

● TRAMA CONTADA
DETALHADAMENTE

● A LOCALIZAÇÃO
EXATA DE TODOS OS
ITENS E ARMAS

● CONSIGA ARMAS
E ITENS SECRETOS

● MUITAS DICAS
E INFORMAÇÕES



GAMESTATION

especial

DINO CRISIS 2

Uma super estratégia para
ajudá-lo a acabar com
os dinossauros



Um passo-a-passo detalhado, com muitas
dicas e todos os segredos desta aventura

PARASITE EVE II

ISSN 15175812
9771517581009
00004



Yahoo! Games.

**Aprenda a derrotar monstros, destruir inimigos,
eliminar bandidos e trucidar o tédio.**

Do you
YAHOO!
?!

www.yahoo.com.br

Calla Assumpção
Dicas dos jogos,
informações,
novidades, e tudo
o que você precisa
para detonar.
Yahoo! Games.
O melhor sobre
games na rede.

É uma publicação da:



HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA

Diretor Presidente
Francisco Motta

Direção Editorial
Tarcisio Motta

Direção de Arte
Francisco Motta

Diretor Comercial
Marco Aurélio Tadao Saito

Gerente Comercial
Celso Gagliardo Gonçalves

Coordenador Editorial
Gilsomar P. do Livramento

Redação e diagramação
Gilsomar P. do Livramento
Leonardo Emerson de Souza
Marcelo Moraes Mizuno

Revisão
Márcia Guerreiro

Tradução
Rodrigo Vieira Ambar
Cristina Andrade Félix

Coordenador de Internet
Rodrigo F. Oliveira

Marketing
Giovanna Zanchin

Atendimento
Celso Gagliardo Gonçalves

Publicidade
Giovanna Zanchin

Colaboradores
Fabio Santana de Souza
Homero Letonai
José Donizete de Paula

Endereço para correspondência

Rua Pio XI, nº 230 - Alto da Lapa
São Paulo - SP - Cep: 05060-000

Tel. (0xx11) 3641-0444 ou 3641-0448

Adquira os números atrasados
no site: www.progames.com.br

Fotolito: Promocional

Impressão: Plural Editora e Gráfica

Distribuição: Dinap

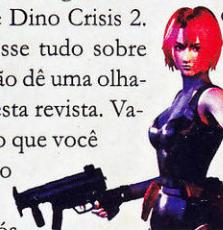
EDITORIAL



Chegamos na quarta edição da Game Station Especial e esperamos que você tenha gostado da edição anterior, pois esta ficou muito legal. Trabalhamos com muita determinação para lhe proporcionar bons momentos de lazer com muita ação e suspense. Confira as estratégias definitivas de Parasite Eve II e Dino Crisis 2. Você pensou que já soubesse tudo sobre esses dois super jogos? Então dê uma olhada nas próximas páginas desta revista. Vamos a um rápido resumo do que você irá encontrar, começando pelo Survival Panic da Capcom.

Um ano se passou após o desfecho do primeiro Dino Crisis, onde o renomado cientista Edward Kirk desenvolveu um projeto para o uso de uma energia não poluente, a qual chamou de Third Energy. Esta energia por fim abriu um portal dimensional por onde o Dr. Kirk trouxe do passado muitos dinossauros. O governo então enviou um grupo de agentes especiais até este local para capturar o cientista e junto um CD contendo as informações do projeto. O governo então deu continuidade as pesquisas, aperfeiçoando o portal do tempo e a Third Energy. E a utilizou em Edward City para criar armamentos extremamente sofisticados. Mas em um teste que avaliava a capacidade de viajar no tempo, alguma coisa saiu errada e toda a cidade e seus habitantes foram levados para o passado. Um grupo de resgate fora mandado através do portal do tempo para trazer de volta todos os sobreviventes.

Neste grupo está a veterana Regina, heroína do primeiro jogo, juntamente com o estreante Dylan, ambos pertencem a unidades rivais. Mas os perigos constantes fazem com que unam forças e trilhem o mesmo caminho para juntos sobreviverem aos perigos constantes e com isso assegurar a continuidade da existência humana. Dino Crisis II tem um enredo muito cativante, além de inovar no estilo, tornando-o um excelente jogo de ação e suspense.



Além da estratégia caprichada e as dicas, comentamos muitos detalhes importantes do enredo para você aproveitar a valer. Mas a ficção não pára por aí, Parasite Eve II, o cinematográfico RPG da Square, mostrará a você de uma forma muito elaborada e cheia de suspense que o seu pior inimigo pode estar dentro de você.

No enredo do primeiro jogo, as mitocôndrias (órgãos celulares responsáveis pela produção de energia em todo organismo vivo), causaram a morte de muitas pessoas em Manhattan, graças a uma entidade caótica chamada Eve. Que com seu poder manipulava as mitocôndrias dos seres vivos, transformando-os em monstros sanguinários ou eles entravam em combustão espontânea. Mas Aya, uma ex-detetive do 17º distrito policial de Nova Iorque, descobre que tem poderes semelhantes aos de Eve e por isso ela não é afetada, conseguindo assim destruí-la. Três anos após este incidente de Manhattan, criaturas mutantes passam a ser vistas com freqüência a oeste da cidade de Nova Iorque e o governo estranhamente procura omitir estes fatos, formando uma trama realmente incrível. Agora Aya trabalha para o F.B.I., na unidade M.I.S.T., agência encarregada de investigar e exterminar as criaturas mutantes, iniciando assim uma caçada incessante, onde Aya se expõe a grandes perigos na tentativa de impedir a dominação da humanidade.

Nesta estratégia mostramos o melhor final, mas na seção de dicas você saberá como fazer os outros dois (vale lembrar que a estratégia foi feita para guia-lo até o melhor final). Agora chega de revelação e descubra por você mesmo tudo o mais que estes dois jogos têm para lhe oferecer. Continue nos mandando suas cartas e e-mails escrevendo suas sugestões e críticas, fique ligado na promoção PlayStation2 e continue com a gente. Divirta-se aí em seu jogo e aguarde a próxima edição da GameStation Especial.

Os editores



SUMÁRIO

• E ASSIM TUDO COMEÇOU	05	G - O caminho pelas docas	22
• POR TRÁS DA TRAMA	06	H - Vasculhando a sala de controle	23
• OS PERSONAGENS	07	I - A plataforma de serviços sub-aquáticos ..	23
• COMANDOS E O MENU PRINCIPAL	08	J - O ataque dos Mosasaurus	24
• CUIDANDO DE SUA SAÚDE	08	K - Encontrando o plug do computador	24
• GANHANDO EXTINCT POINTS	09	L - Abrindo caminho para o reator	25
• EXTINCT POINTS SERVICE	09	M - O confronto com o Plesiosaurus	25
• LISTAGEM DE ARMAS E ITENS	10	► Terceiro capítulo - Rumo a Edward City	26
• CONHECENDO SEUS INIMIGOS	12	A - O caminho marcado por David	26
► Primeiro capítulo - Caçada selvagem	14	B - Atravessando a montanha vulcânica	27
A - Os perigos dentro da mata	14	C - Travessia nos domínios dos Allosaurus ..	27
B - Uma pessoa estranha	15	D - Encurtando o caminho para Edward City ..	28
C - Primeiro confronto com o Tyrannosaurus Rex ..	15	E - Fugindo do ataque dos Triceratops ..	28
D - O pedido de ajuda de Dylan	16	F - Vasculhando a cidade	29
E - Regina resgata Dylan	16	G - A batalha com o Tyrannosaurus Rex ..	29
F - O ataque da garota misteriosa	17	H - Volta à floresta das plantas venenosas ..	30
G - A floresta das plantas venenosas	17	I - Na área de lançamento do míssil	30
H - Encontrando a chave certa	18	J - Enfrentando o Giganotosaurus	31
I - O barco de fuga foi destruído	18	K - Impedindo o lançamento do míssil	31
► Segundo capítulo - O outro lado da ilha	19	► Quarto capítulo - A verdadeira missão	32
A - Em busca de sobreviventes	19	A - Seguindo caminhos diferentes	32
B - O encontro com os Oviraptors	20	B - A garota misteriosa	33
C - Recuperando o cartão roubado	20	C - A entrada no laboratório do futuro	33
D - Informação sobre os jovens estranhos ..	21	D - Mudando a história da humanidade ..	34
E - O caminho para o 3rd Research Facility ..	21	E - O destino da Terra nas mãos de Dylan ..	34
F - Travessia perigosa no oceano	22	• DICAS	35

DINO CRISIS 2

E ASSIM TUDO COMEÇOU...

Muito tempo atrás um renomado cientista, Dr. Edward Kirk, desenvolveu um fantástico projeto para o uso de energia limpa e inesgotável, chamada Third Energy.

O alto custo financeiro fez o governo americano recusar o projeto, mas Dr. Kirk simulou sua morte para trabalhar em uma base da marinha que estava fora de atividade, onde encontrou os equipamentos necessários e reuniu um grupo de cientistas. Mas um agente secreto do governo infiltrou-se entre os cientistas e descobriu os planos do Dr. Kirk, que conseguia algo inacreditável.

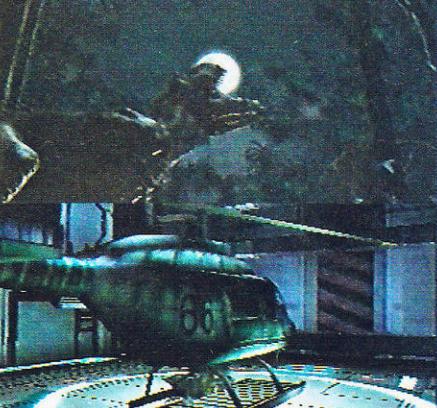
O agente então pede a ação imediata do governo, em seguida a comunicação é cortada. Um grupo de agentes especiais são designados para capturar o Dr. Kirk e trazer junto com ele



um disco contendo todas as informações sobre a Third Energy. Logo os agentes descobriram que o grande projeto do Dr. Kirk poderia criar um portal dimensional e ele estava trazendo muitos dinossauros para o tempo atual.

Todos os cientistas foram mortos, mas os agentes conseguiram cumprir a missão. Um ano depois o governo continuou com o projeto. Logo fundaram a Edward City em homenagem ao criador da Third Energy.

Nesta cidade, construída próxima a uma base militar (que impediria o vazamento de informações), a mais avançada tecnologia passa a ser utilizada para o desenvolvimento de armas. Experimentos testando a capacidade de viajar no tempo foram realizados na base militar e uma grande quantidade de energia não controlada foi liberada, fazendo toda a região habitada por cerca de mil e trezentas pessoas desaparecer no tempo.



Um grupo de resgate formado pelas unidades T.R.A.T. e S.O.R.T., foi mandado para o passado através do portal do tempo, para procurar os sobreviventes, mas nem todos os integrantes do grupo de resgate estavam prontos para o que iriam enfrentar e quase todo a unidade foi massacrada por um bando de vorazes Velociraptors...



POR TRÁS DA TRAMA

T.R.A.T. – Tactical Reconnoitering and Acquisition Team (Time de Aquisição e Exploração Tática)

Unidade especializada em fugas de prisão, atividades subversivas e outras operações obscuras ligadas ao exército. A T.R.A.T. é composta por soldados habilidosos do exército e é conhecida por possuir armamentos de última geração.

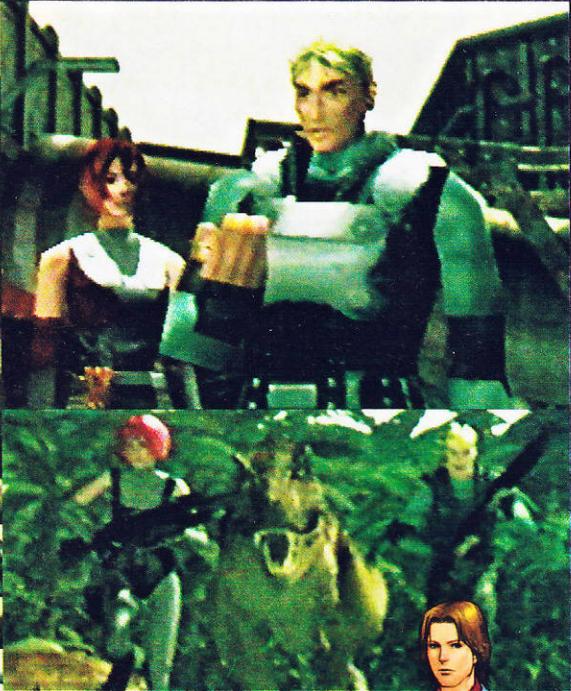
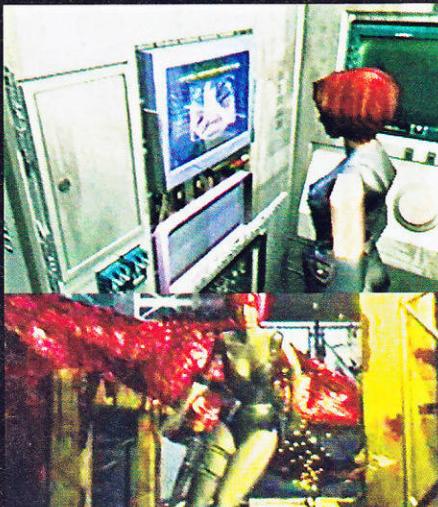
A unidade S.O.R.T. se rivalizava com a T.R.A.T. por causa de seus diferentes objetivos, mas foi obrigada a trabalhar em conjunto com a mesma.



S.O.R.T. – Secret Operation Raid Team (Time de Invasão e Operações Secretas)

Esta é a unidade super secreta, formada pelo líder da T.R.A.T., os membros desta unidade são experts em espionagem, e são designados para missões super secretas.

A unidade S.O.R.T. é integrada com o departamento de inteligência do governo, o que possibilita a aquisição de equipamentos altamente sofisticados.

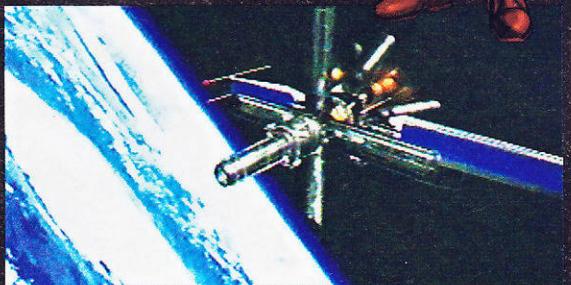


THIRD ENERGY

Ela é chamada de Third Energy (Terceira Energia), por ser a terceira geração de energia criada pelo homem, as outras duas são o petróleo e a energia nuclear.

O processo da Third Energy fornece um suprimento inesgotável de energia, retirada dos íons da atmosfera, não sendo poluente. O ar é trazido para dentro de um reator também chamado Third Energy, onde os íons são decompostos e depois soltos.

Mas há um problema, se algo sair errado com o reator, ele acaba corrompendo o ar, causando morte instantânea a quem estiver por perto.



OS PERSONAGENS

Regina

Uma agente afiliada da S.O.R.T., Regina é expert em operações secretas e infiltrar-se em locais sem ser percebida. A um ano atrás, por seus conhecimentos, foi encarregada de comandar a missão de captura do Dr. Kirk, onde conseguiu escapar de todos os perigos.

Para Regina, as melhores armas são sua mente e o corpo bem treinados. Ela tem uma agilidade surpreendente, por isso Regina está cooperando com a T.R.A.T., por um pedido especial de seu governo.



Dylan Morton



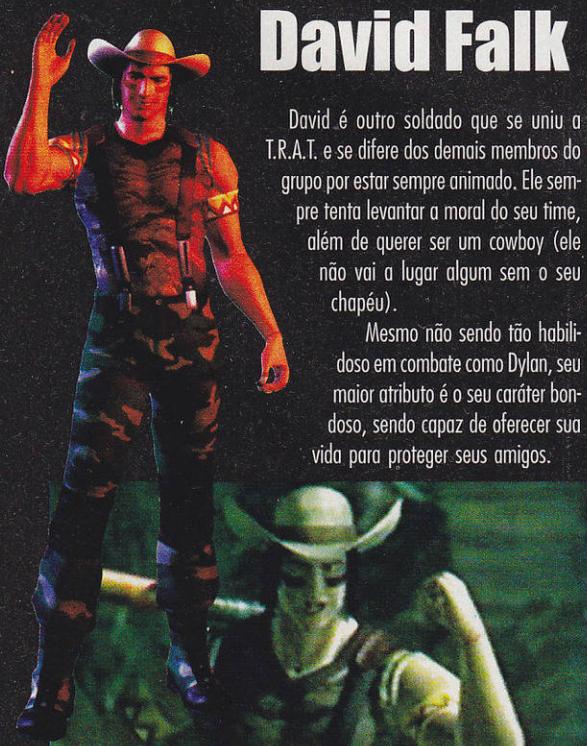
É um soldado americano que se uniu a T.R.A.T. Ele é muito disciplinado, sendo capaz de enfrentar qualquer tipo de adversário. Dylan tem um senso profundo do cumprimento das ordens e é conhecido por permanecer firme nas situações mais difíceis.

Por ter grande força física, sua especialidade é o uso de armamentos pesados.

David Falk

David é outro soldado que se uniu a T.R.A.T. e se difere dos demais membros do grupo por estar sempre animado. Ele sempre tenta levantar a moral do seu time, além de querer ser um cowboy (ele não vai a lugar algum sem o seu chapéu).

Mesmo não sendo tão habilidoso em combate como Dylan, seu maior atributo é o seu caráter bondoso, sendo capaz de oferecer sua vida para proteger seus amigos.



Garota Misteriosa

Jogada no mundo dos dinossauros por acidente, esta sobrevivente é encontrada mas se opõe a S.O.R.T., e ataca Regina. A jovem anda com dois acompanhantes e procura atacar Regina e seus aliados, mas misteriosamente tudo que ela faz se associa a Dylan, inclusive o futuro da própria humanidade.



CUIDANDO DE SUA SAÚDE

O jogo está mais voltado para o combate e seus principais inimigos são os dinossauros, verdadeiras máquinas de matar criadas pela natureza. No canto superior direito lhe será mostrado a barra de vida de seu personagem, ela é a representação visual dos Hit Points.

Tanto Dylan quanto Regina têm no máximo 1.200 Hit Points. Se perder energia em um ataque, a barra vai diminuir e em alguns casos mudará sua coloração. A cor verde indica que está tudo bem, a cor amarela indica que sua



saúde exige um pouco de cuidado e a cor vermelha indica sinal de perigo, exigindo que você recarregue-a ou então poderá morrer.

Outra novidade no jogo é que em combate contra os dinossauros, seu personagem poderá sofrer ferimentos profundos e sua vida irá diminuindo aos poucos. Você pode ficar sangrando por cerca de até três minutos ou então morrerá. Para saber quando seu personagem está perdendo

sangue é só notar na tela que sua barra de vida estará brilhando em vermelho (mesmo estando cheia), além das marcas vermelhas que deixará no chão. Faça um curativo urgente para estancar o sangue. Caso não cuide do ferimento, seu personagem deixará uma trilha de sangue que o prejudicará muito, especialmente se estiver em áreas de céu aberto.

O sangue atrairá grandes mosquitos, estes não causam danos, mas seu personagem ficará incomodado e tentará acertá-los. Se estiver em combate, uma situação destas o tornará um alvo fácil.



COMANDOS E O MENU PRINCIPAL

Diferenciando-se um pouco de seu predecessor, Dino Crisis 2 sofreu algumas alterações. Agora o personagem corre a todo momento sem utilizar um botão específico. O personagem só poderá andar enquanto estiver carregando um armamento muito pesado. No caso de armas leves, ele poderá correr com a arma em punho e pronto para atirar.

- | | |
|--------|---------------------------------------|
| ↑ | Andar |
| ← | Virar para a esquerda |
| → | Virar para a direita |
| ↓ | Anda para trás |
| X ou □ | Ação/atacar |
| ○ | Ataque secundário (sub-arma) |
| ▲ | Cancelar/Jet (na água) |
| L1 | Trocar de alvo |
| L2 | Abrir mapa |
| R1 | Empunhar arma |
| R2 | Virar 180° |
| Select | Abre menu principal/pular cenas |
| Start | Pausar o jogo |

No menu principal, você terá acesso a estas opções:

- WEAPON: onde você poderá trocar a arma principal (Main Weapon), ou a arma secundária (Sub Weapon).
- ITEM: onde você poderá usar itens para manter a saúde de seu personagem (Recovery), examinar ou usar chaves ou itens que dão pistas (Key Item).
- FILE: durante o jogo você encontrará cartões descrevendo as características dos dinossauros e entrando aqui você poderá ver estes cartões.
- MAP: abre o mapa e mostra a região onde você se encontra no momento e colocando para os lados, poderá examinar outras áreas. A legenda mostrada no mapa é a seguinte: os



quadros azuis representam portas, os quadros vermelhos representam portas trancadas e o círculo com um S no meio representa as máquinas Extinct PT. Service (onde você poderá salvar e comprar equipamentos). Apertando o □, você amplia a área em que estiver para obter maiores detalhes visuais.

GANHANDO EXTINCT POINTS

Quanto mais dinossauros você matar no jogo, mais Extinct Points (EPs) você ganhará. Eles são ganhos de diferentes modos e poderão ser usados para comprar armas, medicamentos, munições e acessórios nas máquinas Extinct PT. Service, encontradas durante o jogo (nestas máquinas você poderá salvar seu progresso no jogo gratuitamente toda vez que achar necessário).

Cada dinossauro tem um valor em EPs, que será mostrado na tela quando você o matar. Porém, se houver mais de um dinossauro atacando, você poderá fazer combos e ganhar alguns pontos extras. Os combos ocorrem quando você mata dois ou mais dinossauros seguidos em um curto período de tempo. Por exemplo, matando um Velociraptor você ganha 100 pontos, mas caso mate outro antes da pontua-

ção do anterior desaparecer da tela, você receberá um bônus. O importante para que os combos sejam criados é que a pontuação mostrada, do último dinossauro morto não desapareça da tela antes que você mate outro. Outro meio de ganhar pontos é contra-atacando. Para conseguir um contra-ataque, espere um dinossauro atacá-lo,

então pare o ataque dele com tiros. Você pode provocar os contra-ataques deixando um dinossauro atacar. Apesar dos riscos, valerá a pena pois um contra-ataque causa 50% mais danos que um ataque direto.

Mais um método de ganhar pontos bônus é sair de uma área sem sofrer danos, claro que matando alguns dinossauros. A pontuação varia dependendo da espécie e quantidade de dinossauros que matar. Em áreas que tenha grades ou elevações, você poderá se proteger, atraia os dinossauros até lá para matá-los facilmente.



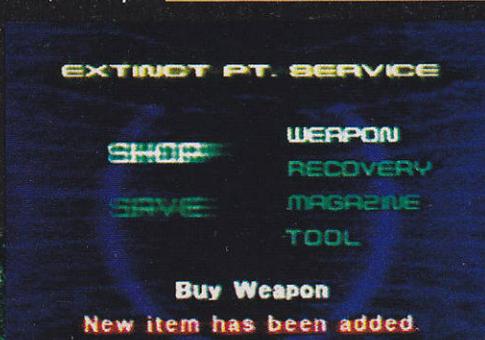
EXTINCT PT. SERVICE

Você começa com um equipamento básico, mas terá que melhorá-lo ou comprar equipamentos melhores conforme progredir no jogo. Além disso, você terá gastos constantes com medicamentos e munição na recarga de suas armas, por isso a importância dos Extinct Points.

Para comprar novos equipamentos, nas máquinas Extinct PT, escolha a opção SHOP e aperte X para trazer na tela quatro opções que são **Weapon** (para comprar armas), **Recovery** (para comprar medicamentos), **Magazine** (comprar munição ou aumentar a quantidade de munição de sua arma) e **Tool** (onde você compra armas secundárias e acessórios).



Esta é a máquina Extinct PT. Service, onde você fará compras.



O VALOR DOS DINOSAURIOS

Confira o nome dos dinossauros, o valor em Extinct Points de cada um e o valor dos pontos ganhos por contra-ataques.

DINOSAURIOS	VALOR	CONTRA-ATAQUE
Oviraptor	100	30
Velociraptor	100	50
Pteranodon	200	50
Plesiosaurus (pescoço)	400	50
Inostrancevia	600	400
Mosasaurus	600	200
Allosaurus	5.000	800
Triceratops	5.000	150
Plesiosaurus (corpo)	10.000	300
Tyrannosaurus Rex*	-----	500
Giganotosaurus	15.000	1.000

* Enfrentar um T-Rex é bem arriscado, pois ele é resistente e causa grandes danos. Você pode ganhar pontos por atirar nele ou contra-atacar.

LISTAGEM DE ARMAS E ITENS

Aqui estão todos os equipamentos que você poderá comprar durante as aventuras.

Mas há um detalhe, nem todas as armas serão usados pelo mesmo personagem, algumas são próprias para Dylan e outras para Regina.

Vale lembrar que seu personagem começa com dois tipos de armas: as principais e as de curto alcance. Você poderá alternar os ataques usando os dois tipos de arma, a não ser que

sua arma principal necessite das duas mãos para ser acionada.

As armas principais usam dois botões (mantenha R1 pressionado para empunhar a arma e mirar automaticamente no inimigo que estiver mais próximo, depois aperte X ou □ para atirar, mantendo um destes dois últimos botões pressionados para poder atirar constantemente), agora para usar a sua segunda arma,

aperte primeiro R1 para mirar no inimigo e depois aperte O para atirar.

Você sempre terá que acabar com muitos inimigos de uma só vez. Mantenha R1 pressionado e aperte L1 para mudar de alvo, ou melhor, você poderá mirar em um dinossauro, atirar até derrubá-lo e depois então apertar rapidamente L1 para mirar no próximo dinossauro que aparecer.

• Large Stungun

Custo: nenhum (ambos os modos)

Esta arma age de modo parecido com a Machete de Dylan. Regina pode atordoar dinossauros e depois acabar com eles. Além de ser usada para atacar, a Large Stungun pode causar curto circuitos em trancas eletrônicas.



• Shockwave

Custo: nenhum (ambos os modos)

Arma muito útil para atordoar os Mosasaurus, mas o uso da arma joga Regina para trás. Deixe os Mosasaurus atordoados por alguns instantes e use a Needle Gun.



• Large Stungun com Power Battery

Custo: 15.000 (Normal),

15.000 (Hard)

Você pode comprar a Power Battery para melhorar a Stungun fazendo com que ela fique um pouco mais poderosa.



• Heavy Machine Gun

Custo: 35.000 (Normal),

70.000 (Hard)

Uma das melhores do jogo, possui ótima velocidade e causa grandes danos mas ela é carregada a cada sequência de disparos, dando chance dos inimigos atacarem.



• Rocket Launcher

Custo: 50.000 (Normal),

100.000 (Hard)

É a arma mais poderosa do jogo, mas o intervalo dos tiros são demorados. O Solid Cannon será mais útil quando estiver jogando com Dylan. Guarde seus Extinct Points e compre o Missile Pod para Regina. Apenas compre esta arma se tiver dinheiro sobrando.



• Missile Pod

Custo: 50.000 (Normal),

100.000 (Hard)

Ele lança três foguetes teleguiados que acabam com todos os que cruzarem seu caminho. É a melhor arma para usar contra os Plesiosaurus e Pteranodon. **DICA:** Quando comprar esta arma, volte para a 3rd Energy Facility e acabe com as manadas de Plesiosaurus e Pteranodon, você pode conseguir combos de até 22 acertos. Desse modo ganhará muitos Extinct Points.

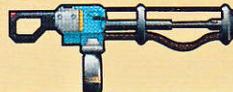


• Flame Launcher

Custo: 8.000 (Normal),

18.000 (Hard)

Compre esta arma para progredir no jogo. Ela é boa para se defender de bandos de inimigos. Mantenha o gatilho apertado e movimento o jato de fogo, mas não o use contra inimigo muito grande.



• Needle Gun

Custo: nenhum (ambos os modos)

Possuindo munição infinita, você poderá ganhar muitos pontos quando estiver embaixo d'água. Para melhores resultados, derrube os inimigos com o Shockwave e finalize o trabalho com a Needle Gun.



• Machete com a Heavy Blade

Custo: 15.000 (Normal),

15.000 (Hard)

É a forma melhorada da arma Machete. Causa um pouco mais de dano, e assim como a Stungun, custa muito caro.



• Shotgun

Custo: nenhum (ambos os modos)

Boa para os combos, o tiro desta arma se espalha, podendo acertar várias criaturas ao mesmo tempo, principalmente os inimigos que atacam em bando.



• Firewall

Custo: 5.000 (Normal),

10.000 (Hard)

Uma das melhores sub-armas, a Firewall lança uma parede de fogo no personagem. Se for pego por trás, use esta arma e rapidamente vire para trás, pois a parede de fogo o protegerá temporariamente.



- **Chainmine**
Custo: 12.000 (Normal),
24.000 (Hard)

Esta arma atira cinco minas que explodem uma após a outra. Elas vão derrubar dinossauros pequenos, além de explodir a barriga dos Inostrancevia.



- **Submachine Gun**
Custo: 12.000 (Normal),
29.000 (Hard)

Arma de boa velocidade, causa poucos danos e pode mirar em até dois inimigos diferentes. Regina carrega duas destas armas e pode atirar com ambas e correr ao mesmo tempo.



- **Aquagrenade**
Custo: 20.000 (Normal),
40.000 (Hard)

Arma muito poderosa para quando estiver embalado d'água. Ótimo dispositivo para matar dinossauros aquáticos, use-a nos Plesiosaurus e guarde a Needle Gun para os Mosasaurus.



- **Hand Gun**
Custo: nenhum (ambos os modos)

Esta arma é rápida, mas seus tiros não atingem muitos inimigos simultaneamente. A Hand Gun trabalha muito bem com o Firewall e o Large Stungun. Use-os para afastar os dinossauros, e depois atire neles com a pistola.



- **Machete**
Custo: nenhum (ambos os modos)

Esta é a primeira sub-arma de Dylan. Ela pode derrubar velociraptors, dando uma vantagem para atirar em seguida. Matar grandes inimigos com ela pode ser perigoso.



- **Antitank Rifle**
Custo: 38.000 (no modo Normal) ou
78.000 (no modo Hard)

Esta arma é de extremo poder, apesar de muito lenta para atirar. Use-a contra inimigos de tamanho médio ou pequeno se tiver certeza que acabará com o mesmo com alguns tiros.



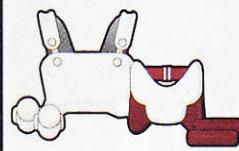
- **Solid Cannon**
Custo: 18.000 (Normal),
36.000 (Hard)

Ótima arma, apesar de seu curto alcance. Ao disparar sua bola de energia esta não lhe causará danos, mas causará um grande dano ao inimigo.



- **Light-Weight Armor**
Custo: 35.000 (em ambos os modos)

Esta armadura vai reduzir os danos pela metade. Ela é um grande investimento, especialmente quando for enfrentar dinossauros grandes.



- **EPS Silver Card**
Custo: 20.000 (em ambos os modos)

Com este item, você receberá dois segundos a mais de tempo para matar outro dinossauro e receber um combo. Se você gosta de fazer combos, então deverá comprar este item.



- **EPS Gold Card**
Custo: 40.000 (em ambos os modos)

Item extremamente necessário. Logo que ele se tornar disponível, junto a quantidade de EPs necessário para comprá-lo. Tendo este item, você receberá o dobro de Extinct Points quando matar um inimigo.



- **Inner Suit**

Custo: 20.000 (em ambos os modos)

Esta armadura não reduz os danos causados pelos dinossauros, mas faz você parar de sangrar quando ferido gravemente. Enquanto estiver usando esta armadura, não vai precisar usar o Hemostat.



- **Hemostat**

Custo: 100 (em ambos os modos)

É usado apenas para estancar o sangramento de seu personagem. O Hemostat não vai restaurar a sua energia, é sempre bom ter alguns quando passar por áreas desconhecidas.



- **Resusc. Pak**

Custo: 3.000 (Normal),
10.000 (Hard)

Se você morrer com este item em seu inventário, receberá a opção Continue. Você começará com sua energia completa no começo da área onde morreu. Pode-se usar Resuscitation Pak também para recarregar sua energia (mas só use em casos de extrema urgência).



- **Mad Pak L**

Custo: 1.000 (em ambos os modos)

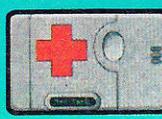
Este recupera completamente sua energia e estanca o sangramento. São bem úteis e muito bem vindos.



- **Mad Pak M**

Custo: 800 (em ambos os modos)

Recupera completamente sua energia, não importa o quanto baixo ela esteja. Ele é um pouco caro, então use-o apenas quando for realmente necessário.



- **Med Pak S**

Custo: 300 (em ambos os modos)

Recupera metade de sua energia, é sempre bom manter a energia no máximo e andar com alguns destes itens.



CONHECENDO SEUS INIMIGOS

Ergalhados pela ilha estarão documentos valiosos, contendo informações sobre o que de fato aconteceu. Há também os arquivos de dinossauros (Dino Files), que informarão sobre seus inimigos. Existem 11 arquivos, mas nem todos estarão expostos. Dentre os mais perigosos dinossauros está o Ultra Raptor, que são na verdade Velociraptors muito extremamente fortes. Eles aparecerão depois que você fizer um combo de 20 acertos.



Oviraptor

Ele possui duas armas perigosas: a primeira é o seu bico afiado, enquanto que a segunda é seu veneno. Eles usam seus bicos para quebrar ovos de outros dinossauros, e para se protegerem quando atacados usam um tipo de veneno ácido. O Oviraptor é rápido no ataque e consegue pular grandes distâncias e até mesmo agarrar sua presa para atacar.

Triceratops

Criatura herbívora que põe ovos e anda em bandos. O Triceratops torna-se muito perigoso quando sua cria ou ovos são ameaçados. Você terá contato com este tipo de dinossauro quando estiver indo para Edward City de jipe.



Velociraptor

Ele possui uma grande garra parecida com uma lâmina em cada um de seus pés, se tornando uma verdadeira máquina de matar. O Velociraptor usa sua cauda para equilibrar-se enquanto corre, além de usá-la como arma. Uma chicotada com sua cauda é tão forte que pode quebrar ossos. Todas as armas funcionam bem contra este dinossauro, mas fique atento pois o Velociraptor costuma atacar em bandos. Existem diferentes tipos de Velociraptor (definidos por colorações claras e escuras) e alguns deles só são afetados com armamento pesado.



Mosasaurus

Este lagarto alimenta-se de seres que vivem no fundo dos rios. Seus dentes são afiados o bastante para romper o mais duro dos cascos. Apesar de seu enorme tamanho, o Mosasaurus consegue nadar com muita agilidade e sua mobilidade na água é extraordinária. Este lagarto aquático não é tão resistente quanto parece, principalmente se você usar a Aquagrenade, ou combinar a Shockwave com a Needle Gun. Fique de olho no chão e procure por sombras se movimentando (alguns Mosasaurus podem aparecer por cima de você).



Plesiosaurus

Com seu longo pescoço, ele levanta sua cabeça até a superfície da água para respirar, além de atacar Pteranodonts. Você não deve usar nenhuma outra arma a não ser a Aquagrenade (quando estiver embaixo d'água) e tenha certeza de ter pelo menos 25 tiros quando encontrá-lo. Seja rápido contra este monstro ou levará a pior, pois seus ataques são fortes. Na superfície eles são fáceis de serem derrotados e aparecem em grande quantidade (ótima ocasião para ganhar EPs).

Giganotosaurus

O maior e mais perigoso dinossauro de todos. Ele é imenso e pode matar um T-Rex a dentadas. Use armamentos pesados contra ele, para tentar repelir seus ataques, e procure manter o máximo de distância possível, pois seus gritos são poderosos e podem derrubar seu personagem.

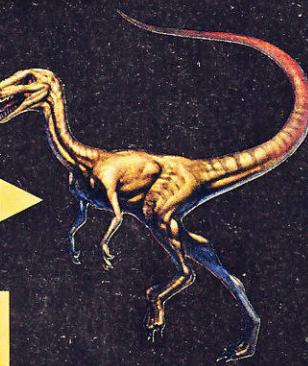


Allosaurus

Ele tem cerca de 8 metros de altura e é ágil o bastante para nunca deixar sua presa escapar. Suas presas não se limitam apenas à herbívoros, o Allosaurus devora também os carnívoros. Este é um dos mais perigosos, pois ele é rápido e anda para os lados quando está atacando. O ponto fraco do Allosaurus são as suas laterais, tente acertá-las. Quando ele ficar vermelho, significa que está ficando furioso e muito mais perigoso.

Compsognathus

Conhecido como Compy, a dieta deste pequenino dinossauro consiste apenas de insetos. Não é perigoso, mas costuma andar em bandos. Seus olhos parecem similares aos dos pássaros e quando encontra pequenos objetos metálicos, o Compy leva-os para seu ninho.



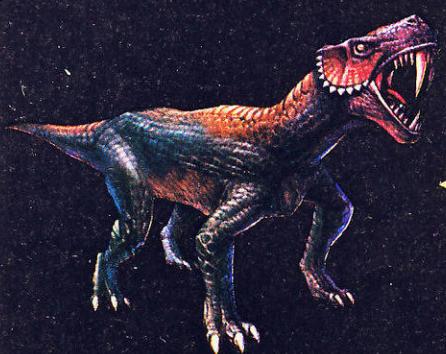
Pteranodon

Réptil voador encontrado normalmente perto dos lagos e se alimenta de peixes e também de pequenos mamíferos. Esta criatura é muito rápida no ataque, então procure usar armas rápidas ou armas potentes contra ele.



Inostrancevia

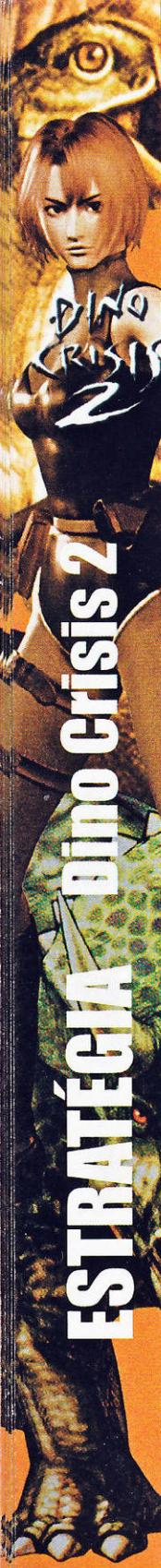
Ele gosta de lugares quentes e escuros. Mesmo sendo lento, é perigoso e têm uma couraça resistente, por isso recebe menos danos que os outros. Somente armas de grande poder conseguem acabar com este monstro. No entanto, se você usar a Chainmine vai poder virá-lo de barriga para cima, que é seu ponto vulnerável.



Tyrannosaurus Rex

Esta é a segunda maior e mais assustadora criatura do período Cretáceo. O T-Rex age por instinto e vive caçando, sua persistência é algo incrível. Logo que ele coloca os olhos em sua presa, a perseguirá até o fim. Você não poderá matar este gigante, mas poderá ganhar pontos contra-atacando-o, apesar dos grandes riscos. Contra o T-Rex o melhor a se fazer é mesmo fugir.





CAÇADA SELVAGEM

PRIMEIRO CAPÍTULO

Dia 10 de maio de 2010, Dylan, Regina, David e um esquadrão da T.R.A.T. passaram pelo portão do tempo para resgatar os 1.300 sobreviventes, além de coletar informações do projeto Third Energy.

O esquadrão arma um acampamento e planeja um percurso para iniciar a exploração. Um soldado distraído é atacado de surpresa e de dentro da floresta surge um bando de Velociraptors, que atacam a todos. Os soldados tentam se defender, mas vão sendo mortos



aos poucos. Dylan e Regina estão cercados, mas repentinamente todos os Velociraptors fogem de um T-Rex que se aproxima. Este por sua vez ataca Regina e Dylan, mas David consegue atingir a fera, irritando-a ainda mais. Sem condições de enfrentar o T-Rex, Regina e Dylan se jogam morro abaixo. Após a fuga, Dylan co-

menta a situação e diz que pretende encontrar os sobreviventes, Regina tenta contato com outros agentes mas não obtém resposta. Ambos são de unidades rivais, Dylan tenta falar com ela, mas é ignorado. Regina segue o caminho para as docas e Dylan mostra que pode seguir por outro caminho, dentro da mata.



PARTE-A Os perigos dentro da mata

Antes de entrar através do portão, examine o corpo que está caído para pegar um Med Pak S. Do outro lado do portão, três Velociraptors aparecem. Acabando com eles, não fique parado por muito tempo pois a cada um que matar, outro pode aparecer de dentro da mata.

Mais adiante no caminho há uma pequena divisão, do lado direito você pega um Med Pak M, do outro você continua por uma trilha na floresta. Antes de subir pela escada, derrube o Velociraptor que aparecerá na parte de cima. Descendo pela escada mais adiante, fique atento na trilha. Ande pelo meio dela, pois a mata alguns Velociraptors poderão pular sobre você.



Seguindo a trilha sem esperar muito por seus inimigos, você chegará numa parte onde há duas caixas com um Med Pak S.

Depois de pegar este item, suba pela escada no barranco adiante para pegar um Med Pak L, avance deste ponto e você chegará até um outro portão. Se estiver a fim de ganhar EPs, gaste toda sua munição com os Velociraptors antes de cruzar este portão.



PARTE-B Uma pessoa estranha

Do outro lado, Dylan avista uma pessoa correndo e pergunta quem ela é. A pessoa foge sem responder e Dylan diz que veio para ajudar, mas a pessoa desaparece.

Depois desta cena, você encontrará um Dino File do Velociraptor, examine o painel piscante para ter acesso à máquina Extinct PT, onde você poderá comprar novos equipamentos e salvar seu progresso no jogo quando quiser.

Uma boa dica é você salvar seu progresso



no jogo a todo momento, especialmente depois de enfrentar muitos dinossauros tentando ganhar EPs.

Com eles, compre mais munição para sua arma, depois dê a volta pelo tanque no meio desta área e pegue o Resusc. Pak, então entre através da porta que está à direita da tela. Você chegará em um caminho com mais Velociraptors. Entre embaixo da ponte, à esquerda da tela, para pegar um Med Pak M se estiver precisando (você também pode deixar itens para pegar mais tarde com Regina).



PARTE-C Primeiro confronto com o Tyrannosaurus Rex

Cruzando o portão no final do caminho, você entrará em uma área aberta, boa para se fazer combos. Após passar por esta área encontrará um outro portão ao final do caminho e Dylan chegará então em uma outra área onde encontrará aquele T-Rex que o atacou no início do jogo. Não há muito o que fazer contra ele, então suba pela escada que está atrás de você, ao fundo, e siga através dela para o lado direito da tela.

O T-Rex abrirá o caminho para você, além de soltar um rugido capaz de parar seu personagem por um breve momento. Desça pela escada seguinte e continue correndo para a direita. Suba por outra escada que logo avistará, onde poderá pegar um Med Pak L.

Seguindo pela plataforma, desça pela escada seguinte e a cena mostrará Dylan tentando



despistar o T-Rex, mas duas pessoas atacaram Dylan com discos explosivos. Por que será que fizeram isso, ele se pergunta? Ele corre para o prédio adiante. Dentro do prédio não há perigo (temporariamente), então vasculhe o lugar com calma. Primeiro vá pegar o Dino File do T-Rex sobre a mesa à direita da tela, depois entre pela porta à sua esquerda, do outro lado do balcão,



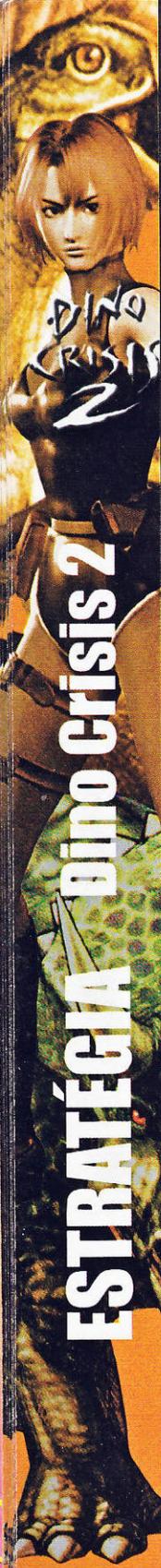
que o levará até a um corredor. Neste, entre na primeira porta que encontrar para chegar até a Medical Room. Lá você poderá dar uma olhada na máquina Extinct PT, para reparar sua munição ou comprar alguma coisa. Pegue o Doctor's Papers que está



sobre a cama.

Este documento questiona por que a civilização da Third Energy não foi salva, mesmo já tendo se passado 10 anos. Se examinar o armário que está do outro lado da cama, encontrará um Resusc. Pak e mais um outro corpo caído ao lado.





PARTE-D O pedido de ajuda de Dylan

Pegue a Key Plate sobre a cama e saia da sala preparado, pois do lado de fora os Velociraptors o atacarão. Se você seguir para o final do corredor, Dylan não poderá entrar através da porta, mas poderá pegar um Med Pak M (ou deixar para Regina).

Saia do prédio, mas quando atravessar o hall de entrada do mesmo muitos Velociraptors aparecerão, mate a todos até não aparecer mais nenhum e você ganhará alguns pontos. Depois saia e lá fora o T-Rex ainda



estará rondando o lugar. Seja rápido e corra para a porta que está mais à direita.

Estando em segurança, você poderá pegar o arquivo Storage Room Items (ele diz que todos os Keycards da Research Facility são mantidos em uma caixa que está fixa na parede de uma outra sala), então siga para o final da sala onde

Dylan está. Use a Key Plate (abra seu inventário, escolha a opção Item, depois Key Item), para abrir a caixa de segurança que está fixa na parede desta sala, onde pegará o Research Facility Keycard.

Assim que Dylan pegar o cartão, os alarmes vão disparar e os escudos de segurança se fecharão. Estando preso, Dylan pede a ajuda de Regina e diz que jogará a chave por baixo da porta para que ela identifique o lugar e então



abra a porta para ele. Enquanto Dylan espera, Regina sai do barco para ir ajudá-lo. Mas ela não poderá fazer o mesmo caminho feito por Dylan, então o jeito é seguir por um outro um pouco mais perigoso.

PARTE-E Regina resgata Dylan

Depois de sair do barco, use a Large Stungun para destrancar o portão que está mais adiante e fique pronto com sua Hand Gun. Do outro lado, pegue o Dino File do Allosaurus no corpo que está caído ali perto. Ao cruzar a ponte, dirigindo-se para o portão mais adiante, você verá um T-Rex passando sob a ponte. Você chegará até uma trilha perigosa de onde sairão muitos Velociraptors.

Cerca de dois ou três tiros acabará com cada um deles, mas atenção não fique parado pois poderá ser atacado por todos os lados. Subindo pela escada nesta primeira parte da trilha, na sequência você chegará até uma bifurcação do caminho. Ignore a porta à direita da tela, por enquanto (lembre-se dela), continue através da trilha e ao final cruze o portão. Você chegará em uma área aberta. Ao subir pela escada mais adiante, um veículo será empurrado sobre Regina. Eis que surge um



Allosaurus, você não tem as armas necessárias para acabar com ele e sua Hand Gun não deve ter muita munição. Por enquanto fuja dele e suba no barroco, no final do caminho entre através do

portão. Você chegará em uma área com mais destruição e uma plataforma de onde aparecerão muitos Velociraptors. Como seu caminho está bloqueado, use a plataforma para chegar ao outro lado e vá até a ponte destruída para pegar um Med Pak S, entre através da porta que está à direita da tela.



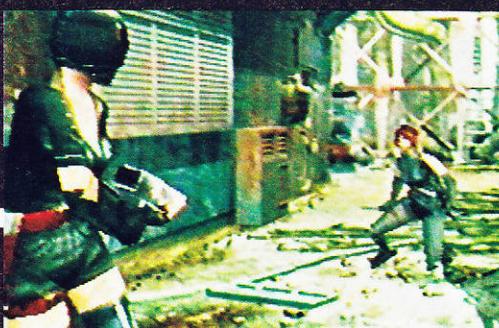
PARTE-F

O ataque da garota misteriosa

Se tiver a quantidade de EPs necessária, compre o Flame Launcher ele é obrigatório (se não tiver os pontos necessários, ganhe-os do lado de fora desta sala). Recarregue sua Hand Gun aumentando sua capacidade, então saia.

Logo que Regina deixa a sala, um barulho vai alertá-la e ela será atacada por três pessoas vestidas de preto com capacetes estranhos. Depois de esquivar-se dos ataques, as pessoas vão fugir pulando a ponte que está quebrada, mas uma destas pessoas escorrega e Regina acaba por salvá-la. Regina descobre que a pessoa é uma garota e esta tenta fugir, mas dentro da sala Regina consegue prendê-la para que ela não cause mais problemas e então tenta interrogá-la, mas não obtém respostas.

Estando com o Flame Launcher, é hora de salvar Dylan. Faça o caminho de volta até aquela porta ignorada na trilha, mas quan-



do passar pela área onde apareceu o Allosaurus, você pode tentar derrotá-lo usando os barrancos para mantê-lo distraído subindo e descendo. Não fique na frente dele para não ser esmagado quando ele descer ou subir. Você pode enfrentá-lo, mas se o matou da primeira vez que passou por ele, encontrará no lugar alguns Pteranodonts.



PARTE-G

A floresta das plantas venenosas

Seguindo pela trilha, entre através da porta ignorada da primeira vez que passou. Esta porta dará acesso a uma área cheia de plantas venenosas, caso você fique no jato de veneno da planta, morrerá imediatamente.

Use o Flame Launcher para exterminar as plantas, sendo rápido poderá montar um ótimo combo até o final do caminho. Cruzando o portão no final do caminho, você terá acesso à segunda área de plantas venenosas. Continue por este caminho, acabando com todas as plantas, no final você chegará até a porta que o levará à primeira máquina Extinct PT. Não há nada para se fazer aqui, mas é um bom lugar para recarregar suas armas ou mesmo comprar a Submachine Gun (se tiver pontos suficientes).



Como você conhece bem esta área, continue seguindo até onde Dylan está preso. Durante o caminho mais duas pessoas atacarão Regina e depois fugirão. Quando estiver na área aberta, alguns Triceratops serão avistados ao fundo (eles estão distantes, não atacarão).

Ao chegar na área onde Dylan foi atacado pelo T-Rex, alguns Pteranodonts aparecerão. Caso



tenha comprado a Submachine Gun, poderá ganhar alguns pontos, caso contrário, apenas atravesse a área e siga para onde Dylan está preso. Assim que entrar, pegue a Key Plate e use-a no painel ao lado da porta.

Nada acontecerá, antes de sair decore a cor do painel e vá para o prédio ao lado. Alguns Velociraptors aparecerão (acabe com todos), depois vá para o corredor que passa ao lado da Medical Room.



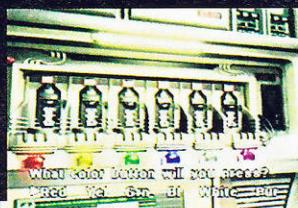
PARTE-H Encontrando a chave certa

No final do corredor, use a Large Stungun para destrancar a porta. Dentro da sala, suba pela escada ao lado e pegue o arquivo Management of Keyplates (este diz que todas as Key Plates, estão guardadas nesta sala e elas são de diferentes cores. A cor de cada chave corresponde a cor da trancada terminal onde ela será usada). Depois desça e vá para o fundo da sala e acione o grande painel de luzes piscantes. Use a chave no painel, agora você deverá pegar a chave (Key Plate) correspondente à trancada sala onde Dylan está preso.

Lembra-se da cor da trancada, pegue a chave na cor correspondente que está no painel e ao fazer isso, o painel lhe



mostrará seis opções para você escolher a cor que você precisa. As opções são: Red (vermelho), Yel (amarelo), Grn (verde), Bl (azul), White (branco) e Pur (púrpura). Pegue a chave (Key Plate), correspondente e volte até Dylan, para libertá-lo.



PARTE-I O barco de fuga foi destruído

Durante a cena mostrada na tela, Regina conta a Dylan sobre a jovem que está presa na sala e eles concordam em levá-la para o barco. Dentro do barco a garota luta sem parar tentando se soltar. Regina pede a ela para se acalmar e a interroga novamente, mas não consegue obter nenhuma resposta.

Dylan diz para Regina que alguém ou alguma coisa destruiu o computador do barco e com ele o portal do tempo e o motor. Enquanto tenta dar um jeito, Regina pede para Dylan explorar o resto da área Research Facility. Antes ele procura saber algo sobre a garota que continua lutando na tentativa de se soltar, mas ele diz uma palavra qualquer e a garota subitamente muda de comportamento. Dylan algema a garota e volta-se para a área Research Facility.

Ao voltar o controle sobre Dylan, vá até a



máquina Extinct PT e, se puder, compre a Solid Cannon. Saia pela porta ao lado da máquina, dê a volta no barco e suba pela escada que está fixa na parede. Assim que sair do barco, a primeira coisa que você verá, será um Allosaurus. Se estiver preparado (com a Solid Cannon), este será um bom momento para ganhar pon-

tos. Mantenha o tática de subir e descer das caixas, nunca ficando na direção do Allosaurus. Mate-o e entre pelo portão ao lado da caixa.

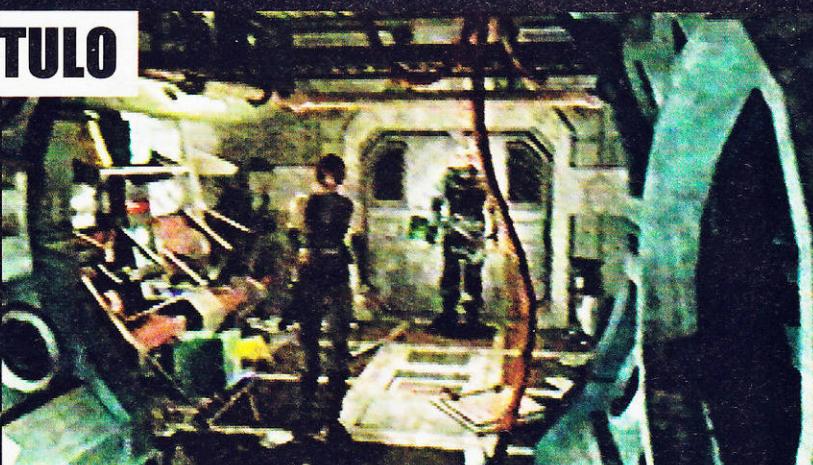


O OUTRO LADO DA ILHA

SEGUNDO CAPÍTULO

Dylan e Regina não são muito de colaborar um com o outro, mas as circunstâncias os obrigam a unir forças, além de proteger a estranha jovem que parece conhecer Dylan.

O barco foi sabotado e o portal do tempo totalmente destruído. Regina vai tentar conservar o computador de bordo, enquanto Dylan vai procurar mais sobreviventes e explorar um outro setor próximo.



PARTE-A Em busca de sobreviventes

Este portão dará acesso a uma vala com água, onde mais adiante aparecerá outro Allosaurus. Acabando com ele e seguindo até a próxima vala, você encontrará uma cachoeira.

Examine-a (botão de ação), até uma folha verde aparecer na tela. Ela seguirá a correnteza, fique observando e espere até ela parar. Examine então o lugar onde ela parou para encontrar o 3rd Energy Facility Keycard. Saindo pelo portão ao final do caminho, você quase voltará ao começo do jogo. Como a área já é conhecida, faça o caminho até a máquina Extinct PT.

Durante o caminho você avistará um T-Rex e alguns Velociraptors fugindo. Mais adiante você se defrontará com alguns inimigos, tente ganhar o máximo de pontos que puder durante este trajeto. Quando chegar na máquina, entre na porta que está ao seu lado (por onde você saiu com Regina).

Atravesse toda área das plantas venenosas



e quando chegar na trilha já conhecida, continue o caminho à sua esquerda. Quando você chegar na região do barranco, onde encontrou o Allosaurus pela primeira vez, cuidado com os Pteranodonts. Vá direto até a porta e esteja preparado para enfrentar mais Velociraptors. Use a plataforma para chegar do outro lado, depois visite a máquina Extinct PT que está na sala onde Regina prendeu a garota, aproveite para ganhar mais alguns pontos.



PARTE-B O encontro com os Oviraptors

Use o facão de Dylan para cortar as plantas na entrada da porta, depois entre. Do lado de dentro, quando você distanciar-se da porta, uma cena mostrará alguns Oviraptors aproximando-se para atacar.

Use sua Shotgun para acabar com eles (dois tiros serão suficientes, aproveite para ganhar muitos pontos). Quando chegar à porta do outro lado da sala, use o Research Facility Keycard para abrir a tranca eletrônica. Ao entrar, vá para o corredor que está à direita de Dylan e corte a vegetação que está presa à porta, aí então entre. Dentro da sala, você encontrará uma máquina Extinct PT



(ela já deve ter disponível o EPS Silver Card e o Inner Suit para venda, compre os dois itens se puder). Ao lado da máquina tem uma pequena porta de ventilação, feche-a para evitar que entre algum dinossauro. Sobre a cama você encontrará o Researcher's Notebook (que dará dicas sobre o comportamento de alguns dinossauros, especialmente sobre o pequeno Compy).



PARTE-C Recuperando o cartão roubado

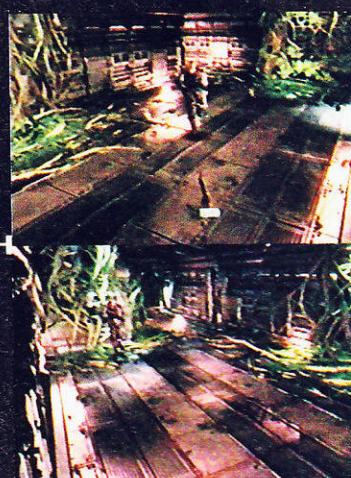
Mais adiante nesta sala, entre no quarto à esquerda e pegue a Med Pak S, em seguida abra uma gaiola que está ao fundo e tem uma luz verde acesa sobre ela, nela você pegará o Dino File Campsognathus. Nesta parte deixe aberta a porta de ventilação que está ao lado da gaiola. Vá para o outro lado da sala e feche as demais portas que encontrar.

Depois use seu Machete para livrar a porta da vegetação. Do outro lado desta porta, você encontrará o arquivo Researchers Records (que descreve os acontecimentos relativos ao portal do tempo e a zona envenenada pelas plantas em volta do Missile Silo), sobre a mesa ao lado.

Quando sair pela outra porta, não deixe de fechar a porta de ventilação ao lado. De volta ao corredor, vá até o final e use o Research Facility Keycard para abrir a tranca da porta, mas antes disso uma cena mostrará um pequeno dinossauro pegando o seu cartão (Research

Facility Keycard) e fugindo, iniciando assim uma pequena caçada. Se você fechou todos as portas de ventilação, exceto aquele perto da gaiola, sua tarefa será bem mais simples. Você terá apenas que perseguir o Compy, forçando-o a entrar por aquela porta de ventilação.

Você não poderá acertá-lo com tiros, por isso não gaste munição. Quando estiver correndo atrás dele, procure ficar em linha reta com o local que você quer conduzi-lo e depois corra atrás dele. Caso você o perca de vista, observe um brilho saindo de uma raiz que sombra pela parede, lá estará escondido o Compy.



PARTE-D

Informação sobre os jovens estranhos

Logo que fizer com que o Compy passe pela porta de ventilação, entre então na sala da gaiola e feche a porta (caso ele saia antes de você fechar a porta, aparecerão Oviraptors para complicar as coisas).

Depois de fechar a porta, force o Compy a entrar na gaiola e logo que ele entrar, a porta da gaiola se fechará e você recuperará automaticamente o seu cartão. Saia então, e vá até aquela porta onde o Compy roubou o cartão, antes de chegar até ela acabe com os Oviraptors que aparecerão no corredor.

Você entrará em um laboratório, onde verá o corpo de um jovem dentro de um grande vidro



cheio de líquido de preservação. Mais adiante você encontrará a Starter Battery e o arquivo Report on Unidentified Body (contendo informações sobre as pessoas de capacete que atacaram Regina. Aparentemente elas não são residentes de Edward City, pois parecem ter vindas de um outro tempo, apesar desta possibilidade ser aparentemente impossível. Estes jovens devem ter entre 17 e 18 anos, e parecem estar obstinados a cumprir a missão de destruir toda a tecnologia que encontrarem. O corpo que está dentro do líquido de preservação é de um destes jovens



que seria estudado através de uma autópsia. E os resultados seriam encaminhados ao setor da 3rd Energy Facility, mas não pode ser concluído antes do incidente da Third Energy).



PARTE-E O caminho para o 3rd Research Facility

Agora você terá de voltar para o barco, mas no caminho pode aproveitar para ganhar muitos EPs com os Oviraptors que irá encontrar e com estes pontos comprar a Inner Suit ou o EPS Silver Card se ainda não os comprou. Faça todo caminho de volta pela floresta, você encontrará um Allosaurus, muitos Oviraptors e Velociraptors. Chegando ao barco, Regina estará à espera de Dylan. Dentro dele, Dylan percebe que a garota fugiu e Regina diz tê-la visto fugindo.

Eles então começam a conversar sobre os mistérios que envolvem o lugar e sobre os acontecimentos que fizeram com que não seja possível encontrar nenhum sobrevivente, apenas indícios de pessoas que provavelmente não habitavam este lugar. Depois da conversa, Regina



pede para Dylan pilotar o barco ele vê na tela do computador o registrando dos lugares onde deles devem ir.

Recarregue suas armas, se precisar, depois mexa no painel de controle do barco e nele você deverá escolher entre Edward City ou 3rd Energy Facility. Escolha este último, mas logo que estiver sobre águas profundas, muitos Plesiosaurus irão aparecer.

Dylan fala que dará um jeito neles ficando do lado de fora do barco, enquanto Regina o conduzirá até o novo destino.



PARTE-F Travessia perigosa no oceano

Sua tarefa é acabar com os Plesiosaurus antes que eles destruam o barco, então comece a atirar sem parar (sua munição é ilimitada) e apenas direcione os tiros para os alvos. No canto inferior aparecerá um pequeno mapa onde alguns pontos vermelhos aparecerão com o tempo, estes indicarão o trajeto do barco.

Se algum inimigo aparecer sem que você o perceba, uma seta aparecerá na tela indicando



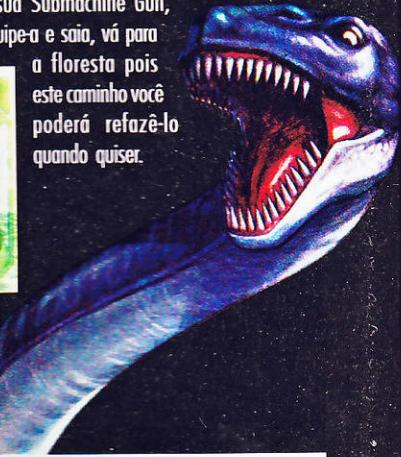
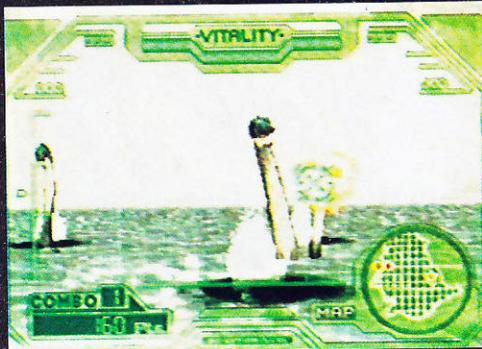
de que lado ele irá atacar. A seta de cor amarela indica que eles estão se aproximando e a de cor vermelha indica que eles estão muito próximos. Tente acertar a cabeça dos Plesiosaurus para conseguir derrubá-los rapidamente.

Depois de acabar com a manada de Plesiosaurus, alguns Pteranodons aparecerão. Para derrubá-los basta acertar um tiro, mas a dificuldade é que eles se movimentam com bastante rapidez. Quando Regina avistar a baía, aparecerão Plesiosaurus e Pteranodons ao mesmo tempo e o grau de



dificuldade aumentará um pouco mais.

Depois da batalha, você controlará Regina. Vá até a máquina Extinct PT e tendo EPs suficientes, compre o Missile Pod e junto um carregador de 50 tiros, caso contrário se você tiver com a sua Submachine Gun, equipe-a e saia, vá para a floresta pois este caminho você poderá refazê-lo quando quiser.

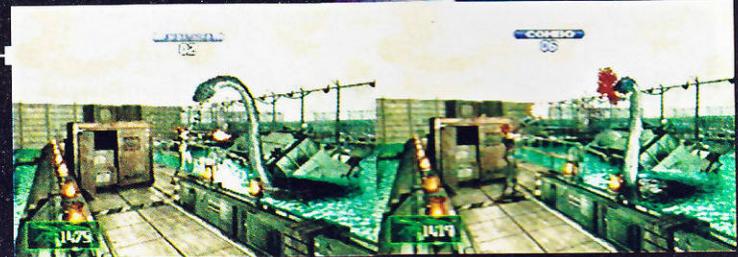


PARTE-G O caminho pelas docas

Enquanto estiver andando pelas docas, muitos Plesiosaurus aparecerão, garantindo muitos EPs. Procure sempre avançar aos poucos até que os Plesiosaurus desapareçam, só então entre pelo portão e continue avançando.

Na segunda parte ao final do caminho das docas você deverá encontrar um Med Pak L, e na área seguinte aparecerão alguns Pteranodons (acabe com todos para ganhar alguns pontos extras). Saindo das docas, muitos Pteranodons continuarão aparecendo.

Vá até o caminhão que está sob a ponte, nele você encontrará o Dino File do Pteranodon. Depois vá até o corpo do soldado que está caído ao chão no canto à direita da tela e pegue o Soldier's Papers (este lhe dará pistas de como pegar a 3rd Energy Facility Keycard, que provavelmente você deve ter pego na cacheira, mas caso não o tenha, volte para a floresta e examine a cacheira novamente e espere a folha verde parar até encontrar o cartão).



Use o 3rd Energy Facility Keycard na porta ao lado, que dará acesso a outra parte das docas. Em seu caminho haverá um pequeno barco contendo uma caixa onde piscará uma luz azulada. Lembre-se bem deste lugar pois você terá que voltar até ele em breve.



PARTE-H

Vasculhando a sala de controle

No final deste caminho, através da porta, você sairá na sala de controle. No final da escada, vá para o lado esquerdo da sala para encontrar a **Key of Box**. Mais ao fundo você encontrará uma outra máquina Extinct PT. Indo para o lado direito da sala, examine o computador que está diante da porta para pegar o Dino File do Mosasaurus.

E ao lado dele encontrará o arquivo Manager's Diary Mechanics (onde está escrito que um mecânico entrou na água para fazer a manutenção e não voltou, ele carregava uma das chaves que abria a entrada de Edward City). Agora entre na porta que está em frente ao local onde você pegou o Dino File, e ao sair



do outro lado mate os Pteranodonts. Através agora a plataforma e examine o corpo que está caído ao chão para pegar o Mechanic's ID Card. Bem, agora volte até aquele **barco** que estava no caminho por onde você veio, ao chegar nele use a Key of Box para abrir a caixa que lá está. Nela você encontrará o arquivo Elevator Security Code que revelará os quatro dígitos que compõe o código de segurança.

Pegando este código, volte para a sala de controle e use o Mechanic's ID Card no painel do elevador, junto à escada. Examine o Elevator Security Code, marque os quatro números no final dele (estes números mudam aleatoriamente), depois use-os no **painel** para ter acesso ao elevador que o levará até o próximo andar.



PARTE-I

A plataforma de serviços sub-aquáticos

Entrando pela porta no final do corredor, você chegará até a sala onde tem um painel de força das máquinas. Siga pelo lado esquerdo da tela e você encontrará este painel. Ativando-o, o computador informará que a energia logo estará de volta, mas os **circuitos** estão sobrecarregados e a energia poderá acabar.

Para evitar a queda de energia, fique perto das três caixas de fusíveis ao lado do painel. Use a Large Stun Gun de Regina para acertar a caixa quando ela ficar vermelha. Você terá que acertar as três caixas rapidamente e caso não

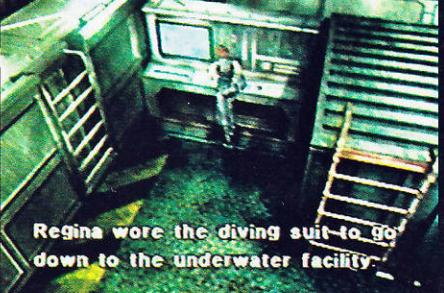


consiga da primeira vez, acione novamente o painel.

Depois de acertar as três caixas na seqüência, as luzes ficarão azuis indicando que a força foi reestabelecida.

Agora desça pela escada ao lado e cruze a área que está abaixo até o outro lado, onde poderá pegar o Mechanic's Note (que explicará como foi resolvido o problema da falta de energia).

Examine a cabine de vidro para pegar uma roupa de mergulho (Diving Suit) e ao pegar, acesse o **computador** para que a plataforma desça levando-o para a parte de baixo.



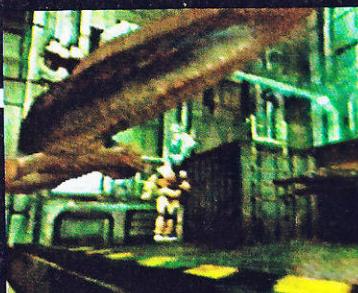
PARTE-J

O ataque dos Mosasaurus

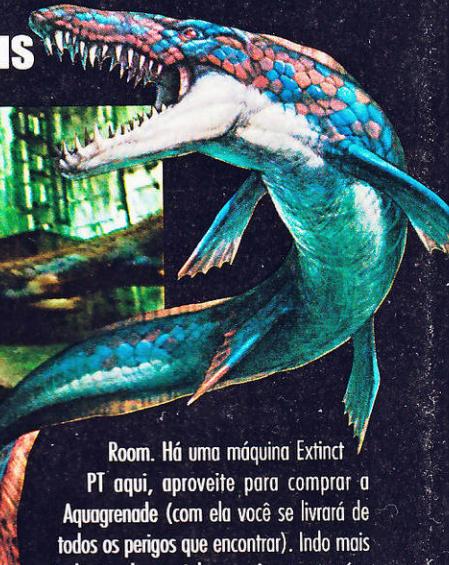
No andar submerso, Regina examina os mapas no computador, mas neste meio tempo dois Mosasaurus aparecem para atacar. Regina esquia-se e quando a ação voltar para você, use a arma Needle Gun para acabar com eles e você poderá usar ainda a Shockwave.

Acabando com estas ameaças, dê a volta nas caixas que estão na plataforma e pegue o Med Pak S. Dentro da água Regina poderá pular usando o botão ▲ para ativar o acessório Jet que está em suas costas (ótimo para atacar inimigos em lugares altos).

Siga para o final da plataforma sempre atento com a aparição dos Mosasaurus. Lá a



câmera estará mostrando algumas áreas por onde você irá passar. Entre na porta abaixo da plataforma, que dará acesso ao Water Circulation System Control



Room. Há uma máquina Extinct PT aqui, aproveite para comprar a Aquagrenade (com ela você se livrará de todos os perigos que encontrar). Indo mais à direita do caminho, você encontrará o computador que controla o sistema dos aquadutos e à esquerda deste você encontra o arquivo Preventative Maintenance (onde consta informação sobre a explosão que causou uma enorme rachadura no reator, justamente quando os homens levaram o plug para acionar o computador e abrir as portas do reator).



PARTE-K

Encontrando o plug do computador

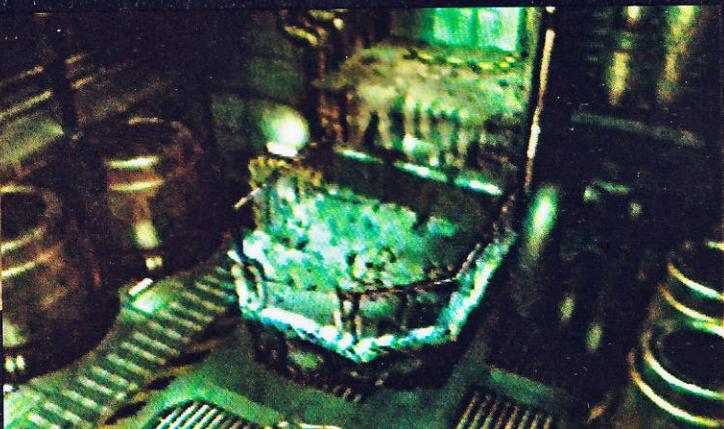
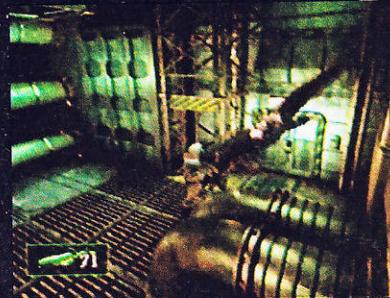
Vá para a plataforma mais baixa que está ao lado do computador e saia dela pela porta ao fundo.

Ela dará acesso a um corredor com mais Mosasaurus e um obstáculo o qual você deverá pular. Ao sair pela porta, você chegará na área de transporte, onde notará um corpo caído no alto de uma plataforma e um painel de controle fixo na parede oposta, que funciona normalmente.

Saia através da porta dupla que está mais adiante para chegar até a câmara de circulação



de água. Nesta área os Mosasaurus aparecerão, siga sempre em frente e na primeira curva que aparecer perto de uma porta, suba nas plataformas e pegue o Med Pak M. Faça o caminho das plataformas tomando cuidado para não cair, mas adiante você encontrará um Med Pak S. No final do caminho à esquerda, examine a coluna da plataforma que está rachada. Depois dê um tiro para derrubá-la e use em seguida a plataforma para chegar até a próxima porta.



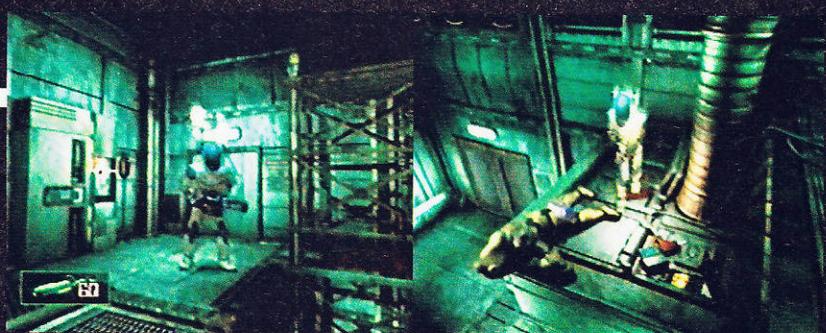
PARTE-L Abrindo caminho para o reator

Ao atravessar a porta, mexa no painel que está na parede à direita para restaurar a energia do **elevador** do lado oposto, depois siga em frente para chegar até aquele corpo caído na plataforma que você avistou antes, nele pegue o plug do computador.

Agora desça e volte até o computador perto da máquina Extinct PT e use o plug para acioná-la. Com isso você poderá abrir as portas que



levam até o reator. Faça o caminho até a plataforma onde você pegou o plug, usando o elevador que você ativou antes. Quando chegar na área das plataformas, siga para a que está em linha reta, ao final dela desça e entre pela porta. Do outro lado, haverá uma outra máquina Extinct PT, recarregue seu Aquagrenade se preci-



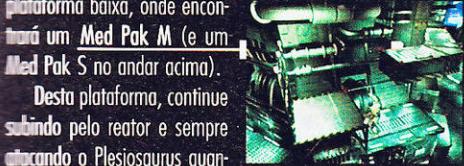
sar e suba pelo elevador ao lado. No andar superior, siga à esquerda da tela até encontrar um outro **corpo** que está caído no final, nele você pegará o City Keycard. Depois pegue o Dino File do Plesiosaurus que estará à esquerda, descendo pelo elevador que está ao lado. Mais adiante a porta o levará até o reator, mas a cena mostra a chegada de um **Plesiosaurus**. Regina esquivará de todos os ataques, mas o bicho é persistente. Por motivos de segurança, todas as portas da sala se fecharão automaticamente.



PARTE-M O confronto com o Plesiosaurus

Estando com seu Aquagrenade equipado, é de volta no reator até chegar a uma plataforma baixa, onde encontrará um **Med Pak M** (e um **Med Pak S** no andar acima).

Desta plataforma, continue subindo pelo reator e sempre atacando o Plesiosaurus quando ele estiver à vista. Não é possível desviar dos ataques deste monstro, então atire no momento em que ele atacar para fazê-lo recuar.



Chegando até uma **cavidade** existente dentro da parede do reator, onde você poderá ficar escondido atacando o inimigo sem ser atingido (encontre neste local um **Med Pak L** e outro será encontrado na saída). Quando matar o monstro, as portas de segurança se abrirão. No alto do reator, você encontrará a porta do elevador que o levará até a superfície da água. Antes de entrar, acione o painel ao lado.



RUMO A EDWARD CITY

TERCEIRO CAPÍTULO

Regina e Dylan sabem que poderá haver sobreviventes em Edward City, mas o caminho para lá é perigoso.

Nesta etapa do jogo, ambos tomam caminhos diferentes, mas a rivalidade entre os dois começa a ser deixada de lado, pois agora precisam unir forças também para vencer os perigos

que estão por vir. Então juntos eles descidem seguir o mesmo caminho, dando inicio a novos mistérios e dificuldades ainda maiores.



PARTE-A

O caminho marcado por David

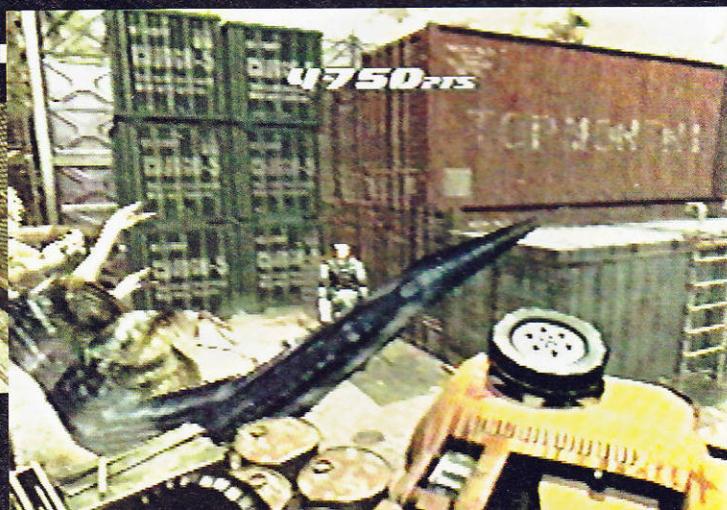
Ao descer a escada do lado de fora do elevador, Dylan encontra-se com Regina. Eles comentam as dificuldades do caminho que tomaram para chegar até onde estão, neste momento David entra em contato pelo rádio dizendo que encontrou sobreviventes na cidade. Isso faz com que Dylan e Regina unam forças para chegar até lá.

Você controlará Dylan, siga pelo mesmo caminho que Regina seguiu. Ao sair pelo portão, fique atento para novos **Velociraptors** ainda mais resistentes. Equipe a Solid Cannon para facilitar e não fique parado. Se observar na parede à esquerda, notará uma porta.

Ela dará acesso até uma área que tem uma máquina Extinct PT, mas você terá de enfrentar um *Allosaurus*. Se tiver bastante EPs, vá até a máquina e compre a

Chainmine, a Antitank Rifle e também a Light-Weight Armor.

Feito isso, volte ao caminho anterior e continue por ele até o final. Pegue o Dino File do Instrutracevia perto do **corpo** que está ao lado e corte a vegetação o portão. Mais adiante Regina encontram uma



PARTE-B

Atravessando a montanha vulcânica

Entrando pelo portão seguinte, equipe sua Chainmine e use-a para explodir uma pedra que bloqueia a passagem. Tenha a Antitank Rifle de preferência equipada pois o perigo agora será muito maior. Mais adiante destrua uma pedra para pegar um Med Pak L perto de um rio de lava, depois pegue o caminho da esquerda e suba pela escada.

Para encontrar a saída desta caverna, siga as marcas deixadas por David. Você encontrará muitos Inostrancevias (use a Chainmine, moderadamente, para virá-los de barriga para cima e então atire). Seguindo pelo caminho da esquerda



da você encontrará outro Med Pak L, agora siga pelo caminho da direita. Ao final desta caverna você encontrará outra escada. Logo que subir por ela, você poderá destruir a pedra que está à direita para então pegar um atalho.

Siga em linha reta para a próxima caverna, o caminho o levará até outra escada. Mais adiante você encontrará outras duas pedras, destrua apenas a que está à esquerda, pois a da direita abrirá caminho para mais Inostrancevias. No cruzamento deste caminho, destrua outra pedra e seguindo adiante você encontrará o portão para sair da caverna.



PARTE-C

Travessia nos domídos dos Allosaurus

Do outro lado do portão haverá uma máquina Extinct PT, você poderá comprar a Rocket Launcher e munição para as suas melhores armas e então siga pela escada. Dylan e Regina chegam em um caminho onde encontram muitos Allosaurus, mas por sorte existem muitos canhões nesta área para eles se defenderem. Dylan salva Regina do primeiro ataque, mas outros Allosaurus aparecerão.

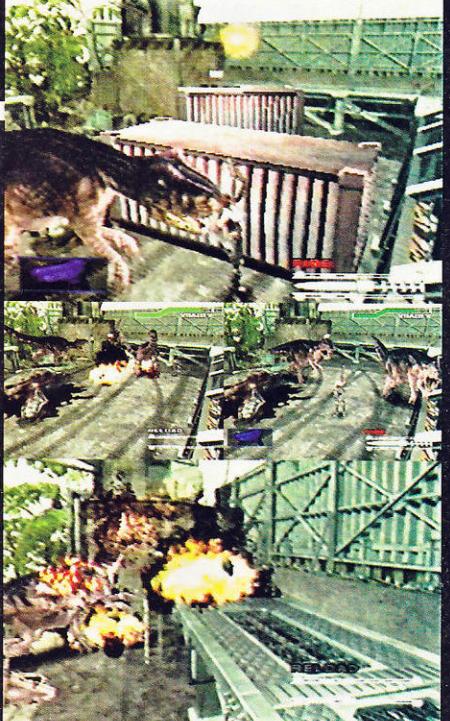
Antes de Regina continuar, Dylan lhe joga o Signal Bullet (um sinalizador). Use-o quando os Allosaurus atacarem ou quando você estiver perto deles e Dylan saberá onde deve atirar



(felizmente os tiros não acertam seu personagem).

Concentre-se em fugir dos Allosaurus é cruzar a área que leva até o próximo canhão. Se ficar cercado ou for atacado, use o sinalizador para Dylan poder ajudar. Haverá grandes caixas bloqueando seu caminho, use perto destas o sinalizador para que Dylan a destrua. Antes de chegar no canhão, você encontrará um Med Pak S.

Quando estiver em segurança, Regina informará Dylan para atravessar a área. O esquema será o mesmo, use o sinalizador quando estiver em perigo para Regina ajudá-lo.



PARTE-D

Chegando até o canhão onde **Regina** se encontra, prossiga pela área seguinte com **Dylan** e você deverá encontrar um outro Med Pak S na plataforma adiante, mas lembre-se de sinalizar para **Regina** destruir as caixas que bloqueiam o caminho atrás do canhão.

Quando chegar no próximo canhão, será a vez de **Regina** atravessar a área. Se quiser ganhar alguns EPs extras, poderá usar o sinalizador a seu favor, atraindo os **Allosaurus** para o mesmo ponto e sinalizando para seu parceiro ati-



rar. Quando **Regina** chegar a onde **Dylan** está, ele se desfará do sinalizador e pará-

tirão para a cidade.

Pegue o **Dino File** do **Triceratops** no corpo caído adiante, depois use a máquina Extinct PT para recarregar as armas que mais utiliza (compre a Rocket Launcher, se ainda não comprou). Indo mais adiante, **Regina** e **Dylan** logo notam que houve uma grande matança na região, existem muitos corpos de humanos e dinossauros espalhados por todos os lados.

Dylan avista um filhote de **Triceratops** morto



e logo sua a mãe aparecerá furiosa, partindo para o ataque. Para salvar suas vidas, **Regina** e **Dylan** usam o jipe para fugir. Enquanto **Regina** está ao volante, **Dylan** terá

que manter os **Triceratops** afastados. O procedimento é o mesmo que foi usado no barco.



PARTE-E

Fugindo do ataque dos Triceratops

Aarma do jipe se move apenas para os lados, não se preocupe com os ataques aéreos. No começo você terá que manter o **Triceratops** afastado do carro, mas depois de muitos acertos no bicho, outro **Triceratops** chegará para reforçar o ataque do primeiro.

Agora fique atirando em ambos e preste atenção nas laterais do jipe, os **Triceratops** ganham grande velocidade. Depois de mais alguns acertos, eles se revezarão no ataque. Um deles continua investindo contra o jipe e o outro vai por dentro da mata (por um dos lados), concentre-se apenas no que estiver atrás de você mas fique atento com o que anda ao seu lado, pois ele sairá da mata repentinamente.

Quando você finalmente derubar os dois, **Dylan** parabenizará **Regina** por ter conduzido bem o jipe, essa distração é suficiente para eles capotarem no meio de



um campo cheio de **Velociraptors**. Mas **David** aparecerá para salvar os dois, bombardeando as feras e em seguida, ao avistar a carnificina que está

acontecendo na cidade, ele imediatamente partirá para ajudar os sobreviventes e **Dylan** e **Regina** irão logo em seguida.



PARTE-F

Vasculhando a cidade

Chegando em Edward City, David cai com o helicóptero (ele não sabia pilotar muito bem). Ao chegar na cidade todos os sobreviventes que ele havia encontrado estavam mortos, mas Regina não desistirá, ela sabe que se encontrar o banco de dados da Energy Facility, eles ainda terão alguma chance. David fica aborrecido por ter destruído o helicóptero e pouco depois eles então se separam.

Antes de qualquer coisa, vá até o corpo que está caído entre os dois jipes e logo adiante encontrará o Dino File do Oviraptor. Agora atra-vesse por essa área indo para a esquerda, você encontrará o Robson's Store.

Dentro desta loja você encontrará mais uma máquina Extinct PT ao lado da porta. Sobre o balcão encontrará o Shop Owner's Papers (ele explicará sobre o plano dos humanos para proteger seu território dos dinossauros, mas este plano não deu



certo. A força militar construiu uma míssil no meio da floresta e pretendia jogá-lo nesta área, onde agora eles estão, mas para isso era necessário o disco contendo os dados para acionar o míssil). Atrás do balcão haverá um Med Pak S e diante do corpo caído ao fundo da loja, você encontrará a Living Quarters Key. Visite agora o Save Shop para gravar seu progresso no jogo.



PARTE-G

A batalha com o Tyrannosaurus Rex

Depois de explorar esta loja, volte até próximo do helicóptero e entre pela porta que está ao seu lado, mas no caminho surgirão Pteranodons. Do outro lado da porta, você seguirá por uma caminho cheio de Oviraptors (na plataforma você pode pegar Resusc. Pak). Use a Living Quarters Key para passar pela porta e do outro lado Dylan encontrará o T-Rex. Felizmente há um tanque de guerra por perto e Dylan o usará. O T-Rex perseguirá Dylan, mas estando com o tanque de guerra, ele terá a artilharia pesada a seu favor, apertando X ou □, já os botões L1 e R1 servirão para rotacionar



o canhão para esquerda ou para a direita respectivamente. A arma secundária é uma bomba de luz que cega o inimigo temporariamente, ela será acionada apertando o botão O (você terá seis destas bombas). Para atravessar esta área você terá que destruir as caixas que estão no caminho com um tiro de canhão, além de manter o T-Rex a distância. Use a bomba de luz para cegá-lo temporariamente quando tiver que usar o canhão para destruir as caixas. Cada vez que você conseguir derubar o T-Rex, ganhará 1000 pontos, mas ele se levantarará em seguida para atacar novamente.



PARTE-H Volta à floresta das plantas venenosas

Quando você chegar nas plataformas de metal, o T-Rex tentará acompanhá-lo, mas a cena mostrará uma porta sendo fechada e Dylan usará o tanque para mantê-la aberta e o monstro desistirá da perseguição.

Do outro lado, pegue a Gas Mask perto do jipe capotado e a cena mostrará Dylan esquivando-se do ataque de uma daquelas pessoas misteriosas. E quando tudo parece estar perdido, aquela estranha jovem que Regina havia capturado ajuda Dylan.

Em seguida a garota desaparece, mas deixa



cair um colar que Dylan reconhece como familiar. Regina chega e escuta um pouco da história de Dylan, pouco depois eles resolvem entrar na floresta para explorar uma área de plantas venenosas e voltam juntos para o barco. Vá até a máquina Extinct PT e compre o EPS Gold Card, só então leve o barco para a floresta (mas se você quiser ganhar muitos EPs, vá até as docas e



mate os Plesiosaurus, pois com o EPS Gold Card seus pontos serão dobrados). Saindo do barco, faça o caminho pela floresta até chegar na divisão da trilha, especificamente naquela porta que leva para a área onde você queimou as plantas venenosas.

Na área de plantas venenosas você encontrará uma escada e uma placa, estando Regina com a Gas Mask ela poderá então descer.



PARTE-I

Na área de lançamento do míssil

Não há muito o que fazer nesta área, apenas atravesse-a e no final do caminho você chegará ao local onde está o míssil. Visite a máquina Extinct PT e prepare seu equipamento (as armas que mais usa deverão estar carregadas e os itens de cura disponíveis), depois saia pela porta verde no final do corredor.

Ao atravessar fique atento com os Velociraptors que aparecerão, atravesse a área e desça pelas escadas para chegar na Data Control Room. Dentro desta sala, vá até a luz amarela e pegue o 3rd Energy Disk, depois



examine os computadores à sua esquerda para encontrar o Dino File do Giganotosaurus. Encontrando estes itens, volte pela mesma porta que encontrou. Quando subir as escadas, o T-Rex aparecerá mas um outro dinossauro muito maior que ele surgirá e travarão uma batalha de gigantes que impedirá a passagem Regina. Dylan chegará até onde Regina está, mas antes que eles possam ir embora, os tremores de terra abalarão o sistema do computador que acionará o lançamento do míssil.

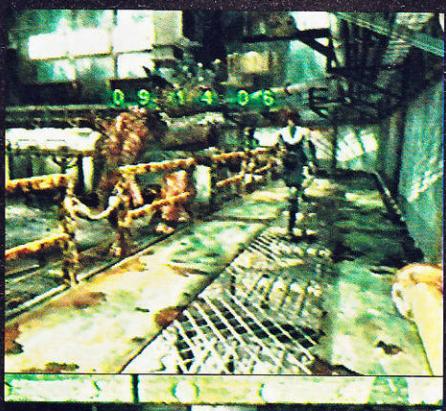
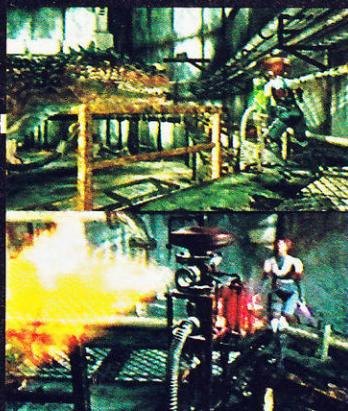


PARTE-J

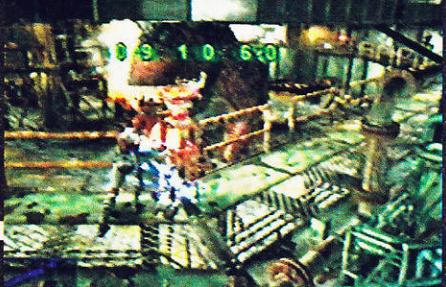
Enfrentando o Giganotosaurus

Regina tentará desarmar o míssil enquanto Dylan procura sobreviventes na região. Chegando ao local do míssil, Regina encontrará o Giganotosaurus que tentará acertá-la. Por não ter arma capaz de parar esta criatura, ela usará um ataque com gás inflamável para deter este monstro. Tendo o comando sobre Regina, você terá que queimar o Giganotosaurus umas quatro ou cinco vezes.

Na plataforma ande de um lado para o outro, mexa na válvula de gás (botão de ação), e use o Large Stungun para atear fogo e queimar o monstro. Mas atenção, uma vez que usar a válvula, ela permanecerá vermelha por algum tempo até recarregar, então você deverá ir até a



outra. Neste meio tempo, o monstro poderá emitir um grito que derrubará Regina, faça-a levantar-se rapidamente. E para complicar, você terá apenas 10 minutos para interromper o lançamento do míssil. No final da plataforma haverá um Med Pak M e um Med Pak L. Fique visitando as válvulas de gás e queime o monstro até ele cair e o sistema de emergência voltar a funcionar elevando a plataforma.



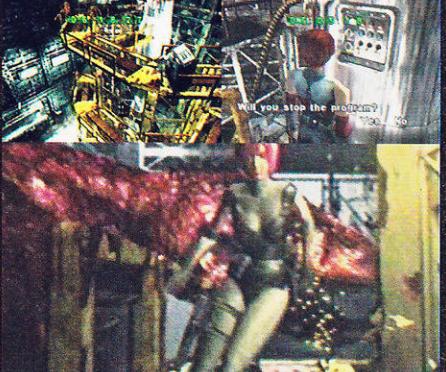
PARTE-K

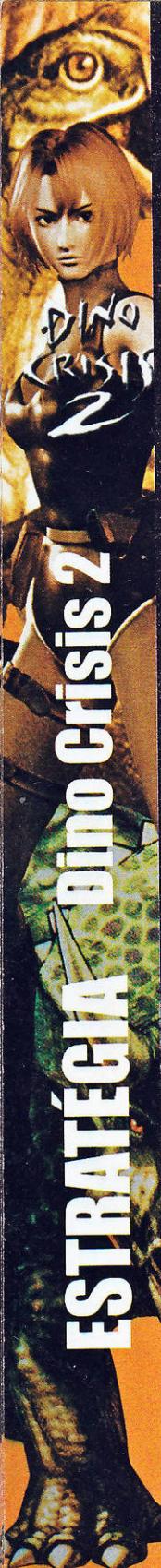
Impedindo o lançamento do míssil

Vá até o final da plataforma e mexa no painel para ativar a energia. Aqui existe cinco caixas de fusíveis que estão sobrerecarregadas, você deverá acertar as que ficarem vermelhas para impedir a queda da energia. Fique na posição mostrada na foto e você só terá o trabalho de girar Regina para os lados e usar o Large

Stungun. Depois de muitos acertos, a energia será reestabelecida e todos os fusíveis voltarão a ficar azuis. Cruze a plataforma que se ergueu ao lado e suba no elevador que está do outro lado da plataforma do míssil, no andar de cima e corra até o final da plataforma. Mexa no painel para baixar a tampa no topo do míssil, em seguida vá até lá e ative o programa para interromper o lançamento. Faça o caminho de volta e o Giganotosaurus acordará e irá atacar Regina novamente.

Mas suas investidas acabarão destruindo a plataforma e derrubando o míssil, que só não explodirá por ter sido desativado antes.





ESTRATÉGIA Dino Crisis 2

A VERDADEIRA MISSÃO

QUARTO CAPÍTULO

A pós desarmar o míssil, Regina é atacada pelo imenso dinossauro que destruiu tudo na cena anterior. Por sorte o explosivo do míssil não foi detonado mas ao cair causou grandes estragos e agora a verdadeira missão terá início. Dylan, Regina e David se unem para encontrar um meio de voltar ao seu tempo.



PARTE-A Seguindo caminhos diferentes

Regina após desmaiar, desperta na sala de lançamento do míssil que agora está em chamas. Visite a máquina Extinct PT para salvar seu progresso no jogo e só então desça a escada do lado oposto para chegar até a porta, mas esteja com a Missile Pod equipada. Ao sair deste lugar, muitos Inostrancevias aparecerão, fique atento a todas as direções até chegar na porta.

O caminho seguinte o levará para o lado de fora, onde muitos Inostrancevias continuarão aparecendo. Lá Regina reencontra Dylan e David no barco que está próximo, os três concordam



em ir para bem longe desta área. No entanto para passar através do rio, eles deverão abrir os portões que o bloqueiam. Dylan e David assumem a tarefa. Dylan ficará vigiando enquanto David abrirá os portões. Alguns Velociraptors tentarão atacar a David e você terá que usar o canhão para protegê-lo.

Uma boa dica é atirar nos Velociraptors que chegarem perto de David, pois os tiros não acertarão seu amigo. Cerca de dois tiros serão o suficiente para derrubar estes dinossauros na água. Depois de abrir os portões, David e Dylan voltarão para o barco, mas um Allosaurus aparecerá e pegará Dylan, David o salvará empurrando-o para dentro da água.



Regina tentará ajudar mas é tarde demais para David, enquanto isso Dylan é arrastado pela correnteza.



PARTE-B

A garota misteriosa

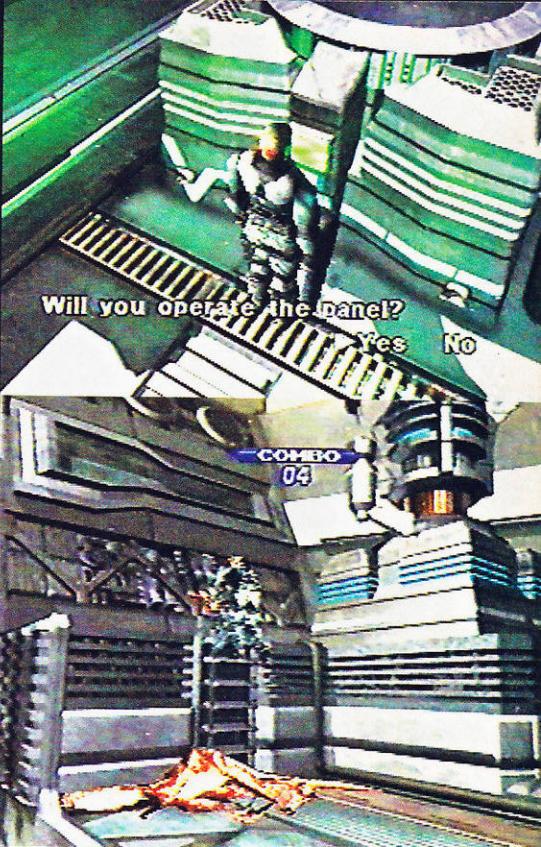
Dylan acorda em uma área desconhecida. Ele está sendo observado por aquela garota misteriosa, que pede a ele para que a siga até sua casa. Você terá de cruzar a floresta e proteger a garota de qualquer dinossauro que aparecer.

Se você carregou o Flame Launcher, use-o para acabar com quem chegar perto e sempre ande junto com a garota. Caso seu Flame Launcher esteja sem munição, uma boa opção é usar o Antitank Rifle. Quando a garota ficar parada é sinal de que há perigo por perto. Depois de cruzar o primeiro portão, ela seguirá em frente e escalará uma pequena inclinação do terreno mas você terá que subir pela escada que estará à sua esquerda. Ao chegar próximo da garota ela abrirá uma segunda porta que o levará a um caminho aparentemente seguro e ela então sairá correndo para dentro de um



grande prédio. Quando você tentar segui-la, alguns Velociraptors aparecerão. Ao tentar fazer o mesmo caminho que a garota, alguns raios bloquearão seu caminho e o painel ao lado que desativa os raios não funcionará. Você terá que destravar as quatro trancas para poder desligar os raios.

Desça e mexa no painel à esquerda da escada, depois suba por outra escada que está atrás de você e mexa no segundo painel. Desça e faça o mesmo com os demais painéis do outro lado, desligando os raios.

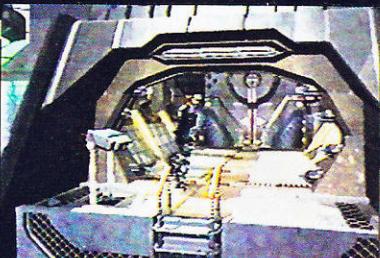


PARTE-C

A entrada no laboratório do futuro

Do outro lado dos portões você encontrará o arquivo Superintendent's Will que estará sobre a mesa (ele explica tudo o que aconteceu, com humanos e dinossauros que não puderam viver no mesmo mundo e as crianças que se machucavam eram colocadas dentro de câmeras especiais e mandadas para o passado para serem cuidadas. As maior tragédia era que as crianças perdessem suas habilidades de falar e se dedicavam a proteger os dinossauros).

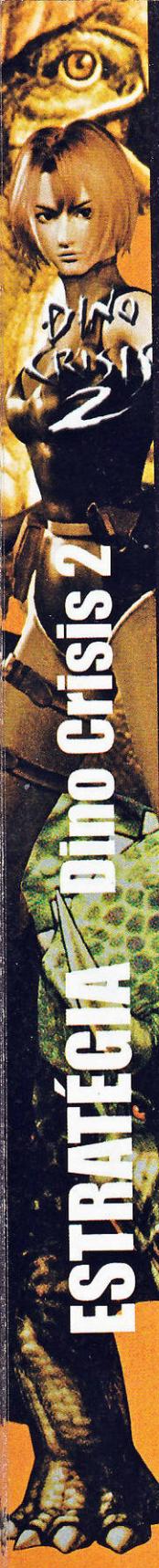
Do outro lado da mesa haverá uma ponte que o levará até a próxima sala. Nela você encontrará o arquivo Noah's Ark Plan (este explica que durante o transporte no tempo, alguma coisa aconteceu e o espaço-tempo foi distorcido, alterando a história após o período Cretáceo. Um experimento feito em escala global resultou em devastação, afetando todos os



organismos vivos e a história da Terra mudou drasticamente, principalmente a raça humana. O plano era levar os organismos vivos do período Cretáceo para o futuro e, após a crise, trazer os organismos para seu tempo original, garantindo a existência da raça humana).

Depois vá até a última máquina Extinct PT e recarregue sua munição e compre o máximo de itens de cura que puder, caso não os tenha.





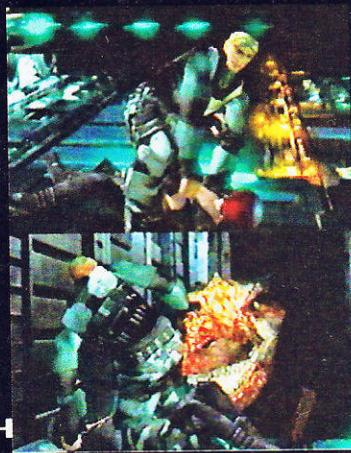
PARTE-D Mudando a história da humanidade

Depois entre pelo corredor ao lado (onde haverá um Resusc. Pak) e Dylan encontrará novamente a garota mexendo no computador, do outro lado da porta após ele descer pela escada. O olograma de uma pessoa aparecerá para explicar tudo sobre o Noah's Ark Plan. O tempo onde Dylan e Regina estão no momento será na verdade o futuro da humanidade e não o passado como eles pensavam. A figura do olograma diz que muitas pessoas morreram antes de cruzar o portal do tempo, inclusive sua mulher que foi morta por um dinossauro e que também sua filha Paula fora ferida (a garota misteriosa). A garota misteriosa então se reconhece como sendo Paula e aponta para a figura do olograma, dizendo que ele é seu pai. E a figura do olograma diz que sua última missão foi levar sua filha Paula e outras crianças para o passado em câmaras especiais e neste momento Dylan então descobre que a figura do olograma na verdade é ele mesmo no futuro. E uma foto sua aparecerá mostrando



ele cruzando o portal do tempo e a figura do olograma termina sua apresentação apontando para o portal do tempo dizendo que eles (no caso as crianças) deverão voltar e alterar os acontecimentos.

Mas o portal do tempo só pode ser usado mais uma única vez. Siga a garota Paula e ela abrirá a porta para você, mas do outro lado desta porta um estrondo danificará os controles do prédio que ativará a sua auto-destruição. A última pessoa misteriosa (que na verdade é uma das crianças trazidas do futuro), aparecerá e atacará Dylan e a garota Paula. O Giganotosaurus aparecerá e uma contagem regressiva de 5 minutos terá início.

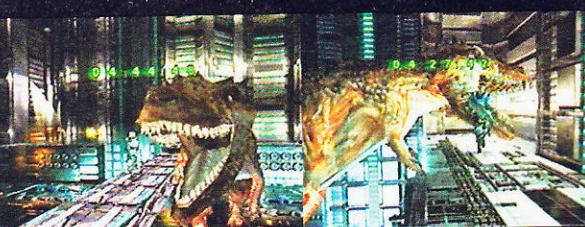


PARTE-E O destino da Terra nas mãos de Dylan

Quando tiver controle sobre Dylan, cruze a plataforma e não pare por nada. Depois de cruzar a ponte, o Giganotosaurus a destruirá. Mexa no painel que está diante da ponte e as portas de segurança serão fechadas.

Corra até a parede no final da plataforma à esquerda e ative o sistema de emergência para ligar o computador orbital, depois corra para o lado oposto, cruzando outra ponte, e ative o sistema de segurança para dar as coordenadas ao sistema global.

Volte até o painel principal e mexa nele para acionar o satélite, mas fique atento com sua



energia. Em seguida Dylan poderá ser derrubado com os gritos do monstro, então levante-se rapidamente. O painel principal acionará um velho satélite que mandará uma descarga poderosa de energia sobre o prédio, acertando a sala onde Dylan e o monstro estão, mas o

Giganotosaurus é quem levará a pior. As portas de segurança se abrirão e mostrará que o tempo não parou de correr. Siga rapidamente para a sala do portal do tempo e curta o final extraordinário do jogo, onde Regina, Dylan e Paula tentarão fugir, mas como a própria figura do olograma havia dito "algo de errado aconteceu", mas alguém deverá voltar no tempo e impedir que esta catástrofe se concretize.

Dylan terá que fazer uma escolha, enquanto você assistirá a um final surpreendente.



DICAS

A DIVERSÃO ESTÁ APENAS COMEÇANDO

Mais uma vez a Capcom surpreende os fãs de Dino Crisis com um final emocionante, mas não pare por aí. A diversão continua com uma super sequência de dicas, confira.

O SISTEMA DE RANKING

Após os créditos, seu desempenho será mostrado no ranking. Ele é baseado no total de tempo que você gastou para terminar o jogo. Confira seu tempo e tente conseguir um desempenho melhor:

Rank	Tempo
S	2:00:00hs ou menos
A	2:00:01hs - 4:00:00hs
B	4:00:01hs - 6:00:00hs
C	6:00:01hs - 8:00:00hs
D	8:00:01hs ou mais

Caso termine o jogo em duas horas ou menos, você ocupará o primeiro lugar no ranking se classificando com a letra S. Passando de duas horas, você ficará classificado com a letra A e assim por diante.

A partir da segunda vez que você terminar o jogo, você verá uma foto de Regina e Paula na tela final de Ranking. Sempre salve seu último desempenho no jogo para com isso ter uma nova tela de abertura quando iniciar da próxima vez, dando loading game.



HABILITANDO NOVOS PERSONAGENS

PLAYER ENTRY



EXTINCT PT. 600420 EXIT

Quando terminar o jogo pela primeira vez, receberá a tela de Ranking, depois será mostrada uma tela chamada Player Entry. Rick e Gail (personagens do primeiro jogo), estarão disponíveis para jogar no modo Extra Crisis, mas você terá que comprá-los. Por isso a necessidade de ganhar a maior quantidade de Extinct Points que conseguir no jogo.

Além destes dois personagens, você ainda terá o tanque de guerra (Tank). O total de EPs com o qual você terminou o jogo aparecerá abaixo da tela em branco. Selecione os personagens e compre todos que puder.



OS NOVOS MODOS DE JOGO

A primeira vez que terminar o jogo, um ícone (espadas cruzadas), será mostrado e você habilitará o mini-game Dino Colosseum. Completando o jogo com todos os onze Dino Files, você habilitará o EPS Platinum Card (aparecerá um cartão brilhante na tela). Quando começar uma nova partida com este item, a munição de qualquer arma que comprar será infinita. Também poderá habilitar o Dino Duel, quando comprar qualquer

dinossauro na tela de Player Entry.

Após comprar Rick, Gail e o Tank, aparecerão dinossauros e dependendo do total de Extinct Points que tiver, poderá comprar a todos e jogar no Dino Duel. Agora você poderá chamar um amigo e jogar contra ele usando os dinossauros (estes também serão usados no Dino Colosseum). Após comprar todos os cinco dinossauros na tela de Player Entry, o Triceratops e o Compy aparecerão e poderão ser usados nos mini-games.



DINO CRISIS 2

RESTART CONTINUE EXTRACRISIS LOAD GAME OPTION

PLAYER ENTRY



150000 150000 160000 180000 180000

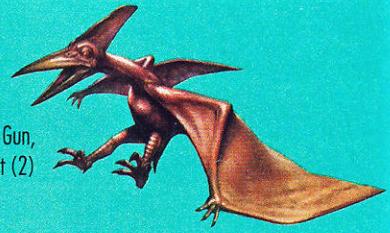
EXTINCT PT. 280420 EXIT

EXTRA CRISIS - DINO COLOSSEUM

Este jogo exigirá suas habilidades em caçar lagartos em pequenas áreas. Você poderá escolher qualquer personagem que comprou na tela de Player Entry e cada um tem vários tipos de armas para derrotar estes dinossauros:

Dinossauros	Quantidade
Oviraptor	10
Velociraptor	8
Inostrancevia	3
Allosaurus	2
Tyrannosaurus Rex	1

Dependendo de seu desempenho, avaliado em quatro categorias, você receberá um troféu. Então tente manter sua energia o mais alto que puder, mate os dinossauros rapidamente, a quantidade de acertos e erros irá influenciar, além é claro do total de EPs que conseguiu fazendo combos. Ao lado estão os personagens e o que eles oferecem neste modo de jogo.



• Regina

Armas: Submachine Gun, Heavy Machine Gun, Large Stungun, Chainmine Itens: Hemostat (2) e Med Pak S (2), Med Pak M (1)

• Dylan

Armas: Shotgun, Rocket Launcher, Machete, Chainmine, Firewall Itens: Hemostat (2), Med Pak S (2), Med Pak M (1)

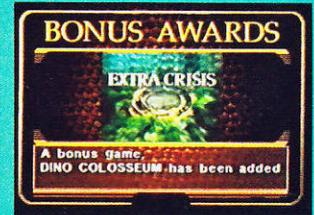
• Rick

Armas: Solid Cannon, Chainmine, Firewall Itens: Hemostat (2), Med Pak S (2), Med Pak M (1)



• Gail

Armas: Flame Launcher, Antitank Rifle, Chainmine Itens: Hemostat (2), Med Pak S (2), Med Pak M (1)



• Tank

Armas: Cannon, Flash Rounds Itens: Med Pak S (2), Med Pak M (1)

EXTRA CRISIS - DINO DUEL

Neste modo você poderá usar cada dinossauro que matou e cada dinossauro também receberá um item de cura (Food). Confira os golpes que você poderá usar:

• Oviraptor

Seus ataques derrubarão facilmente os dinossauros pequenos, porém use o especial contra os maiores e a tática é bater e correr. Chute: X

Veneno: ○

Empurrão: ↓+X

Chute Curto: ↓+○

Especial: ↑↓↑+□



• Velociraptor

Seus ataques são fortes, mas em muitos momentos são lentos. Como os Oviraptors, seus ataques especiais são devastadores, use-os apenas nos dinossauros grandes.

Mordida: X

Empurrão: ○

Mordida Baixa: ↓+X

Rabada Direita: →+○

Rabada Esquerda: ←+○

Especial: ←→↑+□



• Inostrancevia

Os ataques são poderosos, porém muito lentos excetuando sua mordida enquanto está correndo e também o empurrão. O ataque especial é bem difícil de ser feito.

Esquiva: ○

Mordida: X ou □

Mordida Com Corrida: ▲

Especial: ○, ○, ↓+□



• Allosaurus

Sua velocidade é a sua maior vantagem e combinada com seus ataques, fica fácil ganhar.

Mordida: X ou □

Rabada: ○

Provocação: R1

Mordida Com Corrida: R1+□

Especial: ←↓↑+□



• Compsognathus (Compy)

Este dinossauro é muito rápido e poderoso, apesar de morrer facilmente. Sua mordida é a melhor arma.

Mordida: X ou □

Especial: ○, ○+↓



• Triceratops

Sua couraça dura garante sofrer menos danos e seu golpe especial poderá matar qualquer dinossauro dependendo do acerto.

Item: Food

Corrida: X ou □

Chifrada de Lado: ○

Especial: ↑↓↑+□



• Tyrannosaurus Rex

Gigantesco e poderoso, apesar de muito lento nos ataques e movimentos.

Mordida: X ou □

Mordida Normal: ○

Empurrão: X+↑

Corrida: ▲+↑

Especial: ↓↓↑+□



A GAMESTATION especial VAI SORTEAR
UM PLAYSTATION 2 E COLOCAR VOCÊ
NA ERA DOS 128 BITS!

E AINDA

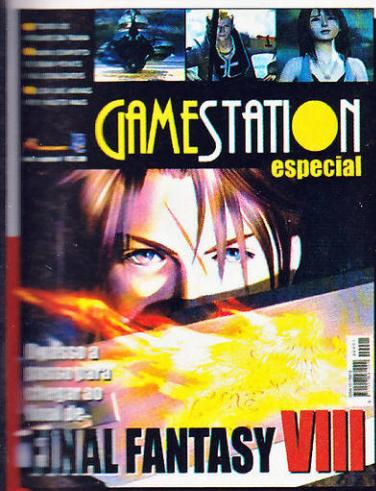
50

PRÊMIOS ENTRE
REVISTAS, JOGOS
E ACESSÓRIOS

ELE PODE
SER SEU!



SAIBA SOBRE OS DETALHES E A FORMA DE VOCÊ
PODER PARTICIPAR NAS PRÓXIMAS EDIÇÕES DE
GAMESTATION especial e magazine



GAMESTATION
especial

Adquira os números
atrasados no site

www.progames.com.br

SUMÁRIO



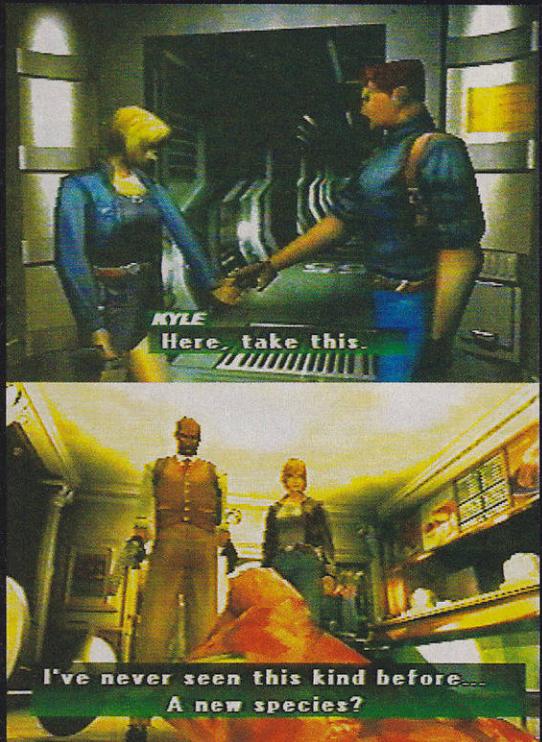
• O INIMIGO ESTÁ DENTRO DE VOCÊ	40	B - Últimos acertos no estacionamento	58
• LISTA DE COMANDOS	42	C - Encontro com Jodie	59
• CONHECENDO AS FUNÇÕES	42	► Quarto capítulo - A cidade de Dryfield 59	
• COMPRANDO ACESSÓRIOS	43	A - A entrada da cidade	59
• MAPAS E HOT ZONES	44	B - A porta da garagem	60
• DETALHES EM COMBATE	44	C - O último habitante de Dryfield	60
• CONHECENDO OS PERSONAGENS	45	D - O quarto número 6	62
• ARMAS, COLETES E ACESSÓRIOS	46	E - Encontrando o detetive Kyle	62
• USANDO A PARASITE ENERGY	49	F - Explorando Dryfield	63
► Primeiro capítulo - Na central da M.I.S.T.-1 50		G - No trailer do senhor Douglas	63
A - O treinamento na galeria de tiros	50	H - A estranha criatura do poço	64
B - Conhecendo funções	51	I - Entrando por baixo da loja	64
C - As gratificações por seu desempenho ...	51	J - A entrada secreta	65
D - Sendo designado para a missão	52	K - Entrando na casa abandonada	65
E - Com quem comprar equipamento	52	L - Enfrentando No.9	66
► Segundo capítulo - Em Akropolis Tower 53		► Quinto capítulo - Ataque na cidade 66	
A - Massacre na torre do prédio	53	A - Novas descobertas	66
B - Encontro com o membro da S.W.A.T.	53	B - Sem meio de transporte	67
C - A nova criatura neo-mitocôndria	54	C - A caminhonete do senhor Douglas	67
D - Continuando a investigação	54	D - Explorando os quartos	68
E - As câmeras de vigilância do prédio	55	E - Gasolina para a caminhonete	68
F - Chegando do outro lado da torre	55	F - Burner a criatura gigante	69
G - A aparição de uma criatura estranha ..	56	G - Escolhendo novos caminhos	69
H - Encontrando bombas armadas	56	H - As novas informações de Kyle	70
I - Seguindo a criatura	57	► Sexto capítulo - A entrada do abrigo 70	
J - A destruição do Akropolis Tower	57	A - Confronto com criaturas mutantes	70
► Terceiro capítulo - Na central da M.I.S.T.-2 58		B - Atravessando a ponte	71
A - Nova missão no deserto	58	C - Procurando Kyle dentro da mina	71

D	- Matando o monstro quadrúpede	72
E	- O caminho secreto para o abrigo	72
F	- No dormitório do abrigo	73
G	- Encontrando a sala de armamentos	73
H	- Corredor principal	74
I	- Ataque da estranha criatura	74
J	- Entrando no grande depósito de lixo	75
K	- Enfrentando a criatura Gloton	75
L	- Esmagando o monstro	76
M	- A reaparição de Kyle	76
N	- O puzzle da Flood Gate	77
O	- O puzzle da Full Moon Gate	77

►	Sétimo capítulo - De volta a Dryfield ..	80
A	- Reencontro com Pierce	80
B	- Voltando ao andar B4 do abrigo	80

►	Oitavo capítulo - O segredo de Neo Ark ..	81
A	- Explorando o lugar	81
B	- Uma nova criatura mutante	81
C	- Código de acesso ao computador	82
D	- Motivo da aparição das criaturas	82
E	- Pierce chega ao abrigo	83
F	- O segredo por trás do abrigo	83
G	- Sistema de segurança	84
H	- Entrando em Neo Ark	84
I	- O puzzle do santuário	85
J	- O gerador de força de Neo Ark	85
K	- Na floresta artificial	86
L	- O outro lado de Neo Ark	86
M	- Opção alternativa	87
N	- Enfrentando o chefe secreto	87

►	Nono capítulo - O pelotão Golem ..	88
A	- A criatura gigantesca	88
B	- Encontrando a jovem Eve	88



C	- Fuga da câmara de gás	89
D	- O encontro com No.9	89
E	- A mensagem de Pierce	90
F	- No estacionamento do abrigo	90
G	- O ataque dos Golems	91
►	Décimo capítulo - O conflito final ..	91
A	- A escolha do presidente dos E.U.A.	91
B	- No acampamento militar	92
C	- A verdade sobre o traidor da M.I.S.T.	92
D	- Conhecendo o lugar	93
E	- Voltando para dentro do abrigo	93
F	- O propósito de No.9	94
G	- Kyle jogando dos dois lados	94
H	- A nova criatura neo-mitocôndria	95
I	- Encontrando pontos fracos	95
J	- O surgimento do novo ser supremo	96
K	- Batalhando pela humanidade	96
•	DICAS	97

PARASITE EVE II

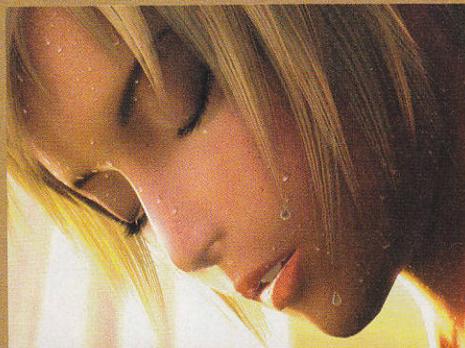
O INIMIGO ESTÁ DENTRO DE VOCÊ

Mitocôndria, são órgãos celulares responsáveis pela produção da energia existente em todo organismo vivo, incluindo os seres humanos.

FICÇÃO – PARASITE EVE

Num passado distante, as mitocôndrias existiram como organismos independentes e tornaram-se parasitas vivendo dentro das células dos seres vivos, agindo em simbiose. Eram inicialmente inofensivos parasitas até então evoluírem. Agora elas são chamadas de **neo-mitocôndrias** e conseguem transformar qualquer organismo vivo quer seja inseto, animal ou pessoa em criaturas violentas e sanguinárias. Tudo isso começou na véspera do natal de 1997, durante a apresentação de uma ópera na cidade de Nova Iorque.

Neste espetáculo ocorreu um estranho fenômeno e por conta dele muitas vidas foram perdidas. Num determinado momento a cantora lírica, **Malissa Pearce**, personagem principal do evento transformou-se em uma estranha e caótica entidade denominada **Eve**, com poderes capaz de manipular as mitocôndrias de todos os seres vivos que estivessem ao seu redor. Ninguém conseguiu detê-la, todos que tentavam se aproximar entraram em combustão espontânea,



morrendo instantaneamente, exceto a detetive **Aya Brea** que também estava presente. E foi neste momento que **Aya** então descobriu que tinha sido vítima de experimentos científicos que mudaram a sua estrutura biológica lhe dando poderes especiais através da energização de suas mitocôndrias. Por tanto, a única pessoa capaz de destruir **Eve**.

Três anos se passaram desde o incidente ocorrido em Manhattan e durante este período novas criaturas foram vistas a oeste de Nova Iorque. Mas o governo procurou sempre ocultar tais acontecimentos, desconsiderando o perigo eminente que ameaçava a sociedade e por muitas vezes encobriu a existência destes fatos. Agora **Aya** faz parte da M.I.S.T., unidade pertencente ao F.B.I., encarregado de caçar estas estranhas criaturas.



Os agentes da M.I.S.T. normalmente são convocados para investigar atos de serial-killers. Mas agora criaturas mutantes começaram a aparecer fora dos limites da cidade e a agente **Aya Brea** é então designada para investigar estas aparições, dando início a novas e surpreendentes descobertas que podem estar diretamente relacionados a sua vida e ao seu próprio passado.



M.I.S.T. – Mitochondrion Investigation and Supression Team (Time de Investigação e Repressão a Mitocôndria)

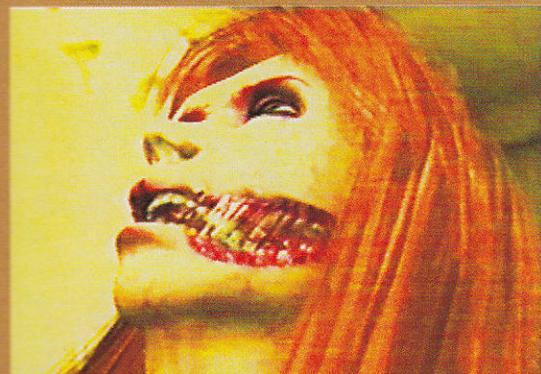
Uma divisão formada dentro do F.B.I., após os acontecimentos ocorridos a três anos em Manhattan deu início agora no último mês de agosto a M.I.S.T., agência de investigação e repressão a mitocôndria. Sua sede está localizada na cidade de Los Angeles, estado da Califórnia, iniciando com 12 agentes.

Esta unidade tem jurisdição sobre toda a cidade de Los Angeles e é formada pelo agente Baldwin, supervisor da agência, mais sete agentes caçadores, dois cientistas, um especialista em Biologia e um controlador interno de armas.



A.N.M.C. – Artificial Neo-Mitochondrion Creatures (Criaturas Artificiais Neo-Mitocôndria)

Seja de algum modo, seres humanos transformados e tudo indica que isto tem sido feito propositalmente. Algumas dessas aberrações de criaturas têm implantes metálicos em seus corpos e alguns destes dispositivos são visíveis sobre a própria pele. Talvez alguma organização esteja fazendo experimentos em seres humanos e animais com algum propósito ainda desconhecido. Estas criaturas artificiais denominadas neo-mitocôndria são as mais perigosas, pois parecem possuir grande inteligência, além de habilidades de combate.



N.M.C – Neo-Mitochondrion Creatures (Criaturas Neo-Mitocôndria)

Nome dado para animais e insetos que têm suas estruturas corporais modificadas pelo neo-mitocôndria. Estes tornam-se monstros perigosos e são avistados especialmente em zonas de clima quente por todo o país. Os agentes da M.I.S.T. eliminam estas criaturas com a ajuda da tecnologia G.P.S. (Global Positioning System ou Sistema de Posicionamento Global), que indicam a sua exata localização.



LISTA DE COMANDOS

A lista de comandos está dividida em três modos, cada um explica a função dos botões para cada uma das situações: Modo de Exploração, Modo de Combate e Menu de Opções.

MODO DE EXPLORAÇÃO

É o controle básico usado nos jogos de RPG. Nele Aya estará sempre pronta para explorar os ambientes do jogo, procurar itens ou seguir pistas.

- ↑ Andar
- ← Virar para a esquerda
- Virar para a direita
- ↓ Andar para trás
- Select Mostrar o mapa da área
- Start Abrir o menu principal
- X Ação/falar
- O Correr/cancelar
- ▲ Menu da Parasite Energy
- Alvo/Modo de combate

MODO DE COMBATE

Este modo ocorre quando um flash branco aparece na tela e isto estará sempre associado ao fato de Aya estar sendo vista por uma criatura ou então quando Aya estiver mirando uma criatura, no entanto existem criaturas que não se incomodam com a presença de Aya, desde que não sejam tocadas o que possibilita passar por elas sem precisar lutar. Os controles do jogo neste modo exigem um pouco de prática.

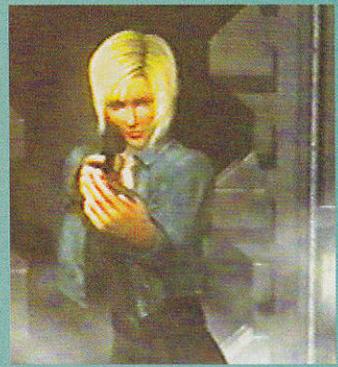
- Select Vibração do controle (On/Off)
- Start Abrir o menu de combate
- X Ação/usar a PE
- O Correr/cancelar
- Mudar alvo
- R1 Ataque (primário)
- R2 Ataque (secundário)



MENU DE OPÇÕES

Apenas estes botões serão usados no menu de opções.

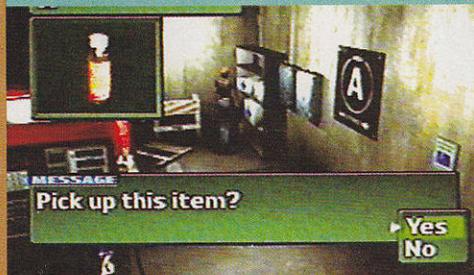
- Start Abrir/sair do Menu
- ↑↓ Mover o cursor
- X Confirmar
- O Cancelar
- ▲ Ajuda



CONHECENDO AS FUNÇÕES

Pegar Itens

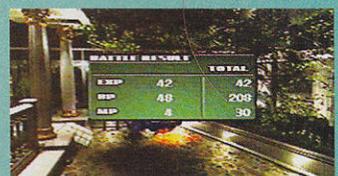
Você poderá carregar apenas 20 itens, incluindo sua própria arma e colete, equipados. Fica a seu critério manusear estes 20 itens durante o jogo. Se você pegar algum item na tela, ele entrará em seu inventário automaticamente (se houver espaço, é claro). Inimigos derrotados deixarão itens para você, e você decidirá pegá-los ou não. Caso seu inventário esteja cheio, você poderá trocar um item de seu inventário (que não ofereça muito benefício), pelo item que esteja sendo oferecido. Se o item não oferecer grandes benefícios na troca, não troque, apenas use-o ao invés de descartá-lo.



Menu principal

Acessível apenas quando você estiver no Modo de Exploração. Este menu indica tudo que você precisa saber sobre Aya, desde suas condições de saúde, suas armas (**Weapon**), coletes (**Armour**), todos os itens agrupados (**Attachments**) e até xaminar sua energia parasita (**P. Energy**). Sempre examine este menu após os combates ou antes de entrar em áreas desconhecidas.

Além de tópicos básicos como **HP** (a quantidade de vida do seu personagem), **MP** (o medidor de energia parasita de Aya) e **EXP** (permite que Aya melhore seu desempenho e aumente seus poderes), você terá também o **BP** (ou **Bounty Point**, pontos que você receberá sempre que matar uma criatura. Estes pontos serão usados para comprar equipamentos). E há também o **Weapon** (Arma), que mostra quais as armas Aya está usando, isto quer dizer que quando começar um combate a arma



que for mostrada será a arma que você estará usando. **Ammo** (Munição) indica a quantidade de munição que cada arma possui (deixe toda a sua munição agrupada no colete para que Aya não fique sem elas durante a batalha). No **Armour** (Colete), mostra o colete de proteção que Aya estará usando, assim como a bonificação que ele oferece como proteção contra certos tipos de ataques e o aumento de MP ou HP. A opção **Attachments**, mostra o ícone de cada item que está agrupado no colete de Aya, e onde você poderá equipar outras armas e munições, além de equipar os itens de cura, ataque ou proteção. Durante a batalha, você terá acesso apenas aos itens agrupados.

Equipamentos do menu principal

• Use: abre um sub-menu onde são mostrados todos os itens que Aya carrega. É aqui que você poderá trocar suas armas (Weapon), munição (Ammo), colete (Armour) e atualizar os itens agrupados em seu colete (Attachments).

Para atualizar armas e coletes, selecione qualquer item dos que você tiver equipado e aperte X, abrindo assim uma lista de tudo o que você possui. Escolha qual a arma, munição ou colete que deseja equipar ou trocar, aí então confirme com X (ao atualizar as armas, você pode escolher qual o tipo de munição se houver mais de uma).

Mexendo na parte dos itens, escolha quais os que quer trocar ou usar. Isso fará aparecer duas opções obrigatórias, que são: Exchange (troca) e Discard (descartar). Se for um item de uso imediato, a opção Use (uso) aparecerá. Em caso



de munição agrupada, a opção será então Load (carregar).

• Key Item: é onde você seleciona chaves e itens que lhe darão informações. Ao selecionar um deles, surgirá opção Use (usar).

• P. Energy: abre um sub-menu onde serão mostrados os quatro elementos que definem seus poderes, que são: Fire (fogo), Water (água), Wind (vento) e Earth (terra). Você terá dois poderes para cada elemento, o terceiro poder surgirá quando os outros dois poderes deste mesmo elemento chegarem em Lv.3 (nível 3). Selecionando um poder que esteja ativo, aparecerá a opção Strengthen (aumentar a força). É assim que você conseguirá aumentar o nível de cada poder. Caso selecione um poder adormecido, aparecerá a opção Revive (reviver). Siga o procedimento acima, de aumentar a força, para despertar um novo poder se já tiver acumulado experiência no jogo.

Key Item

Itens que abrem portas ou dão pistas importantes sobre sua missão e eles são separados dos outros itens numa seção chamada Key Item. A maioria destes itens aparecerá com um ponto de interrogação quando pegá-los. Para examiná-los, ilumine o item desejado e aperte o botão de ajuda. Isso abrirá a tela de informações, onde você poderá ver o nome correto e a utilização do mesmo. No geral, estes itens são usados automaticamente quando necessários, simplesmente apertando X em uma porta. Mas existem algumas exceções onde você deverá acessar o menu e



Use and attach items.

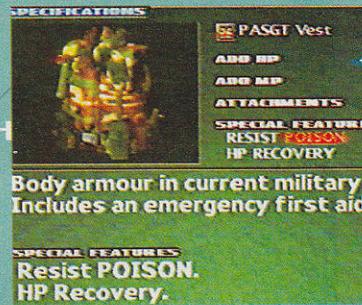
COMPRANDO ACESSÓRIOS

Quando equipar uma nova arma ou colete, isso afetará as habilidades de combate e defesa de Aya. Os itens possuem valores que determinam sua qualidade de uso, com as armas três valores serão mostrados: Range determina o alcance da arma, Rate determina a velocidade e vantagem que você pode ter usando-a (para o Range e Rate, quanto maior o valor, melhor seu desem-

penho), enquanto Weight determina o peso da arma (quanto menor o peso, mais fácil o manuseio e mais rápido Aya recarregará a arma). Na compra de coletes você poderá tanto ganhar

novos espaços para agrupamentos ou perdê-los em decorrência de melhores benefícios (veja lista de armas e itens).

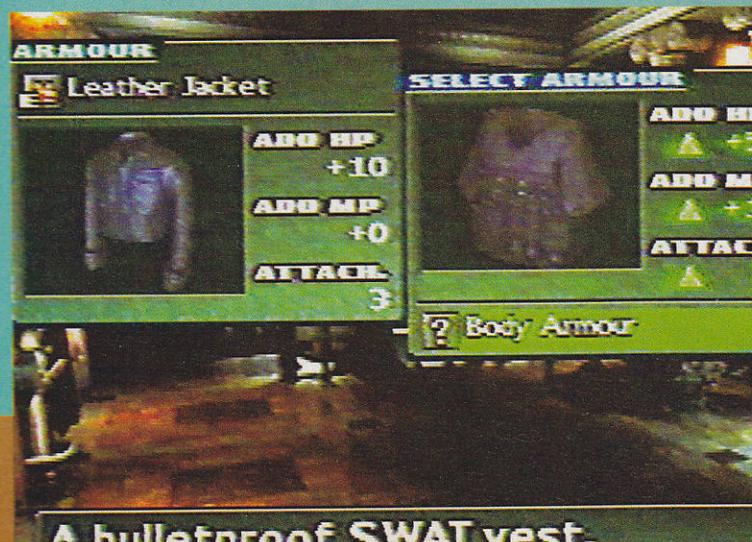
Na compra de armas e



Body armour in current military includes an emergency first aid

SPECIAL FEATURES
Resist POISON.
HP Recovery.

coletes os valores em branco indicam que continuarão a mesma coisa. Os valores em verde mostram que vão melhorar, enquanto os vermelhos mostram que vão piorar (como exemplo de armas, temos a metralhadora que será leve, rápida para atirar e fácil de recarregar, enquanto uma Shotgun será mais pesada e difícil de ser recarregada, no entanto produz maiores danos. No caso do colete, você poderá ganhar mais HP ou MP e até novos espaços para agrupamentos, mas outros coletes podem aumentar mais HP, baixando o MP e reduzindo o número de itens a serem agrupados).



A bulletproof SWAT vest.

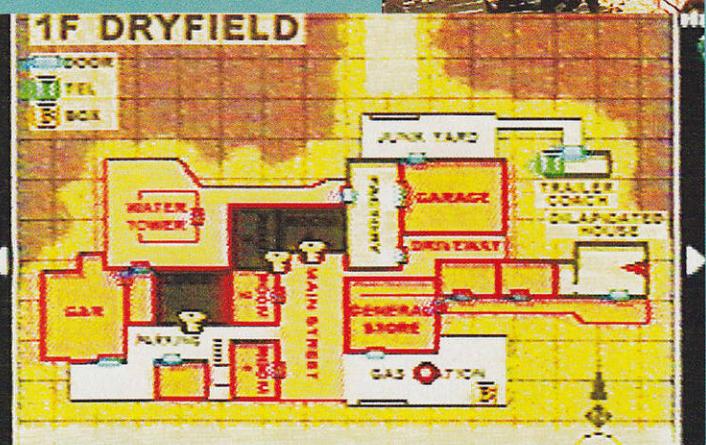
MAPAS E HOT ZONES

O mapa onde você se encontra será mostrado se Aya conhecer o lugar ou pegar o mapa do mesmo. As áreas que ainda não foram visitadas, estarão escuros. Quando Aya ficar sabendo de determinados objetivos, um ponto vermelho aparecerá na parte do mapa onde ela precisará ir. Você pode acessar o mapa facilmente apertando Select enquanto estiver no Modo de Exploração.

No canto inferior do mapa haverá uma pequena legenda explicativa do que está sendo visto. Quadrinhos azuis representam portas, caixas verdes com a letra T no meio, representam telefones e as caixas amarelas com um B no meio são lugares onde você poderá guardar seu equipamento. Quando você estiver explorando as regiões, olhe sempre no mapa.

Algumas áreas poderão estar vermelhas, isso indica que criaturas neo-

mitocôndria estão no local (as áreas vermelhas são chamadas de Hot Zones). Procure manter todas as áreas do mapa livres das criaturas, isso vai melhorar seu Ranking no final do jogo (vide a seção de dicas), além de garantir BPs para comprar novas armas e acessórios.



DETALHES EM COMBATE

Durante as batalhas você poderá se beneficiar de certas vantagens ou se prejudicar também. A seguir vão alguns detalhes que você poderá usar para facilitar seu desempenho.

- TROCAR ARMAS EM BATALHA: quando você enfrentar um monstro poderoso no jogo, poderá usar sua melhor arma, mas armas poderosas não levam muita munição e você terá que mudar de arma. É possível trocar de arma durante a batalha, isto é, se você tiver outra arma agrupada em seu colete.

Aperte Start, selecione a arma desejada e confirme com X (lembre-se que você deverá ter munição para a nova arma agrupada). Assim que estiver com a nova arma, aperte Start novamente para recarregá-la selecionando sua munição e depois apertando X.

- OS DOIS TIPOS DE ATAQUES: certas armas possuem apenas uma função, são usadas apertando R1. A maioria

das armas do jogo possuem mais de uma função. Como exemplo, temos algumas metralhadoras que, se usadas com R1 dão uma sequência de tiros e com R2 apenas um tiro. Algumas armas recebem a função secundária quando dispositivos são agrupados a ela. Como, baionetas, lanternas, lançadores de granadas, raio laser e lança-chamas. Estas opções serão utilizadas quando apertar R2.

- USANDO A PARASITE ENERGY: quando matar alguns inimigos, você receberá mais experiência para melhorar ou despertar novos poderes. Aya começa o jogo com 30 MP que pode ser aumentado quando você equipar novos coletes.

Quando entrar em bata-

lha contra vários inimigos, procure usar um de seus poderes para diminuir o número de criaturas ou mesmo eliminar todos de uma única vez. Você também pode usar poderes que recuperaram HP. Com grandes quantidades de experiência, você poderá melhorar seus poderes deixando-os no máximo (Lv.3).

- ANORMALIDADES DO STATUS: Aya encontrará inimigos que podem causar status negativo, ou seja, limitará seu desempenho. Existe cura para cada tipo de status negativo, ou você pode esperar os efeitos desaparecerem. Aya também pode causar status negativo nos inimigos quando usar itens como o Pepper Spray. Quando despertar seus novos poderes, poderá usar ataques como Necrosis, que causa envenenamento. Os status negativos podem ser aplicados ou recebidos em batalhas e quando estas acabarem os efeitos desaparecerão.



CONHECENDO OS PERSONAGENS

Aya Brea

Ex-detetive do 17º distrito policial de Nova Iorque, Aya agora trabalha para o F.B.I. como agente caçadora de criaturas, na agência M.I.S.T. Suas células são estranhamente energizadas pelas mitocôndrias, que lhe dão poderes conhecidos como Parasite Energy (Energia Parasita). Apesar das vantagens de seus poderes sobre os outros agentes caçadores de criatura, Aya sempre procura não usá-los, pois as pessoas podem ficar com medo. E ela é reconhecida por seu descontentamento e insubordinação em relação as atividades da M.I.S.T. que por sua vez recebe ordens do governo. Aya tem sonhos correntes sobre as lembranças de sua irmã morta (Maya), que está sempre lhe chamando o que normalmente a faz acordar assustada. Ainda assim ela controla suas emoções e procura nunca expressar seus medos quando conversa com outras pessoas.



Jodie Bouquet

Ela faz o controle interno de armas da M.I.S.T., e por passar o dia todo dentro de uma cabine, Jodie tem constantemente uma atitude cínica e até chata com os demais integrantes da agência. E gosta muito de comentar as falhas do agente Pierce em relação as armas. A função de Jodie no jogo é trocar Bounty Points (BPs) por armas, coletes e outros acessórios necessários aos agentes.



Eve

Há tempos atrás, Eve foi a causadora do incidente em Manhattan, mas agora ela volta então na forma de uma bela e inocente criança que tem traços físicos muito semelhantes aos de Aya. Esta simples criança desconhece que pode determinar a extinção da raça humana e com isso dar origem a uma nova raça.



Rupert Broderick

Rupert é outro agente caçador da M.I.S.T. que conhece Aya muito bem. É um exímio atirador, ganhou o primeiro lugar do último torneio de tiro. Rupert esconde uma estranha raiva que só se manifesta quando ele está caçando as criaturas mutantes.

Este é um dos motivos que faz com que nenhum dos outros agentes queiram ser seu parceiro (dizem que ele pediu para ingressar na M.I.S.T. depois que sua filha foi assassinada por uma criatura neo-mitocôndria).



Gary Douglas

Morador da distante cidade de Dryfield, próxima ao deserto de Mojave. Gary é um expert em armas, além de comercializar muitos tipos de coletes e munições entre outros suprimentos. Enquanto quase todas as pessoas de Dryfield sucumbiram frente as neo-mitocôndrias, Gary, de alguma forma, sobreviveu. Ele adora cachorros e por isso protegeu a vida de seu fiel companheiro durante todo o incidente.



Gary fez um acordo com a M.I.S.T. para que Aya possa trocar com ele seus BPs por armas e itens. Desta forma ele mandará seu cachorro Flint conduzir Aya até certas áreas da cidade, as quais ele acha que devem ser investigadas.

Eric Baldwin

Sendo supervisor, Baldwin é responsável por todas as ações dos agentes caçadores da M.I.S.T., é respeitado por todos e reconhecido também por sua extrema falta de carisma. Apesar da importância de seu cargo, os agentes o apelidaram de "Hal", fazendo uma associação entre ele e o computador do mesmo nome do filme "2001 Uma Odisséia no Espaço". Com o constante aumento dos ataques das criaturas, Baldwin mantém contato direto com Aya enquanto ela estiver em missão.



Kyle Madigan

Investigador de Los Angeles que foi contratado para encontrar um item de grande valor deixado no abrigo da milícia, localizada perto da cidade de Dryfield.



Ele quer se tornar um aliado de Aya na cidade, que está infestada pelas criaturas, mas não diz totalmente a verdade sobre o que de fato procura e muito menos sobre confiar nas pessoas.

Pierce Carradine

É o agente da M.I.S.T. especialista em Biologia, ele foi trazido da divisão de inteligência do F.B.I. Adora pesquisar pistas que os agentes caçadores trazem de suas investigações, está fascinado com todo o processo biológico das criaturas neo-mitocôndria, mas espera nunca ter que enfrentá-las.



Ele monitora os treinamentos na galeria de tiro e também passa informação aos agentes caçadores em atividade (ele será o informante de Aya quando ela estiver em missão), e só faz isso porque não gosta de usar armas.



No. 9

Aya encontra esta sinistra e assustadora figura durante sua investigação no Akropolis Tower. Ele vai aparecer sempre que estiver ocorrendo ações que envolvam as C.N.M. (criaturas neo-mitocôndria), além de sempre estar tentando matar Aya. No. 9 diz para Aya que também é um caçador de criaturas, mas o que de fato será que ele procura? Quem ou o que ele é? Para quem está trabalhando e como foi que conheceu Aya?

ARMAS, COLETES E ACESSÓRIOS

Comecaremos com as armas e os acessórios que podem ser agrupados a elas, em seguida virão os tipos de munição e por último os coletes. Em todos você encontrará uma breve explicação de como os obter, alguns necessitam de certas ações que devem ser feitas por você durante o jogo.

ARMAS



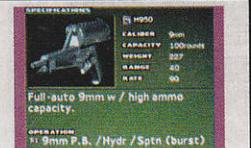
P08

Arma de mão antiga vendida pelo sr. Douglas. A P08 tem um tempo de recarga rápido, mas atira uma bala por vez. Aya poderá comprar esta arma por 680 BP.



MP5A5

Metralhadora moderna e sofisticada capaz de disparar 30 tiros consecutivos, mas é fraca e gasta muita munição. A Flashlight usada por ela é útil para cegar os inimigos e sua capacidade de munição pode ser expandida com agrupamentos. Aya poderá comprar esta arma por 6980 BP.



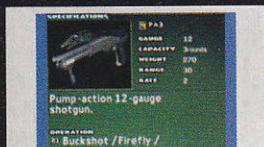
M9

Arma mais pesada e poderosa que a M93R, ela dispara 100 tiros consecutivos. Mantenha esta arma carregada com munição 9mm Hydra para melhores resultados. **Detalhe:** Aya receberá esta arma do senhor Douglas no trailer após a luta com Burner (se Flint ainda estiver vivo).



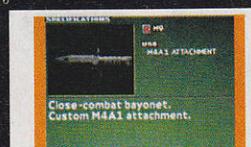
M249

Sendo o rifle mais poderoso do jogo, o M249 usa munição de 5.56mm, sendo capaz de dar 200 tiros consecutivos com alto poder de destruição. Aya poderá comprar esta arma por 15800 BP. **Detalhe:** esta arma só fica disponível para ser comprada, se Aya der o Teddy Bear para Flint e resgatar o soldado cego. Também estará disponível no Replay Mode terminando o jogo com Ranking C.



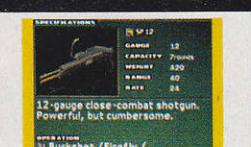
PA3

A primeira Shotgun disponível no jogo. Seu poder e alcance são fracos, além de atirar e recarregar muito devagar, mas pode acabar com grandes grupos de pequenos inimigos. Aya poderá comprar esta arma por 1000 BP.



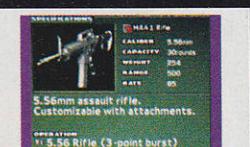
M9 Bayonet

Faca colocada no cano da arma M4A1, podendo ser usada operando R2 durante o combate e a uma curta distância (útil quando você estiver sem munição). Aya poderá comprar este acessório por 3980 BP.



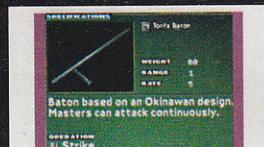
SP12

Esta Shotgun é melhor que a PA3, especialmente contra múltiplos inimigos. Sua recarga ainda é demorada mas nenhum inimigo aguentaria muito o poder desta arma. Aya poderá comprar este acessório por 3980 BP.



M4A1

Arma de fácil manuseio. Você pode aumentar sua capacidade colocando nela um lançador de granadas, baioneta, lança-chamas ou até mira laser. Aya poderá comprar esta arma por 2450 BP.



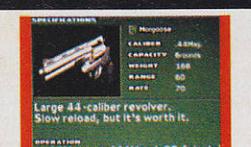
Tonfa Baton

Esta arma possui curto alcance e o obrigará a se aproximar muito do inimigo. Ela só é útil quando você estiver sem munição e você a conseguirá no início do jogo.



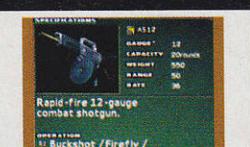
Javelin

Raio laser que pode ser agrupado com a M4A1, capaz de cortar uma fileira de inimigos de uma só vez. Ele diminui a habilidade de Aya para atirar rapidamente, adicionando muito peso na arma. Aya poderá comprar este acessório por 7500 BP. **Detalhe:** você comprará este acessório com o soldado no acampamento.



Mongoose

Uma Magnum 44, arma de mão definitiva do jogo, podendo matar a maioria dos inimigos com um único tiro. Porém encontrar munição para ela é difícil. Aya poderá comprar esta arma por 2850 BP. **Detalhe:** Rupert deve aparecer no acampamento e Aya deve falar com ele. Você também poderá comprar esta arma no Replay Mode conseguindo um Ranking D.



AS12

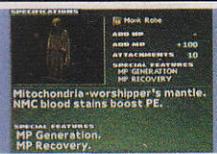
A melhor de todas as Shotguns, a AS12 pode atirar até 20 vezes e carregar esta arma com munição R.Slugs facilita muito mais. Aya poderá comprar esta arma por 12500 BP. **Detalhe:** você terá que tirar Ranking E para habilitar esta arma e comprá-la quando jogar novamente.



M93R

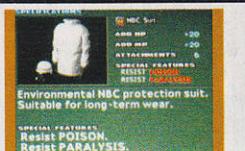
Esta será sua arma principal no começo do jogo, além de Aya já começar com ela.

COLETES



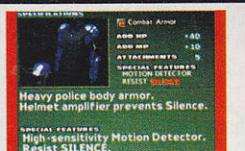
Monk Robe

A melhor proteção do jogo, permitindo que Aya regenere seu MP depois de ser acertada por uma criatura neomitocondrial, além de adicionar 100 MP e garantir agrupamento para até 10 itens. **Detalhe:** disponível apenas no Replay Mode, custando 3000 BPs. Você deverá tirar a pior posição no Ranking.



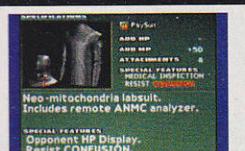
NBC Suit

Colete de radiação, garantindo +20 de HP e MP, além de uma boa resistência. Aya poderá comprar este colete na máquina de vendas no abrigo por 3980 BP.



Combat Armor

Excelente proteção que não precisa ser agrupado com a G.P.S., Aya poderá comprar este colete com Jodie ou na máquina de vendas do abrigo por 2980 BP.



Psy Suit

Mostra o HP do inimigo na tela, além de acrescentar +50 MP. Aya poderá comprar este colete na máquina de vendas do abrigo por 4580 BP.



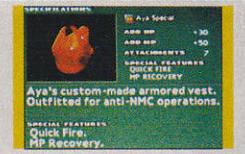
EOD Suit

Fornece +100 de HP (danos físicos fatais deixarão você com 1 HP ao invés de morrer instantaneamente). Aya poderá comprar este colete com o sr. Douglas por 4580 BP, após resgatar Pierce.



Chicken Plate

Proteção excelente, além de aumentar seu HP (que também é recuperado após cada batalha). **Detalhe:** para conseguir este colete, Aya deve perder a batalha contra Burner e o sr. Douglas permitirá que Aya encontre o colete se Flint estiver morto.



Aya Special

Colete feito especialmente para Aya, melhorando o tempo que ela leva para pegar uma arma, além de adicionar MP durante as batalhas. Tem bastante espaço para agrupamentos e um equilíbrio perfeito de HP e MP. **Detalhe:** Aya poderá comprar este colete do soldado no acampamento ou no estacionamento do abrigo por 8000 BP.



Tactical Vest

Aya encontra este colete no Akropolis Tower e também na traseira da SUV de Pierce, após salvá-lo. Este colete garante +50 de HP e +10 de MP, recuperando um pouco de seu HP após as batalhas.



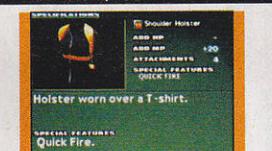
Turtle vest

Garante boa proteção, dando +20 de MP, sendo recomendada para se usar no Bounty Mode. Aya poderá comprar por 1680 BP.



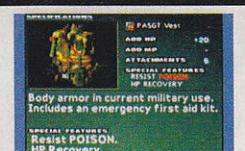
Leather Jacket

Aya usa este colete quando está no Akropolis Tower, perdendo seu valor depois disto.



Shoulder Holster

Aya usa este na galeria de tiro da M.I.S.T., seu único benefício é a leveza no manuseio rápido da arma, além de garantir +20 de MP. Você poderá comprar este colete por 2580 BP.



PASGT Vest

Garante +20 de HP, recuperando o mesmo depois da batalha. Aya poderá comprar este com o sr. Douglas ou com o soldado no acampamento por 2980 BP.



Assault Suit

Aya usará quando estiver em Dryfield. Mesmo sendo fraca, permite agrupar muitos itens.



Tactical Armor

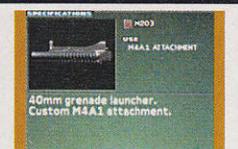
Seu colete de combate definitivo. Ele aumenta +60 de HP e +30 de MP, além de ter 8 espaços para agrupamento (também mostra o HP do inimigo na tela). Aya poderá comprar este colete do soldado no acampamento por 12800 BP.



ARMAS E ITENS



ACESSÓRIOS



M203 Launcher

Este acessório poderá ser agrupado com o M4A1, permitindo atirar granadas de qualquer tipo. Aya poderá comprar este acessório por 2130 BP.



Firefly

Munição de Shotgun encontrada no começo do jogo e também vendida no abrigo. Aya poderá comprar 10 unidades por 90 BP.



9mm Spartan

Munição explosiva e raramente encontrada. Aya poderá comprar 50 unidades desta munição por 80 BP. **Detalhe:** ela poderá ser comprada do soldado no acampamento.



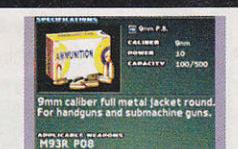
R. Slug

É uma das melhores munições para a Shotgun, encontrada raramente no começo do jogo, mas é vendida no abrigo. Aya poderá comprar 10 unidades por 120 BP.



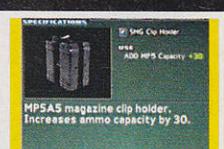
Grenade

São granadas destrutivas, encontradas raramente durante o jogo, mas você as receberá gratuitamente do soldado no acampamento e no estacionamento do abrigo. Aya também poderá comprar 4 unidades por 280 BP.



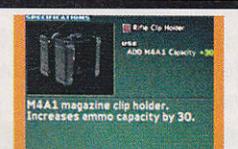
9mm P.B.

Munição encontrada constantemente durante o jogo, sendo a mais fraca. Aya poderá comprar 50 unidades desta munição por 30 BP.



SMG Clip Holder

Acessório que deve ser agrupado com a MP5A5 para aumentar sua capacidade de munição para 60 (usando dois acessórios destes na mesma arma expandirá a munição para 90). Aya poderá comprar este acessório por 3980 BP.



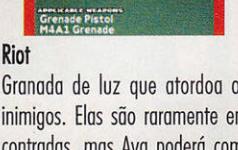
Rifle Clip Holder

Serve para ser agrupado com a M4A1 Tactical Assault Rifle. Ela expandirá a capacidade de munição para até 60 tiros (é possível usar dois destes, aumentando a capacidade para 90 tiros), possibilitando menos recarga da arma. Aya poderá comprar este acessório por 1800 BP.



Airburst

São as granadas mais raras do jogo, sendo própria para abater grupos de inimigos e enfrentar criaturas poderosas. Você poderá comprar 4 unidades por 450 BP.



Riot

Granada de luz que atordoa os inimigos. Elas são raramente encontradas, mas Aya poderá comprar 4 unidades por 80 BP.



Pyke

Acessório que pode ser agrupado com a arma M4A1, tornando-a um lança-chamas eficiente mas que gasta muita munição (que pode ser recarregado em qualquer local de venda de armas). Aya poderá comprar este acessório por 5180 BP. **Detalhe:** o senhor Douglas venderá este acessório se você voltar do andar B4 do abrigo para Dryfield a qualquer momento no jogo.



Mongoose 44 Magnum

Este tipo de munição ficará disponível em qualquer ponto de venda jogando no Replay Mode, 50 unidades custam 100 BP. **Detalhe:** você precisará terminar o jogo com Ranking D.



USANDO A PARASITE ENERGY

Aya odeia usar seus poderes na frente de estranhos ou mesmo dos agentes caçadores da M.I.S.T., pois acredita que eles confiarão menos em sua pessoa. Com a falta de prática, seus poderes permanecem adormecidos desde a época do incidente em Manhattan. Quando o jogo começar, **Pyrokinesis Lv.1** é o único poder acessível.

A cada batalha que vencer as criaturas não-mitocôndrias, Aya ganha mais experiência. Quanto mais ganhar, poderá ir melhorando seus poderes ou até despertar outros. Mas para despertar seus poderes, você deve apertar **Start** para abrir o menu principal, selecionando a opção **P. Energy** e apertando **X**, abrirá um menu onde terá acesso aos poderes.

Para determinar se tem ou não experiência suficiente para despertar um novo poder, selecione-o e aperte **X**. A quantidade de experiência (Exp.) apare-



cerá e você receberá duas opções: despertá-la ou aumentar sua força.

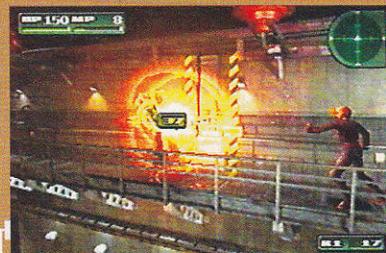
Toda vez que despertar ou aumentar a força de um novo poder, Aya receberá um aumento de bônus em seu MP, além de encher-lô (para melhores resultados, desperte um poder quando estiver em batalha e com pouco MP).

O ideal é despertar todas os poderes primeiro para depois aumentar a força dos que achar mais importantes.

- **TIPO DE PODERES:** os poderes de Aya são divididos nos elementos: fogo (ataque), água (cura), vento (ataque) e terra (proteção e aumento de força no ataque). Cada poder dos elementos possui Lv.1, Lv.2 e o mais forte é o Lv.3. Quanto mais forte for o poder, mais experiência será gasta com ele.

- **ACTIVE TIME PENALTY (ATP):** é o que determinará a velocidade com que Aya usará o poder escolhido, mas a ATP não se aplica a todos os poderes, alguns serão usados imediatamente após você defini-los.

Assim como o primeiro jogo, Parasite Eve II é jogado em tempo real e você saberá o tempo de uso do poder gasto quando uma barrinha for mostrada no canto inferior direito da tela. Lembre-se de que o inimigo deve estar sempre ao alcance do seu ataque e seu poder.



- **USANDO SEUS PODERES:** Alguns poderes ganhos ao longo do jogo são capazes de destruir quase tudo em certas áreas. A maioria são usados diretamente em um alvo que esteja na frente de Aya. Durante uma batalha, a melhor maneira de mirar seus poderes no inimigo é mirando primeiro com uma arma. Então, ao invés de apertar **R1**, abra o menu de Parasite Energy (▲).

Toda a ação da tela vai parar e a sua lista de poderes aparecerá. Escolha então o poder que quer usar apertando **X**. Confira a lista de poderes: (MP) onde listamos a quantidade de mitocôndria **points** gasto, (ATP) o tempo necessário para ser desferidos e a (Exp.) experiência necessária para habilitá-las.



LISTA DE PODERES

Pyrokinesis	Lv.1	Lv.2	Lv.3
MP	8	7	6
ATP	22	22	22
Exp.	0	1250	3000

Healing	Lv.1	Lv.2	Lv.3
MP	12	12	12
ATP	42	30	18
Exp.	750	1750	4000

Apobiosis	Lv.1	Lv.2	Lv.3
MP	18	18	18
ATP	38	38	38
Exp.	3000	4000	5000

Energy Shot	Lv.1	Lv.2	Lv.3
MP	10	9	8
ATP	36	28	18
Exp.	700	1750	4000

Combustion	Lv.1	Lv.2	Lv.3
MP	14	14	6
ATP	38	30	22
Exp.	750	1750	4000

Antibody	Lv.1	Lv.2	Lv.3
MP	6	5	4
ATP	36	28	18
Exp.	500	1250	3000

Plasma	Lv.1	Lv.2	Lv.3
MP	6	5	4
ATP	18	18	18
Exp.	750	1750	4000

Life Drain	Lv.1	Lv.2	Lv.3
MP	22	18	16
ATP	44	36	28
Exp.	3000	4000	5000

Necrosis	Lv.1	Lv.2	Lv.3
MP	7	7	7
ATP	30	30	22
Exp.	500	1250	3000

Inferno	Lv.1	Lv.2	Lv.3
MP	30	30	30
ATP	50	40	28
Exp.	3000	4000	5000

Energy Ball	Lv.1	Lv.2	Lv.3
MP	15	15	15
ATP	35	28	18
Exp.	3000	4000	5000

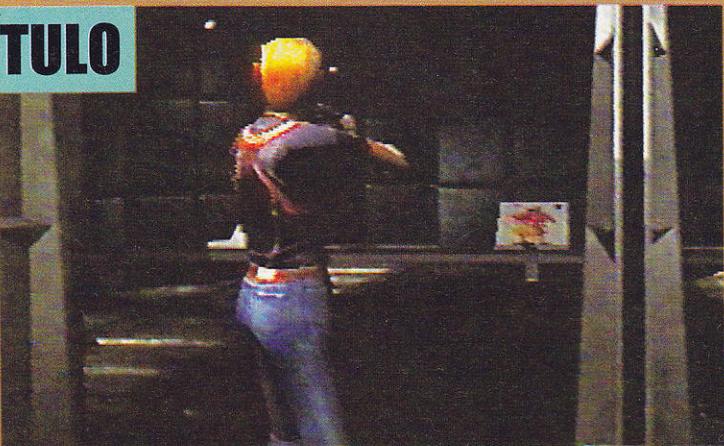
Metabolism	Lv.1	Lv.2	Lv.3
MP	7	5	3
ATP	36	28	18
Exp.	500	1250	3000

CENTRAL DA M.I.S.T. - 1

PRIMEIRO CAPÍTULO

Aya começa o seu dia treinando tiro na galeria de tiros da M.I.S.T.

Durante seus treinamentos ela fica pensando sobre seu passado e todos os acontecimentos ocorridos com Eve, na tragédia de três anos atrás em Manhattan. Sua concentração não parece estar voltada para os alvos certos e seu treinamento é interrompido quando ela comete um pequeno erro. Pierce, que a supervisão ajudará a solucionar muitos mistérios, pergunta o que aconteceu e brinca um pouco com ela.



PARTE-A O treinamento na galeria de tiros

Agora você poderá praticar um pouco antes de partir para a ação de verdade, se você é iniciante precisará de umas aulas práticas para se adaptar aos comandos.

Duas opções aparecem, a primeira Aya diz que está pronta e a segunda ela dispensa o treinamento. Escolhendo a primeira, Pierce oferece três músicas para você escolher (selecione a que quer, aperte X sobre a mesma e depois confirme com Start). Em seguida você deverá escolher uma arma, infelizmente você só tem uma, e em seguida definir o nível de dificuldade do treino que varia de 1 a 5.

Escolha o primeiro para ter algumas explicações básicas de como mirar no alvo, recarregar e atirar (essa parte você já deve saber, só falta praticar). O treinamento é importante, pois poderá ganhar itens bônus com Jodie, além de



BP como gratificação.

Mas não pense que será fácil, você tem que atingir uma certa pontuação (veja as tabelas referentes a cada nível de dificuldade, onde especificamos a pontuação necessária para ganhar BP e os

itens que se pode ganhar) para se beneficiar. Sua única arma é a M93R, que possui baixo poder de fogo e não lhe ajudará muito. Em todos os níveis um tempo será mostrado. A começar pelo nível 1, você deverá atirar nos alvos quando eles aparecerem. No começo Pierce explicará parte do que deverá ser feito.



PARTE-B Conhecendo funções

Todos os alvos são amarelos, isso significa que precisa de apenas um tiro (use R2) para acabar com eles. Quando a munição acabar, operte Start e selecione a munição da arma para carregá-la. Procure fazer isso após derrubar uma seção de alvos, aproveitando o intervalo antes dos próximos aparecerem. No nível 2, a dificuldade aumenta um pouco.

Os alvos se movem, além de uma variedade de alvos coloridos. Os alvos amarelos são eliminados com 1 tiro, os de cor laranja são derrubados com uma rajada (R1) e um tiro (R2), enquanto os vermelhos necessitam de duas rajadas. Você pode esperar alguns alvos se cruzarem para derrubar dois de uma vez. No nível 3, você entrará na zona de alvos (no nível 4 e 5 também). Antes, equipe o G.P.S. para ativar



um radar no canto superior direito, informando se os alvos aparecem fora do seu alcance visual. Examine a letra A na parede ao fundo para iniciar o treino. Enquanto os alvos se movimentam e rodeiam Aya, eles também giram.

Acerar os alvos que estão de frente para você e após destruir o mesmo, operte para mirar em outro alvo. Fique atento, alvos azuis representam os humanos e acertá-los faz você perder 3000 pontos do total.



PARTE-C As gratificações por seu desempenho

No nível 4, Pierce ensinará Aya a usar seus poderes, onde poderá combinar com seus ataques. Só use o poder Combustion quando houver muitos alvos próximos um ao outro. Mas continue tomando muito cuidado com os alvos azuis. O nível 5 é o mais difícil de todos. O procedimento é igual ao do nível anterior, porém Aya receberá ataques se ignorar os alvos (equipe seu G.P.S. e recarregadores de MP e HP). Perdendo todo seu HP o treino acaba.



BÔNUS – NÍVEL 1

Pontuação	Bônus	Item
8.000	100 BP	Não tem
9.000	200 BP	50 9mm Hydra
10.000	300 BP	50 9mm Hydra

BÔNUS – NÍVEL 3

Pontuação	Bônus	Item
39.000	100 BP	Não Tem
46.000	200 BP	Hunter Goggles
50.000	300 BP	Hunter Goggles

BÔNUS – NÍVEL 2

Pontuação	Bônus	Item
16.000	100 BP	Não tem
16.800	200 BP	Ringer's Solution
17.400	300 BP	Ringer's Solution

BÔNUS – NÍVEL 4

Pontuação	Bônus	Item
52.000	100 BP	Nenhum
56.000	200 BP	Nenhum
60.000	300 BP	Lipstick

BÔNUS – NÍVEL 5

Pontuação	Bônus	Item
50.000	100 BP	Nenhum
53.000	200 BP	Nenhum
55.000	300 BP	Shoulder Holster

PARTE-D Sendo designado para a missão

Quando acabar seu treinamento, saia da galeria de tiros pela porta ao lado e abra o mapa para conhecer o lugar. Do outro lado da porta, você pode ler todas as placas na parede para saber sobre os eventos do primeiro Parasite Eve.

Saia pela outra porta e Pierce estará conversando com Baldwin, que pode descobrir o que está acontecendo na Akropolis Tower no centro da cidade. Aya foi designada para a missão e deve estar lá em 10 minutos. Aya pergunta se isso envolve os C.N.M. (criaturas neomitocondriá), pois da última vez ela parou um



vendedor vestido com uma roupa de galinha. Mas parece que a coisa é séria, pois a S.W.A.T. e a força policial local estão lá. Ao sair pela porta atrás de Pierce, entre pela porta seguinte (Firearms Control Room) para falar com Jodie, se você se saiu bem nos treinos, receberá itens grátis.



PARTE-E Com quem comprar equipamento

Falando com Jodie, você poderá comprar itens, coletes e armas, escolha a primeira opção. Escolhendo a segunda opção, Jodie explica o que são os BPs, enquanto a terceira é para você sair. Caso não tenha acumulado BPs no treinamento, compre apenas um recarregador de HP e um de MP, você pegará muitos durante o jogo, além de ser mais viável economizar BPs.

Ao sair desta sala, siga para a garagem ao lado e Pierce estará lá.

Antes de falar com ele, equipe Aya e vá examinar o armário no final do caminho à esquerda da tela, para encontrar um Recovery3. Depois vá para o telefone do outro lado da

garagem e salve seu progresso no jogo (isso ficará a seu critério durante todo o jogo). Fale com Pierce e ele dará três opções. Escolha a segunda e Aya dirá que está pronta (na primeira ela diz que não está e na terceira ela fala que precisa treinar mais). Pierce abrirá o portão e Aya portará para o Akropolis Tower.



EM AKROPOLIS TOWER

SEGUNDO CAPÍTULO

Na cidade as coisas não parecem ir muito bem, um helicóptero cai em chamas sobre os carros. Pouco depois Aya chega e observa o tumulto ao seu redor. Parece que a situação é grave, não se tratando de alguém brincando de terrorista como ela pensava. Deve haver criaturas neo-mitocôndria no prédio.

Equipamento econtrado: MP5A5, Grenade Pistol, Tactical Vest.
Key Itens: Cafeteria Key, Mendel (Sept. issue), Metallic Implant, Blue Key, Red Key, Black Card.



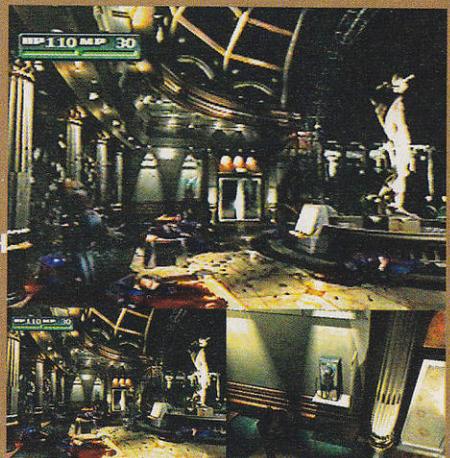
PARTE-A Massacre na torre do prédio

Quando puder controlá-la, avance por entre os carros até chegar ao sargento no caminho. Fale com ele para Aya se identificar como agente especial do F.B.I., unidade M.I.S.T., recebendo permissão para entrar.

Antes ela pergunta qual a situação, o sargento diz que está fora de controle. Um time da S.W.A.T. foi enviado ao telhado do prédio, mas perderam o contato e um helicóptero foi derrubado. Continue seu caminho até a entrada do prédio, Aya se apresentará ao policial informando-se melhor para entrar. Enquanto ela sobe

de elevador, o policial conversa com o sargento sobre a M.I.S.T. e a sua missão: caçar monstros. Saindo do elevador, siga para a porta dupla do outro lado. Aya encontrará os agentes da S.W.A.T. totalmente mutilados. Caminhe em linha reta para o outro lado, o telefone tocará e uma criatura sairá correndo. Antes de atender ao telefone, examine o corpo do policial

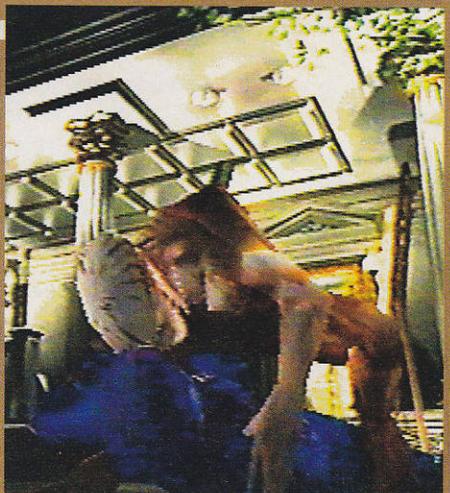
perto da vidraça à esquerda para pegar um Recovery1, depois examine o quadro branco atrás da fonte para pegar o mapa do lugar.



PARTE-B Encontro com o membro da S.W.A.T.

A tendo ao telefone, Baldwin entra em contato e Aya informa a situação. Feito isso, entre pela porta dupla ao lado do telefone. No corredor Aya será rendida por um oficial da S.W.A.T., ela pede informações mas o homem apenas diz que todos foram mortos, exceto um civil, que pode estar na cafeteria e entregá-lo a Cafeteria Key. Volte para a área anterior e desça pela escada ao lado. Vá para a parte da frente da fonte e Aya notará algo sobre o ban-

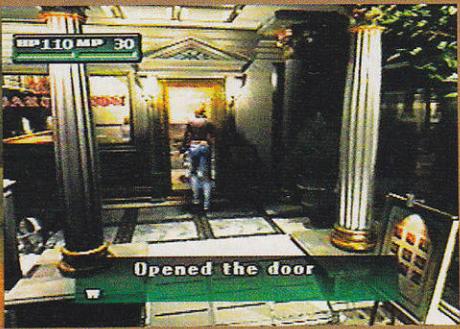
co, uma caixa de munição da S.W.A.T., onde você poderá pegar munição para sua M93R toda vez que precisar. Do lado oposto a munição, examine a grade para pegar um Recovery2 e desça pela escada à esquerda da tela. Em seu mapa haverá um ponto piscando, siga para lá. A cena mostrará uma criatura atacando outro membro da S.W.A.T., aproxime-se para iniciar sua primeira batalha. Ganhando esta, Aya tenta ajudar o homem, mas ele morre.



PARTE-C A nova criatura neo-mitocôndria

Após sair do Parthenon Cafe ao lado e olhe pela vidraça à esquerda da porta para avistar a jovem que veio resgatar. Entre e fale com a garota e uma cena mostrará a transformação de uma criatura neo-mitocôndria que parte para o ataque.

Na sala existem quatro mesas, e para acabar com esta criatura basta ficar atrás de uma das mesas. A criatura vai ficar correndo em sua direção, ficando do outro lado da mesa. Aproveite para ficar atirando até matar a criatura. Depois da luta, vasculhe a mesa na qual a garota estava para pegar revista Mendel (Sept. issue), que fala um pouco sobre o projeto



Genoma, catálogo das mitocôndrias e uma breve explicação sobre as mesmas, além de algumas teorias do Dr. Maeda, amigo de Aya, um novo projeto chamado de Vector e o incidente de três anos atrás em Manhattan.

Depois examine o corpo da criatura para Aya pegar o Metallic Implant. A criatura vai se levantar, mas Rupert chega e salva Aya. Depois ele comenta sobre esta nova espécie de criatura. Aya comenta que ela se transformou a partir de uma forma humana (nesse meio

tempo a criatura desaparece). Enquanto os agentes conversam, outra criatura aparece mas logo é alvejada por Rupert, que fala para Aya pedir reforço para a M.I.S.T.



PARTE-D

Continuando a investigação

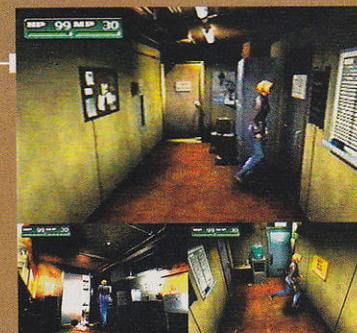
Do lado de fora da cafeteria, tente entrar novamente e você ouvirá disparos. Faça o que Rupert pediu: volte até o telefone e ligue mas, no caminho, outras criaturas aparecerão. Matando-as, telefone para M.I.S.T., informando Baldwin sobre a nova espécie de C.N.M. encontrada.

Infelizmente os reforços não poderão ser mandados, mas Aya ganha permissão para usar qualquer armamento descartável que possa encontrar. Volte até a cafeteria e no caminho novas criaturas aparecerão.

As Hot Zones (as partes vermelhas do seu mapa), vão começar a aparecer, indicando que novas criaturas estão na área. Sempre examine seu mapa a cada nova área que for conhecendo e procure caçar todas as criaturas para obter melhores resultados no final do jogo.

Rupert não está mais na cafeteria, porém outra criatura surge atrás do balcão. Açaione com ela e entre pela porta ao fundo, matan-

do alguns ratos mutantes no corredor. Feito isso, entre pela primeira porta ao lado, acessando a cozinha. Examine o corpo do homem da S.W.A.T. para pegar um Recovery1, depois verifique a geladeira ao fundo para pegar um Stim. Volte para o corredor que estava e mais adiante examine uma caixa amarela na parede escrita para pegar a Blue Key.



PARTE-E

As câmeras de vigilância do prédio

Nas duas portas ao lado, entre na da lado esquerdo, levando-o até a sala de monitoração das câmeras de vigilância. Verifique a máquina com uma luz amarela brilhando à sua direita, para encontrar um painel com entrada para duas chaves. Dircione a seta até a fechadura da direita (a seta deve ficar com uma cor laranjada) e confirme com X, abrindo um pequeno menu.

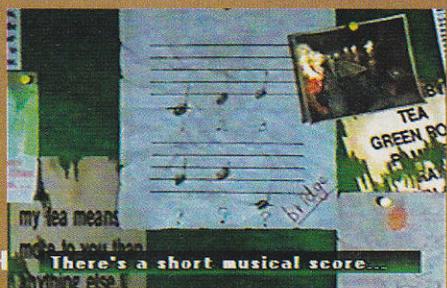
Neste escolha o item para usar a Blue Key, isso irá abrir uma porta para a escada rolante. No fundo da sala de segurança vasculhe o painel de controle, tendo acesso a todos



as câmeras de segurança.

No painel, leve a seta até os dois botões de + e -. Clique sobre o botão + (escolha a opção Push), duas vezes para clarear a câmera, depois vá para os seis botões abaixo do monitor. Cada um destes botões mostra um setor da torre. Directamente examine o terceiro botão para ver Rupert cruzando outra área.

Depois o quarto botão para ver um agente da S.W.A.T. fazendo alguma coisa atrás da estátua. Vendo esta cena, você seja rápido a partir de agora para encontrar um cartão que o beneficiará futuramente no jogo (aperte □ para sair do monitor). Antes de sair da sala examine o pedaço de uma música (entitulada como Bridge), escrita no mural ao lado para ter uma pista do primeiro puzzle do jogo.



PARTE-F

Chegando do outro lado da torre

Saindo da sala e entrando pela porta ao lado que dará acesso a uma fonte. Vasculhe a lata de lixo ao lado da porta para encontrar um MP Boost2, depois examine a fonte. Há um pouco de sangue na mureta de proteção e alguma coisa dentro da fonte que Aya não consegue ver direito.

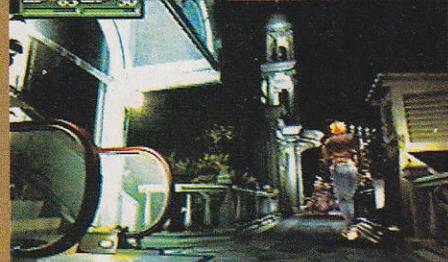
O caminho à esquerda da fonte o leva para o começo do jogo (vá destrancar a porta) e o da direita o leva para a porta que você abriu na sala de segurança.

Antes de ir para lá, note que há uma árvore com folhas vermelhas, vasculhe-a duas vezes para descobrir um caminho, onde encontrará uma caixa com Protein Capsule. Cruzando o portão, onde encontrará uma criatura, mate-a



e reviste o corpo do homem da S.W.A.T. duas vezes para encontrar Penicillin, depois use a escada rolante ao lado do corpo para chegar ao observatório, onde há mais duas criaturas.

Mate-as e examine o corpo do homem da S.W.A.T. sobre o banco para pegar a Tactical Vest (equipe-a e atualize seus agrupamentos). Desça pela escada ao lado, na parte de baixo você encontrará duas novas criaturas, mantenha-se distante delas (antes de atacar, veja se você pode despertar um de seus poderes). Use poder do fogo para acabar com as criaturas, depois você ouvirá alguns tiros vindo de dentro do santuário ao lado. Mas antes de entrar, reviste o corpo para pegar a MP5A5.

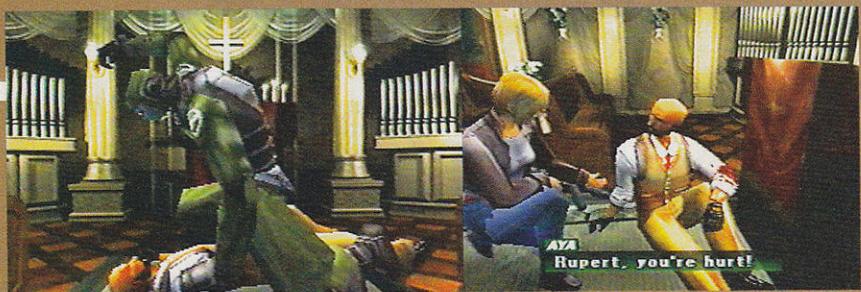


PARTE-G A aparição de um estranho inimigo

Dentro do santuário, Rupert está sendo atacado por uma criatura que usa máscara. Quando Aya tenta rendê-lo, a criatura foge. Aya percebe que Rupert está machucado, mas ele diz para não se preocupar.

Aya pergunta o que era aquela coisa, mas era justamente o que Rupert ia perguntar a ela, já que foi atacado de surpresa. Ele também pergunta sobre o reforço, mas Aya diz que não haverá reforço, pois todos estão no campo. Rupert pede para Aya ir atrás daquela coisa, mas não deixe de pegar a chave (Red Key) deixada por aquela criatura.

E se você for rápido o suficiente para chegar aqui depois de ver a câmera de segurança com o homem da S.W.A.T. fazendo alguma coisa atrás da estátua, entre pela porta do lado esquerdo do santuário. Do outro lado Aya ouvirá



o homem da S.W.A.T. informando alguém sobre os acontecimentos, dizendo que todas as evidências serão destruídas e que a M.I.S.T.

não seria problema, pois No.9 (aquele criatura que acabou de atacar Rupert), estava provocando uma distração.

Quando o homem for embora, vá atrás da estátua e você descobrirá que ele estava preparando uma bomba. Examine a porta, duas vezes, por onde ele saiu para pegar o Black Card



(que se tornará o Armany Cardkey futuramente, caso não tenha encontrado o cartão, terá que fazer as coisas de maneira mais difíceis no final do jogo).

PARTE-H Encontrando bombas armadas

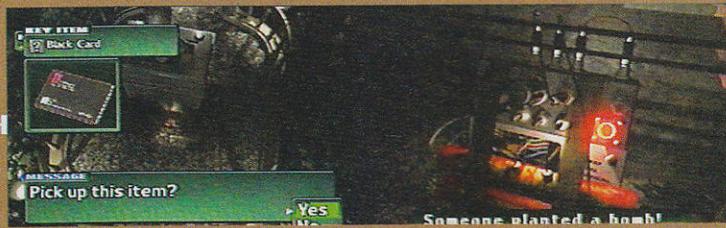
A porta que você usaria para sair está trancada, mas vasculhe a porta duas vezes, para encontrar algo que ele deixou, o misterioso Black Card.

Examine seu mapa para notar que boa parte da área foi tomada por mais criaturas, e como você deverá voltar até a sala de monitoração das câmeras de segurança, aproveite para matar todas as criaturas que encontrar.

Antes mesmo que você consiga entrar no santuário, novas criaturas vão aparecer (use fogo contra elas). Chegando até a sala de monitoração, use a Red Key ao lado na fechadura onde foi usada a Blue Key.

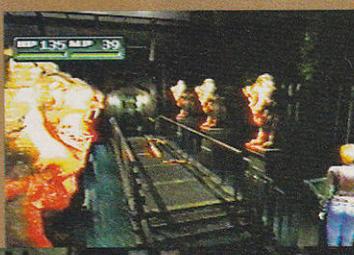
Isso drenará a água da fonte, então vá para lá e acabe com mais duas criaturas que aparecerão. Feito isso, examine a fonte na parte do sangue para encontrar o Grenade Pistol no corpo de outro homem da S.W.A.T.

Volte até o santuário, mas entre pelo portão diante do mesmo, que o levará até uma ponte submersa na água. Não tente atravessá-la agora, examine o painel à esquerda da tela. Lem-



bra-se da música que viu escrita na sala de monitoração?

A linha de cima mostrava 3 notas com valores numéricos diferentes. A linha de baixo representa a linha 5, espaço 6 e linha 1, ou seja, o código é 561. Digite este código para erguer a ponte. Mate os peixes mutantes, do outro lado da ponte a porta quase será destruída.



PARTE-I Seguindo o inimigo

Entrando pela porta, acabe com a criatura que está caída ao lado, depois avance pelo corredor para encontrar outra bomba armada. Salve seu progresso no jogo e prepare seu equipamento. Agrupe em seu colete a Grenade Pistol e munição da mesma, leve recarregadores de HP e MP, além de substituir sua arma M93R pela MP5A5 e carregada com munição 9mm Hydra (equipe a arma), não será necessário levar seu G.P.S., leve uma Penicillin no lugar.

Chegando na torre, vá até a esquina do caminho e tente voltar. A criatura que atacou Rupert aparece. Aya pergunta o que a criatura é e No. 9 apenas diz ser um caçador, como ela. Depois ele pergunta o que segura em suas mãos,



HP 150 MP 40



Aya tenta uma resposta irônica, mas No. 9 diz que é a vida dela, em seguida ele a chama para lutar. Podendo controlar Aya, mire em No.9 e use o poder do fogo. Em seguida dê meia volta e corra até a primeira esquina, ele virá correndo. Quando ele aparecer, dê mais alguns tiros e corra até depois da caixa de força (com tampa vermelha), no caminho. Espere No.9 se aproximar, mas fique atento com a granada paralisante que ele pode jogar (corra contra No.9 para a granada passar por cima de você e

caso seja acertado, use a Penicillin). Quando o inimigo estiver perto da caixa de força, atire nesta para dar um curto e acertá-lo, aproveite e dê uma rajada com sua arma, emendando com o poder do fogo.



PARTE-J A destruição do Akropolis Tower

Depois corra até a próxima caixa de força e repita o mesmo procedimento da anterior. Na caixa de força seguinte não há mais para onde correr, mas você poderá acertar a caixa de força duas vezes para sair.

Quando o No.9 chegar perto da caixa de força, atire no cabo para causar 200 HP de dano nele, em seguida atire na caixa de força para causar mais 400 de dano.

Agora equipe a Grenade Pistol depois de recarregada, então fique atirando até No.9 desistir. A criatura diz que Aya se saiu bem, mas ele diz que vai terminar essa batalha lá em cima,



no heliporto. Suba pelo elevador ao lado e no heliporto Aya fala para a No.9 deixar de jogar e que baixe sua arma e insiste até a criatura perguntar porque ela não atira nele. Logo depois ele corre e pula para o prédio ao lado.



Rupert chega em seguida e pergunta o que houve com a criatura, Aya diz que pulou para o prédio ao lado. Depois ela pergunta o que Rupert está segurando e ele diz que achou o objeto no chão.

Aya logo percebe que é o detonador... e que Rupert não sabe como desativá-lo, além da possibilidade de No.9 ter um outro. O prédio começa a ter pequenos tremores, mas um helicóptero chega ao telhado, resgatando-os a tempo antes da devastadora explosão.



NA CENTRAL DA M.I.S.T. - 2

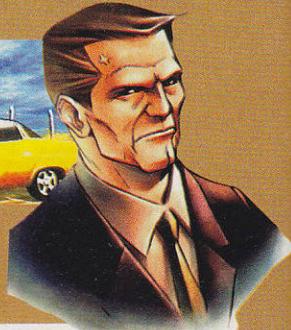
TERCEIRO CAPÍTULO

A pós a explosão do Akropolis Tower, Aya e Rupert são chamados na sala do chefe Baldwin. Aya é mandada em outra missão, a qual ela pensa ser mais um engano sobre as criaturas neo-mitocôndria.



Equipamento econtrado: Nenhum.

Key Itens: M.I.S.T. Search Warrant, N.M.C. Photo, Manual, Dryfield Map.



PARTE-A A nova missão no deserto

Voltando ao quartel general, Aya e Rupert são elogiados por Baldwin, que mostra a Aya um jornal com a manchete "UFO Invasion" para Aya olhar, onde tem uma foto com vacas mutiladas. Ela logo pensa que vai caçar a extraterrestres, então Baldwin explica que a autópsia feita nas carcaças das vacas mostraram degeneração celular.

Aya sabe o que isso significa: criaturas neo-mitocôndria (C.N.M.) têm um vasto apetite por causa da alta taxa de metabolismo e por isso ela foi designada para investigar. Baldwin entrega os arquivos com mais informações que



você pode **acessar** em seguida, que são o M.I.S.T. Search Warrant (uma autorização), N.M.C. Photo, Manual (explicando os procedimentos da M.I.S.T.) e o Dryfield Map. Você

deve examinar todos estes depois apertar **□** para continuar.



PARTE-B Últimos acertos no estacionamento

Depois de examinar cada documento, Aya pergunta se não encontrará criaturas em forma de cactos gigantes, Baldwin pede para ela parar de gracinhos. Rupert pergunta sobre o acontecimento em Akropolis, mas Baldwin diz que tem outro time para limpar as evidências das criaturas.

Agora que você tem as ordens, Aya prepara-se para a viagem. No estacionamento Pierce aparece e logo nota que sua amiga está de mal

humor. Ele diz que veio informar sobre os testes que fez com o implante que retirou da criatura, que na verdade é um micro-transmissor. Pierce diz que encontrou areia do deserto de Mojave no implante metálico.

Aya não acredita, e Pierce

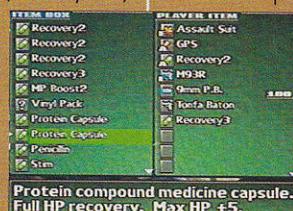
explica que C.N.M. podem ser encontradas em várias partes do E.U.A., exceto em regiões áridas, pois pensava que as criaturas não suportariam o calor e a areia no implante mostra outra coisa.



PARTE-C Encontro com Jodie

Você poderá pegar outro Recovery3 no armário do final do caminho à esquerda da tela. Depois mexa no porta malas do carro de Aya (funciona como um local de armazenamento). Se você coletou o equipamento (Tactical Vest, MP5A5 e a Grenade Pistol), dos homens da S.W.A.T., Pierce dirá que estes foram trocados por itens (um Ringer's Solution, Protein Capsule e um Belt Pouch respectivamente), além de ganhar munições, granadas, Recovery2 e 3, além de MP Boost1 e 2.

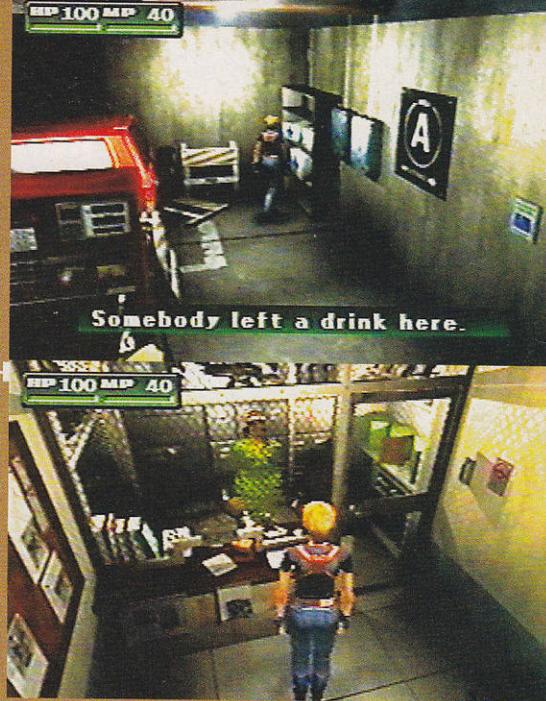
Tire o excesso de itens de seu inventário, carregue apenas sua arma normal com munição, recarregadores de HP e MP, além de seu G.P.S. O resto guarde no carro. Antes



de partir, você pode falar com Jodie se quiser comprar alguma coisa.

Caso tenha eliminado todas as criaturas em Akropolis, deve ter BP suficiente para comprar a Combat Armour (colete) ou então optar pelas armas. Caso compre a M4A1 e munição 5.56mm, poderá se sair muito bem na galeria de tiros, podendo ganhar as gratificações em BPs (mas fica a seu critério fazer esta escolha).

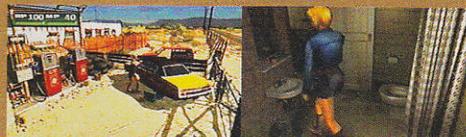
Salve seu progresso no telefone da garagem e diga a Pierce que está pronto para a nova missão. A cena seguinte mostrara Aya chegando na cidade de Dryfield, localizada no deserto de Mojave em Nevada.



A CIDADE DE DRYFIELD

QUARTO CAPÍTULO

A cidade de Dryfield aparenta ser um lugar desabitado, porém Aya encontrará duas pessoas que tomarão grande parte na aventura, mas será que ela pode confiar neles?



Equipamento econtrado: Nenhum.

Key Items: Motel Key No.6, Saloon Key, Battlecap Magnet, Factory Key, Were Rope, Monkey Wrench

PARTE-A A entrada da cidade

Cruzando o deserto, Aya chega na cidade de Dryfield e por sorte ela estacionou perto de uma caixa de munição que contém 9mm P.B. (precisando, e só pegar). Como Aya não sabe por onde começar a procurar, vá ao telefone e salve seu progresso no jogo. Se não despertou nenhum novo poder de Aya, é hora de fazê-lo agora. Desperte o poder Combustion e Healing (se não tiver despertado este ainda).



Entre pelo portão mais adiante e do outro lado, uma mutação quadrúpede surgirá. Evite ficar parado muito tempo na frente desta criatura, pois ela atacará com cabeçadas (você pode enganá-la, ficando contra a parede e esperando a investida, então saia do caminho e a criatura vai se machucar, sofrendo danos). Matando a criatura, examine seu mapa para conhecer o lugar. Note



que onde você está tem quatro quartos. Entrando no quarto número 1 (diante do portão por onde veio), há um retrato enquanto no quarto número 2 (ao lado do portão, perto do quarto número 1), você encontrará criaturas. Mate-as e examine o quadro na parede ao fundo, depois examine o armário ao lado para pegar Penicillin. Olhe no cesto de lixo do banheiro para pegar um Recovery1.



PARTE-B A porta da garagem

Por enquanto os quartos número 3 e 4 estão trancados, mas veja que há uma máquina de gelo à direita do quarto número 4.

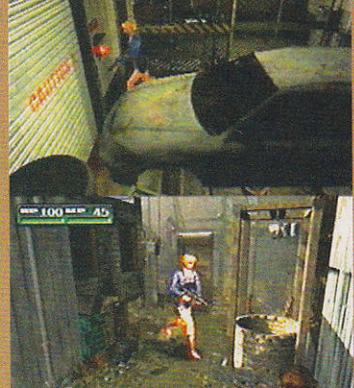
Ao lado da máquina tem um portão, entre por ele para chegar até um beco que leva a um poço vazio. Examine o poço e prepare sua arma, pois alguns morcegos mutantes aparecerão.

Feito isso, vá para o final do caminho e examine a cerca de madeira para pegar um Recovery 1. Entre pela porta perto do poço, nela estará escrito "Douglas Scrapyards - Entrada dos Fundos. Não ultrapasse". Do lado de dentro, vá até a parte da frente da carcaça do carro branco e mexa na chave de força da parede para ligar o circuito.

Agora volte para o outro lado e mexa no painel de controle que tem uma luz amarela piscando. Note que este tem três botões escrito Up (cima), Down (baixo) e Turn (virar).

Primeiro aperte o botão Up para levantar o carro, depois aperte Turn para virá-lo. Do outro lado do carro você poderá avistar um botão

vermelho piscando na parede, vá até lá e mexa no mesmo para ativar a porta ao lado. Então vire à sua direita e abra o portão na grade ao lado, agora volte até a caixa de força e mexa para abrir os botões Turn, depois Down para posicionar o carro como antes.



PARTE-C O último habitante de Dryfield

Entre pelo portão que você abriu na grade, depois entre pela porta sanfonada. Na cena seguinte um homem renderá Aya, perguntando o que ela está fazendo na garagem dele. Ela pede para não atirar e se identifica como agente do F.B.I. O homem vê que ela é da M.I.S.T. e Aya logo explica que uma agência secreta encarregada de caçar as criaturas.

Ainda assim o homem pergunta se ela trouxe mais algum amigo e ela responde que não. Aya interrompe os pensamentos do homem, logo ela pergunta onde estão os habitantes e a resposta é que podem estar mortos, logo Aya pede para o homem contar o que aconteceu, mas é uma longa história e ele diz que vai contar depois. Por mais que Aya tente ganhar a confiança do homem, ele procura evitar e diz que espalhou armadilhas por toda a cidade.

Em seguida ele diz que ela deve estar cansada para dirigir, então entrega a chave do quarto número 6 (Motel Key No.6) para você descansar. Antes que ela vá, ele se apresenta, seu nome é Douglas, Aya faz o mesmo, mas o homem pensa um pouco sobre o nome dela, que



lhe parece familiar. Controlando Aya novamente, volte até a área dos quartos. Alguns escorpiões mutantes aparecerão, mate-os e entre no quarto número 1.

Entre no banheiro e saia, novas criaturas aparecerão, apenas um tiro em cada uma será suficiente (não fique perto delas).



SUPER PROMOÇÃO DE FÉRIAS

SÃO MAIS DE 50 TÍTULOS PARA VOCÊ
PREÇOS INCRÍVEIS



CONFIRE ESSA SUPER PROMOÇÃO

COMPRE	1	2	3	4	5	6
PREÇO R\$ (UNITÁRIO)	48,00	46,00	42,00	39,00	35,00	32,00



Pague no
cartão ou através
de boleto
bancário



CONSULTE NOSSA CENTRAL DE ATENDIMENTO

TEL: (0XX11) 3641-0444 / (0XX11) 3641-0448

R. Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP: 05060-000

INTERNET: www.progames.com.br

PARTE-D O quarto número 6

Depois entre pelo portão ao lado do quarto número 1, onde mais inimigos aparecem. Depois de acabar com eles, vá até a lata de lixo mais adiante para pegar 10 Buckshot. Em seguida entre pela porta verde ao lado, onde Aya encontrará uma mulher que se transformará.

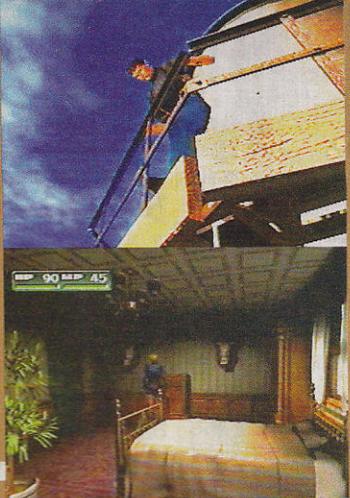
Mate a criatura e leia a mensagem "Resolva a minha pergunta antes de ir, quantos telefones há nas ruas de Dryfield? Então prossiga, vá



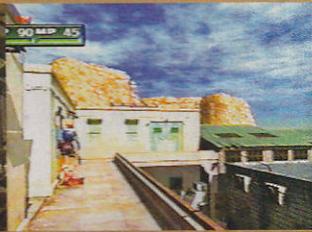
abaixo dos buracos das topeiras, onde o sangue vermelho está adormecido." ao lado da escrita vermelha na parede.

Saia do banheiro e suba o lance de escadas.

No andar de cima mate mais algumas criaturas, depois entre no quarto 6. Dentro do quarto, ao lado da porta, tem um pequeno móvel contendo 2 Stims e 9mm P.B., você também poderá guardar seus itens (se você comprou outra arma, leve-a junto com sua M93R e ambas com munição, além de alguns recarregadores de



HP e MP, e seu G.P.S. e algum item mais). Do outro lado do quarto tem um telefone e uma pequena área, onde Aya poderá ver a torre de água. Na cena ela avistará uma pessoa no alto da torre.



PARTE-E Encontrando o detetive Kyle

Desça pela escada de metal à sua frente, na parte de baixo siga em linha reta para avistar duas criaturas cavando por baixo do cercado. Mate as criaturas e continue dando a volta no cercado para encontrar uma alavanca que abre o portão do outro lado.

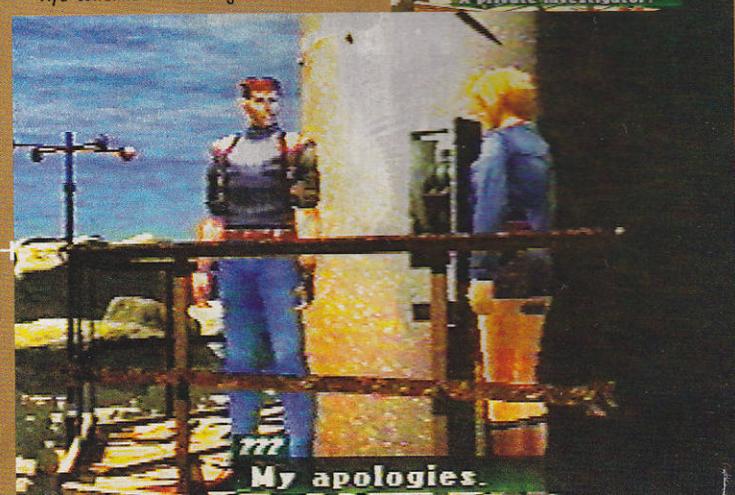
Assim que acionar a alavanca, saia correndo para o portão, pois ele ficará aberto por pouco tempo. Alguns mutantes quadrípedes aparecerão no caminho, mas não pare para matá-los. Passe correndo por eles ou use o poder Pyrokinesis para derrubá-los.

Quando passar pelo portão, ele se fechará e seis criaturas vão entrar no cercado. Acabando com as criaturas, a pessoa no alto da torre descerá a escada para você. Ao subir, dê a volta para encontrar a pessoa que diz ter ajudado mas que estava com medo de acertar Aya. Em seguida Kyle Madigan se apresenta, Aya faz o mesmo e diz que é do F.B.I., o que parece incomodar Kyle, mas ele diz que essa impressão é

porque a muito tempo não vê um rosto humano. Ele parece conhecer bem sobre as C.N.M. e a profissão de Aya, que pergunta o que ele faz. Kyle diz que é um investigador de Los Angeles e está na cidade para localizar o abrigo, mas acabou correndo das criaturas que apareciam em seu caminho. Seu carro foi desmontado e ele andou o resto do caminho até a cidade.

Aya estranha um investigador andar sem

equipamento e pergunta o que há de importante no abrigo. Kyle diz que é confidencial e pode perder sua licença se contar. Além disso, ele acha que ambos estão procurando a mesma coisa e pede para unir forças.



PARTE-F

Explorando Dryfield

Depois que Kyle for embora, mexa na alavanca ao seu lado para abrir o portão, depois suba pela escada de metal. No alto da caixa d'água, verifique o corpo para encontrar a Saloon Key e um Recovery1. Ao descer, Aya avistará a caminhonete do senhor Douglas e um trailer.

Ao descer da torre de água, alguns inimigos aparecerão. Acabe com eles veja as Hot Zones em seu mapa, além de saber para onde você



deve ir. Por enquanto ignore o objetivo e entre pela porta do outro lado da torre.

Assim que entrar, mate todos os inimigos do corredor. No armário de metal ao lado da porta tem um Recovery1 e na porta da geladeira ao fundo você pega o Bottlecap Magnet.

Entre pela porta ao lado da que você entrou para chegar ao G&R (veja seu mapa). Mate mais criaturas, depois vasculhe na parede do banheiro para pegar o Dryfield Map. Você deve ter notado uma máquina de pinball do jogo de nave Einhänder, da Square, além de um pôster de Parasite Eve no banheiro. Indo para a porta do outro lado do recinto, examine o refrigerador para encontrar um refrigerante (Cola), para só então sair.

Do lado de fora, mate as criaturas e faça o mesmo com o restante



das Hot Zones. Livrando-se de todas as criaturas, volte até a torre de água e siga para o objetivo indicado no mapa. No final do beco um criatura vai cair ao seu lado, mate-a e mexa no interfone para chamar o senhor Douglas. Ele pede para você entrar, a chave está à sua esquerda (pendurada em uma corrente atrás da abertura).

PARTE-G

No trailer do senhor Douglas

Para pegá-la, clique sobre a chave e escolha a opção item, depois use o Bottlecap Magnet para magnetizar a chave. Mova a seta com a chave e leve-a devagar para a abertura do lado direito da grade para Aya pegar automaticamente a Factory Key.

Destranque a porta ao lado e vá para a garagem onde você encontrou o senhor Douglas pela primeira vez. Saia pela porta à sua esquerda, mas antes mate algumas criaturas na garagem. Do lado de fora da garagem, Aya encontrará Flint, o cachorro do senhor Douglas. Siga-o para chegar ao trailer e entre no mesmo.

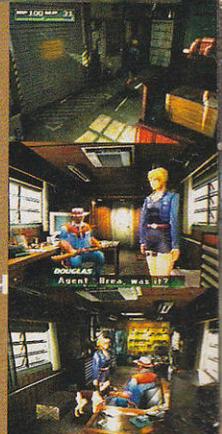
Dentro do trailer, Aya ficará impressionada



com a coleção de armas do sr. Douglas. Ele diz que um dos amigos dela do F.B.I. o encontrou e o instruiu a trocar BPs por armas e acessórios. Fale com sr. Douglas, mas antes de comprar alguma coisa, escolha a segunda opção para



ele contar tudo o que sabe sobre o abrigo. Ele lembrará de um tal lugar onde um grupo do exército preparou um abrigo para o "inverno nuclear", fora da cidade. Durante a conversa, Aya escuta um grito de mulher, Douglas diz não ter ouvido nada. Ela indica de onde veio o grito e fica sabendo que é uma casa bloqueada para manter as pessoas longe. Para chegar lá, o sr. Douglas lembra-se que atrás da garagem tem um poço e desce-o, Aya poderia entrar por baixo da General Store e ter acesso até a casa de onde ela diz ter ouvido o tal grito.



PARTE-H A esntranha criatura do poço

Antes de ir embora, compre a Grenade Pistol e bastante munição para ela, além do colete PASGT Vest (caso não tenha BPs suficientes, compre mais tarde). Ao sair, o senhor Douglas pede a seu cachorro que mostre o caminho para Aya. Siga o cachorro e mate as criaturas que aparecerão na entrada da garagem. Não deixe de pegar a corda (Were Rope) ao lado da porta, só então entre.

Na garagem, mate mais criaturas e continue seguindo Flint até o poço, mas se olhar seu mapa, notará algumas Hot Zones (estudando o mapa, faça o caminho até a torre de água e de lá mate todas as criaturas que encontrar, aproveite e passe no quarto número 6 para deixar a Grenade Pistol e munição guardadas,



pois precisará delas mais tarde, depois volte até o poço). Fique perto do poço e abra seu menu, entre na opção Item e use a **corda** (Were Rope) para descer.

No subterrâneo, logo na primeira curva você encontrará morcegos, acabe com eles e continue seu caminho. Antes de sair pelo portão adiante, prepare-se para encarar mais uma criatura poderosa, se seguir para a direita.

Mas primeiro, mexa no botão do lado esquerdo para ligar a luz do lugar, entre no portão novamente e no caminho onde enfrentou os morcegos note que tem uma abertura na parede onde encontrará uma Protein Capsule. Antes de encontrar a criatura, agrupe em seu colete a Protein Capsule, um Mp Boost, um Recovery e um Stim.

A melhor arma é a **Shotgun**, mas se não a comprou, use sua arma comum. A primeira coisa a fazer é derrubar a criatura do teto, pois ela tentará morder Aya (causando Confusion), use o poder Pyrokinesis ou então Necrosis (que



envenena a criatura).

Quando ela estiver no chão, use o poder Combustion, especialmente quando a criatura ficar invisível.



PARTE-I

Entrando por baixo da loja

Você pode mirar nele e acertá-lo umas duas vezes pouco depois que a criatura desaparecer. Quando ela reaparecer, estará sobre Aya. Mantenha o ritmo de ataque, recarregando seu MP quando precisar e a criatura não aguentará muito tempo, mas tenha cuidado com seu HP. Depois do combate, no final do túnel haverá uma alavanca e uma porta à esquerda. Ignore a alavanca por enquanto e entre pela porta para chegar na adega. Haverão inimigos fracos, então use o poder Combustion ou o item Flare.

Atrás de um dos barris à direita, você encontrará a mensagem: "Agora resolva a segundona charada, quantos urinols existem em Dryfield? Logo que souber, no próximo lugar há uma casa assombrada que apenas o sol se atreve a mostrar seu rosto." Volte até o túnel e açãone a



alavanca ignorada a pouco, ela acenderá as luzes da adega. Entre na mesma e vasculhe a caixa atrás dos barris para encontrar um Flare. Volte até a alavanca no túnel e suba pela escada à sua direita, que leva para dentro da General Store. Ao lado da lata de lixo tem um interruptor que acende as luzes da loja, mas adiante você encontrará algumas criaturas vermelhas (mate-as à longa distância).

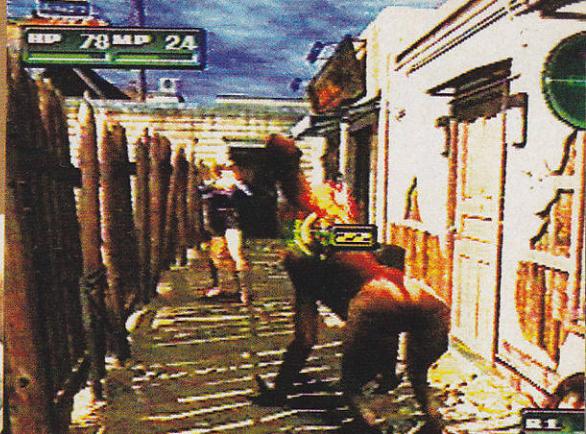


PARTE-J

A entrada secreta

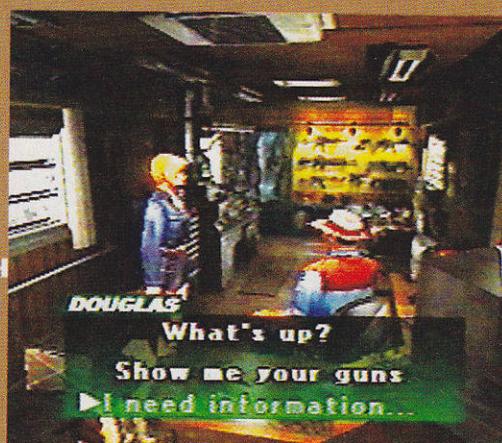
Procure na máquina de refrigerantes para pegar um refrigerante (Cola), mais adiante procure no refrigerador para pegar um Recovery3. Logo ao lado tem um porta, mas antes de entrar por ela, saia pela outra porta e você voltará ao local onde estacionou seu carro (veja se não há Hot Zones em seus mapas, além de aliviar seu inventário, levando apenas sua arma, munição, recarregadores de HP e MP, além de salvar seu progresso no jogo).

Entre por aquela porta ignorada na General Store, você encontrará mais inimigos. Matando todos, vá até o final do caminho e verifique os barris perto da terceira porta para pegar 10 Firefly, além de ouvir gritos. A porta estará trancada, então entre pela primeira que avistou nesta área, que é uma pequena loja. Mate as criaturas e vasculhe a caixa registradora duas vezes para encontrar um Belt Pouch, mas ao



lado tem uma foto com a data de 1831-1890.

Saia da lojinha e entre na segunda porta ao lado. Indo para o armário do outro lado do quarto, examine o armário na parede para ver que ele está parafusado. Você precisa de uma ferramenta para remover os parafusos. Volte até o trailer do senhor Douglas e fale com ele. Escolha a segunda opção para pedir informações. Aya explica que escutou gritos na casa, sem seguida o senhor Douglas menciona "parafusos". Ele dirá que você poderá pegar uma de suas ferramentas na garagem.



PARTE-K

Entrando na casa abandonada

Vá até a garagem e procure pela Monkey Wrench no armário de metal, próximo a um barril, do outro lado. Volte até aquele quarto e use a ferramenta nos parafusos do armário, revelando uma passagem secreta.

Antes de entrar no quarto ao lado, examine a janela ao lado da porta para encontrar outra mensagem: "Resolva a minha charada antes de ir, quantos barris há no buraco da toupeira? Logo que souber, vá para a sala do topo, onde com 21 anos, um garoto encontrou a sua maldição, e poderá ver por si próprio."

Agora equipe sua M93R ou outra arma que tenha comprado, além de uma Protein Capsule (se tiver) e entre no quarto ao lado. Ao entrar, uma mulher caminhará até Aya e **morrerá** em seguida. No.9 aparecerá perguntando quem está



aí. Aya logo reconhece a criatura, que pergunta se ela estava procurando por ele. Aya pergunta se ele matou a mulher, mas logo nota que ela era uma C.N.M., e quanta gente ele matou quando explodiu o prédio.

Mas No.9 fala que ela deveria estar agradecida por ele ter salvo Los Angeles. Então Aya aponta sua arma e a ação tem inicio.



PARTE-L Enfrentando No.9

Esta batalha é fácil, primeiramente corra para o canto do lado direito do quarto e fique encostado onde as paredes se encontram (No.9 está usando uma Gunblade).

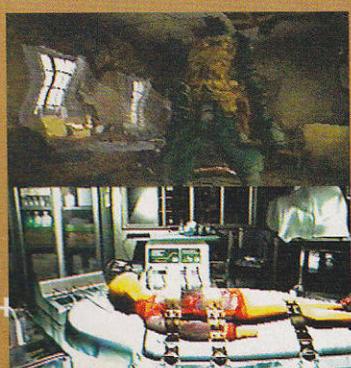
Fique atirando até No.9 dar um corte lateral com sua espada, dê mais alguns tiros e corra para o outro lado da sala. Fique no canto perto da porta e fique atirando até ele atacar novamente, então atravessue a sala e repita o ataque feito da primeira vez.

O esquema para derrotá-lo é basicamente esse, só evite ficar no meio do quarto ou próximo de No.9. Caso queira usar seus poderes, é



recomendável usar Necrosis ou Pyrokinesis e mesmo assim no mesmo momento em que o inimigo atacar, ou ele se defenderá.

Depois de muitos acertos, No.9 desistirá e fará comentários sobre Aya e Eve, dizendo que as coisas estão ficando interessantes. Escutando o nome Eve, Aya sente alguma coisa estranha e não consegue controlar seus poderes. Ela faz No.9 arder em chamas e desmaia em seguida. Aya sonha com uma criança amarrada numa mesa de operações, algumas lâmpadas são destruídas e a jovem foge.



ATAQUE NA CIDADE

QUINTO CAPÍTULO

Kyle descobriu onde fica o abrigo que proteve curava, mas precisa de um carro para chegar lá e Aya concorda em ir com ele.

PARTE-A Novas descobertas

A cena volta para Aya, desmaiada no canto do quarto. Kyle chega ao quarto, mas parece não notar que é Aya que está caída (pois já é noite e o lugar está escuro). Ele está prestes a atirar nela, mas pressentindo o perigo, por instinto Aya faz a mão de Kyle pegar fogo e ele solta a arma.

Kyle diz que um velho o avisou sobre ela ter vindo para este lugar, só então Aya nota que é seu sócio. Na resposta ele pede para ela mirar sua arma em outra direção. Aya se desculpa, Kyle pergunta o que aconteceu e procura por No.9, mas seu sócio diz não ter visto mais ninguém além dela. Kyle diz que falou com o

Equipamento encontrado: Holy Water, M950 Machinegun ou Chicken Plate. **Key Items:** Lobby Key, Bronco Masterkey, Jerry Can, Truck Key.



senhor Douglas e conseguiu informações sobre a localização do abrigo em algum lugar nas colinas.

Kyle tem quase certeza de que o ninho das criaturas está fora da cidade. Eles precisam

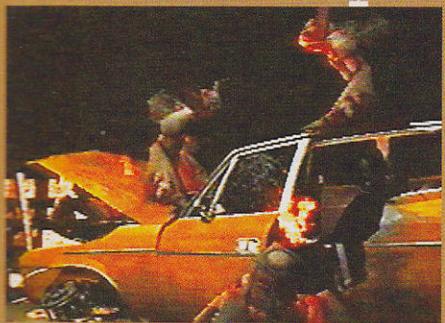
de um carro e Aya usará o dela. Agora você controlará Aya, Kyle ficará como reforço nas batalhas (ele é muito fraco). Veja seu mapa, haverão muitas Hot Zones para caçar criaturas, mas primeiro volte até seu carro.



PARTE-B Sem meio de transporte

Saia pela porta ao lado, mate as criaturas do lado de fora e faça o mesmo nos outros dois quartos. Quando você sair da General Store, algumas criaturas estranhas estarão destruindo o carro de Aya.

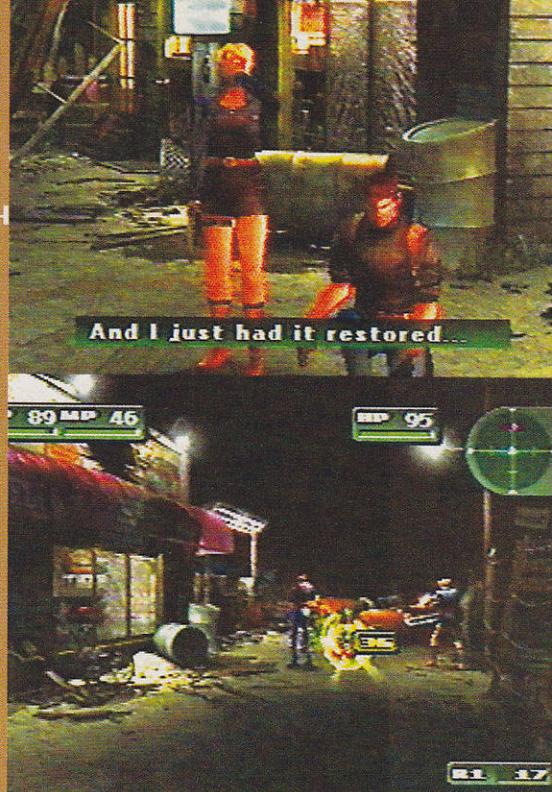
Kyle atira em uma das criaturas e as outras partem para o ataque. Chegue perto de seu carro e fique atirando nas criaturas até elas não mais aparecerem, proteja Kyle.



Depois da batalha, Aya se lamenta por seu carro (ela tinha acabado de reformá-lo). Mexa no porta malas de seu carro e pegue alguns recarregadores de MP e HP, além das munições ou armas que tenha deixado, mas não sobre-carregue seu inventário.

Agora é hora de caçar, visite todas as Hot Zones e livre-se das criaturas. Faça o trajeto através da área dos quartos, depois vá pela garagem e mate todas as criaturas por perto da torre de água.

Verifique todos os seus mapas da cidade e livre cada um desses lugares. O objetivo é dar a volta na cidade, indo para o quarto número 6 e descendo até a torre de água para voltar por trás da garagem. Depois siga para o trailer do senhor Douglas, mas no caminho encontrará criaturas que podem ficar invisíveis.



PARTE-C A caminhete do senhor Douglas

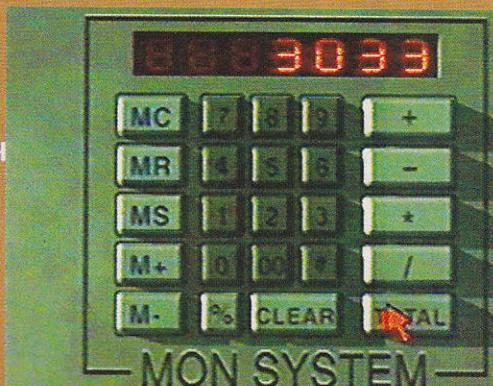
Chegando ao trailer, fale com o senhor Douglas e escolha a terceira opção para ele pedir um carro. Ele sabe que ela quer ir para o abrigo, mesmo assim ele diz que pode consertar sua velha caminhonete para o dia seguinte.

Ele precisa de gasolina e entregue a Lobby Key para Aya procurar um pequeno contêiner de gasolina. Antes de partir, se você deixou de comprar algum item, como a PASGT Vest e muita munição para sua Grenade Pistol, compre agora (aproveite para comprar também a M4A1 Rifle, ela será muito útil mais tarde).



Saia do trailer e olhe seu mapa para saber onde deve ir (a entrada do Motel Lobby). Aqui haverá um puzzle muito importante a ser resolvido. Mexa na caixa registradora, se quiser saber como ela funciona tem uma papel vermelho na parede no outro extremo da banca, e um memorando ao lado que dará as pistas.

Na caixa registradora, você deve descobrir os quatro dígitos que devem ser usados na máquina. Lendo o memorando, a solução é apertar a tecla # para a máquina funcionar, depois coloque as idades do Doc Holiday (30),



e Wyatt Earp (33). A solução é #3033. Digitando isso, clique na tecla TOTAL e na gaveta da máquina você vai pegar a Bronco Masterkey. Pegando esta chave, olhe os seus mapas para ver que algumas partes da cidade foram invadidas por mais criaturas.



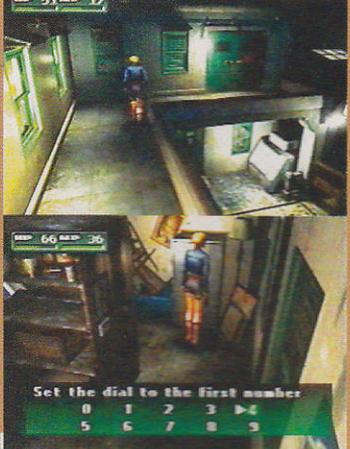
PARTE-D Explorando os quartos

Vá caçar todas as criaturas, mas antes passe no quarto número 3 para pegar um MP Boost2 no armário e acabar com algumas criaturas. Depois entre no quarto número 4, mate mais criaturas, e examine a porta do banheiro para encontrar outra mensagem: "Resolva a minha charada se tiver coragem, órgãos dos sentidos cobertos por cabelos, viu quantos objetos de prata há no lar de Bronco? Logo que souber, vá de lá para uma porta negra em baixo do frio glamouroso da lua."



Depois de verificar estes quartos e eliminar as criaturas das outras áreas da cidade, vá para o andar do quarto número 6. Mate mais algumas criaturas, depois entre pela porta mais próxima da tela.

Elimine as criaturas, depois verifique o armário ao fundo para encontrar um Belt Pouch. Feito isso, saia e vá para o último quarto mais ao fundo. Lá você encontrará a Jerry Can (um garrafão amarelo) no final da sala. Ao pegar este, criaturas invadirão o lugar. Depois de matá-las, mexa no cofre ao lado de onde você pegou a Jerry Can. Para descobrir a senha do cofre, você tem que colocar as res-



postas das quatro charadas que encontrou, que são: 4 telefones (primeira charada), 4 urinols (segunda charada), 8 barris (terceira charada) e 7 espelhos (quarta charada). Digite 4487 e dentro do cofre você encontrará a Holy Water, mantenha este item agrupado em seu colete.



PARTE-E Gasolina para a caminhonete

Agora volte para seu carro e use a Jerry Can nas bombas de gasolina ao lado. Feito isso, leve a gasolina para o senhor Douglas, ele estará na garagem trabalhando no caminhão. Entregue a gasolina para ele (apenas fale com ele).

O senhor Douglas está quase terminando o conserto, neste meio tempo ele pede para você ir descansar. Se você abrir seus mapas, verá que novas áreas estão dominadas pelas criaturas, é recomendável você eliminar todas estas áreas, para só então ir para o seu quarto (

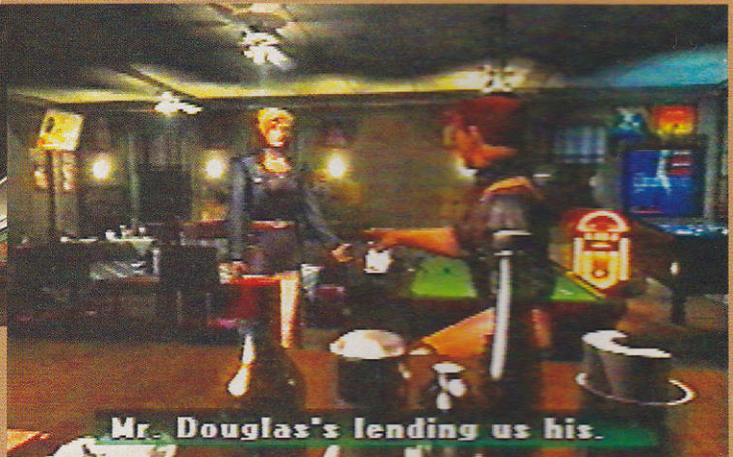
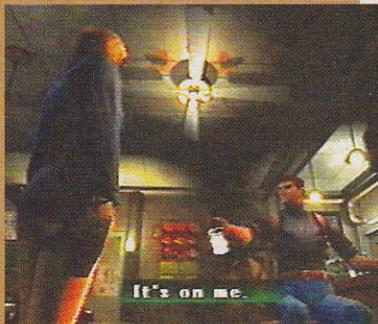


número 6).

Fale com o senhor Douglas se quiser comprar mais alguma coisa. Se você for na área da G&R (veja seu mapa), verá uma cena com Kyle que explicará mais alguns detalhes sobre o abrigo e os fatos estranhos, como o exército levar

fertilizante e material de construção para lá. Aya só não entende por que levaram fertilizante para o meio do deserto.

Fale com Kyle novamente para ele oferecer um pouco de refrigerante. Esta cena não é obrigatória. Chegando ao quarto número 6, mexa no móvel para pegar sua Grenade Pistol e munição, leve recompensas de HP e MP e demais itens agrupados em seu colete. Feito isso, salve seu progresso no jogo e vá dormir (examine a cama e escolha a segunda opção). Desse ponto você poderá escolher entre um dos três finais do jogo.



PARTE-F

Burner a criatura gigante

A estratégia o levará ao melhor final do jogo, para saber sobre os outros dois, veja a seção de dicas. Quando você dormir, a cena mostrará aquela menina fugindo de outras criaturas parecidas com No.9.

Na sequência virá uma bela cena em CG, onde uma gigantesca criatura aparecerá. Esteja com sua Grenade Pistol equipada e com muita munição. O objetivo é derrotar o monstro o mais rápido que puder ou perderá a chance de fazer o melhor final do jogo.

Aya aparecerá diante do monstro. Primeiramente fique atento com os ataques, fique correndo de um lado para o outro neste andar e não pare de atacar o monstro. Toda vez que ele começar a soltar fogo pela boca, corra para longe e aproveite a pequena



pausa para atirar granadas (evite entrar no corredor para não ser encurrulado pelas chamas). Sempre recarregue sua Grenade Pistol após um ataque de fogo do monstro. Procure ficar por perto das paredes, pois o monstro poderá levantar seu braço esquerdo para esmagar ou tentar agarrar Aya.

Se conseguir este último, há uma pequena chance de atirar no rosto dele caso sua arma estiver carregada no momento. Toda vez que puder, use um de seus **poderes** para atacar o monstro após o disparo da Grenade Pistol, ou então guarde-os para recarregar seu HP.



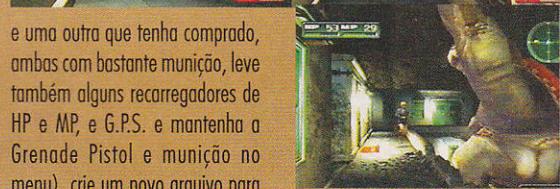
PARTE-G

Escolhendo novos caminhos

Quando o rosto do monstro for destruído, terá início a segunda parte da batalha. Ele começará a usar novos ataques, como tentar esmagar Aya três vezes seguidas e ficar mais rápido para cuspir fogo, ainda assim mantenha o esquema de ataque até matá-lo bem rápido. Quando a batalha terminar, Burner destruirá metade do andar de cima. Se conseguir acabar com Burner em pouco tempo, ele derreterá como qualquer outra C.N.M. e você receberá 2000 de EXP, 1000 de BPs, 100 de MP, uma considerável quantia

de HP, além de uma Protein Capsule e Airburst. Caso tenha demorado demais, Flint, o cachorro do senhor Douglas, morrerá. Você receberá apenas 1000 de EXP, Recovery2 e MP Boost1, além de mudar alguns acontecimentos no jogo.

Depois da batalha, veja seus mapas e comece a caçar todas as criaturas do lugar. Como o andar de cima foi dividido em dois, Aya não poderá usar as escadas. O jeito é descer usando a escada de metal do quarto número 6. Aproveite para trocar seu equipamento (leve agrupado sua arma normal



PARTE-H As novas informações de Kyle

Kyle fala sobre retrovírus, este é responsável pelo Ebola e AIDS, que é capaz de alterar o D.N.A. do hospedeiro. Aya completa dizendo que os parasitas levam seu próprio D.N.A. onde quer que vão. Kyle diz que com um vírus como estes, pode-se conseguir um vetor vírus, completa Aya. Ela explica que este é um sistema de inserir D.N.A. fabricado nas células. Algumas organizações civis usam o método para o tratamento do D.N.A.



Um retrovírus pode alterar artificialmente o D.N.A., que seria passado de pai para filho. Como o vírus já se propagou, aconteceriam mutações e atualmente o D.N.A. mostrou sinais de mudanças através do vírus, ou seja, o vírus ativou a evolução da neo-mitocôndria.

Para encerrar, Kyle conclui que as C.N.M. deste lugar observam os organismos locais como seus hospedeiros. Pegando a neo-mitocôndria e adicionando o poder reprodutivo do vírus, po-



deriam ter problemas em todo o mundo. Um ser portador do vírus atacou o abrigo, por isso Kyle pensa que a transmissão do vírus pode ser através do ar. Se Aya e Kyle chegarem ao abrigo o quanto antes, poderão encontrar um meio de parar a aparição de novas criaturas.

Antes de partirem, vá pegar sua nova arma M950 Machinegun (você pode adotá-la como padrão no lugar da M93R), dentro da caixa de metal diante do senhor Douglas, aproveite para comprar mais munição para sua Grenade Pistol, depois fale com Kyle e escolha a segunda opção para partirem da cidade.



K.MADIGAN
Ready to go?
Not yet Yes

A ENTRADA DO ABRIGO

SEXTO CAPÍTULO

Equipamento econtrado: SP12 Shotgun, Medicine Wheel.
Key Itens: Oak Board, Jumper Plug.



Kyle e Aya encontram problemas e param diante de uma velha mina, onde são forçados a lutar contra algumas criaturas.

PARTE-A Confronto com criaturas mutantes

Elas chegam a uma mina abandonada, mas um grupo de quadrúpedes atacam. No começo Kyle está machucado, tendo apenas 5 de HP. Equipe sua nova arma e vá para a traseira da caminhonete e mate a criatura antes que ela mate Kyle. Acabando com o monstro, Kyle parece estar melhor e Aya o convence a entrar na mina. Agora você terá que matar dez criaturas. Vindo para frente da tela, Aya ficará diante de um abismo.



Você pode ficar perto dele e esperar alguma criatura investir contra você, para só então sair do caminho. A criatura cairá, mas se você for atingido poderá ir junto. Acabando com todas as criatu-

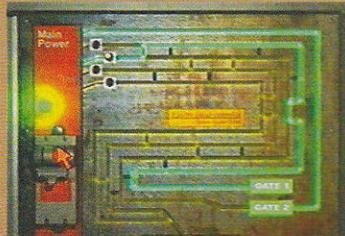
ras, equipe sua M950, um Flare, recarregadores de HP e MP, a Grenade Pistol e bastante munição. Você pode guardar alguns itens na traseira da caminhonete. Entrando na mina, acabe com mais criaturas e continue sempre em frente, até chegar em uma ponte quebrada (você andará em linha reta no seu mapa).



PARTE-B Atravessando a ponte

Como você não poderá passar, volte até o começo do jogo e entre pelo caminho à esquerda. Haverá um carrinho sobre os trilhos, examine-o e escolha a **primeira opção** para soltar os freios para o carro andar até o fim dos trilhos. Ao fundo você encontrará a Oak Board, pegue-a e volte até aquela ponte quebrada, onde usará este item.

Use um Flare ou o poder Combustion nos morcegos que aparecerem quando cruzar a ponte. Do outro lado haverá um portão trancado com o nome Gate 1, entre pela porta à sua direita que leva ao refúgio. Você encontrará uma caixa de munição 9mmP.B, um telefone e o



It looks pretty heavy...
►Take the board
Leave it alone

gerador de força da mina. Examine o gerador e um **painel** será exibido na tela. Há um monte de ligamentos amarelos, com quatro encaixes no começo, que levam ao Gate 1 e Gate 2. Examine e pegue Jumper Plug preso no quarto encaixe, depois use-o no segundo encaixe e ative a alavanca (na parte de baixo à esquerda), para destrancar os dois portões.

Feito isso, equipe sua **Grenade Pistol** e recarregue-a, levando bastante munição, mas não deixe de levar sua **M950** e munição para ela agrupadas em seu colete para trocar de arma na batalha. Agrupe seu **G.P.S.** e entre pelo Gate 1 para chegar na caverna do lado oeste.



PARTE-C Procurando Kyle dentro da mina

Tudo estará escuro e Aya procura por Kyle, mas como não há resposta ela pensa que ele foi por outro caminho.

Ela escuta um barulho e pensa que é seu sócio, mas uma **criatura** estranha e imensa inicia a batalha. Nesta batalha ela precisará do seu **G.P.S.**, pois a criatura se movimenta por todo o lugar e pode atacá-la de surpresa.

No começo a criatura foge e corre em sentido horário pela caverna, então você poderá iluminar o lugar, destruindo os barris de combustível encontrado nos quatro cantos da co-



verna. Para isso use sua arma normal e poupe sua **Grenade Pistol**. Para chegar aos outros barris, siga a criatura e você poderá encontrá-la escondida atrás da grande máquina no meio da caverna.



Destrua o outro latão e só então use a **Grenade Pistol** para derubar a criatura. Se você destruir um barril de combustível com a criatura perto, a mesma poderá sofrer 400 HP de dano, mas fique longe da explosão.

É preferível que você destrua os outros dois barris agora para só então derubar a criatura. Com a criatura derrotada, Aya encontrará a arma de Kyle e outro Jumper Plug. Mas a criatura levanta-se novamente, desta vez muito mais violenta e rápida no ataque. Esteja com sua **Grenade Pistol** equipada e carregada.



PARTES-D Matando o monstro quadrúpede

Toda vez que você acertá-lo, a criatura vai correr por toda a caverna e você não poderá alcançá-la. Procure ficar sempre em movimento por perto dos barris em chamas para evitar os ataques da criatura, que poderá cair sobre você ou vir correndo para agarrar Aya.

Um bom esquema para causar bastante dano nesta criatura é usar o poder Plasma para derrubá-lo e tente usar o Necrosis para deixá-lo envenenado, mas tem que ser muito rápido. Mantenha o ritmo de ataques com granadas,



lembre-se de não ficar parado em momento algum e nunca deixe a criatura aproximar-se de você. Se por algum motivo você não trouxe a Grenade Pistol ou mesmo munição para ela, a batalha será demorada e mais difícil com sua M950. Após matar a criatura, procure por uma moto em um dos cantos.

Há uma rachadura na parede e examinando a nota, Aya encontrará uma alavanca que não funcionará, pois um cabo elétrico foi destruído durante a batalha. Então volte até o



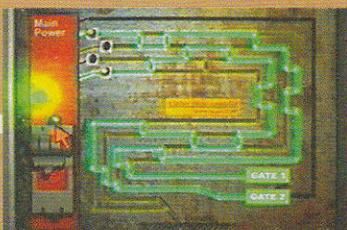
refúgio e examine o gerador de força da mina, mas antes é preferível que você acabe com as Hot Zones (equipe a arma de Kyle, a P229, e você poderá usar Flashlight com o R2, que acaba com inimigos mais fracos e pode cegar inimigos mais fortes).

PARTE-E O caminho secreto para o abrigo

Quando você estiver examinando o painel, Aya notará que o mesmo foi desligado e o mapeamento das linhas mudou. Use um Jumper Plug no primeiro encaixe, coloque o outro no quarto encaixe e acione a alavanca para ativar a força do Gate 1 e Gate 2.

Volte para a caverna onde batalhou com a criatura e examine a moto para acionar a alavanca, depois examine a rachadura para Aya encontrar a passagem secreta para o abrigo. Equipe a arma que era de Kyle, pois quando você avançar pelo corredor, uma outra criatura avançada se aproximará.

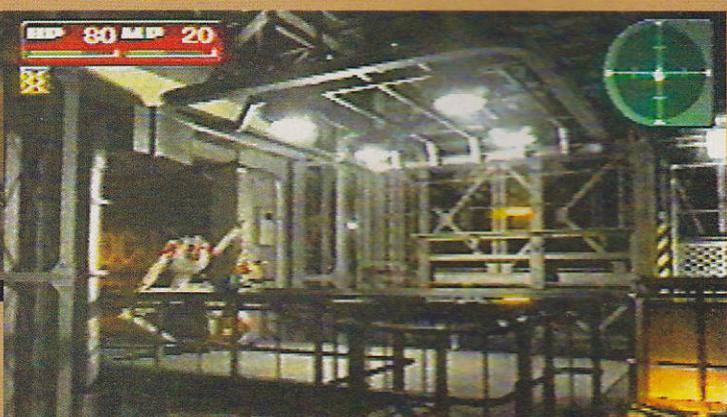
Para derrotar esta criatura, use um Flashlight assim que ela aparecer e estiver na sua mira.



Quando ela cair, cruze o corredor e ela tentará segui-lo. Assim que você sair, a criatura se tornará invisível e volta para o túnel. Para atrair a criatura, fique na entrada do túnel e use o Flashlight, dê alguns tiros nele durante este tempo e fuja para a área aberta, evitando não ser atacado.



Repite este esquema até acabar com a criatura, mas para acelerar, você deverá usar os poderes Necrosis ou Combustion. Destruindo a criatura siga em frente, use o elevador para descer até o abrigo (shelter), onde você encontrará o painel de controle que está no seu canto superior direito.



PARTE-F No dormitório do abrigo

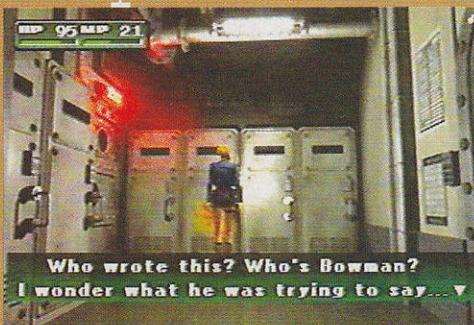
Você chegará até outro corredor, a primeira porta estará trancada e o elevador adiante não funcionará. Use a porta à esquerda deste e prepare-se, você encontrará algumas criaturas e dispositivos de segurança que atiram. Fique esquivando das miras e atirando, ou pode usar o poder Plasma para facilitar, a não ser que estes dispositivos estejam muito altos.

Entrando pela porta no final do corredor, você encontrará uma caixa de munição 9mm P.B., além de algumas criaturas. Examine as prateleiras para encontrar um Ringer's Solution.

A porta ao fundo estará trancada, entre pela outra que o levará a mais um corredor onde encontrará novos inimigos (eles se parecem com gelatinas e sugam seu MP) que não morrem com tiros comuns, use o poder Pyrokinesis ou Combustion. Cuidado com mais dispositivos de



segurança perto da porta. Saindo do corredor, você chegará ao dormitório. Vasculhe as camas para saber um pouco sobre a vida neste lugar e de uma pessoa chamada Bowman. Saindo pela porta do outro lado, você chegará ao corredor principal.



PARTE-G Encontrando a sala de armamentos

Destrua os dispositivos de segurança e as criaturas, depois destranque a porta no final do corredor para acessar a sala do elevador. Volte ao corredor principal e entre pela porta em que está escrito Weapon em vermelho.

Nesta sala você encontrará uma máquina que vende equipamento. Antes de examinar o portão ao lado, isto é, se você encontrou o Black Card na Akropolis Tower. Use-o no

portão para ter acesso a algumas armas de graça, além de destrancar a porta ao fundo (se

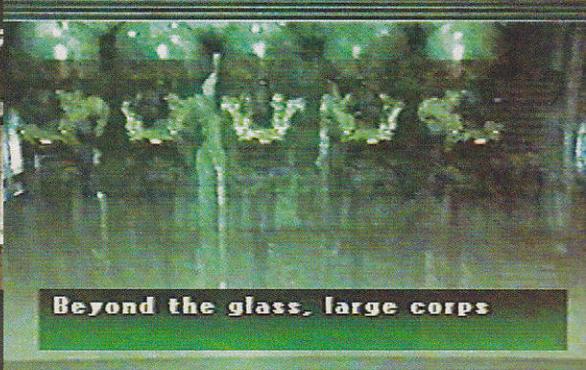
não pegou o Black Card, não terá acesso às armas grátis).

Você encontra alguns armários abertos com munição 9mm P.B., 9mm Hydra e Buckshot. Existem outros armários que você pode revistar para encontrar uma SP12 Shotgun e uma arma quebrada (não tente consertá-la). Na máquina de vendas, compre a



Combat Armour preferencialmente, além de munição para Grenade Pistol. Estando com a arma de Kyle, você poderá recarregar a bateria do Flashlight.

Desta sala, volte ao corredor principal e entre pela porta do outro lado, que o levará para a sala de controle. Livre-se das criaturas no corredor e dos dispositivos de segurança. Examine o grande painel à direita para ver uma sala cheia de corpos protegidos com roupas estranhas.



PARTE-H Corredor principal

Volte para o corredor principal e entre pela porta no final dele (do lado oposto à sala do elevador), chegando na sala de esterilização. Do outro lado desta haverá duas portas, em uma está escrita IN (entre), e na outra OUT (saia).

Verifique o painel entre as duas portas, depois entre pela que está escrito IN. Ao sair através da outra porta mais adiante, você encontrará um telefone e uma Storage Box, onde poderá deixar itens que não irá usar.

Leve a M950 ou P229 carregado com 9mm Hydra. Leve alguns recarregadores de HP e MP, além de outros itens agrupados em seu colete.

Saindo na porta do meio, o corredor seguinte o levará até um elevador, mas antes Aya tem uma visão da perseguição da garotinha loira. Há um elevador neste corredor. Use-o para chegar ao andar B2, onde há um corredor cheio de criaturas e dispositivos de segurança.

Entrando na porta do final do corredor, você chegará em uma passarela de metal cercada por um estranho líquido vermelho, de onde surgirão algumas novas criaturas que jogarão bolas de energia (você poderá esquivar-se destas) e mergulharão para evitar os seus ataques.



PARTE-I Ataque da estranha criatura

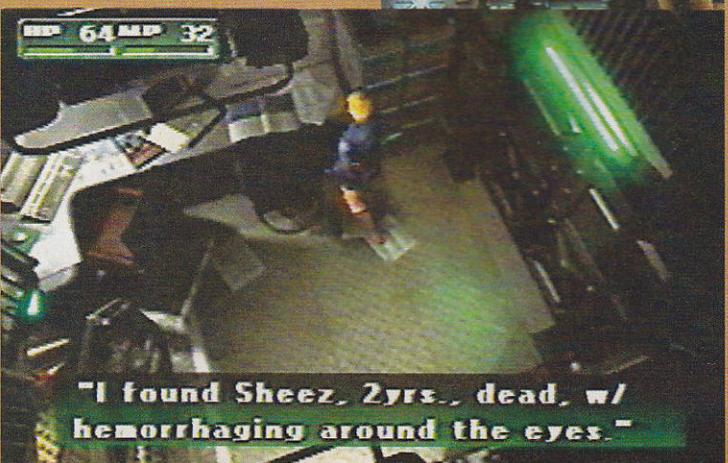
Para acabar com elas, espere as criaturas levantarem a cabeça, então atire e use Combustion ou Pyrokinesis. Entrando na porta seguinte, você chega no corredor principal do B2. Entre na primeira porta do lado direito, mas antes acabe com mais criaturas. Na parede à esquerda da tela existem dois elevadores marcados como Ark e Particular Área (ignore-os por enquanto).

Entrando pela porta citada, você chegará em uma sala cheia de cobaias. Ao lado da porta, mexa no armário para pegar um refrigerante (Cola), depois examine as anotações so-

bre a banca para saber mais sobre o tal Bowman, que na verdade foi um doutor, e o porque da criação do abrigo (para fins experimentais com seres vivos). Tudo leva a crer que o Dr. Bowman iniciou os experimentos com o neo-mitocôndria e usou a si mesmo como cobaia.

Na esquina desta sala tem uma caixa de munição 9mm P. B. Ao cruzar a sala, examine

as celas com cuidado, na primeira procure dentro da lata vazia perto da porta para encontrar um Stim. Saindo pela porta do outro lado da sala, uma criatura pendurada no teto o atacará, mas estranhamente ela fala algumas palavras que Aya



PARTE-J

Entrando no grande depósito de lixo

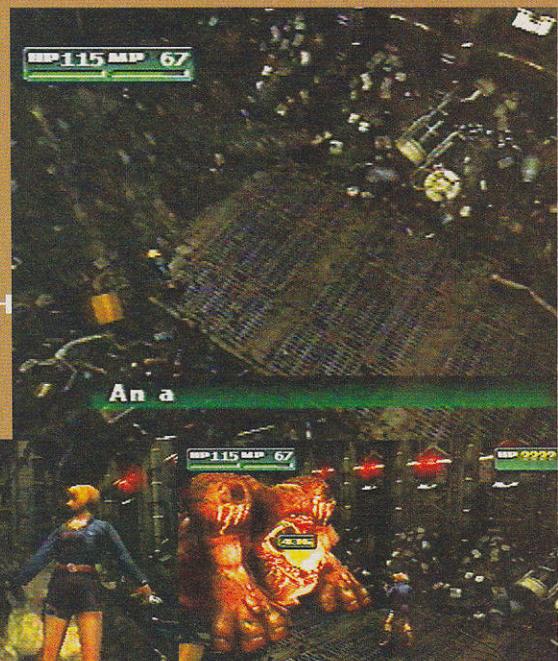
Depois de conhecer esta criatura, a porta no final do corredor estará trancada, sendo necessário um cartão de acesso. Veja seus mapas para notar que grande parte do lugar está infestado de criaturas, há um ponto vermelho indicando seu próximo objetivo no andar B1 (procure destruir todas as criaturas antes de ir para lá).

Volte para o elevador por onde desceu e entre na sala de esterilização e salve seu progresso no jogo. Leve sua Grenade Pistol e munição agrupados em seu colete (ou já equipados), depois saia pela porta onde está escrito OUT, a sala começará a ficar cheia de gás. Se ficar muito tempo na sala, acabará morrendo. Ao invés de ir para a porta do outro lado (que está trancada), mexa no



compartimento ao lado da porta por onde entrou, que o levará ao depósito de lixo no andar B3; escolha a segunda opção.

Neste lixão, verifique o canto à esquerda da tela para encontrar uma caixa de munição 9mm P.B. e 9mm Hydra do outro lado. Equipe a Grenade Pistol, se já não fez isso, e prepare-se para encarar uma criatura imensa e nojenta.



PARTE-K

Enfrentando a criatura Glutton

Você poderá acertar sua boca e seus dois ombros, sendo a boca o lugar mais frágil. Atire nela quando o monstro abrir a boca. O monstro varia entre três tipos de ataques primários.

Primeiro ela começará sugando tudo, neste meio tempo fique correndo, pois se Aya for engolida é game over. Quando o ângulo de visão estiver por cima, isso indica que o monstro jogará bolhas ácidas. Esquive-se destas orientando-se pelas sombras no chão.

Outro ataque ocorre quando o ângulo de visão muda diretamente atrás da cabeça do monstro, ele vai mirar em você para soltar um

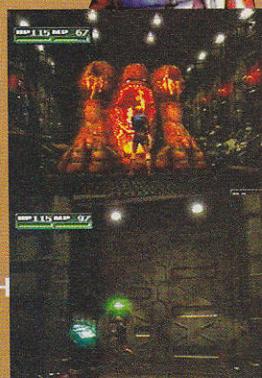
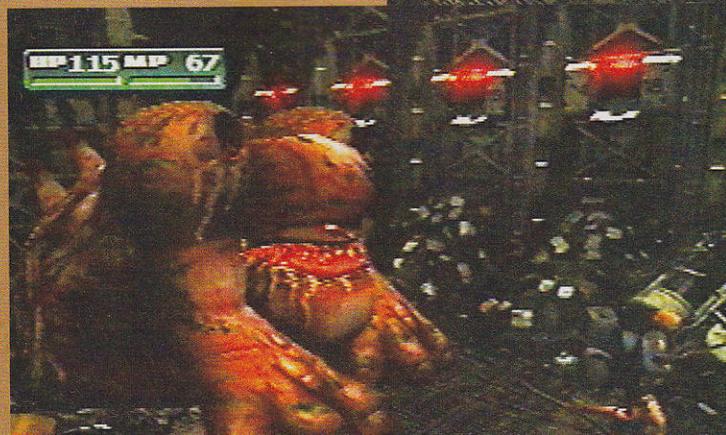
vômito grudento em seus pés (se for atingido, fique apertando o botão de ação e o direcional). Para escapar desse ataque corra para frente ou para trás até o ângulo de visão voltar ao normal.



Os ataques secundários são parecidos, mas são um pouco mais demorados. Quando o ângulo de visão ficar por trás de Aya, o monstro jogará sua língua. Se esta acertar, pode causar o status Berserker. Se estiver com a Grenade Pistol a batalha será fácil e rápida. Quando o monstro estiver sugando as coisas, fique distante e atirando.

Para os demais ataques, esquive-se e espere ele sugar as coisas novamente. Depois de alguns tiros, o monstro vai andar para frente e você ficará encerrado.

Mantenha o mesmo ritmo de ataque, mas neste meio tempo o monstro soltará criaturas e tentará engolí-las para recarregar seu HP (mate as criaturas antes). Caso não consiga derrubar o monstro antes de chegar ao portão, prepare-se para o ataque de língua. Assim que ele arremessar a língua, atire para finalizar a batalha.



PARTE-L Esmagando o monstro

Quando Glutton cair, um painel de controle estará funcionando à esquerda. Este irá destrancar a porta ao lado, por onde você sairá (antes de sair, recarregue sua arma e agrupe algum item de cura se estiver precisando). Quando você sair, o grande portão se abrirá e o monstro virá atrás de você.

Saia correndo pelo corredor e ignore o monstro até chegar em um enorme compactador de lixo. Na parede à direita da tela tem um espaço, pise no botão para levantar o compactador. Isso demora um certo tem-



po, então fique correndo contra a parede neste espaço, pois o monstro vai tentar sugá-lo e jogar ácido. Quando o compactador estiver erguido, corra para o outro lado e faça Glutton

segui-lo (atire em sua boca quando ele tentar sugar Aya). Faça isso até ele ficar por completo sobre o compactador, então pise no botão do espaço da parede para dar um fim ao monstro.

Logo após a batalha, os alarmes são acionados e os corredores do incinerador de lixo funcionarão dentro de 5 minutos. Logo atrás de você está a porta de saída, mas se você voltar até o ponto onde Glutton apareceu, notará que há uma caixa.

PARTE-M A reaparição de Kyle

Dentro da caixa Aya encontrará um Medicine Wheel (agrave este item em seu coleto) para receber itens de bônus em algumas batalhas. Após pegar o Medicine Wheel, algumas criaturas aparecerão a todo momento em seu caminho. Evite matá-las e corra para a porta de saída. Ela estará trancada, mesmo assim fique tentando sair e Kyle, que Aya pensava estar morto, aparece para salvá-la.

Aya agradecerá e perguntará como ele chegou até este lugar. Kyle faz uma brincadeira

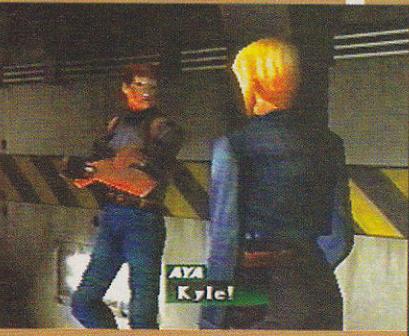


explica, dizendo que algumas criaturas o perseguiram na mina, ele teve que se defender e foi caindo aos poucos. Aya o encara com dúvidas e Kyle diz que ela tem um belo sorriso, desconcertando-a.

Depois da conversa, use o telefone mais adiante para salvar seu progresso no jogo. A porta perto do telefone estará trancada, então continue pela esquerda e desça pelas escadas, chegando ao andar B4. Troque sua Grenade Pistol por outra mais rápida para acabar com



as criaturas que encontrar no caminho, Kyle o ajudará por enquanto. Veja seus mapas para notar que quase todos os lugares por onde passou foi dominado por mais criaturas.



PARTE-N O puzzle da Flood Gate

Cruzando a porta adiante, você encontrará mais criaturas. Suba pela escada de metal mais adiante e mate algumas criaturas dentro do piscinão.

Feito isso, examine um memorando na parede ao lado da escada por onde subiu, nele estará escrito: "Deixe os ratos, baratas e aranhas se afogarem, mas primeiro, conte suas pernas, use o total e erga a alavanca.", a pista para resolver o puzzle da Flood



Gate. Examine o painel do outro lado, mas para funcionar será um código de dois dígitos. Com a pista do puzzle, some o total de patas que um rato, uma barata e uma aranha têm juntos e a resposta será 18.

Digite este código e a água será drenada para o esgoto por onde veio. Desça no piscinão vazio e saia no portão. No caminho, você encontrará uma criatura, mate-a e ignore

o portão perto de você, ele está trancado. Entre no outro do lado oposto e se observar seu mapa, notará que mais inimigos aparecerão nos esgotos por onde você veio.



PARTE-O O puzzle da Full Moon Gate

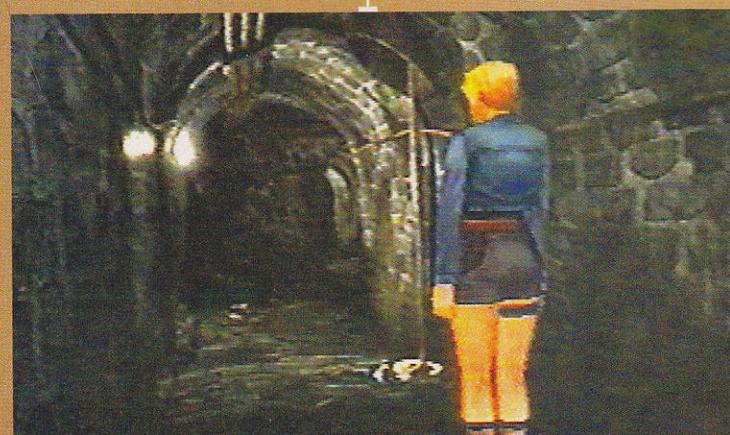
Abrace as criaturas do lugar, se você for para o lado por onde subiu até o piscinão, encontrará um painel onde outro código de dois dígitos deve ser usado.

Depois examine o memorando próximo à porta do outro lado para ter a pista do puzzle da Full Moon Gate, a parte importante é a que diz: "Entre com a idade da lua mais cheia e erga a alavanca." Não existe um dia exato para que haja uma lua cheia todos os meses, mas no geral ela surge no dia 15. Vá no painel e digite este número para abrir aquele portão ignorado, entrando por ele você voltará para a cidade de Dryfield (dentro daquele poço). Chegando [aqui](#),



Aya escutará os latidos de Flint.

Kyle diz que vai voltar e continuar explorando o abrigo. Aya está preocupada com o Sr. Douglas e por isso quer ver como ele está. Kyle pede para ela ir visitá-lo e depois voltar, ele estará esperando por ela.



GameStation



Tudo o que acontece no mundo dos games você encontra aqui: lançamentos, avaliações, muitas dicas, periféricos, entrevistas com os criadores dos jogos e tudo o que você quer saber sobre vídeo games



A REVISTA QUE É FEITA
POR QUEM ENTENDE DE
VÍDEO GAMES



A REVISTA DA GERAÇÃO PLAYSTATION 2 ESTÁ NAS BANCAS E TRAZ NOVIDADES

- ▶ PLAYSTATION 2
- ▶ PLAYSTATION
- ▶ DREAMCAST
- ▶ NINTENDO 64
- ▶ PC
- ▶ GAME BOY
- ▶ NEO GEO POCKET



Ano I - número 1 - R\$ 5,90

GAMESTATION DICAS



PARASITE EVE 2

As dicas para a mais nova aventura de Aya Brea

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Super dicas do jogo mais radical do momento

DINO CRISIS 2

Dicas quentíssimas para o novo game da Capcom

DEAD OR ALIVE 2

Consiga roupas, imagens e arenas de luta secretas

RESIDENT EVIL CODE VERONICA

Veja como se dar bem no Survival Horror do DC

TOMB RAIDER CHRONICLES

Uma mini-estratégia mostrando todos os detalhes, além de muitas dicas e segredos

ESTA TEM MUITO MAIS INFORMAÇÃO

- ▶ Dicas
- ▶ Truques
- ▶ Game Shark
- ▶ Sinopse do jogo



GRAND TURISMO 2 ▶ MEDAL OF HONOR ▶ FINAL FANTASY IX ▶
TEKKEN TAG TOURNAMENT ▶ SYPHON FILTER 2 ▶ VIRTUA TENNIS

A REVISTA
GAMESTATION DICAS Nº 1
JÁ ESTÁ NAS BANCAS

Uma revista recheada de informações. Aqui você encontra muitas dicas, truques, códigos e uma sinopse de cada jogo. E ainda, uma super estratégia dos jogos mais quentes do momento, mostrando os melhores caminhos e todos os segredos.

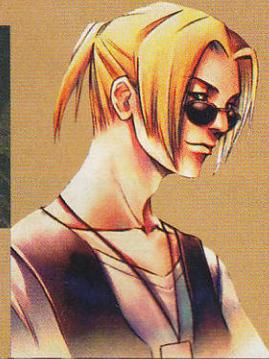
DE VOLTA A DRYFIELD

SÉTIMO CAPÍTULO

Equipamento econtrado: Ofuda, Tactical Vest, Lipstick.
Key Itens: SUV Key, Ice Bag ou Bag of Water.

Este é um trajeto que você poderá se querer ter o melhor final, onde Aya fica sabendo que Pierce, seu amigo de trabalho, chegou na cidade procurando por ela.

Mas ele está desaparecido e o cachorro do Sr. Douglas, Flint, poderá ajudar a encontrá-lo; basta segui-lo.



PARTE-A Reencontro com Pierce

Ao sair do poço, Flint virá ao encontro de Aya, o cachorro quer mostrar-lhe algo. Abra seus mapas e repare que grande parte da cidade foi dominada por criaturas. Comece seguindo Flint para chegar até a torre de água.

Suba até o topo da torre para encontrar Pierce cercado por criaturas, mate estas e em seguida Aya tentará acordar seu amigo. Aparentemente ele está morto, mas só estava fingindo e diz que está bem. Aya pergun-



ta se ele está bem, mas seu amigo diz que perdeu um pouco de sangue. Ela vai procurar algo para ele por em seu ferimento. Pierce diz que veio salvá-la, mas Aya pede para ele esperar e acaba ganhando a SUV Key. Depois desta cena, continue caçando criaturas e indo em direção a área dos quartos número 1 ao número 4. Chegando nesta área, vá até a máquina de fazer gelo ao lado da porta do quarto número 4 e pegue um Ice Bag, imediatamente leve



este para Pierce (fique perto dele, abra seu menu, selecione item e use-o), e ele lhe dará um refrigerante (Cola). Leve mais duas Ice Bags para Pierce e na terceira vez ele dará o Ofuda (agrave este em seu colete). Se você demorar muito com a Ice Bag, o gelo derreterá e o item se tornará o Bag of Water (não dê isso a Pierce).

PARTE-B Voltando ao andar B4 do abrigo

Salvando Pierce, volte até a área onde você estacionou seu carro e a SUV de Pierce estará parada ao lado. Mexa na traseira da SUV para pegar alguns itens, entre eles, a Tactical Vest e um Lipstick ou um Cylinder (veja a lista de itens). Depois de acabar com toda as criaturas da cidade, vá para o trailer do senhor Douglas,

para o que vem a seguir no jogo, ou então optar pelo acessório M203 que pode ser agrupado com a M4A1. Você poderá lançar granadas nos inimigos além da munição normal (se tiver BPs suficientes, compre os dois). Muitas outras armas pode-

rosas custam caro, mas saiba como comprá-las na seção de dicas. Uma boa opção de colete a ser comprado é o EOD Suit. Se acabou com todas as criaturas da região e comprou o recomendado, volte para o abrigo usando o caminho dentro do poço.



pois agora ele tem novidades para vender (veja a lista do que ele vende).

Você pode comprar a MP5A5, excelente arma



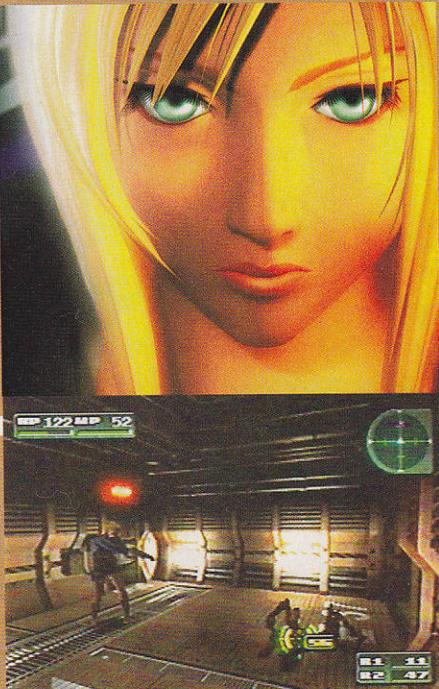
O SEGREDO DE NEO ARK

OITAVO CAPÍTULO

Equipamento econtrado: Skull Crystal.

Key Itens: Bowman's Card, Aeris (Sept. issue).

Chega o momento de saber o que realmente está acontecendo, como saber muito mais sobre as C.N.M., sobre o passado de Aya, a explosão do Akropolis Tower e qual é o propósito de No.9, assim como saber que alguém da M.I.S.T. está desviando informações.



PARTE-A Explorando o lugar

Voltando para o andar B4 do abrigo, mate todas as criaturas que encontrar e passe por aquela porta onde você pegou a pista para resolver o puzzle da Full Moon Gate.

Do outro lado, siga para o final do caminho e você chegará em um corredor no andar B3. Seguindo até o final do corredor, haverão duas portas, abra a do lado direito para ter acesso ao elevador.

Estando no mesmo, vá para o andar B1. Saindo do elevador vá para o outro elevador



que o levará de volta para dentro da mina (olhe seus mapas para saber onde há criaturas), depois volte até o elevador anterior e entre pela porta ao lado do mesmo.

Ao entrar, acabe com as criaturas no corredor, faça o mesmo na sala seguinte e entre pela porta para o próximo corredor onde você encontrará aquela criatura que o atacou no corredor do andar B2. A criatura acha estranho que Aya não tenha morrido e logo percebe que ela não é um humano comum.



PARTE-B Uma nova criatura mutante

Depois da cena, você vai enfrentar a criatura. Ela é um pouco mais forte que os outros tipos de inimigos e seu principal ataque se concentra no uso de poderes como os de Aya, então seja rápido e procure ficar em movimento para não ser atingido (você pode usar o poder Necrosis para deixá-lo tonto, isso irá interromper seu ataque e você poderá atacá-lo seguramente).

Matando esta criatura, Aya encontrará o Bowman's Card. Certificando-se de livrar este andar das criaturas, volte para o andar B2 e abra a porta ao lado do elevador (com o cartão você terá acesso). No corredor acabe com mais criaturas e dispositivos de segurança, a porta seguinte dará acesso àquele a mesa de operações de onde se soltou a garota



tinha loira no sonho de Aya. Acabe com as criaturas e examine a prateleira do outro lado, no canto à esquerda, para encontrar Ringer's Solution. Você pode conseguir um Eau de Toilette no casaco pendurado perto da pia (no outro corredor, do outro lado da sala). Entre pela porta do lado oposto para chegar ao laboratório, onde você encontrará coisas curiosas como a incubadora contendo testes chamados Eve e Aya.



PARTES-C Código de acesso ao computador

Há uma Storage Box (descarregue o excesso de itens) mais ao fundo e um telefone na parede do lado esquerdo da tela, assim como um laptop que está acessível. Mexendo neste, um password será necessário.

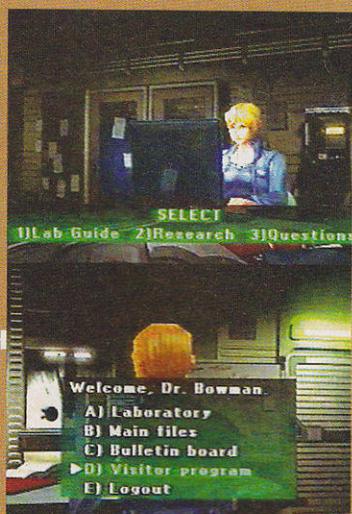
Antes disso, examine a lousa, duas vezes, do outro lado para ter algumas pistas. Um pesquisador chamado Yoshida pegou emprestado a revista Aeris (Sept. issue), a qual contém o anti-vírus Cloud. O verme que aparece na tela indica que o vírus infectou o laptop. Se



você for até o dormitório no B1 (procure Sleeping Quarters no mapa B1) e procurar nas coisas de Yoshida, encontrará a revista Aeris (Sept. issue).

Leia com cuidado, pois a revista explica como o vírus modifica o password. O novo password do laptop é A3EILM2S2Y. Quando entrar com este código no computador, um menu se abrirá e a opção D) Visitor Program será a

única acessível. Para entrar neste programa, você terá que responder três perguntas. É bom você ter prestado atenção no jogo até o momento, pois existem cerca de 11 questões diferentes e três delas são usadas aleatoriamente no jogo. Eis um lista com algumas respostas cer-



tas que você pode escolher (noções básicas de inglês ajudam um pouco), das três perguntas que podem aparecer na tela: Mitochondria, Melissa Pearce, Mitochondria Eve, ATP, FBI, Maternal, Crustacean, Mojave Desert, Vector, H. Klamp ou Dryfield.

PARTE-D Motivo da aparição das criaturas

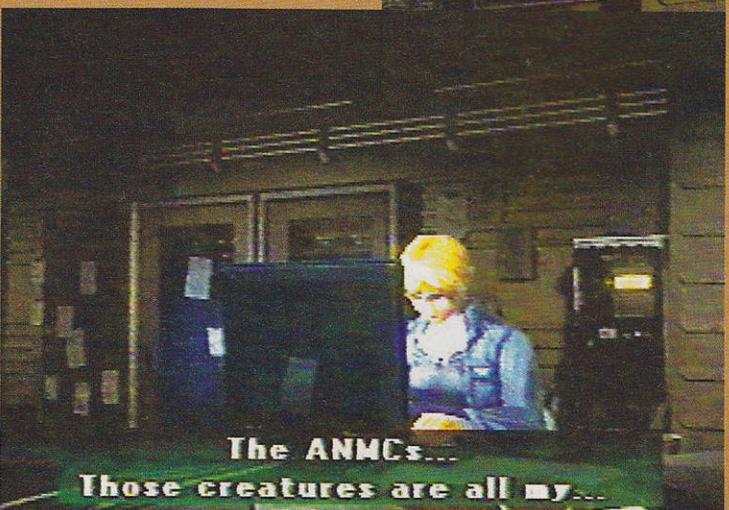
Serão três seções com três perguntas cada, se errar qualquer uma pergunta vai voltar para o menu anterior e terá que responder todas novamente. Quando Aya entrar no programa, ela vai se informar sobre o que realmente está acontecendo no abrigo e por que existem experiências contendo suas células e as de Eve. Ela também saberá mais sobre o 2nd Neoteny Plan, que seria uma forma de controlar a evolução do neomitocondria e revitalizar a raça humana. Quando o computador exemplificar as coisas, surgem fatos ligados ao incidente ocorrido três anos atrás em Manhattan.

Amostras de células foram coletadas e testadas com várias possibilidades de expandir sua capacidade e preservar a vitalidade humana para que a evolução tenha início. A neomitocondria foi obtida em janeiro de 1998 e isso conclui o primeiro estágio.

O segundo é a criação de C.N.M., bem



sucedida apesar de alguns problemas, mas para isso foram criados clones aperfeiçoados. Pouco depois todos os dados de Aya aparecem no monitor do computador, foi a partir de suas células que todos os testes foram feitos. Assustada ela logo presume que todas as criaturas são criadas a partir de suas células.



PARTE-E Pierce chega ao abrigo

Depois dessa descoberta, o telefone que está atrás de Aya tocará. Atenda-o, é Pierce. Ele conseguiu chegar até o abrigo e está na sala de controle principal. Ele quer mostrar o que descobriu e pede para ela ir até ele, no lado norte (veja o ponto vermelho no mapa B1).

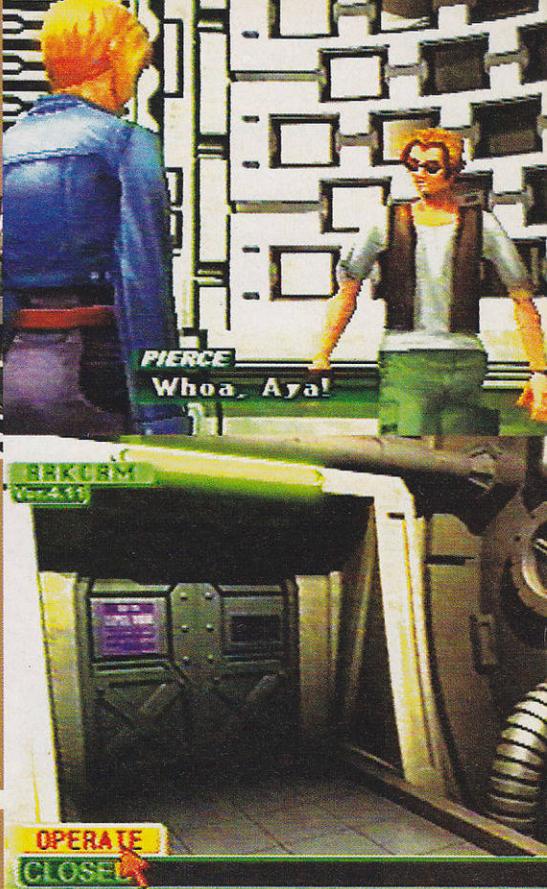
Quando estiver indo para lá aproveite para caçar mais criaturas que tenham aparecido. Volte para a área do elevador e siga para o andar B1, indo para o ponto vermelho, passando pela sala de esterilização.

Cruzando a porta, que antes estava trancada, dê uma olhada no grande casulo à esquer-



da da tela e vá para a sala ao fundo, ao encontro de Pierce. Aya dá uma bronca em seu amigo. Ela havia pedido para ele ficar descansando e não ficar se arriscando sem estar carregando uma arma. Pouco depois Aya pergunta como ele sabia onde ela estava, então ele mostrará como tudo funciona, começando pelas câmeras de segurança que monitoram certas áreas do abrigo.

No monitor você poderá escolher que câmera quer olhar, basta levar o cursor até um dos botões na lateral superior direita e clicar sobre um eles.



PARTE-F O segredo oculto no abrigo

Na câmera A, você terá uma porta trancada. Vá na opção OPERATE na parte inferior do monitor e clique nela (escolha a opção examine), para des-trancar a porta (aparecerá escrito OPEN logo abaixo), depois vá para a câmera B e Pierce mostrará como encontrou Aya. Na câmera C, vá na opção OPERATE e ative o elevador (deixe a opção em ON), na câmera D, Aya avisará uma área verde semelhante a uma floresta. Pierce explica que este lugar está aberto do abrigo num lugar chamado Neo Ark. E

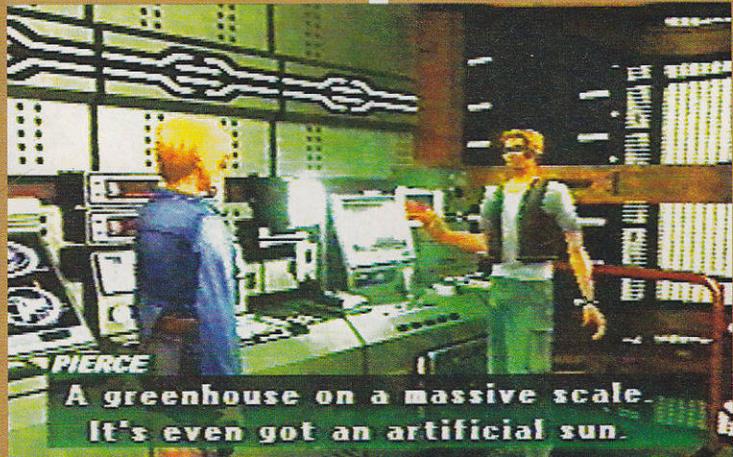


Aya se questiona por que o lugar é chamado de Ark e faz uma comparação com a história da Arca de Noé, o grande barco construído e usado para salvar um casal de cada espécie animal do grande dilúvio.

Aya pergunta o que vem a ser esta tal Neo Ark, Pierce diz que é um lugar verde que possui um sol artificial, mas ele não conseguiu descobrir muita coisa, pois a Neo Ark está protegida por um tipo de barreira eletromagnética. Aya então lembra do que Kyle havia falado sobre a



criação do neo-mitocôndria. Pierce mostra mais uma coisa para Aya, um mapa de rastreamento do abrigo. As luzes piscando em vermelho representam as criaturas, Aya ainda fica sem entender muita coisa, então Pierce pergunta se ela se lembra daquele implante metálico encontrado no Akropolis Tower. Ao entregar o implante a ela, Pierce diz que todas as C.A.N.M. (criaturas artificiais neo-mitocôndria) possuem um desse. Ao olhar para o mapa, Pierce conclui que suas suspeitas estavam certas e um ponto azul aparece na tela representando Aya.

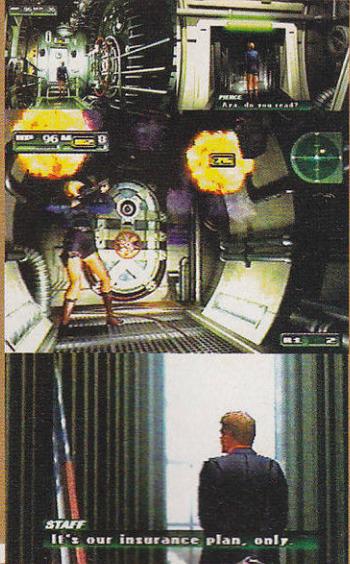
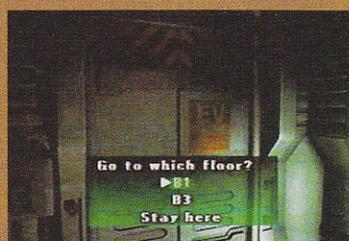


PARTE-G Sistema de segurança

Para ver mais coisas, move a seta para a opção NEXT na parte inferior esquerda do monitor, para ver os outros mapas. Quando chegar ao mapa de Neo Ark, todo o lugar emite uma forte onda de energia.

Pierce diz que há um campo magnético que interfere no rastreamento de criaturas neste lugar. Aya decide investigar e Pierce diz que ficará onde está pedindo para ela não se preocupar, pois ele tem alguns negócios para terminar neste lugar.

Veja as câmeras de segurança novamente, então escolha a câmera D e desligue o sistema de segurança, deixando em OFF (isso fará com que aqueles dispositivos fiquem inativos).



Agora salve seu progresso e vá para o corredor principal do andar B2, mas olhe seus mapas para saber que novas criaturas apareceram em alguns pontos (acabe com todas antes, aproveite para passar na sala de armas do B1 e comprar o máximo de granadas para levar junto com a M4A1 equipada com o M203, além

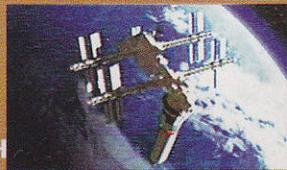
de sua arma normal com bastante munição e alguns recarregadores de HP e MP).

Desça pelo elevador ao lado da entrada da sala de esterilização. Ao fazer isso, Pierce entrará em contato para saber se ela está ouvindo. Quando descer pelo elevador, a cena mudará para a Casa Branca em Washington DC, onde o presidente recebe a visita de um homem que traz notícias sobre o abrigo e uma tal organização enviada para lá, sugerindo destruir o alvo, pois não tem escolha.

PARTE-H Entrando em Neo Ark

O presidente fica indeciso e o homem com quem conversa pergunta se ele pode dar a permissão para o uso do op D306 por via das dúvidas. A permissão é concedida. O presidente comenta que o congresso não precisa se envolver nisso.

O op D306 é um satélite de rastreamento global equipado com artilharia especial. Depois a cena voltará para Aya chegando na Neo Ark. Pierce entra em contato pela última vez para dizer que a partir deste ponto Aya ficará por sua própria conta, pois a barreira eletrromagné-



tica não permite rastreá-la.

Sua missão é destruir os geradores de força. Saindo do corredor, uma voz dá as boas vindas a Neo Ark, um simulador de diferentes ambientes encontrados ao redor do mundo, reproduzindo temperatura, umidade, condições de terreno, flora e fauna. Tudo para adaptar a nova raça humana. Você pode mexer no painel para ter algumas explicações sobre a criação de criaturas artificiais neo-mitocôndria. O caminho à sua direita estará fechado, então vá para a porta do lado esquerdo.



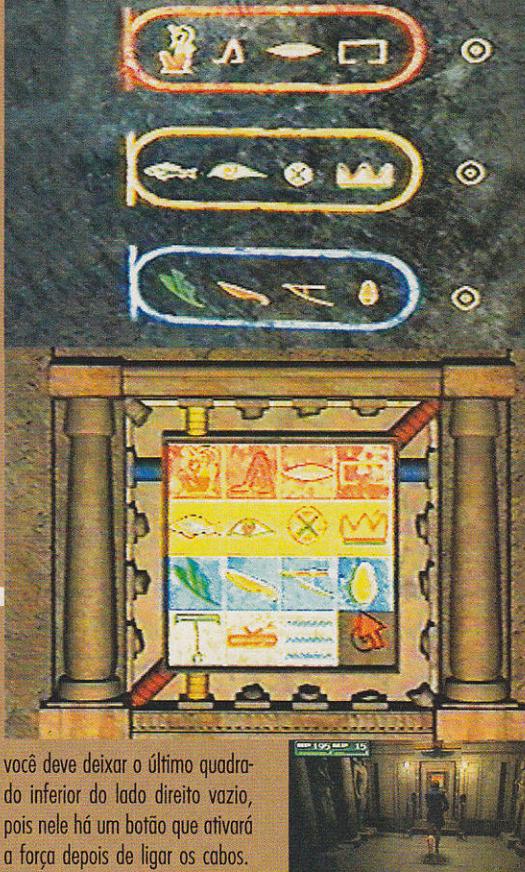
PARTE-I O puzzle do santuário

Chegando ao final do corredor de vidro, ao sair pela porta você encontrará algumas criaturas no caminho. Entrando pela porta seguinte, Aya chegará em uma área que reproduz o interior de uma pirâmide egípcia, chamada Shrine (santuário).

Mais adiante o caminho se divide em dois. Indo para a esquerda você encontrará um tabuleiro onde um puzzle deve ser resolvido. Indo para a direita você encontrará uma porta e um quadro diante da mesma mostrando a solução do puzzle. O quadro mostra



uma ordem de figuras separadas por cores, vermelha, amarela e azul. Mexendo no tabuleiro, você encontrará todas aquelas figuras do quadro. Note que fora do tabuleiro existem três cabos de ligações com as respectivas cores das peças. Para resolver este puzzle, você terá que posicionar as peças de forma a ligar os cabos. No tabuleiro só existe um lugar sem peça, este espaço vazio deve ser usado para mexer as demais peças. Clique sobre a peça que você quer mover para o espaço vazio (a peça deve estar ao lado do espaço). Além de posicionar as peças para ligar os cabos,



você deve deixar o último quadrado inferior do lado direito vazio, pois nele há um botão que ativará a força depois de ligar os cabos.

PARTE-J O gerador de força de Neo Ark

Agora que você tem as explicações do puzzle, o resto é com você. Cada ligação ativa um evento, a ligação amarela abre um compartimento no teto de onde descem alguns besouros mutantes (eles são bem resistentes e o importante é você não encostar em seus chifres). A ligação azul ativa um sarcófago (saia do puzzle e vá para o outro lado) onde pegar um MP Boost2 dentro do mesmo.

Por último, alinhe a ligação vermelha na diagonal, do canto inferior esquerdo para o superior direito. Fazendo isso, aquela porta diante do quadro onde você viu a solução do

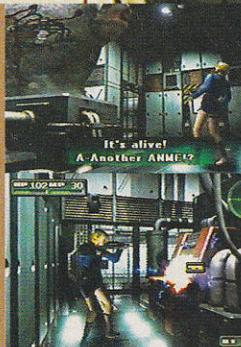


puzzle estará destrancada. Entrando por ela, Aya encontrará uma gigantesca criatura que produz a energia de Neo Ark.

Se você desligou o sistema de segurança, destrua as câmeras de vigilância do outro lado



da criatura, depois destrua o computador ao fundo para só então acabar com a criatura (se o computador não for destruído, a criatura ficará recarregando seu HP). Matando a criatura, abra seu mapa para ver que o lugar ainda está vermelho, isso significa que há outro gerador nesta sala, só que do outro lado. Mas você terá que entrar pelo outro lado.



PARTE-K Na floresta artificial

Volte para o ponto de **início** da Neo Ark e o alarme de incêndio será acionando, abrindo todas as portas. Siga pelo corredor do outro lado e ao cruzar o portão, você chegará numa floresta onde surge uma criatura que lembra um dinossauro.

Ela é resistente e seus ataques são fortes, porém sua fraqueza é ser atingida nas costas. Fique andando perto dela até ela preparar o ataque, dando cabeçada em você, então dê a volta e acerte-a. Se ficar muito longe ele poderá pular sobre você, evite isso.

Depois entre pelo pequeno **portão à direita**. Neste caminho mais daqueles criaturas aparecerão e no final do caminho você encontrará

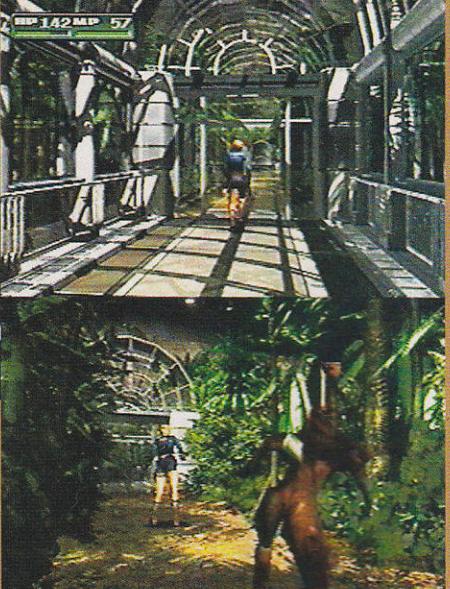


[Temple of Haloc/Shrine of Time]



uma pirâmide onde poderá resolver mais puzzles. Aos pés da pirâmide há um monte daqueles insetos, se você não encostar em seus chifres ou empunhar sua arma, não entrará em batalha.

Antes de subir na pirâmide, mexa no painel que parece uma lápide. Gire a figura do meio até ela ficar em pé, alinhando-se com os desenhos de fora. Para interpretar o significado da figura, note que existem alguns pontos. Um ponto equivale a 1 e uma marca equivale a 5. Então dois pontos e duas marcas equivalem a 12 (você entenderá melhor na prática). Este painel será sua referência para



conseguir a solução dos puzzles que serão encontrados e no alto da pirâmide você converterá a informação pisando nos quatro botões nos cantos.

PARTE-L O outro lado de Neo Ark

Volte até a trilha normal, saíndo por aquele pequeno portão, e continue por ela. Aya chegará em um túnel submerso que a levará para uma área com muitas criaturas aquáticas (mate todas que encontrar).

Saia pelo portão mais adiante e você cruzará uma ponte, onde no meio do caminho encontrará uma ilha à esquerda. Saindo da ponte, você encontrará uma área onde está escrito ARK no chão, com mais daqueles insetos. Abandone com todos, pegue o **mapa** no painel à



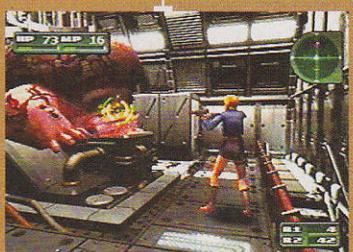
direita da tela (há um elevador que não funciona no momento), depois vá para a porta do lado oposto e veja uma placa que está ao lado. A porta está trancada e a placa é a chave, então faça o caminho de volta até aquela pirâmide. Chegando lá, você deve juntar as pistas e usá-las nos quatro botões.

Para abrir aquela porta, você deve pisar nos botões fazendo a seguinte ordem: vermelho, amarelo, branco, azul, azul, branco, ver-



PARTE-M Opção alternativa

Ao entrar por aquela porta haverá uma escada, antes de subir por ela vá pelo corredor ao lado para chegar até uma caixa de munição 9mm Hydra. No alto da escada, Aya encontrará outra C.A.N.M. e mais dispositivos de segurança. Destrua estes e o computador ao fundo para acabar com a criatura. A barreira eletromagnética de Neo Ark desaparecerá.

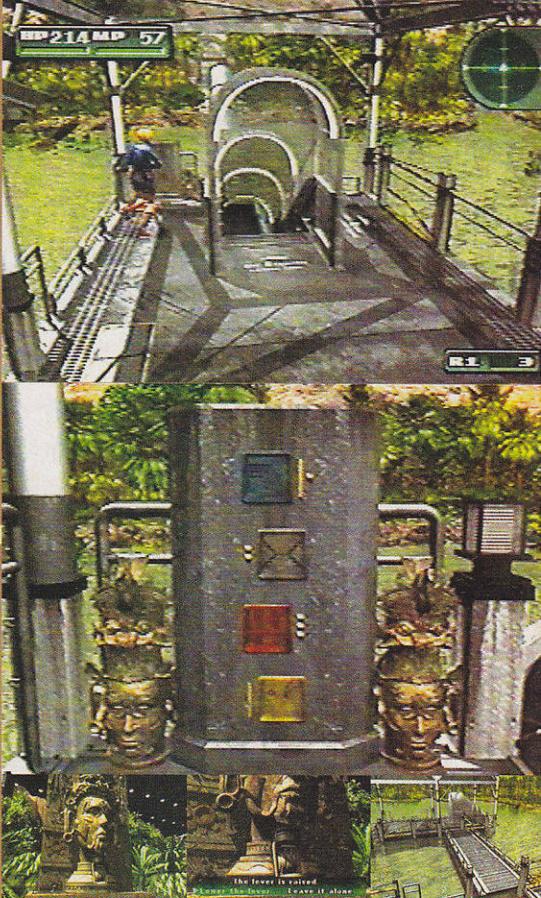


Abra seu mapa para notar a aparição de novas criaturas. Você deve exterminá-las, mas pode aproveitar para enfrentar um chefe opcional

que não influi mudanças no enredo do jogo, mas dá um item importante. Ele se encontra na pequena ilha perto da ponte e para chegar lá, você deve usar a pirâmide (caso não queira enfrentá-lo, saia de Neo Ark e veja seus mapas para ver o próximo objetivo). Quando estiver na plataforma (procure Plataform em seu mapa), examine a placa ao lado do corredor submerso.

Volte até a pirâmide e faça a seqüência pisando nos seguintes botões: azul (seis vezes), branco (duas vezes), vermelho (três vezes) e amarelo (cinco vezes). Fazendo certo, uma alavanca será revelada na estátua, abai-xando-a você moverá a ponte para a ilha.

Vá até a ponte e examine a planta em um dos cantos da ilha para pegar um Lipstick, depois desça pelo alcôpão. Esteja com sua M4A1 equipada, desde que ela tenha o acessório M203 para lançar granadas.



PARTE-N Enfrentando o chefe secreto

Aya chegará em uma câmara observatório e na piscina ao centro aparecerão algumas criaturas. Acabe com todas elas e uma versão gigantesca destas criaturas aparecerá.

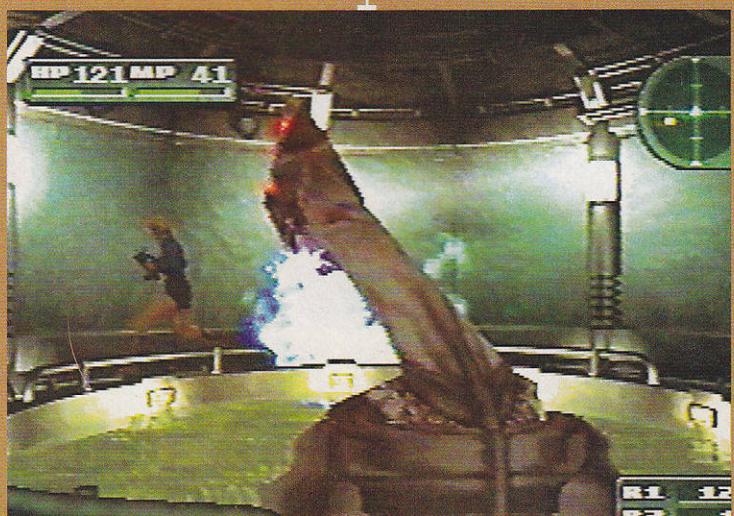
Esta criatura não é tão difícil, mas pode causar grandes danos. Quando você ver raios circulando pelo corpo da criatura, fique correndo ao redor do lugar para não ser acertado. Se você reviveu os outros poderes de Aya, tendo a Life Drain Lv.3, poderá causar 400 HP de dano na criatura e recarregar o seu HP.



Mantenha o ritmo de ataques com granadas e logo você acabará com a criatura, recebendo muitos BPs. Se procurar na piscina no



meio da sala, encontrará o item Skull Crystal (este aumenta a defesa de Aya em 20%). Ao acabar com todas as criaturas em Neo Ark, volte para o andar B2 do abrigo. Quando você entrar no elevador, uma cena mostrará o desespero de soldados Golems que representam um grande perigo, pois são mais resistentes e fortes. Abra seus mapas e saia caçando todas as criaturas, depois vá para o ponto indicado no mapa B2 (o outro elevador), que o levará para o próximo objetivo. Mas antes certifique-se de ter muitas granadas ou então compre.



O PELOTÃO GOLEM

NONO CAPÍTULO

Equipamento econtrado: MD Player.
Key Items: Pierce's Memo, Electric Car Key, Teddy Bear.

Um pelotão especial, chamado Golem, desperta das câmaras de criogênica com um único ideal: proteger o abrigo. Além deste novos inimigos, Aya finalmente se encontrará com a jovem que apareceu em seus sonhos. Ela também notará algo muito familiar.



PARTE-A A criatura gigantesca

Ao descer pelo segundo elevador, as caixas de som nas paredes emitirão uma ressonância que reduz o MP de Aya. Destrua as caixas e também os dispositivos de segurança. Se voltar para o elevador o mesmo não funcionará, então entre pela porta que tem uma placa vermelha escrito EV. Este é outro elevador que descerá ainda mais. Fique apertando o botão de ação para Aya dizer o que está sentindo e saia do elevador.

Do lado de fora, mais ressonância será emitida. Destrua as caixas de som e a criatura que encontrar. A cena mudará para uma criança



fugindo e usando capacete. Antes de seguirla, esteja equipado com sua M4A1 e tenha bastante granadas, além de recarregadores de HP e MP.

Na sala seguinte, Aya encontrará uma criatura gigante sendo controlada pela criança. Atire nas caixas de som nas paredes e fique atirando granadas na criatura sem parar. O importante nesta batalha é não parar de atacar a criatura, pois a mesma usará ataques com raio laser triplo, um raio perseguidor e também lançará pequenos projéteis de energia. Tudo isso além de usar poderes como Antibody e Healing para se recuperar, ou usar o

poder Inferno para contra-atacar. Enquanto você ficar atirando sem parar, poderá impedir qualquer um destes ataques e ganhar facilmente.

Caso não tenha levado a arma recomendada ou mesmo a Grenade Pistol, tudo se tornará mais difícil.

PARTE-B Encontrando a jovem Eve

Derrrotando a criatura, a garotinha foge novamente e Kyle aparece. A cena seguirá mostrando Kyle preparando-se para atirar na garotinha, mas Aya o interrompe e depois vê que a garotinha é a mesma do seu sonho e seu nome é Eve. Kyle pergunta se Eve não é perigosa, mas Aya vê que a garotinha está muito assustada. O capacete que Eve usa é um amplificador de ondas cerebrais, Aya viu algo sobre isso em um artigo de seu amigo Maeda.



A organização que criou este abrigo estava usando a garotinha para controlar as C.A.N.M. e como Eve foi criada aqui, ensinaram a ela a sentir emoções básicas para poderem controlar sua mente. Kyle não entendeu o que quer dizer emoções básicas e Aya diz que é o medo. Fizeram uma lavagem cerebral na garotinha, para preservar



seu instinto. Kyle fica muito indignado com o que fizeram, Aya diz que quem fez isso com Eve, pensava controlar a neo-mitocôndria. Kyle comenta que as criaturas que apareceram em Akropolis escaparam do abrigo e Eve não quis ser usada, então ela criou uma barreira eletromagnética para não ser encontrada.



PARTE-C Fuga da câmara de gás

Aya lembra que não comentou nada sobre os acontecimentos no Akropolis Tower com Kyle, como ele poderia saber disso? Antes que ele pudesse responder, o telefone toca e o barulho irrita Eve. Antes de atender, vasculhe o armário ao fundo para encontrar o MD Player (agrupado em seu colete pode evitar os status Confusion e Berserker), além de um Ringer's Solution.

Ao telefone, Pierce diz que tem novidades e pede para Aya voltar até ele. Fale com Kyle e volte até Eve. Neste momento as luzes se apagam e bombas de gás serão lançadas. Os soldados Golem vão entrar, mas Kyle abre passagem e manda Aya e Eve fugirem enquanto ele cuida



dos inimigos.

Na nova sala, seja rápido pois o gás se espalhará e poderá matar Eve ou você. Se quiser, pegue um Protein Capsule nos computadores ao fundo da sala, então corra até Eve e examine os tanques que ela está olhando para ver algumas experiências não terminadas (se você não fizer isso, Eve não seguirá Aya).

Fale com Eve para convencê-la a sair desta sala, em seguida vá para o elevador do outro lado, mas ande devagar para que Eve possa lhe acompanhar. Quando ela estiver no elevador, mexa no painel e suba.



PARTE-D O encontro com No.9

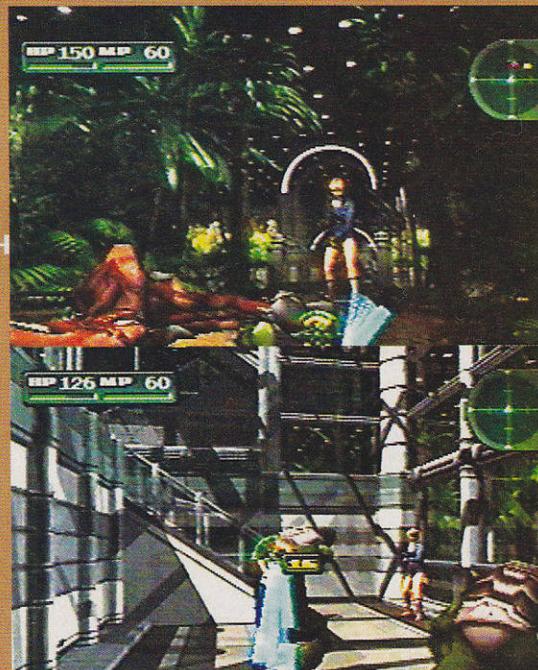
Você voltará para Neo Ark, mas Eve pressente que seus amigos (as criaturas deste lugar), estão em perigo e sai correndo para tentar ajudá-los. Siga a garota, mas se olhar o mapa notará que o lugar está cheio de criaturas (mate todos ao longo do caminho, inclusive na pequena ilha, para isso acione a alavanca na pirâmide). Quando estiver na ponte, note que muitas criaturas estarão quase mortas e quando você chegar no túnel submerso, perceberá que No.9 capturou Eve e ameaça matar a garota se Aya tentar alguma coisa.

Aya pergunta por que envolver a garota e pede para deixá-la ir. Sarcasticamente, No.9 diz que não, depois diz ao esquadrão Golem que já



tem a rainha (Eve) e que está saindo em 20 minutos. Antes de ir embora, ele diz para Aya não seguirlo, pois seus amigos estarão vigiando-a e também agradece por ter trazido Eve.

Você encontrará muitos Golems que atacam de diferentes modos. É bom você ter muitas granadas para facilitar o trabalho e procure atacar os Golems por trás quando possível. Eles só estarão derrotados quando estiverem caídos e com energia elétrica circulando por seus corpos. Com esta informação, seja bem rápido para matar todas as criaturas de Neo Ark, em seguida dirija-se para a sala onde Pierce havia falado com você.



PARTE-E A mensagem de Pierce

No corredor principal do andar B2, o sistema de segurança foi acionado, isso dificulta a batalha com os Golems. Vá para a sala do elevador (localize o Elevator Hall em seu mapa) e vá para o B1.

Passando pela sala de esterilização, salve seu progresso em um arquivo diferente e vá encontrar Pierce, mas chegando na sala ele não estará lá. Examine o telefone desta sala e você deverá encontrar o Pierce's Memo, onde ele diz que todos os dados que Aya e os caçadores reuniram sobre as C.N.M. estavam confidais no computador do abrigo.

Há um traidor dentro da M.I.S.T. que está desviando informações para realizar as experi-



ências. Faça uma ligação logo que pegar a mensagem de Pierce, caso Jodie atenda, você ainda poderá fazer o melhor final do jogo. Aya pede para falar com Hal, mas ele está no telefone. Aya revela o grande perigo que todos estão correndo e Jodie diz que avisará Rupert.

Vá para as câmeras de vigilância e desligue o sistema de segurança novamente (câmera E). Feito isso, elimine todas as criaturas nas Hot Zones, incluindo a área da mina e a cidade de

Dryfield, mas antes compre mais munição (Grenade e 5.56 Rifle) e itens básicos que você estiver estiver precisando.

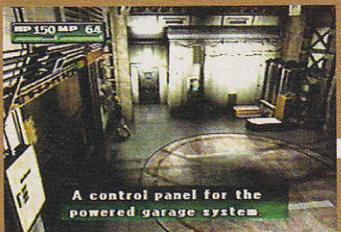


PARTE-F No estacionamento do abrigo

Localize o estacionamento subterrâneo (como mostrado na foto) no andar B1. No caminho, um Golem com camuflagem invisível o atacará. Livre-se dele e destranque a porta que leva para a sala ao lado.

Se você entrar na câmera de onde os Golems vieram, poderá ver a pista (algumas cores na máquina ao fundo) do próximo puzzle, só então vá para o estacionamento.

Chegando no mesmo, examine um painel à esquerda da tela, próximo da porta por



onde entrou, para pegar a Electric Car Key. Examine o painel novamente para ter acesso a alguns botões. Na parte de baixo existem quatro botões coloridos apagados, aperte o ver-

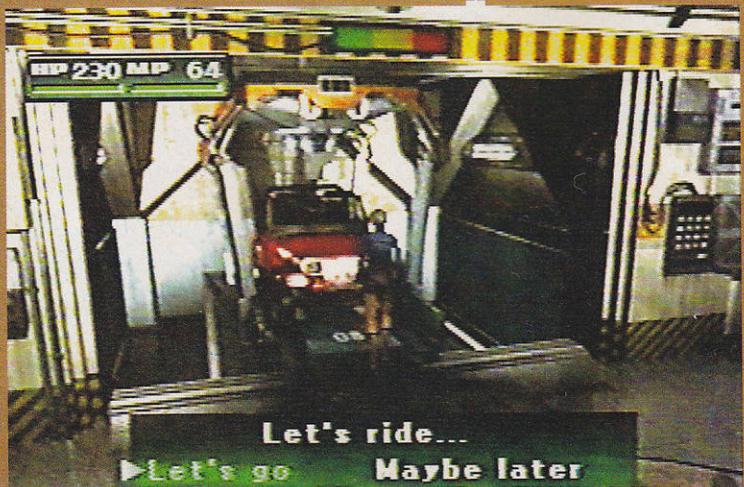


melho, depois o verde e por último o amarelo (deixe o azul desligado), depois aperte o botão CALL ao lado. Um elevador trará uma caixa com um Belt Pouch, pegando este volte ao painel e desligue os botões vermelho e verde.

Deixe ligado apenas os botões azul e amare-



lo, depois aperte CALL mais uma vez para trazer um carro elétrico no elevador.



PARTE-G

O ataque dos Golems

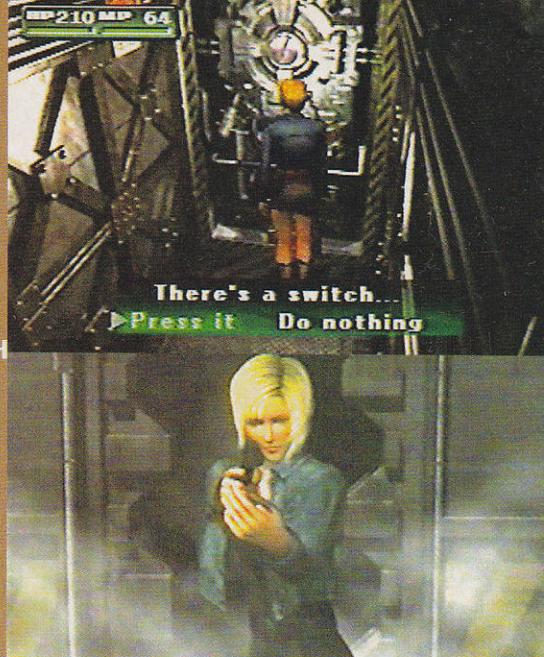
Entrando no carro, Aya chegará ao andar 1F mas só poderá terminar o caminho a pé. Entrando pela porta lateral mais adiante no túnel, prepare-se para encarar um Golem. Chegando ao outro lado do túnel, haverá dois Golems. Faça com que os tiros do Golem derrubem o outro.

Assim que acabar com os dois, examine a moto no canto direito para Aya encontrar o ursinho de Eve (Teddy Bear). Entre pela porta na parede do outro lado, ela dará acesso à sala de guarda onde você abre uma tranca. Saia



desta sala e mexa, duas vezes, no portão que bloqueia o túnel. Aya chega na última porta, onde encontrará mais dois Golems (use os tiros de um para derrubar o outro). Acabando com eles mexa no painel ao lado da grande porta duas vezes.

A cena mostrará Aya saindo do túnel e encontrando o pelotão Golem que No. 9 havia chamado. Bem, veja você mesmo a melhor cena do jogo. Tire o carro do elevador, depois vá para o painel do outro lado do estacionamento, e use o Bowman's Card para abrir a saída.



O CONFLITO FINAL

DÉCIMO CAPÍTULO

A situação começa a ficar crítica. Após o ataque dos Golems, o exército americano assume o controle do abrigo. Eve desapareceu e Aya tentará resgatá-la a todo custo, mas algo grandioso estará por vir.

Equipamento encontrado: Javelin.
Key Items: Mr. Douglas's Letter.



PARTE-A

A escolha do presidente dos E.U.A.

Após a sangrenta batalha a cena voltará para a Casa Branca. O presidente procura saber da situação e o general (o homem com quem conversava da primeira vez), explica que está tudo quase sobre controle, há um setor no abrigo no qual eles não podem entrar por causa de uma barreira biológica, como a

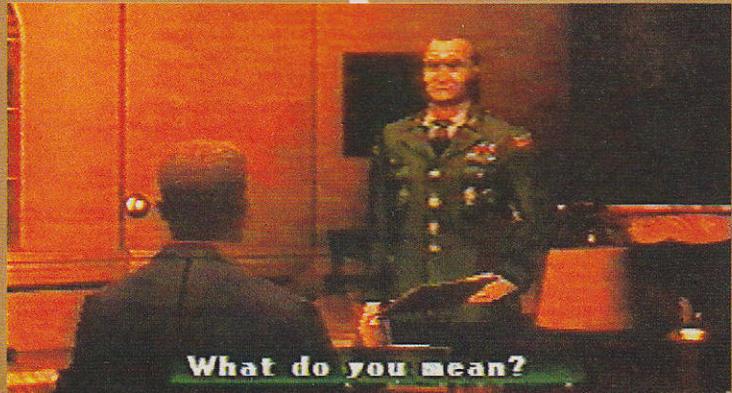
três anos atrás. Mas o presidente diz que recebeu informações de que um dos agentes da M.I.S.T. tinha destruído a barreira.

O general diz que Recon, um de seus homens, confirmou a existência de uma nova barreira. Parece haver uma pequena possibilidade de concluir o objetivo mas é iniciado o plano D.



O general diz que um tiro decisivo vindo da órbita resolveria todos os problemas.

O presidente pergunta quanto tempo levaria para evacuar o lugar, o general diz que não há tempo e pretende matar todos que estiverem no abrigo, depois os enterrará como heróis do país. Cerca de 260 milhões de cidadãos norte-americanos dependem de uma decisão.



PARTES-B No acampamento militar

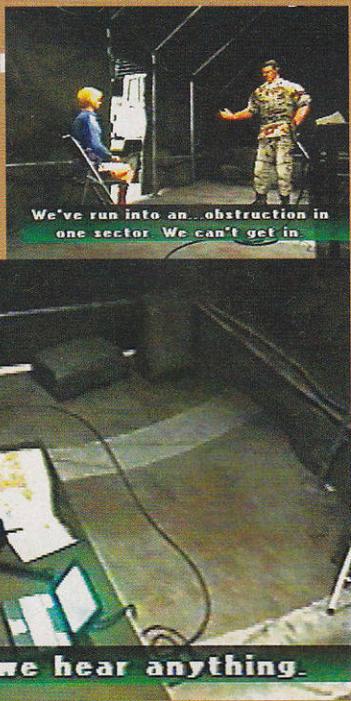
Quando a cena volta para Aya, mostra ela tentando explicar ao militar que as criaturas e a Neo-mitocôndria estão tentando reunir novos hospedeiros e procurando qualquer coisa que possam usar como uma verdadeira arma viva. O militar não acredita, ou não quer acreditar.

Depois de muita explicação o militar não acredita por completo no que ela disse. Ele achou que os Golems fossem ciborgues, mas tentará explicar o que Aya disse para os demais soldados. Pouco depois um soldado chega e fala em particular com seu comandante. Aya pensa em Eve e acaba vendo uma cena da garotinha. O militar diz que tem más notícias para Aya: foi



feita uma procura geral pelo abrigo e não foi encontrado nenhuma garotinha ou um homem alto como ela havia descrito.

Aya insiste perguntando se ele verificou todos os setores do abrigo e o militar diz que sim, exceto uma área onde não conseguem entrar, justamente o que ela pensou e pede permissão para ir verificar a área.



PARTE-C A verdade sobre o traidor da M.I.S.T.

Depois de toda essa conversa, você poderá gravar seu progresso do jogo no telefone ao lado do soldado sentado ao fundo. Se Rupert atender, ele dirá que o Q.G. está tentando descobrir os contados de Hal, o traidor. Ele pede para Aya encontrar Pierce e Eve, deixando o resto por conta dele.

Feito isso, pegue o mapa sobre a mesa e se quiser, pode pegar um Ringer's Solution nas caixas do outro lado da tenda e munição Airburst na caixa verde.



Saia da tenda e se fez tudo descrito na estratégia, Flint aparecerá trazendo um MP Boost2 e uma carta do Sr. Douglas (Mr. Douglas's Letter), dizendo que se receber a carta ela estará bem. Entregue o Teddy Bear para Flint seguir Aya no abrigo.

Fale com Jodie que estará do lado de fora, ela contará tudo o que sabe sobre Hal, como ele desvia informações confidenciais por interesse pessoal. Aya diz que não sabe do que ela está falando e Jodie explica sobre a organiza-



ção que envolvia todos os demais agentes das outras áreas. Hal usava informações genéticas das criaturas, mas Rupert está no caso.

Jodie fala sobre Pierce e faz seus comentários sarcásticos. Aya fica nervosa e pára a conversa, fale com Jodie novamente para poder mexer na grande caixa atrás dela, onde poderá pegar todos os itens e armas deixado pelo jogo.



PARTE-D Conhecendo o lugar

Fale duas vezes com o soldado ao lado para poder pegar qualquer tipo de munição das armas que possuir (pegue a munição da Grenade Pistol e da M4A1).

Mais adiante haverá outro soldado vigiando a entrada do abrigo, se você for para trás do caminhão poderá encontrar mais um soldado que venderá equipamentos (veja a lista do que ele vende). Procure não comprar armas ou acessórios agora.

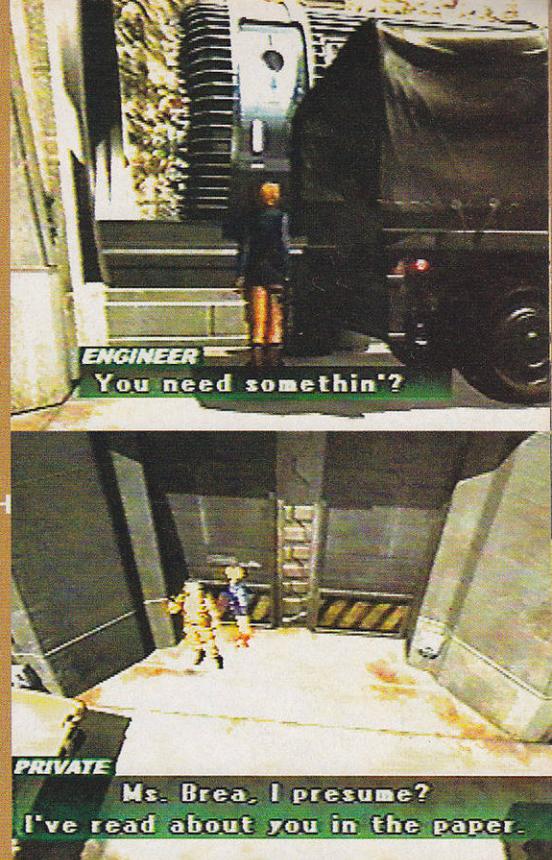
Se você ainda tiver o item Medicine Wheel, agrupe-o em seu colete e poderá receber o Javelin de graça quando vencer um Golem. Tenha certeza de estar levando recarregadores de HP e MP,



assim como Penicillin e Stim. Estando pronto para os acertos finais, fale com o soldado (duas vezes) que vigia a porta de entrada, ele dirá que muitas portas foram fechadas.

Depois mexa no painel do outro lado para entrar. Abra seu mapa quando voltar ao andar B2 para ver as áreas que foram invadidas por mais criaturas e Golems.

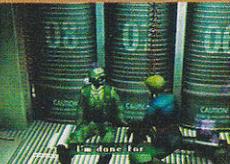
Com Flint seguindo Aya, volte até o carro elétrico para chegar ao B2. Atenda ao telefone no estacionamento, o tenente avisa que um de seus homens desapareceu. Um caminhão de suprimentos vai chegar neste estacionamento mais tarde.



PARTE-E Voltando para dentro do abrigo

Vá para a sala de esterilização e Aya encontrará um soldado, ele diz que não pode enxergar por causa da radiação, o calor o cegou. Aya não tem tempo de ajudar o soldado, mas se você levou Flint, ele levará o homem para fora do abrigo.

Logo que fizer isso, você poderá comprar novos equipamentos no caminhão de suprimentos que chegou no estacionamento. Agora vá para a câmara de onde os Golems vieram, e lá você encontrará Pierce. Ele explica que foi per-



seguido e se escondeu neste lugar, além de já ter descoberto que Hal era o traidor. Fale com Pierce novamente para ele e Aya brincarem um pouco com a situação. Ele agradecerá por

Aya tê-lo salvado duas vezes, mas ela assume a culpa de todos os acontecimentos e explica tudo que descobriu. Depois do desabafo de Aya, Pierce pede para ela se preocupar com Eve enquanto ele providenciará, esperando-a do lado de fora do abrigo. Realizando estes eventos, vá caçar criaturas em todos os lugares do abrigo,

na Neo Ark, na mina e na cidade de Dryfield. Mas independente de sua escolha em eliminar todas as criaturas ou não, vá para sala onde você desligou o sistema de segurança e escolha a segunda opção.

Se estiver interessado em ganhar o Javelin de graça, desça pelo elevador ao lado e vá para o corredor atrás da sala de operações (veja Operation Room em seu mapa do andar B2), derrote o Golem que encontrará lá e você ganhará o Javelin como um item bônus se você estiver com o item Medicine Wheel agrupado em seu colete.



PARTE-F O propósito de No.9

Entrando na sala, Aya avisará Eve, No.9 e Kyle juntos. Alguma coisa move-se sobre a cabeça de Eve, No.9 conversa com a coisa que tenta aproximar-se da jovem. Aya grita para a criatura soltar a garota, mas No.9 diz que mais um estágio está concluído, só então Aya percebe Kyle ao fundo.

No.9 agradece a ela por ter estragado as aquisições da sua amostra desperdiçando tanto trabalho e dinheiro. Mas ele terminará sua parte do plano, o destino do mundo está em



This little one's just like you.

susas mãos. Aya pergunta qual é a grande jogada de No.9 e ele diz que é a "seleção anti-natural". Isso acontecerá quando a gigantesca pupa derramar seu casulo, causando uma

expansão do vírus das C.A.N.M. em escala mundial para a evolução da nova raça.

Aya diz que ninguém precisa deste tipo de evolução, mas No.9 diz que é exatamente por isso que as coisas precisam mudar. Os humanos podem transformar seu meio ambiente.



Cansando de explicar, No.9 pede para Kyle explicar o resto. Aya pergunta por que ele está recebendo ordens e Kyle diz que a organização deles é dedicada a guiar a raça humana.

Em nenhum outra época da história da Terra uma espécie dominou como a humana, agora ela está se matando. Por isso estão fazendo uma seleção natural para preservar e salvar a humanidade. As C.A.N.M. criaram uma cadeia alimentar auto-suficiente, onde humanos devoram humanos.

PARTE-G Kyle jogando dos dois lados

Aya fica sem palavras, mas então fala que pessoas foram sequestradas para tornarem-se em mutantes. Kyle a contradiz dizendo que todas as pessoas se ofereceram. Depois das explicações. No.9 diz que o exército logo chegará e pede para Kyle acabar com Aya, que não consegue reagir e diz não acreditar que ele pense assim. Em seguida ele acerta o ombro de Aya e faz mais alguns comentários sobre quando era criança, sem ter para onde ir. Agora ele aprendeu que as coisas podem mudar. Neste



engolida pela criatura.

No.9 não consegue entender porque foi traído, mas Kyle diz que não traiu ninguém e a humanidade está seguindo seu caminho. Ele poderia acabar com No.9 dias atrás, antes de colocar Eve e Aya em perigo, mas a criatura acaba sugando No.9.

Kyle explica que teve que jogar de ambos os lados para entender o que realmente estava acontecendo, pouco depois ele comunica a alguém que o objetivo foi alcançado e pede um médico imediatamente, mas não tem retorno.



Pela primeira vez Eve fala alguma coisa, perguntando a Aya o que são as estrelas que ela está vendendo. Kyle percebe que as estrelas cairão sobre eles. A cena seguinte mostrará os acontecimentos, que acertarão pupa e libertará a primeira espécie pura a partir da neo-mitocôndria.



meio tempo a criatura que toca a cabeça de Eve começa a ganhar força, No.9 comemora mas Kyle acaba acertando-o e salvando Eve de ser



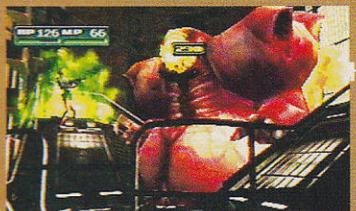
I had to play both sides to figure out what was going on here...

PARTE-H

A nova criatura neo-mitocôndria

Aya deserta perguntando o que aconteceu. Eve desapareceu e Kyle está tonto do outro lado. Ele diz que Eve caiu e pede para ela ir salvá-la, pouco depois ele desmaia. Assim que Aya sair, desça pelo elevador ao lado. No andar de baixo, entre pela porta ao lado que antes estava travada, lá Aya enfrentará um monstro muito poderoso.

Mas esteja com sua M4A1 agrupada com o lançador de granadas, bastante munição e recarregadores de HP e MP agrupados em seu colete.



Você enfrentará um imenso monstro que ataca de muitas maneiras, portanto não fique parado. Você pode ficar dando voltas pela sala, mas fique atento com a cabeça do monstro. Quando ela começar a brilhar, desloque-se para os lados, evitando a rajada de energia.

Se passar ao lado do monstro ele poderá jogar gás venenoso por seus ombros. E caso fique parado na parte baixa do monstro, ele jogará ácido. Você pode acertar a cabeça, os ombros e a barriga do monstro.

Comece pela barriga. Quando você destruir esta parte o monstro ficará mais lento e não conseguirá persegui-lo. Assim você poderá evitar todos os ataques dele circulando ao redor do campo de batalha. Sempre use granadas e tiros comuns da sua arma, guarde seu MP para recarregar seu HP. Seu próximo objetivo é destruir a cabeça do monstro.



PARTE-I

Encontrando pontos fracos

O pescoco dele ficará ativo e, dele será lançada uma energia, mas ela não o atinge se você ficar nas áreas baixas do campo de batalha. Então você poderá ir para as áreas altas para o monstro preparar o ataque, desça para não ser atingido e em seguida ataque o pescoco dele até ser destruído.

Quando destruir o pescoco do monstro, seu peito se abrirá para usar outro ataque de energia muito poderoso. Mas se você destruiu a barriga do monstro, poderá acompanhar um dos ombros do monstro quando ele estiver preparando este ataque. Procure evitar chegar na

parte de trás ou será atacado por uma das caudas do monstro (elas jogam ácido).

Mantenha total atenção com estes ataques e fique andando ao redor do campo de batalha, pois agora você deve destruir os dois ombros e o peito do monstro, sempre alternando seus ataques. O peito do monstro só pode ser atingido quando ele estiver aberto, ou seja, você terá de atacar quando ele estiver preparando a onda de energia ou depois que ele usar esta. Enquanto o peito do monstro estiver fechado, ataque seus ombros e aproveite para recarregar sua arma com granadas.



PARTES-J O surgimento do novo ser supremo

Nesta parte da batalha, não pare por muito tempo em lugares altos ou o monstro tentará acertá-lo com seus braços.

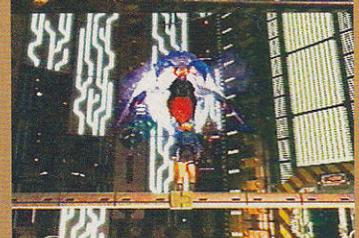
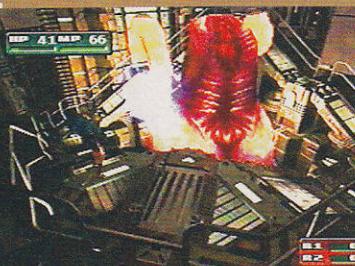
Esta aberração será destruída quando você arrancar seus dois braços e acabar com seu peito (isso garantirá muita Exp. e BPs, mas o monstro pode ser derrotado se você ficar acertando seu peito). Esta é apenas a primeira forma do monstro e ela pode ser derrotada usando apenas o poder Healing para recarregar seu HP quando necessário.



Finalmente matando o monstro, abra seu inventário e agrupe novos itens caso tenha usado todos na batalha anterior. Recarregue seu HP e MP ao máximo.

Estando pronto para a batalha final, procure um painel com uma luz vermelha piscando.

Use o Bowman's Card para ativar a ponte para Aya tentar resgatar Eve, que está pendurada, mas o monstro consegue pegar a garota. Eve é a fonte de energia que faltava para a criação do ser supremo da nova raça.



PARTE-K Batalhando pela humanidade

Esta nova criatura é extremamente rápida e muito mais poderosa que a anterior. A primeira precaução é nunca cruzar a ponte ou aproximar-se da criatura.

O ataque inicial acontece quando a criatura usa de ressonância para usar seus poderes. Fique atirando granadas sem parar para impedir que a criatura use este ataque. No começo a ressonância encherá a barra de MP de Aya, mas se a criatura atacar, todo o MP será usado, causando grandes danos.

Quando a criatura desistir deste ataque, ela usará a velocidade. Durante este tipo de ataque, fique andando em sentido horário ou anti-

do a criatura voltar a atacar com a ressonância (ela aparecerá sobre a ponte).

Depois de alguns tiros de granada, a criatura irá se despedaçar aos poucos mas também usará a velocidade e deixará uma cópia sua para seguir Aya. Fique correndo pelo campo de batalha até a cópia desaparecer (você pode acertá-la para acelerar este processo), pois a cópia pode causar todo tipo de status negativos se conseguir acertar você.

Mesmo fugindo, fique atento com a criatura verdadeira que também poderá lançar projé-

teis triplos que perseguem Aya. Para esquivar destes, o melhor método é correr encostado às paredes e quando um dos projéteis estiverem próximos, dê meia volta encostando perto do poço no centro do campo de batalha.

Outro modo de escapar é estando numa subida quando estiver prestes a ser acertado. Mesmo com todos estes ataques, mantenha o seu ritmo de acertos no criatura e ela não vai durar muito tempo. E se você seguiu a estratégia certinho, assistirá ao melhor final do jogo.



horário pelo campo de batalha. Assim você é quase impossível de ser acertado e só pare quan-



DICAS

OS OUTROS DOIS FINAIS

No jogo existem três finais: o ruim, o normal é o verdadeiro, que você deve ter conferido seguindo a estratégia. Para fazer os outros dois finais, dependerá de sua ação cumprindo certos eventos em determinados momentos. Tendo a estratégia como referência, aqui vamos listar os acontecimentos que você pode evitar ou fazer para determinar o final ruim ou o normal.

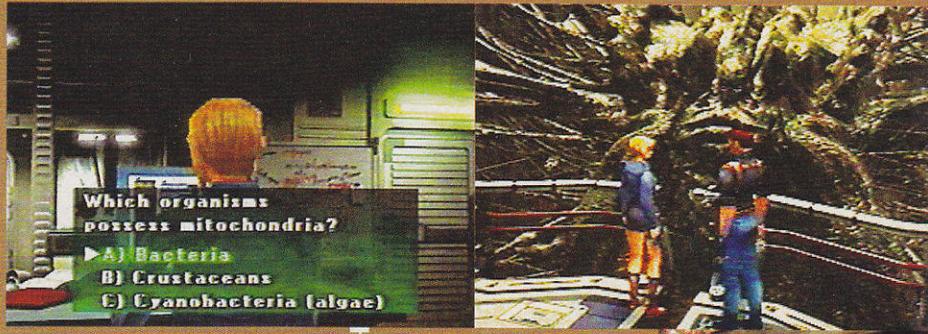
O final normal

Siga toda a estratégia, mas quando você pegar o Pierce's Memo, não ligue para ninguém até chegar no acampamento militar. Fazendo isso, Aya não encontrará Pierce na câmara onde os Golems vieram.

O final ruim

Este muda em alguns pontos da estratégia que você conferiu. Não vá para a cidade de Dryfield quando estiver no andar B4 do abrigo, vá direto para o elevador do andar B3. Isso modificará o resto do jogo e Kyle assumirá um papel mais importante. Não será preciso resolver o puzzle da Full Moon Gate.

Kyle deixará Aya no andar B2 e dará a ela o Yoshida's Card (este tem a mesma função do Bowman's Card). Olhe em seu mapa, faça o caminho pelas partes descritas como Main Corridor, Breeding Room e a Operating Room



para chegar ao laboratório usando o Yoshida's Card onde for necessário.

Dentro do laboratório, acesse o laptop e siga a estratégia. Quando o telefone tocar, será Kyle ligando. Cheque seu mapa para saber a localização dele e vá para lá. Kyle mostrará a Aya uma C.N.M. gigantesca e explicará seus ideais. Faça o caminho para chegar até a Neo Ark, Kyle irá com você mas ele não entrará nesta área.

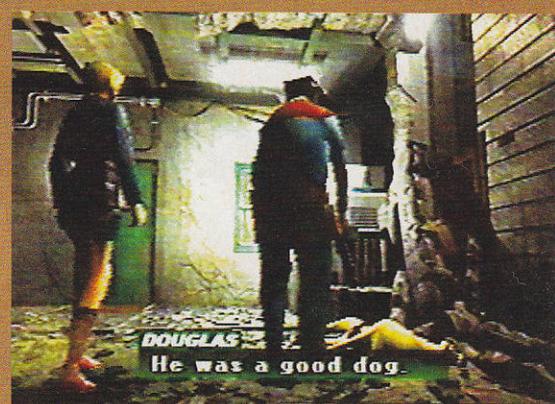
Agora você poderá voltar para o andar B4 do abrigo e visitar a cidade de Dryfield (vide estratégia), mas chegando na cidade você não encontrará Pierce em lugar algum. O resto do jogo continua do mesmo jeito (siga a estratégia), mas não haverá o Pierce's Memo e você não precisará ligar para Jodie. Quando Aya sair da tenda do militar, Rupert estará do lado de fora. Fale com ele para ganhar a arma Mongoose

MUITO MAIS PARA VOCÊ CONHECER

A estratégia fez você assistir ao melhor final do jogo e se estiver interessado em conhecer os outros dois, continue a leitura.

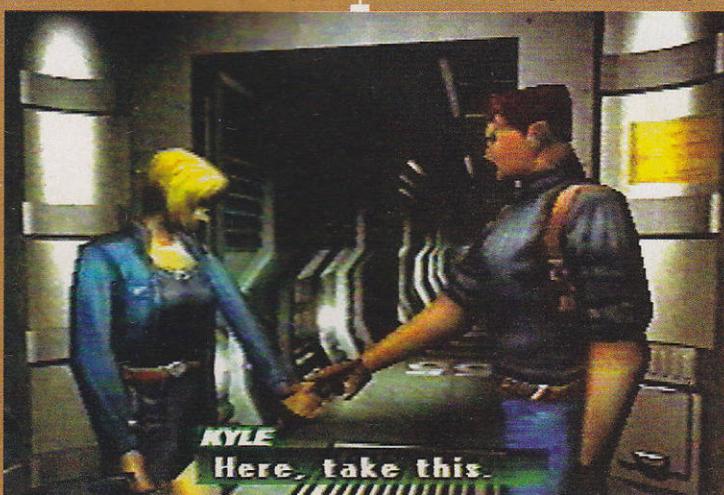


e munição 44 Moeda. A munição da Mongoose se tornará disponível para compra, porém não haverá munição 40mm Grenade ou 5.56 Rifle de graça. O jogo continua normalmente até chegar ao final.



Variações com Flint

Se você derrotar o monstro gigante Burnier que ataca Dryfield muito rapidamente, o cachorro Flint permanecerá vivo e o Sr. Douglas dará a M950 Machinegun para Aya quando ela for ao trailer antes de sair da cidade. Caso tenha demorado demais para derrotar Burnier, Flint morrerá. O senhor Douglas não lhe dará a arma M950 Machinegun, mas pede para Aya verificar o carro verde ao lado de seu trailer para pegar o colete Chicken Plate. Futuramente você terá que procurar Pierce pela cidade sem a ajuda de Flint e também não poderá resgatar o soldado cego no abrigo.



BALANCEANDO OS PONTOS

No final do jogo, você receberá um total de EXP e BPs. Esta quantidade é determinada com a adição do que você ganhou após a batalha final, tendo ainda a soma dos itens que você coletou e pessoas que salvou no jogo (confira a tabela Bonificação).



Ao começar uma nova partida escolhendo um dos novos modos de jogo que tenha habilitado (entre na opção Continue na tela principal e dê Loading no Save que você fez ao terminar o jogo), Aya iniciará a partida com uma certa quantidade de BPs.

BONIFICAÇÃO

Item\ Pessoa	BP Bônus
Armory Cardkey	10.000
Mendel (Sept. issue)	10.000
Bowman's Card	30.000
Yoshida's Card	10.000
Teddy Bear	10.000
Aeris (Sept. issue)	5.000
Resgatando Pierce	30.000
Resgatando o Soldado	30.000

SISTEMA DE RANKING

TOTAL DE EXP	RANKING
400001 ou mais	S
200001-40000	A
75001-200000	B
72001-75000	C
69001-72000	D
66001-69000	E
62001-66000	F
57001-62001	G
51001-57000	H
44001-51000	I
16001-44000	J
15411-16000	K
14510 ou menor	L

CHECANDO O SEU STATUS NO JOGO

Após acabar o jogo uma vez, jogue novamente dando loading no último Save que você fez. No jogo haverá três novas opções além do Save, que são: Play Data (onde você poderá ver seu tempo atual de jogo, quantas vezes salvou, terminou o jogo e fugiu da batalha, além da porcentagem das vitórias de quantas criaturas matou, permitindo a você saber se exterminou 100% das criaturas do jogo), Weapon Data (mostra a porcentagem da arma que você mais usou no jogo anterior), e PE Data (mostra a porcentagem dos poderes mais usados).



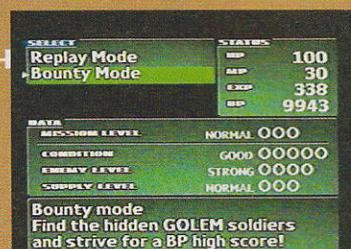
HABILITANDO NOVOS MODOS DE JOGO

Terminando o jogo pela primeira vez, você habilitará o **Replay Mode** e o **Bounty Mode**. Termine o jogo em um destes modos, acumulando um total de 69001 de EXP ou mais, para habilitar o Scavenger Mode e terminando este, você habilitará o Nightmare Mode.

Para habilitar as armas Gunblade e Hyper Velocity (veja a tabela do Sistema de Ranking), jogue no Bounty Mode e no Scavenger Mode para ganhar o total de experiência necessária.

Replay Mode

Neste modo você ganha EXP e BP, além de poder comprar seus poderes no mesmo nível em que estavam no final do jogo anterior. O ataque dos inimigos cairá para 50% quando você jogar neste modo.



Bounty Mode

Os Golems aparecerão em muitas áreas desde o começo do jogo. Você os encontrará nas Hot Zones e derrotando-os receberá muita EXP, porém o ataque dos inimigos causará o dobro de dano em Aya.

Scavenger Mode

Os inimigos causarão o dobro de dano em Aya. Você será obrigado a comprar um colete com boa resistência e que o beneficie com bônus de MP. A arma MM1 é a única disponível e você deverá guardar dinheiro para comprá-la. Terminando este modo você conseguirá uma melhor posição no Ranking, habilitando a arma Gunblade além de seus BPs e EXP finais serem multiplicados por 5.

Nightmare Mode

É uma mistura do Bounty e Scavenger Mode. Você começará com 50 de HP e 30 de MP. Haverá Golems por todos os lugares, eles são mais resistentes e causarão o triplo de dano em Aya. Terminando este modo, seus BPs e EXP serão multiplicados por 10 além de subir três posições no Ranking.

FAZER COMPRAS PELA INTERNET NUNCA FOI TÃO FÁCIL E DIVERTIDO

Compre com muita rapidez e segurança



The image shows a computer monitor displaying the ProGames website. The URL <http://www.progames.com.br/> is visible in the browser's address bar. The website interface includes a navigation bar with links for CADASTRAR, COMPRAS, REVISTAS, FRANQUIA, LOJAS, FÓRUM, IDENTIFICAÇÃO, and FALE CONOSCO, as well as a search bar. The main content area shows department categories like DEPARTAMENTOS, Neo Geo CD, and Luta, each with a list of game titles, prices, and purchase buttons. A banner at the top of the site reads "EDIÇÃO N.º 02 A CADA 15 DIAS NAS BANCAS". The background of the advertisement features a dark blue pattern of video game controllers.

Aqui você encontra os últimos lançamentos do mundo dos games consoles, jogos e acessórios

SITE SEGURO, COMPRE NO CARTÃO PARCELADO OU ATRAVÉS DE BOLETO BANCÁRIO

www.progames.com.br

LOJAS ESPECIALIZADAS EM VIDEO GAME



OS MELHORES PREÇOS E CONDIÇÕES, TODAS AS MARCAS E SISTEMAS, OS MAIS RECENTES LANÇAMENTOS, TODA LINHA DE ACESSÓRIOS E SEMPRE UM ATENDIMENTO ESPECIALIZADO

PROGAMES

LOJAS FRANQUIADAS

SÃO PAULO

LAPA - RUA PIO XI, 230 - TEL.: (0**11) 3641-0444 / 831-0444

PENHA - RUA CAPITÃO AVELINO CARNEIRO, 457 - TEL.: (0**11) 6942-0816

SANTANA - RUA CONS. MOREIRA DE BARROS, 314 - BAIXOS - TEL.: (0**11) 6979-6644

V. CARRÃO - PRAÇA AURÉLIO LOMBARDI, 62 - TEL.: (0**11) 295-1190

GRANDE SÃO PAULO

DIADEMA - RUA ANTONIO DIAS ADORNO, 344 - TEL.: (0**11) 4076-1986

OSASCO - RUA NARCISO STURLINI, 448 - TEL.: (0**11) 7085-2701 - (BOA VISTA)

OSASCO - RUA PALESTINA, 1650 - TEL.: (0**11) 7203-3185 - (MUNHOZ JR.)

SUZANO - RUA BENJAMIN CONSTANT, 1093 - TEL.: (0**11) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

BAURU - PRAÇA DAS CEREJEIRAS, 03-38 - ALTOS DA CIDADE - TEL.: (0**14) 227-5484

CAMPINAS - RUA COM. QUERUBIM URIEL, 271 - TEL.: (0**19) 255-2545 (CAMBIÚ)

INDAIATUBA - RUA 13 DE MAIO, 805 - TEL.: (0**19) 3875-3025

OURINHOS - R. PARANÁ, 288 - TEL.: (0**14) 322-2424 (CENTRO)

PIRACICABA - RUA GOV. PEDRO DE TOLEDO, 1765 - TEL.: (0**19) 434-7179

RIBERÃO PRETO - RUA FLORIANO PEIXOTO, 905 - TEL.: (0**16) 625-8094

SALTO - RUA ITAPIRÚ, 158 - TEL.: (0**11) 7828-1163

S. J. DOS CAMPOS - AV. DR. ADHEMAR DE BARROS, 1319 - TEL.: (0**12) 341-7250

OUTROS ESTADOS

BAHIA

SALVADOR - LADEIRA DO ACUPE, 2A - TEL.: (0**71) 356-1372 (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BLOCO - E. LOJA - 64 - TEL.: (0**61) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. JÚLIO DE ABREU, 291 - TEL.: (0**85) 267-3684 (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. CEL. OTÁVIO MEYER, 160 - LOJA 130 - TEL.: (0**35) 421-7693

SÃO LOURENÇO - AV. COMENDADOR COSTA, 295 LOJA 15 - TEL.: (0**35) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - AV. NEGO, 200 SALA 112 - TEL.: (0**83) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - AV. SETE DE SETEMBRO, 4132 - TEL.: (0**41) 224-1235 (BATEL)

CURITIBA - R. MANOEL EUFRÁSIO, 826 - TEL.: (0**41) 253-3008 (JUVEvê)

CURITIBA - AV. REP. ARGENTINA, 1534 - TEL.: (0**41) 244-4667 (ÁGUA VERDE)

CURITIBA - R. PADRE ANCHIETA, 1989 - TEL.: (0**41) 339-8943 (CHAMPAHÁ)

RIO DE JANEIRO

BARRA - AV. DAS AMÉRICAS, 7707 - LOJA 104 - BL 01 - TEL.: (0**21) 438-8317 (SHOP. MILEN.)

BONSUCESSO - R. ADAIL, 24 - TEL.: (0**21) 564-3608

COPACABANA - AV. N. SRA COPACABANA, 680 - 2^o S S - LOJA B - TEL.: (0**21) 547-2644

FREGUESIA - EST. DOS TRÊS RIOS, 200 - BL 3 - LOJA 119 - TEL.: (0**21) 443-8522

ILHA DO GOVERNADOR - R. ENG. COELHO CINTRA, 10 - TEL.: (0**21) 462-0657

MEIER - R. ANA BARBOSA, 47 LOJA 106 - TEL.: (0**21) 596-2111

TIJUCA - R. CONDE DE BONFIN, 346 S/L 205 - TEL.: (0**21) 569-9043

GRANDE RIO DE JANEIRO

NITERÓI - R. MATRIZ E BARROS, 351 - TEL.: (0**21) 610-3786 (ICARAI)

INTERIOR DO RIO DE JANEIRO

PETRÓPOLIS - R. DO IMPERADOR, 772 - S/L 6 E 8 - TEL.: (0**24) 242-8887 (GALERIA MARCH.)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. SIMPLÍCIO A. CARVALHO, 908 - TEL.: (0**51) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - RUA LAURO LINHARES, 898 S/L - TEL.: (0**48) 233-2488 (TRINDADE)

JOINVILLE - RUA DR. JOSÉ COLIN, 377 CENTRO - TEL.: (0**47) 433-7429

SERGIPE

ARACAJU - AV. BARÃO DO MARUIM, 943 - TEL.: (0**79) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

TEL. (0**11) 3641-0444 OU 3641-0448 - E-MAIL: progames@franchising.com.br
RUA PIO XI, N° 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000