

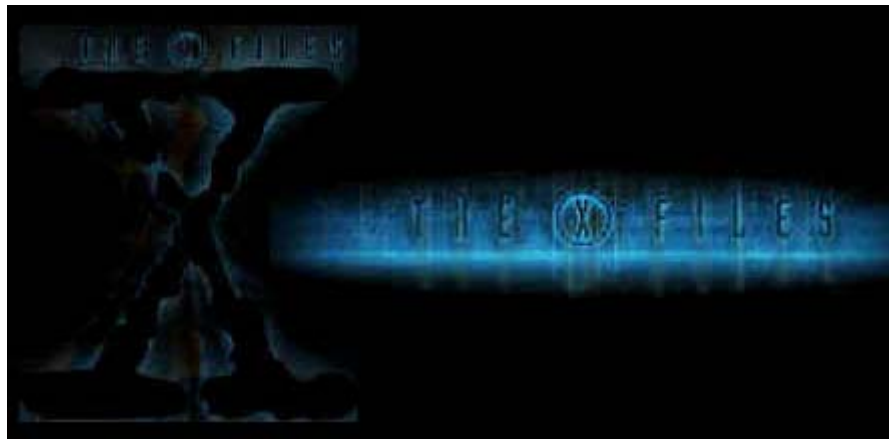


Arquivo X – The “X” Files

É proibida a reprodução total ou parcial deste documento. Ele está protegido pela lei de copyright e pertence ao Site:

Pratas Dicas / Walkthrough

A equipe **Pratas Dicas** está a sua disposição através do e-mail indicado no site. Qualquer dúvida entre em contato.



INTRODUÇÃO

A sequência inicial mostra 2 investigadores caindo em uma emboscada e tendo uma visão muito estranha (?).

Após esta cena você entra em ação como o agente CRAIG WILLMORE do F.B.I. Sua missão será descobrir o que aconteceu com estes 2 investigadores.

DIA 1

ESCRITÓRIO DO F.B.I.

Você é o agente CRAIG WILLMORE e chega em seu local de trabalho. Encontra no corredor com o "simpático" agente MARK COOK que te fala uma gracinha. Uma seleção de "expressão" aparece no vídeo. Melhor ser educado e escolher a opção "FUNNY".

Faça um giro neste corredor e observe a porta da saída. Olhe o mapa que tem nesta porta e identifique melhor seu local de trabalho.



Localize sua sala (siga pelo corredor 1 vez e vire à esquerda) e entre nela. Observe os quadros da parede, seus diplomas e fotos e click na sua cadeira. Assim que sentar seu telefone toca. Atenda-o e veja que seu chefe SHANKS deseja te ver imediatamente.



Saia de sua sala clicando na porta à sua frente e vá para a SALA DE REUNIÃO (perto da porta de saída). Observe toda esta sala e localize um armário perto da porta. Abra este armário e pegue um kit de evidências, óculos para ver no escuro, lanterna, chave especial, câmera e binóculos. Tudo vai para seu Inventário onde já estavam um PDA e um celular. Se clicar com o botão direito do mouse nos objetos poderá vê-los no detalhe.



Localize a sala de seu chefe (perto dos arquivos) e entre nela. Encontre com o Diretor Assistente SKINNER e ele está necessitando de sua ajuda. Dois agentes dele estavam em uma missão e simplesmente sumiram.

Recebe de SKINNER um folder. Olhe este folder no detalhe e veja 2 fotos dos agentes desaparecidos. Uma foto é colorida e outra está em preto e branco. Veja também a ficha individual de cada agente: DANA KATHERINE SCULLY e FOX WILLIAM MULDER.

Fale com SKINNER algumas opções e receba dele a autorização de viagem dos 2 agentes. Olhe esta autorização no detalhe e registre que eles saíram de WASHINGTON e foram para SEATTLE ficando hospedados no HOTEL COMITY nos quartos 103 e 104.

Fale todas as opções com SKINNER e depois fale todas as opções com seu chefe SHANKS. Recebe a ordem de cuidar deste caso com prioridade, deve passar o boletim de ocorrências (APB) e deve entregar seus casos antigos para o agente COOK.

Após falar todas as opções com os dois saia da sala e encontre com COOK. Fale com ele usando a opção "CASUAL" e vá para sua sala. Observe sua sala com mais cuidado e olhe atentamente seu quadro de avisos. Registre a palavra "SHILOH".

Volte a clicar na sua cadeira e sente em sua mesa. Localize em cima da mesa sua pasta com seus casos e pegue-a. Leia-a e deve entregar esta pasta para COOK. Olhe tudo o que está em cima da mesa e click no seu micro.

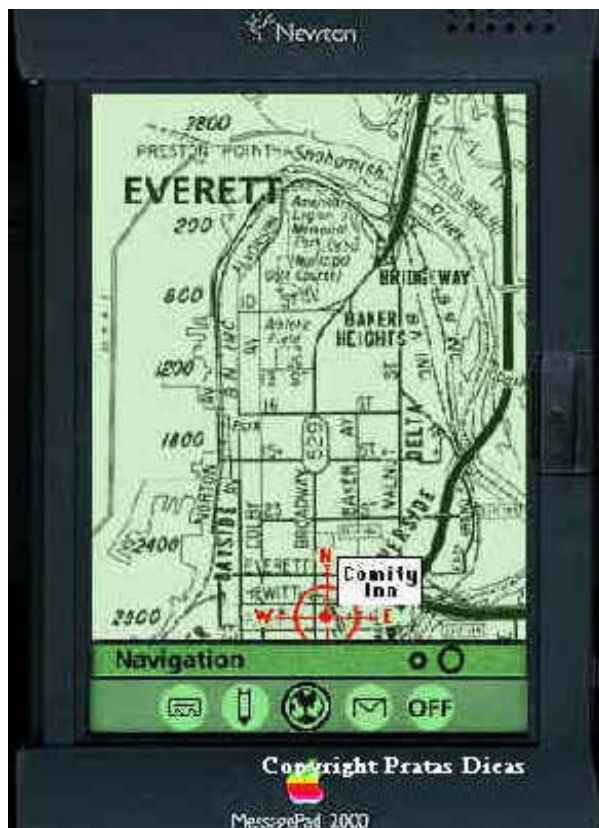
Click na tela do micro e aparece o local para informar seu nome e sua password. Informe seu nome completo e no lugar da password coloque aquela palavra que viu no seu quadro de aviso: "SHILOH" e conecte.



Tem acesso aos seus arquivos. Dê uma olhada em tudo e leia os 3 e-mails. Pode deletá-los ou guarda-los, fica a seu critério. Click em "APB" e veja que deve enviar a ocorrência do caso. Click em "SEND" e acione os procedimentos.

Saia do micro e abra sua gaveta da direita. Pegue o revólver, algema e sua insígnia. Saia de sua sala e vá até a sala de COOK. Fale com ele todas as opções, selecione a pasta de seus antigos casos que está no seu Inventário e click esta pasta em COOK.

Saia da sala dele e encontre com SKINNER no corredor. Estão prontos para iniciar a investigação. Click na porta de saída e seu PDA é acionado mostrando o mapa. Click em EVERETT e localize a área "COMITY INN".



Click nesta área e troque para o CD 2.

HOTEL COMITY

Após a sequência de sua chegada no Hotel fale com a recepcionista e pergunte pelo casal. Mostre a ela sua insígnia do F.B.I. e torne a falar com ela. Pergunte todas as opções e descubra que eles alugaram um carro FORD TAURUS - 621517 e este dado vai para seu folder e para as anotações em seu PDA (lápis). Peça para ver os quartos e assista a sequência.

Quando tiver controle está no quarto de MULDER (103). Deve olhar o quarto com cuidado e achar os seguintes objetos:



Em cima da cama leia a pasta do caso e registre "MAJESTIC COVER OP. WAREHOUSE@DOCK RAIL ROAD CONNECT". De cima da mesa pegue um jornal e leia-o (Atividades UFO) e veja também sementes de girassol. Perto do telefone tem um livro

"FROM OUTER SPACE" de JOSÉ CHUNG. Leia o livro e guarde-o no seu Inventário. Pode ver também a garrafa de bebida e uma propaganda de restaurante.

Olhe seu PDA e veja que tudo foi anotado. Vá para o quarto de SCULLY (104) e fale com SKINNER todas as opções. Um telefone branco aparece na parte superior da tela. Deve conseguir a lista das ligações feitas pelos 2 agentes.

Neste quarto veja a TV, a bíblia e pegue o laptop de DANA. Olhe-o e veja que para acessa-lo necessita de uma password. Fale novamente com SKINNER mas ele também não sabe a password. Click na porta e saia dos quartos. Uma vez na área externa do Hotel vá para "OFFICE" e entre na Recepção. Fale com a moça e click no telefone branco que está na parte superior da tela. Recebe dela um papel contendo as ligações feitas dos quartos.

#	DATE	DESCRIPTION	AMOUNT
1	3/29/96	ROOM RENTAL/103 /1	\$44.00
	3/29/96	ROOM TAX/103 /1	\$4.00
	3/29/96	ROOM RENTAL/104 /1	\$44.00
	3/29/96	ROOM TAX/104 /1	\$4.00
***PAID IN ADVANCE.....			\$546.80
Copyright Pratas Dicas			
PHONE SERVICES			
Washington, DC	202-555-0149	103 /8:24AM 8 min. Rate \$02.12/min	Total Charge \$16.96
Seattle, WA	206-555-0182	104 /9:22AM 2 min. Rate \$00.94/min	Total Charge \$01.88

Este papel vai para o folder e deve agora tentar ligar para eles. Pegue seu celular e digite 2025550149 (ligação dada por MULDER). A telefonista avisa que para fazer a ligação é necessário colocar na frente do número o número 1. Repita o procedimento acrescentando o número 1 e um homem atende a ligação. Ele não se identifica e desliga o telefone.



Digite o número 2065550182 (ligação feita do quarto de SCULLY) e neste número ninguém atende. Vá até seu carro e click nele. O mapa aparece. Click em SEATTLE e em FIELD OFFICE.

ESCRITÓRIO DO F.B.I.

Você e SKINNER voltam para o escritório. Vá para sua sala e click na cadeira. Você guarda o laptop de DANA e entre no seu micro informando a password "SHILOH". Vá para "ING" e selecione "PHONE". Digite o número 2025550149 e click em "SEARCH". Não existe nenhum registro deste número.

Limpe o número (backspace) e digite 2065550182 e click em "SEARCH". Recebe um endereço: DOCKSIDE WAREHOUSE 62 BELL SEATTLE, WA 98121.

INTELLIGENCE NETWORK GATEWAY

ING
MEDIA
PHOTO
E-MAIL
APB
QUIT

Dockside Warehouse
62 Bell
Seattle, WA 98121

Search Category
2065550182

☐ Name
☒ Phone
☐ Vehicle License Number

Search Database
☒ Citizen
☐ FBI
☐ Government/Military
☐ Law Enforcement
☐ Criminal

Forward Clear Search

Mude a seleção para "número de licença de veículos" e digite 621517 clicando em "SEARCH". Recebe a informação do carro alugado por MULDER. Após conseguir estas informações acione seu PDA e leia suas anotações. Acione o mapa e selecione SEATTLE e depois DOCKSIDE WAREHOUSE partindo para novo local.

DOCKSIDE WAREHOUSE

Você e SKINNER chegam no Armazém. Pode andar em volta da construção, conhecer o local e anotar o telefone do armazém (206) 555-0131. Click na direção de SKINNER e observe o cadeado do portão. Pegue a chave especial de seu inventário e use-a no cadeado conseguindo quebrá-lo.



Click no portão e entre no Armazém. Deve ter aqui muita atenção pois deve achar neste local muitas pistas. Assim que passar pelo portão SKINNER vai até um quartinho e você fica no grande galpão.

Na sua frente tem uns barris. Siga em frente 2 vezes e vire para a direita. Siga mais 1 vez e torne a girar para a direita. Você fica de frente para uma porta. Olhe para o chão e veja uma mancha de sangue. Olhe esta mancha de perto e use seu kit de evidência nela pegando uma amostra do sangue.



Quando tiver controle levante e olhe o pilar à direita. Veja neste pilar uma bala. Use seu kit de evidência e recolha esta bala. Quando terminar vire para a direita e siga reto 1 vez. Torne a virar para a direita e olhe no chão achando o toco de um cigarro. Use seu kit de evidência neste toco e guarde-o.

Retorne até o local onde achou a mancha de sangue no chão e siga reto 2 vezes indo em direção da porta (claridade). Olhe no chão e veja uns caixotes. Tente abrir o caixote e não consegue.

Localize o quartinho onde está SKINNER e vá até lá. Fale com ele todas as opções e quando terminar click nas 2 evidências que estão na parte superior da tela e arraste-as até SKINNER falando com ele a respeito delas.

Após falar tudo com SKINNER localize neste quartinho um armário branco. Ao lado deste armário tem uma escada. Vá nesta direção e como está escuro não enxerga nada. Use sua lanterna e localize a escada subindo por ela.



Ache neste sótão uma caixa de ferramentas no chão. Pegue desta caixa uma barra de ferro e retorne para o quartinho e para o grande galpão. Vá até os caixotes (em frente da mancha de sangue) e use a barra de ferro neles.

Observe a areia preta e use seu kit de evidência nela recolhendo um pouco desta areia. Retorne ao quartinho e fale com SKINNER sobre esta nova evidência. Retorne para o galpão e vá seguindo em direção aos barris. Passe por eles e siga reto passando pelo feixe de luz e entrando em uma área estreita.

Siga reto até o final e vire para a esquerda achando uma porta. Abra a porta e saia para a parte externa. Veja um homem limpando um barco e vá até ele. Pergunte ao pescador seu nome e mostre a ele sua insígnia. Fale com ele todas as opções e descubra que ele é JAMES WONG e que nasceu em CANTON.

Após falar com ele as opções de diálogo leve os itens de evidências até ele e fale sobre elas. Aparece mais uma opção (peixes) e após falar sobre tudo retorne ao galpão, SALVE O JOGO e saia.

SKINNER está perto do carro te esperando. Vá até ele e fale sobre todas as opções. Veja que tem na área um carro preto (à direita da tela). Vá em direção a este carro 1 vez e acione rapidamente sua máquina fotográfica. Assim que o carro passar tire uma foto da chapa do carro.



Após tirar a foto retorne até o carro e click nele acionando o mapa. Selecione SEATTLE e CRIME LAB.

LABORATÓRIO

Fale com JOHN AMIS todas as opções e click em cada evidência escutando os comentários. Sobre a areia preta AMIS diz que deve ter vindo de uma área industrial e que o sangue deve ser levado para WASHINGTON para ser analisado.



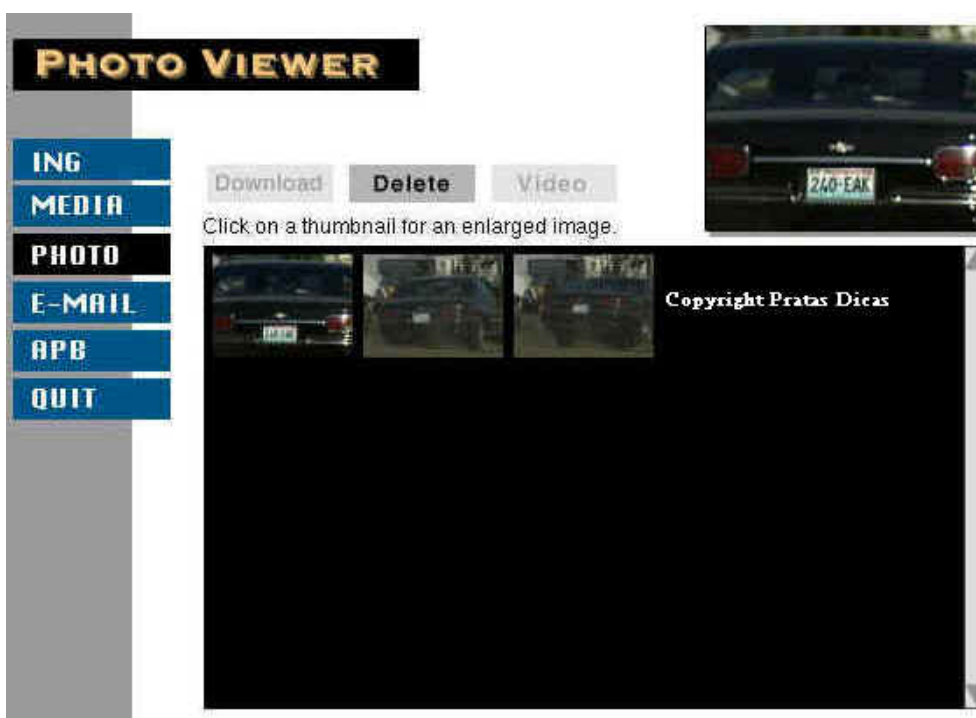
Após falar com AMIS todas as opções faça um giro, click na porta e acione o mapa. Selecione SEATTLE e FIELD OFFICE.

ESCRITÓRIO DO F.B.I.

Assim que chegar no corredor vá até a SALA DE REUNIÃO e fale com SKINNER todas as opções. Fale com ele sobre as evidências e SKINNER recebe uma ligação. Ele deve voltar para WASHINGTON e diz que levará o sangue para análise e que você deve ficar vigiando a área do Armazém.

Após sua conversa vá para sua sala e COOK aparece para falar com você. Não conte nada para ele e fale o mínimo possível. Quando ele pedir para ver o laptop não permita e espere ele sair da sala.

Leia suas notas no seu PDA e acione o micro informando a password: "SHILOH". Vá em "ING" e selecione "NAME". Digite JAMES WONG e click em "SEARCH". Veja que ele mentiu para você pois ele é americano e que sua ficha é bem suja. Vá em "PHOTO" e click em "DOWNLOAD" localizando 3 fotos. Click na foto da placa e aumente-a anotando o número.



Vá em "ING" e selecione "Licença de veículos". Digite 240-EAK e click em "SEARCH". Vá mudando o DATABASE e quando acionar a área GOVERNMENT/MILITARY acusa uma área restrita.

Saia de seu micro e de sua sala. Você guarda o laptop no armário perto da sala de seu chefe e vá para a porta. SALVE O JOGO, acione o mapa e selecione SEATTLE e DOCKSIDE WAREHOUSE.

DOCKSIDE WAREHOUSE

Já é noite no Armazém. Vê 2 homens chegarem de carro e passarem pelo portão. Deve esperar eles entrarem no galpão pois se aparecer antes vai morrer. Quando os homens entrarem no galpão contorne a área e vá para a porta dos fundos. Use sua chave especial na fechadura da porta e entre.

Está muito escuro dentro do galpão. Selecione os óculos de visão noturna e ande em direção ao galpão até ver 2 homens em atividade. Use seu binóculo para ver de perto e espere os homens saírem.

Após a saída dos homens siga em frente 1 vez, vire à esquerda e vá 1 vez para a frente. Vá para a direita e torne a olhar aquela mancha de sangue no chão. Passe o cursor e localize à esquerda da mancha o buraco de onde os homens estavam tirando os objetos.



Click neste buraco e não acha mais nada. Saia do galpão e vá para seu carro acionando o mapa. Selecione SEATTLE e APARTMENT.

APARTAMENTO

Finalmente chega em casa. Click na porta e entre. Observe todos os detalhes de sua sala, fotos, quadros, TV, micro, jornal em cima da mesa, papéis em cima do sofá e vá conhecer o resto. Entre na cozinha, banheiro e seu quarto. Observe suas roupas, gravatas, leia o diário que está na mesa de cabeceira e acione seu PDA.

Entre em suas notas, leia suas últimas anotações e deve mandar um e-mail para SKINNER e SHANKS. Após ler suas anotações click na figura da carta e uma lista de e-mails aparece no seu PDA. Selecione o e-mail de adskinner e um texto aparece. Envie este texto ("SEND").



Torne a abrir os endereços de e-mail e selecione o e-mail de SHANKS. Outro texto aparece. Envie-o e click na sua cama para dormir um pouco.

Ao acordar no dia seguinte não tem mais nada a fazer no seu Apartamento. Vá para a sala e click na porta acionando o mapa. Selecione SEATTLE e FIELD OFFICE mudando para o CD 3. Novo dia e novas tarefas te aguardam em seu Escritório. Inicie seu

DIA 2

ESCRITÓRIO DO F.B.I.

Assim que chega no corredor vê o corpo de COOK caído no chão. Aproxime-se de COOK e fica sabendo que ele foi atacado. Vá até o armário onde guardou o laptop de SCULLY e veja que ele sumiu.

O seu telefone começa a tocar. Vá até sua sala e atenda ao telefone. É o agente PENDRELL de WASHINGTON te informando sobre o resultado da análise do sangue. Este sangue pertence ao agente SCULLY.

COOK entra na sua sala e deve falar com ele todas as opções. Fica sabendo que WONG foi assassinado no Armazém. Como COOK sabia da existência de WONG? Após a saída de COOK acesse seu PDA e veja que recebeu 2 e-mails. Um de SKINNER e outro de SHANKS.

Leia os 2 e-mails, suas notas e torne a passar um e-mail para cada um deles. Saia de sua sala e vá para a porta de saída acionando o mapa. Selecione SEATTLE e DOCKSIDE WAREHOUSE.

DOCKSIDE WAREHOUSE

Você chega na cena do crime. Fale com o guarda e mostre a ele sua insígnia. Ele permite sua passagem.



Aproxime-se do corpo de WONG e olhe-o no detalhe. Veja seus objetos e o toco de seu cigarro. Fale com os 2 homens todas as opções e olhe em volta vendo uma policial.

Aproxime-se desta policial e fale com ela todas as opções. A policial MARY ASTADOURIAN é bastante simpática e te leva até o barco de WONG. Torne a falar com ela sobre as 2 evidências que aparecem no topo da tela.

Entre na cabine clicando na porta e observe os objetos vendo dinheiro e binóculos. Faça um giro para a esquerda e localize um pano amarelo.



Click neste pano e veja que é um casaco onde está escrito "TARAKAN". Faça 2 giros para a esquerda e localize a porta de um armário. Click nela e pegue lá de dentro um vidro com comprimidos. Olhe a pia abaixo deste armário e saia da cabine.

Volte a falar com a policial ASTADOURIAN sobre estes itens e assim que termina de falar com ela assista a sequência. O Mestre do Porto (DAN ZIRLIN) chega e deve falar com ele todas as opções. Fica sabendo um pouco mais sobre WONG e descobre que "TARAKAN" é um navio Russo. Acesse seu PDA, leia suas anotações e leia os 2 e-mails que chegaram (SKINNER e SHANKS).

Saia desta área, vá até seu carro e acione o mapa. Selecione SEATTLE e TARAKAN.

TARAKAN

Você, a detetive ASTADOURIAN e o Mestre do Porto chegam perto do grande navio TARAKAN. Após a sequência ASTA entra no navio e você está do lado de fora. Olhe para cima e examine o casco com atenção vendo o estado das ferrugens todas retorcidas pelo fogo.



Gire para a esquerda, siga reto 1 vez e vire para a direita. Suba na tábua e entre no navio. Tem muito o que localizar aqui dentro. Siga os passos abaixo para não perder nenhuma evidência.

Assim que passar pela tábua vire à direita, siga em frente 2 vezes e torne a virar à direita. Entre no pequeno compartimento e veja uma placa: "DILARANG MASUK KECUALI CREW". Vire para a direita e desça a escada chegando no PORÃO. Siga em frente 2 vezes, vire à direita e siga 1 vez para frente. Olhe para baixo e veja uns caixotes.



Olhe estes caixotes de perto e veja o símbolo de uma enorme águia preta. Suba sua visão, vire à esquerda e vá em frente 3 vezes vendo uma caixa. Abra a caixa e pegue uma estranha bola. Assista a cena e quando tiver controle vire à esquerda, siga reto 3 vezes, vire para a direita, siga em frente 1 vez, vire à esquerda, siga em frente 2 vezes e suba a escada. Siga em frente 1 vez, vire à esquerda e siga em frente 1 vez saindo do PORÃO.

Vire para a direita, siga 1 vez para frente, vire à esquerda, siga 1 vez para frente e vire à direita vendo uma porta. Click na porta e entra no setor das CABINES.

Você está na base de uma escada. Suba a escada e vá para frente 2 vezes entrando na 1ª Cabine (direita).



Pegue de cima da mesa o diário do Capitão. Leia este diário e veja que ele está escrito em russo. Saia desta visão e vire para a direita. Siga em frente e saia da 1ª Cabine.

Vá 1 vez para frente e entre na 2ª Cabine (esquerda). Vire para a direita e olhe para baixo vendo um cofre aberto. Olhe este cofre de perto e pegue um livro de registro de pagamento. Leia-o e saia desta visão.

Vire à direita e siga 1 vez para frente saindo da 2ª Cabine. Vire para a direita e siga em frente. Abra a porta indo para a parte externa. Vire para a esquerda e siga em frente (não suba a escada), passando pela escada.

Vire para a esquerda, siga em frente e torne a virar para a esquerda. Veja no casco do navio umas marcas brancas.



Vire para a esquerda, siga em frente e vire para a direita localizando a escada. Suba pela escada e siga 2 vezes para frente. Vire para a esquerda, abra a porta e entre na SALA DE CONTROLE.

Siga em frente 2 vezes, vire à esquerda e encontre com ASTA. Não fale com ela ainda. Click na figura que está na mesa perto dela e olhe esta figura de perto vendo as impressões digitais.



ASTA fala com você e após isto deve fazer uma ligação para o LABORATÓRIO e falar com seu amigo AMIS pedindo que ele faça uma análise neste navio. Selecione seu celular, click em "MENU" e procure pelo número de AMIS clicando em seguida na tecla do telefone verde.

Após sua conversa com AMIS fale com ASTA todas as opções de suas evidências. Quando falar com ela sobre as imagens brancas que viu no casco ela vai até lá com você e faz o comentário que elas lembram HIROSHIMA.

Quando tiver controle deve retornar para a SALA DE CONTROLE. Faça: esquerda, frente, direita, suba a escada, frente 2 vezes, esquerda e entre pela porta. Siga em frente 2 vezes e vire à esquerda.

Torne a falar com ASTA sobre a estranha bola e sobre o livro russo. Deixe o livro com ela para que investigações sobre ele sejam feitas. Um policial chega dando um recado de CORONER. Pegue seu PDA, leia suas anotações e acione o mapa. Selecione SEATTLE e CRIME LAB.

LABORATÓRIO



Fale com JOHN AMIS todas as opções e dê a estranha bola para ele investigar. Fale com ele sobre as impressões digitais e ele pede um tempo para examina-las. Faça um giro, click na porta e acione o mapa. Selecione SEATTLE e FIELD OFFICE.

ESCRITÓRIO DO F.B.I.

Vá até sua sala e acione o micro. Entre com a password ("SHILOH") e selecione "MEDIA". Digite "TARAKAN" e click em "SEARCH".

The screenshot shows a web-based interface for the FBI Media Index. On the left is a vertical menu with buttons labeled 'ING', 'MEDIA', 'PHOTO', 'E-MAIL', 'APB', and 'QUIT'. The 'MEDIA' button is currently selected. At the top left of the main area is a black box with the text 'MEDIA INDEX' in yellow. To the right of this is a 'Key Word Search' section with a text input field containing 'TARAKAN'. Below the input field are two buttons: 'Forward' and 'Search'. The 'Search' button is highlighted with a red border. Below the search buttons is a section labeled 'Results on' followed by a large, empty rectangular box for displaying search results. A small copyright notice 'Copyright Pratas Dicas' is visible near the top left of the main content area.

Leia sobre o acidente ocorrido no TARAKAN e saia do micro. Acione seu PDA e leia suas anotações. Click na cartinha e envie um e-mail para SKINNER e SHANKS contando as últimas descobertas.

Saia de sua sala, vá até a porta de saída e acione o mapa. Selecione SEATTLE e CORONER OFFICE.

INSTITUTO MÉDICO LEGAL

Passe pela porta e assista a sequência de sua conversa com CORONER TRUITT. Fica sabendo que foi achado uma bala na cabeça de WONG e que ele estava doente.



Fale com ASTA todas as opções e também com CORONER TRUITT. Fale sobre as evidências e ela vai te mostrar os 2 corpos que foram achados em TARAKAN. Ela tem uma surpresa pois os corpos sumiram. Seriam os corpos dos 2 agentes do F.B.I.? Recebe de TRUITT a bala do corpo de WONG.

Após a sequência fale todas as opções com ASTA e vocês acham que WONG estava envolvido em alguma transação com os Russos. Quando terminar sua conversa com ASTA vá para a porta ("EXIT") e acione o mapa. Selecione SEATTLE e CRIME LAB.

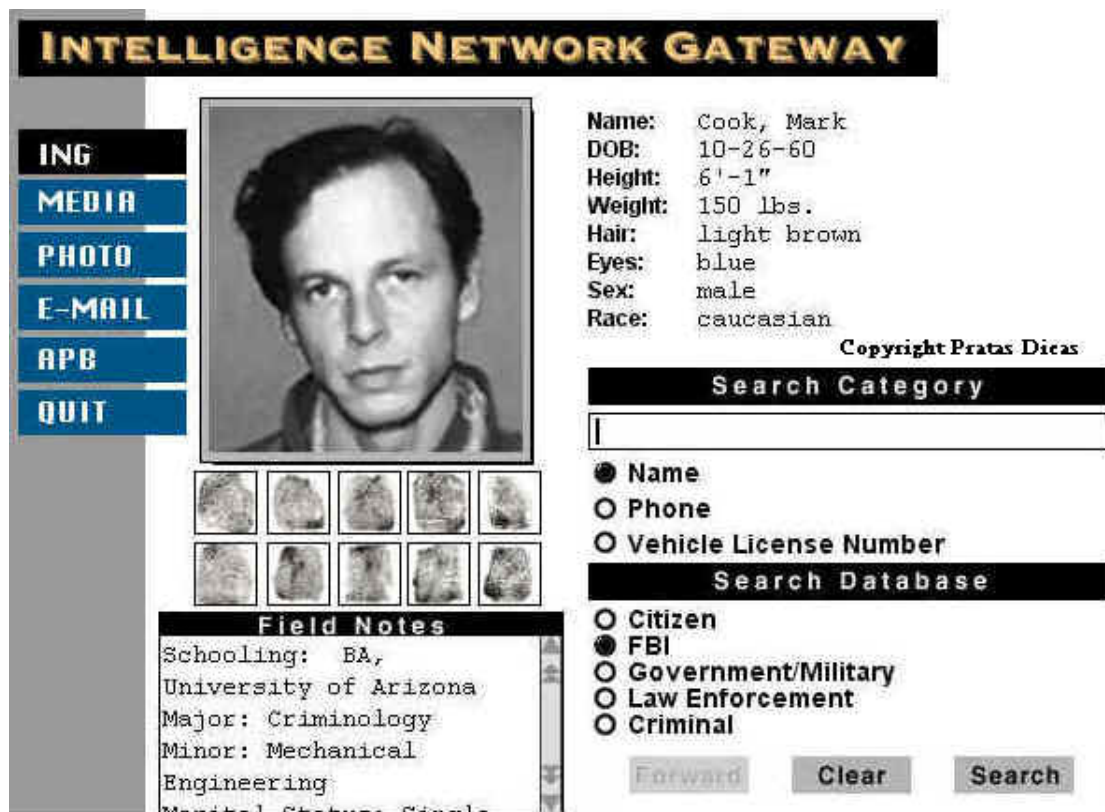
LABORATÓRIO

De volta a este Laboratório entregue para AMIS a bala que matou WONG e ela deverá ser comparada com aquela bala do Armazém. Saia pela porta, acione o mapa e selecione SEATTLE e APARTMENT, mudando para o CD 4.

APARTAMENTO

Vá direto para seu micro, informe a password ("SHILOH") e leia os e-mails de SKINNER, SHANKS e AMIS. AMIS não conseguiu identificar as digitais e te envia um arquivo para download: "tarakan.dat".

Click no arquivo atachado e a tela "ING" é aberta. Selecione "FBI" e click em "SEARCH" tendo uma bela surpresa.

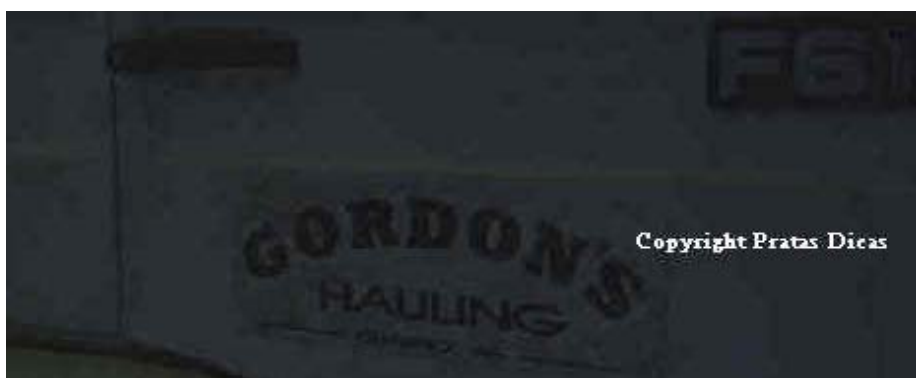


As digitais são de seu colega COOK. Saia do micro e veja que alguém bate insistentemente na porta. Abra-a e COOK entra apavorado dizendo que um carro preto o estava seguindo.

Pode usar com ele a expressão "USUFULL" (ou nenhuma) e fale com ele uma das opções. Ele te pergunta sobre a investigação e deve responder: "TELL HIM WHAT HE WANTS TO HEAR". Fale com ele sobre as impressões digitais e ele te dá uma explicação a respeito disto. Quando o navio pegou fogo ele esteve até lá para investigar e que por isto suas impressões digitais estavam no navio (verdade?). Após a conversa ele vai embora. SALVE O JOGO e saia pela porta acionando o mapa. Selecione SEATTLE e DOCKSIDE WAREHOUSE.

DOCKSIDE WAREHOUSE

Está de noite e você vê na sua frente um caminhão. Deve ser rápido e fazer tudo certo senão morre. Vá até o caminhão e entre na cabine pela porta do motorista. Dê uma olhada no painel e saia rápido pela porta do carona observando o escrito da porta.





Volte a entrar na cabine e olhe no porta-luvas (perto da porta do carona). Pegue um papel lá dentro e observe os dizeres.

Veja que o motorista está aproximando e deve sair rapidamente pela porta do carona assistindo a sequência. Quando tiver controle vá até seu carro e acione o mapa. Selecione SEATTLE e APARTMENT.

APARTAMENTO

De volta ao lar vá até seu micro, informe a password ("SHILOH") e leia o e-mail do Mestre do Porto, DAN ZIRLIN. Ele te passa 2 telefones. Saia do micro e acione o celular. Digite os números 1210425550691 e 119011551125 e nenhum dos dois responde. Vá para

seu quarto e click na cama mudando para o

DIA 3

APARTAMENTO

Quando acorda de manhã escuta alguém batendo na porta. Vá até lá e abra. ASTA entra e diz que tem novidades. Ela coloca uma fita no vídeo. Fale com ela todas as opções e assista a fita vendo um homem saindo do mesmo carro que MULDER alugou e lançando uma luz estranha no homem do outro carro. Você acha que é homem é o mesmo que estava dirigindo o caminhão no Armazém.



Fale com ASTA e ela pergunta sua opinião. Escolha a resposta que desejar e ASTA te mostra o livro traduzido. Veja na página 1 o nome de JAMES WONG em 2 lugares. O relato da página 5 é bem interessante também.

Fale com ASTA todas as opções da parte superior da tela, veja a fita de vídeo quantas vezes desejar e vá até seu fax. Pegue a folha sobre a análise da estranha bola, leia-a e ela vai para seu Inventário. Mostre o fax para ASTA e surge uma pergunta, será que os Russos estão fazendo contrabando de plutônio?

Vocês decidem sair e o melhor é pedir um tempo para tomar um banho. Leia suas anotações no seu PDA e vá até a porta acionando o mapa. Selecione SEATTLE e CORONER OFFICE.

INSTITUTO MÉDICO LEGAL

Observe o corpo da vítima e fale com TRUITT todas as opções. Veja que os seus ferimentos são parecidos com os das vítimas do TARAKAN e que parecem ser causados pelo efeito de radiação, parecido com o que ocorreu em HIROSHIMA.



Após conversar com TRUITT todas as opções acesse seu PDA e leia suas anotações. Acione o mapa selecionando CHARNO e GORDON HAULING.

GORDON HAULING



Você e ASTA estão no portão da empresa. Entre pelo portão e clique na porta entrando na casa. Quando tiver controle entre no escritório e olhe a pá de perto. Pegue um alicate e torne a clicar na pá e pegue-a. SALVE O JOGO.

Olhe para a porta da geladeira (esquerda) e depois para o chão (direita) pegando um caderno. Vocês são atacados por um estranho homem e se não agir rápido tudo vai pelos ares pois ASTA localiza uma bomba.

Quando tiver controle olhe para a geladeira e abaixe a visão. Veja à esquerda da geladeira um painel. Use a pá neste painel rapidamente e assista a sequência.



Após saírem ilesos da explosão vocês estão no portão da casa e aparece uma opção para você beijar ASTA. Tente isto e veja o que acontece.

Após a sequência fale com ASTA todas as opções e sobre todas as evidências. Após a conversa o mapa é acionado. Selecione SEATTLE e APARTMENT.

APARTAMENTO

De volta ao lar leia suas anotações no seu PDA e veja que o papel que achou em GORDON HAULING faz uma ligação entre o Armazém e a Rota 1121 de FANTE COUNTY.

Entre no seu micro ("SHILOH") e click em "MEDIA". Digite algumas palavras para obter mais informações: GEORGIA, RUSSIA, PLUTONIUM, SMUGGLING (contrabando) e UFO, por exemplo. Após ler tudo saia do micro.

Acione o PDA e vá nas suas anotações. Passe um e-mail para SKINNER e outro para SHANKS. Vá para seu quarto e click na cama mudando para o

DIA 4

APARTAMENTO

Você acorda com seu despertador. Vá até a porta e acione o mapa. Selecione SEATTLE e FIELD OFFICE mudando para o CD 5.

ESCRITÓRIO DO F.B.I.



Vá para a **SALA DE REUNIÃO** e encontre com **COOK**. Fale com ele todas as opções e veja que ele tem um suspeito da morte de **WONG**, o Russo **SMOLNIKOFF**. **COOK** diz que tem testemunha (**FRED KOHLER**) e devem ir até o Armazém de **SMOLNIKOFF** para um encontro.

Acesse seu PDA, leia os e-mails de **SKINNER** e **SHANKS** e suas anotações. **SALVE O JOGO**, vá até a porta e acione o mapa. Selecione **SEATTLE** e **SMOLNIKOFF WAREHOUSE**.

ARMAZÉM DE SMOLNIKOFF

Deve ser bem rápido aqui senão morre. A 1ª coisa a fazer é selecionar sua arma que está no seu Inventário e assim que tiver controle vire à esquerda e click na arma de **COOK**. Ele atira para te dar cobertura e com a arma na mão vire para a direita.



Mate 3 homens que aparece neste galpão e torne a **SALVAR O JOGO**. Suba a escada com a arma na mão, vire à direita e suba outra escada 2 vezes.

Vire rapidamente para a direita 2 vezes e mate outro bandido. Torne a virar para a direita 2 vezes e veja umas tábuas. Fique preparado e quando o bandido passar por elas atire.



Após liquidar este último bandido deve localizar SMOLNIKOFF. Faça o seguinte caminho: vire para a direita 2 vezes e siga em frente. Não desça a escada, vire mais 2 vezes para a direita e suba outra escada 2 vezes chegando no 3º andar.

Siga 2 vezes para frente chegando perto da janela. Vire para a esquerda descendo uma escada em caracol e entrando no Escritório de SMOLNIKOFF.



Não atire nele. COOK chega e te avisa que tem uma arma no 1º andar. Nem adianta falar com o Russo agora, deve pegar esta arma. Para chegar no 1º andar siga o caminho:

Siga em frente (lateral da mesa) e suba a escada 2 vezes retornando ao 3º andar. Vire à direita, siga em frente (mais para a esquerda da tela) e torne a virar à direita. Siga em frente 1 vez, desça a escada e siga em frente chegando no 2º andar.

Vire para a direita 2 vezes, siga em frente (mais para a esquerda, não subindo a escada), vire para a direita 2 vezes e desça a escada. Siga em frente, vire para a direita e desça a escada. Siga em frente e chega no 1º andar vendo a porta da rua.

Neste 1º andar vire para a direita, siga em frente, vire para a direita e torne a seguir em frente. Veja o livro de anotações em cima da mesa, leia-o e pegue-o. Vire para a direita e olhe o emblema do caixote, igual ao que viu no navio.



Siga 1 vez para frente e olhe para o chão achando a arma. Assim que tiver controle deve voltar ao Escritório. Faça o seguinte caminho:

Vire para a direita, siga 2 vezes para frente, vire 2 vezes para a direita e siga 3 vezes em frente subindo a escada. Vire para a direita, suba, direita, 2 vezes para frente, 2 vezes para direita e 3 vezes em frente (escada). Vire para a direita, suba, frente, 2 vezes para direita, frente, 2 vezes para direita e suba 2 vezes. Siga 3 vezes para frente, vire à esquerda, desça a escada em caracol e siga 1 vez.

De volta ao escritório fale com SMOLNIKOFF e com COOK todas as opções clicando em todas as evidências. Deve fazer um teste de balística nesta arma e para isto pegue seu PDA e acione o mapa. Selecione SEATTLE e CRIME LAB.

LABORATÓRIO

Dê para JOHN AMIS a arma e AMIS faz o teste de balística. Torne a acionar o mapa e selecione SEATTLE e SMOLNIKOFF WAREHOUSE.

ARMAZÉM DE SMOLNIKOFF

Felizmente chega direto no Escritório do Russo. Fale com ele e com COOK e SMOLNIKOFF é preso pois a bala da arma confere com a achada no Armazém e com a que matou WONG.

Seu celular começa a tocar. Atenda-o e escute o que AMIS te fala. Ele está furioso pois foi contaminado quando esteve em TARAKAN. Acione seu PDA, veja que tem um novo e-mail de OTTO DEE te enviando impressões digitais. Leia suas anotações e acione o mapa. Selecione SEATTLE e APARTMENT.

APARTAMENTO



Assim que entra em casa escuta alguém bater na porta. Abra e ASTA entra furiosa por não ter sido chamada para a missão. Responda qualquer coisa pois nada vai acalmá-la. Seu telefone toca e um estranho deixa uma mensagem marcando um encontro no HANGAR 4 em SAND POINT.

ASTA sai furiosa. Vá até seu micro ("SHILOH") e torne a ler o e-mail de OTTO. Click no arquivo "JOHNDOE.DAT" e faça um "SEARCH" destas impressões digitais. Quando selecionar o DATABASE "GOVERNMENT/MILITARY" dará em área restrita e nada consegue. Vá para seu quarto e click na cama mudando para o

DIA 5

APARTAMENTO

Você acorda com o despertador. Vá até a porta, SALVE O JOGO e acione o mapa. Selecione SEATTLE e SAND POINT - HANGAR 4.

HANGAR 4



Quando tiver controle observe o local e veja 2 portas. Vá para a porta da direita e encontre com o homem misterioso. Ele está com pressa e se der alguma resposta errada para ele vai morrer.

Pode escolher qualquer ícone de emoção e quando ele pedir sua palavra responda: "YOU HAVE MY WORD". Ele falara sobre o HOSPITAL GOLD BAR onde deve procurar por JANE DOE. Na próxima resposta pode escolher qualquer uma e receba dele um estilete.

Quando o homem misterioso sair ASTA aparece. Fale com ela e o mapa é acionado. Selecione GOLD BAR e HOSPITAL trocando para o CD 6.

HOSPITAL



Assim que chegar no Hospital SALVE O JOGO. Deve ser bem honesto nas suas respostas senão sua missão vai para o espaço. Fale com a enfermeira e diga que deseja ver JANE DOE. Mostre a insígnia para ela e na 1ª pergunta responda DANA SCULLY. Na 2ª pergunta responda WALTER SKINNER.

Após acertar as 2 perguntas fale com a enfermeira todas as opções. Quando terminar torne a SALVAR O JOGO e siga pelo corredor entrando no quarto de DANA.

Deve ser rápido e honesto nas suas respostas. Responda que é o AGENTE WILLMORE, que foi procura-la a mando de um BLAK MAN e click rapidamente no estilete que está no seu Inventário.

Só depois disto DANA fala com você e conta o que sabe. Ela não tem idéia de onde está MULDER e diz que deve ir até a RURAL ROUTE. Após falar com ela todas as opções e evidências o mapa é acionado. SALVE O JOGO, leias suas anotações e selecione RR1121.

RURAL ROUTE

Assim que tiver controle siga reto pelos trens (9 vezes) e veja um poste. Suba neste poste e vire para a direita. Use o binóculo e veja no teto de um carro escrito 82434.



Veja que este número é o mesmo que viu no papel que pegou dentro do caminhão, no Armazém. Desça do poste e fale com ASTA todas as opções. **SALVE O JOGO** e vamos localizar este carro.

Vire para a direita, siga 1 vez para frente, vire para a direita e siga para frente 2 vezes. Olhe o trem à direita de perto e veja ASTA observando o carro. Vá 1 vez para frente e aproxime da porta do carro.

Abra a porta, siga 1 vez para frente e vire 2 vezes para a direita. Veja ASTA e siga para frente 2 vezes saindo do carro. Assim que sair você e ASTA encontram com um mendigo



Fale com o mendigo todas as opções e veja que ele achou alguma coisa e para recebê-la deve adivinhar o que é. Responda: **PHOTOGRAPHS**, **MOVING PICTURES** e **VIDEOTAPE** recebendo do mendigo uma fita de vídeo. ASTA dá dinheiro para ele e sua missão aqui terminou.

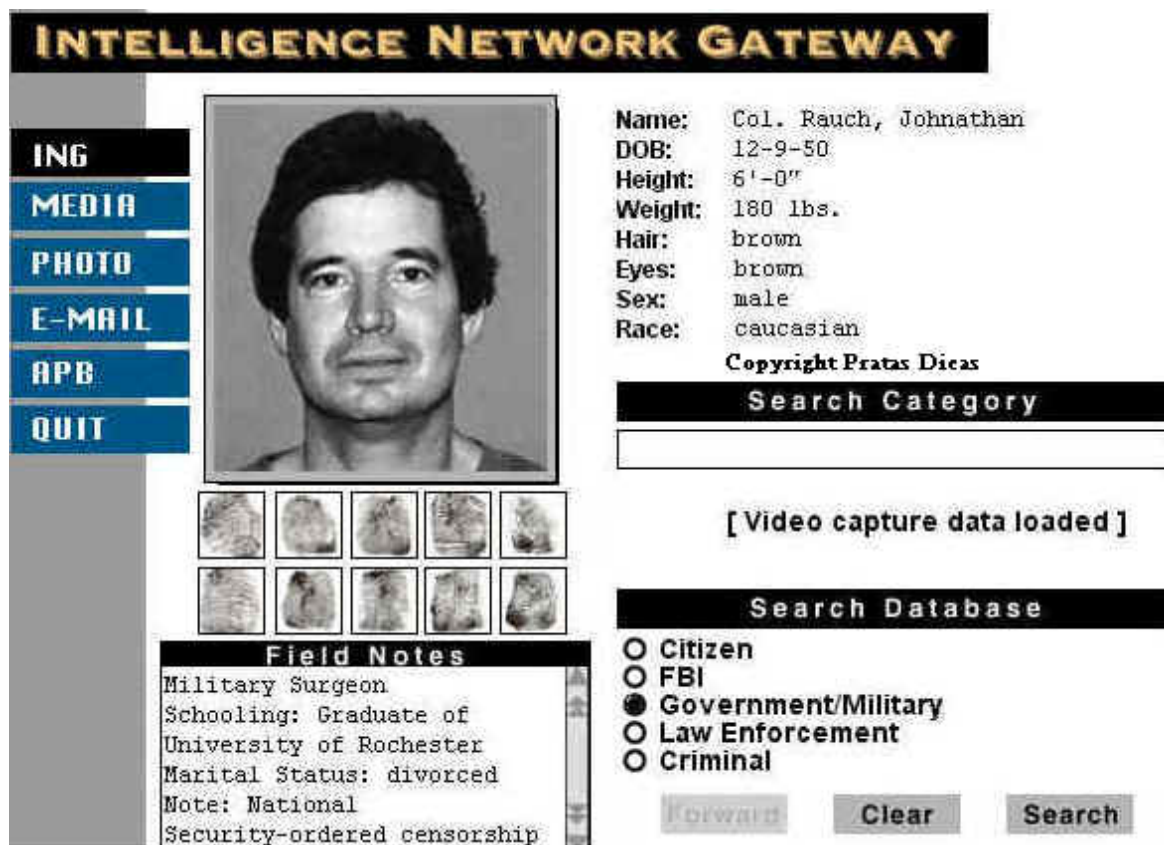
SALVE O JOGO, gire e localize seu carro. Acione o mapa e selecione **SEATTLE** e **FIELD OFFICE**.

ESCRITÓRIO DO F.B.I.

Você e ASTA chegam diretamente na sua mesa. Pegue a fita de vídeo que está no seu Inventário e coloque-a no aparelho que está à direita do micro.

COOK chega e vocês assistem a uma cena em uma sala de cirurgia. O rosto de um médico é identificado, foi o que colocou a bomba em **GORDON HAULING**. Este rosto é congelado e sua tela muda para **"PHOTO"**.

Click em **"CAPTURE"** e sua tela muda para **"ING"**. Selecione o **DATABASE "GOVERNMENT/MILITARY"** e click em **"SEARCH"**. Conheça a ficha do Coronel **JONATHAN RAUCH**, um cirurgião que trabalha no **ALASCA**.



Saia do micro e entra na tela uma videoconferência. Conecte o chamado e converse com os 3 homens todas as opções. Eles te passam uma série de informações sobre o projeto "BOXCAR", te enviam um fax e um e-mail.



Quando tiver controle pegue seu PDA e veja que têm 2 e-mails. Um te reporta notícias sobre a análise da bomba em GORDON HAULING e o outro tem um arquivo para download. Click no arquivo "gpsjuneau.dat" recebendo no seu mapa as coordenadas para o ALASCA.

Leia suas anotações, SALVE O JOGO e acione o mapa. Selecione ALASKA e RAUCH HOUSE, mudando para o CD 7 e partindo para o

DIA 6

DIA 6

CASA DE RAUCH



Vá até a casa e entre nela. Pode fazer isto por 2 portas que existem na varanda ou até pela janela. Localize uma escada que tem na sala e suba até localizar o corpo de RAUCH caído no chão, coberto de óleo.

Tente reanima-lo e não consegue. Olhe esta sala com cuidado e localize, pendurado no teto, um esqueleto.



Click neste esqueleto e aparece uma escada para o SÓTÃO. Suba e finalmente encontre com FOX MULDER. Fale com ele todas as opções e seu celular toca. Atenda o celular e passe-o para MULDER. Dana fala com ele e MULDER sai.

Veja pela janela que 2 homens da NSA estão no jardim. Desça para a sala, leia suas anotações, SALVE O JOGO e saia da casa.

Pegue rapidamente sua arma, vá na direção do jardim e atire super rápido nos 2 homens acabando com eles.

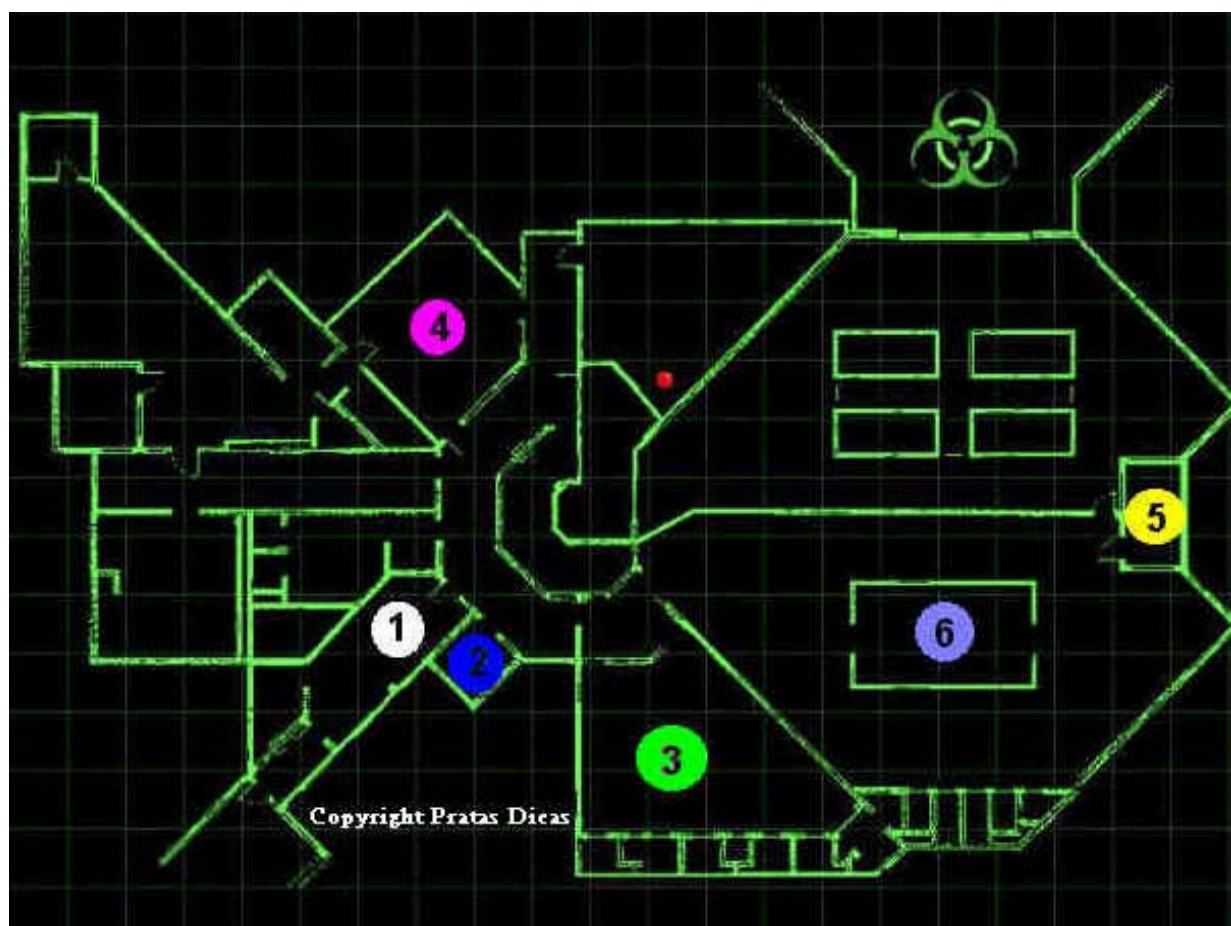


Click no carro e automaticamente viaja.

BASE NAVAL

A 1ª coisa a fazer aqui é SALVAR O JOGO neste ponto. Esta base é bastante complexa e vai encontrar aqui com muitos guardas. Deve andar sempre com sua arma na mão e ficar preparado para atirar.

Nesta base vai encontrar uma série de terminais. Ao clicar na tela preta verá uma lista de acessos. A única coisa que consegue é acessar o MAPA conforme mostra a figura abaixo:



Você está na entrada da base (**bola branca 1**) com DANA SCULLY. Tem muito o que fazer aqui e o caminho é complicado. Para se sair bem em sua missão siga os passos abaixo:

- 01 - Siga reto 1 vez e vão para outra sala com corpos no chão.
- 02 - Siga reto 1 vez e veja uma sala cheia de monitores na sua frente. Está no HALL PRINCIPAL DA BASE.
- 03 - Vire para a direita.
- 04 - Siga reto 1 vez.
- 05 - Vire para a direita.
- 06 - Entre em uma sala com um micro. Click nele e selecione a opção "MAP". O ponto vermelho mostra sua posição (**bola azul 2**).
- 07 - Saia do micro e vire à esquerda.
- 08 - Siga reto 1 vez.
- 09 - Vire para a direita.
- 10 - Siga reto 1 vez.
- 11 - Vire para a direita.
- 12 - Siga reto 2 vezes.
- 13 - Vire para a direita.
- 14 - Veja em cima da bancada um cabo elétrico.



- 15 - Pegue neste cabo e COOK aparece e te ataca (**bola verde 3**). Click rapidamente neste cabo e use-o em COOK. Não use sua arma pois se matar COOK terá problemas no final. SALVE O JOGO.

Vamos agora localizar MULDER que está localizado na (bola rosa 4). Para isto siga os passos abaixo:

01 - Vire para a direita.

02 - Siga reto 2 vezes.

03 - Vire para a esquerda.

04 - Siga reto 4 vezes.

05 - Vire para a esquerda (veja o corpo no chão).

06 - Siga reto 1 vez.

07 - Vire para a direita e veja a cena com MULDER e SCULLY (bola rosa 4). Fale rápido "SCULLY RUN" e você e SCULLY correm para outra sala.

08 - Pegue sua arma, vire rapidamente para a direita e mate um guarda.
SALVE O JOGO.

Deve agora encontrar com SCULLY (bola amarela 5) e traçar com ela um plano de ação. Faça os passos abaixo:

01 - Vire para a esquerda.

02 - Siga reto (veja uma mesa).

03 - Vire para a esquerda.

04 - Siga reto (veja umas máquinas de lavar).

05 - Vire à esquerda.

06 - Siga reto e atire no guarda (ele corre).

07 - Siga reto (vê a sala dos monitores).

08 - Vire para a direita.

09 - Siga reto 4 vezes chegando na área da SALA DE ISOLAMENTO (bola lilás 6).



10 - Siga reto 5 vezes pela esquerda da sala e encontra com SCULLY (bola amarela 5). Escute seu plano e olhe o painel que está à direita de SCULLY.



Olhe de perto o painel esquerdo e click no botão verde. Vamos agora buscar mais botões para deixar a área preparada para o ataque final. SALVE O JOGO e faça:

01 - Saia da visão do painel.

02 - Vire para a esquerda.

03 - Siga em frente.

04 - Vire para a esquerda.

05 - Siga em frente e fica em frente de uma das portas da SALA DE ISOLAMENTO. Click no botão vermelho da porta e abra-a.



06 - Vire à direita.

07 - Siga em frente.

08 - Vire à esquerda.

09 - Siga em frente 2 vezes.

10 - Vire à esquerda.

11 - Siga em frente.

12 - Vire à esquerda e veja a outra porta.

Click no botão da porta deixando as duas abertas. SALVE O JOGO e vamos atrás de mais botões. Faça:

01 - Vire para a direita 2 vezes.

02 - Vá para frente 7 vezes entrando no HALL PRINCIPAL.

03 - Vire para a direita.

04 - Siga reto entrando na sala dos monitores.

05 - Siga reto.

06 - Vire à esquerda e veja o painel de controle da porta onde está escrito "LIFE SUPPORT SYSTEMS: ENTRY". Click no botão e SALVE O JOGO.



07 - Vire à esquerda.

08 - Vá para frente 2 vezes.

09 - Vire à esquerda.

10 - Siga em frente.

11 - Vire à esquerda.

12 - Siga reto 7 vezes (passando pela lateral da SALA DE ISOLAMENTO).

13 - Vire à esquerda.

14 - Siga em frente entrando em uma sala e encontrando com SCULLY. SALVE O JOGO e agora deve fazer tudo rápido senão morre.

15 - Fique com a arma na mão e vire à direita.

16 - Vá 2 vezes para frente.

17 - Vire rápido para a direita e atire no guarda. Pegue rapidamente a chave do painel da parede.



18 - Vire rapidamente para a esquerda.

19 - Siga reto 4 vezes chegando perto da SALA DE ISOLAMENTO.

20 - Siga reto 2 vezes passando por dentro da sala.

21 - Vire 2 vezes para a direita e click no botão da porta fechando-a e trancando MULDER lá dentro.



Assista a sequência e quando for possível click no estilete que está no seu Inventário e dê este estilete para SCULLY. Assista a SEQUÊNCIA FINAL.

F I M !!!!!!!!!!!!!