

Controles Básicos:

- Direcional análogo: olhar
- Direcional normal: move o personagem - seleção de ações
 - Cima: andar para frente
 - Baixo: giro de 180 graus
 - Esquerda: giro de 90 graus para esquerda
 - Direita: giro de 90 graus para direita
- L: zoom
- R: correr - modo primeira pessoa
- Start: menu de ajuda
- A: falar - confirmar
- B: cancelar - marcação de mapa
- X: ação - abrir o caderno de anotações
- Y: falar sobre dinheiro - menu

Personagens: (com conhecimento de Shen Mue I, pois nesse ponto do faq ainda não sabemos o
que vai acontecer para frente)

RYO HAZUKI: Personagem principal, ele chegou em Hong Kong para continuar a caçada ao assassino de seu pai, Lan Di. Ele é educado, mas tem um temperamento quente.

SHENHUA REI: A misteriosa garota que aparecia nos sonhos de Ryo em ShenMue I. Você não saberá mais nada dela até que chegue mais a frente no jogo.

LISHAO TAO: é uma das razões principais da ida de Ryo para Hong Kong. Master Chen (Shen Mue I) pediu para que Ryo fosse a Hong Kong para encontrar Lishao. Será que o conectivo entre a morte do pai de Ryo e o Phoenix e Dragon Mirrors será desvendado?

LAN DI: o vilão de Shen Mue I e um dos chefes da organização Chioymen. Ele é um mestre em uma arte marcial ao qual faz dele um cara muito perigoso. Matou Iwao Hazuki (pai de Ryo) sem sequer sofrer um arranhão.

JOY: Não se sabe muito sobre essa garota sex que anda em uma moto envenenada, só foi vista em fotos e vídeos de preview do jogo. Você irá encontrar ela no começo do jogo algumas vezes - ela é amiga ou inimiga?

Leia Isso Antes: (é meio grandinho, mas vai te ajudar bastante)

QTE: isso ocorre muito no jogo, e vai necessitar de precisão e velocidade. Quando um QTE acontece aparece na tela o que você tem que fazer, como a exemplo apertar o botão A ou apertar para esquerda. Existem dois tipos de QTE, o "simples", em que aparece apenas um comando na tela e o "composto", em que a cena congela e aparece um comando composto na tela, como apertar para cima, cima e o botão A (nesse QTE espere até todos os comandos aparecem para depois realizá-los).

Lutas: é o mais legal do jogo, é uma luta real, não só de apertar botões (QTE).
Você poderá se mover, esquivar, agarrar, socar e chutar. Há uma barra de energia em forma de círculo (que aparece no canto inferior esquerdo) que a cada golpe que você toma ela diminui um pouco, mas se você ficar um tempinho sem ser golpeado ela se enche novamente aos poucos. No começo do jogo você já começa com alguns golpes, que Ryo aprendeu em SHEN MUE 1, e com o passar do jogo você aprenderá novos golpes (alguns você irá aprender com pessoas e outros através de "Moves Scrolls", que são folhetos que mostram como que se faz o golpe), que você poderá usar se quiser, ou então continuar usando o golpe "velho" (pois vai ocorrer de um comando servir para dois golpes, sendo você quem escolhe que golpe vai ser). Os comando para as lutas são:

- A: chute
- B: agarrão
- X: murro
- Y: esquiva (se apertar (esquerda + Y) Ryo se esquiva para esquerda, o

mesmo

acontece para a direita)

Lista dos golpes que há desde o começo do jogo:

LEGENDA:
Esquerda: <
Direita: >

Movimentos com o braço/mão:

- X - Tiger Knuckle
- >+X - Elbow Slam
- <+X - Twist Knuckle
- >, >, X - Elbow Assault
- <, <, X - Upper Knuckle
- >, <, X - Sleeve Strike
- <, >, X - Rain Thrust

Movimentos com o pé/perna:

- A - Crescent Kick
- >+A - Trample Kick
- <+A - Side Reaper Kick
- >, >, A - Against Cascade
- <, <, A - Surpllice Slash
- >, <, A - Thunder Kick
- <, >, A - Hold Against Leg

Agarrões pela frente:

- B - Overthrow
- >+B - Sweep Throw
- <+B - Vortex Throw
- >, >, B - Mist Reaper
- <, <, B - Demon Drop
- >, <, B - Shoulder Buster
- <, >, B - Tengu Drop

Agarrão pelo lado:

- B - Darkside Hazuki

Agarrão por trás:

- B - Back Twist Drop

Movimentos 'especiais':

- X+A - Big Wheel
- >, X+A - Twin Hand Waves
- <, X+A - Backfist Willow
- >, >, X+A - Avalanche Lance
- <, <, X+A - Katana Mist Slash
- >, <, X+A - Brutal Tiger
- <, >, X+A - Dark Moon

Movimentos correndo (segurando L):

- X - Mistral Flash
- A - Cyclone Kick
- X+A - Windmill

Salvar: pode-se salvar o jogo em quase todos os momentos, para isso acione o menu (apertando Y) e escolha Save Game. Em locais onde você dorme também se pode salvar, pois sempre quando você for dormir vão aparecer as opções: Save, Settings, Sleep...

Conversando: conversar com outras pessoas vai ser o que você mais vai fazer nesse jogo, pois serão necessárias muitas informações para que você consiga prosseguir no jogo. Na maioria das vezes ao conversar você estará pedindo informações de certos locais ou de certas pessoas. Quando estiver pedindo informações de locais, de vez em quando a pessoa fala que pode te levar até o local (geralmente são pessoas velhas), se isso acontecer apenas segura R para que Ryo siga a tal pessoa.

Dinheiro: Em Shen Meu II será necessário que você consiga dinheiro, seja lutando, trabalhando ou jogando. Para pedir informações de locais onde se pode ganhar dinheiro converse com as pessoas apertando Y; ao fazer isso aparecerá um menu "mais ou menos" igual o ilustrado abaixo:

```
Gamble
^
Pawn <--|--> Work
v
quit
```

Gamble: Isso é, você estará pedindo informações sobre jogos de azar, como queda de braços, desafios marciais, jogo de dados, etc. Os mais legais/rentáveis são:

Queda de braços: você terá que apertar o botão A o mais rápido possível, e às vezes apertar para alguns dos lados (QTE). O valor da aposta de a dificuldade vão aumentando cada vez que você ganha

Desafios marciais: este você encontrará principalmente no terceiro CD, e existem vários desafios, como de conseguir agarrar o oponente, não deixar o oponente te agarrar, derrubar o oponente com apenas 5 golpes, etc. Como na Queda de Braços, a dificuldade e a aposta aumentam cada vez que você ganha.

Jogo de dados (Roll it on Top, Big or Small): esses jogos são de pura sorte/azar, mas há uma manha de se ganhar dinheiro com eles, salve o jogo, aposte o máximo possível, se ganhar, tudo bem, se não, resete o jogo e jogue novamente. Assim se pode arranjar dinheiro com certa facilidade.

Roll it on Top: os competidores jogam dois dados, o que a soma for maior ganha.

Big or Small: jogam-se três dados, se a soma for maior que oito é um BIG, se a soma for menor ou igual a oito é um Small. Tem outras regrinhas, mas essas são as principais.

Pawn: Isso é, você estará pedindo informações sobre lojas que compram coisas usadas, nelas você poderá vender, por exemplo, seus brinquedinhos, só que a um preço bem menor do que ele realmente vale. Existem várias pawnshops pelo jogo, e cada uma paga um preço diferente por certas mercadorias, então, se quiser ter menos prejuízo nas vendas, pesquise um pouco primeiro.

Work: Isso é, você estará pedindo informações sobre trabalhos mais longos, que duram algumas horas. No jogo você pode trabalhar carregando caixas (é o mais rentável) ou em Luck Hit, que é um jogo (gamble) em que se solta uma bolinha e ela bate e rebate no caminho até chegar no fundo, onde há "reservatórios" com X e com O, se a bolinha cair na O você ganha e se cair no X você perde (esse trabalho é uma perda de tempo!).

Diversão: Como no primeiro jogo, você pode se divertir em fliperamas, jogo de dardos, etc.

Aqui vai uma lista dos jogos possíveis em Shen Mue II e sua localização:

*** agora você está totalmente por fora de "localizações", então revise isso quando estiver mais a frente no jogo ***

Space Harrier: Pine Game Arcade, Golden Qr, Wan Chai.
Outrun: Pine Game Arcade, Golden Qr, Wan Chai.
Afterburner 2: primeiro andar do Phoenix Building, Kowloon.
Hang-On: Room 222, Yellow Head Building, Kowloon.
Sega Darts 7: Pine Game Arcade, Blue Sky, varios bars.
Neo Darts: Pine Game Arcade.
Excite QTE 2: Pine Game Arcade, Moon Child Orphanage (Kowloon).
QTE Title: Pine Game Arcade, Moon Child Orphanage (Kowloon).

Locais: Em Shen Mue II há muitos, mais muitos lugares mesmo, e você ficará bem perdido no começo do jogo, e um pouco mais no decorrer dele... Desde o começo, se enxergar um ponto de venda de mapas, vá direto a ele e compre o mapa do local. Se você tiver o mapa, pode usar marcadores (usando o botão B) que ajuda bem na orientação. Abaixo estão listados os locais que há no jogo:

Área: ABERDEEN

Subáreas: Worker's Pier, Fortune's Pier, Queen's Street, Beverly Hills Wharf.
Sobre: essa é o primeiro local e está cheio de vendas, guias e ladrões que atazanam a vida

dos turistas. Bervely Hills Wharf é um local muito perigoso e é ocupado pela gangue

Heavens, que não gostam de intrusos; mas seu líder Ren sabe informações que serão essenciais na jornada de Ryo.

Área: WAN CHAI

Subáreas: Green Market Qr, South Carmain Qr, Wise Man's Qr, Golden Qr, White Dynasty

Qr, Lucky Charm Qr.

Sobre: Esse é o local onde se localiza o comércio, e está do outro lado da King's Street

(Aberdeen). Em cada quadra há um tipo de comércio diferente. É aqui que você passará a maioria do tempo dos CDs 1 e 2 procurando informações sobre artes marciais e coisas do gênero.

Área :KOWLOON

Subáreas: Dragon Street, Thousand White Qr, Dimsum Qr, Stand Qr, Yellow Head Building, vários prédios menores e jardins.

Sobre: É aqui que você ficará o disco 3 inteiro. Essa é uma área muito grande e complexa, com vários prédios, que faz ela parecer ainda maior. Você tem que ser bem cauteloso aqui, pois é a casa de muitos criminosos e gangues, como a de Don Nui.

Área: GUILIN

Subáreas: Langhuishan, Green Field, Yingshuihe, Deep Green Way, Crag, Rocky Area,

Shenhua's House, Cloud Bird Trail, Stone Pit.

Sobre: É o local que você passará o disco 4. Um grande rio passa por essa área, e há florestas, montanhas, vilas e muitos lugares bonitos. Também guarda o segredo do Dragon e Phoenix Mirrors.

Menu: ao apertar o botão Y quando não estiver direcionado para nenhuma pessoa, aparecerá o Menu, aqui você pode SALVAR, mexer no SETTINGS, olhar seus MOVES SCROLLS (explicativos que ensinam você a fazer um golpe), sua COLLECTION (coisas que você compra, como isqueiros, brinquedos, etc. São estas coisas que você pode vender nas Pawnshops), seu ALBUM (contém fotos de seus amigos), os MAPS (mapas da cidade), os PAWNSHOPS FLIERS (onde está escrito os preços pagos por determinados produtos de alguma Pawnshop específica) e os MOVES HANDBOOK (mostra quais golpes que você possui e como que faz para executá-los, não está disponível desde o começo do jogo) outras "cositas mas".

Ir dormir automaticamente/acordando: quase sempre quando for por volta de 11h:00min o relógio de Ryo vai fazer um barulho e você irá automaticamente dormir, então você não precisa se preocupar em voltar para "casa"; volte somente se não tiver nada de interessante para fazer. Ao acordar, geralmente, quando você for sair do hotel/casa vai aparecer algumas opções de locais para você já ir direto; se Ryo foi dormir automaticamente, entre essas opções vai ter o local onde você parou no dia anterior.

O Jogo:

Observação 1: Como Shenmue 2 não é um jogo linear, nem sempre a ordem em que faça as coisas pode ser a mesma que outra pessoa faz, então nesse FAQ vai estar os tópicos necessários para se terminar o jogo, isto é, o que é obrigatório. Para que você possa usufruir totalmente desse magnífico jogo, não deixe de explorar os locais por onde passa, como conversar com as pessoas, procurar coisas para se divertir, como quedas de braço ou fliperamas.

Observação 2: No FAQ colocarei coisas entre asteriscos (**coisas**), que são geralmente coisas que você pode fazer no jogo que não são obrigatórias, apenas por diversão ou curiosidade, mas de vez em quando é até recomendável!.

Observação 3: Ao seguir o FAQ pode acontecer de ficar a noite e certas coisas não acontecer, então vá dormir e comece do mesmo ponto em que parou no outro dia.

Observação 4: Se tiver dificuldades de encontrar "um tal lugar", pergunte para as pessoas que elas te dirão onde que o mesmo fica, e se tiver sorte podem até te levar até o local.

Disco 1:

Ao começar o New Game vai aparecer a opção de você usar o Save Game que você fez ao terminar Shenmue I, se você tiver pode escolher a opção SIM (você continuará com o mesmo tanto de dinheiro e no mesmo dia em que terminou Shenmue I), se não tiver o Save escolha NÃO.

Na apresentação aparece você chegando a Hong Kong em um navio.

Ao desembarcar do navio Ryo olha a carta que recebeu em Shenmue I em que tem o local que ele deve ir, que é o bairro Wan Chai. Ande um pouco para frente até que aconteça uma cena com dois músicos velhos. Um garotinho chega perto e fala para você colocar uma moeda e ouvir a música pois isso dá sorte, *** então coloque a moeda e escute a música.
*** Ao final da música o velho vai te dar a direção em que fica Wan Chai.

Continue seguindo, até ser abordado por alguns homens (guias, fotógrafos, etc.). Logo aparecerá uma mulher e sua filha, que te diz para tomar cuidado com as pessoas de Hong Kong e te mostra um lugar onde você pode dormir de graça, o Freestay Lodge (de fato, você não vai dormir aí nenhuma vez!!).

*** Siga para o tal lugar e vá até o fundo. Fique de frente para a estante, direcione a visão para uma lata que lá vai estar e aperte L para dar um Zoom, até que a imagem fique fixa na lata. Quando isso acontecer aperte X para pegá-la. Agora chegue até a mesinha ao lado da estante e abra a gaveta (de modo análogo que fez para pegar a lata) e pegue o brinquedo, agora aperte para cima e pegue o papel, que é um Pawnshop Flier. Aqui dentro você pode SALVAR, DORMIR (se for a noite) e mexer no SETTINGS, para isso aperte A. Saia do local. ***

Compre um mapa (Worker's Pier) ao lado da saída (aperte X para comprar) e *** se quiser alguns brinquedos, do lado oposto em que está a venda de mapas. *** Siga em frente.

*** Se quiser, logo a frente, você pode "deixar" (\$20) a "Chun Li" ler a sua mão; ela te dirá, entre outras coisas, que você irá perder todo seu dinheiro. ***

Chegando em Worker' Pier você verá dois caras disputando uma queda de braços. Logo após um moço vai perguntar se você quer disputar, *** então diga que sim (\$10) ***. Você apenas precisa apertar o botão A rapidamente e geralmente responder a um QTE (se não sabe o que é leia no começo do faq em LEIA ISSO ANTES), que é para a esquerda ou para direita. Quando acabar o moço vai te dar a direção que fica Wan Chai.

Seguindo um pouco em frente JOY vai aparecer e conversar um pouco contigo, te alertando para a existência de muitos ladrões na região. *** Seguindo reto de onde você veio (queda de braço) e depois virando à esquerda, você verá uma passagem que ainda não pode entrar, mas deixando isso de lado, compre um mapa (Fortune's Pier) do lado esquerdo dessa passagem. Dando meia volta e seguindo até o final desse local, você encontrará outro desafiante de queda de braços ao fundo e mais três, que estão localizados no térreo de uma das edificações; para chegar lá suba as escadas que estão do lado esquerdo de uma casa com uma faixa em vermelho. ***

Agora volte e siga pela direita do local onde disputou a queda de braços.

~~~~~  
~~~~~  
Como você vai perder todo seu dinheiro um pouco mais à frente, gaste tudo o que tiver agora!!!
~~~~~  
~~~~~

*** Gaste o máximo de dinheiro possível comprando isqueiros em uma das vendas que você vai encontrar. Compre cada um por \$50, e depois você poderá vendê-los por \$20, já é um prejuízo menor do que perder tudo. Se quiser também pode gastar seu dinheiro comprando brinquedos. ***

Continuando seu caminho você chegará em uma linda fonte (aperte B e marque o local em que a fonte fica; você precisa ter o mapa dessa região para poder fazer a marcação; essa marcação é aconselhada). Continue em frente após a fonte e depois vire à esquerda e mantenha seu trajeto até que um garoto (WONG) apareça pedindo ajuda. Aqui você perde todo seu dinheiro!, pois roubarão sua bolsa..

Conversando e pedindo informações para as pessoas do local você descobre que alguns caras que ficam em um bar na Queen,s St podem saber onde que podem estar os ladrões de sua bolsa. Então vá até a Queen's St e dê uma andada por ela até encontrar os tais caras, que após um pequeno bate-papo partem para cima de você, mas felizmente JOY aparece e te salva, e ainda por cima diz que o carinha que te roubou (Wong), geralmente fica na fonte (aquela em que você fez a marcação).

Siga de volta até a fonte, que é possivelmente o local que o garoto que roubou sua bolsa vai estar; dê um giro nela até que aconteça uma cena em que Ryo vê o garoto. Agora você irá perseguir o garoto, e vão ocorrer alguns QTE's, apenas aperte os botões na hora certa. (Se não conseguir pode repetir).

No final da perseguição você terá que lutar com dois ladrõezinhos, apenas use

golpes normais, não tem segredo, mas como é a primeira luta, pode acontecer de você perder.

à Se ganhar, Wong vai te mostrar onde que está a bolsa.

à Se você perder, terá que procurá-los novamente. Depois de pedir algumas informações você descobre que os ladrões geralmente ficam no Lai Lai Eatery. Então vá até lá e lute novamente. Ganhando Wong vai te mostrar onde que a bolsa está.

Para seguir Wong apenas segure o botão R. Ele te entregará a bolsa, só que ela vai estar sem o dinheiro, então depois de uma pequena conversa Wong vai te fazer um mapa do local onde você deve seguir (Come Over Guest House, na Green Market Qr. em Wan Chai).

Volte para Queen's St e atravesse a rua inteira, até chegar em uma ponte, atravesse-a e você vai chegar no bairro Wan Chai, na quadra Green Market..

Chegando em Green Market consulte o mapinha (aperte X) e siga seu caminho, até que Joy apareça. Depois de conversar com Joy continue seu trajeto até chegar no Come Over Guest House. Agora Joy conversa com você novamente e diz que no dia seguinte vai estar às 08h:00min à sua espera para te levar para um trampo. Entre no hotel, pegue as chaves e siga para o seu quarto (o número dele está na chave). Aqui você pode pegar mais um Pawnshop Flier e SALVAR/DORMIR.

No outro dia o dono do hotel vai te cobrar, mas como você não tem dinheiro, ele vai falar para você procurar algum modo de arranjar grana. Para isso, converse com as pessoas apertando Y.

Ao sair Joy vai te levar para Fortune's Pier, para que você possa trabalhar (carregar caixas).

à Trabalho: Quando o cara dizer LEFT, aperte para ESQUERDA, e quando ele disser RIGHT, aperte para a DIREITA, se ele não estiver falando nada aperte para FRENTE, no final aperte para BAIXO para descer a caixa. Pode ocorrer de ele falar LEFT, LEFT, então aperte para ESQUERDA DUAS VEZES. Cada caixa que você consegue levar de um lado para o outro você ganha \$10, dá para levar 6 se você fizer tudo direitinho.

Depois de receber o dinheiro marque o local (para fácil localização quando quiser trabalhar novamente). Para trabalhar novamente entre no cômodo que você acabou de sair e converse com o chefe da obra.

*** Nos galpões você encontra "gambling" nas portas em que há um G dos dois lados, sugiro que, caso queira jogar, vá ao Warehouse No. 9 jogar Roll it on Top, que é o jogo mais fácil. Antes de jogar salve o jogo, então aposte o máximo permitido, que no caso é somente \$20, se perder resete e jogue novamente se quiser ***

*** Explorando Fortune's Pier você encontra o jogo de dardos no Fortune's Eatery. ***

Agora seu objetivo é ir para Yan Tin Apts, que fica em South Carmain Qr.. Então volte até Wan Chai *** comprando, no caminho, todos os mapas que ainda não tiver (Queen's St. e Green Market Qr.) e não se esqueça de na Queen's St de vender seus isqueiros no

Honest Pawnshop, que fica em frente ao bar. ***

Em Green Market Qr. há dois caminhos possíveis, um leva até o Come Over Guest House

(*** entre e compre o mapa se ainda não tiver e não pague a diária que o dono do hotel vai cobrar, também marque esse local, pois ele é importante ***) e a Golden Qr. (***compre o mapa na saída do Green Market para o Golden Qr., mas não vá para o Golden Qr. ***) e o outro caminho leva a South Carmain Qr.

*** Em um beco perto do hotel pode-se jogar Roll it on Top com apostas de até \$150, é uma boa pedida para se ganhar um dinheiro extra, não esqueça de salvar antes de jogar, pois senão, se você perder já era o "tutu"!! ***

Depois de ter em mãos os mapas de Green Market Qr. , Golden Qr. e South Carmain Qr., siga para South Carmain Qr. (marque a saída, para melhor locomoção posteriormente).

Procure uma praça com árvores com folhas vermelhas (Lotus Park), e lá você vai encontrar um velho (JIANMIN), e ele vai te convidar para uma luta. Nessa luta você não conseguirá acertá-lo, mas mesmo assim é uma boa, pois você vai poder treinar seus movimentos. Após a luta marque o local.

Siga para Yan Tin Apartaments, que é pela direita na bifurcação que você vai encontrar logo em frente ao Lotus Park. (marque o local dos apts).

No Yan Tin uma velha vai conversar com você (ela vai estar nervosa!!!). Depois disso suba e siga para o apartamento 205, que é o local que provavelmente Lishao Tao estará.

~~~~~  
~~~~~  
Lishao é a pessoa que é para você encontrar em Hong Kong, é uma das causas de sua vinda para Hong Kong.
~~~~~  
~~~~~

Infelizmente, o homen que atende a porte não é Lishao, e ainda por cima, o cara pede para que você pague a ele para que ele dê informações sobre Lishao. *** Pague \$20 que já é o bastante. *** (Se não tiver dinheiro venda algumas coisas suas ou volte para Fortune's Pier, em Aberdeen, e carregue algumas caixas.)

A informação diz que Lishao Tão mora em um lugar que começa com Man Mo.

Agora siga para Wise Men's Qr., não esqueça de comprar o mapa (pois essa quadra é meio grande).

Aqui quase todos os lugares começam com Man Mo, mas se você for pedindo informações descobrirá que o lugar certo em que Lishao Tão mora é o Man Mo Temple. Então vá até ele.

O Man Mo Temple se localiza em Scarlet Hills, e sua entrada é após uma longa escada que está em uma das extremidades de Wise Men's Qr.. Compre o mapa de Sacarlet Hills ao lado da escada e marque o local.

Se for mais que 19h:00min (07h:00min p.m.) o templo vai estar fechado, se isso acontecer fique enrolando até por volta de 11h:00min ou vá direto para o Come Over Guest

House.

*** Se quiser enrolar um pouco vá até o Lotus Park e lute mais algumas vezes com Jianmin, para treinar seus golpes. ***

Chegando no Man Mo Temple entre pela porta vermelha e lá dentro você vai encontrar com uma mulher, e posteriormente um homem, que vai pedir para que você aprenda os quatro WUDES ("four wudes") para que assim ele te apresente para Lishao Tao.

Siga para Wise Men's Qr., e lá você vai encontrar aquela mulher que estava no templo, e ela diz que somente mestres em artes marciais sabem sobre os wudes.

Volte para South Carmain Qr. e converse com Jianmin. Ele fala que responderá suas perguntas somente se você lutar com ele antes. Na luta Ryo acerta Jianmin com um Vortex Throw, e logo depois Jianmin acerta um Iron Palm em você. Agora ele vai te ensinar esse golpe, basta apertar X+A. Fique treinando esse golpe na árvore até que a barrinha que está no VMU fique cheia. Quando ficar master nesse golpe vai aprender o primeiro wude: GON.

Pedindo informação para Jianmin ele te falará para procurar a Guang Martial Art School, que fica no Green Market Qr., vá até lá; fica logo após você sair de South Carmain Qr. à direita.

Você encontrará o mestre ZHOUSHAN, e ele te dirá para encontrar um cara em Golden Qr. para que assim ele se sinta "a par" de te ensinar mais um wude.

Vá para Golden Qr., a entrada para esse local e perto do Come Over Guest House.

*** Golden Qr. é o local mais rico que você vai poder ver no jogo, tem várias joalherias, shopping mall, bares, fliperama... ***

*** No S.I.C. Poll Hall você pode competir no jogo de dardos contra um cara que diz ser membro da Associação dos Jogadores de Dardos de Hong Kong. "A brincadeira" fica \$50,00. ***

*** Em Pine Game Arcade há vários jogos e também um desafio no jogo de dardos no térreo e um "mini-cassino" no primeiro andar. Se ficar em primeiro no jogo Out Run você pode ganhar um prêmio ***

Chegue no Shopping Mall e procure um cara (ZONGQUAN) que vai estar dormindo em um dos cantos do shopping, ele fala que você tem que quebrar uma pedra para que então ele responda suas perguntas. Aperte A quando a barra verde estiver cheia e A novamente quando a barra amarela estiver cheia. Então Zongquan pede para você entregar uma carta para o mestre Zhoushan. Então volte para a Guang Martial Arts School (Green Market Qr.).

*** Se quiser você já pode ir para White Dynasty Qr., não é necessário, mas se estiver curioso para conhecer uma nova região!!! Não esqueça de comprar o mapa. No Liverpool há mais um desafio no jogo de dardos. Depois da primeira jogada, se você ganhar, a aposta aumentará um pouco; se ganhar novamente a aposta vai para a casa dos \$100,00, só que é quase impossível de ganhar do cara...joguei com ele e o maluco fez 658.3540! ***

Então Zhoushan te ensina o segundo wude: JIE.

Conversando com a população você descobre que um cara (Zhangyu) que é barbeiro

em
Luck Charm Qr. pode saber sobre o terceiro wude. Então vá para esse local, não se esquecendo de comprar o mapa.

Em Luck Charm Qr. vá para Zhangyu Barber Shop. Quando você estiver na cadeira e ocorrer um QTE, NÃO aperte o botão A. Se fizer isso vai aprender o terceiro wude:

DAN. Zhangyu fala para você ir até Bloom Tailor, que lá provavelmente você vai conseguir alguma informação útil.

Você descobre que Guixiang pode saber sobre os wude, então vá para Yan Tin Apartments, em South Carmain.

Chegando lá você ajudará a velha (Guixiang) e lutará contra uns caras. Após isso ela fala o significado do quarto wude, mas não se lembra do nome. Então ela fala para você ir até o Man Mo Temple e perguntar para o Mestre Mo o nome do quarto wude. Vá para lá.

Chegando no templo um cara fala que no momento ninguém pode entrar pois estão fazendo uma limpeza. Vai aparecer as opções NEGOTIATE e INTRUDE, escolha a segunda opção.

Quando o empregado sair aproveite e entre no templo; você vai ver outro empregado, depois de algumas trocas de palavras ele fala para você fazer o trabalho dele, faça-o então. Vá ao fundo do templo e limpe as paredes, você encontrará o nome do quarto wude: YI.

Agora acontece uma conversa com Hanhui (homem de branco) e Lishao Tão. Do lado de fora Lishao pede para que você tente acertá-la, "óbvio que não conseguirá". Depois de uma pequena conversa Lishao (XIUYING) te entrega um mapa e pede para que você a siga, pois ela vai te mostrar um local para que possa dormir. Chegando no local (Da Yuan Apartments) continue seguindo até chegar no quarto 207.

O tempo irá passar rapidamente e você terá que dormir no sofá.

Aparece uma tela escrito: DISC 1 IS COMPLETE, PRESS A BUTON. Aperte o botão A, salve e troque de CD.

DISCO 2:

Você é acordado por uma garotinha (FANGMEI XUN). Ela fala que é para você ir para a livraria do Man Mo Temple.

No templo você terá que carregar livros. Para leva-los segure o botão R e quando acontecer QTE's solte R e faça o comando pedido, depois continue e deixe-os na mesa. Volte e pegue mais livros. O trabalho acaba 12h:00min.

Siga para a entrada do templo e ganhe um Hand Book de Hanhui. Agora você terá que buscar informações sobre Yuanda Zhu.

*** para usar o Hand Book entre no menu e depois no item Move Handbook e selecione o hand book. Se você entrar no Moves Scroll você poderá ver todos seus golpes e ainda selecionar qual que vai querer usar. ***

Conversando com as pessoas você fica sabendo que Zhu escreveu um livro chamado Wulinshu, e que se você for no Wise Men's Kung Fu poderá arrumar alguma informação, siga para lá.

Você descobre que o livro está em Man Mo Temple...vá para lá. A biblioteca vai estar trancada, então você terá que esperar até o outro dia.

Se ficar enrolando, quando passar das 8h:00min siga para Da Yuan Apartments (quarto 207) chegue perto do sofá, aperte A e durma. Caso não tenha MUITA paciência, chegue até a livraria e selecione a opção WAIT.

No outro dia você terá que carregar livros novamente. Após carregá-los você aprenderá um novo golpe, o Lunging Strike (escolha a opção ACCEPT), seu comando é (>, X + A).

Volte para a biblioteca e procure uma estante que vai estar com o livro Wulinshu, ela vai estar trancada. Saia e ande um pouco até encontrar Xiuying, ela diz que você terá que pegar uma folha que cai da árvore para então ela te entregar a chave.

Para pegar a folha --> Segure o direcional análogo para frente, e quando perceber que a câmera estiver dando um zoom, pode soltar o direcional para frente que a câmera vai automaticamente atrás da folha. Quando a folha estiver bem na mira e bem perto, aperte o botão A.

Após pegar a primeira folha, Xiuying fala que agora você terá que pegar três folhas consecutivas. Tenha paciência.

Após isso ela vai te entregar a chave, vá até a estante e pegue o livro; ao foliar o livro Ryo encontra um pedaço de papel com alguns símbolos.

Agora você deve achar uma Antique Shop em Wise Man Qr. para ver se alguém sabe o significado de tais símbolos.

*** No Wise Men's Kung Fu você pode comprar os seguintes Moves Scrolls: Double Storm Kick, Dragon Spin, Twin Palm Thrust, Stepping Strike e Oblique Air Kick ***

Há alguns Antique Shops em Wise Men's Qr., mas vá necessariamente no Collect Antiques, o cara vai te dizer que Guixiang sabe o significado dos símbolos, então siga para Yan Tin Apartments em South Carmain, no ap 101.

Guixiang vai te ensinar o Chawan Sign (listado abaixo), você deve fazê-lo em restaurantes ou tea shops (casas de chá) para tentar algum contato com Yuanda Zhu.

O
O O
O

Quando for dormir vai encontrar Xiuying vendo uma foto, depois ela deixa a foto cair ao sair, e então Ryo vai lá e vê a foto, é a foto de Xiuying e Ziming (seu irmão).

No outro dia, carregue livros novamente, e quando terminar o serviço irá ganhar mais um Hand Book: Oblique Air Kick.

*** Se voltar para o Yan Tin Apartments Guixiang vai te ensinar um golpe novo, o Hind Blow (Y+B) ***

*** Ao fazer o Chawan Sign em Fu Jian Tea (Luck Charm) ou Canton Café (Green Market Qr.) pode ser que aconteça uma cena de QTE, em que uns caras tentam bater em Ryo. ***

Você deve ir em bares e fazer o Chawan Sign (os lugares variam). Se estiver no local certo um cara vai te entregar um papel escrito que é para você ir para o Man Mo Park às 9h:00min pm ou ir no Over Guest House às 7h:00min pm (se for esse o recado, depois de ir no Over Guest House e receber o telefonema você terá que ir para Man Mo Park). [o local pode ser o Man Mo Bistro (Wise Men's Qr.) ou em algum dos barzinhos de Luck Charm Qr.]

*** Se você for até a Guang Martial Arts School em Green Market Qr. você aprenderá um novo gope, aperte B para agarrar e depois direcional para algum lado para derrubar o oponente. ***

*** Se você chegar no fliperama em Golden Qr. poderá conversar com Joy. ***

No parque vai acontecer um QTE em que você precisa apertar para esquerda (<) e depois vai ter que lutar contra três caras.

Agora você deve ir para Dou Jiang Diner (Luck Charm Qr.), só que vai estar fechado. Então vá dormir, e como sempre, carregue livros na manhã seguinte.

Quando for sair do templo vai ganhar mais um Hand Book: Mantis Combo.

Vá para Dou Diang diner e faça o Chawan Sign. Um cara vai aparecer e te "entregar" um papel dizendo que é para você voltar para esse mesmo bar às 8h:00min pm.

*** Vá para Pigeon Park (Worker's Pier) e um cara vai tentar te vender uma foto sua, aquela que foi tirada no começo do jogo, então Joy aparece e pede para o cara tirar uma foto dela com você, no final das contas Joy fica com a foto de você sozinho e você consegue a foto de Ryo & Joy. ***

Fique enrolando até o horário desejado para voltar para o Dou Jiang Diner. Já no bar você irá conversar com um moço e logo depois ter que lutar contra alguns indivíduos. Após a briga acontecerá uma longa e legal sequência de QTE's, cuidado com o cara da melancia, é um QTE composto (baixo, baixo, X). Quando você perceber que uma pessoa está chegando por trás de você prepare-se para mais um QTE composto (baixo, frente, A). Na hora H Xiuying aparece e detona todo mundo sem que ninguém perceba.

Agora você irá conversar com Zhang, ele diz que a única saída para obter informações sobre Yuanda Zhu é você encontrar Ren dos Heavens.

No outro dia acontecerá uma conversa com Xiuying, e logo após isso saia a procura de informações sobre Ren. Conversando com as pessoas você descobre que Ren é o líder de uma ganque que fica em Aberdeen. Siga para Worker's Pier então. No caminho (Luck Charm Qr.) você encontra Joy.

Converse com o pessoal de Worker's Pier até ficar sabendo sobre Beverly Hills Wharf.

Em um beco, perto da divisa da Queen's St. Com Worker's Pier você acha a entrada para o Beverly Hills Wharf, que é a base dos Heavens. Vai ter um guarda que não vai deixar você entrar.

Agora você precisa encontrar algum membro dos Heavens para saber como que faz para poder entrar no Beverly Hills Wharf. Conversando você fica sabendo que integrantes dos

Heavens ficam em locais de queda de braço, no Blue Sky e locais de gambling em Fortune's Pier.

***Siga para Fortune's Pier, o Blue Sky fica subindo uma escada ao lado do Fortune's Eatery. Lá há um desafio no jogo de dardos. ***

No fim das contas você acaba descobrindo que alguns membros dos Heavens se reúnem após às 7h:00min pm no Warehouse 8. (se chegar antes terá a opção WAIT, que não fará necessário você ficar enrolando até dar o tempo desejado)

Dentro do Warehouse 8 você terá que lutar contra oito caras. Após derrotá-los eles te levarão até o Beverly Hills Wharf. Aqui acontecerá uma emboscada e você terá que lutar, mas vai perder.

Você vai acordar em um barco, pois Wong te salvou. De manhã Wong vai te entregar um isqueiro, que é necessário para você entrar e sair do Beverly Hills Wharf.

Vá então a procura de Ren. Andando por Beverly Hills você vai lutar algumas vezes, e nas lutas que vencer, vai conseguir uma informação. Depois de lutar algumas vezes você consegue que um cara te guie até onde Coll Z está (Coll Z é o cara que sabe onde Ren se encontra).

Você precisará de \$500,00 para que eles te mostrem onde Ren está. (SE NÃO TIVER A GRANA VÁ TRABALHAR CARREGANDO CAIXAS OU ENTÃO TENDE GANHAR DINHEIRO NOS JOGUINHOS DE DADOS).

Ao conversar com Ren, acontece um QTE composto (<, >, A ... esquerda, direita, A).

--> se errar o QTE você será nocauteado e depois vai ter que procurar por Ren, ele estará no Pigeon Park (Worker's Pier) [errando você apenas deixa de fazer uma pequena parte do jogo, pois acertando você chegará ao mesmo lugar (o Pigeon Park) no demorará um pouco mais]

--> se acertar o QTE Ren te entrega um mapa do suposto lugar onde Yuanda Zhu está.

*** Em Beverly Hills Wharf você pode enfrentar o homem das montanhas e ainda ganhar uma grana, você tem que derrubá-lo com cinco golpes ***

*** Trabalhe de carregar caixas e, após o trabalho, você irá conversar com Delin. Ele vai te ensinar um golpe, o Brawling Uppercut (<, <, X ... trás, trás, X) ***

Siga para Fortune's Pier no local indicado no mapa. Lá você encontra Ren. Ryo vai segui-lo, e no final das contas você terá que lutar contra dois caras.

--> se perder você acordará amarrado e será salvo por Wong

--> se ganhar, ao sair do local onde está, você vai encontrar Joy e Wong.

Independentemente de ganhar ou perder, você terá que procurar por Ren, ele estará no Pigeon Park em Worker's Pier.

Você encontrará Ren, Coll Z e companhia, depois de uma rápida conversa você terá que persegui-los. Independente de quem você for atrás, no final das contas você chegará no mesmo local.

--> se perseguir o cara de marrom cabeludo, terá que lutar, e depois ele te leva

até onde
Ren está.

--> se perseguir Coll Z (é o mais legal), depois de algumas chantagens você consegue arrancar a informação de onde Ren está.

--> se perseguir o cara de bermuda, terá que lutar, e depois ele te levará para o loca onde Ren está.

--> se perseguir Ren, você chegará até o Luck Plaza (uma entradinha ao lado de uma placa vermelha na Queen's St.).

Ao encontrar Ren acontecerá uma série de QTE's, em uma perseguição a Ren; cuidado no final, pois acontece um QTE composto (cima, A, cima). Vocês caem em cima de um caminhão e Ren diz que te ajudará a achar Yuanda Zhu (que está em Kowloon), pois ele acha que ganhará algum dinheiro com isso.

Você passará a noite no barco novamente. No dia seguinte aparece uma mensagem dizendo que o segundo CD acaba quando você se despedir de Xiuying.

*** Vamos despedir das pessoas que te ajudaram a chegar até esse ponto do jogo, pois você irá para outra cidade após isso. As pessoas estão listadas abaixo;
--> Wong (no barco)
--> Delin (Fortune's Pier)
--> Zongquan (Shopping - Golden Qr.)
--> Zhangyu (barbearia - Luck Charm Qr.)
--> Guixiang (Yan Tin Apartments - South Carmain Qr.)
--> Jianmin (Lotus Park - South Carmain Qr.)
--> Master Zhoushan (Guang Martial Arts School - Green Market Qr.)
--> Hanhui (Man Mo Temple - Scarlet Hills) ***

Vá para o Man Mo Temple para encontrar Xiuying, ela pedirá para que você lute com ela, após apanhar um pouco ela te ensina um novo golpe, o Counter Elbow Assalt (<,X+A ... trás, X+A). Teste-o em Hanhui.

Quando sair do templo Fangmai Xun te encontra e te dá uma foto.

Final do disco 2.

DISCO 3:

Você chega a Kowloon de ônibus, na Dragon St..

Siga por essa rua até encontrar Cool Z, que te mostrará o esconderijo de Ren. Depois de alguma conversa Ren vai te levar para encontrar Yang, que é um cara que Ren acha que sabe onde Yuanda Zhu está. Siga Ren.

*** Quando acabar de subir a escada aperte B para parar de seguir Ren e compre o mapa da Dragon St. E depois logo a frente o mapa do Thousand White Qr., depois aperte L perto de Ren para continuar o seguindo ***

*** Em Thousand White Qr., quando chegar na porta do Great View Bldg, aperte B para parar de seguir Ren e compre o mapa, depois vá e entre no prédio ***

Vá até o segundo andar do Great View Bldg para chegar no Great View Herbs, que é onde Yang está. Dentro do cômodo aperte L e mire na campainha e aperte X para chamar Yang. Ele fala que é para você ir para o Dancing

Dragon Bldg e dizer a senha (DRAGONS DON'T SLEEP) para os homens que estiverem de terno preto, para assim encontrar Yuanda Zhu.

*** Neste prédio há duas Pawnshops ***

*** No Thousand White Qr. você encontra: entrada para o Old Government Office Site em que há várias mesas de gambling (do jogo Big or Small), a entrada para o Former Factory Site, onde há um desafio marcial em que você tem que acertar um QTE composto para poder vencer, entrada para o Former Barracks, que tem mais um desafio marcial, e que você não pode deixar o inimigo te agarrar, um local para trabalhar de carregar caixas (Thousand White Warehouse), que fica em uma porta ao lado de uma escada, uma das entradas para o Yellow Head Bldg (não pode ser acessada), entrada para o Construction Base, que tem mais um desafio marcial em que você luta contra um cara que fica dando cabeçadas, o Ghost Hall Bldg, o Thousand White Bldg (compre o mapa) e mais um desafio marcial perto do Ghost Hall Bldg, que para vencer é necessário conseguir agarrar o cara ao menos uma vez ***

Siga para o Stand Qr., a entrada está perto do Ghost Hall Bldg, chegando em Stand Qr., procure o mapa em primeiro lugar.

*** No Stand Qr. há mais uma das entradas para o Yellow Head Bldg (não acessível), o Dancing Dragon Bldg (compre o mapa), a entrada para o Blue Dragon Garden (não acessível), a entrada para o Small Dragon Garden, em que você encontra mais um desafio marcial, para vencer você precisa acertar o cara pelo menos uma vez, de vez em quando pode ocorrer um QTE composto, o Moon Child Bldg, o Black Heaven Bldg (compre o mapa), entrada para o Star Ganzing Point, que há mais um desafio marcial, para vencer esquive-se para o lado que o cara é cego e acerte-o ***

Vá para o Dancing Dragon Bldg.

*** Nesse prédio o que não falta são fortunetellers, então se quiser ler a sorte este é o local! A brincadeira fica em \$20,00

Já no prédio siga pela esquerda para encontrar um cara vestido de preto, converse com ele e passe a senha (DRAGONS e depois DON'T SLEEP). Continue subindo pela escada logo a frente e passe a senha novamente. Continue subindo e passando a senha para os homens de preto até chegar no sétimo andar (7F).

*** Só por curiosidade, nos quartos A1-206, A1-307 e A1-706 há gente, mas elas não te dirão nada de mais ***

No sétimo andar vá até o quarto que tem o desenho de um dragão na porta.

Para a infelicidade de Ryo, não é Yuanda Zhu que está lá, mas sim Dou Niu, o inimigo número 1 de Ren. Após uma conversinha Ren chega e vocês dois são massacrados por Dou Niu, e são presos.

Quando vocês conseguirem fazer o guarda abrir a porta, vai acontecer um QTE composto (X, A) e depois uma seqüência de QTE's em que vocês sairão correndo. Após a corrida vocês se esconderão em um quarto, e logo após isso dois caras aparecem. Depois de detoná-los vai ocorrer outra seqüência de QTE's, e no final desta há um QTE composto (cima, A). Agora vocês estarão escondidos em outro quarto, que vai ter uma porta escrito EXIT, que vai levá-los até o térreo, que é onde vocês passarão a noite.

Ao amanhecer vocês descerão as escadas novamente e seguirão e direção ao elevador, mas encontrarão uma mulher (Yuan). Vão acontecer alguns QTE's (baixo, frente, A). Depois Dou Niu aparece e sai correndo atrás de vocês, no final da corrida vai ter um QTE composto (cima, cima, A), e com isso você conseguirão fugir dele.

No esconderijo de Ren este pede para Cool Z chamar Wong, pois ele é expert em abrir fechaduras e coisas do tipo. Depois

que Wong chegar e soltar Ren e Ryo, vocês voltarão para o Great View Herbs (Great View Bldg) para acertar as contas com Yang. No caminho vocês encontrarão Joy. Siga Ren.

Já no Great View Herbs, vocês darão uma surra em Yang e depois arrancarão algumas informações importantes dele. Agora seu objetivo é achar Huang no Tea Break Bldg (Dimsum Qr.), ele mora no quarto 902.

Siga para Dimsum Qr. e compre o mapa.

*** No Dimsum Qr. você encontra o Three Birds Bldg, outra entrada para o Yellow Head Bldg (inacessível), Tea Break Bldg, Dimsum Bldg, um museu de telas de Luck Hit, entrada para o Thunder House, onde há apenas alguns Luck Hit's, a entrada para o Fighting Place, onde há vários desafiantes em queda de braço, tem até um brasileiro! Da direita para esquerda temos: o brasileiro (\$10), o mexicano (\$20), o cara da Arábia (\$30), o nórdico (\$40), o marinheiro (\$50) e o dançarino Dory Gordie (\$60) ***

Vá para o Tea Break Bldg.

*** Nesse prédio há muitos Tea Shops e a entrada para o Phoenix Bldg, que está inacessível no momento ***

Pegue o elevador e dirija-se para o nono (9F) andar e ache o quarto 902. Chegando no quarto de Huang, procure o interruptor e acenda a luz (está ao lado da porta). Agora vá e olhe dentro do lixo, onde tem várias fitas. Quando achar as fitas irá automaticamente para o esconderijo de Ren.

Agora você terá que ouvir todas as fitas para ver se descobre alguma pista. Na última fita você que controlará o aparelho, então fique apertando play (>) e (>>), vai demorar um pouco mais acaba. Você descobre que Yuan capturou "um chegado" de Yuanda Zhu, e além do mais escuta uma campainha e um pássaro falante.

Então seu objetivo agora é achar Yuan, tendo como pistas a campainha e o pássaro falante.

Quando estiver indo para o Thousand White Qr. uma mulher pergunta se você quer escutar uma música, se escutar ela te fala que no Child Moon Bldg há uma campainha que fica tocando o dia inteiro.

*** Seguindo um caminho estreito na Dragon St. Você chega a um Luck Hit. Se conseguir acertar os três em sequência você ganha um Move Scroll. É bem difícil de conseguir acertar o terceiro ***

~~~~~  
~~~~~  
Aqui está listada uma alternativa para achar Yuan, que é indo pedir informações nas lojas de facas. Há uma outra alternativa, que é ir para o Child Moon Bldg até o orfanato e pedir informações. Dos dois jeitos você vai ter que seguir para o Three Birds Bldg posteriormente.
~~~~~  
~~~~~

Fique pedindo informações e você descobre que um cara no Thousand White Bldg que vende facas conhece Yuan. Então vá até lá indagá-lo.

*** No Thousand White Bldg no Tiger's Eye Military Surplus pode-se comprar os moves scroll's: Machinegun Fist, Rear Foot Sweep, Serpent Coil. No B.C. Military Surplus pode-se comprar os moves scroll's: Oblique Slam, Diagonal Wipe, etc... ***

No Knife Shop The Flame você fica sabendo que Yuan vai em lojas para comida de pássaros, que ficam no Three Birds Bldg.

*** No Thousand White Bldg no oitavo andar (8F) você encontra o Bronze Room, no décimo andar (10F) o Silver Room

e no décimo segundo andar (12F) o Dural Room, nesses locais você pode conseguir brinquedos raros jogando Luck Hit

*** No Child Moon Bldg no oitavo andar (8F), você encontra as máquinas QTE TITLE e EXCITE QTE 2 dentro do orfanato ***

Vá para o Three Birds Bldg, você descobre que a venda de pássaros que falam é feita no nono andar (9F). Então vá até lá de elevador. Só eu ao chegar lá você fica sabendo que a loja mudou para o térreo, então volte até o sétimo andar (7F) pegando o elevador, e de lá pegue o outro elevador que vai estar ao lado para seguir até o térreo (R - roof).

No térreo vá até o Nine Birds Shop, e o dono da loja fala que Yuan vem todo dia em sua loja no começo da noite, então selecione a opção WAIT se ela aparecer. Ao anoitecer Ren se une a você e pouco depois Yuan aparece. Agora você vai ter que segui-la.

Pegue o elevador e siga para o sexto andar (6F). Siga Yuan de longe, sem deixar que ela te veja. Pegue o elevador novamente e siga para o primeiro andar (1F).

Continue seguindo Yuan com cuidado (pois se ela te ver já era, pois ela vai contactar os seus capangas pelo rádio e aí é seu fim) até chegar no Everyones Restaurant.

Você chegará em Thousand White Qr. e posteriormente em Thousand White Bldg. Depois que ela sair da loja de facas vai acontecer um QTE, aperte para esquerda. Agora volte para Thousand White Qr. e continue seguindo-a até chegar em Stand Qr. e por conseguinte ir para o Moon Child Bldg. Quando ela acabar de falar com a velha prepare-se para um QTE composto (baixo, Y). Após o QTE siga para o elevador e vá para o quarto andar (4F).

Continue seu trajeto até chegar no Golden Flower Bldg. Ren tira na sorte quem que vai bater na porta da casa de Yuan, e é lógico que você vai perder. Então aperte X para bater na porta e depois se prepare para um QTE composto (trás, frente, A ... <, >, A).

Procurando pelo quarto de Yuan você encontra Zhang, só que nesse momento você vai escutar os passos de Dou Niu, então se esconda atrás da tela mais ao fundo. Quando Dou Niu abrir o guarda roupas vai ocorrer um QTE composto (cima, A) e depois um QTE simples, aperte para esquerda. Após isso você irá automaticamente para o esconderijo de Ren.

Zhang fala que Yuanda Zhu está no décimo andar (10F) do Ghost Hall Bldg e te entrega um artefato, o snake tortoise.

Siga então para o Ghost Hall Bldg no Thousand White Qr.. Lá pegue o elevador e siga para o terceiro andar (3F).

~~~~~  
~~~~~  
Essa parte é meio chata, pois se você cair das tábuas vai ter que voltar tudo, vai começar do primeiro andar (1F), então sempre que passar por uma tábua salve o jogo, pois quando estiver mais para cima no Ghost Hall Bldg, vai ser mais rápido você resetar do que começar do primeiro andar (1F) de novo.
~~~~~  
~~~~~

Agora pegue as escadas e siga para o quarto andar (4F). Nas tábuas ocorrerão QTE's, nesse andar você tem que passar por duas, os comandos são (esquerda, direita, esquerda) para a primeira e (esquerda, esquerda, direita) para a segunda. Agora siga pelas escadas até chegar no sétimo andar (7F), aqui há mais duas tábuas, os comandos são (direita, esquerda, direita, baixo) para a primeira e (esquerda, esquerda, cima, direita)

para a segunda.

Siga até o décimo andar (10F) pelas escadas e atravesse as duas últimas tábuas, os comandos são (baixo, direita, cima, esquerda, direita) para a primeira e (direita, esquerda, direita, direita, baixo, cima) para a segunda.

Você chegará até uma porta, e por surpresa Ren vai aparecer e falar que veio de elevador!!! Entre pela porta a frente.

Já no Five Stars Corp. você terá que achar mais alguns tortoises. Todos estão listados abaixo:

Snake: você já tem.

Fish: debaixo do casco de tartaruga escuro (o casco maior).

Blue Dragon: atrás do quadro retangular branco com escritos em preto.

Wild Boar: em cima da mesa, em frente à cadeira.

Rooster: dentro da gaveta da esquerda da escrivaninha.

Phoenix: dentro do pote azul claro na estante mais ao fundo.

Goat: dentro do pote azul na estante do meio.

Tiger: Dentro do quimono que está guardado dentro do armário ao lado da estátua.

Vá até a escrivaninha e olhe o diagrama das Quatro Bestas Divinas que vai estar na gaveta da direita.

Agora você em que colocar os tortoises na estátua do Budha.

*** No meu caso foi: Tiger no olho esquerdo, Blue Dragon no olho direito, Snake na testa e Phoenix na boca ***

Após colocar os tortoises a estátua vai se movimentar e desvendar uma passagem. Seguindo por ela você encontra Yuanda Zhu (finalmente!!!), só que depois de pouca conversa Yuan e Dou Niu chegam. Neste exato momento Ren foje pela janela e depois você é jogado por Dou Niu para fora do prédio.

Agora você tem que lutar contra quatro capangas. No meio da luta Dou Niu pula da janela e parte para cima de você. Essa luta você vai perder automaticamente. Ao ser nocauteado Xiuying aparece do nada e detona Dou Niu com apenas um golpe.

Você acordará em um local diferente (um orfanato onde Xiuying cresceu) e Xiuying estará lá. Ela diz que Yuanda Zhu está no Yellow Head Bldg. Após encontrar Wong você seguirá para o esconderijo de Ren.

Agora você tem que tentar entrar no Yellow Head Bldg, vá nas entradas do Thousand White Qr., Dimsum Qr. e Stand Qr., você vai ser barrado em todas elas. Após visitar todas as três entradas Ren aparece e conversa um pouco com você. Vocês decidem fazer o Chawan Sign nos restaurantes e tea shops para tentar conseguir alguma informação.

O local correto para fazer o sinal é o Nihao Teahouse (Dimsum Qr.). Você receberá um papel dizendo Moon Child Bldg, quarto 503. Vá para lá.

*** No Dimsum Bldg você acha o Slot House K. Se você conseguir fazer (7, 7, 7) vermelhos, além de ganhar muitas moedas, vai ganhar uma mini mesa de sinuca!!! É bem difícil de conseguir. Eu nem sabia disso, aconteceu na "cagada" ***

Chegando no quarto 503 tudo estará escuro e o cara ainda fala para você lutar com ele. Você não conseguirá acertá-lo. Após uma pequena conversa você terá que acertar o cara "enxergando com a mente". Para isso aperte para o lado que o cara aparecer e aperte X; faça isso bem rápido. Ao conseguir acertá-lo você ficará máster no Predictive Explosion.

Depois de uma conversinha o cara te dá uma foto de um homem que é um "caça talentos" dos Yellow Head. Então você terá que ir a desafios marciais para que ele te veja.

Você pode ir no:

Star Ganzing Point (Stand Qr.) - One Eyed Fighter

Small Dragon Gerden (Stand Qr.) - Passive Raid Master

Former Barracks (Thousand White Qr.) - Mongol Wrestler

Former Factory Site (Thousand White Qr.) - Iron Thrust Master
Construction Base (Thousand White Qr.) - Shaolin School Fighter
Ao lado do Thousand White Bldg (Thousand White Qr.) - Acrobat Style Master

Vencendo três dessas lutas o "caça talentos" vai te contatar e falar para você ir para a Dragon St. ao final da tarde.

Quando encontrar o cara na Dragon St. Ele fala que você tem que derrotar três pessoas, e te dá uma foto de cada uma delas.

Conversando em arenas de rua você descobre que essas pessoas são:

Rod, no Phoenix Bldg. (\$500,00)
Greg, no Blue Dragon Garden. (\$1000,00)
Chunyan, no Black Heaven Bldg. (\$2000,00)

Arranje pelo menos \$500,00 trabalhando de carregar caixas ou em jogos de dados no Old Government Office site, pois aqui as apostas são bem altas.

Então vá para o Tea Break Bldg e daí chegue na entrada do Phoenix Bldg; pague \$500,00 para o segurança para poder entrar.

*** Aqui você encontra o único lugar no jogo que tem a máquina do jogo After Burner, é apenas \$5,00 para jogar***

Seu objetivo é chegar no B4F, para isso suba até o quarto andar (4F) e pegue o elevador para conseguir chegar no subsolo um (B1). Agora desça as escadas até chegar no B4F.

Você vai encontrar Rod, lute com ele e vença dois rounds. DICA: fique na esquiva-ataque e tente não ser agarrado por ele apertando Y no momento em que ele tentar te agarrar; tome cuidado também para não cair do ringue. Eu o derrotei facilmente somente esquivando e socando rapidamente (Y e depois seqüência com X), sem "inventar moda" de fazer golpes bonitos...

Após a luta siga para o Blue Dragon Garden (Stand Qr.) e pague \$1000,00 para poder entrar. Lá você encontrará Greg, aperte X para lutar contra ele. Na cena que vai ocorrer Ren aparece, te empurra para o ringue e faz uma aposta.

DICA: Contra Greg fique esperto para esquivar seus agarrões e use a mesma tática que usou para derrotar Rod, fique esquivando e socando rapidamente. O chato é que muitas vezes você está ganhando e ele te joga para fora do ringue e vence, então abuse do botão Y.

Quando você vencer Ren vai se lamentar por ter apostado em Greg

Vá agora para o Black Heaven Bldg e siga para o décimo segundo andar (12F), para isso pegue o elevador até o 11F e depois suba de escadas até o 12F. Encontre uma entrada em uma tela e depois logo a frente pague \$2000,00 para o guardinha te deixar entrar. Vá descendo as escadas até chegar no ringue. Lute contra Chunyan.

DICA: essa luta é mais fácil que as duas anteriores, dá até para brincar um pouco. Quando estiver ganhando vai ocorrer um QTE composto (trás, X).

Você quase que joga a garota para fora do ringue, mas como você tem um bom coração, irá ajudá-la. Agora saia desse local com o bolso cheio de grana e um pouco a frente o "caça talentos" vai te contatar e dizer para você ir no mesmo local do encontro anterior, então escolha a opção DRAGON ST. e depois a opção WAIT.

Nesse encontro o cara te entrega um mapa e fala para você ir ao local indicado daqui a dois dias de tarde. Agora você irá automaticamente para o esconderijo de Ren e irá conversar com Ren, Joy e Wong. Você pode esperar no esconderijo até que chegue o dia ou ficar vagando pela cidade. Aconselho esperar se não tiver nada em mente para fazer, escolha a opção WAIT.

No dia certo a tarde vá para o Thousand White Bldg no local indicado no mapa,

para isso vá até o terceiro andar (3F) pelas escadas e então pegue o elevador para descer até o B1, e daí continue pelas escadas até chegar no B2.

Entre pela porta vermelha e encontre o "caça talentos", Ren aparece e detona o cara.

Agora siga em frente, vire à direita, depois à esquerda, na próxima bifurcação siga pela esquerda e depois direita mais a frente. Você chegará em um portão que vai estar trancado, só que por sorte Wong aparece e o abre, e ainda diz que Yuanda Zhu está no décimo sétimo andar (17F) e te dá o mapa do Yellow Head Bldg. Suba as escadas que vão estar em frente.

Você vai encontrar três caminhos possíveis para ir, da esquerda para direita:

- Porta vermelha: se entrar vai encontrar Dou Niu e vai acabar sendo massacrado.
- Caminho em frente: encontrará elevadores protegidos por uma grade.
- Subindo a escada: é o caminho que deve seguir, você chegará no primeiro andar (1F) do Yellow Head Bldg.

~~~~~  
~~~~~  
Em cada andar há apenas uma escada que sobe livre.
~~~~~  
~~~~~

Visualize no mapa o quadradinho azul que vai estar ao lado de dois cômodos grandes, que está no mesmo rumo de um elevador, é nessa escada que você deve ir agora (essa escada será chamada de: escada perto dos cômodos grandes).

Chegando no segundo andar (2F) siga pelo único caminho possível até chegar na sala central (tem um grande círculo branco no meio), daí siga pela passagem da direita e continue até chegar na escada perto dos três elevadores (essa escada será chamada de: escada perto dos três elevadores). Siga para o terceiro andar (3F).

No 3F você e Ren nocautearão um homem de preto. Seguindo em frente vão aparecer mais dois caras, vai ocorrer um QTE composto, se errar você terá que lutar contra o indivíduo. Siga pela escada perto dos cômodos grandes.

No quarto andar (4F) vão aparecer mais três caras de preto, detone-os do mesmo modo que os anteriores. Vá para a escada perto dos tre elevadores.

Chegando no quinto andar (5F) siga em direção à escada perto dos dois cômodos grandes até que encontre uma porta semi-aberta. Ren tira cara-ou-coroa para ver quem que vai entrar pela tal porta, e é lógico que novamente você perde. Ao entrar você lutará contra três caras. Ao vencer Ren entra no cômodo e acha um rádio, que ele guarda consigo. Termine o trajeto até a escada.

No sexto andar (6F), chegando na sala principal, você terá que passar sem deixar que ninguém te veja, para isso tenha paciência e exatidão para não deixar a luz te pegar. Se a luz te pegar você terá que lutar contra os inimigos. Logo em frente você vai ter que desviar das luzes novamente, e depois dessa uma outra que vai estar um pouco mais adiante. Perto dos três elevadores você terá que desviar das luzes novamente. Siga pela escada a frente.

Já no sétimo andar (7F), todos os lugares estarão lotados de capangas. Depois de verificar que todas as passagens estão obstruídas, vocês escutam no rádio que todos os capangas foram para o oitavo andar (8F). Então siga para a escada perto dos cômodos grandes e suba até o nono andar (9F), pule o oitavo andar (8F).

Chegando no 9F vocês sairão correndo e acontecerá um a sequência de QTE's compostos, os comandos são: (cima, A), (direita, A), (esquerda, cima, A), (baixo, cima, A). Suba para o décimo andar (10F).

No 10F vocês percebem que há um buraco no teto. Siga para a escada perto dos

cômodos grandes.

Suba direto para o décimo segundo andar (12F), pule o décimo primeiro andar (11F). Aqui você terá que atravessar outra daquela tábua chata, os comandos do QTE são: (esquerda, cima, baixo, direita, esquerda). Continue seguindo até que você e Ren se separem. Então siga em frente, vai ocorrer uma seqüência de QTE's animal, os comandos são: (X, A, B, A, Y, A, Y, A) e para finalizar faça um QTE composto (cima, A). Após isso Ren te encontra e fica surpreso com a festa que você fez!!! Siga para a escada que está pertinho de um elevador.

Já no décimo terceiro andar (13F) siga pela passagem à esquerda e continue até encontrar outra tábua, vocês escutarão Dou Niu gritar. Atravesse essa tábua (esquerda, baixo, direita, baixo, baixo, esquerda, cima). Depois Ren chuta a tábua para que Dou Niu não consiga passar, e este fica muito furioso. Suba para o décimo quarto andar (14F).

Aqui, logo no começo, vocês encontrarão Yuan, e ela vai estar equipada com uma moto serra. Vai ocorrer outra seqüência de QTE's (esquerda, A, direita, A, A, direita) e mais um QTE composto (cima, A). Suba para o décimo quinto andar (15F).

Ande um pouco até que Dou Niu apareça. Ocorre dois QTE's (esquerda, esquerda):

- Se você acertar conseguirá fugir de Dou Niu.
- Se errar Dou Niu vai te derrubar e vai ter um QTE composto (baixo, Y):
 - Se acertar o QTE composto vai conseguir fugir.
 - Se errar o QTE composto você vai cair para o andar de baixo e vai ter que lutar contra dois carinhas.

Siga para a escada perto dos dois cômodos grandes.

No décimo sexto andar (16F) Yuan aparece novamente e você terá que fugir dela, ocorre outra seqüência de QTE's (A, esquerda, A, A, direita, esquerda, A, direita) e para finalizar, dois QTE's compostos (direita, A) e (esquerda, X). Suba para o décimo sétimo andar (17F).

No 17F, na sala central, Yuan aparece novamente, e junto com ela mais uma seqüência de QTE's (baixo, cima, direita) e para finalizar, como sempre, um QTE composto (baixo, A). Agora você terá que lutar contra Yuan, não tem segredo, ela é muito fácil. Depois de derrotá-la Ren prende ela no elevador e joga lixo em cima dela, mas descobre que Yuanda Zhu está no quadragésimo andar (40F).

Agora você tem que procurar pela chave do elevador, ela está no watchmen's room, que fica no 18F.

No décimo oitavo andar (18F) você deve procurar o tal lugar; para abrir as portas aperte Y, X ou A. A sala que você deve ir é a F1-1824 (está ao lado dos três elevadores).

*** Nas salas F1-1812 e F1-1804 por exemplo, você pode arrumar encrenca. ***

Enquanto estiver procurando pela sala, em algum momento, Ren vai te contactar pelo rádio e dizer que você só tem 6 minutos para achar a chave do elevador. Chegando na F1-1824 você terá que lutar contra 4 caras, tente não ficar encurralado e desça pancada nos infelizes; a seqüência de chutes é bem eficiente (A,A e A).

Após a batalha você terá que procurar pelas chaves, elas estão dentro de uma caixa metálica que está na parede. Pegue todas as chaves (não usará todas, só duas), a número 9, 18, 21, 29, 10, 46.

Saia da sala, siga um pouco pela direita até encontrar uma caixa metálica na parede escrito EV, que está perto dos elevadores, use a chave 9 e aperte o botão da extrema esquerda para ativar o elevador. Siga até o elevador e aperte o botão.

Aparecerá um bando de inimigos, tente não ficar no meio deles e desça pancada. Após derrotá-los entre no elevador e siga para o B1.

Siga pela esquerda até a caixinha escrito EV e use a chave número 10 e depois aperte o terceiro botão da esquerda para direita, entre no elevador e siga para o B3.

Você verá um cara de pele branca lutando contra um 'japa'. Após a cena desça as escadas, você encontrará Joy desmaiada e depois terá que lutar com o cara 'atrapaiado'.

Fique esquivando e contra atacando rapidamente. Quando estiver prestes a derrotá-lo vai ocorrer um QTE composto (frente, X). O inimigo parte para cima de você novamente, e quando estiver prestes a derrotá-lo novamente ocorrerá um novo QTE composto (frente, frente, B). Como esse inimigo é chato, ele partirá para cima de você novamente, há um QTE (frente, trás, cima, A) e um QTE composto para finalizar com chave de ouro (baixo, X, cima, A).

Agora você salva Joy e segue para o elevador. Você estará em direção ao andar 40; no caminho você fica sabendo que Wong foi capturado.

No 40F entre pela porta ao lado do elevador, vai aparecer um cara e depois mais alguns, você terá que detoná-los. Essa luta é meio complicada, pois você sai bem no meio dos inimigos; tente usar a seqüência de chutes de começo, pois as vezes ela funciona; outra alternativa é sair agarrando o cara à frente e abrindo espaço.

Suba as escadas do lado de fora, vai acontecer um QTE (baixo, Y, B, X, cima, X). No terraço você encontra Zhu e um helicóptero, em que vai estar Lan Di (o cara que você procura desde Shen Mue I). Vai acontecer algumas coisinhas e no final das contas você vai ter que lutar contra Dou Niu.

Fique esquivando sem parar, apertando Y, e contra atacando com seqüência de socos ou chutes. Depois de vários golpes Dou Niu 'dá uma baquiada' e fica nervosinho e vem para cima de você, acontece alguns QTE's compostos (esquerda, Y), (esquerda, esquerda, Y), (baixo, esquerda, cima, Y) e para finalizar (frente, X+A).

Após derrotar Dou Niu Lan Di foge e ocorre uma cena no esconderijo de Ren, em que Zhu fala várias coisas sobre Lan Di e o pai de Ryo, como sobre os espelhos. Após o papo Zhu fala que você tem que ir para Guilin.

Depois de algumas despedidas você aparece em Scarlet Hills; aqui você ganha mais um Scroll Move, em que há o golpe Demoná Triangle (não esqueça de usá-lo no quarto CD).

Final do terceiro CD.

DISCO 4:

Você chegará em Guilin de barco, em uma vila chamada Langhuishan. Seu objetivo é chegar em Bailu Village.

Pedindo informações para as pessoas elas dizem que Bailu Village fica de 2 a 3 dias de caminhada, então siga pelo único caminho possível e ande pelo longo trilho até chegar no Green Field.

Continue seguindo até chegar em Yingshuihe. De uma hora para outra o tempo muda e começa a chover, então Ryo segue correndo até Muddy Stream, onde há um rio com uma forte correnteza e um animalzinho dentro dele. É aqui que aparece a menina desconhecida que aparecia nos sonhos de Ryo em Shenmue I, ela pula no rio para salvar o animal, e como você é um cara 'do bem', pula também para tentar ajudá-la.

Após a cena você estará no Riverside, desmaiado ao lado da garota. Quando acordarem e conversarem um pouco, você descobre que a garota está indo para Bailu Village. Então a garota se introduz, seu nome é Shenhua, e vocês seguem juntos para Yingshuihe.

No caminho vocês conversarão. *** Quase sempre vai ter a opção HURRY ON, que é para que acabe logo a conversa e acabe com a enrolação, então, se não sabe nada de inglês ou está com pressa, escolha a opção Hurry On. ***.

Na conversa pode-se escolher os tópicos: Bailu Village, Villager, Hurry On e ... (não serve para nada!!). Se conversar sobre Bailu Village aparecerão outros tópicos como: Raccon, Kappa, Inari God e Quit (serve para sair da conversa). Conversando mais aparecerá também o tópico Legend. Após conversar sobre tudo sobrarão apenas Hurry On e ..., então selecione Hurry On.

Vocês sairão em Path Through a Wood, onde vocês conversam novamente, aparecerão os tópicos: Flower, Shenhua's Dad, Mountain Path e Hurry On. Escolhendo Flower aparecerão outros tópicos: Don't Tell, Woman, Old Friend e Florist. Conversando mais aparece também o tópico Forest. Após conversar sobre tudo escolha Hurry On e ocorrerá uma cena. Após a cena escolha Hurry On novamente.

No Deep Green Way acontecerá alguns QTE's, que sempre serão os mesmos, que listarei abaixo:

- Pular tronco pequeno - cima
- Abaixar-se - baixo
- Pular buraco - A
- Desviar de pedras - esquerda/direita
- Pular pedra ou tronco grande - X

No final do caminho você escalará uma pedra, após isso acontecerá mais QTE's. Quando terminar de admirar os vaga-lumes vai ocorrer mais alguns QTE's, e então vocês chegam no Crag, onde começa uma nova conversa e logo após vocês chegam em uma caverna. Aqui há uma linda cena com uma águia.

Agora você precisa achar lenha, então siga caverna adentro pegando os galhos que aparecerem na sua frente. Quando tiver madeira suficiente volte, deixe as que pegou e vá buscar mais novamente, faça a mesma coisa que fez anteriormente. Após ter lenha suficiente para a noite vocês ficarão conversando.

Nessa conversa aparecem os tópicos: Shenhua, Meal, Life e Quit. Escolhendo Life aparecem as opções: Goro, Guizhang, Nozomi e Tom. Escolhendo Nozomi Ryo mostra uma foto dela para Shenhua. Ao escolher a opção Meal o estômago de Ryo vai 'dar uma roncadinha'. Quando escolher a opção Shenhua Ryo mostra uma outra foto, a da galera do Man Mo Temple. Ao acabar de conversar sobre tudo vocês irão dormir.

No meio da noite você acorda e vai praticar um pouco ao ar livre, mas Shenhua aparece, e então você vai dormir. De madrugada você acorda e percebe que Shenhua está cantando e vai conversar com ela sobre a tal música.

Cedo você continua o caminho para Bailu Village até que chega na Forest, onde aparece mais alguns tópicos para conversar: Japanese Mtn., Downslope, Wind e Hurry On. Se escolher Downslope aparecem duas opções: Got Used to e Not Yet.

Vocês chegarão em uma divisória, faça uma marcação (faça sempre que achar necessário, pois esse local é meio que um labirinto), e seguirão até encontrar várias coisas obstruindo o caminho. Volte até onde fez a marcação e siga pelo outro caminho.

Quando chegar em uma outra divisória, siga pela esquerda, pois pela direita há um trilho sem saída. Chegando novamente em outra divisória, siga pela direita, pois pela esquerda não há saída. Logo em frente há outra divisória, agora siga pela

esquerda e continue até chegar no riacho; você precisa executar um QTE composto para passar pelas pedras (esquerda, direita, A).

Vocês acharão uma placa indicando o caminho para Bailu Village, então siga em frente até achar outro rio, execute o QTE composto (esquerda, direita, A, direita, esquerda) para atravessá-lo. Continue até encontrar uma bifurcação e siga pela esquerda, na próxima vá pela direita e na seguinte pela direita novamente e siga até chegar em um local com algumas estátuas, que indica que vocês estão no caminho certo.

Novamente aparece alguns tópicos para se conversar: Landslide, Shenhua, Drinking water e Hurry On. Após escolher algum tópico, por exemplo Shenhua, aparece um novo tópico, To village, e depois, do mesmo jeito, aparece God of Land (ao se escolher drinking water por exemplo). Ao chegar um mais uma divisória aparecem duas opções: Go e Don't go, escolha Go para Shenhua te mostrar algumas flores. Aparecerão outros tópicos: Ahead e Hurry On e logo após mais alguns: Memory, Yellow flowers, Bailu Village e Hurry On. Logo você chega perto de uma 'árvore aranha' e continua conversando.

Há as opções: Path, Tired, Animal e Hurry On. Ao selecionar Animal aparece a opção Other Animals, que ao selecioná-la outras opções entram em cena: Cat, Fox, Carp e Cockroach. Após conversarem sobre os animais a opção Danger aparece, depois a Shenhua's House, depois Life, ...

Passando pela nova bifurcação a conversa continua, aparecendo a nova opção: Weather (última!!!).

Você chega em uma lagoa que muda de cor e depois terá que voltar, pois o caminho vai estar obstruído. Siga em frente, e na bifurcação siga pela direita, em momento Shenhua vai coletar flores para então você prosseguir. Na nova divisória siga pela esquerda, na próxima esquerda novamente, na seguinte esquerda mais uma vez e na última siga pela direita, você chegará no Rocky Area.

Aqui você deve seguir com cuidado para não cair; se chegar muito na ponta vai ocorrer um QTE, então tome muito cuidado. Logo em frente você terá que realizar um QTE composto (cima, cima, A) para pular o buraco.

De volta à Forest, siga até encontrar outra bifurcação, vá pela direita até chegar na estátua do leão, que indica que a vila está próxima.

Vocês conversarão novamente, há os tópicos: Life, Stone Lion, the Village e Hurry On. Ao escolher um dos tópicos irá aparecer o novo tópico: Shenhua's Dad, depois Forest. Na bifurcação você tem as opções: Left e Right. Escolhendo Right vocês continuam andando e a conversa prossegue, aparece o novo tópico: Doctor. Continue em frente e logo aparecerá as opções: Go e Don't go, escolha Go para que vocês procurem o local de onde está vindo o barulho. Vocês chegarão perto de algumas cachoeiras e depois continuarão o caminho. Você pode conversar sobre Waterfall ou então escolher Hurry On.

Você chegará na Shenhua's House, onde estará uma linda árvore, que é uma Shenmue. Ocorre um flashback que mostra como que os pais de Shenhua escolheram esse nome para ela, que é o nome da flor da árvore Shenmue. Depois de uma conversa e mais um flashback vocês se sentam para beber alguma coisa.

Outro diálogo se inicia, há os tópicos: Family, Shenmue Tree e Quit. Escolhendo Family ocorre um flashback em que aparece Ryo e seu pai e logo após aparece mais duas opções: Fuku-san e No one.

Quando terminarem a conversa Shenhua vai preparar a janta e fala para você dar uma olhada na casa, pode-se achar uma flauta, estalactites e outras coisas. Se enrolar um pouco a janta fica pronta e você poderá matar a fome.

Após o jantar vá até o quarto ao lado da cozinha e dê uma olhada nas coisas do pai de Shenhua. Em cima da mesa você encontra um papel com os desenhos dos Dragon e Phoenix mirrors. Agora você bate um papo com Shenhua e depois chega o outro dia.

Vá até a cozinha e depois selecione a opção WAIT. Vocês seguirão para o Stone Pit, que é o único lugar em que se encontra a Phanton River Stone, que é a pedra que fez os espelhos. No Colud Bird Trial você conversará mais um pouco com Shenhua. Após andar um pouco Shenhua percebe que algo está diferente, pois nenhum pássaro está cantando, então vocês seguem correndo para o Stone Pit.

Siga pela gruta até chegar em uma porta metálica (!), ao atravessá-la você chega em um lugar bem bonito, siga em frente até que suba uma escada e encontre uma carta de despedida do pai de Shenhua e uma espada. Agora você precisa procurar por alguma pista nesse local.

Chegue até um pequeno altar e use a espada, com isso a terra irá tremer e alguma coisa (um artefato) vai sair do chão, siga até a tal coisa e aperte X para usar o espelho, um laser é disparado, refletido na espada e então acende uma tocha que consequentemente acenderá outras tochas. A luz do fogo desvenda os desenhos do Dragon & Phoenix mirrors. Depois Shenhua recita um poema que aprendeu quando era criança que tem tudo a ver com a situação, Ryo fala alguma coisinha e é o FIM...

THE STORY GOES ON... (a história continua...)

Após os letreiros salve o jogo e desfrute do Shenmue Collection e do Digest Movie.

Listas:

Aqui estará listado tudo o que pode ser colecionado no jogo.

MENU:

Maquinas para comprar brinquedos-acessórios (coleccionáveis):

- Wanchai-Aberdeen
- Kowloon

Coleccionáveis:

- Virtua Fighter
- Virtua Fighter 2
- Virtua Fighter Kids
- Sonic the Hedgehog
- VR ON Oratorio Tangran
- Eighteen Wheeler Pro American Trucker
- Misc
- Excited Sega World
- Outtrigger
- Zippo Lighter (isqueiros)
- Stone Gems (gemas-pedras coloridas)
- Coleccionáveis do Virtua Fighter Kids e Sega World Machines
- Vehicles
- Port Related Figurines
- Slot House Collectables
- Passport Animals
- Miniaturas do Arcade
- Hong Kong Set
- Coisas achadas em todas as máquinas
- Coleccionáveis transferidos do Shen Mue I
- Coleção de Fotos

Maquinas para comprar brinquedos-acessorios (coleccionaveis)

WANCHAI/ABERDEEN

AM2 MACHINE - Wanchai, Lucky Charm Qr, dentro do Latest Electronics Emporium.

SONIC THE HEDGEHOG - Wanchai, perto da venda de flores na divisa do Wise Men's Qr e Luck Charm Qr, Wanchai, Golden Qr, do lado de fora do Tomato Convenience Store.

EXCITED SEGA WORLD - Infront of the Freestay Lodge in Aberdeen, perto da venda de flores na divisa do Wise Men's Qr e Luck Charm Qr.

THE SMART SET - Queens Road, Aberdeen, na frente da General Store Wanchai, Lucky Charm Qr, do lado de fora da Man Mo General Store.

PORT RELATED - Na frente do Freestay Lodge em Aberdeen.

VIRTUA FIGHTER - Workers Pier, na primeira barraca ao lado de uma venda de Zippos e pedras (Pigeon Park).

VIRTUA FIGHTER KIDS - Wanchai, Lucky Charm Qr, do lado de fora da Man Mo General Store.

VEHICLES - Wanchai, Golden Qr, do lado de fora do Tomato Convenience Store.

VIRTUAL ON - Wanchai, Wise Mens Qr, escondido no Settled Pawn Shop, Wanchai, Lucky Charm Qr, dentro do Latest Electronics Emporium

KOWLOON

SONIC THE HEDGEHOG - Dragon St do lado de fora do esconderijo de Ren Dimsum Qr, perto da entrada do Thunder House Moon Child bldg, 10th andar.

EXCITED SEGA WORLD - Thousand White Qr perto do tunel subterrâneo.

THE SMART SET- Thousand White Qr perto do tunel subterrâneo Three Birds bldg, térreo.

PORT RELATED - in the Moon Child Building, segundo andar.

VIRTUA FIGHTER - Stand Qr perto da entrada do Blue Dragon Garden.

VIRTUA FIGHTER 2 - Stand Qr perto do Black Heaven Bldg, Dimsum Qr. Yellow Head Bldg no portão do sul..

VIRTUA FIGHTER KIDS - Dragon St do lado de fora do esconderijo de Ren.

VEHICLES - Dimsum Qr oposite Yellow Head, South Gate Moon. Child building, 7th floor lobby.

AM2 MACHINE - Top floor of God of Wealth Building.

Kids Lion 1
Kids Lion 2
Kids Dural S
Kids Dural G
Kids Dural C

SONIC THE HEDGEHOG

Achados nas SONIC THE HEDGEHOG MACHINES:

Amy
Bark
Bean
Eggman
Espio
Fang
Knuckles
Sonic 1
Sonic 2
Tails

VR ON ORATORIO TANGRAM

Achados nas AM2 & VIRTUAL ON MACHINES:

Temjin
Temjin Prototype
10/80
Grys-Vok
Stein-Vok
Bal-Bados
Bal-Keros
Bal-Baros
Fei-Yen DNA
Angelan
Apharmd S
Apharmd B
Apharmd C
Cypher
Dordray
Specianeff
Raiden
Fei-Yen Rna
Rei-Yen Hyper
Ajim
Bradtos
Tangram

EIGHTEEN WHEELER PRO AMERICAN TRUCKER

Achados nas AM2 MACHINE:

Asphalt Cowboy
Highway Cat
Long Horn
Mad Bull
Moon Light
Nihonmaru
StreamLine
Texas Hawk
Wild Rose
Outrun
F14-XX

MISC

Achados nas AM2 MACHINE:

Outrun
F14-XX

EXCITED SEGA WORLD

Achados nas EXCITED SEGA WORLD MACHINES:

Aida II
Alex Kidd
Chao & Pian
Chicken Leg
Coba Beach
Jet Opa-opa
Mobo
Myau
NiGHTS 1
NiGHTS 2
Opa-opa
Poppors
Ristar
Robo
Ruber
Shop
Solo Wing
Try-Z

OUTTRIGGER

Achados nas AM2 MACHINE:

Jay
Alain
Lina
Talon
Tereshkova
Kate
Mat
Max
Ryan
Spike
Yuki

ZIPPO LIGHTERS (isqueiros)

Podem ser comprados nos BIG RED BOARD SHOPS, cada venda vende diferentes zippos (isqueiros, então tenha certeza de não passar despercebido por nenhuma enquanto passear pelas cidades.

Jackal
King
Moon Wolf
Muecas
No Smoking
Rose
Scorpion
Vampire
Wing

STONE GEMS (gemas coloridas)

Estas pedras podem ser compradas nos BIG RED BOARD SHOPS que vendem zippos. Cada vendinha tem uma ou duas pedras, então dê uma procurada para achar todas.

Blue Stone
Green Stone
Purple Stone
Red Stone
Transparent Stone
Yellow Stone

Colecionáveis nos VF KIDS AND SEGA WORLD MACHINES

Estes colecionáveis podem ser achadas nas duas máquinas acima.

X Button
Y Button
A Button

B Button

VEHICLES

Brinquedos achados nas VEHICLES & SMART SET MACHINES:

Bus
Coupe 1
Coupe 2
Coupe 3
Coupe 4
Coupe 5
Delivery Moped
Hang On 1
Hang On 2
Hang On 3
Hang On 4
Hang On 5
Hang On G
Hornet
Motor Scooter
Wagon 1
Wagon 2
Wagon 3
Wagon 4

PORT RELATED FIGURINES

Anchor
Container
Float
Forklift
SHENMUE Container
Steering Wheel
Truck 1
Truck 2
Truck 3
Truck 4
Wooden Crate

SLOT HOUSE COLLECTABLES

Estes prêmios podem ser obtidos somente conseguindo alguns requerimentos nas slot machines.

TOKENS = moedas.

Matsayama Prize (do Shenmue 1)
Mitsuzuka Prize (do Shenmue 1)
3000 Prize (consiga 3000 tokens)
10000 Prize (consiga 10000 tokens)
50000 Prize (consiga 50000 tokens)
200000 Prize (consiga 200000 tokens)
500000 Prize (consiga 500000 tokens)
1000000 Prize (consiga 1000000!! tokens)
Cherry (consiga três SETES vermelhos ou verdes nas máquinas em que a aposta mínima é 1 moeda)
Mini Billiards (consiga três SETES vermelhos ou verdes nas máquinas em que a aposta mínima é 5 moedas).
Mini Slot Game (consiga três SETES vermelhos ou verdes nas máquinas em que a aposta mínima é 10 moedas).
Mini Jukebox (consiga três SETES vermelhos ou verdes nas máquinas em que a aposta mínima é 20 moedas).

PASSPORT ANIMALS

Estes animais podem ser transferidos do Shenmue I ou podem ser comprados em caixas vendidas em vendas que se parecem com as de isqueiros, também podem ser encontrados via EXCITING SEGA WORLD MACHINES.

Big Philip

Big Robin
Chip
John
Kelly
Kuro
Little Philip
Little Robin
Mary
Philips
Pip
Pochi
Pop
Pyonta
Rap
Robins
Tora

Miniaturas do Arcade

Estes prêmios podem somente ser adquiridos conseguindo certos requerimentos quando estiver jogando algum fliperama (ARCADE).

Mini QTE Title (faça mais de 300,000 pontos)
Mini Harrier (faça mais de 10,000,000 pontos)
Mini Hang On (faça mais de 10,000,000 pontos)
Mini Darts (faça mais de 300)
Mini QTE (faça mais de 300,000 pontos)
Harrier Token (complete o jogo Space harrier com apenas 1 ficha)
Hang On Token (complete o jogo Hang On com apenas 1 ficha)
Mini AB2
Mini Outrun
Afterburner Token
Outrun Token
Harrier Token 2
Hang On Token 2

HONG KONG SET

Podem ser achados nas SMART SET MACHINES:

Flame Tree
Lighthouse
Boat
Chinese Violin
Koto
Long Range Jet
Chainsaw
Chine Broadsword
Snake Tortoise
White Tiger
Phoenix
Blue Dragon

Coisas achadas em todas as máquinas

Binsbein 1
Binsbein 2
Binsbein 3
Dice 1
Dice 2
Dice 3
Heavy Bomb 1
Heavy Bomb 2
Heavy Bomb 3
Super Ball 1
Super Ball 2
Super Ball 3

Colecionáveis transferidos do Shen Mue I

Estes colecionáveis podem ser transferidos do jogo salvo no final do Shenmue I ou alguns desses você pode ganhar em Luck Hit's ou comprar em caixas.

Super Sonic, Metal Sonic, Hotdog Truck, Rent-A-Hero, B.B. Ultra & Bonanza Brothers podem ser conseguidos no Tomato Shop no Golden Qr (Você as vezes consegue algum comprando o Shenmue Snacks).

A Size Battery
AAA Size Battery
Box Of Matches
Forklift No. 1
Forklift No. 2
Forklift No. 3
Forklift No. 4
Forklift No. 5
Light Bulb
Dural Silver
Dural Gold
R-360
Space Harrier
Rent-A-Hero
Bonanza Brothers
Hang On (saturn game)
Space Harrier (saturn game)
B. B. Ultra
Hot Dog Truck
Metal Sonic
Super Sonic
Crane
Ferry
Forklift Red
Forklift Blue

Coleção de Fotos

Não faz parte dos colecionáveis, mas algumas você não consegue automaticamente.

Chunyan
Fangmei 1 } pode somente ter uma dessas
Fangmei 2 }
Father
Friends
Greg
Hazukis
Joy
Nozomi 1 }
Nozomi 2 }
Nozomi 3 } pode somente ter uma dessas
Nozomi 4 }
Nozomi 5 }
Nozomi 6 }
Rod
Scout
Wong
Xiuying

O Shenmue Collection:

muitas das coisas que estão listadas aqui já estão no detonado

O collection se abre quando você termina o jogo, ele se localiza no quarto (4o.) CD. Basicamente ele deixa você fazer novamente qualquer arcade, mini-games ou lutas de rua (desafios marciais) que estão disponíveis no decorrer do jogo. Para abrir as coisas no collection você tem que acha-las primeiro. Então, abaixo estão as localizações de tudo que é possível.

Space Harrier:

Este está no Pine Arcade, em Golden Qr. É um dos mais legais.

Outrun:

Este é fácil de achar, está no Pine Arcade (Golden Qr.). É a máquina mais fácil de ficar em primeiro lugar!!

AFTERBURNER II:

Está localizado no Phoenix Bldg. Caso não saiba onde é, ele está acessível através do Tea Break Bldg, tem um brutamonte na porta desse edifício (o Phoenix Bldg).

Localização dos jogos:

QTE Title:

Pode ser jogado no Pine Arcade. Também pode ser achado do oitavo andar (8F) do Moon Child Bldg dentro do orfanato (Kowloon).

Excite QTE2:

Também pode ser jogado no Pine Arcade e no oitavo andar (8F) do Moon Child Bldg (Kowloon)

Slots:

Este é o mais fácil de achar, tem alguns locais em que você pode jogar, como Pine Arcade 2F e no primeiro andar do Dimsum Bldg. Em Kowloon.

Lucky Hit Museum:

No Dimsum Qr. Em Kowloon você irá achar um círculo de estandes de Luck Hit. Jogue um deles para abrir o Museu no Collection. Em um dos estandes a aposta é alta e é fácil de ganhar.

Darts Seven:

Está localizado em seis locais diferentes dentre Aberdeen e Wan Chai.
Pine Arcade (Golden Qr)
Liverpool (White Dynasty Qr)
SIC (Golden Qr)
Fortune's Eateary (Fortune's Pier)
Blue Sky Garden (Fortune's Pier)
Bar Swing (Worker's Pier)

VS Darts/Old Man/Boy/A Snob/A Baseball Fan/A Rapper:

Estas pessoas podem ser desafiadas a um jogo de dardos, estas estão randomicamente em alguns dos seis lugares acima.

Localização das lutas:

Move Scroll:

Isto abre quando você completa o jogo, e mostra todos os golpes que você aprendeu durante o jogo.

The Beast:

Está localizado no Beverly Hills Wharf perto do local onde Coll Z fica. Se você tiver o mapa, siga para a área mais larga dele. Para vencer você tem que derrubá-lo com apenas alguns golpes. Usando o Iron Palm ele cai facilmente.

Mongolion Wrestlers:

Este trio de wrestlers está no Former Barracks. Para vencer você não pode deixar que eles te agarre no tempo estimado ou senão dê um nocaute (KO).

Iron Thrust:

O velho mestre do estilo Iron Thrust está localizado no Abandoned Factory Site. Você tem que realizar dois QTE's (os dois apertando B) e depois um QTE composto para derrotá-lo.

Acrobat Style:

Esta localizado no Thousand White Qr em Kowloon. Tudo o que você deve fazer é agarrar o oponente, o que é mais fácil falar do que fazer. Fique apertando Y e B e a luta pode se tornar simples. Muitas vezes o cara faz um flip para trás para se esquivar de você.

Iron Head:

Este cara grandão pode ser encontrado no Construction Base de Kowloon, seu movimento favorito é a cabeçada. Para vencer você deve fazer com que ele caia para fora do ringue ou senão nocauteá-lo, o que não é muito simples, pois suas cabeçadas não são tão fáceis de se esquivar.

One-Eyed Man:

Está localizado no Star Gazing Point. O seu lado esquerdo é o ponto fraco, estão esquite-se para a esquerda e encha ele de golpes.

Passive Raid Style:

Este pode parecer difícil à primeira vista, mas ele é derrotado com apenas um golpe, use o Horseshoe Kick, pois ele defenderá o primeiro, mas dificilmente o segundo. Ele está localizado no Small Dragon Garden.

Wrestling:

Achado no Blue Dragon Garden; o oponente é o Greg. Para derrotá-lo e mais informações veja as dicas que estão no detonado.

Pancratium:

Você acha esse oponente no Phoenix Bldg, é o Rod. Para derrotá-lo e mais informações veja as dicas que estão no detonado.

Jeet Kune Do:

Esta luta é contra Chunyan. Essa luta terminará com um QTE composto. Você a acha no Black Heaven Bldg. Para derrotá-la E para mais informações veja as dicas que estão no detonado.

Tiger Swallow Style:

Essa luta faz parte da historia e não pode ser perdida, se encontra no Yellow Head Bldg. Seu oponente é o Bauhi, e ele usa fortes chutes para derrotar seus oponentes. Se você tiver o Machinegun Fist a luta termina diferente. Para derrotá-lo e mais informações veja as dicas que estão no detonado.

Lista de golpes:

Lista de todos os golpes possíveis em Shenmue 2.

Hand Moves:

Tiger Knuckle	X
Stepping Strike	> X
Elbow Slam	> X
Ram Thrust	> X
Upper Knuckle	< X
Twist Knuckle	> > X
Elbow Assault	> > X
Brawling Uppercut (Critical)	< < X
Rising Flash	< < X
Twin Blades	> < X
Katana Mist Slash	> < X
Sleeve Strike	< > X
Pit Blow	< > X
Iron Palm	X+A
Big Wheel	X+A
Twin Palm Thrust	> X+A
Twin Hand Waves	> X+A
Lunging Strike	> X+A
Counter Elbow Assault (Critical)	< X+A
Back Fist Willow	< X+A
Stab Armor	> > X+A
Avalanche Lance	> > X+A
Double Blow	< < X+A
Mantis Combo	< < X+A
Mistral Flash	L X
Swallow Flip	< X A
Oblique Slam	> X+Y
Diagonal Wipe	< X+Y

Leg Moves:

Crescent Kick	A
Trample Kick	A
Hold Against Leg	> A
Swallow Dive	< A
Side Reaper Kick	< A
Tornado Kick	> > A A
Double Storm Kick	> > A A
Heel Sweep	< < A
Mud Spider	< < A
Crawl Cyclone	< < A
Thunder Kick	> < A
Surplice Slash	> < A
Hook Kick	< > A
Against Cascade	< > A
Horseshoe Kick	> < X+A
Brutal Tiger	> < X+A
Twin Swallow Leap	< > X+A
Dark Moon	< > X+A
Oblique Air Kick	L A
Cyclone Kick	L A
Dragon Spin	L X+A
Windmill	L X+A
Shadow Reaper	L Y+A

Throw Moves:

Wild Throw	B
Overthrow	B
Rear Foot Sweep	> B
Sweep Throw	> B
Vortex Throw	< B
Machinegun Fist (Critical)	> > B
Mist Reaper	> > B
Demon Drop	< < B
Serpent Coil	> < B
Shoulder Buster	> < B
Tengu Drop	< > B
Darkside Hazuki	B
Back Twist Drop	B
Monkey Roll Drop (Critical)	> < < B
Arm Break Fire (Critical)	> < < B
Tiger Storm (Critical)	< > > B B
Hand Blow	Y+B
Shadow Step	> Y+B
Shadow Blade	> Y+B X
Cross Charge	> > Y+B
Demons Triangle (Critical)	< > > Y+B

Special Move:

Predictive Explosion	N/A
----------------------	-----

Localização dos Move Scroll's:

Aqui está a localização de cada move scroll que há no jogo. Adicionalmente estará como que faz para que os outros personagens te ensinem os golpes e onde isto pode ser feito.

Scrolls:

Estes podem ser comprados no Wise Men's Kung Fu Store no Wise Men Qr.:

Twin Palm Thrust
Dragon Spin
Double Storm Kick
Stepping Strike
Oblique Air Kick

Estes podem ser comprados no Thousand White Bldg in Kowloon:

Machinegun Fist
Serpent Coil
Rear Foot Sweep
Diagonal Wipe
Oblique Slam
Dragon Spin (Só aparece se você não tiver comprado anteriormente em outro local)
Double Storm Kick (Só aparece se você não tiver comprado anteriormente em outro local)

Hanhui's Scrolls:

Todo dia que você trabalha no Man Mo Temple (carregar livros) você ganhará um scroll.
Horseshoe Kick
Mantis Combo
Stepping Strike

Heel Sweep e Monkey Roll Drop:

Estes podem ser ganhos no Chellemge Stand em Kowloon, no jogo de Luck Hit, que fica após um fino beco na Dragon St.
Para ganhar você precisa ter muita sorte, muita.

Demons Triangle:

Master Tao te dará esse scroll no final do disco 3, você precisa lembrar de lê-lo no disco 4 para que possa aprender esse fabuloso golpe.

Golpes que outros personagens te ensinam:

Iron Palm:
Jianming vai te ensinar esse golpe no Lotus Park.

Hind Blow:

Guixiang vai te ensinar esse golpe depois que os Land Shark's estiverem derrotados (os caras que atazanam a vida de Guixiang).

Wild Throw:

Zhaoshan vai te ensinar esse golpe após você ajudar Guixiang.

Lunging Strike:

Hanhui vai te ensinar esse golpe no seu último dia de trabalho no templo.

Brawling Uppercut:

Delin vai te ensinar esse golpe quando você for a procura dos \$500,00 para poder encontrar Ren.

Counter Elbow Assault:

Master Tao vai te ensinar antes de você ir para Kowloon..

Predictive Explosion:

O músico vai te ensinar enquanto estiver em Kowloon (no quarto escuro!!).

Notebook (caderninho de anotações):

Cortesia de: Julian McKenzie

Toda página do caderninho pode ter cinco linhas de texto.
==== denota quebra de página, quando você vira a página.
---- denota quebra de página, quando você vai para o outro lado da página.

Você pode conseguir várias dicas das fortunetellers, mas como tem um número considerável delas, aqui vai aparecer como 'nome do teller'.

O caderno de Shenmue 2 tem 275 páginas (só se pode ver a parte da frente da folha) e está dividido em cinco partes:

página 4: Yokosuka
página 12: Hong Kong
página 132: Kowloon
página 216: Guilin
página 236: Informação sobre dinheiro

Se você descobrir mais alguma coisa no caderno que não está listado aqui, mande-me um e-mail.

Vamos ao caderno:

p1 (cover)
MemoPad
p2 (cover)
p3-----

p4=====

| Yokosuka |

~1~

p5----
Zhu's letter:

Beware of those
who seek a Mirror
If you need help,
seek Master Chen.

p6====

The Chiyoumen
sent Lan Di to
kill Father. He
killed Father... got
the Dragon Mirror.

p7----

Lan Di left
for Hong Kong.

p8====

The letter to
Father was sent by
Yuanda Zhu. No one
knows where he is.

p9----

Find Lishao Tao,
the only person
who knows about
Yuanda Zhu.

p10====

Converted
Japanese Yen into
Hong Kong Dollars
onboard the ship.

p11----

17880Yen

|

HK\$596

HK\$ 1=30 Yen

p12====

| Hong Kong |

~2~

p13----

Lishao Tao lives
in Wan Chai, South
Carmain Qr.

Yan Tin Apartments
Rm. 205.

p14====

Find Wan Chai

->past

King's Road

->past

Queen's St.

p15----

A mother and child
from ship told me
of Freestay Lodge.

p16====

p17----

*Palm Reading
Will find the
place past the
traffic. But will
lose my money.

p18====

Arm wrestling
matches held at
pier warehouses.

p19----

Met a girl names
Joy. A strong-
minded woman on
a motorcycle.

p20====

p21----

My bag was stolen
by a group of four
guys. One was
a little boy.

p22====

Must find them and
retrieve my bag!

p23----

p24====

p25----

p26====

Kid's name is
"Wong."
Joy saw him at
Pigeon Park.

p27----

Lost sight
of Wong.
Must find him.

p28====

Where's Wong?
->by Lai Lai Eatery

p29----

p30====

Got my bag back.
But my money was
stolen. Find Come
Over Guest House
in Green Market Qr.

p31----

8am tomorrow meet
Joy at the Come
Over Guest House
->find out
about job

p32====

ComeOver GH Rm 203
->My room

Ask owner about
address on letter.

p33----

\$38 per night.

Ask where I can
make some money.

p34====

Exit Come Over GH,
turn left. Turn
right at Sushi
Shop. Go straight.

p35----

Go to
Yan Tin Apts.
in South Carmain.

p36====

Met old lady who
might know about
Lishao Tao...
Go to Rm.205
for now.

p37----

Lishao Tao is not
at Yan Tin Apts.

Make money and go
to Rm. 205 again.

p38====

Lishao Tao
is at Man Mo ...

Find the place
called Man Mo...

P39----

Seek Man Mo ...
->Wise Men's Qr.

p40====

->Man Mo Temple

p41----

p42====

p43----

p44====

To meet Tao,
->must learn about
the Four Wude.

p45----

The Four Wude

"JIE"...@

"GON"...@

"DAN"...@

"YI"...@

p46====

JIE... Don't show
or use moves
thoughtlessly.

GON... Practice
without neglect.

p47----

DAN... Judge with
a clear mind.

YI... Do not
hesitate to do the
right thing.

p48====

p49----

True martial
artists know Wude.

Seek martialartist.

p50====

Dojo is in Green
Market Qr.

Guang Martial
Arts School

p51----

Who did Master
Zhoushan expel? I
must find him.

p52====

Expelled man is a
street performer
in Golden Qr.

->Golden

Shopping Mall

p53----

Received letter
for

Master Zhoushan.

->Guang School

p54====

Martial artist can
be found at
Lotus Park.

South Carmain Qr.
->"Jianmin"
p55----

Drop enough leaves
to cover ground to
learn about Wude.

p56====
Barber in
Lucky Charm Qr.
->"Zhangyu"
On

Three Blades St.
p57----
GON, DAN, JIE

1 more Wude left...
Who knows
this last Wude?
p58====

Go to Bloom Tailor
Three Blades St.

p59----

Guixhang knows
the last Wude.
->Yan Tin Apts.

p60====

Old lady I saved
at Yan Tin Apts.
was Guixhang.

p61----
Master Mo knows
the last Wude.
Go to Temple.
->Master Mo was
a name of a god.

p62====
Master Tao is a
woman named Xiu-
ying Hong. Her
fighting skill is
far beyond mine.

p63----
Got a map from
Xiuying.

Go to place on map
by 11pm.
p64====

Stay at Xiuying's
place for a while.
Da Yuan Apts. 207

p65----
A girl named
"Fangmei Xun"
came to the room.
Fangmei is helping
Xiuying.

p66====
Will airing books
help me find
Yuanda Zhu?
Must search for
Yuanda Zhu.
p67----

Ask Godhead
Fortuneteller's

p68====
*Godhead

Fortuneteller
Visit Old City,
find one who sells
martial arts.
p69----

Yuanda Zhu owns
a company called
Five Stars Corp.

p70====
Yuanda Zhu
did research on
martial arts.
Wrote a book
called Wulinshu.

p71----
Find clues on Zhu
at Wise Men's
Kung Fu.

p72====
Wulinshu is a
history of various
martial arts
styles.

p73----
Wulinshu is at
Man Mo Temple.
->Inside
the library

p74====
Found Wulinshu on
a bookshelf in the
library. But the
shelf is locked.

p75----
Xiuying
has the key.

Visit Xiuying.

p76====
If I catch
the leaf, I will
be able to
read Wulinshu.

p77----

Tears in Xiuying's
eyes. What could
make her cry?

p78====
Saw a boy and girl
in a photo that
fell. Written on
the back: "Ziming"
and "Xiuying"

p79----
Ziming is
Xiuying's brother.

Was Xiuying crying
for her brother?

p80====
Sunming Zhao,
mentioned by
Lan Di, was
a master of Tiger
Swallow Style.

p81----
A piece of paper
fell from the
Wulinshu. There
are symbols
written on it.

p82====
Zhu's signature.
Unfamiliar picture
Heaven, Dragon,
Earth, Comrades.
What does it mean?

p83----
Find out what the
paper means.

Go to antique shop
ask about paper.

p84====
Find antique shops
->Wise Men's Qr.
->Collect Antiques

p85----
meaning of paper...
Guixhang knows.
Go to Yan Tin Apts
South Carmain Qr.

p86====
"Chawan Sign"
Martial artists'
password to get in
touch with others.

p87----
Try Chawan Sign at
a place where many
people gather.
Zhu's associate
may make contact.
p88====

Where ppl gather...
Try Chawan Sign at
diner or teahouse.

p89----

p90====

p91----

Man Mo Restaurant
->Chawan Sign
->Try elsewhere

p92====
Dou Jiang Diner
->Chawan Sign
Gold Tea Shop

->Chawan Sign
->Try elsewhere
p93----
Bright Teahouse
->Chawan Sign

p94====

p95----

p96====

p97----

p98====

p99----

p100====

p101----

Go to Man Mo Park.

Is Yuanda Zhu
waiting there?
p102====

Yuanda Zhu can be
contacted at
Dou Jiang Diner.

p103----

Try Chawan Sign at
Dou Jiang Diner
in Lucky Charm Qr.

p104====
Got a note in
Dou Jiang Diner.

8pm
At Dou Jiang Diner
p105----

Contact man was
Zhu's associate.
His name, Zhang.

p106====

The Chiyoumen is
after Zhu. That is
why Zhu is hiding.

p107----

A guy, Ren
of Heaven, might
know where Zhu
is hiding.

p108====

Ren of Heavens and
Dou Niu of the
Yellow Head are
rivals. Dou Niu is
after Yuanda Zhu.

p109----

Ren...

->Aberdeen
->Street Gang

p110====

Find Beverly Hills
Wharf

p111----

p112====

Found entrance to
BeverlyHills Wharf
but can't get in.
There is a guard.

p113----

Find a way in.

Ask people
nearby.

p114====

Find members of
Heavens and make
them talk.

->at gambling house

p115----

->Arm wrestling
areas

p116====

7pm, Heavens
meeting at
No. 8 Warehouse
->warehouse with
red shutters.

p117----

Woke up on Wong's
boat, in Beverly
Hills Wharf.

p118====

Will stay on
Wong's boat
for a while.

p119----

Find Ren!
->Will I find out
where Ren is
from Cool Z?

p120====

Where is Cool Z?

->at the
scrap heap

p121----

I need \$500
to meet Ren.

\$500... How am I
going to get \$500?

p122====

Heard information
on part-time job
from Wong.

p123----

Lucky Hit job
->Queen's St.
by Tackle Shop
->Sout Carmain Qr.

p124====

I woke up on
Wong's boat. I'll
count the stars
while I heal.

p125----

I must find out
what information
Ren knows about
Yuanda Zhu!

p126====

Where is Ren?
->Pigeon Park

p127----

Where are they?

p128====

Heard where Zhu is
from Ren.

Yuanda Zhu is in
Kowloon!

P129----

Go to Kowloon.

Farewell to
Wan Chai
and Aberdeen.

p130====

Before going to
Kowloon, I will

thank the people
who helped me.

p131----

p132====

| Kowloon |

~3~

p133----

Reached Dragon St.
Kowloon is ahead.

Zhu will be there.

p134====

Got info from Yang
at GreatView Herbs

I'll meet Zhu at
DancingDragon Bldg
p135----
Need passport for
DancingDragon Bldg

"Dragons
don't sleep."

p136====

DancingDragon Bldg

p137----

The Dancing Dragon
Bldg... Zhu is here

Find men dressed
in black.

p138====

Yuanda Zhu

was not there...

Instead a big man,
named Dou Niu, was
waiting...

p139----

Ren and I were
handcuffed. We are
being held captive
Must find some way
to escape!

p140====

Zhu used to be the
great boss of
Hong Kong.

p141----

Escaped from

Dou Niu

and his men!

Wong picked our
handcuffs.

p142====

Find Yuanda Zhu

Visit Yang at
Great View

Herbs.

p143----

Might be some info
in Huang's room.

He is the
wiretapper.

->TeaBreak Bldg 902

p144=====

Tea Break Bldg.

Go around to the
back of Great View
Bldg, and go past
2 diners.

p145----

Huang isn't home.

Might find a clue
on Zhu's location...
Search the room.

p146=====

Zhu's associate
was captured
by Yuan.

Find her quickly,
with Ren's help.

p147----

A bell in the
background...

Yuan is in a
place where a
bell can be heard.

p148=====

p149----

Bell heard in the
Moon Child Bldg...

The MoonChild Bldg
is in the Stand Qr.

p150=====

Bell can be heard
coming from the
orphanage.

->MoonChild Bldg 8F

p151----

Hongji, a child,
knows about
Yuan.

p152=====

Yuan owns
a talking bird.
Maybe she's known
at the local
bird shops.

p153----

Ask around about a
talking bird at
the bird shops.

p154=====

Bird shops are in
Three Birds Bldg.

Three Birds Bldg
->in the Dimsum Qr.

p155----

Ask about Yuan.

Mention the
talking bird.

p156====

Check bird shop 6F

p157----

p158====

Nine Birds Shop

->9F

->moved to roof

p159----

Yuan visits this
shop everyday.

Wait for Yuan
to show up.

p160====

Follow Yuan.

->got off at 1F

->went up to 4F

Zhu's associate
should be here.

p161----

Trapped

Dou Niu

in the closet

and saved

Zhang.

p162====

Returned to

Ren's Hideout

Got some info on

Zhu from Zhang.

p163----

Zhang gave me

a Snake Tortoise

shaped stick.

What is it for?

p164====

Go to 10F of the

Ghost Hall Bldg

->in Thousand White

p165----

Yuanda Zhu is

on 10F

Hurry to 10F!

p166====

Where is

Yuanda Zhu?

Look for clues

p167----

The Yellow Head

kidnapped Zhu.

Zhu is being held

captive in the

Yellow Head Bldg

p168====

Yellow Head Bldg
is Dou Niu's
hideout.
Sneak in and
save Yuanda Zhu.
p169----
Guards block all
main entries into
Yellow Head Bldg.

Find other way in.
p170====
Use Chawan Sign to
gather information

p171----

p172====
Try Nihao Teahouse
Try Everyone's R.
->Try elsewhere
Received a note
MoonChild Bldg 503
p173----
Get in touch with
a scout to get
inside the Yellow
Head Bldg.

p174====
Find Street
Fighting areas.

Star Gazing Point
->One-eyed fighter
p175----

p176====
By Ghost Hall Bldg
->Acrobat Style
Master
Former FactorySite
->IronThrust Master
p177----
Construction Base
->Iron Head Master

Former Barracks
->Mongol Wrestler
p178====
The scout
approached me.

Meet at Dragon St.
tonight.
p179----
Received three
photographs.

Must defeat these
street fighters.
p180====
Where are they?

p181----

p182====

Rod Stunt

->Phoenix Bldg

->B4F

Enter Phoenix Bldg
thru TeaBreak Bldg

p183----

Greg More

->BlueDragon Garden

Blue Dragon Garden
is in the Stand Qr.

p184====

Chunyan

->Black Heaven Bldg

->go to 12F

Black Heaven Bldg
is in the Stand Qr

p185----

Defeated Stunt

He was a powerful,
skilled and tough
opponent.

p186====

Defeated More

Ren bet against
me thinking
I would lose...

p187----

Defeated Chunyan

She'll never do
such a cruel thing
ever again.

p188====

Defeated all three

Go to Dragon St.
at night.

p189----

No debt at Come
Over Guest House

p190====

Got a map from
the scout.

->B2

ThousandWhite Bldg

p191----

Meet scout at

the place on map...

Rendezvous at
noon tomorrow.

p192====

Wait here

until noon

or walk around

outside? What

should I do?

p193----

p194====

Find stairs or
an elevator to the
underground area.

p195----

p196====
Meet scout
at noon, today.

Go to place on map

p197----

Enter the Yellow
Head Bldg. thru
underground way.

p198====
Wong picked the
lock. Path clear.

Zhu is being held
captive on the 17F
p199----

p200====
Entered YellowHead
Bldg through the
underground way.

Head tto 17F!
p201----

Got a transceiver.

Use this to know
enemies' actions.
p202====
Outnumbered. Can't
go this way.

Must find a
different route.
p203----
Guards went to 8F

Avoid 8F.
Go straight to 9F.

p204====
Defeated Yuan and
got info on Zhu's
whereabouts.
Zhu is being held
captive on 40F!

p205----
Elevator key is
kept on 18F.
Search for
guards' room
on 18F.

p206====
Elevator key
has to be
somewhere
in this room.

p207----

Found the key!
Go up to 40F
using elevator.

p208====
Defated Baihu
and saved Joy.

Wong was captured,
along with Zhu.

p209----

Used Xiuying's
Counter Elbow
Assault on Dou Niu
and finally
defeated him!

p210====

Finally caught up
to Lan Di, but...
I will avenge my
father's death!

p211----

Lan Di is
Longsun Zhao,
son of
Sunming Zhao.

p212====

Lan Di believed
Father killed
Sunming Zhao.
That's why he
killed Father...

p213----

Pheonix and Dragon
Mirrors form a key
to find the Qing
Dynasty treasure.

p214====

Lan Di is headed
for Bailu
Village in Guilin.
I might find some
clues there.

p215----

Bailu Village
is the only place
where PhantomRiver
Stones are found.

p216====

| Guilin |

~4~

p217----

Find Bailu Village
->Up the Yingshuihe
->Over the mtns.

p218====

A sudden rainfall;
Saved a girl from
drowning. She was
rescuing a fawn.

p219----
Shenhua...

She has this
unusual air.

p220====
Shenhua lives in
Bailu Village.

Shenhua will guide
me to the village.
p221----

A spring with
many fireflies.
Very beautiful...

p222====
Need firewood.

Try looking inside
the cave.

p223----
Destined meeting?

Shenhua and I met
because of
destiny?

p224====
Heard Shenhua sing

A song about the
beauty of Guilin.

p225----
Find Bailu village

Five Colors Spring
The water's color
constantly changes

p226====
Shenhua's home

A huge tree stands
in front...

p227----
The tree is called
"Shenmue."

Flower of Shenmue
tree is "Shenhua."

p228====
Delicate pale
violet flower...

Shenhua got her
name from this
flower.

p229----
I will stay
in Shenhua's
home for
the night.

p230====

I should check out
Shenhua's father's
collection.

p231----

A diagram with the same design as the Phoenix Mirror's.

p232====

Diagram was passed down by Shenhua's ancestors.

p234----

Shenhua is taking me to Stone Pit to meet her father.

p235====

"Go with the one one who holds the Phoenix, and find the proof."

p236----

Must be something in this hall. I must find it!

p237====

| Money |
| Information |

p238----

*Part-Time Jobs
Fortune's Pier
->Carrying crates

p239====

Queen's St.
->stand by the tackle shop

p240----

South Carmain Qr.
->stand by the gate to Wise Men's Qr.

p241====

*Gambling
Fortune's Pier

->In warehouses

p242----

Green Market Qr.

p243====

p244----

*Lucky Hit stands
South Carmain Qr.

p245=====

p246-----

*Arm wrestling

Near docks of

Worker's Pier.

Near street stalls

of Worker's Pier

p247=====

Near entry gate to

Fortune's Pier.

Back of KaihoTrans

at Worker's Pier.

Rooftop Fight area

p248-----

*Darts

Swing

in Worker's Pier.

p249=====

p250-----

Blue Sky

in Fortune's Pier

p251=====

p252-----

*Pawnshops

p253=====

p254-----

p255=====

Queen's St.

->by porridge shop

->by tackle shop

p256-----

*Part-Time Jobs

p257====
ThousandWhite Bldg

p258----

p259====

p260----

p261====

p262----

p263====

p264----

p265====

p266----

p267====

p268----

p269====

*Street Fighting

p270----

p271=====

Phoenix Bldg.
Blue Dragon Garden
Black Heaven Bldg.

p272----

p273=====

p274----

p275(cover)

Segredos

BAD ENDING (final ruim)

Você pode ver o final ruim se demorar muito para terminar o jogo. Para conseguir isso você deve terminar o jogo após o dia 31 de junho. Para isso, enrolar vai ser a coisa que você mais vai ter que fazer, para passar um pouco mais rápido, quando for até a barbearia conversar com Zhangyu sobre o wude, aperte A no QTE, para que assim o tempo passe rapidamente, pois pulará para o próximo dia.

BLUE SKY BEER GARDEN CUTSCENE

Quando estiver fazendo o Chawan Signs, vá para o Blue Sky Beer Garden no Fortune's Pier e tente o sinal. Isto vai acarretar em uma cena com Fangmei e Eileen.

CD PLAYER WARNINGS

Coloque o GD-ROM em um CD player e escute a trilha 2. Cada disco tem algumas falas. Cada GD tem um personagem diferente. Escute todos os quatro GD's para escutar todas.

DELINS PLUNGE

Se você continuar praticando o Brawling Uppercut quando Delin estiver te ensinando, quando ele perguntar se você quer ver o golpe mais uma vez, diga que sim para ver uma cena que Delin cai na água.

DISC SWAP ART

Quando você terminar algum disco, na tela em que diz para trocar o CD aperte R para ver duas imagens, há duas em cada disco.

EXTRA FREE BATTLES & QTEs

Depois de ajudar Guixiang, se for vê-la denovo após alguns dias, ela vai deixar você treinar um golpe novo em um Land Shark em uma FREE battle.

Quando estiver fazendo o Chawan Sign, faça um no White Dynasty Qr., vai entrar um QTE.

Depois de fazer o último Chawan Sign e lutar no mercado; no dia seguinte vá para a cidade e vai ocorrer uma cena em que Joy fala para você voltar para o Come Over Guest House denovo. Depois disso você pode ir ao Man Mo Bistro e entrar em um QTE envolvendo Fangmei.

Fazendo o Chawan Sign no 'porridge shop' (Queen St.) você também entra em um QTE, agora envolvendo os Poison Brothers, ao qual Joy te salvou no disco 1.

FULL PAUSE SCREEN

Para remover o texto de help para tela de pause aperte X + B.

REN THE BELL RINGER

Quando chegar em Kowloon, no começo do disco 3, Ren te leva para uma Herb Shop. Quando ele pedir para você tocar a campainha, não toque, até que ele fique furioso e toque ele mesmo.

SIGN STRAIGHTENING

Na primeira vez que visitar o Come Over Guest House, em vez de ir dormir, volte e siga pela esquerda e siga até a esquina. Você verá um evento em que você terá que ajudar um cara a colocar uma placa.

SEGA SATURN MOVIE

Quando você terminar o jogo abrirá o Sega Saturn Shenmue Video. Esse vídeo mostra o Shenmue se fosse lançado para o Saturn; tem gráficos bem ruins.

USANDO O SHENMUE 1 FILE

Quando você começa o Shenmue 2, você é perguntado se quer usar o save file do Shenmue 1, tem que ser o file do final do jogo, não do meio. Aqui está a lista das coisas carregadas do Shenmue 1.

Dinheiro (transformado para Hong Kong Dollars),
Level dos golpes (se estiverem master, estarão pela metade em Shenmue 2),
Collectables,
Sword Handgaurd,
Phoenix Mirror,
White Leaf,
Carta de Master Chen,
Carta de Iwao para Zhu Yuanda,
Data
Mysterious Scroll,
Photos,
Tokens,
Relógio de Ryo,
Hang on e Space Harrier Saturn games (agora colecionáveis),
Baterias (agora colecionáveis),
Light bulbs (agora colecionáveis),
Matches (agora colecionáveis),

Todos os moves scrolls do antique shop,
Amuleto (Nozomi deu para Ryo no final de Shenmue 1)

WONG'S PHOTO

Para conseguir a foto de Wong, vá para a venda de 'coisas' para pesca na Queen
St logo após ele roubar sua bolsa e olhe
para a foto de Wong que lá vai estar, o dono da loja vai de dar a foto.

Dedico este guia para minha família e minha namorada, que são as pessoas que
mais amo na vida.

'Reach for the sky
Touch the sky
Revive a hope
For mankind'
(Fear Factory)

feito por: GUILDÊÑ\$TÈRN - 2002
petersozzy@msn.com
petersozzy@yahoo.com
peterson.dias@poli.usp.br