

X3 SALVE AS CRIANÇAS

Uma missão de Love Craft

Tínhamos encontrado finalmente um abrigo seguro com outros sobreviventes! Nós estávamos bem, passeávamos como se não houvesse amanhã. Enfim, tudo isso foi antes ... Antes da invasão. O acampamento foi esvaziado antes que as primeiras barricadas cedessem. Um pânico, o cheiro, os gritos. Estávamos fugindo. Josh tinha visto o heliporto na parte traseira do acampamento, mas, no último momento, Wanda disse: "Você ouviu isso? Oh não, crianças chorando".

Mapas necessários: **4D, 5B, 3C, 6B, 7B, 5C & 3B**

OBJETIVOS

- Recuperar as chaves do helicóptero representadas pelo marcador vermelho.
- Pegar as chaves que abrem o abrigo onde estão as crianças, indicado pelo marcador verde.
- Abrir a porta verde que dá acesso as crianças que deverão ser salvas. As crianças são representadas pelo marcador azul.

- Para a missão ser concluída as crianças e pelo menos um sobrevivente devem chegar à área de saída, e não se esqueça das chaves do Helicóptero! Não pode ter zumbis na zona para sair.

REGRAS ESPECIAIS

Socorro! As crianças estão presas em um edifício e gritando muito. Coloque 6 marcadores de barulho no abrigo. Os zumbis vão em direção ao barulho com prioridade, mesmo se eles avistarem sobreviventes. Se pelo menos 3 zumbis ficarem em frente a porta verde, eles conseguem quebrá-la, em seguida devoram as inocentes crianças: o jogo está perdido!

Onde você colocou as chaves? Somente o sobrevivente que pegou a chave pode abrir a porta verde. Se ele morrer o marcador verde é deixado no local da morte, qualquer outro sobrevivente pode pegá-lo contanto que esteja na mesma zona que o marcador. Não aparece zumbi ao abrir a porta verde, o mesmo vale para as chaves do helicóptero.

Você não pode dirigir o carro de polícia.

Shhh! Quando as crianças são retiradas do abrigo, os 6 marcadores de barulho seguem a babá improvisada que as resgatou. Os zumbis estão com muita fome, é hora de correr!

A fila anda! Se caso a babá improvisada morrer, o marcador azul (e os 6 marcadores de barulho) é deixado no lugar onde ele morreu, para que outro sobrevivente pegue e leve até saída!

Voando são e salvos! O jogo só acaba com vitória se escaparem com as crianças (marcador azul) e as chaves do helicóptero (marcador vermelho)!

