

# MANUAL BOUNTY HUNTER CXP FRAMEWORK

*Por DevUnknown*

## 1. Como se tornar um Bounty Hunter no servidor ?

É muito simples, a primeira coisa a fazer é abrir seu mapa (tecla 'M') nativo do Arma 3, e procurar pelo "HQ - Bounty Hunter" (nome padrão utilizado na framework). Pegue algum veículo e alcance a área compreendida pelo marcador. Assim que você chegar no local procure por uma plaquinha (o mesmo tipo de plaquinha que as outras lojas utilizam); chegue perto dela, gire o scroll de seu mouse para ver as opções que ela disponibiliza e clique em "Comprar licença... (R\$PRECO)". Pronto, agora a plaquinha lhe mostrará mais opções e você poderá acessá-las. Dentre essas opções você irá encontrar as lojas da corporação e suas devidas dependências.

## 2. O que devo fazer para trabalhar como ajudante da lei ?

Lembre-se: VOCÊ NÃO É UM POLICIAL, MAS SIM UM AJUDANTE DA LEI. LOGO, PROCURE AJUDAR NA APREENSÃO E PUNIÇÃO DOS CRIMINOSOS QUE LHE FOREM DADOS. Para começar a caçar bandidos, de forma legal, você precisará comprar uma arma com munições de borracha. Vá na **Loja de Armas Bounty Hunter** e encontre a arma e a munição com os seguintes nomes: "Arma de Borracha" e "Bala de Borracha". Com esses itens você será capaz de neutralizar o bandido sem matá-lo. Em seguida, saia da loja de armas e procure pelo **Mercado Bounty Hunter**. Nele, compre os itens: **Algemas**, **Chave de Algema** e **Injeção de Adrenalina** (para reanimar seu alvo que ficará inconsciente com a bala de borracha); o item **Chave-Mestra Legal** é opcional.

Agora que você já possui os itens básicos para trabalhar como Bounty Hunter, localize um criminoso na opção **Localizar Alvo-Recompensa** da plaquinha. Você receberá um alvo aleatório que está na lista de procurados do servidor : (Menu do Jogador(tecle 'Y') >> Procurados).

OBS: os criminosos que tiverem seus nomes destacados como '->Jurandir-<' na lista, estarão sendo caçados pelos Bounty Hunters naquele momento. O prêmio recebido ao capturar cada criminoso é mostrado no mesmo menu.

### 3. Como ganhar a recompensa por ter capturado um alvo-recompensa ?

Existem duas formas de ganhar a recompensa referente ao seu alvo-recompensa: capturando-o e enviando-o para a cadeia através do HQ Bounty Hunter, ou na própria cadeia; ou matando-o. A segunda forma lhe dará apenas a metade do valor da recompensa, e a primeira, o valor completo.

### 4. Como interagir com o sistema de forma correta ?

Com certeza você não vai adivinhar como deixar seu alvo novamente consciente após ter neutralizado-o com uma bala de borracha, por isso criei este tópico no manual. Ok, vamos lá!

Para receber a recompensa completa de seu alvo, você precisará levá-lo vivo para a polícia (no caso, a cadeia). Para facilitar sua busca, assim que você localiza um alvo-recompensa, uma tarefa Bounty Hunter será criada e uma área circular vermelha será criada em seu mapa acima da possível localização atual de seu alvo. Para identificá-lo melhor, ao encontrar um jogador suspeito perto/na área marcada (ou fora, isso não importa), sua TAG ficará rosa com a seguinte frase: "ALVO-RECOMPENSA: nomedojogador".

Agora que você achou seu alvo-recompensa você pode acertá-lo com uma bala de borracha numa distância de até (X, definido pelo servidor em questão) metros, do contrário o alvo morrerá. Após acertá-lo, chegue próximo de seu corpo no chão e aperte a tecla do menu de interação do jogador (padrão: Tecla do Windows) e busque pelo botão **Adrenalina**. Logo após a injeção de adrenalina, seu alvo ficará consciente novamente e você terá que nocauteá-lo (tecla padrão: SHIFT+G) para algemá-lo em seguida (pelo mesmo menu usado no passo anterior).

Se você conseguir capturar seu alvo vivo, basta enviá-lo para cadeia e sua recompensa lhe será entregue automaticamente!

### 5. Considerações finais...

Se você estiver em uma gangue e seus amigos forem bounty hunters também, vocês podem escolher alguém para localizar um alvo-recompensa e depois irem em busca da captura do mesmo, juntos. No final, matando ou capturando o alvo, vocês têm a opção de dividir a recompensa prometida pelo alvo!