

The Fifth Element

PARTE 1

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

Pratas Dicas / Walkthrough

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



INTRODUÇÃO

Neste jogo baseado em mais um filme de sucesso você atuara como KORBEN DALLAS e como LEELOO recebendo uma série de tarefas para serem executadas. Assim que entrar no MENU PRINCIPAL vá até a opção CONTROLE e aprenda os comandos e as teclas de cada personagem. Consulte a **TABELA DE COMANDOS** se tiver alguma dúvida.

O jogo fornece uma série de CHEAT CODES e se desejar fazer uso deles consulte a **TABELA DE CHEAT CODES**. Não consegue SALVAR O JOGO no meio das fases. Só conseguira fazer isto quando terminar cada fase. Além de executar a missão principal da fase deve achar um determinado número de itens e algumas passagens secretas. O percentual encontrado em cada fase estará sendo indicado. Fique atento para cumprir por completo cada missão.

Para fazer este WALKTHROUGH recebi uma ajuda fundamental de MARCOS ANDRÉ (do Rio de Janeiro) e sem a ajuda dele não seria possível zerar todas as fases. Valeu pela força!

O jogo se passa no ano de 2259 e seu grande objetivo é conseguir abrir o Portal e impedir que o MAL ABSOLUTO tome conta do planeta. Para conseguir isto deve achar 4 elementos (água, ar, fogo e terra), leva-los a um Templo Sagrado no EGITO e unir estes 4 elementos a um 5º ELEMENTO que é LEELOO.

1ª MISSÃO

OBJETIVO

Nesta missão vai atuar como KORBEN e deve achar a célula de reconstrução e reativar LEELOO usando a chave de DNA.

PERCENTUAL

. ITENS ==> 100%

. SEGREDOS ==> 100%

EXTERIOR DO LABORATÓRIO

Após a sequência inicial você está na parte externa do Laboratório. Faça um giro e veja uma vida perto da grade. Pegue esta vida (fica com 11) e siga por esta área. Antes de descer a escada observe a plataforma à direita vendo em cima dela uma antena e um caixote.

À esquerda da escada tem um pequeno muro. Pule para ele, gire e pule para a plataforma. Dê um tiro no caixote e pegue 1 vida. Atire na antena e desça desta plataforma descendo também a escada.

Observe que à direita tem 2 corredores. Entre no último corredor com cuidado pois nesta área tem 2 guardas. Mate-os rapidamente e pegue de um deles 1 kit de saúde. Observe que tem mais 2 guardas atirando em você. Atire neles e limpe a área. Observe o local com mais calma e veja uns caixotes e um portão bloqueado por barras elétricas. Atire nos caixotes e pegue outro kit de saúde.



Atire no armário que tem perto do portão e desligue as barras elétricas. Antes de sair desta área pule pelos pequenos muros (onde matou um guarda) e vá até o final do corredor pegando outro kit de saúde. Retorne e saia pelo portão.

Observe a área com cuidado e localize mais abaixo, perto do portão, um bloco com luzes. Deve pular para este bloco que funciona como um elevador. Posicione o mais perto do muro que conseguir e ande (seta) em direção a este bloco.



Suba por um elevador e entra em uma passagem secreta pegando 1 kit de saúde, energia e 1 vida. Entre no elevador que tem nesta área e retorne para perto do portão. Torne a sair pelo portão e atravesse com cuidado a estreita ponte.

Atire nos 3 barris que atrapalham seu caminho, pule pelo buraco e veja uma nave partindo. Vá até onde estava a nave e atire nos barris. Siga por esta área com cuidado e sua visão muda. Ande com cuidado por este parapeito e veja um vidro verde. Atire neste vidro e entre pelo buraco.

LABORATÓRIO - DEPÓSITO

Nesta área tem 4 guardas para matar. Vá com cuidado, mate todos e pegue de um deles 1 kit de saúde. Após limpar a área retorne para o ponto de onde veio e localize à esquerda uma grade no meio de uns caixotes. Vá até esta grade e chute-a localizando uma passagem secreta. Entre nesta área e pegue 1 kit de saúde.

Retorne para o centro do depósito e localize um caixote que pode atirar. Este caixote está posicionado do lado oposto ao de sua chegada (direita). Após atirar neste caixote pegue 1 kit de saúde.

Desta posição ande para a esquerda desta área e localize outro grupo de caixotes que pode atirar. Destrua estes caixotes, entre nesta área e localize uma passagem secreta.



O corredor para esta passagem está bem escuro. Entre por ele e pegue 2 kits de saúde e 1 energia. Saia desta área e vá para perto do elevador que está bloqueado com barras elétricas. Suba nos caixotes que estão nesta área, pegue 1 kit de saúde e olhe para a plataforma do outro lado.



Localize uns caixotes e atire neles Pule para esta plataforma, pegue mais 1 kit de saúde e atire no armário que tem nesta área conseguindo desligar as barras elétricas. Vá até o elevador e suba por ele.

LABORATÓRIO - 1º ANDAR

Saia rápido do elevador e mate o guarda que está no corredor. Observe as portas trancadas e no momento não consegue abri-las. Siga pelo corredor e chegue em um HALL redondo. Atire na redoma que tem no centro deste HALL e observe um elevador e caixotes nesta área.

Atire nos caixotes e mate o guarda que aparece no corredor. Cuidado, pois vão aparecer 2 guardas no elevador. Mate todos e continue com cuidado seu caminho. Mate mais um guarda neste corredor e observe o local.



Veja que o corredor está bloqueado por barras elétricas. Aproxime-se do pequeno robô que está nesta área e acione-o ("ENTER"). O robô passa pela barras da direita e desativa-as.

Siga pelo corredor e mate 2 guardas que aparecem da sala à direita. Entre nesta sala e pegue do balcão da direita 1 energia. Vá até o balcão da esquerda e acione o pequeno guindaste. Este guindaste quebra a grade da parede revelando uma passagem secreta. Siga por esta passagem e localize uma fonte de controles. Atire nesta fonte e consegue desativar as portas do corredor. Retorne até seu ponto de origem e consegue entrar em 4 salas.

Nas portas da direita não tem nada a fazer (só matar um guarda). Entre na 1ª porta da esquerda e pegue da bancada 1 kit de saúde. Atire no armário que tem nesta sala e consegue desativar as outras barras elétricas do corredor. Entre na 2ª porta da esquerda e mate o guarda. Pegue a chave de DNA e a energia que está em cima da bancada.

Saia e vá para o corredor entrando na área desbloqueada. Entre no elevador e suba.

LABORATÓRIO - 2ºANDAR

Saia pelo corredor e mate rapidamente os bichos que aparecem nesta área. Repare nos caixotes que estão perto da porta, atire neles e pegue 1 kit de saúde. Siga pelo corredor e veja à esquerda um painel iluminado. Atire neste painel e uma máquina é liberada seguindo pelo corredor e desbloqueando as barras elétricas.

Atire em todos os tubos de ensaio que estão neste corredor, siga por ele e mate mais bichos. Siga até achar uma bifurcação à esquerda. Entre por esta bifurcação, mate mais um bicho e entre no elevador subindo por ele.

LABORATÓRIO - 3ºANDAR

Siga por esta área com cuidado e atire em um armário desativando umas barras elétricas da sala da reativação. Vá rápido para o elevador (tem guardas à esquerda) e desça.

LABORATÓRIO - 2ºANDAR

Mate rapidamente os guardas que estão nesta área e veja um elevador. Ele te leva ao 1º andar e não tem necessidade de retornar até lá. Siga pela área azul e entre na Sala de Reativação.



Mate o guarda que está nesta sala e dê uma volta atrás do aparelho pegando 1 vida. Vá até a mesa de controle e acione-a usando a chave de DNA. Consegue seu objetivo e reativa LEELOO partindo para a

2ª MISSÃO

OBJETIVO

Nesta missão vai atuar como LEELOO e deve entrar no Complexo Penitenciário para libertar KORBEN que foi preso.

PERCENTUAL

- . ITENS ==> 100%
- . SEGREDOS ==> 100%

COMPLEXO PENITENCIÁRIO

Após a sequência observe seus movimentos e repare que não possui nenhuma arma. Para atacar use o chute e socos. Saia deste compartimento, siga pelo corredor e acabe com um robô que te ataca. Tome cuidado pois quando este robô cair no chão pela 2ª vez ele explode. Fuja desta explosão senão vai perder energia. Continue seguindo pelo corredor até chegar perto das barras elétricas.



Para passar por estas barras pule e agarre no teto. Passe pela 1ª barra e vá para o chão. Agache e passe pela 2ª barra. Torne a pular e a agarrar no teto passando pela 3ª barra. Passe pela porta e entre no corredor matando um guarda e 2 robôs. Observe este corredor e veja à direita uma grade na parede. Chute esta grade e quebre-a revelando uma outra área. Vamos ai mais tarde.

Vá até o buraco da parede onde estava o robô e pegue uma bomba. Observe que dentro deste buraco tem uma grade. Use a bomba nesta grade e descubra uma passagem secreta. Entre nela e pegue energia, vida, bomba e kit de saúde. Retorne para o corredor, passe por uma porta bloqueada por barras elétricas e ficara presa em uma área por barras elétricas. Observe bem a parede desta área e localize um escrito amarelo.



Aproxime-se deste escrito e use o ("ENTER") conseguindo achar um desvio. Siga por esta área, pegue 1 kit de saúde, quebre uma grade e retorne ao corredor. Observe esta área, veja uma porta trancada, uma máquina à esquerda e uma porta perto desta máquina. Entre por esta porta com cuidado e mate 2 robôs.



Entre na sala e veja à direita um painel. Vá até este painel e acione-o conseguindo desligar as barras do corredor. Entre até o final desta sala e observe as janelas bloqueadas por eletricidade. Olhe no painel que está perto das janelas e consegue ver o painel que desativa a eletricidade das janelas. Pegue 1 bomba do fundo da sala e registre a localização desta SALA DAS JANELAS.

Retorne ao corredor e aproxime-se da máquina. Acione-a e ela explode os barris abrindo a porta. Siga com cuidado e mate os guardas. Passe por outra porta, mate um guarda que aparece nesta área e vá para a direita entrando em um grande salão.

Localize no chão uma bomba e pegue-a. Siga a área e entre no corredor à direita. Passe pela porta e entre na sala de CIRCUITO INTERNO. Mate o guarda que está nesta sala e observe o local. Pegue 1 kit de saúde e localize um grande botão vermelho. Acione-o e consegue desligar aquelas barras elétricas que estavam no início do corredor, bloqueando a porta. Observe os painéis localizando vários ambientes deste complexo. Em um deles verá KORBEN dentro de uma cela.

Saia desta sala, agache e passe pelas barras elétricas que aparecem. Mate 2 guardas, passe pelo grande salão e siga para a direita do corredor. Pegue 1 energia, veja um elevador bloqueado por barras elétricas e retorne.

Siga por todo o corredor, passe pela SALA DAS JANELAS e entre pelo corredor que foi liberado das barras elétricas. Entre na sala de JULGAMENTO e mate 2 guardas que estão nesta área. Localize um painel no final da sala e acione-o. Consegue abrir uma porta que está após aquela grade da parede.

Saia da sala e retorne para o início do corredor entrando pelo buraco da grade que chutou. Pule, pendure no teto e vá para o outro lado.



Vá para o chão, chute a grade e entre na sala dos ARMÁRIOS. Mate um guarda que está nesta área e pegue de cima de um armário 1 kit de saúde. Siga pelo corredor e chega em um enorme salão redondo. Mate nesta área 3 robôs e observe o local. Vá até o centro do salão e pegue 1 energia.

Retorne até o corredor da sala dos ARMÁRIOS (para localizar-se) e volte a este salão redondo andando pela direita. Entre no 1º corredor marrom e veja uma porta bloqueada e um painel. Para acionar este painel necessita achar 1 cartão magnético.

Retorne ao salão redondo e continue pela direita dele. Passe por um corredor azulado, por uma porta fechada e entre no corredor com listas amarelas e pretas. Passe pela porta e entre na sala de TIROS. Mate 2 guardas que estão nesta área e pegue de um deles o cartão magnético.



Vá atrás dos painéis (pode quebrá-los) e pegue energia, bomba e kit de saúde. Observe uma parede estragada atrás destes painéis e use uma bomba nesta parede achando uma passagem secreta. Entre por esta passagem, desça a escada e use uma bomba nas grades das celas. Pegue de dentro destas celas 2 vidas, 2 energias e 5 bombas. Retorne para a sala de TIROS e localize perto da porta uma grade.

Chute esta grade e ache outra passagem secreta. Entre por ela e localize 2 energias. Pendure no teto, vá até estas energias e pegue-as. Retorne (pendurada) e saia da sala de TIROS chegando no salão redondo.

Localize aquele corredor marrom e aproxime-se do painel. Como tem o cartão magnético consegue aciona-lo e abrir o bloqueio da porta.

Vá atrás dos painéis (pode quebrá-los) e pegue energia, bomba e kit de saúde. Observe uma parede estragada atrás destes painéis e use uma bomba nesta parede achando uma passagem secreta. Entre por esta passagem, desça a escada e use uma bomba nas grades das celas. Pegue de dentro destas celas 2 vidas, 2 energias e 5 bombas. Retorne para a sala de TIROS e localize perto da porta uma grade.

Chute esta grade e ache outra passagem secreta. Entre por ela e localize 2 energias. Pendure no teto, vá até estas energias e pegue-as. Retorne (pendurada) e saia da sala de TIROS chegando no salão redondo.

Localize aquele corredor marrom e aproxime-se do painel. Como tem o cartão magnético consegue aciona-lo e abrir o bloqueio da porta.



Passe pela porta que desbloqueou, siga pelo corredor e veja 2 portas. A da esquerda está trancada, passe pela outra e entre na sala dos CONTROLES. Mate o guarda desta sala e observe o local.



Pegue 1 bomba e 1 kit de saúde e acione as 3 chaves que estão nas mesas de controle. Consegue abrir 3 portas daquele salão redondo. Saia desta sala e volte ao salão redondo.

Vá para a direita e não entre ainda no 1º corredor, deixe este corredor por último. Siga e entre no corredor seguinte. Mate um robô nesta área, desça a escada e mate um guarda.



Observe as celas e vá até o painel acionando-o. Abre as 3 celas e deve matar os 3 macacos rapidamente. Pegue da cela do meio 1 energia e saia desta área retornando ao salão redondo.

Continue pela direita, passe pela sala de TIROS e entre no próximo corredor. Mate um robô, desça a escada e mate o guarda. Acione o painel e abra as portas das celas. Mate os macacos e pegue das celas 1 bomba e 1 energia. Saia desta sala retornando ao salão redondo. Continue pela direita, passe pelo corredor da sala dos ARMÁRIOS, pelo corredor marrom e agora entre no próximo corredor chegando nas celas principais.

Observe as celas e vá até o painel acionando-o. Abre as 3 celas e deve matar os 3 macacos rapidamente. Pegue da cela do meio 1 energia e saia desta área retornando ao salão redondo.

Continue pela direita, passe pela sala de TIROS e entre no próximo corredor. Mate um robô, desça a escada e mate o guarda. Acione o painel e abra as portas das celas. Mate os macacos e pegue das celas 1 bomba e 1 energia. Saia desta sala retornando ao salão redondo. Continue pela direita, passe pelo corredor da sala dos ARMÁRIOS, pelo corredor marrom e agora entre no próximo corredor chegando nas celas principais.



Desça a escada, veja KORBEN dentro da cela e vá até o painel acionando-o. Assista a sequência e consegue seu objetivo. Parta para a

3ª MISSÃO

OBJETIVO

Nesta missão vai continuar a atuar como LEELOO e após liberar KORBEN deve achar um caminho para cair fora deste Complexo Penitenciário e partir para a missão seguinte.

PERCENTUAL

. ITENS ==> 100%

. SEGREDOS ==> 100%

COMPLEXO PENITENCIÁRIO

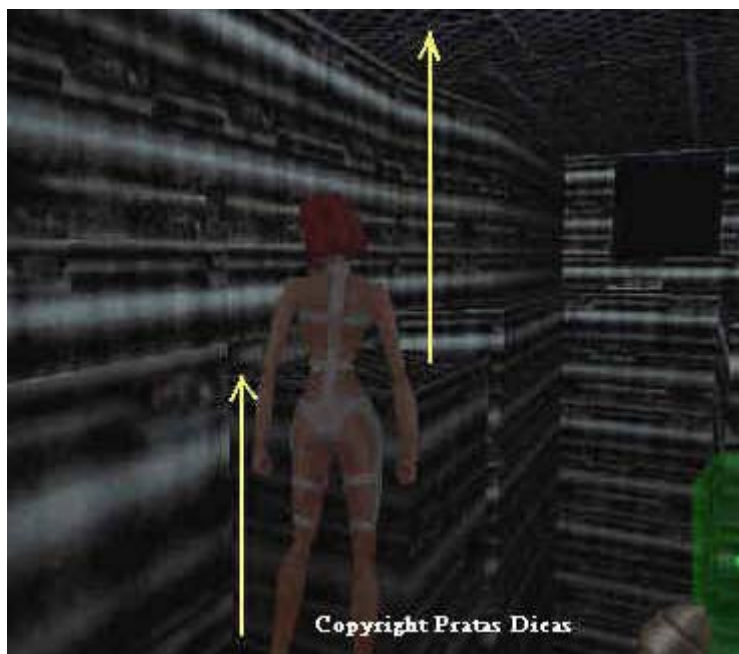
Após a sequência você continua na área das celas e está com todos os seus itens. Vá até a cela da esquerda e pegue 1 kit de saúde e 1 bomba. Retorne para a cela da direita e chute o barril que está nesta área aparecendo uma passagem secreta.

Entre por esta passagem, pegue 1 energia e 1 bomba e chute outro barril abrindo nova passagem. Siga por ela e chega em uma sala onde tem um painel. Pegue 1 energia e não acione este painel agora. Deve percorrer novamente este complexo para recolher uma série de itens.



Aproxime-se da porta que tem nesta sala e saia para o corredor vermelho. Mate 2 robôs que estão neste corredor, siga por ele e retorne ao salão redondo. Mate nesta área mais 2 robôs e sua única saída daqui será pela sala dos ARMÁRIOS.

Vá para ela, pegue 1 energia em cima do armário e saia pelo buraco da parede. Não consegue pular para o teto desta 1ª plataforma. Fique bem na beirada dela e pule para a plataforma da esquerda.



Desta plataforma pule e agarre no teto saindo pelo buraco. De volta a este enorme corredor siga por ele e entre no buraco da parede (à direita). Pegue nesta área 1 vida, energia e bomba. Volte para o corredor, mate 2 robôs e entre na sala das JANELAS.

Vá até o final da sala e pegue 1 bomba. Saia da sala e continue pelo corredor. Mate outro robô e siga pelo estreito corredor ao lado do grande salão. Pegue 1 energia e entre no elevador que agora está liberado das barras elétricas.

Siga e chega em uma nova área. Veja a grande janela desta sala, quebre todos os vidros e observe que do outro lado tem um elevador mas ele está bloqueado por barras elétricas.



Continue seguindo esta área e mate um guarda. Chute a grade da janela e entre na sala. Pegue 1 bomba, 1 vida, 2 energias e 1 kit de saúde. Vá até o painel que tem nesta sala e acione-o. Consegue liberar as barras elétricas do elevador.

Retorne para a sala da janela e suba na mesa que está perto dela. Desta mesa pule para a plataforma de ferro e entre no elevador retornando para o salão redondo.

Volte para o corredor vermelho e aproxime-se do painel. Após acionar este painel deve ser muito rápida e retornar para a SALA DAS JANELAS. Terá 1,25 minuto para chegar até lá.

Acione o painel, pegue novamente o corredor vermelho e vá para o salão redondo. Vá para a esquerda, entre no corredor da sala dos ARMÁRIOS e saia pelo buraco da parede.

Proceda da mesma forma que fez anteriormente e saia do buraco. Corra pelo corredor e entre na SALA DAS JANELAS saindo por uma delas. Está agora no parapeito do prédio e pode fazer tudo com mais calma. Vá para a direita e pule cuidadosamente pelos buracos matando um macaco. Atravesse devagar a estreita viga de ferro, pule pelo buraco e mate mais 2 macacos.



Contorne este parapeito até conseguir entrar em um corredor. Siga o corredor, entre na sala e mate um macaco. Aproxime-se do painel e acione-o liberando a porta desta sala. Atire uma bomba nos barris e passe pela porta.



Siga a área, pegue 1 vida e consegue chegar na sala onde está o táxi. Assista a sequência e mais uma missão cumprida. Parta para sua

4ª MISSÃO

OBJETIVO

Para atingir o objetivo desta fase deve atuar como KORBEN e como LEELOO. O sacerdote VITO CORNELIUS informa a vocês onde estão 2 peças importantes para o sucesso da missão. Como LEELOO deve chegar até o apartamento de CORNELIUS e pegar o ativador da TERRA e como KORBEN deve achar o ativador do FOGO e leva-lo até o apartamento de CORNELIUS.

LEELOO

PERCENTUAL

. ITENS ==> 100%

. SEGREDOS ==> 100%

CORNELIUS

Inicia esta fase sem nenhuma bomba e está no exterior de um prédio, perto do táxi. Faça um giro nesta área e pegue 1 vida. Atravesse a passarela, passe pela porta e entre no prédio.

Siga pelo corredor, suba os degraus e entre em uma sala. Mate o lutador que está nesta sala e pegue de cima da mesa 1 energia. Quebre os vidros da janela e saia por ela.



Pule para o parapeito do outro prédio e passe pela porta. Repare neste HALL e note na parede da direita uma área diferente. Dê um soco nesta área e ache uma passagem secreta. Pegue 1 bomba e vá para a escada da esquerda.

Entre na sala com cuidado e mate 2 guardas. Pegue de um deles 1 bomba e de trás de uns caixotes pegue 1 vida. Quebre um pequeno vidro que tem na parede, agache e vá para a varanda. Ande para a direita e observe a grade de ferro que tem nesta área e o movimento dos carros. Deve agarrar nesta grade, andar segurando nela até chegar no outro prédio.



Pendure na grade e siga bem rente da parede da direita. Quando chegar na bifurcação vire para a esquerda e observe o movimento dos carros. Quando for o momento certo siga rápido até chegar na parede do outro prédio. Vire, se posicione e torne a observar os carros. Assim que o carro amarelo passar vá rápido para a esquerda e entre no prédio.

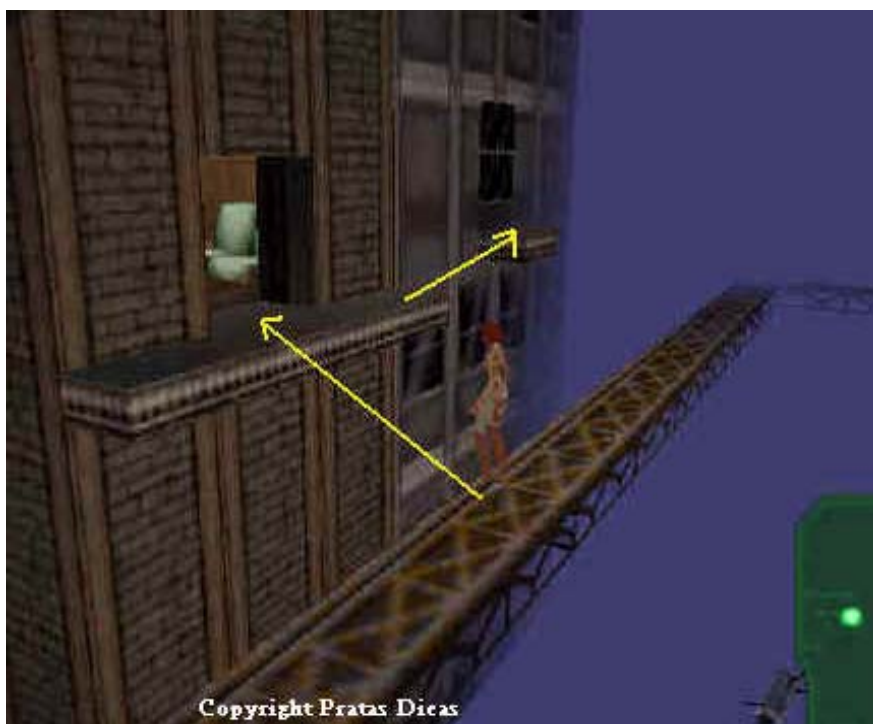
Assim que descer neste corredor mate o lutador e siga este corredor até o final. Repare na parede e atire uma bomba nela achando uma passagem secreta. Entre e pegue 1 vida e 1 energia e retorne ao corredor. Mate outro lutador e pegue 1 bomba.

Saia pela janela e volta a ficar no parapeito do prédio. Vá para a direita e observe a área. Pule para o parapeito em frente, pegue 1 kit de saúde e entre na passagem aproximando dos trilhos. Pegue no final da ESTAÇÃO 1 vida e tenha cuidado com o trem.



Deve ser muito rápida nesta área. Assim que o trem partir suba nos trilhos, vá correndo atrás dele e entrando pela bifurcação que tem à esquerda. Fique na posição e espere o trem passar para a direita da tela. Siga rápido para a esquerda e entre na bifurcação da esquerda. Torne a ficar na posição e quando o trem passar para a direita siga para a esquerda indo até o final do túnel.

Pegue 1 energia neste túnel, fique na posição e quando o trem partir vá atrás dele e pule para o parapeito da janela que tem à esquerda.



De cima deste parapeito olhe para a direita e pule para o parapeito seguinte. Chute o vidro da janela e entre no quarto pegando uma energia. Retorne pela janela e volte a pular para o parapeito anterior.

Entre na sala e mate o lutador. Pegue 1 bomba de cima da bancada e saia pela porta amarela. Mate o guarda que está neste corredor, siga a área e mate outro guarda. Pegue da janela 1 bomba e observe a área do outro lado vendo uns barris.



Atire uma bomba neste barris e faça um buraco na parede. Vá para a sala com cadeiras verdes e mate um guarda. Nesta sala tem uma pequena varanda e um parapeito. Vá para este parapeito e observe a área vendo uma plataforma na sua frente.



Pule para esta plataforma, mate um lutador e pegue 1 kit de saúde e 1 energia nesta sala. Retorne e volte a pular para o parapeito anterior. Saia da sala, volte ao corredor e localize o buraco que fez na parede.

Pule para o outro prédio, mate 3 lutadores neste corredor e veja 2 janelas. Vá primeiro para a janela da direita, atravesse a passarela e entre no outro prédio. Mate o guarda, siga pela sala passando pela porta amarela e mate mais 2 guardas. Vá até o final desta sala e acione uma máquina que está perto da janela conseguindo abrir um buraco do outro lado.

Saia desta área, retorne pela passarela e agora vá para a janela da esquerda. Pule pelo barco e dele pule para o outro prédio.

Pule para esta plataforma, mate um lutador e pegue 1 kit de saúde e 1 energia nesta sala. Retorne e volte a pular para o parapeito anterior. Saia da sala, volte ao corredor e localize o buraco que fez na parede.

Pule para o outro prédio, mate 3 lutadores neste corredor e veja 2 janelas. Vá primeiro para a janela da direita, atravesse a passarela e entre no outro prédio. Mate o guarda, siga pela sala passando pela porta amarela e mate mais 2 guardas. Vá até o final desta sala e acione uma máquina que está perto da janela conseguindo abrir um buraco do outro lado.

Saia desta área, retorne pela passarela e agora vá para a janela da esquerda. Pule pelo barco e dele pule para o outro prédio.



Chute a porta, ente na sala e vá rápido para a esquerda entrando em um quarto. Pegue 1 vida, retorne e mate o guarda. Pegue 1 bomba que está em cima da bancada e vá para a saída da esquerda.

Desça a escada e chega em outra ESTAÇÃO. Novamente deve ser muito rápida nesta área. Fique preparada e quando o trem partir vá rápido pelo trilho entrando na bifurcação à direita. Fique preparada e quando o trem for para a esquerda da tela siga para a direita entrando na bifurcação da esquerda, perto de uma carrocinha de cachorro-quente.

Pegue desta carrocinha 1 energia e fique posicionada. Quando o trem for para a direita da tela siga o trilho para a esquerda e entre na bifurcação da direita. Fique preparada e quando o trem for para a esquerda da tela siga o trilho para a direita chegando em outra estação.

Siga pelo corredor que tem à esquerda e mate 2 lutadores. Passe pela porta amarela e observe a parede estragada que está na sua frente.



Use uma bomba nesta parede e pegue desta área secreta 1 vida. Vá para a esquerda do corredor e entre no apartamento de CORNELIUS. Mate um lutador, pegue da mesa 1 bomba e 1 energia e entre no quarto à esquerda.



Localize o ativador da TERRA (vaso) e pegue-o. Você conseguiu realizar plenamente sua missão.

KORBEN

PERCENTUAL

. ITENS ==> 96%

. SEGREDOS ==> 100%

CORNELIUS

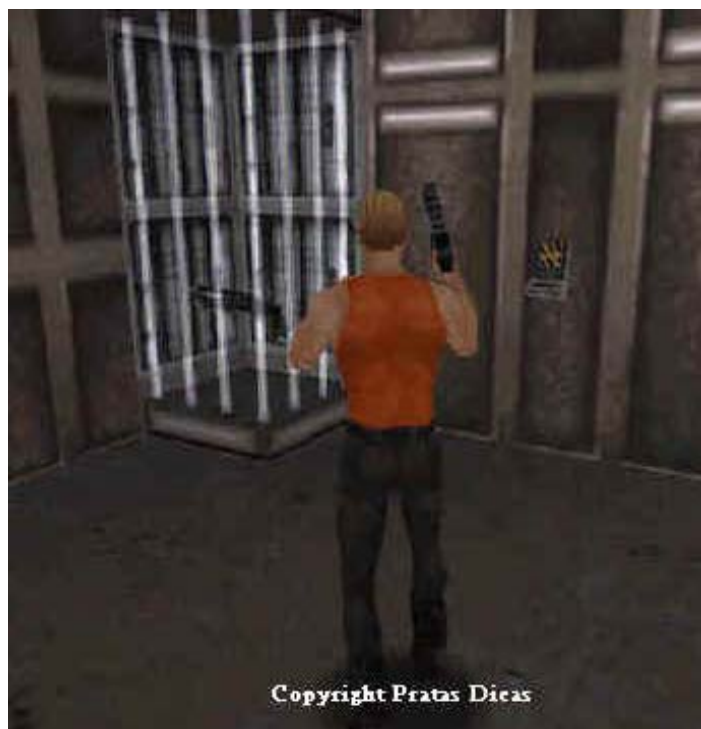
Inicia esta fase com seu revólver na mão e está no exterior de um prédio, perto do táxi. Faça um giro nesta área e pegue 1 vida. Atravesse a passarela e atire no lutador que aparece na sua frente.

Entre no prédio, pegue 1 kit de saúde e suba os degraus entrando em uma sala. Mate outro lutador e pegue, de cima da mesa, 1 energia. Atire nos vidros da janela e saia para a varanda.

Pule para o parapeito do outro prédio e entre no HALL. Observe a parede da direita e note uma área diferente. Dê um chute nesta área e ache uma área secreta.



Pegue 1 bomba e vá para a escada da esquerda. Mate nesta sala um lutador e observe o controle da parede. Tente aciona-lo e veja que necessita de um cartão magnético.



Pegue 1 vida que está atrás dos caixotes e saia indo para a outra escada. Mate um guarda neste corredor e siga passando pela porta. Entre em uma sala amarela e pegue da bancada da direita 1 munição. Vá até o terminal que está na outra bancada e acione-o. Pegue uma caixa de fósforos (ativador do FOGO) que aparece perto de você.

Saia pela janela que tem nesta sala e ande pela direita neste parapeito. Pule para o parapeito mais baixo e veja 2 guardas do outro lado. Mate os dois e vá para a escada que tem nesta área.



Entre na sala de arquivos e mate um guarda. Pegue o cartão magnético que ele deixa cair e vá para trás da bancada passando por uma porta amarela. Siga por este corredor e atire nos barris liberando a área. Siga o caminho e retorna para aquela sala do início desta fase.

Volte a sair pela janela, pule para o parapeito do outro prédio e entre no HALL. Vá para a escada da esquerda e use o cartão magnético no dispositivo da parede. Consegue liberar a arma dos raios elétricos. Pegue esta arma e saia desta sala retornando para a sala amarela.

Torne a sair pela janela, pule para o parapeito mais baixo e agora siga esta área pulando para o parapeito do outro prédio. Chega em um enorme pátio cheio de guardas. Suba rápido a escada que tem à direita e observe a área.

Entre na sala de arquivos e mate um guarda. Pegue o cartão magnético que ele deixa cair e vá para trás da bancada passando por uma porta amarela. Siga por este corredor e atire nos barris liberando a área. Siga o caminho e retorna para aquela sala do início desta fase.

Volte a sair pela janela, pule para o parapeito do outro prédio e entre no HALL. Vá para a escada da esquerda e use o cartão magnético no dispositivo da parede. Consegue liberar a arma dos raios elétricos. Pegue esta arma e saia desta sala retornando para a sala amarela.

Torne a sair pela janela, pule para o parapeito mais baixo e agora siga esta área pulando para o parapeito do outro prédio. Chega em um enorme pátio cheio de guardas. Suba rápido a escada que tem à direita e observe a área.



Veja os guardas no pátio e alguns itens no parapeito do prédio em frente. Entre pelo corredor e observe a área. Na sua frente tem uma OFICINA e a porta dela está fechada. Registre este local.

Retorne para o grande pátio e mate 6 guardas nesta área. Pegue mais uma munição e observe uma escada que tem à esquerda da tela. Siga até o final deste pátio matando mais 2 guardas. Vá para a direita da tela e localize uma porta amarela que está bloqueada por uma escada.



Vá até o dispositivo que tem na parede e tente aciona-lo. Necessita achar uma manivela. Retorne pelo pátio, mate mais um guarda e suba aquela escada que agora está à direita da tela. Vá para o centro da passarela, mate o guarda e pegue 1 energia e 1 munição. Retorne por esta passarela e pule para o parapeito que está na sua frente.



Mate os guardas que estão dentro da sala e pegue 1 munição. Volte para o parapeito e pule para o parapeito do outro prédio. Quebre a janela, entre no quarto e pegue 1 kit de saúde e 1 munição.

Volte para o parapeito e torne a pular entrando novamente na sala. Saia pela porta amarela que está perto do terminal e entre na sala cheia de caixotes com cuidado. Mate 2 guardas que estão nesta sala e ache uma passarela que te leva até outro prédio. Passe por ela e mate um guarda que está nesta sala. Pegue 1 energia e 1 munição e vá até o dispositivo que tem nesta sala. Acione-o e consegue abrir a porta da OFICINA que viu anteriormente.

Retorne pela passarela, saia da sala dos caixotes e vá para a esquerda da tela até o final do parapeito com cuidado. Vire para a esquerda e veja outro parapeito. Pule para ele.



Ande com cuidado por este parapeito até chegar perto de uma porta. Entre neste compartimento, mate o guarda e pegue 1 munição, 1 vida e 1 kit de saúde. Retorne para o parapeito e continue sempre à esquerda até conseguir pegar 2 munições e 1 vida.

Seu destino agora é o grande pátio. Pode pular para o chão e vá para aquela escada de onde viu a OFICINA. Observe que a porta está aberta mas para pular até lá necessita de uma ajuda. Localize a caixa do sinal de trânsito à esquerda e atire nela. O sinal fecha e um táxi fica parado na esquina.



Pule para o táxi e dele pule para a OFICINA. Pegue nesta área 1 vida e 1 manivela. Retorne pulando pelo táxi e para o outro prédio. Desça para o grande pátio e vá até o final dele.

Aproxime-se do dispositivo da parede e como já em a manivela consegue aciona-lo. A escada sobe e desbloqueia a porta amarela. Passe pela porta, siga o corredor e mate o guarda. Siga e entre no apartamento de CORNELIUS conseguindo realizar sua tarefa e partindo para sua

5ª MISSÃO

OBJETIVO

Para atingir o objetivo desta fase deve atuar como KORBEN e como LEELOO. EMMANOEL ZORG, poderoso industrial e líder do tráfico de armas, capturou o Sacerdote CORNELIUS e vocês devem atacar seu quartel-general para libertar CORNELIUS. Para atingir este objetivo devem entrar no quartel-general e realizar tarefas distintas. Como LEELOO deve achar os tickets para FHLOSTON PARADISE e como KORBEN deve desativar o sistema de segurança do quartel-general e neutralizar o computador central.

LEELOO

PERCENTUAL

. ITENS ==> 100%

. SEGREDOS ==> 100%

QUARTEL-GENERAL

Esta fase é bastante escura (é noite) e para melhorar sua visão pode entrar em OPTIONS do MENU PRINCIPAL e aumentar a "LIGHT" para 10. Inicia a fase na parte externa do quartel-general. Vá para a esquerda da tela e mate um lutador que sai de dentro de um elevador. Pegue dele um cartão magnético e tente usar este elevador. Não consegue pois este elevador usa outro tipo de cartão.

Pegue ao lado deste elevador 1 kit de saúde e 2 energias. Ande para a direita da tela e veja um enorme robô. Entre no elevador do meio e tente aciona-lo. Necessita do mesmo cartão magnético do elevador anterior. Vá até o robô e mate-o com socos e chutes.



Veja nesta área uns barris. Chute-os e pegue 2 energias. Dê uma olhada para o exterior e veja algumas plataformas. Vamos voltar aqui mais tarde. Entre no último elevador e consegue aciona-lo com o cartão magnético que pegou do lutador.

Passe pelas portas e mate um lutador que está neste corredor. Observe a área e veja uma grade na parede da direita (embaixo). Chute esta grade, agache e passe pelo buraco.

Levante e agarre no teto indo para o outro lado desta área. Vá para o chão e veja outra grade na parede. Chute-a e antes de passar pelo buraco vá para a esquerda da tela. Observe o buraco que tem na parede e espere um pouco. Vai surgir uma placa de um elevador. Assim que a placa chegar suba nela. Gire para o outro lado e assim que o elevador chegar no final saia e pegue nesta área 2 kits de saúde e 1 energia. Volte a subir na placa do elevador e retorne para o andar superior. Saia com cuidado, vá até aquele buraco, agache e passe por ele.

Assim que levantar mate um bicho estranho. Cuidado pois este bicho explode e pode diminuir sua saúde. Este corredor tem 2 portas. Vá até a porta onde tem um painel com uma luz vermelha e acione-o abrindo a porta.

Passe por ela e mate um lutador nesta área pegando 1 bomba. Pegue mais 5 bombas nesta área e observe o compartimento azul cheio de luz e com um emblema amarelo. Isto é um elevador e no momento ele está desativado. Localize um painel na parede oposta ao elevador e acione este painel com luz vermelha. Uma plataforma flutuante aparece na parte externa. Retorne ao corredor, agache e saia pelo buraco. Pendure no teto e atravesse para o outro lado. Agache, saia pelo outro buraco retornando ao corredor inicial.

Saia para a parte externa e aproxime-se do muro à esquerda. Observe novamente esta área e chegou a hora de pular cuidadosamente pelas plataformas.



Ao chegar no final das plataformas vire para a esquerda e veja mais plataformas. Continue pulando por elas até chegar em uma área com uma plataforma de ferro. Observe a área da direita e veja um enorme robô na sua esquerda. Veja uma janela com grade de ferro.

Use uma bomba nesta janela, destrua as grades e entre por ela. Chega em um corredor cheio de portas. Vá até a porta da direita e acione o painel de botão vermelho abrindo a porta. Entre e mate o bicho passando por outra porta.

Chega em uma grande sala. Vá para a esquerda da tela, suba os degraus, observe o exterior pelas janelas e vá sempre à direita até o final da sala.

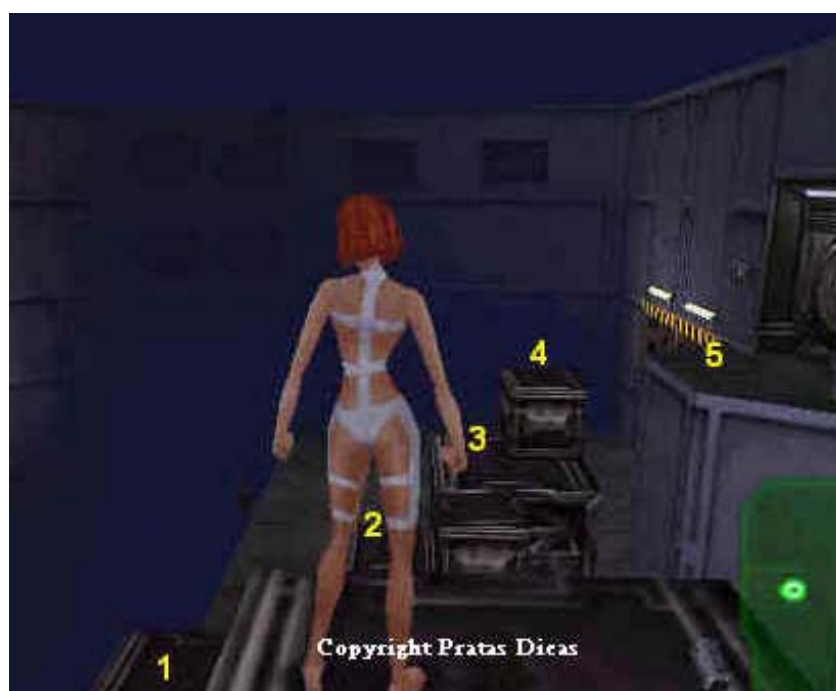


Pegue 1 bomba e exploda os barris desta área pegando 1 kit de saúde. Vá até a janela que está na sua frente, chute o vidro e saia por ela chegando em um enorme pátio cheio de caixotes.

Assim que sair neste pátio olhe para a janela e pegue 1 bomba. Exploda os barris que estão ao lado desta janela e pegue 1 energia. Vá até o robô gigante e mate-o. No meio destes caixotes tem um lutador. Mate-o e ande entre os caixotes pegando 1 vida, 2 energias e 1 kit de saúde. Localize agora o caixote mais baixo, suba nele e vá pulando pelos caixotes conforme mostra a figura abaixo.



Ao chegar no caixote mais alto pegue 1 kit de saúde e olhe a sua volta. Deve pular para o caixote mais baixo, seguir por outros caixotes até chegar na plataforma da porta conforme mostra a figura abaixo.



Ao chegar perto da porta acione o painel com a luz azul, abra a porta e passe por ela. Chega em uma área com uma grande plataforma de ferro. Observe o local, ande por toda esta plataforma para conhecer a área e mate um lutador que está nesta área. Após conhecer toda a área volte ao seu ponto inicial e pule no chão.

Pegue nesta área 1 energia, mate o robô gigante e localize um painel com uma luz vermelha. Acione este painel e uma plataforma central começa a funcionar. Suba nela e retorne para a plataforma de ferro.

Vá para o lado oposto desta plataforma e pule no chão desta área. Mate o bicho estranho, pegue 1 kit de saúde e 1 energia e localize na parede um painel com luz vermelha. Acione este painel e abre um grande portão.

Passe por este portão e entre em um galpão cheio de caixotes e barris. Pegue 1 bomba e exploda 3 grupos de barris que estão nesta área. Aparece no final da sala um buraco que é um elevador. A 1ª coisa a fazer é ligar este elevador. Localize o painel que está à direita deste elevador, bem na parte de cima da parede.



Pule para o pequeno caixote que tem abaixo deste painel, vire para a direita e pule para o outro caixote. Vire para o painel e pule para perto dele. Acione o painel e o elevador começa a funcionar.

Volte para o chão e antes de entrar no elevador pegue 1 kit de saúde e 1 energia que estão atrás de um caixote. Suba no elevador, vire para a direita e quando o elevador descer pegue 2 bombas. Volte para o elevador e espere ele ir até o topo. Pegue nesta área 1 vida e 1 energia. Retorne ao elevador e saia retornando para a sala dos caixotes.

Observe bem esta área e veja bem no centro dela (acima) uma porta. Deve ir pulando por estes caixotes, contornar esta área até chegar perto da porta.



Estes pulos são super chatos e veja o que é melhor fazer, se ficar bem na beirada do caixote e pular ou se afastar o máximo possível, dar uma leve corrida e pular. Ao chegar na plataforma a porta abre. Entre nesta área, mate um lutador e pegue 1 kit de saúde.

Localize na parede um painel com luz vermelha e acione-o abrindo uma das portas daquela área da grande plataforma de ferro. Saia pela outra porta e retorne para a plataforma de ferro. Vá até o lado oposto e olhe para as 3 portas da sua frente. Veja que uma delas abriu.

Vá até esta porta e entre em um corredor cinza. Ande por este corredor e veja que a última porta da esquerda abre. Siga por ela, ande pelo corredor branco e saia pela porta da direita. Chega em uma área azul com 3 elevadores.

O elevador da direita leva você para uma área no início desta fase. Não entre por ele pois terá um trabalhão para voltar aqui. Vá para o elevador do centro e use-o saindo em um corredor branco. Mate o bicho desta área, pegue 3 energias e saia pela outra porta retornando ao corredor cinza.

Volte a entrar na última porta da esquerda, ande pelo corredor branco e retorne até a sala azul dos elevadores. Vá até o elevador da esquerda e chega em um MUSEU com parede amarela.



Mate 2 monstros que estão neste HALL de entrada, siga pelo corredor e chega na sala dos pedestais. Mate um lutador e pegue 1 kit de saúde. Se desejar quebre os vidros dos painéis, contorne a área e ao chegar do outro lado uma porta fecha e não permite sua passagem. Contorne a mesa que tem nesta área e pegue 1 kit de saúde. Os botões vermelhos que estão na parede só serão usados por KORBEN.



Vá retornando para o HALL de entrada e veja que a porta da esquerda está aberta. Mate um lutador que aparece, entre na sala e acione os 4 painéis que estão nesta sala. Um dos painéis abre a outra porta deste corredor, o outro painel abre a porta central da grande estrutura de ferro e os outros 2 painéis abrem 2 buracos que estão no HALL de entrada.

Saia desta sala e vá para a sala do outro lado. Nesta sala tem 2 painéis e só consegue acionar um deles liberando um elevador. Não entre neste elevador agora. Saia desta sala e vá até o HALL de entrada. Agache e entre no buraco da direita pegando 1 energia e 1 vida.

Saia, vá para o outro buraco e veja nesta área uma grade. Chute esta grade e veja que descobriu uma passagem para a área externa. Não saia agora, retorne e vá até o elevador que liberou entrando por ele.

Chega no corredor branco e consegue retornar até a área da grande plataforma de ferro. Vá até a área central e veja que uma das portas está aberta. Entre nesta área e pegue 1 kit de saúde e 2 energias. Neste compartimento tem 2 painéis. Acione-os e abre outra porta nesta plataforma e libera uma plataforma flutuante na parte externa.

Saia deste compartimento, vá retornando e veja que a porta mais à esquerda da tela está aberta. Entre nesta sala e pegue 3 bombas. Retorne ao corredor cinza, entre na última porta da esquerda e volte a entrar na sala azul dos elevadores.

Vá para o elevador da esquerda e retorne ao HALL do MUSEU. Agache e entre no buraco da direita. Chegou a hora de contornar esta parte externa pulando pelas plataformas.



Ao pular por estas plataformas vai notar uns aramados com itens na parte superior da parede. Não se preocupe com eles, vamos pagá-los daqui a pouco. Ao chegar no final destas plataformas agarre no aramado de ferro e vá para o outro lado.

Desça pelos blocos e vá para o chão. Mate o robô gigante, pegue 1 kit de saúde e vá contornando esta área. Pegue na plataforma redonda 1 energia e continue o caminho até chegar perto da plataforma flutuante.

Pule na plataforma flutuante e suba para o terraço do prédio. Pegue 1 bomba e suba para o centro, perto do letreiro de "ZORG". Vá para a outra lateral, pegue 1 kit de saúde e 1 bomba e vá para perto dos aramados. Pule por eles, pegue 1 vida e 1 energia e retorne.

Vá para a parte central do terraço, atire uma bomba nos painéis que impedem sua passagem e entre pelo buraco do chão chegando em outra área do MUSEU.



Observe os pedestais e se desejar pode quebrar todos os vidros. Nesta sala tem um elevador mas não pode usá-lo. Vá para a porta da direita e mate o bicho estranho conseguindo finalmente pegar os 2 tickets para FHLOSTON PARADISE completando plenamente sua missão.

KORBEN

PERCENTUAL

. ITENS ==> 100%

. SEGREDOS ==> 100%

QUARTEL-GENERAL

Esta fase de KORBEN também é bastante escura (é noite) e para melhorar sua visão pode aumentar a "LIGHT" conforme fez com LEELOO. KORBEN inicia esta fase no TERRAÇO do quartel-general. Faça um giro nesta área, suba na plataforma e pegue 1 energia.



Repare esta área e veja que no final do corredor da direita tem umas barras elétricas. Esta área tem plataformas e grades de ferro. Deve derrubar todas as grades pulando por estas plataformas para conseguir desativar as barras elétricas.

Assim que desativar as barras entre nesta área e mate um lutador. Ao seu lado tem o ELEVADOR DE PLACA e a partir de agora deve prestar muita atenção no seu caminho pois esta fase é um verdadeiro labirinto de corredores e portas onde pode se perder facilmente.

Este elevador tem 3 saídas e deve ir a todas elas. Entre no elevador, vire para a direita e saia na 1ª sala. Mate o guarda que tem nesta área e pegue um cartão magnético e 2 munições. Nesta sala tem um elevador azul que só serve para retornar a esta área.

Entre novamente no ELEVADOR DE PLACA e saia na sala em frente. Mate outro guarda e pegue outro cartão magnético, 1 arma, 2 munições, 1 energia e 1 kit de saúde. Nesta sala tem também um elevador azul que só serve para retornar a esta área.

Volte para o ELEVADOR DE PLACA e vire para a esquerda saindo na 3ª sala. Mate o bicho estranho e entre no elevador azul. É transportado para uma sala azul onde tem à direita um elevador azul. Este elevador faz você retornar para uma das salas do ELEVADOR DE PLACA. O elevador do meio está com barras elétricas, sem uso.

Siga para a porta que tem à esquerda, mate o robô que tem neste corredor verde, pegue 1 energia e siga por este corredor passando por uma porta e chegando no GRANDE HALL VERDE 1.



Na sua frente tem um corredor com barras elétricas, à esquerda outro corredor com barras elétricas e à direita tem uma porta fechada. Siga para o corredor da sua frente e pule pelas barras elétricas com cuidado chegando em um pequeno HALL.

Vire para a esquerda e mate um robô que está dentro de um compartimento. Pegue 2 energias, e vá até o painel da parede. Acione este painel e a porta da direita abre revelando uma área amarela. Entre nesta área e acione o botão vermelho desligando as barras elétricas daquele corredor do GRANDE HALL VERDE 1.

Retorne pulando pelas barras elétricas chegando novamente no GRANDE HALL VERDE 1. Vá para o corredor da direita (agora desbloqueado das barras) e siga por ele chegando no HALL DAS PILASTRAS LARANJA. Mate 4 bichos que estão neste HALL.



Observe o local e veja que na sua frente tem um corredor com barras elétricas, à direita uma porta fechada e à esquerda uma porta que dá acesso na SALA PRETA. Entre nesta sala (preta com rosa) e mate o robô. Pegue 1 energia e 2 kits de saúde observando e os 3 painéis desta sala.

O painel que está perto da porta de entrada mostra uma porta aberta no MUSEU. O painel da direita libera um elevador azul que levará você para o HALL DO MUSEU. O painel que está à esquerda libera outro elevador azul que levará você ao GRANDE HALL VERDE 2.

Entre neste elevador da esquerda e será transportado para o GRANDE HALL VERDE 2. Mate o bicho e observe a área. Na sua frente tem um corredor com barras elétricas, à direita tem uma porta (tem robô) que dá acesso em uma sala azul de elevadores. Vamos usar esta sala só mais tarde.

Siga para o corredor da esquerda e chega em outro pequeno HALL. Mate o robô que está dentro de um compartimento à direita e pegue 2 energias. Vá até o painel da parede e acione-o revelando outra área amarela.



Entre nesta área e acione o botão vermelho desligando as barras elétricas daquele GRANDE HALL VERDE 2 e abrindo uma porta. Retorne a este GRANDE HALL VERDE 2 e vá para o corredor da esquerda (agora liberado das barras) chegando novamente no HALL DAS PILASTRAS LARANJA.

Observe novamente este HALL e veja que a porta em frente da SALA PRETA agora está aberta. Entre na SALA LARANJA e a porta fecha. Deste HALL de entrada observe o local. Veja uma plataforma de ferro acima de sua cabeça (vamos ai mais tarde), telas eletrônicas que mostram as ambientes do complexo e saídas para os lados direito e esquerdo.



Vá até o final deste HALL, contorne a pilastra central e pegue 1 energia. Acione o painel que tem nesta área e abre uma porta que está na área do MUSEU. Retorne até a porta por onde entrou (para localização), vire e vá para a saída da direita. Veja mais telas eletrônicas e acione o painel de parede abrindo uma porta para um corredor azul cheio de gás.

Não entre neste corredor, vá para a porta que tem no final desta sala, mate um robô, vá para a direita e abra outra porta. Consegue fazer uma ligação para o pequeno HALL e para o GRANDE HALL VERDE 1.

Retorne para a SALA LARANJA, passe pelo HALL e vá para a saída da esquerda. Mate um guarda nesta sala, pegue 1 bomba, observe a tela eletrônica e acione o painel da parede. Abre outra porta para o corredor azul com gás. Agora entre neste corredor e pegue 2 kits de saúde, 2 munições e 1 vida retornando para a mesma sala.

Saia pela porta que tem no final desta sala, mate o robô e saia pela esquerda chegando no outro pequeno HALL. Siga pelo corredor e faz a ligação com o GRANDE HALL VERDE 2. Vá para o corredor da esquerda chegando novamente no HALL DAS PILASTRAS LARANJA.

Torne a entrar na SALA PRETA e vá para o elevador da direita chegando no MUSEU. Mate o robô que está no HALL DO MUSEU e siga o corredor chegando na área dos pedestais. Contorne esta área, mate um guarda e observe que a porta principal fecha e uma outra abre. Pegue 2 kits de saúde que estão atrás da mesa, observe os botões vermelhos da parede e necessita descobrir uma forma de abrir a porta que fechou.

Vá retornando para o HALL e veja que a porta da esquerda abriu. Entre por ela e mate o guarda que está nesta sala. Acione o 1º painel e abre a porta do outro lado do corredor. Nesta sala tem mais painéis e até pode aciona-los mas eles não servem para nada (são para LEELOO). Vá para a outra sala e acione o painel da parede liberando a porta do elevador da esquerda.



Entre neste elevador azul e retorne para a área do ELEVADOR DE PLACA. Entre no elevador, vire para a esquerda e torne a entrar no outro elevador sendo transportado para a sala azul dos 2 elevadores.

Vá para o corredor verde (esquerda), siga por ele e retorna ao GRANDE HALL VERDE 1. Vá para o corredor da esquerda e chegue no HALL DAS PILASTRAS LARANJA. Torne a entrar na SALA PRETA e vá até o painel perto da porta.



Acione este painel e veja que agora ele mostra a porta do MUSEU fechada. Observe este painel atentamente e veja as luzes azuis piscando. Estas luzes representam um código para abrir a porta do MUSEU. Registre a posição das luzes azuis e vá para o elevador da direita retornando ao MUSEU.

Vá até o final do MUSEU e acione os botões da parede colocando aquela combinação que viu no painel da SALA PRETA. Pode aciona-los em qualquer ordem e após desligar os 4 botões a porta abre.



Entre nesta outra sala do MUSEU, observe os pedestais (se desejar pode atirar neles) e vá até a mesa. Contorne esta mesa, pegue uma arma e entre no elevador azul da esquerda. É transportado para a plataforma de ferro da SALA LARANJA. Faça um giro nesta área e veja na sua frente uma porta.



Antes de sair por esta porta deve pular nas laterais desta porta e pegar 3 munições, 1 energia, 1 kit de saúde e 1 vida. Ao pular para estas duas laterais pode cair no chão e se isto acontecer deve percorrer um longo caminho para retornar.

Ao cair no chão vá para a saída da esquerda (onde matou o guarda) e saia para o corredor verde. Vá para a esquerda, siga o corredor, vire para a esquerda e retorna ao HALL DAS PILASTRAS LARANJA. Entre na SALA PRETA, vá para o elevador da direita e retorne ao HALL DO MUSEU. Vá até o final do MUSEU, entre na porta que abriu com os botões e torne a pegar o elevador azul da esquerda.

Após pegar todos os itens das laterais da porta entre por ela, siga pelo corredor azul chegando na SALA DO COMPUTADOR. Mate o guarda que está nesta sala e pegue 1 bomba.



Observe esta sala e veja 2 mesas de controle nas laterais da porta. Acione estas mesas de controle e consegue desativar o computador central tendo 3 minutos para sair daqui e retornar até o TERRAÇO onde está o táxi.

Após acionar os 2 controles faça rapidamente o seguinte caminho:

- 1 - Saia desta sala e pule para o chão da SALA LARANJA.
- 2 - Vá para a saída da esquerda, siga o corredor verde virando para a esquerda.
- 3 - Siga o corredor sempre reto até o final, vire para a direita chegando na sala azul dos elevadores.
- 4 - Vá para o elevador da sua frente e chega no ELEVADOR DE PLACAS.
- 5 - Entre no elevador e quando ele subir saia no terraço.
- 6 - Vire para a direita nas barras elétricas, pule pelas plataformas subindo na plataforma do táxi.

Conseguiu realizar todas suas tarefas. Parta para a **6ª MISSÃO.**

Pegue a continuação deste WALKTHROUGH na

PARTE 2



TABELA DE COMANDOS

KORBEN		LEELOO	
Andar para frente	seta para cima	Andar para frente	seta para cima
Virar para direita/esquerda	setas laterais	Virar para direita/esquerda	setas laterais
Andar para trás	seta para baixo	Andar para trás	seta para baixo
Pular	"Q"	Pular/Pendurar	"Q"
Virar rapidamente	5 teclado numérico	Virar rapidamente	5 teclado numérico
Andar lentamente	"S"	Andar lentamente	"S"
Agachar	"W"	Agachar	"W"
Ativar objetos, portas, consoles	"ENTER"	Ativar objetos, portas, consoles	"ENTER"
Andar lateralmente	"ALT" + setas laterais	Andar lateralmente	"ALT" + setas laterais
Chute	"SHIFT"	Chute	"CTRL"
Armas auxiliares	"TAB"	Lançar granada	"TAB"
Defender	barra espaço	Defender	barra espaço
Mudar munição	"3" e "4"	Mudar munição	"3" e "4"
Mudar arma	"1" e "2"	Soco	"SHIFT"
Carregar arma	"5"	Visão câmera	"0" teclado numérico
Movimento especial	seta par cima + "SHIFT"	Movimento especial	seta para cima + "SHIFT" + CTRL
Atirar	"CTRL"		

VOLTAR

TABELA DE CHEAT CODES

Para acionar os CHEAT CODES deve entrar no MENU PRINCIPAL, digitar "JOEL" (sem aspas) e selecionar NEW GAME.

Surge a tela com todos os códigos e deve selecionar o (s) que desejar usar:

Nome da fase	Seleção da fase
Unlimited	Munição infinita
Enemies steps	Inimigos paralisados
Shield	Ativa o campo de força
All weapons	Todas as armas
All objects	Todos os objetos
All films	Todos os filmes

Se estiver iniciando o jogo não mude a seleção de fase caso contrário selecione a fase desejada e tecle o "ENTER". O jogo inicia com o(s) código (s) selecionado (s) ativado (s).

VOLTAR
