

Pratas Dicas Walkthrough

The Fifth Element

PARTE 2

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.



6ª MISSÃO

OBJETIVO

Para atingir o objetivo desta fase vai atuar somente como LEELOO. Na fase anterior KORBEN conseguiu acionar o computador central e destruir o quartel-general de ZORG. Acontece que LEELOO está lá dentro e nesta fase você tem 6 minutos para sair com vida deste complexo.

PERCENTUAL

- . ITENS ==> 63%
- . SEGREDOS ==> 60%

QUARTEL-GENERAL

Você inicia a fase com o relógio na tela. Terá 6 minutos para achar a saída do complexo e coletar todos os itens. O tempo é muito curto para executar todas as tarefas e fica a seu critério (e tempo) para entrar nas passagens secretas e pegar todos os itens da fase.

Saia pela porta que está na sua frente e pegue 1 bomba que está bem na entrada da sala. Use esta bomba e destrua os barris que estão no seu caminho. Suba no pequeno caixote que está à esquerda da tela e pule para o caixote maior pegando 1 vida. Desça para o chão, pegue outra bomba e use-a nos outros barris que estão no fundo da sala saindo pela porta que abriu.



Siga pela ponte de ferro e entre no compartimento que tem no centro da sala. Acione os 2 painéis que estão neste compartimento e saia para a ponte. Vire para a direita da tela e pule para a outra ponte.

Entre na sala e acione os 2 painéis. Retorne pela ponte, passe pelo compartimento do centro e vá para a ponte em frente (quebrada) pulando para a outra sala. Acione mais 2 painéis e saia da sala. Torne a pular para o compartimento do centro e vá para a direita pulando para outra sala.

Pegue 2 kits de saúde e acione o painel da parede fazendo surgir um elevador de placa. Suba neste elevador e quando ele chegar no topo saia. Nesta sala tem alguns barris e não necessita perder tempo com eles. Esta sala tem 2 saídas, pela porta e pela escada.

Saia com cuidado pela porta e um pedaço da ponte suspensa explode. Pule pelo buraco e vá com cuidado para o centro da sala e a plataforma central também explode. Contorne esta plataforma, pegue 1 vida e observe a área.



Jogue uma bomba na parede que está acima da plataforma que tem uma vida e pule para o bloco maior que está mais abaixo. Jogue uma bomba nos barris que estão na porta da sala e pule para o bloco menor (direita). Agarre na grade do teto e atravesse para o outro lado.

Entre nesta sala e acione os 2 painéis que estão na parede. Suba no elevador que aparece nesta sala e retorna para a sala debaixo. Agora vá para a escada (direita) e veja a ponte de ferro. Olhe para a direita e veja uma vida em cima de uns caixotes.



Pule para estes caixotes, pegue a vida e volte para a ponte. Ande até o final dela, vire para a esquerda e suba na plataforma flutuante. Quando ela chegar no topo entre na sala que tem nesta área. Acione os 2 painéis que estão na parede e retorne para a plataforma flutuante e para a ponte.

Pule para a plataforma flutuante do outro lado e suba por ela. Entre no buraco da parede, pegue 2 vidas e retorne para a plataforma flutuante. Pule para a placa fixa que está entre sua plataforma e a janela entrando pela porta.

Siga por este túnel e veja uns barris à direita. Se tiver tempo suficiente exploda estes barris, entre nesta área e pegue 1 vida. Suba nos caixotes e plataformas desta área e consegue pegar mais 2 vidas. Retorne para o túnel e siga por ele até encontrar com 2 buracos com grade. Exploda o buraco da esquerda e saia por ele.



Siga pelo túnel e vire a 1ª à esquerda. Exploda mais 2 grades e consegue sair deste complexo. Neste túnel tem mais itens e passagens e se seu tempo estiver bom ande por ele recolhendo estes itens. Parta para sua

7ª MISSÃO

OBJETIVO

Para atingir o objetivo desta fase deve atuar como KORBEN e como LEELOO. Toda a polícia de NEW YORK está ao seu encalço. Vocês vão parar em uma área decadente da cidade, o esgoto. Devem localizar nesta área uma série de itens, armas e munições e conseguir sair sem que a policia os alcance.

LEELOO

PERCENTUAL

. ITENS ==> 97%

. SEGREDOS ==> 100%

SUBTERRÂNEO DE NEW YORK

Você inicia esta fase em um pátio no subúrbio de NEW YORK. Observe o local, veja os guardas no pátio e pule para cima da lixeira pegando 1 energia.



Vá para o chão (espere os guardas saírem de perto) e retorne até a escada pegando outra energia que está perto do 1º degrau. Vá para o centro do pátio e mate os 3 guardas evitando lutar com eles de uma só vez. Após matar os guardas vamos recolher os itens que estão nesta área. Vá para a direita da tela e pegue do chão 2 bombas. Vá andando para a esquerda da tela e pegue de cima dos caixotes 1 bomba, 1 vida e 1 energia.



Nesta área dos caixotes (abaixo da escada) pegue 1 bomba e vá até os outros caixotes pegando 2 energias e 1 bomba que está no chão perto da outra lixeira. Após recolher todos os itens deve dar uns pulos bem difíceis. Pule para o teto do carro de polícia e pule para a lixeira. Desta lixeira pule para a plataforma perto da parede pegando uma bomba. Observe na figura abaixo a sequência de seus pulos.



Desta plataforma pule para o 1º caixote, pule para o 2º caixote e deste caixote pule para a escada. Suba os degraus e pegue 1 kit de saúde, 1 vida e 1 energia voltando para o chão.

Torne a subir no teto do carro da polícia e pule o portão verde chegando em uma nova área. Pegue do chão 1 energia e mate um guarda. Pegue perto da lixeira 1 bomba e aproxime-se do buraco. Pule o buraco e pegue 1 kit de saúde pulando para o outro lado.



Mate um guarda nesta área e pegue neste pátio 3 energias entrando por um estreito corredor. Siga por ele, mate outro guarda e pegue 1 bomba do chão. Agache e passe por baixo do portão subindo uma escada. Ao chegar no final desta escada pule para a plataforma à sua frente.

Entre pela porta que tem à direita e mate um guarda pegando do chão 1 energia e 1 bomba. Suba a escada, pegue 2 bombas que estão nos degraus e pule para a pequena plataforma que está na sua frente. Desta pequena plataforma posicione-se e pule para a área à esquerda.

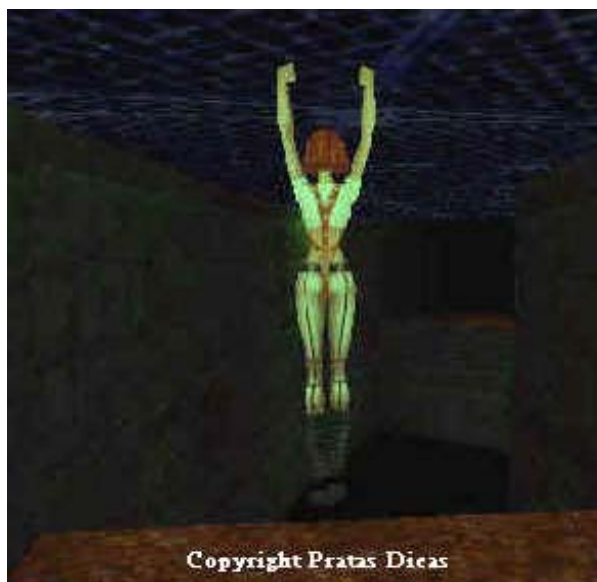


Mate um guarda neste corredor, siga por ele, mate outro guarda e na bifurcação vá para a esquerda. Mate um bicho verde que está no final deste corredor e pegue 1 cartão magnético e 2 bombas. Vá para o outro lado, mate um guarda e pegue do chão 1 bomba. Siga a área e aproxime-se de uma porta. Acione o painel que tem perto desta porta com o cartão que pegou e ela abre.

Passe pela porta e mate outro guarda. Pegue 1 bomba que está perto da porta e siga pelo corredor. Antes de descer a escada observe a porta estreita amarelada e desça a escada matando 2 guardas nesta área. Pegue de um deles 1 kit de saúde e do chão 1 energia. Vá até o pedestal vermelho e chute-o conseguindo abrir aquela porta amarelada.

Retorne o caminho e aproxime-se da área que abriu. Suba na plataforma flutuante e caia em um corredor. Entre na 1ª bifurcação deste corredor, mate um bicho verde e acione o botão vermelho que está perto de uma janela. Vá para a outra bifurcação e mate outro bicho verde. Siga até o final deste corredor (não entre pela porta) e pegue do chão 1 bomba e 1 energia. Retorne e agora entre por aquela porta com cuidado.

Está na área do esgoto. Mate um bicho verde e um enorme monstro que aparece nesta área de paredes verdes. Pegue 1 energia, mate outro bicho verde e pegue de um corredor à esquerda outra energia. Siga pelo único caminho possível, mate outro bicho verde e veja um grande buraco. Agarre no aramado do teto e atravesse para o outro lado.



Vá para o chão, pegue 1 bomba e passe pelo portão matando um bicho verde que está no meio dos caixotes. Ande por esta área, pegue 1 energia e mate outro bicho verde pegando 1 cartão magnético. Localize e exploda uns barris vermelhos abrindo um buraco na parede.

Siga por este buraco e mate 2 bichos verdes e outro monstro enorme que aparece à esquerda. Pegue 1 kit de saúde e veja que pode sair por uma janela que abriu atrás do monstro. Não saia por ela ainda.

Continue seguindo esta área, pegue 1 bomba do chão e mate outro monstro enorme. Pegue 1 kit de saúde que ele deixa cair e aproxime-se de uma grade que está na parede à esquerda. Quebre esta grade, entre neste compartimento com 2 ventiladores e pegue 1 energia e 2 bombas.

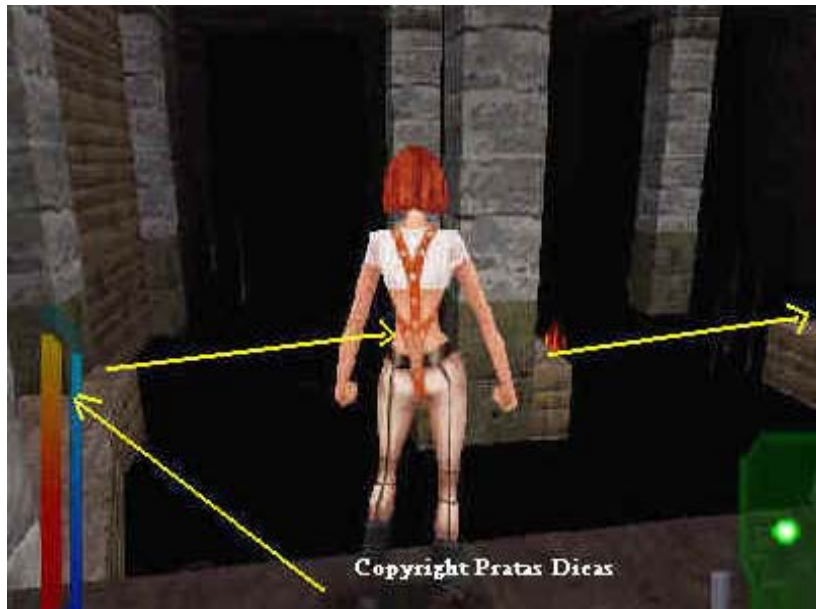
Retorne para o corredor e aproxime-se da porta vermelha. Jogue uma bomba nesta porta ou chute-a achando uma passagem onde tem um rio verde. Pule para a plataforma do outro lado do rio e observe a área.



Pule para a outra plataforma e pegue 2 energias, 1 vida e 2 bombas. Pule de volta e retorne ao corredor. Vá para aquela janela onde matou o monstro e saia por ela. Mate um bicho verde nesta área e localize uma pequena grade perto do chão. Quebre esta grade, agache e passe pelo buraco até chegar do outro lado.



Observe a área cheia de pilastras e deve pular para a pilastra onde tem 1 vida. Pule direto para ela ou pule para a plataforma junto da parede (esquerda) e dela para a pilastra.



Pegue a vida e pule para a pilastra seguinte. Desta pilastra pule para o parapeito da sala e veja o bicho verde. Atire uma bomba neste bicho e pule para a plataforma onde ele estava. Agache, passe pelo buraco da parede e mate outro bicho verde nesta área.

Siga o caminho, mate outro bicho verde que está dentro da sala vermelha e pegue 1 energia. Acione os 3 terminais que estão com luz laranja abrindo 3 portas.



Saia desta sala, retorne para a sala do buraco (sua chegada) e veja que abriu a porta. Siga por ela e olhe para a esquerda observando o enorme buraco e 2 corredores. Pule para o corredor da sua frente e mate um bicho verde. Observe esta área, veja uma pequena porta à direita e outro corredor com bicho verde. Jogue uma bomba neste bicho e na porta que está do outro lado do buraco.



Pule para o corredor do bicho e vá até o painel que em nesta área acionando-o. Consegue liberar uma ponte de placas. Pule para o compartimento que explodiu e pegue 2 energias, 1 vida e 1 bomba. Retorne para o corredor da sua frente e entre na pequena porta. Passe pela ponte e mate 2 bichos verdes que estão no final dela.

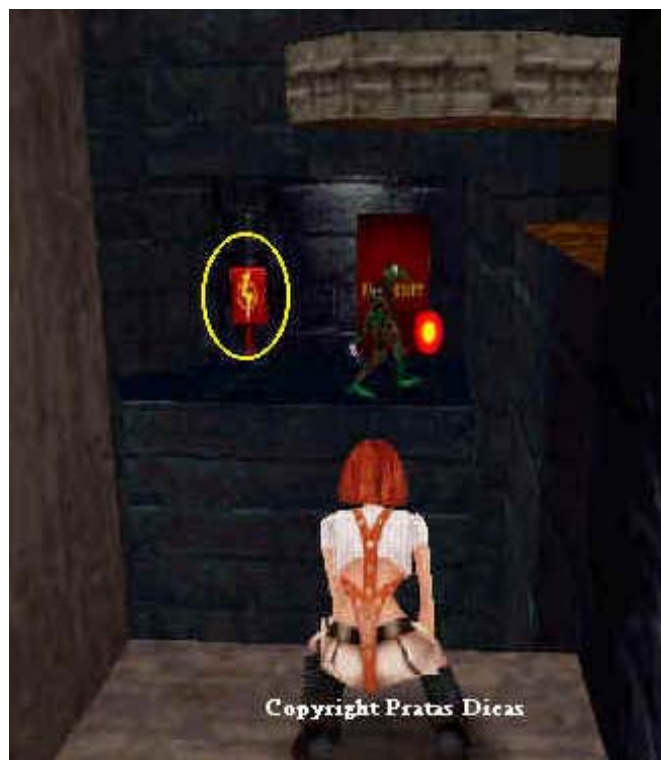


Veja 2 buracos com grades e ambos darão no mesmo lugar. Derrube as grades do buraco da direita, entre pelo túnel e pegue 1 energia. Siga por este túnel e chega em uma área com plataforma de madeira.



Observe esta área, veja o bloco que sobe e desce e 2 plataformas (à esquerda e à direita) neste buraco. Suba no bloco e pule primeiro para a plataforma da esquerda. Pegue 1 energia e 1 vida e retorne.

Saia pela outra plataforma, vá até o final do buraco e observe a área. Jogue uma bomba no bicho verde que está na plataforma em frente e uma bomba na caixa vermelha que tem nesta plataforma.



Uma plataforma começa a flutuar nesta área. Pule para esta plataforma flutuante e dela para a plataforma dos itens. Pegue energia, bomba e kit de saúde e retorne para a plataforma flutuante. Quando a plataforma chegar no topo pule para a plataforma de cima e pegue 1 kit de saúde nesta área. Pendure na grade que tem nesta área e vá para a esquerda da tela chegando perto de uma porta. Pegue 1 vida, torne a pendurar na grade e retorne para a plataforma flutuante.

De cima desta plataforma olhe para o buraco de onde veio, fique bem na beirada desta plataforma (direita) e repare na grade do outro lado.



Quando esta plataforma chegar no topo pule (pular + seta para cima juntos) agarrando nesta grade. Vá andando para a direita da tela até conseguir descer em um bloco perto de uma porta azul.

Pule com cuidado para o buraco desta porta e fica em cima de uma plataforma no interior de um galpão. Pegue de cima desta plataforma 2 bombas e olhe a área. Mate 2 bichos verdes que estão no chão e pule para ele.



Aproxime-se da ponte e veja um bicho enorme surgir pela direita da tela. Atire bombas até que ele morra. Vá para o canto da direita da tela e pule para o pequeno corredor. Pule para cima da ponte, vá para a esquerda desta ponte e pegue 1 kit de saúde, 1 energia e 1 vida. Vá até o outro lado da ponte e chute o painel vermelho abrindo uma porta no pequeno corredor. Vá até este corredor, passe pela porta e consegue terminar sua missão.

KORBEN

PERCENTUAL

. ITENS ==> 100%

. SEGREDOS ==> 100%

SUBTERRÂNEO DE NEW YORK

Você também inicia esta fase em um pátio no subúrbio de NEW YORK. Observe o local e veja que o pátio está cheio de guardas. Deve tomar muito cuidado com eles pois estes guardas (e robôs) atiram bem e sua saúde pode acabar rapidamente.

A 1ª coisa a fazer aqui é acabar com os guardas e os robôs que estão no pátio. Desça a escada, vá andando com cuidado e liquide com 5 guardas e 4 robôs. Após limpar a área retorne para a escada, suba nela e vamos recolher os itens.

Pule para cima da lixeira e pegue 1 energia. Vá até o 1º degrau da escada e pegue outra energia. Vá para a direita da tela e pegue 2 bombas e 1 energia. Desça a área e vá para perto dos caixotes (esquerda). Pegue nesta área 2 bombas, energia, vida e uma arma. Vá até os outros caixotes pegando 2 energias e perto da lixeira pegue 1 bomba.

Pule para o carro da polícia e dele pule para a lixeira (este pulo é muito chato). Desta lixeira pule para a plataforma da parede e pegue 1 bomba. Pule para o 1º caixote, depois para o 2º caixote e deste pule para a escada.



Pegue desta escada outra arma (pode agora jogar bomba), kit de saúde, vida e energia. Vá para o chão, torne a subir no carro e pule pelo portão verde. Nesta área mate 1 robô e 2 guardas. Pegue do chão 1 energia e 1 bomba e aproxime-se do buraco.

Pule por ele e mate imediatamente 2 robôs que estão do outro lado do pátio. Pegue 1 kit de saúde e pule para o outro pátio. Mate mais 2 robôs e pegue 2 energias. Vá até o pequeno corredor e mate 2 guardas nesta área. Pegue 1 cartão magnético e 1 bomba retornando para o pátio.

Aproxime-se da grade da direita e mate um guarda que está do outro lado. Pegue 1 energia e observe as 2 portas de saída de incêndio. Após a grade tem um painel vermelho. Atire neste painel e consegue abrir 2 portas.



Entre pela porta de incêndio e mate um robô que está neste corredor. Pegue 2 munições e atire uma bomba na 2ª porta quebrando-a. Pegue neste compartimento 2 energias, munição e outra arma. Mate 2 guardas que te atacam do pátio e vá para lá. Mate mais 2 robôs e 2 guardas e pegue nesta área 1 energia, 2 munições, 2 bombas e 1 kit de saúde.

Observe as 2 saídas para o metrô e vá para a saída da direita (sem a carcaça do carro). Pegue nesta área 1 energia, 1 bomba e 1 munição. Retorne ao pátio e desça pela outra saída do metrô. Chute a grade que tem nesta área e entre. Pegue 1 energia, siga com cuidado descendo a escada.

Mate 2 guardas nesta área, suba a outra escada e pegue 2 munições. Retorne para a área e siga o caminho aproximando de um portão marrom. Acione o painel que está na parede e abra este portão.

Siga por esta área e mate um guarda. Pegue 1 bomba e 1 munição e observe as 3 escadas que te levam até os trilhos. Aproxime-se da escada da direita e localize nesta área uma munição (difícil de ver).



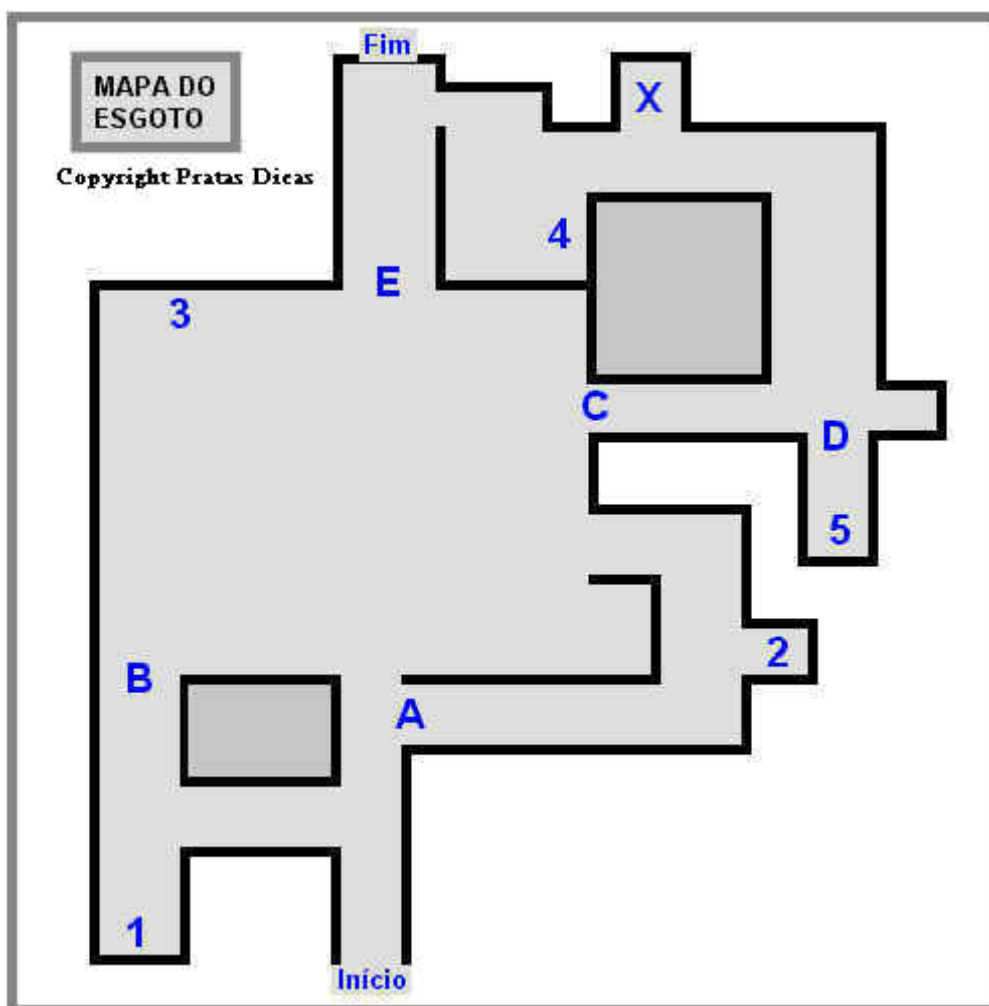
Da escada mate um guarda, desça e pegue 1 munição. Mate outro guarda e recolha nesta área 2 bombas, 8 munições, 1 kit de saúde, 1 energia e mate 2 guardas. Siga para a área do esgoto (parede verde) e pegue do chão 1 bomba, 1 munição e 1 energia. Vá seguindo esta área com cuidado pegando mais 1 energia e 4 munições e matando 3 guardas. Ao chega no final desta área veja 2 grupos de barris.



Exploda todos os barris, faça um buraco na parede e pegue mais 1 munição perto da porta. Siga pelo buraco da parede com cuidado e mate 2 guardas. Pegue 1 cartão magnético e energia e vá andando até o final desta área conseguindo pegar mais 1 energia.

Retorne um pouco e localize uma porta à direita com caixotes e barris. Atire nesta área e libere a porta. Passe por ela e pegue 1 bomba e 1 munição. Mate um guarda, siga e pegue 1 energia, 1 munição e mate mais um guarda. Pegue no final desta área 2 munições, energia e kit de saúde.

Vai entrar agora nos corredores do esgoto. Esta área parece um labirinto de corredores e portas. Para se localizar melhor observe a figura do MAPA e siga os passos indicados abaixo:



Entre pelo corredor (**INÍCIO**) e mate um guarda. Siga a área, pegue 1 munição e entre pela porta da esquerda. Localize uma chave na parede (esquerda) e acione a **CHAVE 1** abrindo a **PORTA "A"** nestes corredores.

Vá para esta porta, mate um guarda e pegue 1 energia e 1 munição perto da porta fechada. Localize uns barris e atire neles.



Consegue desobstruir a **CHAVE 2**. Acione esta chave e abre a **PORTA "B"**. Vá para esta porta (mate um guarda) e consegue entrar na área central do esgoto matando um guarda neste grande salão.



Pegue neste salão 2 munições, observe o local, e veja quais portas que consegue abrir (darão para o corredor) e localize na parede a **CHAVE 3**. Acione esta chave e abre a **PORTA "C"**.

Vá para esta porta, mate um guarda neste corredor e vá para a porta que tem à esquerda (ela abre sem problemas). Mate outro guarda neste corredor, siga e saia pela porta em frente. Localize a **CHAVE 4** e acione-a abrindo a **PORTA "D"**.

Vá retornando e assim que passar pela porta da esquerda ("X") jogue uma bomba nesta porta pegando 2 energias, 1 munição, 1 arma e 1 vida. Vá para a PORTA "D" e pegue 1 energia acionando a CHAVE 5. Consegue abrir a última porta, PORTA "E".

Vá para dentro do salão, passe pela PORTA "E" e veja no final um grande portão. Acione o painel da parede e saia por este portão conseguindo completar suas tarefas e passando para a

8ª MISSÃO

OBJETIVO

Para atingir o objetivo desta fase deve atuar como KORBEN e como LEELOO. Conseguem escapar dos guardas e entram em uma fábrica abandonada. Como LEELOO deve localizar o elemento ÁGUA e como KORBEN deve localizar o táxi.

LEELOO

PERCENTUAL

- . ITENS ==> 93%
- . SEGREDOS ==> 100%

FÁBRICA

Você inicia esta fase dentro de um compartimento. Nas suas costas tem uma área fechada com barras elétricas, na sua frente uma porta e na parede tem um painel. Chute o painel e consegue desativar as barras elétricas. Vá até esta área e pegue do chão 3 bombas. Saia pela porta, mate dois guardas e um bicho verde em um grande salão.

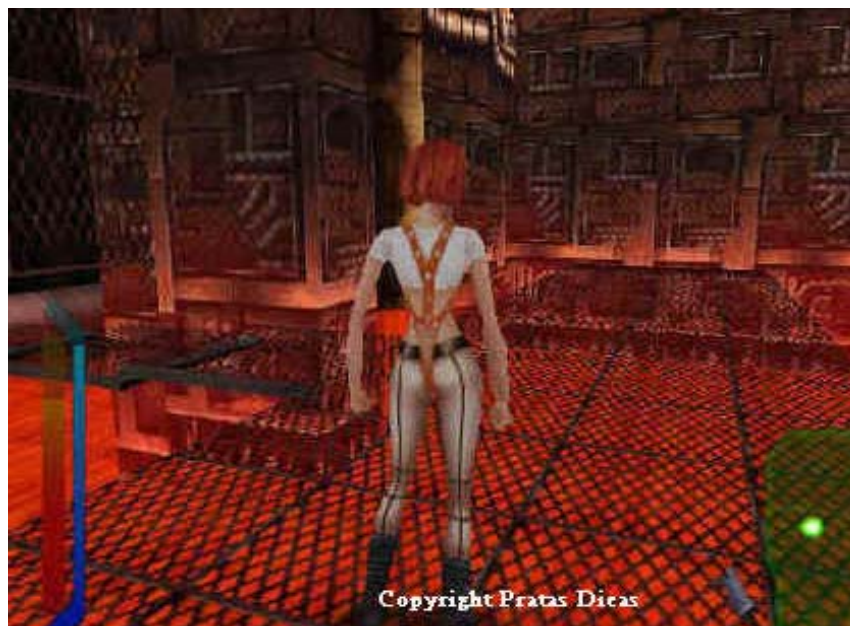


Observe que tem à esquerda deste salão uma porta fechada e à direita um corredor. Vá para este corredor e seu caminho ficara bloqueado por mais barras elétricas. Localize na parede da esquerda um painel. Acione-o e abre a porta que tem perto dele.

Entre nesta sala, mate dois guardas e pegue do chão 1 bomba. Exploda o vidro da janela que tem nesta sala e mate um bicho verde. Entre neste compartimento e pegue do chão 1 bomba. Acione os 2 botões vermelhos da mesa de controle e desliga as barras elétricas do corredor e abre a porta do grande salão.

Retorne ao grande salão e mate um tamanduá. Vá para a porta que abriu e exploda o vidro da janela matando um bicho verde. Entre neste compartimento, pegue 1 bomba e acione o painel que tem na parede conseguindo abrir uma passagem secreta.

Volte ao grande salão, vire para a esquerda e localize um buraco na parede. Vá até esta passagem secreta e pegue energia e kit de saúde retornando para o grande salão. Vá novamente para o corredor e agora siga pela área onde desligou as barras elétricas e passe pela porta. Mate o guarda e chega em uma área com grades no chão em cima de um rio vermelho.



Nesta área pode ir para a esquerda (agachada) e para a direita. Vá primeiro para a direita, pule pelas grades (cuidado com o gás) e pegue 1 energia. Retorne e agora agache entrando em nova área.

Suba no cano, ande por ele e pegue 1 bomba e 1 energia chegando do outro lado. Vire para a esquerda, ande pela grade até o final e torne a virar para a esquerda. Pule para a pequena plataforma e acione a chave que tem na parede fazendo mover uma placa de ferro.

Retorne e pule para esta placa subindo para perto de uma porta. Olhe para a esquerda, ande pelo cano e suba na plataforma final. Acione o painel que está na parede e consegue abrir aquela porta. Retorne até a porta, mate o guarda e acione o botão vermelho da mesa de controle fazendo surgir um bloco perto do painel.

Retorne até este painel, suba no bloco e pule segurando na grade de cima. Ande por ela até chegar na plataforma indicada na figura abaixo.



Desça da plataforma, observe o local e veja um tamanduá na área à sua frente. Atire uma bomba neste tamanduá e acabe com ele. Pule para a plataforma de ferro, pegue 1 bomba e suba no cano atravessando ele todo até chegar do outro lado. Siga por esta área, mate um bicho verde e um guarda e entre na sala onde tem uma mesa com um botão vermelho.



À direita desta sala tem um buraco na parede e à esquerda uma porta trancada. Acione o botão vermelho da mesa e a porta abre. Siga pela área vermelha e mate um tamanduá. Passe pela marca do chão e pegue 1 kit de saúde.

Acione o botão que tem no painel e repare que uma plataforma aparece no buraco daquela sala. Antes de sair deste compartimento chute a grade que está na parede e ache uma passagem secreta.



Agache, entre nesta passagem e vá para o chão matando um bicho verde. Pegue nesta área 2 energias, 1 vida e 1 bomba. Vá para o elevador lilás que está no corredor e será transportada para a sala do buraco.

Saia desta área vermelha e retorne para a 1ª sala. Aproxime-se do buraco da parede, espere a placa flutuante chegar e desça por ela. Saia em outra área, mate o bicho verde e um tamanduá e siga pelo corredor pegando no final dele 1 bomba.

Exploda a grade que tem na parede (ou chute) entrando em um estreito corredor. Mate o bicho verde, siga por este corredor até o final e mate um guarda. Pegue 1 energia e pule pelo corredor de placas de ferro pegando 1 bomba e 1 vida. Passe pela porta e suba no elevador verde sendo transportada para outra área.

Saia pela porta, mate um tamanduá e siga o corredor pisando em uma placa de ferro. Agache nesta placa e veja que tem um buraco por onde pode passar. Primeiro vamos seguir por este corredor e chegar em uma área com dois guardas e um bicho verde. Mate todos, pegue 2 bombas e veja uma porta fechada.

Retorne para o corredor, agache e vá para o buraco da parede caindo em outra área. Mate um tamanduá, pegue 1 bomba que está nesta área e siga pelo corredor matando 3 guardas. Entre em uma sala com mesa vermelha e pegue do chão 2 bombas. Localize uma placa flutuante e suba nela.



Saia pela porta da direita chegando no corredor onde já esteve. Siga por este corredor, pule para a plataforma seguinte e mate um tamanduá. Entre na sala, abra a porta e mate um guarda. Siga a área e chega em uma ponte de grade de ferro.

Siga por esta ponte e verá à direita 2 guardas te atacando. Atire uma bomba neles e vá para a plataforma dos guardas. Passe pela porta e mate 2 bichos verdes. Pegue 1 energia e acione o botão vermelho do painel desligando umas barras elétricas que estão do outro lado desta ponte.

Saia da sala, siga pela ponte até o outro lado e acione o painel que tem nesta área abrindo um portão azul. Retorne para a ponte, vire para a esquerda e siga passando pela porta que abriu. Mate nesta área 2 tamanduás e um guarda. Siga e veja pela janela o elemento da ÁGUA.



Pule a janela e pegue este elemento conseguindo completar sua missão.

KORBEN

PERCENTUAL

. ITENS ==> 100%

. SEGREDOS ==> 100%

FÁBRICA

Você inicia esta fase preso em um compartimento com barras elétricas. Pegue nesta área 3 bombas e uma arma. Aproxime-se das barras elétricas e localize do outro lado um painel. Atire neste painel e consegue desligar estas barras.



Aproxime-se da porta e ela abre. Entre no grande salão e mate 3 guardas. Observe a porta fechada à esquerda e vá para o corredor da direita. Mate 2 guardas e um bicho verde e aproxime-se de outras barras elétricas. Localize o painel na parede à esquerda e acione-o abrindo a porta. Entre por ela, mate 2 guardas e pegue 1 bomba. Atire no vidro da janela e mate o bicho verde.



Entre neste compartimento, pegue uma bomba e acione os 2 botões vermelhos da mesa de controle. Desliga as barras elétricas do corredor e abre a porta do grande salão. Retorne para o salão e entre pela porta que abriu. Pegue uma arma e atire no vidro da janela matando um bicho verde. Entre neste compartimento, pegue 1 bomba e acione o painel da parede fazendo surgir uma passagem secreta.



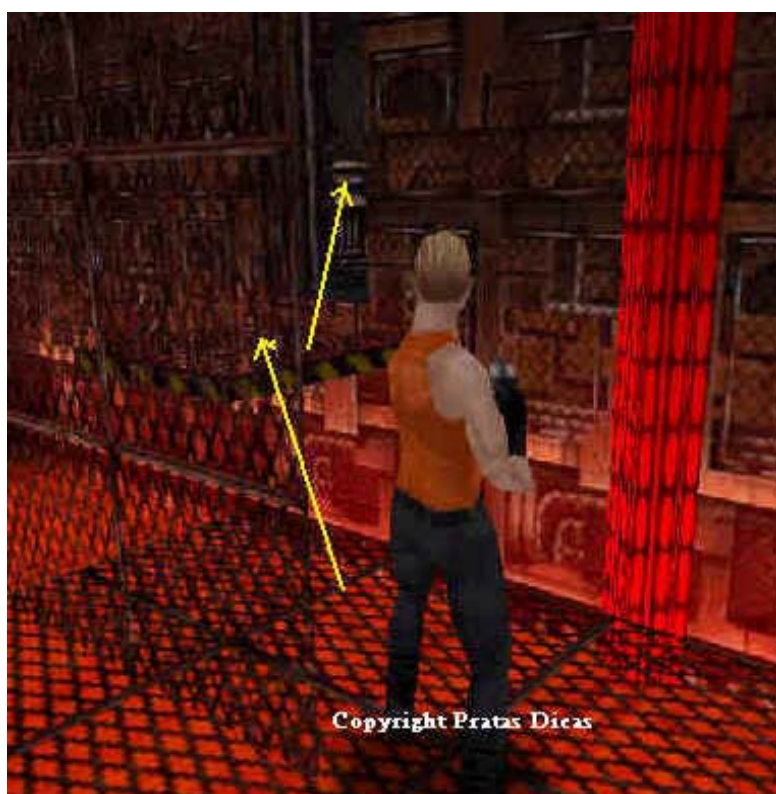
Retorne para o grande salão, vire para a esquerda e localize o buraco na parede. Vá até lá e pegue 1 energia e 1 kit de saúde retornando para o corredor. Siga pela área que desligou as barras elétricas, passe pela porta e mate um guarda chegando na área das grades de ferro em cima do rio vermelho.

Ande até o final das grades e vire para a direita matando 2 guardas. Pule pelas placas (cuidado com o gás) e pegue 1 energia. Observe este local, veja a porta fechada e o painel na parede.



Atire neste painel e a porta abre. Pule para ela e mate 1 bicho verde nesta sala. Pegue 1 arma, 1 energia, 2 bombas e 3 munições. Acione o painel que tem nesta sala e faz uma plataforma de ferro movimentar.

Volte para a plataforma de onde veio e pule para a outra. Observe o local, veja a plataforma flutuante. Agora deve ser muito rápido. Localize um buraco na parede (esquerda) e quando for o momento certo pule para a plataforma flutuante e dela pule para o buraco.



Mate um bicho verde e pegue neste compartimento 1 vida, 1 munição e 4 bombas. Acione o painel que tem nesta sala e desliga umas barras elétricas que estão nesta área. Volte para a plataforma flutuante, vire para a parede e veja que vai passar por uma janela cheia de guardas. Logo após esta janela vai aparecer uma área com uma porta. Pule para este local.



Pegue 1 energia, 1 arma e passe pela porta. Mate 3 guardas e siga pelo corredor pegando do chão 1 munição. Entre pela porta da esquerda e mate 3 guardas. Pegue desta sala 2 munições, 1 energia e 1 bomba. Não consegue acionar o painel que tem nesta sala.

Saia da sala, mate mais um guarda e desça a escada. Pegue de cima da plataforma de ferro 1 munição e 2 bombas. Observe os carros no galpão e vá para a plataforma flutuante que está à direita da tela.



Suba nesta plataforma e desça para o galpão. Mate nesta área 2 guardas e 4 bichos verdes. Ande por todos os cantos e pegue 2 energias, 1 kit de saúde e 3 munições. Localize um painel perto dos carros. Acione este painel e consegue abrir uma porta no andar de cima. Vá para o lado oposto a este e localize outro painel. Acione-o e suba na plataforma indo para o andar de cima.

Mate 2 bichos verdes e 2 guardas nesta área e vá até o painel que está na parede e acione-o. Os carros do galpão vão subir. Retorne para a plataforma e desça para o galpão. Vá até aquela plataforma por onde desceu, suba nela e retorne para o andar de cima. Ande para a esquerda da tela e localize os carros.



Pule pelos 2 carros e para a plataforma à sua frente matando um guarda e pegando do chão 1 bomba. Passe pela porta e consegue encontrar seu táxi cumprindo plenamente sua tarefa. Parta para a

9ª MISSÃO

OBJETIVO

Para atingir o objetivo desta fase deve atuar como KORBEN e como LEELOO. Vocês devem entrar no ASTROPORTO e LEELOO deve localizar o ônibus espacial enquanto KORBEN deve achar o ativador da ÁGUA.

LEELOO

PERCENTUAL

. ITENS ==> 92%

. SEGREDOS ==> 100%

ASTROPORTO

Você inicia esta fase em um compartimento fechado. Olhe para sua direita e veja uma grade na parede. Chute esta grade e olhe pelo buraco vendo do outro lado um buraco com grade. Jogue uma bomba nesta grade e pule para este buraco.

Mate dois macacos neste corredor e pegue 1 bomba e 1 kit de saúde que eles deixam cair no chão. Continue pelo corredor e pegue 1 energia aproximando de uma grade. Chute esta grade, agache e saia por ela caindo no chão do banheiro do ASTROPORTO.

Mate rapidamente 2 macacos que estão neste banheiro e pegue 1 kit de saúde e 1 bomba que eles deixam cair no chão. Pode explodir a porta que está fechada mas não vai achar nada lá dentro. No compartimento do outro lado pegue 1 bomba e saia para o grande saguão do ASTROPORTO.



Na sua frente tem um painel e necessita achar um cartão para aciona-lo. À esquerda existem vários painéis e você não tem acesso a eles. Vá para a direita deste saguão, repare na escada bloqueada por barras elétricas e localize um cabide cheio de roupas. Vá até o cabide e pegue do macacão um cartão magnético.



Jogue uma bomba na parede que tem ao lado destas roupas e descubra uma passagem secreta. Pegue 2 bombas e 1 kit de saúde. Retorne até aquele painel e acione-o com o cartão que pegou. Consegue desligar umas barras que estão bloqueando um compartimento do lado oposto de sua entrada.

Vá até esta área, pegue 2 bombas e localize na parede da direita um painel. Acione o botão vermelho e desliga as barras elétricas da escada. Vá para a área do outro lado da escada (onde tem uma mesa) e localize um grande cartaz onde está escrito "WELCOME!". Jogue uma bomba neste cartaz e descubra uma passagem secreta. Pegue 2 energias e 2 bombas e vá para a escada.

Suba a escada e fique perto do letreiro luminoso. Pule para o parapeito da escada e para cima do letreiro. Pule para a plataforma que tem acima do letreiro e vá para a esquerda da tela vendo 2 plataformas e 1 energia.



Pule por estas 2 plataformas, pegue a energia e retorne. Vá para o outro lado da plataforma do letreiro, pule pelas outras duas e pegue outra energia. Volte para a escada e torne a ficar em frente ao letreiro. Vá para a esquerda da tela e torne a virar para a esquerda observando o buraco do chão. Suba no parapeito da escada e pule para a outra área perto das cadeiras lilás.



Ande por esta área e pegue 2 kits de saúde e 1 energia. Retorne por onde veio e agora pule pelo buraco do outro lado. No parapeito da direita (perto da luminária) tem 1 bomba. Pegue-a e aproxime-se da grade da parede. Chute esta grade e entre no corredor.

Um grande ventilador não permite que você se aproxime da outra grade. Chegue o mais perto que conseguir e jogue uma bomba explodindo o grande ventilador. Entre nesta passagem, mate o guarda e pegue um cartão magnético que ele deixa cair no chão.

Retorne para fora do corredor e localize à direita um caixote que está perto do letreiro. Contorne este caixote e pegue 1 vida. Torne a pular o buraco e vá para o outro lado da escada localizando outra grade na parede.

Chute esta grade, entre no corredor e veja outra grade com um ventilador. Aproxime-se o mais perto possível e atire uma bomba na grade. Entre neste compartimento e siga pelo corredor. Vai passar por um painel na parede que não consegue usar e descer uma escada. Siga pelo corredor e entre na última porta à direita.

Observe a sala e localize o painel da parede. Acione este painel com o cartão que pegou do guarda, aciona um mapa que aparece no meio da bola verde e libera um buraco na parede do corredor. Observe bem este mapa e registre-o pois vai necessitar dele mais tarde.



Retorne ao corredor e localize o buraco da parede. Agache e entre em uma sala cheia de caixotes. Pule nos caixotes e pegue 1 energia. Vá para o chão e aproxime-se da porta. Acione o botão vermelho da porta e ela abre dando para uma esteira rolante.

Agora deve ser bem rápida. Pule para a esteira e fique nesta posição. Vai ser atacada por um macaco e deve pular rapidamente na área onde está este macaco. Mate-o ou jogue-o na esteira. Olhe para o outro lado e pule para a plataforma da frente tomando cuidado com os ganchos.

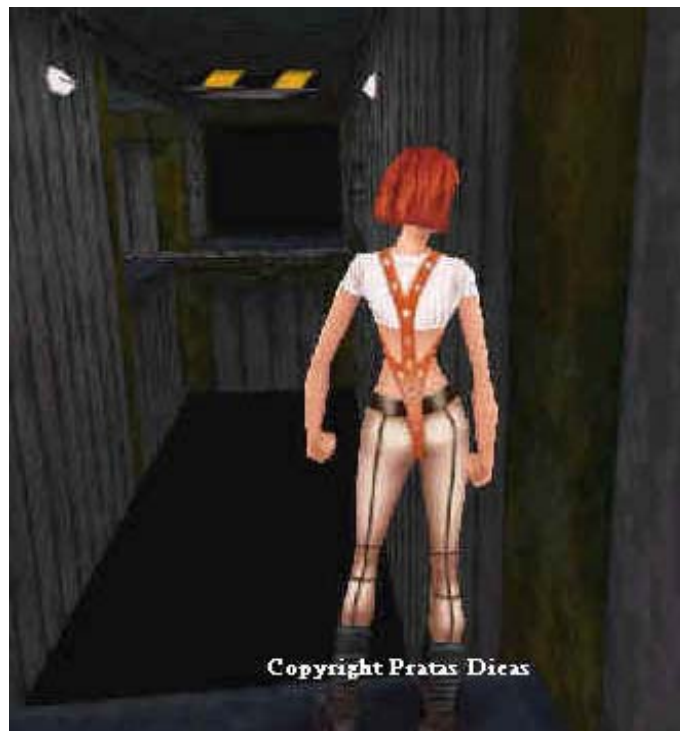
Pegue 1 kit de saúde, retorne para a esteira e fique nesta posição. Pule para a plataforma onde tem uma janela com 2 macacos do outro lado do vidro. Jogue uma bomba e mate estes macacos. Vamos entrar nesta área mais tarde.

Vire para o outro lado e veja um corredor com ganchos. Vá para o 1º buraco da direita e pegue 1 bomba. Retorne ao corredor e vá para o 1º buraco da esquerda pegando outra bomba.

Vá para o 2º buraco da direita e entre nele. Veja outro buraco e uma placa flutuante. Pendure nesta placa e vá para o outro lado do buraco. Pegue nesta área 2 energias, 2 kits de saúde e 1 vida. Retorne para o corredor com ganchos e entre no 3º buraco da direita pegando 1 bomba.

Passe pela porta dentada, pegue 1 energia e chega em um corredor sem ganchos. Observe a bifurcação à esquerda mas não vá para ela agora, siga o corredor e mate 1 macaco. Vá até o final do corredor e veja um macaco através do vidro e uma grade na parede. Chute esta grade e pegue 1 energia.

Retorne até a bifurcação do início deste corredor e fique bem perto do buraco. Observe a área e veja a plataforma flutuante e um buraco à esquerda. Neste buraco está aquele macaco que final no final do corredor.



Posicione-se bem e atire uma bomba neste buraco matando o macaco. Quando a plataforma chegar pule e agarre nela descendo do outro lado. Vá até a área onde estava o macaco e pegue 1 energia. Continue seguindo pelo corredor e pule na plataforma flutuante saindo na área superior.

Vai dar agora uma série de pulos super difíceis. Deve sempre se posicionar bem e ver a hora certa de pular. Observe a área e deve dar um pulo para a plataforma de madeira que está à direita da tela conforme mostra a figura abaixo.



Tome cuidado com o gancho, pule para esta plataforma e dela pule para o buraco da parede pegando 1 vida. Retorne para a plataforma de madeira e pule para o caixote que está perto de você.

Torne a observar a área e no momento certo (cuidado com o gancho) pule para a plataforma flutuante. Desta plataforma pule para o buraco da parede e pegue 1 vida. Retorne para a plataforma flutuante e dela pule para a plataforma de madeira da parede.

Posicione-se e pule para a plataforma com a esteira e dela pule rapidamente para o caixote conforme mostra a figura abaixo:



Deste caixote pule para o outro caixote e veja na plataforma de ferro 1 kit de saúde. Pule até lá, pegue o kit e retorne pelos 2 caixotes. Agora pule para a plataforma de madeira da parede e acione o botão vermelho que tem na parede fazendo surgir outra plataforma flutuante.

Pule para esta plataforma flutuante e dela pule para o buraco da parede pegando 1 vida. Volte para a plataforma flutuante e dela pule para a plataforma de madeira da parede. Atire uma bomba no buraco da parede e mate o macaco que está neste buraco. Pule para este buraco e pegue 1 energia. Fique na beirada deste buraco (cuidado com o gancho) e veja à esquerda outro buraco.



Pule para este buraco e aproxime-se de uma plataforma flutuante que tem dentro dele. Suba nesta plataforma flutuante, desça no corredor e siga por ele chegando naquela área da esteira onde matou os 2 macacos. Pegue 2 vidas, 1 kit de saúde, 2 bombas e 1 energia retornando para a plataforma flutuante e para o buraco da parede.

Torne a pular para o buraco anterior (cuidado com o gancho) e deste buraco retorne para a plataforma de madeira da parede. Volte para a plataforma flutuante e olhe para o centro da sala vendo 2 plataformas de ferro. Uma está bem no centro e a outra um pouco mais à direita.

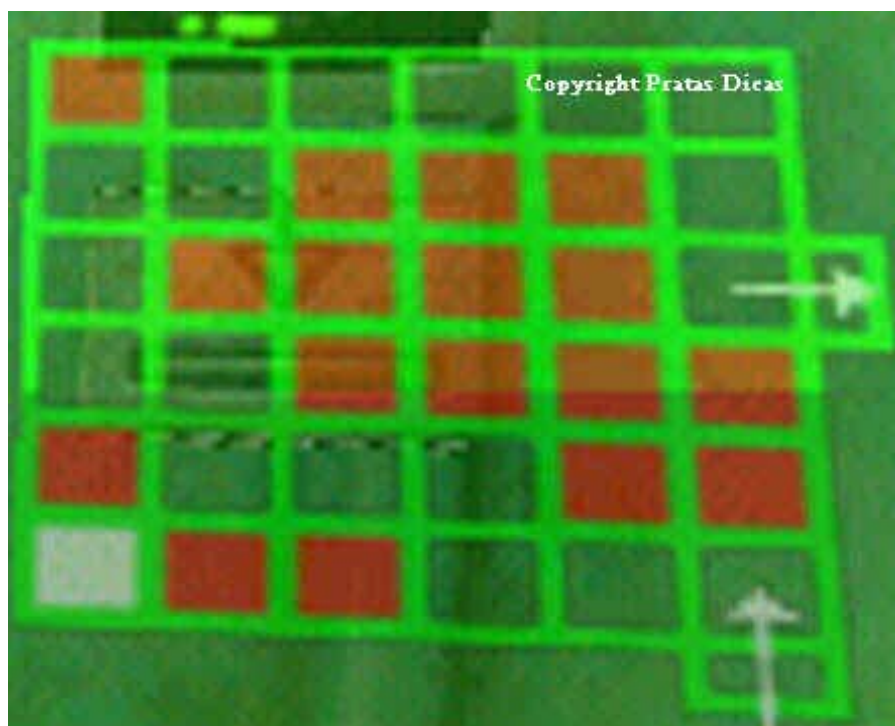


Pule para a plataforma de ferro mais à direita e dela pule para a plataforma de madeira da parede. Acione o painel que tem nesta plataforma e aquela plataforma central flutua. Pule para o buraco da parede (cuidado com o gancho) e pegue 1 vida.

Volte para a plataforma de madeira da parede e para a plataforma fixa. Pule para a plataforma flutuante do centro da sala e pule para a porta da parede conseguindo entrar no corredor. Use o elevador sendo transportada para um grande salão quadriculado cheio de luzes (elevadores).



Este salão está cheio de elevadores e não deve passar por eles. Chegou a hora de utilizar aquele mapa que viu anteriormente e andar por este salão evitando os pontos de luz.



Veja que antes de ir buscar a saída desta sala deve ir até o canto oposto e pegar 1 vida. Se entrar em um dos elevadores voltara para o setor da esteira, do corredor dos ganchos e para a sala dos "simpáticos" pulos. Tenha cuidado ao andar por este chão, pegue a vida e vá para a saída da sala.

Ande pelo corredor e agarre na grade do teto. Ande por ela e vá para o buraco da direita (cuidado com os ganchos) pegando 1 vida. Torne a agarrar na grade de ferro e vá para a direita da tela descendo na plataforma. Chute a grade da parede e consegue localizar o ônibus espacial completando sua tarefa.

KORBEN

PERCENTUAL

. ITENS ==> 100%

. SEGREDOS ==> 100%

ASTROPORTO

Você inicia esta fase em um compartimento todo fechado. Aproxime-se da porta e passe por ela chegando no saguão do ASTROPORTO, bem em frente da escada que está bloqueada por barras elétricas.

Vá para a esquerda da tela e entre na área onde estão penduradas as roupas. Mate um macaco e ele te atira uma bomba abrindo uma passagem secreta na parede perto das roupas. Entre nesta passagem e pegue 1 kit de saúde e 2 bombas. Pegue da sala uma arma e 1 bomba que o macaco deixou cair. Aproxime-se das roupas e pegue 1 cartão magnético do macacão.

Saia desta área e siga pela esquerda do saguão entrando no banheiro. Mate um macaco e pegue 1 kit de saúde que ele deixa cair no chão. Pegue 1 bomba da outra porta e pode chutar a porta que tem nesta área mas não acha ai nenhum item. Saia do banheiro, continue pela esquerda e repare nos 3 painéis laranja que estão em cima das pedras. Deve achar cartões para usar nestes painéis.



Continue seguindo pela esquerda e mate um macaco. Veja a área bloqueada por barras elétricas e entre na parte central (à direita) e vá até o painel da parede. Acione este painel que com o cartão que pegou do macacão e libera os raios da sala em frente.

Vá até esta sala, pegue 2 bombas e acione o painel da parede liberando as barras elétricas da escada. Saia desta área, continue pela esquerda e entre no compartimento onde pode ver um grande cartaz escrito "WELCOME!". Chute este cartaz e localize uma passagem secreta. Pegue 2 energias e 2 bombas e suba a escada.

Aproxime-se do letreiro luminoso e suba no parapeito da escada. Pule para cima do letreiro e depois para a plataforma que está acima deste letreiro.



Ande para a esquerda da tela, pule por 2 plataformas e pegue 1 energia. Retorne para a plataforma do letreiro e ande para o outro lado. Pule por 2 plataformas e pegue mais 1 energia. Desta plataforma pule para a área do outro lado, perto da luminária e dela pule para o chão, perto das cadeiras lilás.



Pegue nesta área 2 kits de saúde e 1 energia e retorne pelo lado direito da tela indo para o lado oposto deste andar do saguão. Aproxime-se da grade da parede e chute a grade.

Entre no corredor, veja ao fundo uma grade com um ventilador e localize um painel na parede da direita. Atire neste painel e a porta abre. Entre nesta sala, mate 2 guardas e pegue 1 energia, 1 arma e 2 bombas. Acione o painel que tem nesta sala e consegue desativar o ventilador de uma outra sala.

Saia desta área, retorne ao saguão e vá para o outro lado da escada virando para a direita. Pule pelo buraco do chão e pegue nesta área 1 bomba que está no parapeito perto da luminária e 1 vida que está atrás do caixote. Aproxime-se da grade da parede e chute-a. Entre pelo corredor e vá até perto da outra grade. Jogue uma bomba nesta grade, passe pela área com chão de ferro e siga para a direita passando pela ponte azul.

Entre em outra área com chão de ferro e mate um robô. Atire uma bomba na grade da parede e consegue fazer a ligação com o corredor onde já esteve. Siga para a nova área, passe pelo painel da parede da esquerda e necessita achar um cartão magnético para aciona-lo.

Siga pelo corredor, mate um guarda e passe pela 1ª porta fechada à direita. Atire no painel que tem perto desta porta e ela abre. Saia pela porta, siga pelo corredor e mate um robô. Pode acionar o painel preto da parede e verá que está em uma "área restrita". Continue seguindo este corredor e acione o botão vermelho da porta.

Entre na sala cheia de armários e mate 2 guardas. Pegue 1 munição e repare nos itens que estão do outro lado da grade. Para entrar nesta área deve ficar atrás do armário (conforme indica a figura abaixo) e chutar este armário fazendo todos os outros caírem e destruir a grade.



Entre na área dos itens e pegue 1 energia, 2 munições, 1 bomba, 1 kit de saúde e 1 vida. Retorne todo a área e volte para o corredor inicial. Siga por ele e atire no painel que está na parede da esquerda abrindo uma porta.

Antes de entrar por esta porta vá até o final do corredor e entre pela última porta da direita. Mate um guarda, pegue 1 energia e retorne passando pela porta que acabou de abrir. Mate um guarda e passe por uma sala cheia de itens e fechada por barras elétricas.



Siga para a outra sala, mate um guarda e acione o painel que tem nesta sala liberando as barras elétricas da sala dos itens. Antes de ir até lá vá até a porta e acione o botão vermelho. Passe por ela, mate um robô e veja na parede outro painel preto. Ao acioná-lo verá que está em uma "área restrita".

Vá até o final do corredor e acione o painel desbloqueando a porta azul. Faz uma ligação importante com o saguão do ASTROPORTO. Registre este caminho e retorne para a sala de itens.

Pegue desta sala 8 munições e 1 bomba (tem outro painel preto nesta sala) deixando o cartão magnético por último. Ao pegar este cartão terá 30 segundos para chegar até o saguão e usa-lo nas máquinas laranja explodindo as pedras. Retorne até a sala, pegue outro cartão e volte ao saguão explodindo mais pedras. Mate um guarda que aparece nesta área e pegue 1 kit de saúde.



Vá buscar outro cartão e use-o explodindo mais pedra. Veja que surgem mais 3 painéis laranja. Proceda da mesma forma e consegue abrir um pouco esta área surgindo mais 2 painéis laranja. Ande por esta área e mate 5 guardas pegando 5 munições e 1 cartão magnético. Veja que no final desta área tem outro painel laranja.



Retorne para a sala dos cartões e não entre nela. Siga para o corredor e vá até o painel que está no início dele. Use o cartão magnético que pegou do guarda neste painel e consegue abrir uma porta. Entre no corredor, mate o guarda e pegue 1 munição. Jogue uma bomba na grade e faz uma ligação com o saguão do ASTROPORTO.

Retorne para a sala dos cartões, pegue mais um e use-o no painel laranja da esquerda abrindo uma passagem para uma sala. Entre nesta sala, mate um guarda e pegue 1 munição. Observe a garrafa em cima do balcão e jogue uma bomba na parede que tem ao lado da garrafa. Consegue abrir uma passagem vazia. Jogue outra bomba nesta passagem e os itens aparecem.



Pegue 1 vida, 1 munição e 1 energia retornando para a sala. Pegue a garrafa de água (ativador da ÁGUA) e vá buscar outro cartão. Use este cartão no painel laranja da direita e desbloqueia uma sala onde já esteve.

Volte para buscar o último cartão e usa-lo no último painel laranja do fundo da sala desbloqueando o saguão completamente. Entre nesta área, mate 2 guardas e pegue 1 kit de saúde, 1 bomba e 1 munição. Localize um guichê com um botão laranja e acione-o usando os 2 tickets que pegou na 5ª MISSÃO. Consegue abrir uma porta para um corredor amarelo.



Entre neste corredor, mate um guarda e pegue 1 munição. Siga pelo corredor e consegue terminar plenamente esta tarefa partindo para a

10ª MISSÃO

OBJETIVO

Nesta missão vai atuar como KORBEN e descobre que ZORG colocou bombas em uma série de telefones. Deve retornar para o saguão do ASTROPORTO e destruir estes telefones.

PERCENTUAL

. ITENS ==> 100%

. SEGREDOS ==> 100%

ASTROPORTO - TELEFONES

Ande pelo corredor amarelo e localize o desenho na parede da direita, em frente à porta. Chute este desenho ou jogue uma bomba e localize uma passagem secreta. Entre nela e pegue 4 munições, 1 vida e 1 energia.



Saia desta área e mude sua arma podendo usar o foguete ou os raios elétricos. Ao entrar no saguão do ASTROPORTO seu tempo começa a contar. Deve ser muito rápido e seguir a indicação da seta que aparece na tela. Deve destruir os telefones em determinada ordem (é aleatório) e a seta é fundamental para te ajudar a localizar o telefone certo.



Após destruir todos os telefones uma porta abre no corredor amarelo. Vá para lá e consegue terminar sua tarefa partindo para a

11ª MISSÃO

OBJETIVO

Para atingir o objetivo desta fase deve atuar como KORBEN e como LEELOO. Vocês conseguiram pegar o ônibus espacial para FHLOSTON PARADISE porém os monstros da raça alienígena MANGALORES pararam as engrenagens deste ônibus e pegaram os pilotos como reféns. LEELOO deve conseguir chegar até o cockpit e KORBEN deve reativar as engrenagens que estão na sala da máquina.

LEELOO

PERCENTUAL

. ITENS ==> 100%

. SEGREDOS ==> 100%

ÔNIBUS ESPACIAL - FHLOSTON

Você inicia esta fase em um corredor cheio de painéis nas paredes laterais. Faça um giro e siga para a sala seguinte matando um macaco. Pegue nesta sala 1 energia, 1 bomba e 1 kit de saúde. Acione os 2 painéis que estão nesta sala e de um consegue ver o cockpit e de outro abre uma porta no outro corredor.



Vá para o outro corredor, passe pela porta que abriu e veja à esquerda uma porta de ferro. Jogue uma bomba nesta porta e ela quebra pela metade. Pule por ela e chega em um corredor de madeira vermelha.

Ande por este corredor e uns bichos estranhos caem no chão. Você não consegue matar estes bichos e deve tomar cuidado com eles. Se encostar nos bichos vai perder energia. Siga por este corredor e na bifurcação vá para a esquerda da tela.

Siga o corredor, passe por outro bicho estranho e ao aproximar da porta ela abre. Pule para esta área e pegue 1 vida tomando cuidado para não encostar nas bolas flutuantes. Retorne ao corredor e vá para o outro lado que está cheio de bichos.

Pule pelos blocos e vá para dentro de uma sala também cheia de bichos pulando a plataforma à sua frente. Pegue 1 bomba e vá para o chão. Evite os bichos e pegue no canto da sala outra bomba. Vá para o lado oposto de onde está, destrua a pequena grade e suba na plataforma passando pela porta.



Chega em um HALL amarelo com 3 portas. No momento só a porta da esquerda abre. Vá para ela, entre na sala e mate 2 macacos. Observe a sala e veja 2 pedestais. Ao acionar o pedestal que está perto da porta ele explode. Acione o outro pedestal e outra porta do HALL abre.

Retorne ao HALL, mate um macaco e vá para a porta do meio. Nesta sala tem 4 pedestais. Acione todos e um deles mostra uma escada que surgiu naquela sala da esquerda, o outro explode e mostra a passagem para um corredor verde nesta sala, o outro abre a outra porta do HALL e o último abre uma outra porta.

Retorne ao HALL e vá para a última sala. Pegue aí um kit de saúde e volte para esta sala do meio. Entre no corredor verde e pegue 1 bomba. Siga por ele e chega em um pequeno HALL onde tem uma porta fechada e outra aberta. Siga por esta porta que acabou de abrir, pule pelo caixote e para o outro lado. Exploda os caixotes que estão à direita e libera uma área com fios elétricos e itens.



Pule para esta área tomando cuidado com os fios elétricos e pegue 1 energia e 1 kit de saúde. Pule para a área seguinte e vire para a direita vendo um caixote. Pule para este caixote, exploda os caixotes que estão à direita e aparece outra área com fios elétricos e itens. Pule por esta área, pegue 1 bomba e 1 kit de saúde e ao chegar do outro lado pegue 1 vida.

Continue o caminho e retorna ao pequeno HALL. Torne a entrar na saída da direita, faça novamente os pulos pelos fios elétricos e ao chegar do outro lado vá para a esquerda subindo uns caixotes e chutando a grade vermelha.

Entre no corredor de madeira vermelha, siga por ele e pegue 1 bomba, 1 energia e chute outra grade. Chega em uma área cheia de bichos. Pule para esta área, vá até o final dela e ao chegar perto da porta (direita) ela abre.

Entre nesta área e pegue 1 vida tomando cuidado com as bolas flutuantes. Retorne ao corredor e antes de pular o buraco do chão jogue uma bomba na parede abrindo um buraco.



Não entre neste buraco agora, vamos voltar aqui mais tarde. Retorne o caminho, saia da área vermelha e entre na área verde. Siga por ela pelo caminho que desejar, vá para a sala amarela e chegue ao HALL.

Deve retornar até a 1ª sala que entrou (agora à direita) e subir pela escada que surgiu no buraco da parede. Siga por esta área cinza e mate 2 macacos entrando em uma sala. Pegue aqui 1 bomba e 1 kit de saúde e localize na mesa da direita um painel. Acione este painel e a outra porta desta sala abre.

Siga por ela, passe por outra porta e entra em outro corredor vermelho. Atire uma bomba no macaco, pegue 1 energia e 1 bomba neste corredor e vá até o final dele. Chegue perto da grade com caveira e chute-a chegando em um salão cheio de plataformas.

Pule por estas plataformas, contorne a sala e vá para o centro dela pegando 1 energia. Jogue uma bomba no macaco e pule para a plataforma do outro lado pegando 1 bomba. Retorne para a plataforma deste lado e saia pela porta.

Chega em outra sala com plataformas. Cuidado pois um macaco que está na área central atira em você. Pule rápido para esta área e jogue uma bomba no macaco acabando com a festa dele. Pegue nesta área 1 bomba e retorne para a plataforma anterior. Siga pulando por esta área, suba a escada e vá até a área central pegando 1 kit de saúde.



Continue contornando a sala até entrar no balcão central. Pegue 1 energia e acione o painel abrindo uma porta. Retorne para a esquerda da tela e saia pela porta que abriu chegando em outra sala com plataformas. Siga em frente, mate um lutador que está no balcão central e vá até lá. Pegue 1 energia, acione o painel abrindo outra porta. Contorne este balcão, pegue outra energia e pule para a plataforma do outro lado. Siga por esta área, suba a escada e saia pela porta que abriu.

Você chega em uma sala cinza. Saia pela outra porta e mate um macaco que está nesta sala. Pegue 1 bomba e acione o painel que está na mesa abrindo uma porta. Siga pela porta oposta à sua chegada e entre na sala de chão rosa e paredes amarelas.

Jogue uma bomba no lutador, mate-o e consegue abrir um buraco na parede da sua frente. Vá para a porta que tem à direita, entre na outra sala, pegue 1 energia e retorne.



Saia pelo buraco da parede e retorna ao corredor vermelho com bichos, perto daquele buraco que fez um tempo atrás. Entre por este buraco e chega em uma sala toda azulada. Observe o local e exploda uns caixotes que estão perto do buraco pegando 1 vida. Consegue ver no chão, do outro lado da sala, uns caixotes e um macaco.



Atire uma bomba neste macaco e nos caixotes e vá para o chão da sala descendo por uma escada que está à esquerda. Vá até onde estava o macaco e acione um painel que está no platô abrindo uma porta. Retorne para a escada e observe a porta que abriu e fique preparada para dar uns pulos bem difíceis.

Pule para a esteira rolante, evite o guindaste e saia pela porta. Veja o momento certo para dar este pulo e ao chegar do outro lado vá para o chão da sala. Vá até o final desta sala, suba em um platô e jogue uma bomba nos caixotes que estão nesta área. Mate um lutador, pegue 1 cartão azul e 1 energia seguindo até o final. Chute uma pequena grade e observe na parede o buraco de onde veio.



No momento certo pule para este buraco e observe a sala. Deve pular pelas 2 esteiras (elas estão fixas), evite os guindastes e chegue na outra sala. Veja o momento certo para dar este pulo. Ao chegar na outra sala um macaco fica atirando em você. Vá para o chão, pegue 1 vida e veja que apareceu uma ligação para a sala anterior. Retorne para a sala, suba no platô e torne a repetir seu pulo até chegar nesta última sala novamente.



Veja que o macaco continua atirando em você. Não demore muito, veja o momento certo e pule pela esteira rolante (cuidado com o guindaste) e vá para a plataforma do macaco acabando com ele. Siga por esta plataforma, desça a escada e acione o painel que tem na parede. Exploda os caixotes desta área e pegue 2 energias.

Retorne para a escada, pegue 1 bomba que está perto dela e siga a área chegando em um corredor cheio de bichos. Mate um macaco, pule pelos bichos e siga pela porta matando um lutador.

Entre na sala, pegue 1 bomba e acione o painel da mesa seguindo pela outra porta. Chega em uma linda sala azul com 2 macacos. Mate os dois e acione o painel que está na parede usando o cartão magnético que pegou do lutador. Pegue 1 kit de saúde e saia pela porta que abriu.

Suba a escada e mate 2 lutadores no dormitório dos pilotos. Pegue nesta área 1 energia, 1 kit de saúde e 1 vida chegando finalmente no cockpit.



Aproxime-se das cadeiras e consegue realizar plenamente sua tarefa.

KORBEN

PERCENTUAL

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

ÔNIBUS ESPACIAL - FHLOSTON

Você inicia esta fase em um corredor cheio de painéis nas paredes laterais. Se desejar mudar sua arma, faça um giro e siga para a sala seguinte. Mate um macaco e pegue nesta sala 1 energia e 2 munições. Acione os 2 painéis que estão nas paredes laterais e consegue de um deles ver a sala da máquina e do outro abre uma porta nesta sala.

Vá para esta porta, mate um macaco e pegue 1 bomba. Atire nos caixotes e consegue liberar uma janela. Pule com cuidado para o parapeito desta janela e observe o local (a visão é ruim) vendo umas plataformas de ferro. Pule por 2 plataformas e pegue 1 bomba e 1 munição indo para o chão.

Siga o corredor entrando em uma sala. Mate um macaco, pegue 1 bomba que ele deixa cair e localize uma grade na parede.



Chute esta grade e abre uma janela. Aproxime-se da janela e jogue uma bomba conseguindo abrir uma porta. Passe pela porta e chega perto de outra janela. Pule por esta janela e chega em uma área cheia de plataformas.

Antes de subir por estas plataformas ande pelo chão e pegue 3 munições. Retorne, vá pulando as plataformas e pegue 1 kit de saúde e 1 energia. Entre em um corredor com chão de ferro, mate um macaco e repare que nesta área tem 2 portas. A da esquerda está fechada, vá para a porta da direita, mate um macaco dentro da sala azul e observe o local.



Na pilastra central tem 2 painéis e nesta sala tem outra porta fechada. Acione os painéis (só uma vez) e de um deles veja uma sala cheia de colunas elétricas e do outro consegue abrir a porta desta sala.

Siga para a outra sala azul e veja novamente a pilastra central com 2 painéis, uma sala aberta e uma porta fechada. Vá para a sala que está aberta e acione o painel que tem nela. Consegue abrir aquela outra porta do chão de ferro.

Retorne até lá, entre na sala e contorne a pilastra central pegando 1 munição. Acione o painel desta pilastra e consegue abrir uma passagem para uma área verde. Vamos lá mais tarde. Retorne para a 1ª sala azul, passe por ela e entre na 2ª sala azul.

Olhe os 2 painéis da pilastra central (só uma vez) e torne a ver a sala cheia de colunas elétricas e abre a porta que tem nesta sala. Saia por ela e entre na 3ª sala azul. Veja os 2 painéis da pilastra central e uma porta fechada. Acione os 2 painéis (só uma vez), torne a ver a sala cheia de colunas elétricas e consegue abrir a porta para esta sala.

Pegue nesta área 2 kits de saúde e 1 energia e retorne pelo lado direito da tela indo para o lado oposto deste andar do saguão. Aproxime-se da grade da parede e chute a grade.

Observe esta sala, veja as 3 colunas elétricas e deve desativar a coluna do meio para conseguir passar. Retorne até a 1ª sala e acione o painel 2 vezes. Vá para a 2ª sala e acione o painel 1 vez. Vá para a 3ª sala e acione o painel 1 vez. Com isto consegue desligar as colunas centrais.



Passe por esta sala, mate um macaco e pegue uma bomba que ele deixa cair. Nesta sala tem 2 barras de ferro nas paredes laterais. Quebre estas 2 barras e vá para a abertura da direita. Pule para a plataforma deste compartimento e pegue 1 vida e 1 cartão magnético.

Retorne para a outra grade saindo por um corredor verde. Contorne esta área pulando as plataformas e saindo por uma porta. Exploda os caixotes da esquerda, siga por esta área e observe o corredor vermelho.

Atire nos caixotes que estão neste corredor e passe lateralmente por ele entrando em uma sala. Mate um macaco, pegue 2 munições e acione o painel que tem nesta sala abrindo uma porta. Siga por esta porta e veja outro corredor vermelho.

Atire neste corredor, libere a área e passe pela lateral dele entrando na próxima sala. Mate 2 macacos, pegue 2 munições e siga para o próximo corredor vermelho passando cuidadosamente por ele.

Entre na próxima sala e mate um macaco. Pegue 2 munições e observe a sala. Veja uma porta fechada, um grupo de caixotes à direita e um painel no final da sala.



Atire nos caixotes e abra uma passagem para uma nova área. Acione o painel e consegue abrir a porta da sala. Vá para a porta que abriu, pule pelas plataformas e pegue no final 1 energia e 1 kit de saúde. Acione o painel que tem neste compartimento e desobstrui uma passagem secreta.

Retorne, saia deste compartimento e vá para a área dos caixotes que explodiu. Mate rapidamente um macaco que está no centro deste salão cheio de plataformas. Suba na escada que está na sua frente e pegue 1 munição vendo uma porta fechada. Retorne pulando pelas plataformas e contornando a sala.

Vá até a área central onde estava o macaco e acione o painel que está no balcão abrindo uma porta que está nesta sala. Contorne esta área central, pegue 1 energia e volte para a plataforma saindo pela porta que abriu.

Entre em nova sala com plataformas, mate o macaco que está na área central e vá até lá pegando 3 munições. Acione o painel que está no balcão e abra a porta desta sala.



Retorne pulando pelas plataformas, suba a escada e contorne a sala. Antes de sair pela porta que abriu pule para a parte central, pegue 1 munição, retorne para a plataforma e saia pela porta.

Entre em outra sala com plataformas e mate o macaco. Contorne a área e pegue do centro dela 1 kit de saúde. Continue contornando a área e exploda os caixotes que estão na sua frente liberando um buraco na parede. Antes de sair por este buraco vá para a direita da tela e pegue nesta área 1 munição, 1 bomba 1 e 1 energia e retorne.

Saia pelo buraco da parede e siga a área. Exploda mais caixotes e mate o macaco da próxima sala. Veja na parede da esquerda o buraco que desobstruiu tempos atrás. Entre nesta área e pegue 4 vidas retornando para a sala.

Siga pelo corredor e acione uma alavanca fazendo funcionar uma plataforma flutuante. Suba nesta plataforma, gire para a esquerda e saia em nova área. Prepare-se para uma série de pulos e passando por várias barras elétricas. Deve observar o momento certo para fazer isto.



Passe por 3 barras elétricas e entre no corredor matando um macaco. Passe por mais 3 barras elétricas e entre no corredor matando outro macaco. Passe por mais 3 barras elétricas e pule para a plataforma flutuante à esquerda subindo para nova área.

Gire e tem agora uma série de pulos difíceis e que devem ser feitos no momento certo. Passe pela 1ª barra elétrica e pule para o 2º corredor. Passe e pule por 2 barras elétricas e pule para o 3º corredor. Passe e pule por 3 barras elétricas e entre no túnel saindo no 4º corredor.

Passe por 2 barras elétricas e pule para o 5º corredor. Passe e pule por 3 barras elétricas e pule para o 6º corredor. Veja que tem um macaco no túnel. Atire neste macaco e passe pelas 3 barras elétricas seguindo pelo túnel e chegando em um corredor vermelho.



Observe este corredor e deve passar por ele sem encostar nas barras que circulam por ele e nem nas bolas que estão paradas. Assim que for possível entre no corredor e fique bem à esquerda em um pequeno recuado. Quando as barras descenderem a tela vá correndo e consegue sair desta área.

Passe por mais uma sala e consegue chegar finalmente na sala da máquina. Pegue 2 vidas e 2 bombas e aproxime-se das engrenagens.



Acione os 2 pistons da máquina e consegue completar sua tarefa partindo para a **12ª MISSÃO**.

Pegue a continuação deste WALKTHROUGH na

PARTE 3