

The Fifth Element

PARTE 3

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.



12ª MISSÃO

OBJETIVO

Para atingir o objetivo desta fase deve atuar como KORBEN e como LEELOO. Vocês chegam em FHLOSTON PARADISE um luxuoso HOTEL (dentro do ônibus espacial). LEELOO deve procurar pelo elemento do AR que está escondido em um recipiente e KORBEN deve seguir ZORG e pegar dele um cartão magnético para poder desativar as bombas que ZORG planeja usar.

LEELOO

PERCENTUAL

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

FHLOSTON PARADISE

Você está no corredor do HALL de entrada do HOTEL. Assim que a porta abrir jogue uma bomba e mate o lutador. Faça um giro e pegue 1 energia. Siga para o HALL, mate 2 lutadores e 2 macacos e pegue 1 kit de saúde que está no final do HALL.



Suba a escadaria e vá para a direita. Mate 2 macacos e entre no 1º corredor. Aproxime-se da porta e ela abre. Siga por ela, pegue 1 energia e use o elevador sendo transportada para outra área.

Observe esta nova área, pule pelos 2 caixotes e pegue 1 bomba do chão. Ande com cuidado pela lateral da sala e pule para a pilastra. Pule em seguida para o outro lado da sala e suba pelos caixotes ficando no peitoril da sala.



Agache e passe para o outro lado. Observe a mesa de controle da esquerda e acione-a abrindo um portão. Preste atenção nas cores do desenho da parede e registre esta combinação.



Agache e volte ao peitoril da sala. No momento certo pule para a plataforma flutuante e fique na beirada dela olhando para a esquerda da tela. Observe este local e veja um buraco na parede e uma pequena plataforma.



No momento certo pule para a pequena plataforma junto da parede e dela pule para o buraco. Pegue 2 vidas e retorne para a pequena plataforma e dela pule para a plataforma flutuante. Desta plataforma flutuante pule para o outro lado da sala.

Exploda os barris deste local e faça um buraco na parede. Passe por este buraco, mate um macaco e saia em outra sala. Chegue bem na beirada da plataforma e observe toda a área.



Veja que tem ai um elevador e uma placa flutuante. Fique na posição e na hora certa pule e agarre nesta placa flutuante descendo do outro lado da sala. Pegue 1 energia e exploda os barris abrindo uma nova passagem para a sala e uma passagem para o corredor.

Saia primeiro para a passagem da sala, faça um giro e pegue um cartão magnético. Observe o buraco que tem na parede à esquerda e pule para ele. Pegue 1 vida e pule para o aramado que tem um pouco mais abaixo. Deste aramado pule para o chão da sala.

Suba no 1º caixote, vire para a parede e exploda a grade. Entre pelo buraco e pegue 1 bomba. Saia, pule para o chão e pelos caixotes e saia pela porta. Mate um lutador e veja um painel à esquerda. Acione-o e entre no elevador sendo transportada para o andar de cima.

Torne a usar a placa flutuante e volte para o outro lado da sala. Agora siga pelo corredor amarelo, mate 3 lutadores e vá até o final do corredor. Pegue 1 bomba e acione o painel que tem nesta área fazendo uma plataforma flutuante funcionar. Retorne o corredor e entre na bifurcação chegando na sala da plataforma flutuante. Pendure no aramado que está acima de você, ande por ele e no momento certo solte caindo em cima da plataforma flutuante.



De cima desta plataforma jogue uma bomba no macaco que está do outro lado e na hora certa pule para a plataforma do macaco. Pegue 1 bomba e siga pelo corredor amarelo. Mate um macaco e siga o corredor até a bifurcação.

Primeiro vá para a área estreita na sua frente e mate 2 lutadores nesta sala. Pegue uma energia e repare que o elemento do AR está preso no recipiente. Observe os botões ao lado deste recipiente e deve colocar aqui aquela combinação de cores que viu em um painel anteriormente. Observe a figura abaixo e faça a combinação indicada:

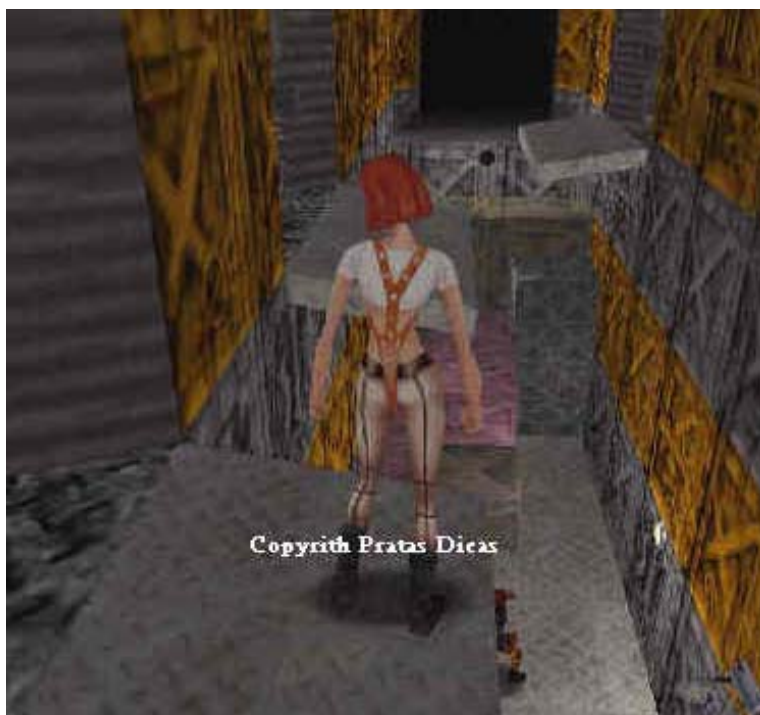


Quando terminar esta combinação o recipiente abre. Entre nele e pegue o elemento AR. Saia da sala e agora vá para a bifurcação da direita chegando na área dos ventiladores. Atire uma bomba no ventilador, siga e destrua outro ventilador. Pule para o buraco da esquerda, quebre a grade e entre no buraco pegando 1 vida e 1 bomba.

Pule para o outro buraco da esquerda e pegue 1 kit de saúde e 1 vida. Pule para o último buraco da esquerda, destrua os mini-robôs e veja que pode ir para o buraco da direita ou reto. Vá para a direita, jogue uma bomba no ventilador da frente e pule para o buraco da esquerda. Pule para o outro buraco da esquerda e pegue 1 energia e 1 vida. Retorne, pule para o buraco de direita e jogue uma bomba no ventilador da frente.

Pule para o buraco da esquerda e novamente para o da esquerda. Quebre a grade e pegue 1 bomba e 1 vida. Retorne, pule para o buraco da direita e de novo para a direita chegando na sala amarela.

No centro desta sala tem uma placa que te leva para a parte mais baixa. Não tem necessidade de usar esta placa. Exploda o ventilador e as grades que estão na parede e vá para a área externa, das plataformas.



Olhe para a esquerda, destrua o ventilador da próxima plataforma e pule para ela. Entre no buraco da parede e pegue 1 vida e 1 energia. Retorne para a plataforma e olhe para a esquerda. Jogue uma bomba no ventilador do outro lado da parede e pule para a outra plataforma. Entre no buraco e pegue 1 vida. Retorne e olhe para a direita pulando para a área abaixo. Se o lutador estiver aí mate-o e pegue 1 kit de saúde.

Retorne para a plataforma da parede e pule as plataformas até chegar na plataforma da sala amarela. Olhe para a direita e jogue uma bomba no ventilador do outro lado. Pule para esta plataforma, entre no buraco e pegue 2 vidas e 1 bomba.

Retorne para a plataforma da parede, vire para a esquerda e pule no caixote indo para a área maior e pegando 1 bomba. Vá para o caixote e pule o caixote que está no chão pegando 1 vida. Faça um giro em cima deste caixote e veja um buraco na parede. Entre nele, mate um macaco e pegue 1 kit de saúde. O elevador da sala amarela tem ligação com este corredor.

Saia do corredor e vá para o chão. Mate o lutador que está nesta área e pegue 1 kit de saúde (se ainda não fez isto antes, na outra plataforma). Siga por estes caixotes, mate outro lutador e pegue 1 kit de saúde. Localize à direita, no meio dos caixotes, um buraco. Vá para este buraco, mate um lutador e suba na plataforma flutuante.

Desça na área acima, quebre a grade da janela e saia por ela. Pegue 1 energia e 1 bomba no corredor e quebre outra janela. Veja os lutadores no corredor abaixo e jogue uma bomba neles. Nesta área tem 4 lutadores e um elevador. Mate todos os lutadores e não em necessidade de usar este elevador.

Siga pelo corredor do HOTEL, pegue 1 kit de saúde e ao se aproximar da porta da suíte ela abre. Mate um lutador e entre no quarto.



Localize no canto esquerdo 1 energia e na lareira, perto da cadeira, 1 energia e 1 vida. Agache, pegue estes itens e retorne. Suba na cama e consegue terminar sua tarefa com sucesso.

KORBEN

PERCENTUAL

. ITENS ==> 100%

. SEGREDOS ==> 100%

FHLOSTON PARADISE

Você está no corredor do HOTEL. Se desejar mude sua arma, faça um giro e pegue 1 energia. Siga para o HALL, mate um macaco e vá até o final pegando outra energia. Mate um macaco, suba a escadaria e mate outro macaco pegando 1 bomba que ele deixa cair.

Vá para o lado direito da escada, mate 2 macacos e pegue 1 energia e 2 munições. Entre no último corredor, aproxime-se da porta e ela abre. Entre no compartimento, acione o painel e consegue explodir os caixotes que estavam bloqueando o corredor do outro lado da escada.

Vá para este outro lado da escada, mate 2 macacos e ao aproximar da porta do final do corredor ela abre. Mate o lutador e entre no quarto.

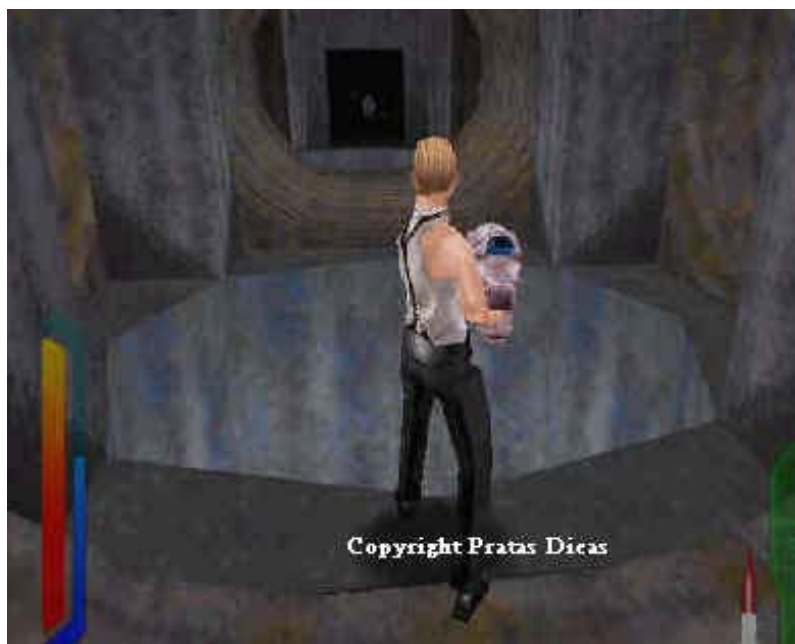


Vá até o final do quarto, mate outro lutador e pegue 1 energia e 1 vida. Saia do quarto, continue pelo corredor e mate 2 lutadores pegando 1 bomba. Mate um macaco e entre na porta da direita, perto de onde matou este macaco. Mate um lutador e entre no quarto.



Pegue neste quarto 4 munições e 1 energia e saia. Continue pelo corredor, mate um macaco e vá para o compartimento da direita matando outro macaco. Pegue 1 vida e acione o painel explodindo os caixotes que bloqueavam o corredor. Continue seguindo o corredor e mate 3 macacos. Pegue 1 munição e siga matando um lutador e pegando outra munição.

Aproxime-se do painel do final do corredor e atire nele fazendo um buraco na parede. Entre por este buraco, atire em 2 mini-robôs e tenha seu 1º encontro com ZORG. Atire nele até que ele desapareça. Siga por esta área e chega no setor dos ventiladores. Observe que na sua frente existem 3 túneis e para andar por este labirinto siga os passos indicados abaixo.



Pule para o buraco da esquerda, atire no mini-robô e jogue uma bomba no ventilador que está na sua frente. Vá para o buraco do ventilador e pegue 1 vida e 1 munição. Retorne deste buraco pulando para o buraco da esquerda. Pule pelos buracos até chegar no túnel à sua frente. Pegue neste túnel 1 energia, 1 munição e 1 arma. Retorne pelos buracos até poder entrar à esquerda.

Pule para o próximo buraco da esquerda (repare que nas suas costas está a escada da sua chegada) significando que está entrando na bifurcação do meio. Mate outro mini-robô, pule para a esquerda e vá para o buraco da esquerda. Pegue 1 vida e acione o painel da parede desligando um enorme ventilador.

Retorne e pare na beirada deste buraco. Mire para o buraco da esquerda e atire uma bomba quebrando um ventilador. Pule para este buraco e pegue 1 munição. Retorne, pule para o buraco da esquerda e para o próximo buraco da esquerda. Pule novamente para o buraco da esquerda e veja uma plataforma flutuante.



Pule nesta plataforma e vá para o outro túnel. Mate 3 mini-robôs nesta área e suba pela placa indo para a plataforma superior. Atire no painel e consegue fazer um buraco na parede retornando para os corredores do HOTEL.

Mate 2 macacos, siga o corredor e mate um lutador e um macaco. Entre no compartimento da esquerda e pegue 1 vida, 1 kit de saúde e 1 munição. Saia e vá até a porta em frente e ela abre. Mate um macaco e pegue 2 energias. Acione o painel e abre uma porta no corredor. Siga pelo corredor e entre na área do CASSINO.



Tenha um novo encontro com ZORG e atire nele até ele sumir. Entre no CASSINO, mate o macaco e pule para dentro do bar. Acione o painel que tem ai dentro e abre outra porta no final deste CASSINO. Pegue 1 energia e observe as máquinas de caça-níqueis que estão perto deste bar.



Acione algumas máquinas até "ganhar" alguma coisa. Olhe para as mesas da roleta e pegue de cima delas 2 munições e 1 vida. Deve matar nesta área do CASSINO 5 lutadores e pegar 1 munição e 1 energia. Repare a 2ª sala do CASSINO e localize na parede uma passagem secreta. Veja sua localização na figura abaixo:



Aproxime-se das máquinas e use o botão "ação" abrindo a passagem secreta. Entre nesta área e pegue 1 energia e 2 munições. Saia do CASSINO e volte para o corredor do HOTEL. Mate um lutador e pegue 1 munição. Repare na parede da esquerda e jogue uma bomba nela descobrindo outra passagem secreta. Entre e pegue 2 vidas e 1 munição.

Retorne ao corredor, mate um macaco e 2 lutadores e tenha seu último encontro com ZORG. Atire nele e veja que quando ele sumir seu cartão fica.



Não pegue o cartão agora. Vá para os corredores laterais e pegue 2 munições. Retorne e pegue o cartão de ZORG. Consegue completar sua tarefa e parta para a

13ª MISSÃO

OBJETIVO

Para atingir o objetivo desta fase deve atuar como KORBEN e como LEELOO. Vocês estão no ônibus espacial, dentro da Sala da Máquina e LEELOO deve achar a pedra do FOGO enquanto KORBEN deve localizar a célula de energia para ligar o ônibus de resgate.

LEELOO

PERCENTUAL

. ITENS ==> 100%

. SEGREDOS ==> 100%

SALA DA MÁQUINA

Dentro deste compartimento verde onde inicia a fase quebre 2 grades que estão na parede e pegue 2 energias. Nesta área tem 2 portas e só uma abre. Saia por ela, mate um lutador, desça a escada e atravesse a pequena passarela de ferro matando um bicho estranho. Siga pelo único caminho possível e verá umas plataformas com raios verdes.



Pule por esta área tomando cuidado com os raios entrando em uma sala. Mate outro bicho estranho e veja que dentro da área fechada tem um lutador. Fique posicionada na última janela da direita e jogue uma bomba dentro da sala matando o lutador. Vamos voltar aqui mais tarde para pegar os itens.

Vá para a próxima sala, pule pelo bloco e saia em outra sala. Torne a pular e chega em uma sala com 3 blocos e 2 portas. Agora vai entrar em um labirinto de corredores e portas e o melhor caminho a fazer está descrito abaixo.



- Pegue 1 energia e 1 cartão magnético que estão em cima dos blocos e vá para a porta da direita.
- Siga o corredor, pegue 1 bomba e chega em outra sala com um bloco e 3 portas. Vá para a porta do meio.
- Chega em uma sala com um bloco e 3 portas. Vá para a porta da esquerda e entra em uma sala azul. Pegue 1 energia e acione o painel abrindo uma passagem secreta.
- Retorne para o bloco e vá para a porta do meio. Entre na sala e acione a janela verde com cartão que pagou vendo o mapa (confuso) desta área.



- Retorne para o bloco e vá para a porta da direita chegando em outra sala com um bloco e 3 portas.
- A porta da esquerda está fechada, vá para a porta do meio. Mate o bicho estranho e pegue 2 bombas e 1 vida.

- Retorne para o bloco e vá para a porta da direita entrando em uma sala azul. Pegue 2 bombas e acione os 2 painéis abrindo a porta para um elevador e uma outra porta. Mate o bicho estranho que aparece nesta sala.
- Retorne para o bloco indo para a porta da esquerda, a que abriu e onde está o elevador. Use o elevador e será transportada.

Chega na sala azul que passou anteriormente. Pegue 1 kit de saúde e 1 bomba e saia pela outra porta. Veja que a porta que tem á direita leva você de volta ao labirinto. Siga pela plataforma, agache e passe para o outro lado indo para a sala azul.



Pegue 1 energia, 1 vida e 1 bomba e acione o painel abrindo uma outra porta. Saia da sala e pule para a área central seguindo por ela até conseguir pular para a plataforma da esquerda. Pegue 1 energia que está mais à esquerda e pule para o outro lado.

Siga a área, mate um bicho estranho e entra em nova área. Suba a escada da direita, acione o painel da parede e veja que necessita de um cartão azul. Siga o corredor e veja outro painel. Acione-o e abre uma porta. Desça a escada e retorne para a entrada da sala.

Vá para a porta debaixo e mate um lutador pegando um cartão amarelo. Siga por esta sala, suba uma escada e mate um lutador pegando o cartão azul. Suba outra escada (esquerda) e acione a janela cinza conseguindo ver o mapa desta área.



Siga o corredor e acione outro painel abrindo uma porta. Desça a escada, mate um lutador, atravesse a sala e vá para a entrada dela. Volte a subir a escada e agora acione o painel com o cartão azul abrindo a porta de uma sala cheia de itens.

Siga por este corredor e olhe para a abertura da parede (à direita) e veja 2 itens e uma passarela central. Pule para a 1ª plataforma, pegue 1 kit de saúde, pule para a passarela central e para a 2ª plataforma pegando 1 vida.



Volte para a passarela central e vire para a direita. Siga e entre na sala com luz amarela. Mate um lutador e acione o painel que está atrás da pilastra abrindo uma porta na área verde. Vá para a outra sala e pegue 2 energias e 5 vidas.

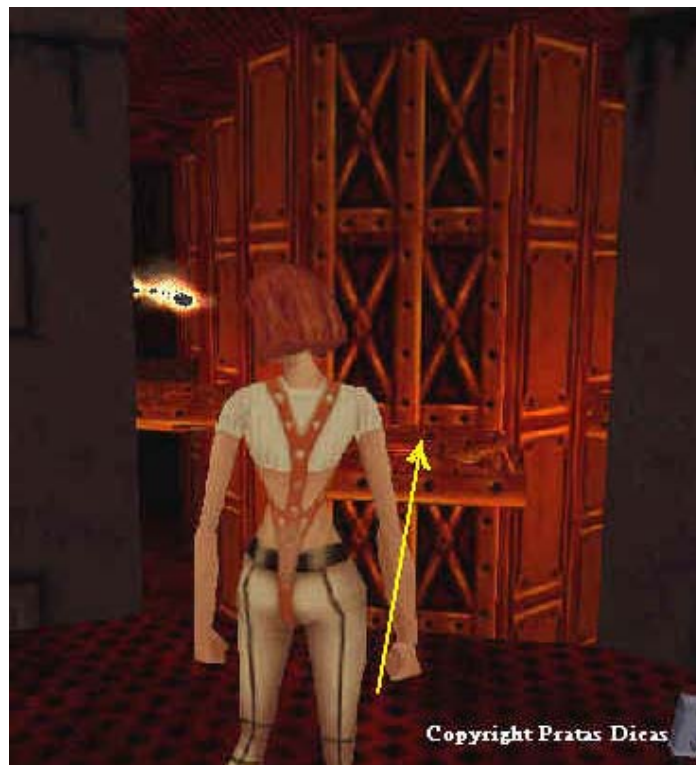
Retorne para a sala amarela e para a passarela indo até o final do corredor entrando em uma nova sala. Ande com cuidado nesta área, passe a 1ª bifurcação (direita e esquerda) e pare na 2ª bifurcação. Observe os 2 corredores e veja que tem neles 2 barras elétricas que andam.



Em cada um destes corredores tem 3 saídas. Deve fugir das barras e ir até estas saídas pegando itens. Começando pelo corredor da esquerda pegue 1 bomba, 1 kit de saúde, 1 bomba, 1 bomba, 1 kit de saúde e 1 energia. Nestes locais vai encontrar também painéis e não faz diferença se liga-los ou não. Eles retiram uma barra elétrica de uma área onde já esteve.

Após coletar todos os itens vá para o corredor central no final da área e mate um bicho estranho subindo a escada à direita. Mate um lutador e retorna na área verde, onde iniciou a fase.

Vá para a porta da esquerda e entre na área vermelha. Siga o corredor, passe por uma porta e mate um lutador. Continue seguindo a área, suba a escada e mate outro lutador indo até o final desta área. Repare na parede da direita e veja um buraco com plataformas.



Vá para a 1ª plataforma e pule para a esquerda (cuidado com os gases) indo até o final e pegando 1 vida. Retorne e vá para a direita até o final. Passe pela porta que abriu e veja as plataformas flutuantes.

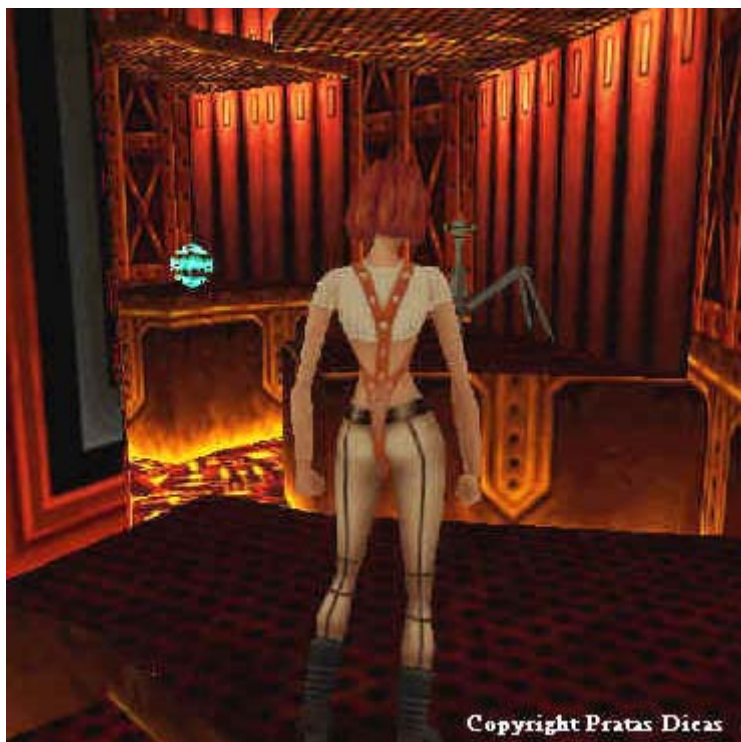
Pule para a 1ª plataforma, pule para a 2ª e vire para a esquerda pulando para um corredor que está bem no final das plataformas. Siga o corredor e pule para a passarela central. Mate um bicho estranho e passe pela porta que abre assim que você se aproxima.

Mate um lutador e pegue um cartão vermelho seguindo pelo corredor. Passe pela porta e observe a nova sala. Veja o lutador no centro da sala rodeado de raios elétricos e jogue uma bomba nele.



Contorne esta sala pela direita e vá no centro dela acionando o painel com o cartão vermelho. Abre a outra porta desta sala. Saia por ela e veja as plataformas flutuantes. Pule para a 1ª plataforma e quando ela descer para a esquerda pule para a outra pegando 1 energia. Pule para a área da porta e saia por ela. Veja outra plataforma nesta área. Pule para ela e quando ela descer pule para a outra área.

Observe esta sala, veja as plataformas que contornam a sala, o bicho estranho e as bolas em movimento. Vá contornando esta área, pulando pelas plataformas (cuidado com as bolas) e vá subindo até encontrar com um lutador.



Mate o lutador, continue subindo até chegar no topo da sala. Observe a área central, veja os itens e a pedra do FOGO.



Pule para esta área, pegue 8 bombas e a pedra do FOGO conseguindo cumprir sua tarefa.

KORBEN

PERCENTUAL

. ITENS ==> 100%

. SEGREDOS ==> 100%

SALA DA MÁQUINA

Você inicia esta fase dentro de uma sala amarela. Troque sua arma se desejar, pegue 1 energia e veja à sua esquerda uma escada. Suba por ela e chega em uma sala verde onde tem 2 portas trancadas. Quebre 2 grades que estão na parede da sala e pegue 2 munições, 1 kit de saúde e 1 energia.

Retorne para a sala amarela e veja 2 corredores. Vá para o corredor da direita, mate o bicho estranho e entre na 1ª bifurcação. Acione o painel da parede e libere uma área de barras elétricas. Entre na 2ª bifurcação e acione o painel 2 vezes desligando também as barras elétricas. Entre na 3ª bifurcação e acione o painel liberando completamente o item das barras elétricas. Retorne ao seu ponto inicial.



Vá para o corredor da esquerda e entre na 1ª bifurcação. Acione o painel liberando outra área das barras elétricas. Vá para a 2ª bifurcação e acione o painel liberando outra barra. Vá para a 3ª bifurcação e acione este painel 2 vezes liberando o item completamente das barras elétricas.

Saia desta sala, veja uma porta fechada e 2 escadas. Suba pela escada da direita, mate um lutador e siga pelo corredor até ver um painel com luz vermelha. Acione este painel e abre uma porta.

Continue seguindo o corredor, mate outro lutador pegando um cartão amarelo. Siga o corredor e não desça a escada, entre no corredor que tem à direita. Siga e veja à esquerda outro painel com luz vermelha. Acione-o e abre outra porta. Desça a escada e veja que agora as portas estão abertas. Saia por elas.

Você fica em uma passarela central e na sua frente tem uma porta. Siga por esta plataforma e no 2º vão olhe para a esquerda e direita vendo 2 munições. Pegue a munição da esquerda, volte para a passarela central e pegue a munição da direita (foguete).



Pule para a passarela do outro lado do foguete e siga esta área pela esquerda. Veja na parede uma janela cinza. Acione-a e acha o mapa desta área. Siga o corredor, desça a escada e mate um lutador pegando um cartão azul. Torne a subir a outra escada, mate outro lutador e acione o painel com luz vermelha abrindo uma porta.

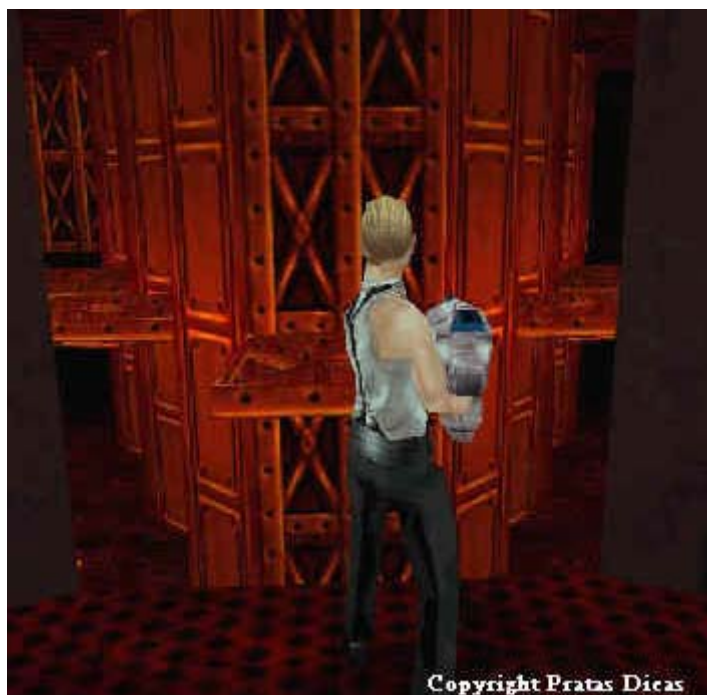
Desça a escada, passe pela sala e mate um bicho estranho. Vá até o outro lado da sala e suba outra escada pela esquerda. Ande pelo corredor, acione outro painel com luz vermelha e abre outra porta. Siga o corredor, mate outro lutador e acione outro painel com luz vermelha (usa o cartão azul) abrindo outra porta.

Deste corredor localize a passarela central e pule para ela. Veja que abriu a outra porta (luz amarela). Vá para esta sala e veja à esquerda uma porta aberta e à direita uma porta fechada. Mate um lutador, contorne a pilastra e acione o painel com luz vermelha abrindo uma porta na sala verde.

Vá para a porta que está aberta e cuidado com o buraco. Pule para o outro lado e pegue 1 vida. Acione o painel com luz vermelha e abre uma porta laranja. Retorne, saia desta sala e vá para a sala em frente. Vá até o final dela e chega no seu ponto de início da fase. Torne a subir a escada e entre novamente na sala verde. Veja que agora a porta da esquerda abriu.



Saia por esta porta e entre em um corredor vermelho. Siga por este corredor, passe por outra porta e chega em uma outra sala. Siga pela plataforma, mate um lutador e vá até o final subindo umas escadas. Assim que chegar no topo da escada uma porta com um símbolo vermelho abre. Mate um lutador e olhe para o outro lado vendo uma plataforma.



Pule para ela (cuidado com os gases) e vá primeiro para a esquerda pegando 1 vida. Retorne e vá pulando até o final destas plataformas e pegue 3 munições. Retorne pelas plataformas e vá para o corredor vermelho saindo agora por aquela porta.

Siga a área, passe por uma porta fechada (à direita) e siga até a beirada da plataforma. Veja mais abaixo (à direita) um buraco com um bicho estranho e 1 energia. Atire no bicho e pule para este buraco. Pegue 2 energias e acione o painel deste compartimento abrindo uma porta.

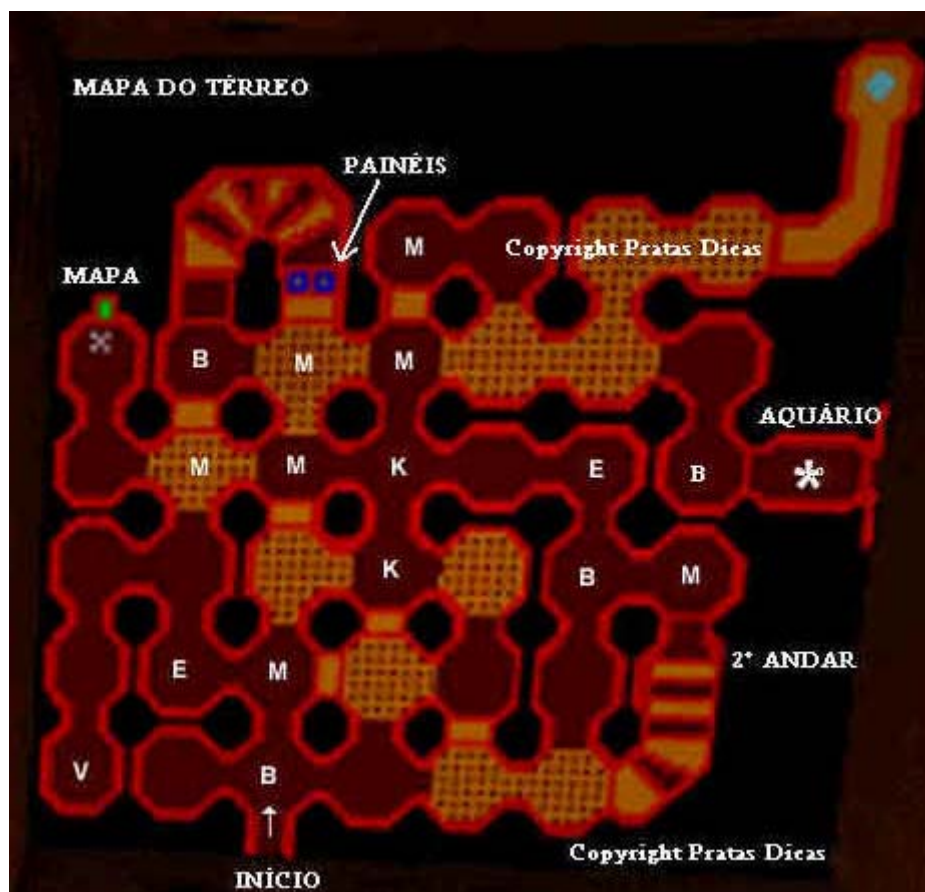
Fique na beirada desta plataforma e veja à sua frente outro compartimento. Pule para ele e pegue 2 kits de saúde. Acione o painel e abre uma porta para um aquário azul. Siga para o corredor que tem na sua frente e chegara na sala do labirinto laranja.



Este labirinto está situado em 2 níveis, neste andar que chegou e no andar superior. Nestas áreas deve pegar uma série de itens, localizar algumas salas, acionar alguns painéis e matar lutadores. No andar superior deve pegar mais itens e localizar o elevador.

Para facilitar seu trabalho aqui observe o MAPA DO TÉRREO (feito especialmente por Marcos André) e com a ajuda dele siga os passos abaixo:

Legenda: "V" = Vida / "B" = Bomba / "M" = Munição / "K" = Kit de saúde / "E" = Energia



1 - Ande por todo este andar e colete os itens indicados (total de 16), mate 5 guardas (pegue de um deles um cartão vermelho) e um bicho estranho.

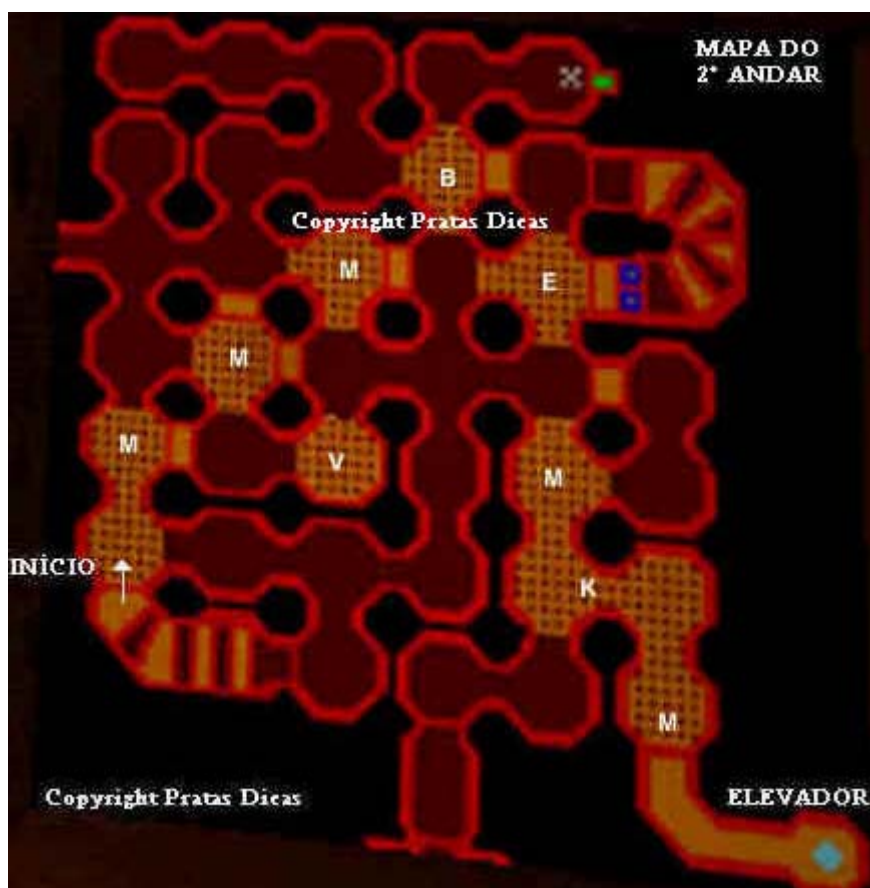
2 - Vá até o "MAPA" e com a ajuda do cartão vermelho abra a janela e conheça o mapa desta área.

3 - Vá até a sala dos "PAINÉIS" e acione os dois abrindo outra porta na sala verde e a porta que dará acesso ao 2º andar.

4 - Entre no "AQUÁRIO" e colete 4 vidas e 4 munições.

5 - Vá para a escada que dá acesso ao "2º ANDAR".

Para se localizar neste 2º andar consulte o MAPA DO 2º ANDAR (também feito por Marcos André) e com sua ajuda faça os passos abaixo:



. Vá coletando os itens (9) desta área pulando cuidadosamente pelas plataformas. Os itens te ajudam a achar o caminho e se cair no térreo terá que voltar e tornar a pular as plataformas agora sem itens para te ajudar no caminho.

Ao chegar na área do elevador use-o e será transportado para o corredor vermelho na entrada do labirinto. Vire para a esquerda, localize as plataformas com os gases e desça a escada (à direita). Siga toda a área e retorne até a sala verde.

Veja que agora a porta da esquerda está aberta. Passe por ela, mate um lutador e desça uma escada. Atravesse a pequena passarela de ferro e mate um bicho estranho. Vá para a porta da esquerda e pule pelos blocos desta área tomando o cuidado com os raios elétricos. Entre em um corredor, siga por ele e chega em uma sala com 3 portas fechadas e raios elétricos.



Vá para a porta da direita, mate um bicho estranho, pegue 1 energia e acione o painel. Retorne e vá para a porta da esquerda. Mate outro bicho estranho, pegue 1 bomba e acione o painel. Agora vá para a porta do meio, suba uma escada e chega em nova área. Observe o local, veja os itens e as 3 passarelas.



Mate nesta área 2 lutadores, pule nas plataformas (cuidado com os raios) e pegue 1 bomba, 3 munições e 1 kit de saúde. Desta plataforma onde está o kit pule para a pequena plataforma onde tem uma grade. Quebre esta grade e chega em um corredor com bolas flutuantes. Vá seguindo este corredor, evitando as bolas e mate um bicho estranho passando por uma porta.

Siga pela plataforma que tem no centro do corredor e quebre 2 grades laterais pegando 2 vidas. Saia em outra sala e veja na parte central uma escada. Antes de subir esta escada contorne esta área pulando pelas plataformas e pegue 1 energia, 2 munições, 2 vidas e 1 kit de saúde.

Suba a escada, mate um bicho estranho e 2 lutadores e vá subindo e pulando pelos buracos até chegar na área central.



Entre nesta área, pegue a célula de energia e consegue completar plenamente sua tarefa. Parta para a

14ª MISSÃO

OBJETIVO

Para atingir o objetivo desta fase vai atuar somente como KORBEN. CORNELIUS foi capturado e preso no reator. Você terá poucos minutos para parar este reator e salvar CORNELIUS.

PERCENTUAL

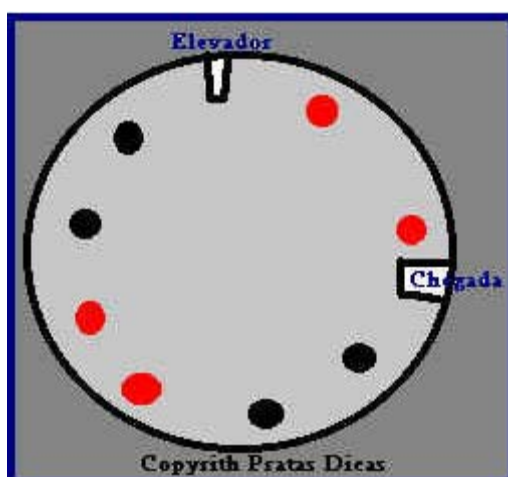
- . ITENS ==> 100%
- . SEGREDOS ==> 100%

REATOR - SALVANDO CORNELIUS

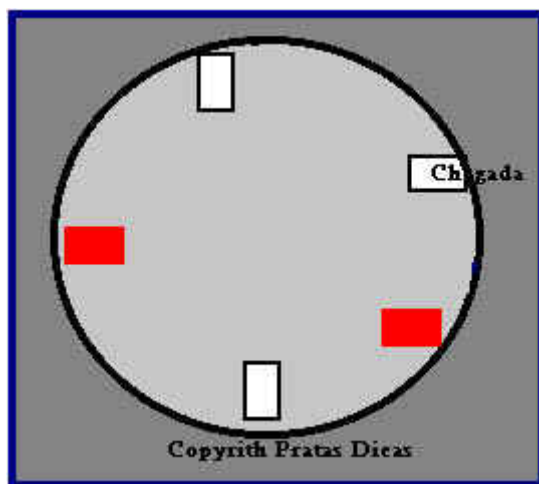
Você tem 7 minutos para desativar o reator. Esta área é uma sala redonda de 3 andares. Você chega no 1º andar onde tem a porta de sua chegada, a porta de um elevador, 8 painéis na parede e 2 macacos.



Assim que iniciar a fase troque sua arma, vá para o lado de fora e vire para a direita. Mate 2 macacos que atiram em você e deve pegar 2 itens, 1 kit de saúde e 1 energia. Deve correr por esta sala e neste momento consegue ativar só 4 painéis. Veja no desenho abaixo os painéis que consegue ativar (em vermelho):



Após ativar os 4 painéis entre no elevador e vai para o 3º andar. Neste andar tem mais 4 portas além da que chegou. Deve andar correndo e entrar em 2 portas que estão abertas, matar os macacos, pegar 2 cartões e ativar 2 painéis. Veja no desenho abaixo as portas que estão abertas neste momento (em vermelho):



Após pegar os 2 cartões e acionar os 2 painéis vá para o centro da sala, posicione e pule para a plataforma do 2º andar. Neste andar existem 4 portas e 4 itens. Neste momento só 2 portas estão abertas. Vá pulando pelas plataformas, pegue os itens (pode deixar um para se localizar depois) e nas plataformas da vida e da energia encontra as portas que estão abertas. Mate os macacos, pegue os cartões e acione os painéis. Veja no desenho abaixo a localização dos itens:



Quando terminar neste andar pule para o 1º andar. Vá acionar os 4 painéis restantes e torne a usar o elevador voltando para o 3º andar. As outras 2 portas estão abertas. Vá até elas e acione os painéis indo para o centro da sala.

Pule para o 2º andar, vá nas plataformas das munições e as portas estarão abertas. Acione os painéis e consegue desativar o reator, liberar CORNELIUS completando sua tarefa. Parta para a

15ª MISSÃO

OBJETIVO

Para atingir o objetivo desta fase deve atuar como KORBEN e como LEELOO. ZORG colocou uma bomba nesta área da ÓPERA e LEELOO deve pegar a chave MONDOSHAWAN e o ativador do AR para usar no Templo Egípcio. KORBEN deve ativar os dispositivos eletrônicos que estão nesta área para atrasar a contagem da bomba e com isto localizar o ônibus de resgate e fugir.

LEELOO

PERCENTUAL

. ITENS ==> 93%

. SEGREDOS ==> 100%

BOMBA NA ÓPERA



Você inicia esta fase dentro do TEATRO. Vá para a parte central, mate 2 macacos e pegue 1 kit de saúde e 1 energia. Suba a escada, vá para o corredor da esquerda, mate um macaco e pegue 1 kit de saúde. Continue contornando as mesas, mate mais um macaco e pegue 1 energia e 1 kit de saúde.

Retorne e saia pela passagem da cortina. Assim que a porta abrir mate 2 macacos, siga pelo tapete vermelho e passe por outra porta. Mate um macaco nesta área dos ventiladores e pegue 1 energia. Saia pela outra porta entrando na sala dos elevadores.

Mate 2 macacos e veja ao lado da porta 2 botões vermelhos. Acione estes botões e 2 elevadores começam a funcionar.



Vá primeiro para o elevador da direita, entre nele e quando o elevador subir saia na passagem secreta. Pegue nesta área 2 bombas, 2 kits de saúde, 1 vida e 1 energia. Agache e saia desta área indo para o outro elevador (quebre os pratos). Agache, entre no elevador e saia na área à sua frente entrando na cozinha.



Mate 2 macacos, vá para o chão e não se aproxime do fogo. Vá para a direita, mate outro macaco e localize no lado oposto 1 kit de saúde. Saia por uma porta e entre na sala das válvulas. Gire a 2ª válvula (da esquerda para a direita) e consegue desobstruir uma grade.

Vá até esta grade, chute-a e entre pelo corredor cinza. Pegue 1 energia, quebre outra grade, agache e passe pelo buraco. Mate um macaco, siga pelo corredor e veja 3 grades. Pegue 1 energia e vá para a grade da direita. Quebre-a, entre no corredor, mate um macaco e pegue 1 vida.

Retorne, vá na área do meio, quebre 2 grades e acione o botão vermelho fazendo um bloco funcionar. Vá para o corredor da esquerda, quebre a grade e siga por ele. Observe o movimento do bloco e no momento certo pule para o outro lado do corredor.

Siga e desça pelo buraco entrando na suíte do HOTEL. Mate 2 macacos, agache e entre na lareira. Pegue 1 vida e 1 energia e retorne.



Pule pelo bar e siga pelo buraco que tem na parede entrando na Adega. Mate um macaco, exploda os caixotes e a grade da parede e pegue 1 kit de saúde. Saia pelo buraco da grade e pegue a chave MONDOSHAWAN.

Siga por este buraco e saia em uma área verde e azul. Observe o local, passe por uma porta fechada, mate um macaco e saia pela outra porta.



Nesta sala lilás pegue 1 kit de saúde e 1 energia e entre no elevador sendo transportada para um corredor. Vire para a esquerda, quebre a grade e saia no corredor do HOTEL.

Mate um macaco e vá para a esquerda seguindo o corredor. Vire para a direita, continue pelo corredor e mate outro macaco. Torne a virar para a direita e saia pela porta seguindo por uma área com chão de pedra.

Mate 2 macacos, pegue 1 válvula e 1 energia e vá até o painel da parede. Acione-o com a válvula e abre uma porta no corredor do HOTEL. Retorne, vá para o corredor, vire para a esquerda, siga e na bifurcação vá para a direita. Saia pela porta que está no final deste corredor e passe pela porta.

Mate nesta nova área 4 macacos, pegue 2 energias e 1 kit de saúde. Observe as 3 portas verdes fechadas e localize uma escada (após os caixotes) subindo por ela e dando novamente na Cozinha.

Vamos repetir um longo caminho. Torne a sair pelo buraco da parede, ande pelo corredor cinza e siga pela esquerda. Torne a pular o buraco do bloco e volte para a suíte do HOTEL. Saia pelo buraco da parede, entre na Adega e saia pelo outro buraco retornando na área verde com azul.

Mate 2 macacos e repare que a 1ª porta agora está aberta. Saia por ela, acione um painel da parede e consegue abrir uma daquelas portas verdes. Saia e vá para a outra porta usando o elevador.

Novamente neste corredor vá para a esquerda e retorne ao corredor do HOTEL. Vire para a esquerda, siga até o final deste corredor e saia novamente na área das portas verdes. Veja que a porta da sua frente abriu.



Passe por esta porta e por mais uma e mate um macaco. Pegue 1 energia e suba pela escada chegando em um corredor lilás. Mate um macaco, passe por uma porta verde fechada (à direita), por mais duas (direita e esquerda), mate um macaco e veja outra porta verde fechada (à direita).

Entre no compartimento que está na frente desta última porta e observe os 4 painéis. Acione os 3 que estão com desenho e consegue abrir 3 portas verdes.



Saia deste compartimento, mate um macaco e vá retornando pelo corredor. Veja que as portas direita e esquerda estão abertas. Mate um macaco, exploda os barris e pegue 1 energia. Vá para a outra porta e observe o local. Veja a plataforma flutuante, os gases e 2 blocos junto da parede.



Deve pular para a plataforma flutuante e dela para o bloco da direita. Rapidamente pule para o bloco da esquerda e rapidamente pule para a plataforma maior tentando fugir dos gases. Torne a observar esta nova área e veja 2 plataformas flutuantes, gases e uma grade azul no teto.



Pule para a 1ª plataforma flutuante e no momento certo pule para a 2ª plataforma flutuante. Desta plataforma pule para o bloco da parede. Posicione-se e pule agarrando na grade azul. Ande por ela (cuidado com os gases) e vá até a grade que tem à direita.



Desça no bloco que tem nesta área, vire e pule para a plataforma do chão. Torne a observar esta outra área e veja uma plataforma flutuante. Pule para ela e quando chegar lá em cima pule para o bloco da parede. Posicione-se e agarre na grade azul andando por ela até o final. Vá para a direita e desça na plataforma do chão.

Quebre a grade desta área, agache e entre no buraco. Pegue uma hélice (ativador do AR) e desça em uma sala onde tem um painel que não funciona. Observe os dispositivos de célula de energia e veja que falta uma.



Aproxime-se dela e coloque a célula que está com você. KORBEN pegou esta célula na 14ª MISSÃO. Consegue terminar plenamente suas tarefas.

KORBEN

PERCENTUAL

. ITENS ==> 100%

. SEGREDOS ==> 100%

BOMBA NA ÓPERA

Você inicia esta fase no palco do TEATRO, atrás das cortinas. Veja que o tempo indicado na tela marca 1:30 minuto. Terá que andar por todos os lugares, pegar itens, matar os macacos e ir localizando os dispositivos eletrônicos. Ao acionar estes dispositivos o relógio volta para 1:30 minutos, portanto nada de perder tempo.

Assim que tiver controle mude sua arma, mate o macaco que te ataca e pegue 1 munição. Repare que está perto do **1º dispositivo**. Fique de olho no seu tempo, vá fazendo suas tarefas e quando for necessário volte aqui e torne a aciona-lo ganhando mais tempo.



Ande pelos bastidores, pegue 1 munição e mate 2 macacos que estão na sala interna. Pegue desta sala 2 munições, 1 arma, 1 bateria e 1 energia. Acione os 3 monitores e consegue abrir uma porta. Saia por uma porta que tem nesta sala, mate um macaco e pegue 1 kit de saúde. Você está na lateral do Teatro. Ande por esta lateral e pegue 5 munições, 1 kit de saúde e 1 vida.

Pule para o centro das cadeiras, mate um macaco e vá para o corredor do outro lado. Mate outro macaco e pegue 1 kit de saúde e 1 munição. Após limpar esta área acione novamente o dispositivo e saia pela porta principal da sala chegando em um HALL.

Mate um macaco, vá para a esquerda da tela e pegue 1 munição e 1 kit de saúde. Vá para o outro lado e a parede explode. Mate o macaco, pegue 1 munição na escada e entre pelo buraco da parede. Siga por este corredor azul e veja na parede o **2º dispositivo**. Faça uso dele quando necessário.

Quebre a grade da parede e saia no corredor do HOTEL. Vire para a esquerda, mate um macaco e siga matando outro macaco. Vire para a direita 2 vezes aproximando da porta que tem no final deste corredor.

Entre na sala com chão de pedra, mate um macaco e pegue 1 energia. Acione o painel com a bateria que pegou nos bastidores do Teatro abrindo outra porta no corredor.



Volte ao corredor, siga por ele e vire à esquerda. Vire para a direita, mate um macaco e pegue 1 energia. Vire para a esquerda e saia pela porta que abriu chegando em nova área. Mate ai 2 macacos e veja na sua frente o **3º dispositivo**. Faça uso dele quando necessário.



Pegue 1 munição e 1 energia e vá para o lado dos caixotes matando mais um macaco e pegando 1 kit de saúde. Entre no corredor que tem após os caixotes (direita), pegue 1 energia e suba a escada chegando na cozinha.



Mate 2 macacos e localize dentro de um compartimento o **4º dispositivo**. Faça uso dele quando necessário. Pegue nesta cozinha 1 kit de saúde e entre na sala das válvulas. Acione a 2ª válvula (da esquerda para a direita) e consegue liberar uma área nesta cozinha.

Vá até a grade da parede, quebre-a e entre no corredor cinza. Mate 1 macaco, pegue 1 energia e siga pelo corredor caindo no buraco do chão. Chega em uma sala com janelas verdes e 3 macacos. Mate todos e veja na parede o **5º dispositivo**. Faça uso dele quando necessário.



Pegue nesta área 1 energia, 1 munição e 1 kit de saúde. Acione o painel e abra a porta desta sala. Vá para esta porta e veja que fez a ligação com a sala de portas verdes e a cozinha. Retorne e use o elevador sendo transportado para uma área com 3 plataformas.



Observe as plataformas e veja que no chão desta área tem o **6º dispositivo**. Faça uso dele quando necessário. Pule por estas plataformas, passe por uma porta e mate um macaco. Exploda os barris e entre na 1ª porta à direita dando no banheiro.

Mate um macaco e veja na parede o **7º dispositivo**. Faça uso dele quando necessário. Ande por este corredor verde, pegue 1 kit de saúde, 1 arma e 6 munições. Siga pelo corredor cinza, mate um macaco e pegue 2 munições. Retorne ao seu ponto inicial e suba a escada que tem nesta área.

Pule pelos buracos e verá uma sala bloqueada por barras elétricas. Para passar por estas barras (é chato) deve pular rapidamente pelos buracos. Só assim consegue aproveitar o intervalo destas barras e passar por elas.



Entre na sala dos monitores, pegue 1 munição e acione todos os monitores. Consegue abrir uma porta na sala com desenhos na parede e no corredor do HOTEL. Consegue ver também o ônibus de resgate.

Saia desta sala e vá para o corredor da esquerda retornando para a área anterior. Entre no banheiro e torne a acionar o dispositivo. Saia pelo corredor azul e volte ao corredor do HOTEL. Mate um macaco, siga reto e vire para a direita chegando novamente na sala das portas verdes.

Volte a acionar o dispositivo desta área (repita isto quando necessário) e vá para depois dos caixotes saindo pela porta da esquerda. Passe por uma porta, mate um macaco, passe por outra porta e pegue 3 munições passando pela última porta. Mate outro macaco, pegue 1 munição e acione o painel desta sala abrindo outra porta verde.

Saia desta sala, vire para a direita, atire nos barris e acione o painel abrindo outra porta verde. Mate 2 macacos, siga pelo corredor e pegue 1 vida e 1 kit de saúde. Continue seguindo o corredor, pegue 1 arma e veja que chegou na área do ônibus de resgate.



Acione o painel e abre o portão de ferro. Saia por ele, mate 2 macacos e pegue 2 munições e 1 kit de saúde. Suba as escadas do avião conseguindo realizar plenamente sua missão. Parta para a

16ª MISSÃO

OBJETIVO

Esta é a última missão e vocês chegam no EGITO. Deve jogar primeiro com LEELOO e depois com KORBEN. LEELOO deve achar o elemento TERRA (a última pedra sagrada) e de posse dos 4 elementos abrir o sarcófago com a chave MONDOSHAWAN e colocar estes elementos no altar. KORBEN deve achar uma entrada para o Templo, ir até o altar já preparado por LEELOO e colocar nele os 4 ativadores. Após executar esta última tarefa vocês conseguem salvar o Planeta do MAL ABSOLUTO.

LEELOO

PERCENTUAL

. ITENS ==> 94%

. SEGREDOS ==> 100%

TEMPLO EGÍPCIO



Você inicia esta última fase na ante-sala do sarcófago. Observe o local e não entre no sarcófago (porta) agora. Só deve fazer isto no final da fase. Siga por esta área, pegue 1 energia e 1 bomba e mate um monstro que aparece na porta. Saia pela porta e chega no 1º pátio. Pegue 2 munições e 1 kit de saúde, suba a escada, pegue mais 1 energia e exploda as grades de ferro.

Saia para o 2º pátio, mate outro monstro e pegue nesta área 2 energias, 1 vida e 1 kit de saúde. Localize à esquerda um corredor e vá até ele. Pegue 3 munições e 1 kit de saúde e retorne. Vá até o final deste 2º pátio localizando um buraco no chão. Agache e passe por ele.



Suba a escada branca, pegue 2 kits de saúde e vá até o final do corredor virando para a esquerda. Pule para a área do outro lado e veja um buraco no chão. Pule e agarre na grade do teto atravessando para o outro lado.

Desça a escada, agache e passe pelo buraco chegando no 3º pátio (de areia). Mate o macaco que está nesta área e vá para o chão. Ande por esta área e mate um monstro que está atrás de uma pilastra. Caminhe pelo pátio e pegue 5 bombas e 2 kits de saúde.

Deste 3º pátio tem 2 saídas, pelo portão de ferro e pelo corredor. Vá primeiro até o portão de ferro e observe que tem um macaco do outro lado. Espere ele ficar perto do portão e atire uma bomba acabando com ele e quebrando a grade. Agache, passe por baixo da grade, pegue 1 bomba e mate um monstro.

Pegue nesta área 1 energia, siga pelo corredor com tochas e mate outro monstro. Ande por esta área, veja através do buraco uma chave e não consegue pegá-la agora. Retorne, volte a passar pelo buraco da grade e volte ao 3º pátio (de areia).

Agora siga pelo corredor, pegue 1 energia e mate rapidamente 2 monstros que estão neste salão de pedras. Observe o local, veja um portão de grade fechado e 5 blocos na parede. Para abrir este portão deve acionar 3 destes blocos. Suba a escada e passe pelo 1º bloco (não acione). Veja no salão, na 1ª parede, 2 blocos. Acione o 1º bloco (direita) e vá até a outra parede acionando os outros 2 blocos. Com isto consegue abrir o portão de grade.



Suba a escada, passe pelo portão e pegue 3 bombas e 1 kit de saúde. Ande por esta área, pegue outro kit de saúde, suba uma escada e ande pelo parapeito do pátio pulando para o outro lado. Ande por esta área com chão de pedra, pule pelos buracos do chão, siga pelo corredor e chega em uma área com água e pilastras.



Pule para a plataforma à sua frente e para a outra com chão azul. Olhe para o centro da sala vendo um monstro do outro lado. Jogue uma bomba e acabe com ele. Pule pelas 2 pilastras do centro da sala e delas pule para o bloco de pedra perto do botão da parede.

Acione este botão e um símbolo na ante-sala do sarcófago ascende. Vá para o chão, siga por esta plataforma e ande pelo parapeito estreito com cuidado contornando a área e pegando 1 kit de saúde. Retorne para a área de onde veio e pule para a plataforma à sua frente.

Ande pelo corredor e entre no elevador sendo transportada para a área das pilastras gigantes. Terá aqui um longo e difícil caminho. Tenha o máximo de cuidado com estas pilastras e com seus pulos. Observe a área de onde está e veja à sua esquerda, ao longe, uma vida. Deve ir até ela, retornar até aqui e depois ir para a direita para pegar outro elevador e sair desta área.



Ande até o final desta pilastra e pule para a pilastra à sua frente. Verá ao longe um botão em uma pilastra, vamos até lá daqui a pouco. Vire para a esquerda, ande por esta pilastra (desça e suba no bloco) e pule para a pilastra "escada" da sua frente.

Suba os degraus com cuidado e vá até o final desta escada. Observe na figura abaixo o caminho que deve fazer:



Pule para a pilastra que tem à sua direita, desça os 3 degraus que ela tem e pule para a pilastra à sua frente (na direção da ponte). Gire um pouquinho para a esquerda e pule para a pilastra da ponte. Siga até o final desta ponte, posicione-se e pule para a pilastra da vida. Pegue a vida e veja à direita outra pilastra com 3 degraus.



Pule para esta pilastra, desça os degraus, posicione e pule para a pilastra comprida que está na sua frente. Vá até a ponta desta pilastra e pule para a plataforma que está entre as 2 pilastras.



Assim que chegar nesta plataforma veja um pouco à esquerda o botão da pilastra. Vá pulando por esta série de pilastras até chegar perto do botão. Acione este botão e um 2º símbolo na ante-sala do sarcófago ascende. Já fez tudo o que necessita aqui. Deve retornar todo este caminho e localizar o elevador.

Gire, volte a pular as pilastras até chegar novamente na plataforma entre as 2 pilastras. Pule para a pilastra comprida e para a pilastra com os 3 degraus. Suba os degraus e retorne para a pilastra onde estava a vida. Desta pilastra pule para a ponte e vá até a outra ponta dela.

Vire levemente para a direita e retorne para a pilastra com os 3 degraus. Vá até o final dela e agora pule conforme indica a figura abaixo:



Você está no seu ponto de chegada (perto). Após pular por estas 2 pilastras continue por esta pilastra ponte até o final dela pulando para a pilastra seguinte. Suba os 3 degraus, fique na beirada e pule para a ponte seguinte.

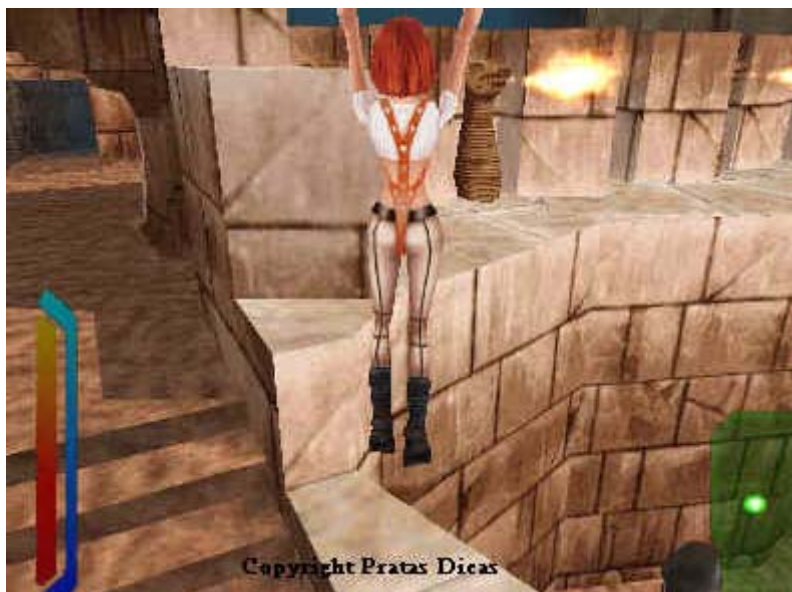
Vá até o final desta ponte, suba nas plataformas seguintes e desça para uma plataforma mais baixo. Desta plataforma pule para a plataforma fina e veja ao longe o elevador.



Desta plataforma fina suba na pilastra, pule para a que está um pouco à direita e dela pule para a plataforma do elevador sendo transportada para o Templo.

Você chega em um corredor com chão de areia. Pegue 1 energia, siga um pouco e pegue 3 bombas. Suba a escada e ao aproximar do muro ele explode. Pegue 1 vida e passe pelo buraco chegando perto do salão de pedras (dos botões na parede).

Mate nesta área um monstro e retorne para o buraco que explodiu há pouco. Passe pelo buraco e veja ao lado da escada um muro. Pule para ele, vire para a grande plataforma onde tem 3 estátuas de cobra e pule para ela.



Passe pelas estátuas (cuidado com o fogo) e vá para a direita da tela. Localize o estreito parapeito à sua frente e pule para ele. Olhe para o pátio da esquerda e veja um macaco. Jogue uma bomba no macaco e pule no chão deste pátio. Chegou no pátio dos blocos brancos. Pegue 1 energia e veja um portão fechado por cadeado. Aquela chave que viu pelo buraco da parede vai abrir este portão.

Suba pelos blocos brancos e pule para a plataforma que corta o corredor. Vire para a direita e pule pelo buraco da parede. Pegue 1 energia, 2 vidas e 1 kit de saúde e retorne para a plataforma que corta o corredor. Desta plataforma pule para o pátio dos blocos brancos e localize neste pátio uma saída. Vá por este caminho chegando no pátio das pilastras coloridas. Pegue 1 kit de saúde nesta área e localize um corredor com grade no teto e um buraco cheio de explosivos.



Jogue uma bomba nestes explosivos e agarre na grade atravessando para o outro lado. Vá para o chão, siga com cuidado e mate um macaco. Suba a escada e consegue pegar aquela chave. Agache e passe pelo buraco da parede retornando ao corredor com tochas. Saia desta área, passe pelo buraco da grade e retorne ao 3º pátio (de areia).

Vá novamente para o corredor, passe pelo salão de pedras (dos botões), suba a escada e passe pelo buraco da parede. Pule para o muro e para a plataforma das 3 estátuas de cobra. Vá para a direita da tela e pule para o estreito parapeito do muro. Torne a cair no pátio dos blocos brancos e vá até o porão com o cadeado.

Abra o portão com a chave que pegou a pouco e entre por ele chegando em uma área com 3 botões na parede. O botão da sua frente não funciona. Vá para os botões laterais, acione-os e o 3º símbolo na ante-sala do sarcófago ascende e explode uma parede fazendo surgir um buraco.

Retorne desta área e pule para o pátio dos blocos brancos. Suba nos blocos e pule para o corredor retornando ao salão de pedras (dos botões). Vá para o buraco da parede, suba no muro e na plataforma das estátuas. Pule para o estreito parapeito do muro e vá até o final deste parapeito. Vire para a direita vendo 2 grandes pilastras.



Pule para estas pilastras e vire para a esquerda pulando para o buraco da parede. Ande até o final do muro e pule para a plataforma onde tem 1 energia. Pegue-a, siga a área e chega na parte superior do pátio das pilastras coloridas. Pule para a pequena plataforma à sua frente e vire para a direita olhando para o pátio.



Pule para a pilastra à sua frente (1) e para a seguinte (2). Vire para a esquerda e pule para a pilastra (3). Torne a virar para a esquerda e pule para a outra pilastra (4). Vire para a direita e pule para a pilastra (5). Desta pilastra pule para a última e dela pule para a plataforma larga perto da parede (tem vão dos 2 lados).



Desta plataforma larga pule para o buraco da parede e pegue o elemento TERRA. Agache, saia pelo buraco e vire à direita dando em um corredor. Pegue 1 energia e 2 vidas e saia desta área chegando no corredor com tochas. Saia desta área, passe pelo portão de ferro e retorne ao 3º pátio (areia). Suba pelo caixote e retorne ao 2º pátio. Atravesse o 1º pátio e retorne ao Templo.

Abra a porta com a chave MONDOSHAWAN e entre no sarcófago. Mate um monstro, pegue 1 energia e vá para o altar.



Coloque os 4 elementos nos pedestais e consegue executar plenamente suas tarefas.

KORBEN

PERCENTUAL

. O jogo não mostra o percentual desta última fase.

TEMPLO EGÍPCIO

Você também inicia esta última fase na ante-sala do sarcófago já pegando 1 energia. Mude sua arma e pegue 1 energia, 1 bomba e 1 arma. Saia pela porta e chega no 1º pátio. Mate 2 macacos, pegue 1 arma, 2 munições e 1 kit de saúde. Suba a escada, mate um monstro e pegue 1 munição que ele deixa cair e 1 energia.

Exploda as grades de ferro, passe por elas e chega no 2º pátio. Mate um macaco e pegue a munição que ele deixa cair. Mate o monstro e pegue nesta área 2 energias, 1 vida e 1 kit de saúde.

Localize à esquerda um corredor e vá até ele. Observe nesta área, entre as tochas, uma porta fechada e pegue 3 munições e 1 kit de saúde. Retorne e localize a escada branca. Suba pelos blocos e pule para ela.



Pegue 2 kits de saúde nesta escada, siga o corredor e pule para a área do ouro lado. Mate um macaco e pegue 1 energia. Ao chegar perto do buraco do chão o muro explode. Saia por ele e mate rapidamente um monstro. Pegue 2 munições neste corredor, desça pelos caixotes de ferro que estão à esquerda e mate outro monstro. Chegou em um labirinto de corredores e portões de ferro.

Atire nas grades de ferro e siga pelo corredor matando um macaco. Pegue 1 kit de saúde que ele deixa cair e veja um portão à esquerda e um caixote à direita. Exploda o portão saindo por ele. Mate um monstro, pegue 1 energia, 2 bombas e mate outro monstro. Retorne e siga o corredor do caixote com cuidado. Mate um monstro e 2 macacos e veja outro portão de ferro.

Destrua este portão, saia por ele e veja na sua frente outro portão e à esquerda outro (depois da escada branca). Destrua o portão da sua frente, saia por ele e mate um macaco que está à esquerda. Pegue 1 kit de saúde que ele deixa cair e pegue também 2 munições e 1 arma.

Siga pelo corredor e mate outro macaco. À direita tem um portão, siga e saia pelo 2º portão, mate um monstro e pegue nesta área 2 munições e 1 energia. Acione o botão da parede e um 4º símbolo na ante-sala do sarcófago ascende.

Retorne pelo corredor, passe pelo portão da direita e não saia por ele. Vá até o final do corredor e destrua o portão saindo por ele. Antes de subir a escada branca exploda a parede da direita e faça um buraco.



Mate o monstro que sai desta área e entre por ela. Pegue 1 energia que ele deixa cair e mais 1 energia e 1 munição. Retorne para o portão que ainda não abriu, quebre-o e saia por ele. Pegue 1 kit de saúde, suba a escada e mate um macaco. Siga até o final do corredor (tem uma bifurcação à direita) e veja a parede que está ao lado da tocha.



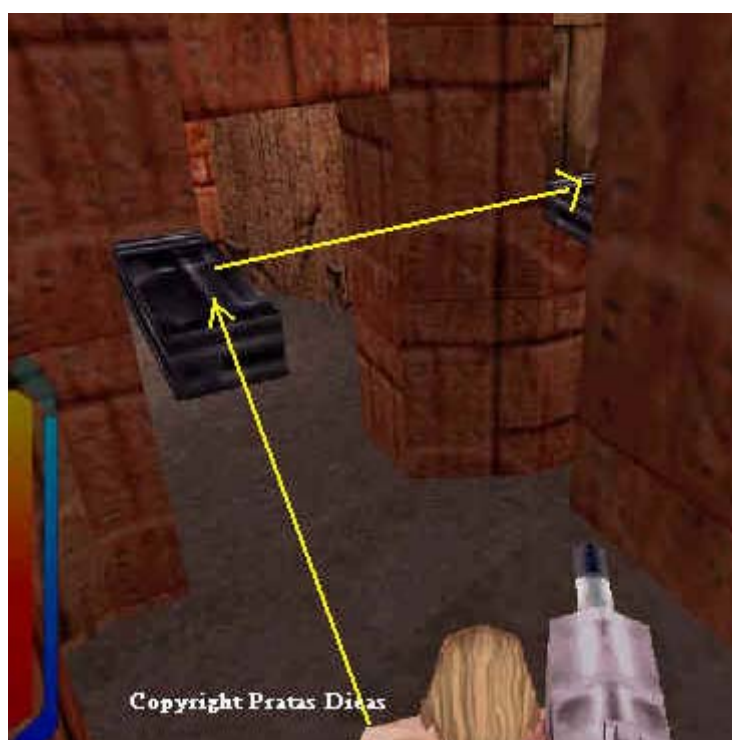
Exploda esta parede, entre nesta passagem secreta e pegue 2 munições, 1 kit de saúde e 1 vida. Retorne o corredor e agora vá para aquela bifurcação. Entre nesta área e pegue 2 munições e 1 energia. Pule os blocos brancos do canto da parede e quando chegar no topo mate 2 monstros.

Pule para a área dos monstros, pegue 1 kit de saúde e veja um portão trancado com cadeado. Necessita achar uma chave. Siga pela área de tijolos com desenhos e pule as plataformas chegando do outro lado. À esquerda tem um chão cinza e à direita tem caixotes de ferro.

Entre na área de chão cinza, mate um monstro e pegue 2 munições, 3 bombas e 1 kit de saúde. Acione o botão da parede e um 5º símbolo na ante-sala do sarcófago ascende. Saia da área de chão cinza e vá para os caixotes de ferro. Desça por eles, pegue 2 munições e vá para o chão. Suba na borda da piscina, mate um macaco e pule para a borda do outro lado.



Pegue 1 kit de saúde e suba nos caixotes pulando para a plataforma de tijolos. Vá pulando pelas plataformas e entre em outro corredor de chão cinza. Mate um monstro, siga e veja os degraus de pedra. À esquerda tem uma passagem na parede. Vá para esta passagem e veja 2 plataformas de ferro.



Deve pular para as plataformas de ferro e depois seguir pelas outras plataformas. Pegue 1 vida, retorne até a escada e suba os degraus de pedra. Pode acontecer de cair durante estes pulos. Se isto acontecer saia da 1ª área de chão cinza, torne a pular pelos caixotes de ferro, vá até a piscina, pule para os caixotes da sua frente e suba por eles pulando novamente as plataformas.

Após subir os degraus de pedra mate um monstro, desça a escada e chega em um corredor vermelho. Você entra na área do fogo. Siga esta área, pegue 1 kit de saúde e vá descendo os blocos até o final. Olhe para o centro da sala e observe a área.



Pule para a pilastra da sua frente e para a plataforma mais à direita (mais baixa). Olhe ligeiramente para a esquerda e veja um botão na parede. Pule para a plataforma deste botão e acione-o desativando o fogo que estava dentro de um compartimento. Gire e vá pulando pelas plataformas da direita conforme indica a figura abaixo:



Ao chegar no compartimento ative o botão da parede e abre uma porta. Pegue o elevador e será transportado para o início da área vermelha. Retorne pelas escadas cinzas, pule por elas e saia pela abertura da parede à direita, para o chão das plataformas de ferro.

Pule no chão, siga o caminho e chega na área dos caixotes. Agora vá retornando pelas plataformas (direita), passe pelo portão de ferro com o cadeado e pule para o chão (área dos blocos brancos). Siga o corredor, vire à esquerda, desça as escadas e na bifurcação vá para a esquerda. Suba a escada branca, siga o corredor e vire à direita. Passe pelo bloco e vire à esquerda chegando nos caixotes de ferro. Suba por eles e retorne ao 2º pátio.

Torne a entrar naquele estreito corredor e veja que a porta entre as tochas abriu. Saia por ela e pule pelo buraco. Observe a estranha estátua, contorne esta estátua e pegue uma chave que está atrás dela.



Retorne ao pátio, suba a escada branca e pule para o outro lado. Entre pelo buraco da parede, desça os caixotes, siga o corredor e na 1ª bifurcação entre a direita. Passe pelo bloco do chão, siga reto e na 2ª escada branca desça por ela. Siga em frente, entre a direita e suba a escada. Entre no buraco da parede à direita e suba nos blocos brancos do canto da sala chegando perto do portão com cadeado.

Abra o portão e entre na sala. Mate um monstro, siga pelo corredor e chega em uma piscina com um elevador do outro lado. Pule para o elevador e será transportado para uma sala redonda cheia de blocos flutuantes e símbolos fluorescentes na parede.



Atire nos monstros que consegue ver (3) e observe o local. Veja que perto dos 3 símbolos maiores desta sala tem itens e botões na parede. Deve ir pulando para estas áreas (usando os blocos flutuantes), matar mais monstros, pegar itens (2 energias e 2 kits de saúde) e acionar 3 botões.

Quando acionar o último botão o elevador que tem nesta área será liberado. Vá até ele e será transportado para o sarcófago. Saia do elevador e veja o altar montado por LEELOO. Pegue 1 energia e 2 kits de saúde e aproxime-se dos pedestais.



Coloque em cada um deles os ativadores e consegue livrar o Planeta do MAL ABSOLUTO. Assista a sequência final.

F I M !!!!!!!!!!!!!