

Evil Twin

Parte 1

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

Pratas Dicas / Walkthrough

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



INTRODUÇÃO

A história deste jogo se passa em UNDABED cuja lenda conta que um dia esta terra foi coberta por uma onda gigantesca e ficou submersa. Surgiu então uma enorme Torre cujo criador foi o terrível MESTRE que começou a dominar todas as criaturas deste mundo.

Este mestre aprisionou no topo da Torre o urso LENNY que aguarda pacientemente ser libertado por CYPRIEN.

Você é CYPRIEN um garoto órfão de 10 anos. No dia de seu aniversário (também data de aniversário da morte de seus pais) CYPRIEN é surpreendido com uma festa realizada por seus amigos do Orfanato. Revoltado CYPRIEN amaldiçoa a todos e com isto você e seus amigos são projetados para UNDABED. Resta a CYPRIEN desvendar os mistérios deste local e enfrentar o diabólico MESTRE.

A primeira coisa a fazer é verificar os controles do jogo e aprender todos os movimentos básicos. Aconselho a usar o JOYSTICK pois com ele vai ficar um pouco mais fácil passar pelas difíceis fases durante sua jornada. O ponto fraco do jogo se refere à opção de SALVAR. Só poderá fazer isto em determinados pontos e em momentos específicos. Isto faz com que o jogo fique um pouco cansativo pois a repetição de uma série de atividades é coisa constante durante todo o jogo.

Ao entrar no Menu de Opções vai achar uma indicação para CHEAT CODES. O jogo fornece 6 opções e todas foram testadas. Não consegui identificar a função de 5 destas opções (nada mudou no jogo) e se desejar fazer uso destes códigos consulte a página CHEAT CODES. A opção de VIDA INFINITA ajuda muito.

ILHA DEMI

ÁREA 1



Após a sequência inicial você está em cima de uma pedra onde tem um Automaticamente lê as instruções dadas. Gire a tela (teclas "A" e "S") e pule ("barra de espaço") para cima do caixote. Se cair na água perde um pouco de energia.

Deste caixote pule para a ilha maior e assista a sequência com o elefante WILBUR. Preste atenção em tudo o que ele fala e quando tiver controle observe este local.

Em alguns pontos vai achar bônus. Deve pegar todos os bônus LENNY (urso) pois eles irão permitir recuperar sua energia e até a ganhar vidas extras (se coletar muitos). Você inicia o jogo com 5 vidas.

Vai encontrar também os bônus de CURA e com eles recupera sua energia perdida por algum motivo. Nesta grande ilha tem umas pilastras. Vá subindo por elas e coletando todos os bônus.



Para subir vá sempre mudando o posicionamento da câmera (teclas "A" e "S") e evite cair para não perder energia. Após chegar no topo e recolher todos os bônus desça com cuidado para não cair.

Localize uma pequena ilha e nela tem um bônus de CURA. Se necessitar vá até lá com cuidado para não cair na água e pegue este bônus. Deve agora ir na direção das outras ilhas pulando pelos caixotes e ilhotas. Observe o caminho que deve fazer e vá recolhendo todos os bônus fazendo primeiro o **CAMINHO 1** e partindo para o **CAMINHO 2** depois.



Após recolher os bônus da parte debaixo vá subindo a montanha até chegar em uma plataforma de madeira. Aqui não consegue girar as câmeras e deve seguir com cuidado pois tem buracos na plataforma.

Vai chegar perto de um pequeno platô com uma escada. Usando as setas posicione-se e suba a escada subindo neste platô.






Pule para o outro platô e leia as informações do . Durante o jogo estes sinais sempre dão alguma dica. Convém ler todos usando a tecla "SHIFT".

Suba para a área central e assista a sequência. No centro desta área tem uma meia-lua cercada de estrelas. A passar por esta meia-lua seu posicionamento é "registrado" (não significa SALVAR) e se perder sua vida este será seu ponto de retorno.



Leia o outro  que tem nesta área e veja que necessita abaixar a ponte para seguir caminho. Coloque-se atrás da meia-lua e olhe para a ponte. Acione a atiradeira ("TAB") e localize a bola verde na parte de cima da ponte. Mire nesta bola verde e atire ("CTRL").



Assim que a ponte abaixar passe por ela e observe este salão oval. No chão tem alguns bônus de CURA. Não os pegue ainda pois sua energia deve estar boa.

Posicione-se neste salão, acione a atiradeira e mire na luz verde que está perto da gaiola que está suspensa. Dentro dela tem um DEMIS, um habitante desta ilha.

Assim que atirar na bola verde este DEMIS é libertado. Retorne ao seu modo normal ("TAB") e atire ("CTRL") rapidamente neste DEMIS. Atire várias vezes e não deixe ele se aproximar de você.

Corra e vá usando os bônus de CURA quando necessário. Quando matar o DEMIS vai aparecer uma luz azul no centro do salão. Vá até ela e assista a sequência.

ÁREA 2

Agora seu ponto de retorno no jogo será no início desta área. Você está no topo de uma pedra, dentro de uma caverna. Saia e vá para a direita da tela pulando para o platô abaixo. Pegue os bônus, gire e pule para o outro platô mais baixo.

Aqui a câmera não funciona e deve localizar uma pedra que está na água com um ponto de interrogação e pular para ela. De cima desta pedra observe a área e bem à direita da tela tem uma vida extra.

Vá até lá buscar esta vida tomando muito cuidado pois a movimentação da câmera não vai funcionar neste local.



Vá até a pedra onde está a vida extra e pegue-a ficando com 6 vidas. Retorne para o ponto inicial com cuidado para não cair na água. Se isto acontecer tente subir rapidamente em uma pedra.

Vá seguindo o caminho em direção ao vulcão recolhendo todos os bônus. No meio do caminho encontra WILBUR e ele fala sobre seu SUPERCYP (sua dupla personalidade).

Recebe dele a missão de ir até o topo da Torre e procurar pelo ALQUIMISTA. Note que



aparece na tela um . Abra seu Inventário ("I") e tecle o ("A") lendo seu caderno de notas e sabendo mais sobre esta sua missão.

Continue o caminho, passe pela meia-lua até chegar em uma pedra com um ponto de interrogação e 3 bônus SUPERCYP. Quando pegar estes bônus vai estar apto para usar sua outra personalidade. A barra que está na tela fica cheia e este bônus acaba rapidamente. Para se transformar em SUPERCYP use a tecla ("X").

Vá para a pedra, pegue os 3 bônus e acione o SUPERCYP ("X"). Vá para a ilha do vulcão e ignore os DEMIS que estão nesta área.

Vá pegando os bônus SUPERCYP até sua barra ficar cheia e aproxime-se da boca do vulcão (perto da placa). Repare nas pilastras e pule para a pilastra maior usando a barra de espaço 2 vezes. Com isto consegue dar um super pulo.

Deve ser rápido e localizar nesta área (mais para baixo) outras 3 pilastras que fazem um caminho para o interior do vulcão.



Pegue os bônus e vá pulando (barra de espaço 2 vezes) para estas pilastras até localizar um buraco na parede do vulcão onde tem um DEMIS.

Atire rapidamente neste DEMIS (agora com o super tiro) e pule (barra de espaço 2 vezes) para este buraco antes que seu superpoder acabe. Passe pela luz azul.

ÁREA 3

Você chegou na VILA DOS DEMIS. Vá contornando esta área, ignore os DEMIS e passe por uma meia-lua por garantia. Contorne a área até localizar uma posição onde pode pular para as pedras que estão no meio do lago.



Deve pular pelo lago pegando todos os bônus e só depois iniciar sua subida para a Torre que está mais à esquerda da tela. Após pegar todos os bônus do lago vá subindo a torre até encontrar no caminho um DEMIS. Mate-o com tiros, passe pela meia-lua e pule para um bloco redondo esverdeado parecido com um botão.

Deste botão pule para a plataforma de madeira e mate outro DEMIS que está no seu caminho. Siga por esta plataforma e pule para outro botão. Este botão sobe levando você para a 2ª plataforma. Pule para outro botão, suba e vá para a 3ª plataforma. Siga por ela e pule para outro botão pegando um bônus de CURA.

Torne a subir, ande por esta plataforma e veja outro botão. Pule para ele e suba para a 4ª plataforma. Siga por ela e vá para outro botão. Suba e pule para a última plataforma onde está uma meia-lua. Observe um pouco para baixo, à direita e veja uma luz azul. Deve ir até lá.



Pule para a varanda e encontra com WILBUR. Após a sequência da conversa entre pela porta e passe pela luz azul descendo por um elevador.

ÁREA 4

Vá até o andar mais baixo e fale com o ALQUIMISTA. Recebe dele um pó mágico para facilitar sua entrada na VILA. Após a sequência de sua conversa abra seu Inventário e leia seu caderno de notas sabendo mais sobre esta missão.

Ande por este laboratório, recolha os bônus e torne a subir no elevador. Torne a passar pela luz azul e saia pela porta.

ÁREA 3

Agora deve descer toda a Torre. Para facilitar seu trabalho pode recolher os bônus de SUPERCYP e descer com a ajuda deles. Uma vez de volta ao lago pegue a direção da VILA e entre por ela.

Tem um encontro com WILBUR e após sua conversa com ele use o pó mágico que ganhou do ALQUIMISTA. Abra seu Inventário, selecione o pó mágico (barra de espaço) e saia do Inventário. Use a tecla ("SHIFT") e você fica cheio de estrelinhas. Vá para o interior da VILA com cuidado.

Vá seguindo o caminho observando o chão pois vai encontrar alguns buracos. Caminhe até localizar no topo de uns degraus 2 guardas vigiando um portão.



Vá até estes guardas e como está usando o pó mágico consegue passar. Entre pelo portão e passe pela luz azul.

ÁREA 5

Nesta nova área você encontra com WILBUR. Ele te explica como funcionam os SAVES do jogo. A primeira coisa a fazer é achar uma máquina fotográfica. Após sua conversa com WILBUR abra seu Inventário, leia seu caderno de anotações e veja sua nova tarefa, encontrar o PREFEITO desta cidade.

Contorne a área pela esquerda e veja WILBUR com a máquina fotográfica, pronto para salvar seu jogo. Passe por ele e verá logo à frente, no chão, a máquina fotográfica. Pegue esta máquina e retorne até WILBUR. Fique na frente dele e use o ("SHIFT"). A área de SAVE do jogo abre. Selecione o lugar vazio e tecle a barra de espaço conseguindo finalmente SALVAR O JOGO.

Observe esta enorme área com cuidado pois tem buracos no chão. Verá uns portões fechados. Estes portões são área de Treinamento e vai usar estas áreas no decorrer do jogo. Existem aqui 4 áreas de Treinamento e duas estão deste lado onde está WILBUR e as outras duas estão do outro lado do abismo. Bem no centro da área tem uma série de bônus. Pegue-os e veja à direita uma escada. Suba por ela, pegue mais bônus e retorne para a área central.

Vá para a esquerda da tela e verá uma torre (casa) onde tem bônus. Suba por esta torre, pegue os bônus e de cima desta área localize ao longe outra torre onde tem uma placa que levita.



Deve descer para o centro da área (outro lado do abismo) e ir até esta torre. No caminho passe por uma meia-lua e faça um giro neste local. Verá ao longe uma torre e no topo dela tem uma máquina fotográfica. Vá até esta torre, contorne-a e suba a escada.



Pule para a plataforma de cima (é chato), contorne-a e pegue a máquina. Desça para a área central e agora vá para aquela torre com a placa flutuante. Pule nesta placa e entre na torre subindo até seu topo.

Mate um DEMIS que está nesta área, pegue bônus e fale com o PREFEITO. Ele abre um portão por onde poderá ir para uma nova Ilha (VINCES). Desça para a área central, tenha um novo encontro com WILBUR e após a sequência entre pelo portão que o PREFEITO abriu partindo para a

ILHA VINCES

ÁREA 1

Assim que entra nesta nova Ilha o SAVE automático faz uma atualização. Este será seu ponto de retorno até que faça um novo SAVE. Saia do buraco e flutue por uma folha indo para o chão. Verá na sua frente um buraco no chão com uma luz azul. Atravesse esta luz.

ÁREA 2

Siga o caminho e encontre com seu amigo VINCENT flutuando dentro de uma flor. Fale com ele e retorne pelo mesmo túnel verde.

ÁREA 1

Siga por esta área com cuidado pois tem bichos e eles te atacam. Recolha os bônus e veja seu amigo WILBUR e perto dele tem uma máquina fotográfica. Pegue a máquina e torne a SALVAR O JOGO usando o WILBUR. É mais seguro andar por esta área usando o bônus SUPERCYP. Caminhe pela área, passe por cima de um rio coberto de folhas até localizar na parede à esquerda uma teia de aranha perto de uns cogumelos.



Suba nestes cogumelos e entre pelo buraco da teia passando pela luz azul.

ÁREA 3

Deve sair deste buraco pulando para a grande teia. Tome cuidado com este pulo pois pode cair e perder uma vida. Posicione mais à direita da tela e pule para a teia.



Vá para o meio da teia e fale com a **ARANHA**. Ela está com fome e quer um inseto. Após a sequência de sua conversa observe seu caderno de notas e veja sua missão, conseguir um inseto para a aranha. Retorne para o buraco e passe pela luz azul.

ÁREA 1

De volta a esta área siga e veja que o rio está liberado das folhas. Caia no rio e passe pela luz azul.

ÁREA 4

Nesta área deve localizar o inseto para a aranha. O caminho é complicado pois os pulos são difíceis e às vezes completamente sem ângulos. Pode perder muitas vidas aqui.

Vá seguindo o caminho pulando pelas folhagens e pegue os bônus **SUPERCYP**. Use estes bônus para os pulos mais longos. Vai encontrar de tempos em tempos a meia-lua mas não vai conseguir salvar o jogo nesta área. Após andar um pouco vai estar em cima de uma pedra e poderá seguir caminho tanto para a esquerda quanto para a direita.



Não faz muita diferença o caminho que escolher mas achei o lado esquerdo um pouco mais fácil. Vá coletando os bônus e vidas até chegar perto de uma cachoeira que está à direita da tela.



Suba pelas plataformas perto da cachoeira, entre por ela e vá pulando com cuidado para pegar novamente o leito do rio. Continue seu caminho até encontrar o inseto. Pegue-o, continue mais um pouco e verá um buraco no chão onde sai um ar quente. Aproveite este ar e suba flutuando e parando nas teias até conseguir sair pelo buraco.

ÁREA 1

Após esta difícil viagem vá até seu amigo WILBUR e SALVE O JOGO. Torne a localizar o buraco da teia, suba pelos cogumelos e entre pelo buraco.

ÁREA 3

Ao chegar perto da aranha abra seu Inventário e selecione (barra de espaço) o inseto. Saia do Inventário e consegue dar o inseto para a aranha. Em agradecimento recebe dela uma teia.



Pegue a teia e retorne ao buraco saindo pela luz azul.

ÁREA 1

Saia do buraco e pule para cima do cogumelo. Observe a área e localize à direita outro grupo de cogumelos. Deve ir até eles.



Suba nestes cogumelos, pule para a folhagem verde e pegue de cima de uma outra folha uma máquina fotográfica. Pule para a folha vermelha e suba por ela entrando por um buraco onde tem uma luz azul.

ÁREA 5

Assim que tiver controle siga reto e depois gire a câmera para ter uma visão melhor. Nesta área tem muitos bichos e sua finalidade aqui é localizar um besouro que está preso em uma gaiola. Para chegar até este besouro pode seguir vários caminhos e o que achei mais fácil está indicado a seguir.

Vá seguindo esta área e veja à esquerda da tela um túnel e à direita um grupo de cogumelos.



Vá rapidamente para estes cogumelos, suba neles e pule para a plataforma. Cuidado pois as raízes nesta plataforma podem tirar sua energia.

Vá seguindo por esta plataforma (uma mosca atrapalha você) até ver, em outra plataforma (à esquerda), uma máquina fotográfica. Tem neste ponto, na plataforma onde está, um bônus de CURA.



Pule para a plataforma da máquina e não pegue ela agora. Deixe-a neste lugar para servir de ponto de referência.

Contorne a plataforma e encontra com o BESOURO preso na gaiola. Após sua conversa pule para o chão e prepare-se para matar todos os bichos desta área. Após limpar a área localize uma bola de gude e pegue-a. Com isto seu poder de tiro aumenta. Volte até o BESOURO e escute o que ele fala. Em agradecimento recebe dele uma erva daninha.

Agora pode percorrer toda esta área com calma, recolher todos os bônus e sair pelo mesmo buraco que chegou.

ÁREA 1

Chegando nesta área vá até WILBUR e SALVE O JOGO. Perto de WILBUR tem outro grupo de cogumelos. Vá até estes cogumelos (se for necessário mate os bichos que te atacam) e suba no tronco da árvore. Siga por este tronco com cuidado, pegue os bônus e pule para o buraco da árvore passando pela luz azul.

ÁREA 6

A primeira coisa a fazer aqui é abrir seu Inventário e selecionar a rede que ganhou da aranha. Leia a placa que tem nesta área e veja que necessita recolher aqui 16 bichos brilhosos (vaga-lumes) e para fazer isto deve ir flutuando por esta área e recolher estes bichos.



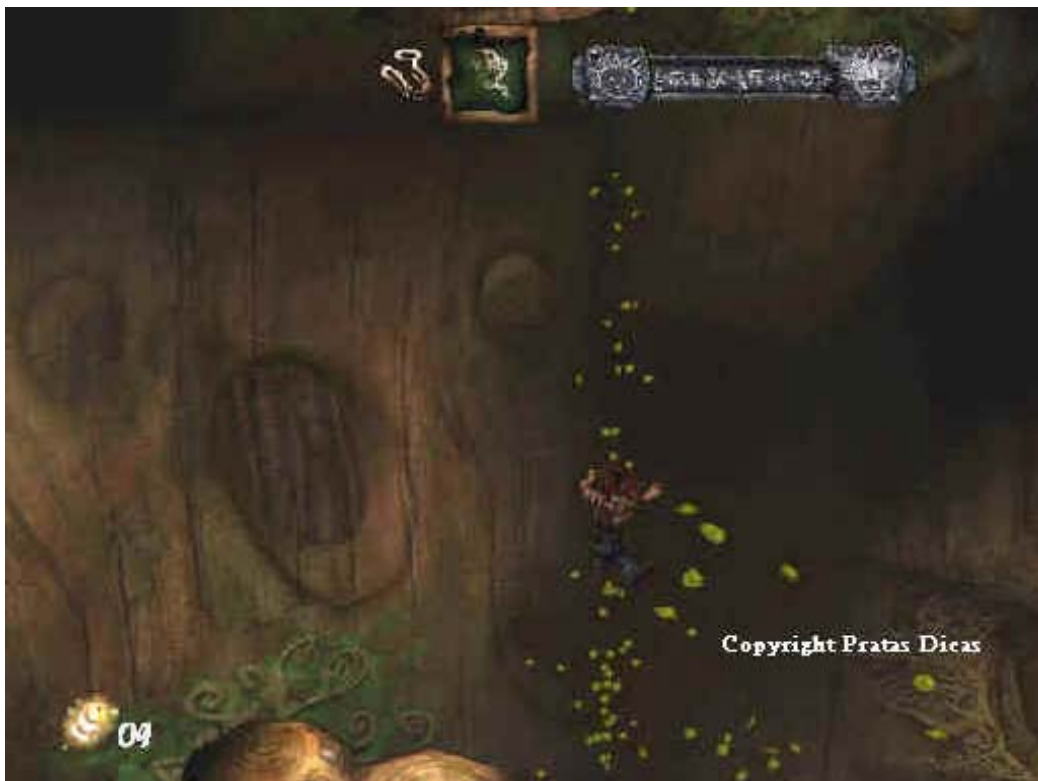
Achar o caminho que deve seguir é um pouco complicado. Tente seguir as orientações abaixo:

- TÉRREO

- . Suba um pouquinho pelo fluxo das folhas e vá para cima dos cogumelos conseguindo pegar aqui 3 bichos (13).
- . Termine de subir esta área seguindo o fluxo das folhas.

- 1º ANDAR

- . Vá até o chão e pegue 1 bicho (12).
- . Suba um pouquinho e vá para cima dos cogumelos pegando 3 bichos (9).
- . Pegue o fluxo das folhas centrais, gire e localize um outro fluxo onde tem um caminho com bônus. Pegue este fluxo e suba.



- 2º ANDAR

- . Vá até o chão e pegue 1 bicho (8).
- . Suba um pouquinho, vá para cima dos cogumelos e pegue 2 bichos (6).
- . Pegue o fluxo da folha (redondo) e vá para cima de outro cogumelo pegando um bônus de CURA.
- . Perto deste cogumelo tem um túnel com um bicho dentro. Pegue o fluxo e entre neste túnel pegando 1 bicho (5).
- . Ande por este longo túnel e pegue mais 1 bicho (4). Retorna para a 1ª área.

- 1º ANDAR

- . De volta a este andar pegue o fluxo de folhas centrais, gire e volte a pegar aquele outro fluxo subindo até o final.

- 2º ANDAR

- . Deve agora subir até o final desta área. Pegue o fluxo de folhas (redondo) e retorne para o cogumelo perto daquele túnel.
- . Deste cogumelo dê um pulo (barra de espaço) e consegue pegar outro fluxo redondo (bônus de CURA) indo para cima de outro cogumelo. Pegue 1 bicho (3).

- . Gire e vá para o cogumelo um pouquinho mais baixo e pegue 1 bicho (2).
- . Retorne ao cogumelo anterior, pule subindo no fluxo e indo para outro cogumelo. Pegue uma máquina fotográfica.
- . Pegue o outro fluxo indo para o cogumelo seguinte pegando 1 bicho (1).
- . Deste cogumelo deve ir pulando para as plataformas flutuantes, pegar uma máquina fotográfica e o último bicho.



Com os 16 bichos na rede eles se transformam em uma lamparina. Pegue mais uma máquina fotográfica e saia desta área segundo pelo túnel.

ÁREA 1

Vá rápido até WILBUR e SALVE O JOGO. Observe a parede que tem perto de WILBUR e veja que o buraco desta parede está liberado. Vá para este buraco e passe pela luz azul.

ÁREA 7

Assim que entrar neste enorme formigueiro selecione a lamparina de seu Inventário pois a área aqui é bem escura. Vá seguindo o caminho com cuidado (sempre por baixo), pegue os bônus, mate a formiga e retorne ao seu ponto de origem.

Agora pule todas as plataformas (5) e vá até o final deste caminho pegando bônus e matando outra formiga. Vá retornando o caminho, desça a pequena rampa e vá para a área mais baixa desta rampa. Siga mais um pouquinho e pule para a plataforma que tem à esquerda.

Siga por esta plataforma e tem um encontro com o soldado da RAINHA. Após sua conversa com ele uma passagem (na plataforma acima) abre. Pule para esta plataforma.



Siga por esta plataforma, mate uma formiga, gire e pule para outra plataforma (direita). Pegue um bônus de CURA e vá seguindo o caminho, pulando as plataformas até o final desta área. Mate uma formiga, leia a placa e retorne o caminho pulando para a plataforma onde tem um bônus de CURA.

Mate outra formiga, gire e pule para a plataforma à direita. Vá pulando por estas plataformas até chegar um uma grande área cheia de luz. Ande em direção a esta luz (pegue os bônus) e entre em um buraco que tem no chão. Aproxime-se da RAINHA e fale com ela.



Após sua conversa saia do buraco e pegue um fungo que a RAINHA te deu de presente. Ande por todo o formigueiro recolhendo os bônus e retorne para esta área com a luz. Saia à direita da tela passando pela luz azul.

ÁREA 8

Assim que tiver controle atire no inseto que vai na sua direção. Siga o caminho com cuidado para não cair, pegue os bônus e fale com um homem que está em apuros, Dr. FOLK. Ele pede para você destruir a Raiz Negra. Após sua conversa continue o caminho, pegue mais bônus e mate outro inseto.

Vai chegar em um lugar onde a passagem está bloqueada. Leia a placa e veja que existe ai perto uma fruta podre e que deve destruí-la. Retorne um pouquinho o caminho, acione a atiradeira e mire no caule da última fruta. Este caule está brilhoso.



Atire no caule e a fruta cai. Aquele caminho que estava bloqueado abre. Vá seguindo com cuidado, pegando bônus e mate mais um inseto. Continue até ver ao longe uma árvore jogando bolas em você.



Vá correndo para o gramado verde e veja que nesta área tem bônus e uma máquina fotográfica. Esconda perto da máquina e acione a atiradeira.

Deve acertar todos os galhos desta árvore bem nas pontas e fazer com que as bolas parem. Vá procurando o melhor lugar para ficar e pode até tentar acertar estes galhos da plataforma de cima, de onde veio. Após acabar com os "tiros" da árvore pegue os bônus e aproxime-se da base do grande cogumelo. Repare o chão e note que em um ponto o gramado está diferente.



Abra seu Inventário, selecione o fungo e saia do Inventário. Use a tecla ("SHIFT") e você planta o fungo nesta terra. Note que aparece uma luz azul perto de você. Antes de entrar por esta luz vá até WILBUR e SALVE O JOGO. Após isto passe pela luz azul.

ÁREA 9

Chegou na área da Raiz Negra e deve ser rápido pois os ataques dela são violentos. Saia do buraco, siga o caminho e vá pulando pelas plataformas até localizar uma meia-lua. Passe por esta meia-lua e vá se esconder embaixo da plataforma que está perto desta meia-lua.



Embaixo desta plataforma você está protegido dos ataques da Raiz Negra. Selecione a atiradeira e mire nos 2 braços da Raiz dando tiros até acabar com os dois. Quando eliminar estes 2 braços assista uma pequena sequência e deve agora atirar nos olhos da Raiz. Quando acertar nos 2 olhos assista outra pequena cena e veja que outros 2 braços te atacam. Atire também nestes braços e consegue finalmente matar a Raiz Negra.

Agora deve subir rapidamente pelas plataformas pois este local vai ficar completamente alagado em pouquíssimo tempo. Após conseguir subir tudo torne a sair pelo buraco e assista a longa sequência com o Dr. FOLK (na ÁREA 8) e em seguida muda para outra área.

ÁREA 2

Continue assistindo a sequência com VINCENT e com seu amigo WILBUR. Fica sabendo da existência de uma nova arma. Após toda a conversa leia seu caderno de anotações e veja que recebeu de VINCENT a 1ª peça ZIPETTE (faltam 2). Saia pelo buraco.

ÁREA 1

Vá até WILBUR e SALVE O JOGO. Torne a localizar a entrada para a teia, suba nos cogumelos e passe pela luz azul.

ÁREA 3

Vá até o centro da teia e participe da conversa do Dr. FLOK e da ARANHA. Retorne pelo buraco e saia da teia.

ÁREA 1

Se tiver com bastante máquina fotográfica no Inventário (5/6) retorne até WILBUR e volte a SALVAR O JOGO. Repare que no caminho apareceu outra luz azul no chão. Após SALVAR O JOGO saia por esta luz.

ÁREA 10

Neste grande túnel cheio de teias deve ir com calma, pulando pelas teias e pegando bônus, máquina fotográfica e vida. Vá se posicionando bem, descubra o melhor lugar de cada pulo e vai chegar perto de uma grande aranha dourada.



Pegue a Aranha dourada (a aranha tecelã) e abra seu Inventário lendo suas anotações. Agora deve voltar todo o caminho e provavelmente vai cair e morrer. Saia pela luz azul do túnel.

ÁREA 1

Volte a localizar a entrada para a teia, suba nos cogumelos e passe pela luz azul.

ÁREA 3

Pule para a teia e vá até o centro tendo um encontro com a ARANHA. Fica sabendo que deve ir procurar o Dr. FOLK para entregar a ele a Aranha tecelã. Automaticamente muda de área.

ÁREA 8

Vá até WILBUR e SALVE O JOGO. Localize o barco do Dr. FOLK e vá para perto dele lendo o aviso que está na placa. Este aviso lembra você para retornar até a ILHA DEMI e buscar a nova arma que VINCENT deixou lá.



Para retornar até a ILHA DEMI abra seu inventário e use a tecla ("S"). Vai aparecer o MAPA DAS ILHAS já visitadas. A ILHA DEMI já está marcada. Selecione-a usando a barra de espaço. Faça uma nova seleção escolhendo a VILA e viaje.

ILHA DEMI

ÁREA 5

Você chega novamente na área do Prefeito. Saia da caverna, vá para a direita da tela e entre pela nova luz azul que surgiu no portão.

ÁREA DE TREINAMENTO

Nesta nova área tem mais um encontro com WILBUR e fica sabendo como usar a arma de VINCENT. Saia do túnel e observe o local. Tem ai 2 monstros que devem ser mortos a todo instante. Vá tomando cuidado com eles e vá recolhendo todas as sementes mágicas que encontrar. Sua finalidade aqui é ganhar esta arma e ter um treinamento básico. Fique por aqui o quanto desejar pois a partir do momento que ganhou a arma sua função aqui foi cumprida.



Após recolher as sementes use as teclas ("PAGE-UP / PAGE-DOWN") e selecione as sementes no lugar da atiradeira. Use estas sementes para atacar os bichos e veja seu efeito. Após treinar um pouco saia da área de Treinamento pela luz azul.

ÁREA 5

Localize WILBUR e volte a SALVAR O JOGO. Torne a abrir o Inventário, chame o MAPA DAS ILHAS ("S") e selecione a ILHA VINCES.

ILHA VINCES

ÁREA 1

De volta a esta área localize o buraco da parede perto de WILBUR e saia passando pela luz azul.

ÁREA 7

De volta a este formigueiro vá passando pelos lugares, pegando os bônus até retornar na grande área iluminada, perto do buraco da RAINHA. Vá para a direita da tela e saia pela luz azul.

ÁREA 8

Siga novamente este caminho, pegue os bônus, mate os insetos e aproxime-se de WILBUR que continua no gramado verde. SALVE O JOGO e vá para perto do barco. Desça com cuidado a inclinação da montanha e entre no barco. Assista a sequência de sua viagem para a

ILHA FOLK

ÁREA 1

Esta ilha está completamente alagada. Deve ir pulando com cuidado pelas plataformas tipo guarda-chuva e prestar atenção onde o guarda-chuva abre e fecha. Se ficar bem no centro dele nada acontece com você.



Pegue os bônus SUPERCYP e use-os para os pulos mais longos. Passe pela meia-lua e vá para as plataformas flutuantes com cuidado. Vá seguindo o caminho, pule na plataforma da parede e vá subindo pelos blocos junto da parede com cuidado.

Após chegar no último bloco verá no monitor o sinal de alguém dormindo ("Z...Z...Z..."). Selecione a atiradeira e localize o barqueiro dormindo. Atire nele para acordá-lo e um guarda-chuva aparece flutuando no ar.

Pule com cuidado para esta plataforma flutuante, suba com ela e pule para o bloco da esquerda. Olhe para a direita com a atiradeira selecionada e atire no outro barqueiro fazendo ele trabalhar.

Vá para a esquerda da tela, pule no guarda-chuva flutuante descendo no bloco mais baixo, onde tem bônus. Vá para o bloco com a meia-lua pegando uma vida. Vá seguindo para a esquerda da tela e agora deve ir para a direita pulando nas portas dos canhões que abrem e fecham.

Deve fazer estes pulos no momento certo e uma boa ajuda é ficar teclando a seta para cima enquanto estiver em cima da tampa pois assim você não cai.

Após passar pelas portas vá para a plataforma maior, passe pela meia-lua e chega perto das cachoeiras. Deve pular no guarda-chuva, tentar evitar a água e pular para uma plataforma que aparece à esquerda da tela. Saia pela luz azul.

ÁREA 2

Assista a longa sequência com Dr. FOLK (você dá a ele a aranha tecelã) e quando tiver controle abra seu Inventário e leia seu caderno de notas.

Observe esta sala oval (casa do Prefeito) e à direita da tela tem uma porta fechada (vai para o LEME). Pule em cima da mesa, tenha uma conversa com WILBUR e pegue os bônus. Vá para a porta à esquerda, abra-a ("SHIFT") e saia pela luz azul.

ÁREA 3

Assim que terminar a visão desta área volte para a porta, abra-a e entre pela luz azul.

ÁREA 2

Ao voltar nesta sala tem uma bela surpresa. Encontra com WILBUR e consegue finalmente SALVAR O JOGO. Torne a sair pela porta.

ÁREA 3

Deve andar por estas plataformas com muito cuidado para não cair. Suas "fãs" estão por todos os lados e não deixe que elas se aproximem de você. Atire e ficara livre delas por um tempo.

A 1ª coisa a fazer aqui é localizar um super elástico para melhorar sua atiradeira. Vá para a esquerda da tela e ande em direção da placa. Observe este local e veja na parte inferior, no chão, o super elástico.



Vá um pouco mais para frente da placa e pule no chão (pode perder um pouco de energia). Pegue o super elástico e para retornar terá que usar as sementes mágicas de VINCENT.

Ande por esta área, pegue uma vida e a semente mágica. Retorne para perto de onde pegou o elástico e repare no caminho dos bônus LENNY e abaixo deste caminho veja um buraco no chão.

Use as teclas ("PAGE-UP / PAGE-DOWN") e mude para a arma de VINCENT. Pegue a atiradeira e mire no buraco do chão. Basta dar um tiro e aparece uma nuvem azul.



Vá até esta nuvem e flutue nela voltando para a parte superior. Vá seguindo pelas plataformas, pegue uma vida e uma máquina fotográfica e passe por uma meia-lua entrando em uma pequena torre.

Observe o caminho de bônus que tem nesta área e deve pular para uma pequena plataforma que tem na parte inferior. Use o caminho dos bônus para se localizar. Desta pequena plataforma pule para o telhado e saia pela luz azul.

ÁREA 4

Você sobe por um elevador e encontra com o CAPITÃO. Assista a sequência e você é "contratado" como 1º marinheiro recebendo uma série de tarefas para executar. Quando tiver controle abra seu Inventário e leia suas anotações.

Dê uma volta nesta sala, pegue uma máquina fotográfica, leia as placas e localize um grande botão vermelho.



Aproxime-se do botão e aperte-o ("SHIFT") e um guarda-chuva na parte externa abre. Suba no elevador e acione-o ("SHIFT") voltando para a parte externa.

ÁREA 3

Pule para a pequena plataforma e dela pule para a escada voltando para a parte superior. Vá seguindo o caminho e na bifurcação (porta verde) vá para a esquerda da tela.

Siga este caminho e ao chegar no final dele localize em cima do telhado uma placa e uma alavanca.



Pule para este telhado, leia a placa e abaixe ("SHIFT") a alavanca. Outro guarda-chuva abre. Retorne um pouquinho o caminho e olhe para a porta verde. Se desejar vá até a Casa do Prefeito (ÁREA 2) e SALVE O JOGO retornando em seguida para perto desta porta verde.

Pule para o telhado desta casa, pegue bônus e faça um giro vendo uma plataforma. Siga por ela indo até o final. Faça um giro e localize em cima do telhado outra alavanca. Pule no telhado, abaixe esta alavanca e outro guarda-chuva abre.



Retorne todo o caminho e passe perto da porta da Casa do Prefeito (pela plataforma debaixo) seguindo para a direita da tela. É importante entrar antes na casa e SALVAR O JOGO pois terá uma tarefa difícil pela frente.

Siga por este caminho até chegar em uma bifurcação com 2 placas. Vá primeiro para o caminho da direita, passe pela meia-lua e pegue bônus. Veja no final desta plataforma uma torre com uma alavanca. Pule para esta torre e abaixe esta alavanca. Aparece outro guarda-chuva e um relógio começa a funcionar (escute o barulho).



A partir de agora terá menos de 1 minuto para fazer um longo e difícil caminho. Este guarda-chuva que subiu com o vapor da chaminé só ficará no alto por pouco tempo e ele servirá de apoio para seu último pulo. Isto é muito, muito difícil.....

Assim que abaixar a alavanca e que tiver controle faça os passos indicados abaixo indo o mais rápido possível, ignorando uma "fã" que aparece no seu caminho:

- 1 - Pule de volta para a plataforma e corra até a bifurcação indo para o outro lado até o final. Para ganhar tempo vá "pulando" com cuidado para não cair.
- 2 - Pule para o telhado onde tem uma meia-lua (não passe por ela) e vá para a direita da tela.
- 3 - Localize na sua frente um outro telhado. Pule para ele, pegue uma vida e contorne-o pela a esquerda da tela.
- 4 - Pule para a pequena plataforma que está no ar (bônus).
- 5 - Pule para o telhado superior que está na sua frente (bônus).
- 6 - Contorne este telhado pela esquerda da tela e pule para outra pequena plataforma que está no ar.
- 7 - Pule para o guarda-chuva laranja.
- 8 - Pule para a outra pequena plataforma flutuante.

9 - Pule para o guarda-chuva amarelo e gire para a esquerda.

10 - Pule para o guarda-chuva do relógio (tem que ficar bem posicionado) e dele pule rapidamente para o topo da chaminé.



Este trajeto é longo e difícil. Se chegar no seu ponto final e o guarda-chuva do vapor tiver abaixado o melhor é se jogar no abismo (se tiver usando o código de vida infinita) e voltar até a meia-lua perto da alavanca e refazer todo o trajeto mais rápido.

Assim que pular para o topo da chaminé passe pela luz azul.

ÁREA 5

Após a sequência com o NAVEGADOR descobre que para conseguir a ajuda dele deve localizar um mapa. Assim que tiver controle vá para a direita da tela, pegue os bônus que estão no chão e pule para a grande plataforma que está à direita da tela. Desça a tela e verá uns caixotes.



Pule para estes caixotes e vá seguindo pelas plataformas com cuidado. Na plataforma giratória é melhor ficar agarrado na borda para não cair. Vá pulando pelas plataformas até chegar em umas gavetas que abrem e fecham. No momento certo pule por estas gavetas e quando chegar na última pule para a plataforma que tem acima dela.

Vá para a esquerda da tela e continue pulando pelas plataformas (agora para a direita da tela) até chegar na meia-lua. Aparecem novas plataformas e deve pular por elas com cuidado pois elas caem. Vá seguindo por estas plataformas tomando cuidado com os pêndulos.

Vá seguindo até ver 3 bônus SUPERCYP na área mais baixa. Pegue este 3 bônus, transforme-se em SUPERCYP e usando o superpulo vá pelas plataformas nesta área mais baixa até chegar em outra meia-lua. Vá para o bloco que sobe e desce e vá para a esquerda da tela pulando agora em umas plataformas giratórias.



Deve ir com muito cuidado e na 1ª plataforma fique bem no final dela, junto da parede. Quando for o momento certo corra e pule para a 2ª plataforma.

Nesta 2ª plataforma fique bem na ponta e quando for o momento certo pule para a 3ª plataforma.

Nesta 3ª plataforma suba para a tábua fixa e desta volte a pular na plataforma indo para a luz azul.

ÁREA 6

Nesta área cheia de ratos e caixotes pegue uma vida e uma semente mágica (atrás de você) e depois pule pela gangorra indo para o outro lado.

Siga por esta área e veja no chão uma pequena rampa e outra plataforma. Desça esta rampa e pegue bônus e uma máquina fotográfica. Retorne pela rampa e pule na outra plataforma.

Vá para a esquerda da tela e vá contornando os caixotes pulando nas pequenas tábuas de madeira. Pule nas 2 gangorras e na beirada do rio onde tem uma meia-lua. Olhe para o rio e repare na parede.

Vá até esta parede e escale subindo pela parte verde. Vá colhendo no caminho os bônus SUPERCYP. Pegue uma máquina fotográfica e vá para a esquerda da tela.

Verá uns caixotes dentro da água e do outro lado está o bendito mapa. Vá pulando pelos caixotes, pegue o mapa e saia pela porta que está à direita da tela.

ÁREA 3

De volta a esta área abra seu Inventário e leia seu caderno de anotações. Para sair desta área deve ir pulando pelos telhados. Pule por 3 telhados e depois pule para o telhado mais acima onde tem uma meia-lua. Vai identificar o local da bifurcação. Pegue o caminho para a Casa do Prefeito.

ÁREA 2

Vá até WILBUR e finalmente consegue SALVAR O JOGO. Torne a sair pela porta da esquerda da tela.

ÁREA 3

Vamos até a cabine do CAPITÃO indo até a pequena torre e descendo na pequena plataforma usando o caminho dos bônus como guia. Pule para o telhado e saia pela luz azul.

ÁREA 4

Suba pelo elevador e ao chegar na sala abra seu Inventário e selecione o mapa. Fale com o CAPITÃO e com o NAVEGADOR e saia da cabine usando o elevador.

ÁREA 3

Retorne o caminho e vá novamente até a Casa do Prefeito.

ÁREA 2

Torne a SALVAR O JOGO com WILBUR e agora saia pela porta que está à direita da tela.

ÁREA 7

Ao sair pela porta siga reto e vá para o chão. Dê uma geral nesta área e repare no elevador e na outra porta que está na sua frente.



Vá até esta porta e assista a sequência de sua conversa com ela. O que deve fazer aqui é recolher alguns bônus SUPERCYP, transformar-se e dar um super tiro na porta para conseguir passar por ela.

Preste atenção na área pois têm "fãs" neste local e deve acabar com elas. Para pegar estes bônus SUPERCYP observe bem o local, os bônus, sementes mágicas e vidas que estão no ar e nas "montanhas" desta área.

Vá para as laterais da porta e pegue 2 sementes mágicas. De posse destas sementes localize uma montanha onde tem sementes mágicas, um buraco no pico dela e outro buraco no chão. Mire neste 2 buracos e usando as sementes mágicas de VINCENT atire fazendo surgir uma nuvem azul. Vá rapidamente para o buraco do chão e você sobe sendo projetado para o outro lado conseguindo pegar algumas sementes mágicas que estavam no ar. Faça a mesma coisa na montanha do outro lado e recolha mais sementes mágicas.

De posse de algumas sementes mágicas (necessita de pelo ao menos 4) localize onde estão os bônus SUPERCYP e bônus de vida. Perto destes bônus tem uma montanha com 2 buracos. Olhe para o lado oposto e veja outra montanha onde tem 1 buraco no topo e outro no chão. Perto desta montanha não tem nenhum bônus.

Deve atirar nos 2 buracos da montanha perto dos bônus, ir rapidamente para o outro lado, atirar no buraco do pico e no buraco do chão. Se fizer tudo certo e rápido vai subir pela nuvem azul e conseguir ser projetado e pegar os bônus da vida e os SUPERCYP.

Vá rapidamente até a porta, transforme em SUPERCYP, mude sua arma para a atiradeira e dê um super tiro na porta. Com isto consegue sair por ela.



ÁREA 8

Após a sequência com o homem do leme você está em uma nova área. A melhor coisa a fazer é retornar até a Casa do Prefeito e SALVAR O JOGO. Para ir até lá localize no fundo desta área uma em que está uma luz azul. Saia por ela.

ÁREA 7

Você sai perto da escada. Vá para a porta e suba no elevador saindo pela porta da parte de cima.

ÁREA 2

Vá até WILBUR e SALVE O JOGO. Torne a sair pela porta da direita.

ÁREA 7

Vá para o chão, suba a escadinha e entre pela porta que quebrou. Desça a escada entrando pela luz azul.

ÁREA 8

Vamos agora executar suas tarefas nesta área. Observe o local e dê uma olhada nas rodas dentadas e nos seus movimentos usando a opção de mira ("TAB").



Perto do homem do leme tem alguns bônus SUPERCYP. Pegue estes bônus, transforme-se e pule para a 1ª roda dentada. Passe pela meia-lua e pule para a 2ª roda dentada pegando mais bônus SUPERCYP.

Pule para o elevador, suba com ele e quando estiver no topo pule rapidamente (para a esquerda da tela) para a outra roda dentada.



Siga por esta roda e pule para a outra. Desta roda pule para dentro (ou de fora) da roda giratória e dela pule para outro elevador. Ao chegar no topo pule para a esteira que está à direita da tela.

Passe por baixo dos dentes das 2 rodas, pegue uma vida e volte a ficar no meio das 2 rodas. Pule e suba em um dos dentes pegando os bônus e vá para a direita da tela passando pela meia-lua.

Pule para as 3 plataformas flutuantes (vida) e pule para dentro da roda giratória. Faça esta roda girar e quando for o momento certo pule pelo buraco que ela tem para dentro da outra roda giratória. Faça esta roda girar e no momento certo pule para o elevador.

Suba pelo elevador e quando chegar no topo pule (para a esquerda da tela) por cima das 2 rodas giratórias e em seguida pule na esteira. Pegue uma vida e passe pela meia-lua.

Siga por esta esteira e pule para dentro da roda giratória e no momento certo pule para outra esteira. Pegue uma vida e suba pelo elevador. Deste elevador pule para a plataforma fixa (vida) e passe pela meia-lua.



Desta plataforma da meia-lua pule para outra plataforma fixa (direita, para frente) e desta deve ir pulando por umas 5 plataformas que saem da parede. Deve ser bastante rápido e dar o pulo no momento certo para evitar cair.

Ao chegar no topo vai pular para uma plataforma fixa. Respire e agora tenha calma e pule para a plataforma que sobe e desce. Pegue 2 vidas e observe esta área.

Pule para o peitoril e vá com cuidado para a esquerda da tela pegando uma vida. Continue e pule por cima da tora de madeira que atravessa seu caminho. Torne a pular para o peitoril e siga mais um pouco vendo no final deste peitoril os olhos da lula.

Atire nesta lula e assista a sequência de sua conversa com o homem do leme mudando de área automaticamente.

ÁREA 3

Você aparece em frente da porta da Casa do Prefeito. Entre por ela.

ÁREA 2

Vá até WILBUR e SALVE O JOGO. Saia pela porta da esquerda.

ÁREA 3

Vamos retornar até aquela área de onde saiu vindo da ÁREA 6. Vá até a bifurcação e siga pelo caminho da esquerda. Observe a área abaixo e veja que surgiu uma nova passagem ali.



Pule para o chão e passe pela luz azul.

ÁREA 9

Assim que chegar nesta área desça para a 1ª plataforma e dê uma geral neste local. Pegue as vidas que estão em cima dos guarda-chuvas, observe as 2 paredes cheias de plataformas e o chão. Nesta área deve ser muito rápido e economizar seus bônus SUPERCYP.



Vá para o chão, mate os homens ou ignore-os, pegue os bônus SUPERCYP e volte a subir nas plataformas fixas da parede de onde veio (luz azul).

Vá rápido por estas plataformas e uma vez lá em cima acione o SUPERCYP e pule muito rapidamente pelas plataformas flutuantes indo até o final delas onde terá que fazer um super pulo.



Quando chegar perto da manivela acione-a e verá que abre um buraco na parede do outro lado. Vá para o chão e se desejar vá SALVAR O JOGO na Casa do Prefeito saindo pela luz azul.

Deve ir agora para o buraco que conseguiu abrir. Para chegar lá pode usar 2 caminhos. Subindo pelas plataformas da parede e alcançar o parapeito desta parede ou subir pela parede da luz azul, pular pelos guarda-chuvas e alcançar o parapeito.

Uma vez neste estreito parapeito vá andando por ele indo para a direita da tela e posicione-se bem em cima do buraco. Desça pela parede e entre no buraco saindo pela luz azul.

ÁREA 10

Chegando nesta área fale com o homem da âncora (ele é cego) e após a sequência da conversa localize na parede uma manivela.



Abaixe esta manivela, veja a sequência da âncora e saia desta área subindo no guarda-chuva. Saia pelo buraco com a luz azul.

ÁREA 9

Agora deve realmente ir SALVAR O JOGO. Vá para a parede da luz azul e saia por ela.

ÁREA 3

De volta a esta área pule pelos telhados, siga o caminho da bifurcação e vá até a casa do Prefeito.

ÁREA 2

Vá até WILBUR e SALVE O JOGO. Saia pela porta da esquerda.

ÁREA 3

Vá para o caminho da bifurcação, pegue o caminho da esquerda e volte a pular no chão entrando pela luz azul.

ÁREA 9

De volta a esta área, pule pelos guarda-chuvas e vá para as plataformas da outra parede. Agora deve subir por estas plataformas até o final chegando na porta que tem no centro da parede. Abra a porta e passe por ela.



ÁREA 11

Observe bem este novo local, pegue uma máquina fotográfica, sementes mágicas, bônus e vida. Repare nos 2 portões trancados e no grande mastro. Suba uma escada, siga pelo canhão e assista a romântica cena.

Retorne para a área central e localize os 2 bônus SUPERCYP. Pegue estes bônus, transforme-se e atire nos 3 caixotes com um símbolo de dinamite que está perto do grande mastro.



Vão aparecer no chão um buraco e uma vida. Pegue a vida, acione a arma de VINCENT, pegue a mira e atire neste buraco com as sementes mágicas. Suba pela nuvem azul e desça no 1º andar do mastro. Pegue uma vida e bônus LENNY e volte para a nuvem azul subindo até o topo do mastro. Assista a sequência de sua conversa com o vigia do mastro e quando tiver controle pegue a chave do portão e volte para o chão.

Vá até o portão que está à direita da escada (portão sem bônus), selecione a chave de seu Inventário e abra este portão saindo por ele. Vá para a pequena plataforma e observe este enorme corredor cheio de vigias (buracos) na parede. Selecione a mira e vá usando as sementes mágicas nestes buracos fazendo surgir nuvens azuis no corredor.



Atire no máximo de buracos que conseguir pois de cima das nuvens não consegue mais usar a mira. Vá para as nuvens azuis pegando as sementes mágicas e atirando no resto dos buracos até chegar na plataforma fixa.

Suba nesta plataforma, passe pela meia-lua e localize na parede oposta outro buraco. Use a mira e as sementes mágicas e atire neste buraco. Vai formar uma nuvem entre a plataforma que está e a plataforma com os bônus SUPERCYP.

Pule para a nuvem azul e vá para a outra plataforma pegando todos os bônus SUPERCYP. Transforme-se e vá voando até a última plataforma. Use a mira e atire no buraco que tem na parede. Pule para a nuvem azul e suba por ela chegando na área do outro portão.

Pegue os bônus, a vida e se desejar pode ir SALVAR O JOGO na Casa do Prefeito percorrendo todo o caminho que já conhece. Após fazer suas atividades básicas saia pela luz azul deste portão.

ÁREA 12

Você deve andar por esta grande estátua, pegar os bônus e uma vida e pular pelas gaiolas que estão penduradas até chegar em uma torre.



Entre na torre e fale com o guardião. Após a sequência de sua conversa com ele abra seu inventário e leia suas anotações. Selecione de seu inventário a erva daninha que recebeu do besouro que estava na gaiola na ILHA VINCES (folha verde) e volte a falar com o guardião. Assista a sequência.

ÁREA 13

Você chega na área do grande polvo. Esta região é cheia de pontes e deve ir pulando por elas com cuidado para não cair na água. A partir da 2ª ponte deve tomar cuidado com as tábuas verdes. Estas tábuas caem e deve pular por elas rapidamente.

Passe por 2 pontes e suba na plataforma passando pela meia-lua. Contorne esta plataforma e suba na escadinha. Passe pela 3ª ponte, pegue bônus na plataforma e passe em outra meia-lua subindo por outra escadinha.

Atravesse a 4ª ponte, desça pelo corpo do polvo, pegue uma vida e passe pela meia-lua.



Vá para a 5ª ponte, pegue uma vida, atravesse esta ponte pegando outra vida e vá pulando rapidamente por uma série de tábuas verdes. Ao chegar no final desta ponte assista a sequência do polvo com o remédio e muda automaticamente de área.

ÁREA 3

Você está em frente da Casa do Prefeito. Entre e SALVE O JOGO. Vá para a cabine do CAPITÃO indo até a pequena torre e descendo na pequena plataforma (use o caminho dos bônus). Pule para o telhado e saia pela luz azul.

ÁREA 4

Suba pelo elevador e fale com o CAPITÃO. Assista a longa sequência de sua viagem para a

ILHA JOEYS

ÁREA 1

Após a longa sequência de sua chegada nesta ilha e de seu encontro com WILBUR, Dr. FOLK e BIG JOEY abra seu Inventário e leia suas anotações. Necessita fazer uma comida especial para libertar seu amigo JOCELYN (JOEY) de dentro do BIG JOEY.

Vá subindo pelas plataformas que estão neste salão (siga o caminho dos bônus LENNY) e pule para uma gaiola pendurada. Pegue 1 bônus SUPERCYP, desça rapidamente para o chão, transforme-se e dê um supertiro na porta.

Vá para o outro salão (corra do guarda), pegue mais bônus SUPERCYP e dê outro supertiro na outra porta passando por ela. Assista a sequência de sua conversa com BIG JOEY e repare neste salão oval. Ele tem 7 portas e cada uma delas levam você para áreas específicas.



Olhando para frente de BIG JOEY veja a sequência das 7 portas começando pela direita da tela:

1 - WILBUR - (SALVA O JOGO).

2 - Montanha do Sorvete (ÁREA 5).

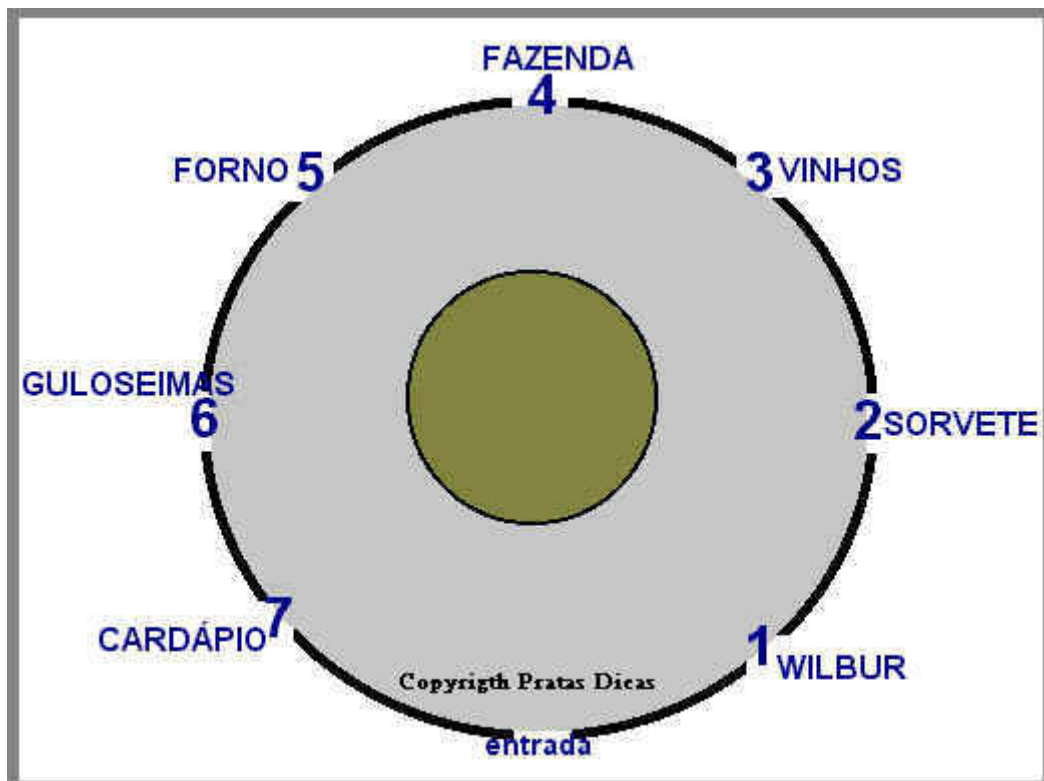
3 - Fábrica de Vinhos (ÁREA 4).

4 - Fazenda (ÁREA 3).

5 - Forno (ÁREA 6).

6 - Reino das Guloseimas (ÁREA 2)

7 - Cardápio (Receita).



A primeira coisa a fazer é andar até a PORTA 1 e abri-la. Fale com WILBUR e SALVE O JOGO. Pegue todos os bônus que estão neste salão (cuidado com os guardas) e vá para a PORTA 7 falando com o cozinheiro. Abra seu Inventário e leia as anotações. Fica sabendo que para fazer esta comida especial necessita de 4 ingredientes:

NABO / 1 GARRAFA DE VINHO / TORRÃO DE AÇÚCAR / CUBO DE GELO.

Pode entrar pelas portas na ordem que desejar mas o FORNO deve ser o último. Vá para a PORTA 6, abra-a e passe pela luz azul.

ÁREA 2 (PORTA 6 - REINO DAS GULOSEIMAS)

Ande por esta área cheia de açúcar e cuidado com os peixes, fique longe deles. Contorne toda a estrutura central, pegue os bônus, uma máquina fotográfica e uma vida.



Localize no chão, perto da estrutura, um buraco. Use a arma VINCENT (mira) e atire uma semente mágica neste buraco. Suba pela nuvem de estrelas e pule para a estrutura.

Ande por ela, pegue os bônus e localize um botão quadrado. Pule neste botão e libera o torrão de açúcar. Volte para o chão, entre na estrutura e pegue o torrão de açúcar. Saia pela luz azul. Assim que terminar a visão desta área volte para a porta, abra-a e entre pela luz azul.

ÁREA 1

Retorne até WILBUR na PORTA 1 e SALVE O JOGO. Vá para a PORTA 4, da FAZENDA e abra-a saindo pela luz azul.

ÁREA 3 (PORTA 4 - FAZENDA)



Ande pela plantação, pegue os bônus desta área e entre na água subindo por 3 plataformas que estão na parede do outro lado do lago. Na 3ª plataforma tem um buraco no chão. Use a arma VINCENT e atire neste buraco uma semente mágica. Suba pela nuvem azul e pule por mais plataformas.

Quando chegar na última plataforma repare na plantação da parede. Escale esta parede e vá andando para a esquerda da tela até a próxima plataforma. Vá seguindo pelas plataformas, passe pela cascata até chegar em outra plataforma com buraco.

Use a arma VINCENT e atire neste buraco uma semente mágica. Suba pela nuvem azul até a plataforma da área superior. Passe pela meia-lua e ande pela plantação. Pegue os bônus e a máquina fotográfica e aproxime-se da área cercada falando com o espantalho.

Entre neste cercado e os legumes transformam em um monstro. O espantalho vai para cima da cabeça deste monstro.



Evite os ataques do monstro e, usando sua mira, deve atirar no espantalho. Se o monstro usar as mãos para proteger o espantalho volte a pular para dentro do cercado e saia. Pode também esperar um pouco e votar a atacar o espantalho.

Quando acertar o espantalho vá para o centro do cercado e pegue o nabo. Recolha os bônus SUPERCYP, transforme-se e desça para o térreo usando o superpulo. Saia pela luz azul.

ÁREA 1

Retorne até WILBUR na PORTA 1 e SALVE O JOGO. Vá para a PORTA 3, da FÁBRICA DE VINHOS e abra-a saindo pela luz azul.

ÁREA 4 (PORTA 3 - FÁBRICA DE VINHO)

Entre nesta adega e fale com o garçom. Para conseguir a garrafa vai te que fabricar seu próprio vinho. Siga pela porta, passe pela meia-lua e observe o local. Dê uma circulada e pegue os bônus e as vidas tomando cuidado com as toras.

Localize a esteira do lado oposto de sua chegada e vá até o 2º Monge (de cima para baixo) e mate-o. Fique esperando o momento certo (observe os movimentos das toras) e pule no botão fazendo com que a tora pare por alguns momentos. Com isto a uva vai passar sem ser esmagada.

Vá para o último Monge desta esteira e mate-o (ou faça isto antes). Proceda da mesma forma ou seja, no momento certo pule no botão para fazer a tora parar.



Com isto a uva passa intacta pelas duas toras e vai cair no barril. Deve fazer este procedimento com 3 uvas e depois disto consegue fabricar seu vinho. Pegue a garrafa e saia desta área passando pela luz azul.

ÁREA 1

Retorne até WILBUR na PORTA 1 e SALVE O JOGO. Vá para a PORTA 2, da MONTANHA DE SORVETE e abra-a saindo pela luz azul.

ÁREA 5 (PORTA 2 - MONTANHA DE SORVETE)

Pule com cuidado por um bloco de gelo e vá por ele até ver na direita da tela uma plataforma com 2 bônus SUPERCYP. Pule para esta plataforma, pegue os bônus, transforme-se e voe para o parapeito que tem em frente a esta plataforma.

De cima deste parapeito central pule para os blocos do centro tomando cuidado com as pedras de gelo. Para ficar livre destas pedrinhas atire nelas. Vá pulando por estes blocos (pegue bônus e uma máquina fotográfica) e aproxime-se da casquinha de sorvete. Quando chegar perto das plataformas que contornam esta enorme casquinha vá pulando por elas.



Esta subida é bastante irregular e ora vai para a direita da tela, ora para a esquerda. Ao chegar no topo passe pela meia-lua e pule para a área central.

Acione sua mira e olhe para a cabeça do monstro. Atire na pedra de gelo que está pendurada acima da cabeça deste monstro e consegue acabar com ele.



Pegue os bônus e as vidas desta área e suba a rampa com cuidado. Pegue a pedra de gelo e assista a sequência. Saia pela luz azul.

ÁREA 1

Retorne até WILBUR na PORTA 1 e SALVE O JOGO. Vá para a PORTA 5, do FORNO e abra-a saindo pela luz azul.

ÁREA 6 (PORTA 5 - FORNO)

Passe pela porta e fale com o cozinheiro. De posse de todos os ingredientes já pode fazer sua receita. Passe rápido pela porta que o cozinheiro abre e vá até o botão que tem no chão. Pule neste botão e deve ir para o outro lado pulando pelas rodela de cenoura.



Suba na plataforma, pegue uma vida e passe pela meia-lua. Siga rápido por este corredor, pule no outro botão e atravesse a área pulando pelas rodela.

Pule para outra plataforma, pegue uma vida e passe pela meia-lua. Pule no botão e atravesse esta área mais rápido pois se demorar em cima das rodela cai na água pois algumas rodela vão sumir.

Pule na plataforma, passe pela meia-lua e saia pela porta. Vá com cuidado pelas esteiras e evite os raios, os obstáculos e os buracos. Pegue uma vida e vá seguindo até o final desta maratona. Deve pular rapidamente para a pequena plataforma e passar pela meia-lua.

Nesta nova área deve ir pulando na hora certa pelas plataformas até chegar do outro lado passando pela meia-lua.



Vá seguindo sua maratona, passe pelas bocas do fogão (pegue uma vida), pule pelas placas e por mais bocas de fogão. Siga o corredor, pegue uma vida e passe pelas grades giratórias no momento certo. Passe por mais uma placa com pistões que saem da parede e pule pelas plataformas que sobem e descem até chegar do outro lado.

Passe pela meia-lua e saia pela porta "EXIT". Aproxime-se do forno e consegue fazer um bolo. Abra seu Inventário, veja o bolo e leia suas anotações. Pegue uma vida e vá saindo pelas portas até passar pela luz azul.

ÁREA 1

Assista a sequência e agora não consegue mais SALVAR O JOGO. Contorne a área e pegue as vidas (não pegue os bônus de CURA). Abra seu Inventário, selecione o bolo e atire nos 2 garçons que estão nesta área. Com isto BIG JOEY acorda e te ataca.

Para mata-lo deve jogar (atirar) o bolo na boca dele umas 6 vezes. Deve colocar o modo de mira para atirar na boca. Assim que der o tiro corra pois ele vai atirar em você. Se for necessário vá usando os bônus de CURA que estão perto das portas.

A melhor coisa a fazer é ficar perto de uma das portas (descubra a posição correta) e ficar atirando de lá.



Se ficar na posição correta vai conseguir acertar n boca de BIG JOEY e os ataques dele não vão acertar você. Atire bastante até conseguir dar um fim nele e libertar seu amigo JOYE. Assista a seqüência e receba a 2ª peça ZIPETTE (falta só uma).

Parta para a **ILHA FLYERS.**

Pegue a continuação deste WALKTHROUGH na

PARTE 2



CHEAT CODES

Selecione (barra de espaço) o código que deseja ativar e utilize as teclas indicadas na tabela abaixo:

CÓDIGO	TECLADO
VIDA INFINITA	Pulo / Ação / 1ª Pessoa / Pulo / Tiro ==> barra espaço / SHIFT / TAB / barra espaço / CTRL
SIGHTS	Tiro / Tiro / Pulo / 1ª Pessoa / Ação ==> CTRL / CTRL / barra espaço / TAB / SHIFT
SNIPER	Ação / Tiro / Pulo / 1ª Pessoa / Tiro ==> SHIFT / CTRL / barra espaço / TAB / CTRL
MEGA SHOTS	Tiro / 1ª Pessoa / 1ª Pessoa / Ação / Pulo ==> CTRL / TAB / TAB / SHIFT / barra espaço
RAPID FIRING	Ação / 1ª Pessoa / Pulo / 1ª Pessoa / Tiro ==> SHIFT / TAB / barra espaço / TAB / CTRL
BOUNCES	Tiro / Ação / Tiro / 1ª Pessoa / Pulo ==> CTRL / SHIFT / CTRL / TAB / barra espaço