

Evil Twin

Parte 2

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

Pratas Dicas / Walkthrough

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



ILHA FLYERS

ÁREA 1

Após a longa sequência descobre que tem uma nova arma para ser usada e que ela está na ILHA DEMI. Abra seu Inventário, leia suas anotações e chame o MAPA DAS ILHAS ("S"). Selecione a ILHA DEMI e a VILA.

ILHA DEMI

ÁREA 5

De volta nesta área do Prefeito saia da caverna e vá para a esquerda da tela. Encontre com WILBUR e SALVE O JOGO. A arma que JOEY deixou para você está do outro lado o abismo.

Para localizar o portão de Treinamento vá para o centro da área (pegue os bônus LENNY) e vá para a casa que está à esquerda da tela. Suba a escada (bônus) e contorne o parapeito da casa descendo na área à esquerda (tem um DEMI perto). Veja a luz azul da caverna e entre por ela.

ÁREA DE TREINAMENTO

Tenha uma conversa com WILBUR e descubra como funciona sua arma de chiclete. Quando tiver controle observe esta área, pegue alguns chicletes e selecione sua nova arma ("PAGE-UP / PAGE-DOWN").



Treine sua arma o tempo que achar necessário e quando terminar saia pela luz azul.

ÁREA 5

Melhor retornar até WILBUR usando as plataformas da casa (onde tem um DEMI perto) e indo para o outro lado do abismo. SALVE O JOGO e abra seu Inventário acionando o MAPA DAS ILHAS. Selecione a ILHA FLYERS e viaje.

ILHA FLYERS

ÁREA 1

De posse da arma de JOEY recolha os chicletes e mate (atiradeira comum) o piloto que está nesta plataforma. Atire também em um pequeno avião que te ataca. Vá até o final desta plataforma e repare nos pequenos aviões que circulam na área. Deve pular por todos estes pequenos aviões (7) até chegar em cima de uma grande área redonda.



Desça nesta área redonda, passe pela meia-lua e localize no chão m botão. Pule em cima deste botão e uma tampa abre revelando um compartimento. Entre por este compartimento.

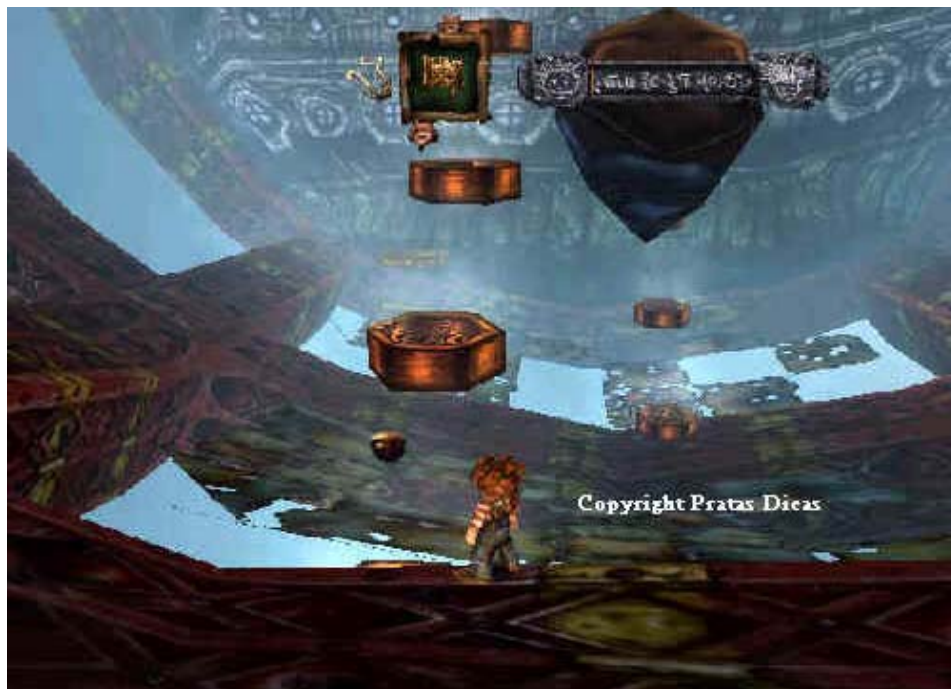
ÁREA 2

Ande nesta sala e fale com o CAPITÃO. Após sua conversa abra seu Inventário e leia suas anotações. Pule na cadeira do CAPITÃO e saia.

ÁREA 1

Passe novamente pela meia-lua e veja uma pequena plataforma que tem atrás dela. Pule para esta plataforma e para o platô que está no ar. Neste platô tem um botão. Pule nele e retorne.

Vá agora para perto da placa com o ponto de interrogação e veja que está saindo ar da placa que tem nesta área, no chão. Vá até esta placa e suba pelo ar até chegar em cima da estrutura de ferro.



Ande por esta estrutura com cuidado e vá até o final dela (pela esquerda) até localizar outro botão na plataforma flutuante. Pule neste botão e as placas começam a saltar ar.

Deve, usando o ar das placas, ir subindo pelas placas até passar por uma porta. Pode ignorar esta porta pois no momento não tem nada a fazer ai. Continue subindo pelas placas até chegar em outra porta. Saia por esta 2ª porta.

ÁREA 3

Assim que andar por esta área encontra com WILBUR. Aproveite e SALVE O JOGO. Contorne a área e entre por um dos canos para chegar até a área central perto da fornalha. Pegue no chão uma vida e veja que de cima de uma das placas aparece uma plataforma flutuante. Pule para esta plataforma e com cuidado vá pulando para as outras até subir no topo da estrutura.



Entre no FAROL e assista a sequência de sua conversa com o ANCIÃO. Fica sabendo que tem que localizar um prisma. Após sua conversa saia do FAROL e desça com cuidado para a área da fornalha. Retorne até WILBUR e volte a SALVAR O JOGO. Contorne esta área e saia pela porta que está no lado oposto a WILBUR.

ÁREA 4

Você sai em uma pequena plataforma. Pegue os bônus SUPERCYP, transforme-se e desça com cuidado para o chão. Ande pela lona, atire no pequeno avião que te ataca e pegue os bônus e vida que estão no chão. Passe pela meia-lua, leia a placa e observe os balões que estão no ar.



Deve passar por estes balões usando somente suas setas direcionais. Vá reto até chegar na meia-lua. Deve contornar esta área e seguir o caminho pelo lado oposto de onde veio passando por outra meia-lua. Siga o longo caminho até chegar na ponte. Pule na ponte e passe pela luz azul.

ÁREA 5

Siga reto pela ponte suspensa e entre pela porta.

ÁREA 6

Você é recebido pelo INVENTOR e para falar com ele deve subir pelas toras flutuantes até a plataforma de cima. Fale com o INVENTOR e veja que para consertar o cabo de comunicação do PILOTO deve conseguir um relógio-cuco.

Após sua conversa com ele passe pela meia-lua e suba a escada. Neste sótão observe os caixotes, pegue uma vida e leia a placa. Atire em todos os caixotes mais claros (com a atiradeira) e de dentro deles vão aparecer bônus SUPERCYP.

Pegue estes bônus, transforme-se e dê um supertiro nos caixotes mais escuros. Vão aparecer chicletes. Pegue todos.



Quando atirar no último caixote escuro aparece um pássaro que te ataca. Mude sua arma para a arma de JOEY e atire um chiclete no pássaro. Use as setas direcionais e leve este pássaro envolto na bola de chiclete até o caixote com desenho. Deste caixote aparece o relógio-cuco. Pegue-o e desça a escada.

Volte a falar com o INVENTOR e veja que para obter a ajuda dele deve conseguir uma asa, um reator e uma hélice. Saia pela porta que tem perto da meia-lua.

ÁREA 5

Suba no pequeno avião que está à sua espera e viaje.

ÁREA 4

De volta a esta área pegue os bônus e atire no pequeno avião que te ataca. Passe pela meia-lua, observe bem a área acima e sua missão agora é longa e difícil. Deve acionar 6 botões e fazer com que saia ar de todas as placas que estão nesta área até conseguir pegar uma pena.

Vá até o final da lona e pule no 1º botão que está no chão. O ar de algumas placas é acionado. Vá até a beirada da estrutura e pule nas placas usando o ar para subir. Vá usando as placas e as plataformas flutuantes e vá até a porta da direita entrando por ela.

ÁREA 3

De volta a esta área localize WILBUR (lado oposto) e SALVE O JOGO. Deve fazer uso desta área sempre que possível. Retorne exatamente por onde entrou.

ÁREA 4

Retorne um pouquinho o caminho pelas placas e vá seguindo o ar até chegar do lado de fora da estrutura. Veja em cima de uma plataforma um botão. Pule e acione o 2º botão e o ar das placas perto da porta é acionado.

Retorne até a porta e vá seguindo pelo ar das placas até pular na beirada da estrutura. Usando a plataforma que tem do lado de fora continue por esta beirada (não suba) até localizar outro botão na plataforma externa. Abaixo o 3º botão e o ar das placas centrais é acionado.

Retorne para a beirada da estrutura e agora, usando a plataforma externa, suba um nível. Vá pulando pelas placas centrais até ficar na última plataforma fixa.



Observe o telhado amarelo e veja que ele tem um buraco. Selecione as sementes mágicas e usando a mira atire neste buraco. Use o ar que sai deste buraco para pular para a plataforma flutuante e dela para o telhado amarelo.

Continue o caminho até descer pela plataforma flutuante externa. Pule para a beirada da estrutura (esquerda) e siga por ela até ver o botão na plataforma. Pule para esta plataforma e abaixe o 4º botão acionado o ar das placas perto da grande plataforma.

Observe um pouco esta área e veja que pode subir ou descer pelas placas. Se descer dará em uma porta e não tem nada a fazer ai agora. Vamos voltar aqui mais tarde. Deve usar o ar das placas e subir até o topo da grande plataforma.



Ao chegar nesta área atire no pequeno avião que te ataca. Faça isto rapidamente senão este avião te mata. Repare que nesta plataforma tem mais placas de ar para subir e deve fazer isto cuidadosamente pois se cair vai morrer e terá que repetir o longo caminho!

Vá seguindo o caminho até chegar em cima de uma grande lona. Passe pela meia-lua e observe este local.



Leia a placa e olhe no telescópio observando uma pena. Vá subindo pelas plataformas que estão em frente ao telescópio até chegar na plataforma com o botão. Acione o 5º botão e retorne para a plataforma flutuante pegando o pequeno avião. Vá usando as plataformas e os aviões até chegar em cima do telhado amarelo.

Pule em mais placas e, utilizando o ar, vá até o outro telhado. Pegue a pena e abra seu Inventário lendo suas anotações. Pegue também neste telhado uma máquina fotográfica, vida e bônus de CURA e LENNY.

Vá seguindo o caminho dos bônus e usando as placas com ar até voltar na plataforma da meia-lua. Use agora as plataformas que estão nas costas do telescópio e vá descendo por elas usando também os pequenos aviões.

Passe por outra meia-lua, por uma plataforma onde tem uma vida e abaixe mais o 6º botão. Continue o caminho pelas plataformas e use mais placas de ar chegando na estrutura com a lona. Vá até a porta de seu amigo WILBUR e entre por ela.

ÁREA 3

Vá SALVAR O JOGO com WILBUR e saia desta área usando a porta que está perto de WILBUR.

ÁREA 1

Ao sair pela porta repare que voltou até a área da estrutura com a lona cheia de buracos. Vá com cuidado para o chão e ande pelas bordas da estrutura até retornar na área redonda usando para isto as placas com ar.

Nesta área redonda pule no botão que está no chão e entre pelo compartimento da tampa.

ÁREA 2

De volta a esta área abra seu inventário e selecione o relógio-cuco. Vá falar com o CAPITÃO e assista a longa sequência entre o PILOTO e o relógio-cuco. Quando tiver controle abra seu Inventário e leia suas anotações. Tem mais 3 tarefas para realizar: ir até a caldeira e conseguir mais força, deve fazer com que as hélices ganhem mais altitude e conseguir o capacete para fazer com que o avião gire para a direita. Suba na cadeira do CAPITÃO e saia.

ÁREA 1

Passe pela meia-lua e volte a usar a placa de ar que está atrás da placa de informação. Retorne para a estrutura de ferro e, caminhando pela beirada, vá para o centro da área. Use as placas de ar e suba até a porta mais baixa entrando por ela.

ÁREA 7

Entre na área da grande caldeira e fale com o FLYER. Após a sequência pegue os bônus e a máquina fotográfica e para conseguir o que necessita deve ir pulando nos foles (pela esquerda da tela) que estão em volta da caldeira.



Após pular por todos os foles assista a sequência do aumento do fogo da caldeira, fale novamente com o FLYER e pegue um propulsor de jato. Saia pela porta.

ÁREA 1

Ao sair pela porta pule para a plataforma flutuante que está à direita da tela e desça na porta de cima entrando por ela.

ÁREA 3

Vá até WILBUR e SALVE O JOGO. Torne a sair por esta mesma porta.

ÁREA 1

De volta a esta área pule para a placa de ar que tem perto da plataforma da porta (abaixo) e vá seguindo pelas placas até chegar na plataforma onde tem 2 chicletes (**1**). Cuidado pois o ar do ventilador acima pode tirar você de sua rota.



Uma vez nesta plataforma siga por mais 2 placas de ar e pare na próxima plataforma (**2**). Selecione o chiclete como sua arma e, usando a mira, atire no FLYER que está na plataforma perto da estrutura. Mova este FLYER até o botão e acione-o.

Retorne o caminho e vá para a plataforma da meia-lua seguindo pelas plataformas que surgiram com o acionamento deste último botão. Vá seguindo por estas plataformas até ver do outro lado, na beirada da estrutura, outro FLYER.



Use novamente sua mira e atire um chiclete neste FLYER fazendo ele abaixar o botão que está na plataforma. Siga pelo caminho das placas de ar e entre pela nova porta que vê na sua frente.

ÁREA 8

Fale com o FLYER desta área e deve jogar com ele. Assim que tiver controle você está em cima de uma roda, à direita da tela. Deve usar as teclas de PULO (barra de espaço) e do TIRO ("CTRL") alternadamente e bem rápido fazendo a roda girar.



Faça esta roda girar até ganhar o jogo e falar novamente com o FLYER. Pegue a hélice e saia pela porta.

ÁREA 1

Pegue todo o caminho de volta e entre novamente na porta de seu amigo Elefante.

ÁREA 3

Vá até WILBUR e SALVE O JOGO. Agora saia pela porta do outro lado.

ÁREA 4

Vamos fazer agora um caminho já bastante conhecido. Vá pelas placas à esquerda da tela, pule para a beirada da estrutura e suba pela plataforma externa. Atravesse novamente a área central e desça pela plataforma do outro lado.

Vá pela lateral da estrutura em direção da grande plataforma e agora não suba para a grande plataforma. Desça pelas placas até a porta que tem um pouco mais abaixo e saia por esta porta.

ÁREA 9

Fale com o FLYER desta área e novamente deve jogar com ele. Assim que tiver controle está em uma roda. Deve usar as setas direcionais o mais rápido possível e fazer esta roda girar.

Observe o marcador que está no centro da tela e quando o ponteiro que está na luz vermelha cair completamente para a esquerda você ganha o jogo. Fale novamente com o FLYR, pegue as asas e saia pela luz azul.

ÁREA 4

De volta para esta área deve ir para o chão e antes de seguir caminho pode passar na área de WILBUR e SALVAR O JOGO. Localize perto da meia-lua o pequeno avião. Suba nele e retorne para o MOINHO.

ÁREA 5

Desça do avião e não tem necessidade de ir até o INVENTOR. Desça para o nível da ponte suspensa e contorne esta área até localizar o avião.



Vá para este avião, suba nele e assista a longa sequência viajando para a

ILHA STEVES

ÁREA 1

Após a longa sequência e depois de falar com seu amigo STEVE ganha o controle do jogo. Deve tomar cuidado nesta área pois os ataques do Professor e de seus auxiliares são fatais. Fique correndo e observe a área.

Passe pela meia-lua e no lado oposto da mesa tem o buraco de um tinteiro. Se cair ai dentro vai encontrar com WILBUR. Não tem necessidade de SALVAR O JOGO agora já que ele está guardado na 1ª opção. Vá para perto do tinteiro e pule para os livros que estão nesta área indo à direita da tela. Veja na figura abaixo sua direção.



Contorne os livros, vá para cima da outra mesa e pegue os chicletes que estão em cima dela. Cuidado com os ataques do Professor e dos ajudantes e atravesse a mesa pulando para os outros livros. Veja o caminho que deve fazer observando a figura abaixo.



Ao chegar perto do globo suba nele e pule para o livro amarelo. Deste livro pule para o livro verde (direita da tela) e deste para a bancada estreita. Cuidado com a borracha que tem nesta bancada e entre rápido pela luz azul que tem bem no início desta bancada.

ÁREA 2

Você está na ENFERMARIA. Fale com a Enfermeira e leia suas anotações no Inventário. Pegue os bônus desta sala e no canto perto da porta tem uma balança. Aproxime-se dela e tecele "SHIFT" ganhando uma vida. Saia pela luz azul.

ÁREA 1

De volta nesta pequena bancada vá para a esquerda da tela e saia pela outra luz azul.

ÁREA 3

Passe correndo por este pátio e não adianta ficar matando os ajudantes agora. Eles não param de aparecer. Deve correr até o banheiro e atirar (atiradeira) nas portas para elas fecharem. Após isto mate todos os ajudantes da área.



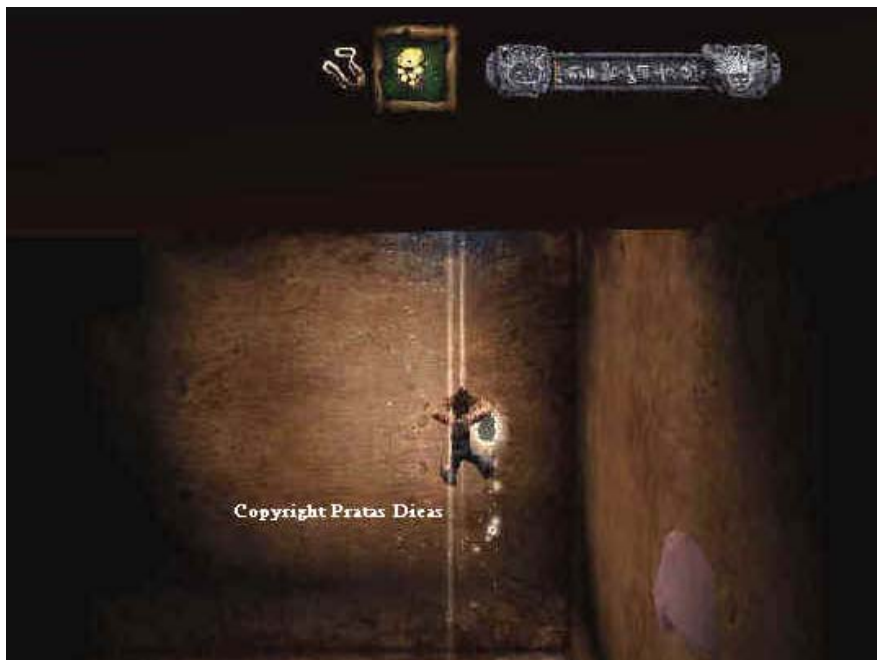
Observe este pátio e vá falar com os garotos que estão dentro das gaiolas. O garoto que chora te dá uma pedra e com isto surge uma nova área neste pátio. Pegue os bônus e a máquina fotográfica e passe na meia-lua aproximando-se das crianças que estão brincando com as cordas.

Terá pela frente um longo e difícil caminho e por isto aconselho a retornar até a ÁREA 1 e ir SALVAR O JOGO em WILBUR. Esta opção fica a seu critério. Saia pelo portão passando pela luz azul.

ÁREA 1

De volta a esta pequena bancada faça todo o seu retorno pelos livros, passe pela mesa lateral pulando pelos outros livros e vá até a mesa de STEVE pulando pelo buraco do tinteiro.

Nesta área está muito escuro. Abra seu Inventário, selecione sua lamparina de vagalumes e ache WILBUR. Vá até ele e SALVE O JOGO. Para sair deste tinteiro deve ficar embaixo do buraco e pular subindo pela nuvem de estrelinhas.



Percorra novamente todo o caminho dos livros, volte para a pequena bancada e saia pela luz azul do pátio.

ÁREA 3

De volta a esta área, passe pela meia-lua e observe o movimento das crianças com as cordas. Deve pular por estas cordas com cuidado até chegar do outro lado. Abra seu inventário e selecione a pedra que ganhou do garoto da gaiola. Atire esta pedra no portão com o número 1 e saia pela luz azul.

ÁREA 4

Fique parado em cima das nuvens e observe o número 1 que está rodando na placa. Atire a pedra nesta placa e mais nuvens aparecem.



Pule por estas nuvens e na plataforma flutuante pulando em seguida na plataforma fixa. Pule para outra plataforma flutuante e atire na placa com o número 2. Pule para a nuvem que aparece e dela pule para perto da casa.

Passe pela meia-lua e suba o pequeno morro que tem do lado direito da casa indo para o telhado. Pegue os bônus e vá para a área em frente pegando mais bônus. Acione sua mira e atire na placa com o número 3.

Mais 2 níveis de nuvem aparecem. Pule para estas nuvens e pule para a plataforma flutuante subindo nesta área. Desça na grande estrutura de gelo e vá para o topo dela.

Veja um grande mastro e em volta dele tem plataformas fixas e flutuantes. Deve ir usando estas plataformas para subir por este mastro até o topo. Esta subida é complicada pois deve ficar girando em cima da plataforma até achar a posição certa do pulo. Vai passar por algumas meias-luas e vai pegar bônus SUPERCYP. Use-os em determinados pulos para facilitar sua subida.

Depois de chegar na 2ª meia-lua (use o SUPERCYP) pule para a plataforma flutuante e dela para a plataforma fixa. Pule para a última plataforma flutuante e depois para a última plataforma fixa. Veja a placa com o número 4 e atire a pedra nela.

Siga o caminho com cuidado e passe pela meia-lua. Continue seguindo e pule para a plataforma flutuante. Quando esta plataforma chegar no final do caminho pule para a nuvem e para a gangorra. Ande por esta gangorra e quando ela abaixar repare que na parede à sua frente (mais embaixo) aparece um número 5.

Use a mira e atire a pedra neste número. Repare que começa a escutar o barulho de um relógio. Deve correr de volta até o início da gangorra, olhar para cima da estrutura, usar a mira e atirar a pedra no número 5 que tem no topo desta estrutura.



Deve ser super rápido para atirar a 2ª pedra e quando conseguir fazer no tempo certo os raios que estão no topo da estrutura vão sumir. Corra pela gangorra e pule para o topo dela. Mate o bicho que tem ai em cima e localize a placa com o número 6. Atire a pedra neste número e uma plataforma aparece perto da escada.

Suba na plataforma e suba a enorme escada. Pegue uma máquina fotográfica e aproxime-se da ampulheta. Fale com ela e receba uma porção de areia sonífera.

ÁREA 1

Após a sequência você está de volta em cima da mesa de STEVE. Vá rápido para o buraco do tinteiro e desça por ele. Use sua lanterna de vaga-lumes e vá até WILBUR e SALVE O JOGO. Fique embaixo do buraco do tinteiro e pule subindo pelas nuvens de estrelinhas.

Deve agora, de cima da mesa, selecionar a areia que ganhou da ampulheta e atira-la no rosto do Professor. Deve fazer isto com o modo de mira e para isto deve correr do olhar fulminante do Professor.

Quando conseguir atirar a areia o Professor dorme e você fica livre de seus ataques. Abra seu Inventário e leia suas anotações. Pegue novamente o caminho dos livros, passe pelo globo e desta vez pule para a mesa do Professor. Pegue todos os bônus e vidas que estão em cima desta mesa e passe pela meia-lua.

Observe o bolso do Professor e pule para dentro dele. O local está bastante escuro e use aqui sua lamparina de vaga-lumes. Pegue os bônus e uma lixa de unha e pule para a lateral do bolso subindo e saindo desta área.

Saia da mesa do Professor e vá para a bancada estreita saindo pela luz azul que leva você até o pátio.

ÁREA 3

Vá até o garoto que te prometeu o boné e selecione a lixa de unha que está no seu Inventário. Dê esta lixa para o garoto e receba dele o boné. Repare que perto da meia-lua tem outra máquina fotográfica. Pegue esta máquina e saia pelo portão.

ÁREA 1

De volta nesta bancada estreita vá para a ENFERMARIA.

ÁREA 2

Selecione o boné de seu inventário e fale com a Enfermeira. Surge na sala uma nova passagem. Entre por ela e chega na área das camas. Leia a placa e pegue os bônus que estão neste andar. Passe pela meia lua e vá até a cama.

Fique em cima do tapete, ao lado da cama, e empurre-a com cuidado para ela não passar do ponto. Para fazer a cama parar basta sair de cima do tapete. Posicione a cama perto da escada que está na parede.



Suba na cama e na escada. Ande por este andar, pegue os bônus e suba pela outra escada que está na parede. Mate a enfermeira e vá para a direita da tela subindo pela outra escada.

Veja outra cama que pode empurrar. Empurre esta cama para a direita da tal forma que consiga subir para as camas de cima. Basta pisar no tapete e sair quando a cama estiver posicionada.

Suba na cama e vá para o andar de cima. Passe pela meia-lua e vá para a esquerda da tela pulando pelas camas. Encontre aqui uma cama onde pode pular no colchão.

Mova esta cama para o nível mais baixo e depois para a esquerda da tela. Posicione a cama e pule no colchão indo para as camas de cima.

Vá para a esquerda da tela e suba pela escada. Mate uma enfermeira e vá para a direita da tela. Pule pelas camas e suba outra escada.

Vá para a direita da tela, pule por mais camas e veja que tem uma cama que está muito longe. Olhe para a direita da tela usando a mira e veja uma enfermeira. Atire um chiclete nesta enfermeira e mova-a para o tapete da cama. Mova esta cama um pouco para a esquerda e deixe-a posicionada para facilitar seu pulo.



Vá seguindo para a direita da tela e suba outra escada. Agora vá para a esquerda, mate uma enfermeira e suba por outra escada. Continue pela esquerda até ver uma cama flutuando.

Pule para esta cama e suba com ela. Pule para as camas da direita e mate uma enfermeira. Continue pela direita e pule para o andar abaixo.

Suba no tapete da cama e posicione-a para a direita. Suba no colchão e pule indo novamente para o andar de cima (direita). Siga pelas camas e veja uma plataforma flutuando. Pule para esta plataforma e suba para as camas superiores.

Aproxime-se do tapete da cama e empurre-a para a esquerda posicionando-a perto da escada. Suba por esta escada. Pule para a plataforma flutuante e para a cama passando pela meia-lua.

Observe as camas e as plataformas acima. Temos nesta área 3 camas que podem ser movidas e a última fixa. Deve colocar estas 3 camas em determinada posição de tal forma que subindo na plataforma flutuante (até o topo) possa pular para a 1ª cama, 2ª cama e plataforma. Desta plataforma deve pular para a 3ª cama, 4ª cama e para outra plataforma.

Após posicionar as camas (calcule os pulos) vá para a plataforma flutuante e quando chegar no topo inicie sua série de pulos nos colchões. Quando chegar na última plataforma empurre a cama e vá pulando para a direita da tela até conseguir subir pela escada final. Mate a enfermeira nesta área, pegue a tesoura e aproxime-se do botão do elevador. Aperte o botão ("SHIFT") e o elevador chega. Entre nele e desça. Saia pela luz azul.

ÁREA 1

De volta a esta área pode ir até o tinteiro na mesa de STEVE e SALVAR O JOGO em WILBUR. Depois vá para a mesa do Professor e suba no seu braço esquerdo indo até sua nuca.



Veja o buraco que tem na nuca dele e atire uma semente mágica neste buraco. Suba pela nuvem azul e desça na cabeça do Professor. Abra seu Inventário e selecione a tesoura. Saia do Inventário e use a tecla ("SHIFT") fazendo um buraco na cabeça do Professor. Entre por este buraco.

Nesta área pegue todos os bônus e uma arma fazendo um upgrade na sua. Use a opção de mira e olhe para cima, na direção do buraco. Veja 3 bolas penduradas. Atire na bola do meio (atiradeira) e consegue liberar a caneta da mão do Professor retornando em seguida para a mesa dele.

Vá até a mão e pegue a caneta. Vá para a mesa de STEVE e vá SALVAR O JOGO no tinteiro. Aproxime-se de STEVE e selecione a caneta de seu Inventário. Após sua conversa com ele descobre que necessita pegar uma folha de papel. Assim que tiver controle abra seu Inventário e leia suas anotações.

Vá para o lado oposto ao tinteiro e veja as caixas que estão em cima da mesa. Suba na caixa que tem o formato de um triângulo e olhe para a outra mesa usando a mira.



Atire um chiclete no ajudante que está na mesa e mova-o para a luz azul fazendo o compasso mover. Use este compasso para passar para esta mesa. Mate o ajudante (ele volta rápido) e deve pular para a plataforma onde tem 2 ajudantes (pode mata-los antes), livros e lápis.

Desta plataforma pule para a outra mesa pegando bônus e máquina fotográfica. Pule para a última mesa e passe pela meia-lua. Repare no buraco que tem dentro do tinteiro desta mesa. Selecione sua mira e atire uma semente mágica neste buraco. Suba pela nuvem azul e vá para a plataforma de cima. Pegue a folha de papel e uma máquina fotográfica retornando com cuidado até a mesa de STEVE.

Aproxime-se de STEVE e selecione de seu Inventário a folha de papel. STEVE faz um aviãozinho com esta folha. Quando tiver controle leia suas anotações no Inventário e veja que deve agora tocar o sino para liberar STEVE de suas obrigações. Pode ir até WILBUR e SALVAR O JOGO. Suba no aviãozinho que STEVE fez e desça na plataforma que está na parede.



Passe pela meia-lua, pegue os bônus SUPERCYP e vá pulando pelas plataformas fixas e flutuantes (use o SUPERCYP para os pulos maiores) até chegar em outra meia-lua.

Continue seus superpulos com cuidado até chegar na meia-lua perto da janela. Passe por ela e pule mais 3 plataformas e na luz do sino. Assista a sequência e consegue libertar seu amigo STEVE recebendo a última peça ZIPETTE. Agora só necessita salvar o DAVE. Parta para a

ILHA DAVID

ÁREA 1

Após a longa sequência ande por esta área, pegue os bônus e leia a placa. Deve retornar até a ILHA DEMI e buscar a arma que STEVE deixou lá. Abra seu Inventário, chame o MAPA DAS ILHAS ("S"), selecione a ILHA DEMI e a opção da VILA.

ILHA DEMI

ÁREA 5

De volta a esta área do Prefeito saia da caverna e vá para a esquerda da tela. Encontre com WILBUR e SALVE O JOGO. O portão da área de Treinamento está bem perto de WILBUR. Entre por ele.

ÁREA DE TREINAMENTO

Após seu encontro com WILBUR suba no grande toco e pegue a arma de STEVE, um aviãozinho. Observe o local e prepare-se para iniciar seu treinamento.



Selecione o aviãozinho de seu arsenal de armas e use o modo de mira observando o alvo na sua frente. Neste alvo tem 4 plataformas e nelas estão 3 DEMIS. Deve atirar um aviãozinho em cada um destes DEMIS e usando as setas levar o aviãozinho até bater no DEMI.

Isto é difícil e chato mas quando acertar nos 3 DEMIS o painel do alvo abre e aparece no centro da tela um túnel. Deve agora levar este aviãozinho para dentro deste túnel que está cheio de obstáculos. Isto é simplesmente horrível mas é bom treinar um pouco pois vai fazer alguma coisa parecida durante o jogo real. Treine um pouco esta difícil arma e depois saia pelo portão passando pela luz azul.

ÁREA 5

Pode tornar a SALVAR O JOGO em WILBUR e abrir seu Inventário. Acione o MAPA DAS ILHAS e retorne para a ILHA DAVID.

ILHA DAVID

ÁREA 1

De posse da arma de JOEY siga por esta área e observe os caixotes e minas boiando na água. Deve ir pulando por estes obstáculos e existe um único caminho a seguir. Perto da meia-lua tem um inimigo te atacando. Use sua mira e com a atiradeira detone este atrapalhado intruso. Siga o caminho até chegar em uma plataforma redonda.

Pule para esta plataforma e você sobe para uma viga de ferro. Siga por esta viga, pegue os bônus e pule para outra plataforma. Torne a subir, contorne a plataforma e pule para outra viga de ferro. Passe pela meia-lua e pegue os bônus SUPERCYP. Transforme-se e dê um superpulo para a próxima viga. Siga por esta viga, pegue mais bônus SUPERCYP e pule para a plataforma com curva. Desta plataforma deve voar até a plataforma onde tem muitos bônus LENNY.



Pegue os bônus e uma vida, leia a placa e suba na plataforma flutuante. Ao chegar lá em cima (passa por uma meia-lua) vá correndo supre rápido para a direita da tela e esconda atrás dos caixotes.

Neste grande pátio tem 2 armas que atiram em você o tempo todo. Para sair deve ir até o elevador por onde entra o caminhão (tem uma luz azul dentro dele).



Pode tentar fazer isto correndo quando a porta do elevador abrir ou pode tentar desativar as armas. Isto é muito difícil e para fazer isto deve usar a arma de STEVE e direcionar os aviõezinhos para os 2 botões vermelhos que estão perto das armas.

Conseguí desativar só o botão que está bem perto da porta do elevador e desisti do outro. Entre no elevador e espere a porta fechar e o elevador subir.

ÁREA 2

Assim que tiver controle saia rápido do elevador e vá para a esquerda vendo WILBUR atrás de uns caixotes. SALVE O JOGO e ande por esta área com cuidado (tem inimigo) pegando os bônus, a máquina fotográfica e uma vida.

Vá para perto de WILBUR e transforme-se em SUPERCYP. Dê um supertiro (atiradeira) na porta que tem atrás de WILBUR e saia por ela.

ÁREA 3

Assista a sequência, observe a área com as gaiolas e preste atenção na conversa com Dr. FOLK. Assim que tiver controle vá até as barras da gaiola e acione o modo de mira.



Use a atiradeira e mire no botão vermelho que tem no fim da plataforma e ative-o. As barras da gaiola abrem e Dr. FOLK torna a falar com você. Saia da gaiola com cuidado e atire em um avião que te ataca acabando com ele. Contorne a gaiola e suba a escada indo para o teto.

Pule para o ar que sai do teto da gaiola e gire ligeiramente para a esquerda da tela. Observe o teto da próxima gaiola e pule para ele.



De cima deste teto (pode descer e pegar os bônus mas cuidado com o avião) mire (atiradeira) no botão que está no fim da plataforma e acione-o. Suba pelo ar que começa a sair e agarre a plataforma da gaiola de cima.

Vá para a plataforma desta gaiola com cuidado e atire no avião que te ataca (melhor usar a mira). Ande por esta plataforma e não pegue o bônus SUPERCYP. Passe por ele e vá até o final da plataforma, pela direita. Olhe para baixo e veja um botão vermelho em um tonel.



Atire neste botão e acione-o. Pegue o bônus SUPERCYP, transforme-se e voe até a plataforma seguinte onde tem uns bônus LENNY.

Contorne esta gaiola, suba a escada e do teto atire no botão que está no fim da plataforma. Suba pelo ar e agarre na plataforma de cima. Suba para o teto desta gaiola e faça a mesma coisa, atire no botão que está no final da plataforma subindo pelo ar. Gire e entre no grande ventilador que está perto de você.

ÁREA 4

Após a sequência com seu amigo EVILDAVE abra seu Inventário e leia suas anotações. Você está enlatado em um grande labirinto. Faça o caminho indicado abaixo:

- 1 - Siga o caminho (gire a câmera) até chegar na bifurcação.
- 2 - Vá para a esquerda e mate um monstro.
- 3 - Siga o caminho e veja um botão vermelho. Atire neste botão ou use o ("SHIFT").

4 - Retorne até a bifurcação.

5 - Vá para a esquerda e siga com cuidado pois tem buracos no chão.

6 - Passe pelo portal com cuidado (tem buraco).



7 - Após passar pelo portal vá para a direita.

8 - Desça a rampa (bônus) e siga o cainho pulando por uma série de buracos até chegar em outra bifurcação.

9 - Pegue os bônus e vá para a esquerda matando um monstro.

10 - À direita tem um portal e um botão. Acione este botão.

11 - Retorne até a bifurcação e siga em frente.

12 - Veja outro botão vermelho e acione-o.

13 - Retorne até a bifurcação e vá para a esquerda passando novamente pelos buracos do chão e subindo a rampa.

14 - Na bifurcação vá para a direita. Ande até o final do corredor e acione o botão vermelho.

15 - Retorne até a bifurcação e torne a descer a rampa pulando pelos buracos do chão.

16 - Na bifurcação vá sempre em frente pulando por mais buracos no chão e passando pela meia-lua.

17 - Siga subindo uma pequena rampa e mate um monstro. Siga a curva para a esquerda.

18 - Chega na área da ponte. Observe o botão vermelho que tem do outro lado e, usando a mira, atire neste botão. Pode usar a atiradeira ou o aviãozinho.



19 - Uma ponte aparece. Passe rapidamente por ela e pegue os bônus SUPERCYP.

20 - Transforme-se e encontra neste local um enorme monstro. Atire bastante (supertiro) até que ele caia no chão

21 - Vá rápido até o botão vermelho e acione-o. Pegue os bônus desta sala e saia rapidamente pois o monstro volta.

22 - Vá até a beirada da ponte e acione o botão vermelho que está do outro lado. Use a mira e a atiradeira ou o aviãozinho.

23 - Atravesse a ponte rapidamente e siga o caminho entrando pela porta que desbloqueou.

24 - Na bifurcação verá na sua frente um caminho com buracos no chão. No final deste caminho tem uma porta trancada e à esquerda tem um botão vermelho.

25 - Atire neste botão vermelho e vá rápido pelo caminho dos buracos tomando cuidado para não ser sugado pelos ventiladores. Saia pela porta.

ÁREA 5

Assim que tiver controle leia suas anotações e siga sempre em frente achando WILBUR exatamente no lado oposto de sua chegada. SALVE O JOGO e ande em volta da caldeira pegando os bônus. Tem um monstro nesta área e a melhor coisa a fazer é ficar longe dele.

Contorne a caldeira olhando para o chão e ache um buraco. Atire uma semente mágica neste buraco e suba pela nuvem azul descendo nas barras de ferro acima da caldeira. Pegue os bônus desta área e deve localizar uma gaiola que está do lado oposto de onde desceu.



É difícil ver esta gaiola. Coloque o modo de mira e atire nesta gaiola 2 vezes (atiradeira ou aviãozinho). Quando acertar as 2 vezes vai assistir a uma pequena cena na caldeira. Agora gire para a direita e localize na parede do outro lado uma luz vermelha.

Posicione-se corretamente e use a mira. Atire nesta luz vermelha (atiradeira ou aviãozinho) até ativa-la. A caldeira explode e aparece um buraco na parede do lado exatamente oposto a esta luz.

Agora, terá que ter muita, muita paciência. Deve atirar um aviãozinho neste buraco, guia-lo para dentro deste buraco e na bifurcação que tem lá dentro ir primeiro para a esquerda.



Chegando lá deve atingir um objeto, uma espécie de gancho amarelo que está movendo lá dentro. Quando acertar este gancho vai assistir a uma pequena cena da caldeira.

Após isto deve atirar outro aviãozinho neste buraco e na bifurcação ir para a direita. Deve agora acertar um botão vermelho que tem no fim do buraco. Outra cena aparece.

Isto é simplesmente muito, muito difícil e só consegui entrar neste buraco com a brilhante ajuda de minha assessora especial MARIANA. Não existe uma dica específica para conseguir isto mas procure ficar um pouco mais perto do buraco da parede e dê velocidade no aviãozinho segurando a tecla do tiro um certo tempo.

O aviãozinho vai perdendo velocidade no final do túnel e isto pode atrapalhar e não conseguir acertar o alvo. Isto acontece principalmente na bifurcação da direita onde o túnel é mais longo.

Após executar esta difícil tarefa uma porta vai abrir perto daquela gaiola com a luz verde. Vá para este corredor com cuidado e entre pela porta que abriu na parede. Olhando para a gaiola esta porta está no corredor à esquerda.

Entre por esta porta e veja uma luz vermelha. Pule e ligue esta luz e uma porta abre na parte inferior. Vá para o chão e aproxime-se de WILBUR SALVANDO O JOGO.

Vá para a porta que abriu contornando a caldeira pela esquerda. Saia pela luz azul.

ÁREA 6

Você entra em um salão redondo cheio de raios elétricos. Tome cuidado e observe este salão vendo 3 lixeiras fechadas, as plataformas flutuantes em volta do mastro e as plataformas fixas da parede.

Suba pelas plataformas fixas da parede até o final e delas pule para a plataforma flutuante. Pode recolher todos os bônus e vidas que estão nesta área e localize uma pedra amarela que está flutuando. Pegue algumas pedras (cada uma permite dar 3 tiros) e volte para as plataformas fixas da parede.

Torne a subir na 1ª plataforma flutuante e aguarde o momento certo para pular para o vão que tem na parede. Mate rapidamente o avião que te ataca. Observe a outra sala bem da beirada da pequena plataforma e veja na parede do outro lado, atrás do lustre, uma luz vermelha.



Usando a mira e a atiradeira dê um tiro nesta luz vermelha. As lixeiras da outra sala abrem. Agora deve ser rápido pois o tempo é curto.

Pule para o chão da sala das lixeiras, selecione a pedra amarela de seu Inventário e atire esta pedra dentro de cada lixeira (mira). Se sua pedra acabar ou se os raios elétricos voltarem deve repetir todo o procedimento. Pegar mais pedras amarelas, acionar o botão vermelho e tornar a atirar nas lixeiras.

Quando conseguir acertar nas 3 lixeiras o chão treme e a porta de onde veio torna a abrir. Vá por ela e passe pela luz azul.

ÁREA 5

De volta a esta área uma outra porta do lado oposto onde está abriu. Passe por WILBUR e SALVE O JOGO saindo em seguida por esta nova porta passando pela luz azul.

ÁREA 7

Siga por esta área redonda, observe os robôs e localize mais à direita um buraco no chão. Usando a arma de VINCENT atire uma semente mágica neste buraco e suba pela luz azul.



Pule para a plataforma onde tem uma placa e bônus SUPERCYP e suba a rampa até o final. Atire (atiradeira) no painel da parede e aparece um botão vermelho. Atire neste botão e o campo de força desliga por um tempo curto.

Rapidamente pegue os bônus SUPERCYP, transforme-se e dê um superpulo para a plataforma à sua esquerda. Uma vez nesta plataforma ande por ela, pegue os bônus e atire no FOLK que aparece no seu caminho.

Localize 2 FOLKS que estão nos balcões desta área e mate-os usando a mira e a atiradeira. Eles param de controlar os robôs da parte debaixo.

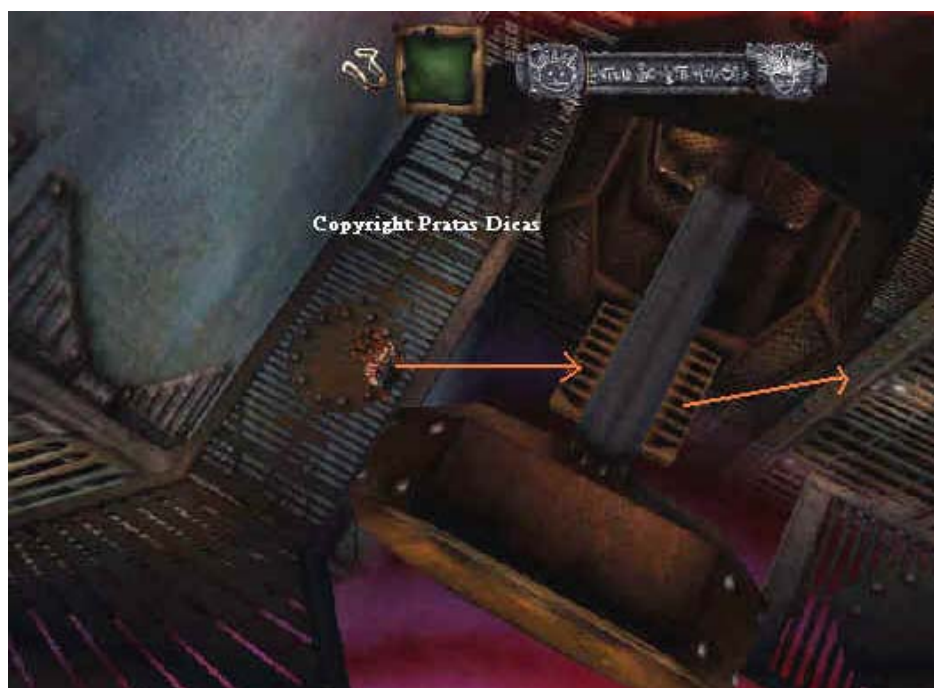


Após matar os 2 FOLKS uma porta na parte inferior abre. Pule para o chão, pegue os bônus desta área e antes de passar pela luz azul retorne até a ÁREA 5 e SALVE O JOGO em WILBUR retornando e saindo pela luz azul.

ÁREA 8

Nesta nova área mate o FOLK que te ataca, pegue os bônus e a máquina fotográfica e veja 2 portas. A porta da direita está aberta. Entre por ela.

Passe pela meia-lua e vá para o centro da área. Recolha os bônus e localize no chão um buraco. Atire uma semente mágica no buraco e suba pela nuvem azul. Uma vez na plataforma de cima aproxime-se do piston que está na parede e ele abre revelando uma esteira. Use esta esteira e pule rapidamente para a próxima plataforma.



Faça isto com todos os pistons (pegue vida e máquina fotográfica) e quando chegar no último verifique que dentro dele tem uma luz vermelha. Deve entrar rapidamente neste piston, atirar (acionar) o botão vermelho (ele fica verde) e sair antes que o piston feche.

Retorne ao chão e volte a subir na plataforma ou retorne pulando pelos pistons. Uma vez no início da plataforma localize o boiler central e veja a luz vermelha.



Atire (atiradeira) nesta luz vermelha e aquela outra porta do início desta área abre. Vá para o chão e retorne para a área das portas vendo a luz azul. Antes de passar por ela retorne todo o caminho e vá até a ÁREA 5 e SALVE O JOGO em WILBUR. Retorne e saia pela luz azul.

ÁREA 9

Após a sequência com Dr. FOLK caminhe por esta área, pegue os bônus e mate um FOLK. Retorne para perto da porta e suba por um elevador que está quebrado indo para a plataforma superior.

Caminhe por esta plataforma com cuidado para não ser sugado pelos grandes ventiladores e vá até o final do caminho. Passe pela meia-lua e acione o botão vermelho que está na parede.



Suba no cano que está perto da meia-lua e pule para a plataforma de cima. Acione o botão vermelho que está nesta plataforma fazendo aparecer uma plataforma móvel.

Pule para o elevador que está nesta área e suba mais um nível. Passe pela meia-lua e vá até o final desta plataforma tomando cuidado com os guindastes e com o raio que passa nesta área.

Ao final desta plataforma leia a placa e espere a plataforma flutuante chegar. Pule para ela e vai passar por uma série de cabines com uma luz vermelha dentro. Coloque o modo de mira e atire (atiradeira) em todos as luzes (você vai e volta) fazendo surgir uma luz azul na porta abaixo. Vá para o chão e antes de sair pela nova luz azul retorne todo o caminho, vá até a ÁREA 5 e SALVE O JOGO em WILBUR retornando e saindo por esta nova luz azul.

ÁREA 10



Tenha um encontro com seu amigo DAVE transformado em EVILDAVE. Após a sequência fique correndo por esta área redonda fugindo dos ataques do monstro.

Localize na parede uma onda elétrica e fique perto dela (evite os tiros) deixando que EVILDAVE atire nesta área eletrificada até que a plataforma da parte superior caia formando uma rampa.



Suba por esta rampa e ande por esta plataforma superior bem rente da parede para evitar os tiros. Ao chegar no final da plataforma olhe para cima (encostado na parede) e veja uma escada.

Atire nesta escada até que ela desça. Use a escada como escudo e atire na antena verde que está na cabeça de EVILDAVE. Este tiro deve ser dado com a mira e com o aviãozinho. Quando o aviãozinho acertar a antena verde uma porta na parte de cima abre.

Suba a escada e pegue o caminho da esquerda entrando em uma sala. Veja nesta sala a caixa de controle. Atire nela (atiradeira ou aviãozinho) e destrua-a. Outra porta abre.

Saia por esta porta, siga pela plataforma e entre em outra sala. Atire na mesa de controle (aviãozinho ou atiradeira) e destrua o painel. Outra porta abre.

Saia por esta porta e volte a descer pela escada. Agora deve atirar no painel que está no peito de EVILDAVE até destruí-lo. Pode fazer isto com o aviãozinho ou com a atiradeira. Pode escolher o melhor lugar para atirar, de trás da escada ou no térreo, frente a frente com EVILDAVE. Consegui abatê-lo do térreo e usando a atiradeira.



Após derrotar o EVILDAVE assista a sequência da libertação de seu último amigo e parta para seu combate final em

LOREN DARITH

ÁREA 1

Assista a longa sequência e sua chegada neste macabro Castelo. Assim que tiver controle leia a placa e veja que deve retornar até a ILHA DEMI e buscar a arma que DEVE deixou lá.

Abra seu Inventário, chame o MAPA DAS ILHAS ("S") e selecione a ILHA DEMI e a VILA viajando em seguida.

ILHA DEMI

ÁREA 5

De volta a esta área do Prefeito saia da caverna e vá para a esquerda da tela. Encontre com WILBUR e SALVE O JOGO. O portão da área de Treinamento está do outro lado do abismo.

Localize aquela casa com a escada, suba por ela e pule no chão. Localize a entrada da caverna e passe pela luz azul.

ÁREA DE TREINAMENTO

Após seu encontro com WILBUR pegue a nova arma, um gerador de campo de força que cria plataformas temporárias e observe o local.



Selecione a arma de DAVE e a mira e atire na bóia que está na água. Vai aparecer uma plataforma temporária. Pule rapidamente para ela e atire na outra bóia. Vá fazendo seu treinamento até ficar satisfeito (isto é por sua conta pois o importante aqui é pegar a arma) e saia desta área passando pela luz azul.

ÁREA 5

Volte até WILBUR e SALVE O JOGO. Esta é sua última oportunidade de fazer isto. Abra seu Inventário e selecione o MAPA DAS ILHAS que agora está completo.



Selecione LOREN DARITH e viaje.

LOREN DARITH

Chegou a hora de enfrentar seu pior inimigo e descobrir realmente que é ele. Para destruí-lo completamente terá que enfrenta-lo de 3 formas diferentes. Entre pela porta do Castelo e assista a sequência. Quando tiver controle está em um PORTAL, em cima de um bloco de pedras.

Siga o caminho descendo a pequena rampa, pule por 3 pedras rapidamente (elas movem) até chegar na ARENA.

1ª FORMA

Após seu 1º contato com o monstro (sinistro) você se transforma em SUPERCYP. Para destruir esta forma deve atirar nos seus 4 rabos.



Fique o mais perto possível do monstro e atire nos seus rabos tentando fugir de seus ataques. Deve atirar do meio para cima dos rabos, não adianta atirar na base. Os três primeiros rabos são mais fáceis, basta dar o supertiro rapidamente. Para acertar o 4º rabo fique correndo ao redor do monstro e quando ele parar de girar atire rapidamente no seu rabo. Após algumas tentativas consegue destruir esta 1ª FORMA.

2ª FORMA

Assista a sequência e a 2ª FORMA do METRE aparece. Descubra seu verdadeiro EGO. Para combatê-lo vai necessitar de aviõezinhos e se reparar no seu Inventário todas as suas munições estão zeradas. Para conseguir os aviõezinhos tem que fazer um longo caminho.

Assim que tiver controle está de volta na ARENA. Observe a área a sua volta e veja chicletes espalhados no PORTAL. Vá até lá, recolha todos os chicletes e retorne para a ARENA pulando pelas pedras.

Tome cuidado com os ataques do MESTRE e observe esta área. Deve localizar um AJUDANTE em cima de uma pedra e atirar o chiclete nele.



Após acertar o chiclete no AJUDANTE direcione-o até o botão que está na pedra mais baixa e acione este botão. Deve fazer isto no intervalo dos ataques do MESTRE.

Quando acionar este botão vão aparecer no chão da ARENA várias sementes mágicas. Colete todas e agora deve localizar o buraco certo para usar estas sementes.

Observe as pedras e localize a pedra onde tem munição da arma de DAVE (gerador do campo de força). Esta pedra está mais à esquerda da pedra do AJUDANTE. Após localizar a direção desta pedra olhe para o chão e localize o buraco (difícil de ver).



Atire uma semente mágica neste buraco e suba pela luz azul pulando em outra pedra onde tem outro buraco. Use a semente mágica neste buraco e suba pela luz azul chegando na pedra com a munição da arme de DAVE.

Recolha toda a munição e tente ficar em cima desta pedra para recolher o máximo de munição possível. Tente fugir dos tiros e vá recolhendo as munições até não poder mais. Volte para a ARENA e agora deve localizar no chão outro buraco. Este buraco está na direção da pedra com a meia-lua. Atire a semente mágica neste buraco e suba pela luz azul.

Passe pela meia-lua, pule para a próxima pedra e observe as pedras em volta vendo a pedra onde estão os aviõezinhos. Localize a pequena pedra mais à esquerda mire nela atirando a arma de DAVE. Pule rapidamente para a plataforma temporária que aparece e gire para a direita. Mire na pedra maior e atire nela. Pule para a plataforma temporária e para a pedra grande.

Desta pedra atire na pedra pequena que está entre a sua pedra e a pedra dos aviõezinhos. Pule para a plataforma temporária e atire na pedra dos aviõezinhos. Usando a plataforma temporária chega finalmente na pedra dos aviõezinhos.

Recolha todos os aviõezinhos e mais uma vez fique aqui o máximo possível recolhendo as munições. Vai necessitar de muitas e consegui recolher uns 50 aviões. Após sua coleta retorne para a ARENA.

De posse dos aviõezinhos pode agora combater o MESTRE. Repare que ele está em uma gaiola flutuante e que ele atira em você quando ele chega em uma gaiola fixa cheia de luzes verdes. Temos nesta área 4 gaiolas fixas e para liquidar com o MESTRE deve acertar estas gaiolas no momento certo.

Registre que o MESTRE faz o movimento para a esquerda da tela. Quando ele estiver te atirando localize a próxima gaiola verde à sua esquerda (é a próxima que ele vai). Fique preparado e quando o MESTRE parar de atacar atire um aviãozinho na gaiola verde (mire). Deve acertar esta gaiola no momento certo e com isto uma cabeça de pedra cai na gaiola do MESTRE. Após acertar nas 4 gaiolas consegue destruir a 2ª FORMA do MESTRE e parte para seu derradeiro encontro.

3ª FORMA

Assista nova sequência e quando tiver controle você está em cima de blocos de pedra e o MESTRE também.



Deve ficar pulando pelos blocos verdes e quando o MESTRE estiver perto de você atire no bloco que ele está e consegue finalmente sair vencedor.

Assista a sequência FINAL e curta CYPRIEN com seus amigos do Orfanato e com seus 5 novos "bonecos". Conseguiu finalmente terminar este que foi sem dúvida um dos mais difíceis jogos do meu Site.

F I M !!!!!



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