

Walkthru UNREAL

1 - Vortex Rikers

Você desperta em uma cela da prisão com a porta aberta. Imediatamente, saia da cela, vá para esquerda e vá para a plataforma do elevador. Suba na plataforma e vá para cima. Quando você pisar na plataforma, você achará o Tradutor Universal. Pegue o Tradutor e retorne para o primeiro nível. Agora, caminhe para o fim do quarto e entre na abertura escura na parede. Dentro da abertura, vá para direita e vá para baixo na plataforma.

No porão, você verá um prisioneiro amarrado em uma cadeira. Porém, um campo de força lhe impede de salva-lo. Caminhe à direita do painel de controle ao lado da cadeira e você achará sua primeira mensagem no Tradutor. Nas celas, use o tempo para explorar cada uma delas. Você achará uma Labareda e um diário com mensagens. No segundo andar, o monitor da parede contém também uma mensagem importante. Quando você terminar sua procura, caminhe para a direita à abertura da porta fechada e viaje pelo buraco. Eventualmente, você alcançará a ponte da nave prisão: Vórtice Rikers. você deverá examinar o computador para obter novas mensagens. Saindo dos computadores, vire-se e cruze a sala para achar um Med Kit. Você notará que o Med Kit está começando a impulsionar sua vida para cima. Logo, pule para baixo no chão que se abre à esquerda e caminhe pela porta para entrar no Med Lab. Não há muito para achar aqui economize outro Med Kit, assim continue pela próxima porta. Você não achará nada neste quarto vermelho que conduz a uma porta fechada.

Fora da porta fechada, você pode ouvirá gritos e explosões. O que poderia estar acontecendo? Se você esperar alguns segundos, a porta subirá e você descobrirá. O quarto está coberto de lixo com membros da tripulação. Se você está prestando atenção, você também verá uma criatura estranha que sai do quarto. Você não terá que se preocupar com ele de momento. Continue andando mais a diante. Desça o corredor, você colecionará sua primeira arma: a Pistola de Dispersão. Caminhando pelo corredor, você também verá alguns equipamento de computador quebradas, mas há nenhuma mensagem a ser achada.

Ao término do corredor, você verá uma " ÁREA C " assinado em cima da entrada. Entre no quarto e use a Pistola de Dispersão para quebrar a janela de vidro à sua direita. Atrás da janela há outro Med Kit. No lado esquerdo distante do quarto, você notará um túnel amarelo pequeno. Atravesse o túnel para alcançar mais corpos e equipamento de computador. Use o Tradutor para obter as mensagens.

Entre os dois computadores, procure a alavanca e toque. Isto abaixará uma plataforma de elevador atrás de você. Pise na plataforma e vá até o próximo andar. Para completar o primeiro nível vire-se, caminhe pelo corredor, e entre no quarto com o Vórtice marcado na frente. Dentro você achará uma passagem fechada e duas mensagens familiares.

Para abrir a passagem do chão, atire no painel de vidro para ativar o interruptor. Quando a passagem do chão abrir, salte para terminar o nível.

2 - Nyleve's Falls

Caminhe adiante e apanhe duas Labaredas no chão. Vá para esquerda e siga o túnel fora da nave. A pequena criatura parecida com um coelho (Bunnyroo) não o ferirá e você verá muitos delas no jogo.

Vire para a direita caminha até a rampa. Apanhe o pente de balas do Automag, vire-se e volta até nível do solo. Fique perto da parede à sua direita e caminhe adiante. Pule para dentro da piscina e apanhe o pente de balas no fundo perto da barra clara. Cuidado com o pequeno peixe, ele pode morder. Saia pulando pela pedra que esta inclinada na água. Corra à frente da casa que está perto. Apanhe os pentes de bala e o Automag no solo perto da porta.

Entre na casa e apanhe as Labareda, munição e Med Kit. Volte para fora e vire a direita, para o Vórtice Rikers. Passe debaixo do centro da armação e caminhe em uma

das tábuas inclinadas para se levantar no cume do lado oposto. Vá para a esquerda e caminha para a boca de túnel. Note as duas frutas Nali em qualquer lado da entrada. Você pode precisar mais tarde.

Entre no túnel e pise cuidadosamente pela porta à direita do engradado mais próximo. Volte rapidamente para a porta. Dois Brutos devem ir até você, um pela porta e um pelo túnel. Vire-se e atire rapidamente. Eles são fortes, mas não rápidos.

Depois de mata-los, volte para a entrada do túnel. Adquira a fruta Nali se você precisa de energia. Atire nas caixas pequenas de madeira e apanhe qualquer guloseima revelada. Deixe o túnel e vá para a extremidade do precipício perto da cachoeira. Com o Rikers à sua direita, lentamente caminhe à extremidade de precipício e olhe para baixo. Ache uma árvore à esquerda da pedra e se levante sobre a mancha de água que esta mais perto da base do precipício. Volte passe a árvore, corra e pule para dentro do precipício da água abaixo.

Salve antes de você saltar, no caso de você errar. (Também há um elevador para subir até o nível de água, ela está no fundo dos degraus atrás da porta do segundo Bruto que você passou.). Depois de bater na água, nade para a esquerda. Continue nadando para ficar à frente do peixe. É muito difícil acertá-lo. Salte para fora da água sobre a plataforma mais baixa e use o elevador para cima. Desça no topo. Se você precisa de energia, há uma fruta Nali abaixo da rampa e à esquerda. Se não, entre no túnel.

Siga o túnel além do portão que tem na parede o interruptor vermelho. Os ignore por enquanto. Atire no Bruto da saída. Caminhe para fora e deça pela tábua que está apoiada contra o declive. Caminhe adiante para a casa. Não mate o Nali que esta meditando dentro. Apanhe os Clipes na plataforma saltando em cima da mesa. Atire na urna próxima à porta e apanhe a Lanterna. (Nota: Use a com cuidado: as baterias descarregam depressa).

Volte para fora e vá para a parte de trás da casa. Há uma abertura para os túneis das minas no precipício. Atire na Criatura de Tentáculo que esta pendura do telhado do túnel, atire em seus espinhos. Você saberá que está morto quando ele cair do teto. Atire nas urnas pequenas, vasos e caixas e escolha qualquer guloseima dentro. Continue no túnel para onde você pode ver muitos engradados em um quarto.

Aproxime cuidadosamente até escutar as Criaturas de Tentáculo. Atire em tudo neste quarto e circule ao redor para esquerda. Procure as pequenas caixas empilhadas contra os engradado maiores. Apanhe os Fragmentos de Tarydium no nicho com o cristal moldado na parede. Use as caixas pequenas para saltar sobre os engradado maiores. Apanhe a vida, Fragmentos de Tarydium, uma Labareda e Armadura.

Desça ao solo depois que você apanhar a Armadura e continue nos túneis. Mate mais uma Criatura de Tentáculo e vá para fora. Olhe para baixo e pule para dentro da água. Saia da água e apanhe a munição. Pegue o elevador e volte para cima. Volte pelos túneis até a casa. Corra por cima da tábua. Entre à esquerda e vá atrás no túnel para o portão que tem o interruptor vermelho que você ignorou antes. Aperte o interruptor e siga o elevador enquanto o portão abre. Vá para cima e corra pela escada depois que você saiu no topo. Atire nas caixas de madeira no topo do primeiro vão e apanhe as guloseimas. Suba o próximo vão de escadaria e vire a direita.

Você está agora no túnel onde os primeiros dois Brutos o atacaram. Caminhe até o interruptor vermelho e aperte, para que o elevador desça. Pegue-o e suba até o topo. Entre em um quarto com engradados e outro elevador. Aperte o interruptor vermelho. Suba no elevador que está em frente do engradado com a Armadura. Quando o elevador subir, salte para fora sobre aquele engradado. Apanhe a Armadura, vá para o chão, aperte o interruptor, siga o elevador novamente pegue-o e desça até a frente da entrada. Corra até a porta e apanhe Clipes. Desça do engradado e então aperte o interruptor novamente para o elevador subir.

Olhe para baixo no corredor e espere pelo Bruto aproximar-se. Atire e caminhe para fora. Uma das Criaturas de Pássaro (um passaró morcego) também o atacará aqui perto. Caminhe para fora e além da pedra grande. No outro lado do canyon estará uma estrutura de metal. Caminhe pelo lado direito. Caminhe pela rampa e vá para direita. Atire na Criatura de Tentáculo que o aguarda na abertura no precipício.

Entre e vire à esquerda. Há outra Criatura de Tentáculo na curva do corredor de dentro. Se você puder atirar antes de eles reagirem, eles ficarão mais fáceis de matar. Atire no Bruto que vem de trás de você pelo corredor. Corra para fora e lute com ele, porque os foguetes do Bruto causam mais danos nos ambientes fechados do que em espaço aberto. Escolha qualquer guloseima dos barris e caixas do lado de fora.

Volte para o corredor. Pode haver outra Criatura de Tentáculo lhe aguardando mais a diante. Atire e entre em um quarto cheio de engradado. Apanhe a munição à esquerda conforme você entra. Cruze o quarto e vá para a esquerda além da grelha na parede. Ache a pilha de caixas pequenas e use-as para escalar até a energia.

(Nota: É uma boa idéia usar bem as caixas, porque elas são necessárias para se escalar as caixas maiores antes que você destrua elas à procura de alimentos.)

De lá, salte para o próximo engradado e adquira 50 Balas e um pente de balas. Desça e passa pela outra entrada. Siga o corredor e mate a Criatura de Tentáculo. Adquira a munição ao fundo dos degraus e caminhe para fora. Vá para a esquerda e volte para a estrutura de metal. Neste momento, desça a rampa e abra a porta de baixo. Entre e vá para esquerda para terminar o Nível.

3 - ARAJIGAR MINE

Siga o corredor. Vire a direita na sala e apanhe a munição. Vire-se e fique de frente para a entrada que tem um letreiro vermelho. Atire no Bruto que vem de lá. Apanhe a vida e a munição no carro de mina que está debaixo do base superior. Volte até o a base e siga para o final escuro. Use sua lanterna ou a labareda, caminhe ao fim do túnel de pedra pequeno e adquira a Armadura.

Volte para a sala e salte para baixo. Se você precisar de munição pegue nos engradado, empurre a caixa pequena de madeira perto do carro de mina que está acima do engradado. Salte usando a caixa pequena. Passe pela entrada azul e mate a Criatura de Tentáculo. Continue até que você chegar à um sala com um campo de força verde. Mate o Bruto lá e adquira as munições na base que leva você até onde você entrou.

De lá, atire no cilindro vermelho na base a direita do campo de força verde. Ele explodirá e abrirá um túnel. Salte de lá para cima e siga o túnel para uma caverna pequena com uma vida e uma mensagem do Tradutor.

Você precisará achar interruptores para desativar o campo de força verde. Volte para a caverna e então pelo túnel azul para o maior caverna. Entre na entrada debaixo do letreiro vermelho. Aperte o interruptor para que o elevador apareça, de um passo e vire-se. Se levante perto da extremidade no centro e, assim que o elevador descer, você apanhará uma munição que está na parede. Pegue o elevador para baixo e volte para o fundo para adquirir mais Clipes. Atire na Criatura de Tentáculo à direita no topo da rampa da lava.

Caminhe pela rampa e vire a direita. Siga o corredor. Quando você puder ver o chão que é estreito, há uma Criatura de Tentáculo no teto. Mate e atire nas duas caixas pequenas no canto perto. Apanhe o Cinto de Proteção e a vida.

Continue até o fim do corredor. Você estará em um quarto com dois interruptores e duas barras verticais de eletricidade azul. Aperte ambos interruptores para mudar a eletricidade. Isto desligara o campo de força verde.

Você receberá várias advertências sobre brechas de segurança no Tradutor. Quando você fizer isto. Caminhe para trás ao longo do corredor. Há uma armadilha que espera por você. Como você virar a segunda vez para a direita depois de deixar a sala do interruptor, barras o fecharam. Continue adiante e mais barras bloquearão sua fuga. As luzes começarão a apagar. Fique de frente com o caminho que você veio. Uma vez que as luzes estiverem apagadas, você ouvirá um Skaarj grunhindo. A parede perto das primeira barras abrirá e revelará o Skaarj. Mate-o e as barras abrirão novamente.

Volte para à rampa próxima à piscina de lava. Corra para baixo e mate o Bruto ao fundo. Aperte o interruptor e use o elevador para cima. Desça e vire para a

esquerda. Atire no Bruto que esta esperando na sala. Vá para a rampa e passe pela abertura azul. Traspasse a abertura onde o campo de força verde estava. Apanhe os Fragmentos de Tarydium no canto e caminhe ao longo do corredor para o elevador. Vá para baixo e atire na Criatura de Tentáculo que espera ao redor do primeiro canto. Quando você ver uma área aberta, haverá outra Criatura de Tentáculo pendurada do teto. Atire, caminhe adiante e mate o Bruto que está esperando à esquerda. Volte para a caverna de lava e espere o terremoto acabar antes de caminhar no corredor, assim você não desabará na lava. Atire nas caixas à esquerda e apanhe as guloseimas. Siga a base e entre na abertura à direita imediatamente adjacente ao corredor que você veio. Apanhe a vida. Espere novamente antes de continuar ao longo do precipício. Depois que o solo parar de tremer, caminhe à direita (de frente para a lava) e pegue o caminho da esquerda pelas colunas. Apanhe a Voice Box na coluna do meio e atire no Skaarj perto. Ele virá da área dos cristais azuis. Continue ao longo do corredor com os cristais azuis depois de apanhar os fragmentos de Tarydium, vire a direita e depois vire a esquerda .

Há um Nali que lhe espera no próximo corredor na esquerda. Siga o e apanha a munições conforme você vai andando. O Nali o levará a um painel secreto na parede, ele abrirá para você. Entre no quarto e apanhe o Stinger. (Nota: Se você não matar o Skaarj primeiro, ele matará o Nali antes que ele possa abrir o painel secreto para você.)

Deixe a sala, vá para direita de volta e caminha além dos cristais azuis. Vá para a direita. Quando você pegar o elevador, pare e atire no interruptor vermelho no outro lado para expor a viga. Caminhe pela viga e vire a esquerda. Esteja pronto para atirar na Criatura de Tentáculo que esta no caminho. Entre pela rampa da caverna com os cristais ardendo. Atire no Skaarj que atacará de uma longa distancia. Tenta atirar nele enquanto ele desce pela parede para uma maior aproximação.

Depois que ele morrer, você poderá precisar regressar um pouco e apanhar algumas Med Kits. Se não, atire de uma distância segura nos dois cilindros vermelhos contra a parede. Eles farão um buraco. Entre pelo buraco e vá direto para a sala de controle. Mate o Bruto. Depois que você entrar na sala, caminhe para a esquerda e vá para rampa. Mova a alavanca. Isto derrubará painéis que expõem setas vermelhas na base da coluna central. Aperte todas as quatro setas no sentido horário, começando com o que está de frente para o interruptor da alavanca. Mate o Skaarj que atacará quando a porta abrir. Ele poderá sair pela porta a sua direita, assim esteja pronto para atirar.

Caminhe pela entrada. Mate as duas Criaturas de Tentáculo que guardam o corredor. Este corredor dá conexão à outra porta na sala de colunas. Há mais Criaturas de Tentáculo perto da outra porta. Depois de matar os Tentáculos, caminhe ao canto do corredor onde há um elevador. use-o para cima. Caminhe adiante. Você verá um painel aberto na parede com uma luz purpúrea. Apanhe o Cinto de Proteção e entre na sala com a coluna. Apanhe as munições na frente da coluna. Passe à esquerda e mate um Skaarj. O Stinger trabalha bem com eles, porque incendeia rapidamente. Atire nas caixas no nicho a esquerda e apanhe os Med Kits.

Caminhe fora do nicho e vá diretamente para o corredor. Vire a esquerda . Mate as duas Criaturas de Tentáculo na próxima sala. Entre na sala e atire no Bruto na plataforma acima. Ande para a esquerda e atire nos cilindros perto da entrada. Entre no próximo corredor a direita e vá até o fim. Atire no Skaarj. Caminhe adiante além dos engradado debaixo da plataforma. Imediatamente passe pelos engradado à esquerda. Quando você pisar debaixo da plataforma uma parede abrirá. Lance um labareda ou use sua Lanterna para achar. Entre no túnel e adquira o Med Kit que esta perto da grade. Volte para fora da sala. Vire a esquerda. Va para cima da rampa andando de costas, indo para o canto a esquerda (à esquerda do interruptor vermelho) e você deverá atirar no Bruto na plataforma. Também há uma Criatura de Tentáculo do lado direito.

Empurre a caixa fora do quadrado amarelo e do negro no chão. Aperte o interruptor vermelho para operar o elevador de transporte. Fique perto do interruptor vermelho e atire na caixa quando o elevador cair sobre o bloco amarelo e preto. Corra em cima e siga o elevador. Apanhe as munições e deixe o elevador o levar ao corredor.

Pise fora e vire a direita. Entre no quarto redondo e atire nas duas caixas pequenas. Adquira os Fragmentos de Tarydium. Vire-se, caminhe para o outro lado da plataforma e vá para a direita. Caminhe pelo corredor e pela ponte (onde o Bruto que você atirou mais cedo estava). Siga o corredor. Assim que você ver o Nali que o espera, passe por ele até o controle da mina. Mate o Skaarj além do carro de mina à sua direita (assim que você entra no quarto) assim ele não poderá matar o Nali. Volte para o Nali e siga-o. Ele irá para um painel de controle. Adquira a Armadura no túnel atrás do carro de mina. Adquira os Fragmentos de Tarydium na frente no túnel.

Caminhe até a mensagem de Tradutor no painel e entre à esquerda na passagem. Atire na Criatura de Tentáculo à esquerda sobre algumas caixas. Atire no cilindro e apanhe os Fragmentos. Caminhe para o elevador. Desça para baixo e vire para a direita. Ande e pegue os Med Kits e mate o Skaarj que o atacarão. Não vá até o nível mais baixo, porque isso conduz de volta para a sala onde a base da coluna central com os interruptores.

Adquira os Med Kits e volte para o corredor. Vire a direita. Caminhe até a ponte. A mensagem de Tradutor irá lhe advertir que as pontes são inseguras, assim caminhe para à direita subindo na viga cruzando o chão. Apanhe a munição no topo que você atravessar para a viga do outro lado.

Olhe para baixo e à esquerda. Você poderá ver um Cinto de proteção em um plataforma de pedra. Salte em cima e o apanhe. Olhe para a ponte de trás. Salte em cima da mancha onde você pode ver os fragmentos, corra imediatamente de volta para a ponte pelo caminho que você veio. Você deveria conseguir apanhar os Fragmentos e evitar ser atingido pela lava como com as gotas da ponte. Corra de volta para a ponte. Você deverá ouvir um Nali por perto. Siga a plataforma de pedra para a próxima ponte que você ver. Siga o Nali e tente atirar no Bruto que está atacando. Não deixe ele matar o Nali. O Nali deve abrir uma porta na pedra para você. Adquira a Pistola de Dispersão e o power-up. Vá para o outro lado da próxima ponte. Lembre-se de cruzar usando as vigas superiores e não a ponte. Se você cair na lava, vá depressa para a rampa de baixo e use a viga caída para escalar. Mate a Criatura de Tentáculo no túnel pela ponte. Vire para a esquerda e caminhe para baixo na rampa para a sala com fornalhas de cada lado. Mate o Skaarj.

Caminhe para a próxima sala de fornalhas e desça até a próxima rampa. Mate um ou dois Skaarjs na próxima sala. Quebre as caixas atrás dos pilares e adquira os fragmentos. Caminhe para fora até o último pilar à direita (assim que você ficar de frente para o pilar) e um elevador pequeno deve entrar na área escura próximo ao pilar. Use-o para subir e pegue as guloseimas nesta plataforma.

Entre pelo buraco na parede de pedra ao fim de elevador. Isto é onde o segundo Skaarj poderá estar se escondendo, se ele não vier atrás de você. Apanhe os ASMD. Desta plataforma, você pode cair sobre vigas de metal e pode pegar munições na sala de baixo. Siga as vigas para a pilha de caixas e pule sobre o topo para adquirir o Cinto de Proteção.

Pule das caixas para o chão e passe pelas luzes vermelhas. Há alguns Fragmentos e dois cilindros perto de um interruptor na parede à sua direita. Aperte o interruptor para baixar o elevador a sua esquerda. Atire no Bruto que vem de baixo. Pegue o elevador e fique de frente com a parede de trás. Corra para a parte escura. Apanhe as Balas e entre em uma sala com grandes ventiladores dos dois lados. Corra sobre o tubo do forno e fique de frente para o ventilador que tem uma armadura atrás. Corra e salte para trás do ventilador e adquira a Armadura. Volte para a seta de elevador. Salte até o nível mais baixo e aperte o interruptor para chamar o elevador novamente para baixo. Agora, suba até o topo.

Você está de frente para a sala do ventilador só que agora você está num andar superior. Corra para longe, mas permaneça do lado esquerdo, quando você passar pelo ventilador mais rápido. Atire na porta de vidro e adquira os Fragmentos na sala de controle. Empurre todos os três botões amarelos. Corra de volta ao elevador e vá para baixo. Vá adiante e vire a direita. A porta entre as luzes vermelhas está agora aberta. Vá para o fim da fase.

4 - Depths of Prajigar

Quando voce estiver caminhando ao redor da primeira curva do nível, você será saudado por um Bruto menor. Atire nele e fique em movimento. Quando ele estiver morto vá para o elevador e vá para cima. Agora, imediatamente salte para abaixo e pise debaixo da plataforma para entrar em um sala secreta que contém um ASMD. Com isto em mãos, pise na plataforma pequena contra a parede e vá para cima, então salte pelo buraco para voltar ao nível principal.

Deste ponto, cruze o corredor, toque o botão vermelho e pule para dentro do elevador de carro de mineiração. Dentro, você achará cargas de Fragmentos de Tarydium. Quando o carro começar a se mover, vire para direita e atire no Bruto menor que esta na plataforma. Quando você estiver fora do carro, agarre o Med Kit e passeie pela frente da pilha de engradados. Em cima, você coletará um Super pacote de Saúde e um ASMD. À frente e a esquerda há um botão vermelho. Toque o botão e salte no próximo carro de mina para subir. Novamente haverá uma outro Bruto menor esperando por você, mate-o e pegue o Med Kit.

Depois, caminhe pelo corredor e vire a direita. Este caminho conduzirá a mais Fragmentos de Tarydium e um interruptor vermelho. Toque o interruptor vermelho e a ponte no centro da sala subirá. Cruze a ponte e prepare-se para outro Bruto menor na próxima sala. Siga este caminho até uma interseção, vire a direita para chegar à um sala de armazenamento grande. Pegue o Med Kit, então caminhe pela rampa para chegar ao próximo corredor. Eventualmente, você alcançará alguns maquinarias com bombas verdes. Há alguns Fragmentos de Tarydium atrás das bombas. Leia a mensagem. Volte para a escada e vire para a direita. Ao término do corredor, você verá um Assassino Skaarj que trabalha em um maquinaria. Atire por trás, então aperte o botão verde. Vire a sua direita e pule para os engradados de baixo. Em cima dos engradado está um Cinto de Proteção. Dos engradados, continue pela entrada à esquerda. Na escada pequena, atire no engradado para que seja revelado um ASMD, caminhe para o corredor da esquerda e complete o nível.

5 - Sacred Passage

Para começar, vire-se e pegue o dois Med Kits, abra a porta para começar o nível. Você verá no caminho Frutas Curativas Nali antes de alcançar uma estrutura à sua direita que parece não ter nenhum ponto de entrada. Para entrar, caminhe até a piscina onde você enfrentará um Skaarj. Lute ou simplesmente evite-os mergulhando na piscina. Cuidado com o Peixe de Diabo. Dentro da piscina, você verá um túnel. Siga o túnel para a abertura onde você pode entrar na estrutura misteriosa. Se você tiver dificuldade para sair da água, use a plataforma à direita extremidade da piscina.

Dentro da estrutura, você verá a entrada para um templo. Quando você entrar, você achará um Padre de Nali morto como também alguma Caverna com Mantas. Mate os inimigos, atire no vaso para achar um Clipe. A parede aqui contem uma mensagem. Atrás de um portão, você verá a piscina. Para abrir o portão, caminhe para trás perto do templo e abra a coluna com uma cara. Salte para tocar no botão que abre o portão, então proceda. Na piscina, você achará um Super pacote de vida. Não desperdice tempo. Antes de deixar o templo, pegue os Fragmentos de Tarydium ao longo da extremidade da piscina.

Fora do templo, caminhe para frente para a porta com as caras e pise no prato para abrir a porta. Esteja pronto, para quando você pisar dentro, um Bruto menor atirar em você. Quando ele for derrotado, volta e caminhe à sua direita e você receberá outra mensagem.

Continue ao portão de pedra e vire-se para ver a alavanca. Aperte a alavanca e você ouvirá o som de água que enche a piscina que abre o portão. Continue para alcançar o próximo nível.

6- Chizra - Nali Water God Temple

Você achará um Auto-Mag em seu caminho. Porém, a porta da sala estará fechada. Para abrir, mergulhe na piscina e atire nas cadeias que ligam a plataforma de madeira. Quando subir, levanta-se na plataforma e salta até tocar o interruptor. Agora a entrada abrirá. Pule na abertura e você achará um Clipe e Labareda.

Daqui, mergulhe na próxima piscina e procure no chão até achar um Stinger, Fragmentos de Tarydium e Nali Fruta Curativa. Também há uma abertura em uma sala secreta que esconde um ASMD, uma Lanterna e dois Clipes. Volte para a piscina principal e escale as plataformas diagonais. Ao topo, você verá um Padre de Nali que abrirá um quarto secreto que contém três Labareda e Fragmentos de Tarydium. Saia do quarto secreto e vá para a esquerda. Dentro, empurre o botão e suba na plataforma para cima.

No próximo quarto, atire nos vários vasos para achar Clipes extras. Salte na plataforma do centro para pegar o ASMD. Olhe à esquerda da abertura e você verá outro botão. Aperte o botão, e uma câmara abrirá debaixo de você. Desça até alcançar uma fruta Nali Curativa, vire a sua direita e você verá três blocos de pedra em uma parede. Aperte o botão do centro e o portão dourado a sua esquerda abrirá.

No Templo de Chizra, você verá uma escada que conduz para baixo e uma passagem à sua direita. Caminhe pela escada e você achará Clipes, Nali Fruta Curativa e uma mensagem.

Por isto, você não pode proceder por aqui. Volte para a escada e caminhe pela passagem. Quando você alcançar os blocos de pedra que obstroem seu caminho, simplesmente pule neles.

Ao término da passagem, você achará outro Padre de Nali. O siga pela ponte para achar mais duas mensagens.

Daqui, vire-se e salte para às águas. Nesta piscina você achará alguns Slith que vagam pelas águas. Lide com eles, então recarregue sua energia com a fruta Nali Curativa. Quando acabar, saia da água e viaje ao longo da extremidade da piscina até que você alcançar o corredor para o botão do centro. Antes de caminhar entretanto ao centro, você receberá uma mensagem na parede.

Cruze o corredor e aperte o botão para abrir a passagem pelas águas. Esta passagem conduz à alguns Fragmentos de Tarydium, mas fique atento para as setas que serão incendiadas no fim do corredor.

Uma vez que você tenha os Fragmentos, continue pelo corredor e monte na plataforma até alcançar outro Padre de Nali. Para chegar até ele, você terá de saltar por uma plataforma. Um enxame de Horseflies estará espreitando por aqui, assim limpe o caminho para o Padre. Ao término deste corredor, ele lhe mostrará uma sala com mais Fragmentos de Tarydium e outro botão. Aperte o botão, cruze a sala para montar na plataforma azul que esta atrás e suba. Isto o devolverá para o quarto onde você achou o ASMD. Vire para a esquerda e volte para o Templo de Chizra.

Você achará um Skaarj que espera por você. Então siga um Padre de Nali para baixo pela escada onde a passagem está agora aberta. Ele cruzará a brecha, mas você vai querer saltar para explorar as águas. Nas câmaras debaixo, você ganhará Balas, Fragmentos de Tarydium, e um Colete de Assaulto. Saia da água, nade ao longo da superfície até que você alcançar um jogo de degraus. Estes conduzem para um sala nova. Aqui, aperte o botão na boca da cabeça de pedra e vire a direita. Uma plataforma de elevador parecerá para o levar a um nível superior. Quando você chegar, pegue o par de ASMD e caminha até que você alcançar a abertura do Templo mais uma vez.

Volte para a escada embaixo e o Padre de Nali ainda estará esperando por você. Salte pela brecha e cruze a ponte para sua esquerda. Aqui, você achará um Labareda e uma alavanca de madeira grande. Empurre a alavanca e afaste qualquer Horseflies que tentar atacar. Agora, volte para Padre de Nali e caminhe para o outro lado da ponte certa. Aqui, um Slith estará esperando. Mate-o, então empurre a alavanca de madeira. Se você precisar de energia, use está oportunidade para pegar o Nali Fruta

Curativa. Caminhe ao fim oposto do quarto e saia na ponte à sua esquerda. Logo, você verá um botão à sua esquerda. Aperte o botão e a porta atrás de você abrirá. No outro lado, você achará outro soldado morto com uma mensagem.

Um pouco à frente, você achará um Pacote de Saúde por uma brecha pequena. Salte para adquiri-lo, então quando você voltar, vire para esquerda e siga o corredor. O corredor o conduzirá a outro corredor de madeira. Siga o caminho e pegue os Fragmentos de Tarydium. Você também achará um Nali morto e um soldado morto com um ASMD. Ao término do caminho, você achará um quarto pequeno com um ASMD e Balas. Também há uma alavanca aqui por um tubo de água. Aperte a alavanca e retorne até o Nali morto onde você chegara em tempo de se ver um elevador funcionando. Você chegará à um portão dourado novo.

Você achará uma piscina longa com uma Arma de Eightball em uma plataforma elevada ao centro atrás do portão. Esta é a " vara de seis fogos " que foram mencionados ao longo do nível. Também há duas mensagens no fundo da piscina.

Você não poderá ainda adquirir o Eightball Gun, assim caminhe ao fim oposto do quarto e entre pelo portão dourado.

No próximo quarto, você será assaltado imediatamente por cinco Sliths, assim esteja pronto para o estrondo. Se você estiver correndo por causa de sua baixa munição, tente agarrar o outro ASMD. Se você sobreviver a agressão, examine o pilar de pedra no centro do quarto e adquirira as mensagens.

Quando você estiver pronto, caminhe até qualquer porta lateral. Elas conduzem para o mesmo lugar: uma escada de pedra. Escale as pedras e pegue os Fragmentos de Tarydium, então salte pela brecha para chegar à piscina do trovão.

Na piscina, esteja preparado para um Assassino Skaarj, evite os tiros contra os Padres de Nali. Quando o Skaarj for derrotado, salta na piscina e agarra o Scuba Gear no centro e o Pacote de vida à base da cachoeira. Logo, saia do quarto e volte para trás do Obelisco de Nuvens, então continue pelas seis piscina de fogos.

Ao entrar no quarto, caminhe ao longo do caminho esquerdo. No lado esquerdo do quarto, você achará uma câmara pequena que segura uma alavanca. Aperte a alavanca e um corredor parecerá para lhe deixar cruzar à Arma de Eightball na plataforma. Pegue a arma e o portão dourado abrirá. Atravesse o portão e siga o corredor de madeira para uma luz flamejando azul. Pise na luz, e você será teleportado para uma nova localização. Daqui, vire-se e caminhe pelo corredor. Você se achará atrás do portão dourado original a entrada para o Templo. Cruze para o lado oposto do quarto e entre no outro corredor. Ao fim, você achará o selo de pedra que previamente bloqueou seu caminho. Escale pela abertura para completar o nível.

7 - The Ceremonial Chambers

Vá em frente na câmara e entre na primeira entrada. Aqui, você vai virar à esquerda e caminhar por duas câmaras à frente, onde você achará um corredor de madeira estreito. Siga o corredor para alcançar o Eightball Gun e quatro círculos de Eightballs no centro do quarto. Então volte à câmara anterior e viaje pelo corredor de madeira. No fundo, estarão esperando um Skaarj e Slith. Derrote ambos, então pule para dentro da água.

Na água, nade debaixo da câmara para achar uma abertura pequena para um quarto secreto. Aqui você ganhará um Auto-Mag, Scuba Gear, e Nali Fruta Curativa. Do quarto secreto, nade para frente até alcançar uma alavanca. Empurre a alavanca, vire-se e nade até a alavanca no fim oposto da passagem e empurre-a. Volte à plataforma de madeira para mergulhar de novo. Viaje pelo corredor esquerdo até que você chegar à câmara com dois Slith. Mate ambos, então colecione o Stinger. Volte para o corredor de madeira e prossiga até os andares superiores.

Cruze o lado oposto do nível até que você alcançar uma plataforma de madeira onde dois Skaarj ameçam dois Padres de Nali. Derrote o Skaarj e vire a direita, caminhando por um portão dourado que conduz a Padre de Nali e o Pacote de vida. Agora, saia do quarto e caminhe pelo caminho que leva para o próximo portão dourado. Aqui, você achará um Colete de Assalto, e ao término do caminho um Slith.

Mate o Slith e vá para direita para achar um ASMD no canto. Entre no quarto atrás do portão dourado.

Dentro, você testemunhará uma visão horrorosa: Estão sendo crucificados os Padres de Nali. Derrote o dois Skaarj aqui, então corra pela rampa para achar um corredor novo. Se você precisar de alguma Nali Fruta Curativa, agarre algumas antes de prosseguir para fora.

O corredor conduz à uma sala com outro Skaarj que tortura um Nali. Mate-o e aperte a alavanca.

Caminhe para a janela. Se você olhar para baixo à direita, você verá um elevador subindo até você. No elevador, suba até outro corredor com um Skaarj. Mate o Skaarj e nade para fora. Fora da ilha pequena, dois Slith estão devorando um Padre de Nali. Os derrote, então nade atrás da ilha para achar um Pacote de vida . Atrás na terra seca, aperte a alavanca e um arpão será atirado do canhão. Seu trabalho é caminhar pela corda até o CORREDOR de madeira estreito. Agora, caminhe deste corredor ao próximo corredor de madeira magro. Eventualmente, você regressará à um quarto com outro Padre de Nali. Novamente, não atira e ele o conduzirá para um doca.

No doca, você encontrará outro Assassino Skaarj. Felizmente para você, ele está descansando e lhe dará uma oportunidade para um ataque covarde. Assim equipe sua melhor arma e faça sua primeira cota de tiros! Quando ele estiver morto, pise na plataforma de madeira à sua direita e prossiga rio abaixo. Quando a balsa alcançar seu destino, pise sobre o doca nova e aperte o botão na coluna pequena. Isto abrirá a porta atrás do botão. Entre na porta para completar o nível.

8- Dark Arena

Continue indo, nadando pela passagem até achar uma saída da água. Quando você cair para a plataforma abaixo, pegue o Med Kit debaixo da escada e esteja pronto para um Skaarj que ataca por trás. Quando ele se for, caminhe à frente e aperte o ídolo com cara de pedra à sua direita em baixo do barril. Isto abrirá as portas de pedra à frente. Entre no próximo quarto e desça os degraus. Ao fundo, você achará dois círculos de Eightballs e outra entrada.

Uma vez passando pela próxima porta, continue pelos degraus para alcançar uma área aberta. Aqui, você achará alguma Nali Fruta Curativa e, se você explorar a parede você encontrará alguns Fragmentos de Tarydium. Um pouco à frente, você achará alguns degraus para uma estrutura nova. Antes de entrar, passe a estrutura e caminhe para o lado esquerdo até o jardim NALI. Haverá um Skaarj aqui torturando alguns Nalis. Mate-o, e agarre o Colete de Assalto. Infelizmente, você não poderá ajudar o Nali. À direita existe uma abertura pequena na montanha. Caminhe para baixo e você achará uma Lanterna e um Padre de Nali morto.

Daqui, Volte para frente da estrutura. Entre na estrutura pelas portas dianteiras. Dentro, há uma mensagem nos degraus.

Volta e caminha pela plataforma de elevador atrás de você até alcançar o segundo piso. No andar de cima, você será abordado por um par de Skaarj. Os derrote e entre na entrada à sua esquerda. Dentro, você achará ASMD Cores, Eightballs, Fragmentos de Tarydium, e alguns Skaarjs.

Continue no corredor até que você chegue à um quarto com três alavancas. Aperte as alavancas e as engrenagens no quarto começarão a virar. Estas abrirão as portas que conduzem à arena no interior da estrutura. Saia do quarto e caminhe para frente da escada da arena.

Do lado de fora, você estará em uma plataforma. Caminhe até o fim do plataforma para achar dois ASMD Cores e dois Med Kits. Agora, retorne para fora da área onde você achou o Nali morto com uma Lanterna e atira na parede de tijolo para revelar uma passagem secreta. Siga o caminho até alcançar o interior do edifício. Aqui, você estará uma cela. Continue pela esquerda até você encontrar uma porta à sua esquerda. Pise e derrote o Skaarj então aperte os dois interruptores. Logo, abrirá outra porta a frente dos interruptores. Procure debaixo dos degraus para achar Med

Kits e Clipes extras. Volte para a cela e explore os vários quartos para achar uma variedade de guloseimas, então entre nas portas duplas para chegar a um escadaria nova. Você achará uma alavanca, aperte-a. Depressa, caia do topo dos degraus e salte sobre a gaiola, ou você terá que recomeçar o processo. A gaiola o levará à um corredor novo. Siga o corredor até que você alcançar a Arena Escura.

Na Arena Escura, você achará uma Arma de Eightball. Equipe se e prepare-se. Assim que a prateleira no centro da Arena subir, um Titã emergirá de uma abertura na parede. Continue no preparado com Eightball, pois ele é um inimigo difícil. Quando você precisar de um pouco mais de munição, olhe nas aberturas ao redor da Arena. Dentro das três aberturas há círculos de Eightballs, um Cinto de Proteção, e algumas frutas Nali de vida. Quando o Titã for derrotado, escale a abertura com fumaça para achar uma passagem atrás da parede. Siga a passagem para alcançar a área final. Aqui, você poderá atirar nos barris para descobrir Med Kits, use o interruptor oposto e desça a escadaria. Quando a porta abrir, corra pelos degraus para completar o nível.

9- Harobed Village

Ao terminar a Arena Escura, você verá uma grande área aberta. Também há algumas Frutas Nali se você estiver ferido. Para começar, caminhe à sua esquerda e entre na aldeia pequena além das paredes. Na seção dianteira, você achará algumas casas abandonadas. Procure em cada uma até achar uma Arma de Eightball Bandagem, Med Kits, uma Lanterna, munição, um Auto Mag e Fragmentos de Tarydium.

Depois de vasculhar a casa, continue mais profundamente pela aldeia para achar o mosteiro. Dentro, você verá vários Padres de Nali mortos como também um Assassino Skaarj. É aconselhável descarregar sua Arma de Eightball nele. Uma vez você matar o Assassinos, siga o solitário Padre de Nali e ele revelará um painel secreto. Suba os degraus no painel, salte pelo buraco para alcançar um corredor. Continue pelo topo do caminho para chegar à câmara do topo da abadia onde você achará o Canhão de Flak e Conchas de Flak.

Com está potência de fogo principal em mãos, volte para o primeiro nível e procure atrás do altar para achar a Armadura. Leia o diário.

Do lado de fora, caminhe ao redor da extremidade certa para chegar ao cemitério. Aqui, você achará muitos guloseimas. Tenha cuidado, pois alguns Assassinos Skaarj podem estar espreitando ainda. Quando você tiver passado pelo cemitério, caminhe ao fim oposto e olhe para trás da lápide certa para achar um botão. Aperte o botão, e a lápide a sua direita deslizará revelando uma câmara subterrânea secreta.

Na câmara subterrânea secreta, você será saudado por um Slith das águas escuras. Detone-o, então caminhe ao longo da extremidade certa do quarto para achar Sementes de Nali Fruta, Labareda e Fragmentos de Tarydium. Na entrada final, você achará uma passagem submersa em água. Pule para dentro da água e nade ao fim da passagem para achar um Med Kit. Com isto em seu poder volte.

e ao mosteiro, para fora da aldeia e vire a esquerda. No caminho, você achará outro soldado morto e algumas munições. Continue à frente do lago grande em baixo da nave, pule para dentro da água e nade para a esquerda para achar um prancha de madeira, suba nela. Da prancha, salte para a orla e caminhe para a entrada da estrutura para completar o nível.

10-Terraniux Underground

No começo da fase, vá para direita e pegue Arma de Eightball e os Eightballs. Logo, caminhe para o fim do quarto e colecione o ASMD Core, então aperte o botão. Isto trará o elevador até você, mas esteja preparado para um Mercenário. Alguns tiros da Arma de Eightball devem ser suficientes.

Agora, você deve caminhar até o elevador, você verá que ele não o levará até Terraniux ainda. Isso porque não há energia suficiente. Para fazer isto, pise no elevador e vire para a direita. Você irá entrar na porta entre o elevador e o botão que você apertou. Isto dará acesso para um corredor que leva para um quarto de computador.

Dentro do quarto do computador, você achará mais dois Mercenários Skaarj.

Considerando que você seja rápido o suficiente para os surpreender, eles podem tentar correr e conseguir cobertura atrás de um engradado. Isto fica bem com uma pistola Eightball, como você pode lançar explosivos você danificará ambos. Quando eles estiverem tostados, empurre os dois botões em lados opostos do quarto e você receberá uma mensagem.

Agora que o elevador está pronto, pegue o ASMD Core e Eightballs antes de voltar para fora.

De volta ao elevador, vá para o topo. Haverá outro Mercenário em cima, mas você deve estar apto a lidar com eles. No canto, colecione o Med Kit, Stinger e Fragmentos de Tarydium, então vá pelo caminho em cima do limo verde para alcançar Balas e Eightballs. Da parte mais alta a direita do corredor você pode ver outro Mercenário abaixo. Então desça até a área. Aqui, você ganhará outro Med Kit e um colete de Toxina. Ao computador, você adquirirá também uma mensagem.

Daqui, vire a direita, entre no corredor distante e a porta abrirá. Dentro da porta, caminhe até o fim do quarto para alcançar o botão que completa o nível.

11-Terraniux

No começo confira o painel de computador a sua direita para achar uma mensagem. Saia do quarto e caminhe até o próximo painel de computador para ver outra mensagem.

Daqui, caia no tanque vazio e continue até que você ache a entrada com forma hexagonal. Atravesse e um Slith descerá imediatamente perto de você. Mate o e continue. Eventualmente, você chegará a uma câmara com outro Slith e uma Lanterna. Ele estará desavisado de sua presença, assim use isto como uma vantagem. Depois que ele se for, passe pela próxima entrada hexagonal para sair do tanque.

No próximo quarto, procure no chão para achar dois ASMD Cores e Fragmentos de Tarydium antes de subir na plataforma de elevador à direita para cima. Esteja atento pois, muitos Mercenários estão patrulhando, assim esteja preparado para qualquer coisa. Continue ao longo da plataforma para alcançar a seção C.

Caminhe para indo para a parte de trás da seção e você achará um botão vermelho ardendo. Quando você apertar isto, o botão irá vir azul. Faça a mesma coisa nas seções A e B. Antes de deixar a seção, procure as passagens pequenas ao longo dos lados para achar alguns Fragmentos de Tarydium e um Amplificador de Energia.

Encerre a seção C e volte para achar um Quarto de Controle fechado. Continue ao longo do caminho até que você alcançar a seção A. Ao entrar na seção A, você achará um console de computador com uma mensagem.

Aqui, você achará o segundo botão, algum Flak Shells e dois ASMDs. Encerre a seção A e volte para a seção B. Aqui, você achará um console de computador com outra mensagem.

Próximo ao terceiro botão, você achará também Eightballs, Fragmentos de Tarydium, Botas de Salto, um Cinto de Proteção e um Med Kit. Atrás das Botas de Salto e do Cinto de Proteção, caminhe para a porta que se abre. Dentro, você achará mais Fragmentos de Tarydium e outro console.

Agora, caminhe atrás do console até achar uma plataforma de elevador e vá para cima. Ao topo, ative sua Lanterna para iluminar a situação e saltar para cima sobre o tubo. Caminhe ao fim do tubo e desça pelo corredor atrás das colunas grandes para achar Eightballs escondidos e FlakShells.

Uma vez você tem estes artigos, volte para a seção B e entra na outra porta na passagem da seção. Dentro, você achará um Carço de ASMD a sua direita e outro console a sua esquerda.

Caminhe para trás do console e suba na plataforma do elevador para cima. Ao topo, você estará sendo esperando por um Mercenário, assim tenha uma arma de fogo boa à mão. No topo da plataforma do elevador entre no quarto a direita e cheque o computador. Caminhe à direita e monte o elevador para cima sobre a plataforma central. Aqui, você achará uma armadura, Med Kits e alguns Fragmentos de Tarydium. Você tem acesso a estufa A e C. À direita do console de controle na estufa C, procure e aperte o botão que abre a próxima porta. Dentro do quarto, pegue um ASMD, então pule para dentro do tanque de BioWaste e nade pelos tubos. Eles são muito escuros, assim uma Lanterna será uma boa opção. Ao término do tubo, você entrará no quarto de controle. Atire no Mercenária e então pegue o GES BioRifle pelo campo de energia e aperte os dois botões vermelhos. Agora, nade de volta para cima do tubo onde você entrou e saia da piscina. Fora da piscina, vá para direita e volte para o próximo quarto. Aperte os dois botões vermelhos aqui, e suba no elevador até o próximo nível do jogo.

12-Noork's Elbow

Abra a porta azul à sua frente e você e entrará no quarto pequeno. Dentro, você descobrirá uma Arma de Eightball, Eightballs, uma Lanterna, e um Automag. Antes de pegar, porém, esteja preparado para o Mercenário que o emboscará na porta a sua direita. Uma vez que ele for eliminado, colecione as guloseimas e caminha pela porta.

Do lado de fora, você se achará em um caminho inclinado. Caminhe até o ponto central e pegue um pouco mais de Eightballs, então volte para abaixo no Skaarj que patrulha a aldeia. Uma vez que você o ataca-lo, ele começará a atirar de volta. Porém, sua posição será o fator decisivo. Depois de mata-lo, continue o caminho na direção da aldeia de duas casa pequenas. Se você tiver qualquer dano, consuma algumas das Nali Fruta ao redor da área.

Ative sua lanterna e entre na casa da esquerda. Dentro, você achará Padres de Nali mortos como também um Padre severamente ferido na parede. Você também verá vários artigos úteis como um Pacote de vida, duas Labareda, Eightballs e duas munições. Colete tudo que você puder, então entre na outra casa.

Na segunda casa, tenha sua Pistola de Dispersão pronto para atirar em qualquer Horseflies. Não há como muito pegar aqui, mas você achará uma armadura e um Campo de Força. Depois de limpar a casa, saia e pegue a estrada atrás da aldeia. Ao longe, você verá outro Mercenário. Detone-o, então continue no Templo de Vandora. No rio que cerca o Templo, pise sobre a ponte e ela abaixará. Agora, mergulhe na água e nade ao redor do lado distante do Templo. Debaixo da superfície da água, procure uma abertura no Templo e nade. Isto conduzirá para um quarto secreto que contém um soldado morto, um Canhão de Flak, Flak Shells, duas Labareda, e um diário.

Daqui, nade atrás da orla e cruze a ponte em cima do pequeno rio. Fora do portão dianteiro, pode estar meditando um Padre de Nali. Ignore-o ,ele não tem nada para oferecer, atire nos barris para achar algum Med Kits extra e Eightballs.

Finalmente, caminhe pelo corredor esquerdo para alcançar o interior do Templo e completar o nível.

13-Templo de Vandora

Para começar, escale os degraus e entre no quarto a sua esquerda. Quando você entrar, o portão fechará atrás de você, e dois inimigos irão lhe atacar. Lute para reabrir o portão, mas antes de deixar o quarto, continue à frente. Dentro, você verá um soldado morto com um Stinger. Agora, rapidamente vire a direita e atira no Bruto que começará a avançar contra você. Quando ele estiver morto, caminhe para os degraus atrás de você até achar um Padre de Nali. Ao fundo dos degraus, você verá

uma piscina pequena de água com um poste no centro. Ignore por enquanto, mas pegue o Eightballs pela piscina. Logo, siga o Padre de Nali e ele o levará a um painel secreto com um Pacote de vida. O Padre de Nali irá lhe conduzir à um local especial, por isso defenda-o do Skaarj que tentará assassina-lo no caminho. No quarto vá em frente, você achará um altar, mas preste atenção no Skaarj que irá atirar de um lugar escondido da sacada atrás de você. depois de mata-lo pegue os Fragmentos de Tarydium e Eightballs no quarto.

Daqui, volte atrás do painel secreto onde você achou o Pacote de vida e vire a esquerda. O próximo quarto a sua direita tem um Artilheiro Skaarj. Atire nele e pegue o GES BioRifle dele, então agarre o Eightballs, Flak Sheels e Fragmentos de Tarydium armazenaram ao longo do quarto. Saia este quarto e desça os degraus para frente. Ao fins dos degraus, vire a esquerda e entre no próximo quarto para achar o Tarydium, um Labareda e, em um do cantos superiores, um Colete de Assalto. Saia deste quarto e caminhe para a sua esquerda. À frente, você achará um Skaarj que patrulha o corredor superior. Mate-o e desça os degraus. Ao fim dos degraus, vire a direita e atira no Skaarj na escadaria pequeno. No topo da escadaria um portão terá um sinal.

Colecione os Fragmentos de Tarydium aqui. Caminhe ao barco à sua esquerda. Uma vez no barco, ele começará a flutuar pela água. Esteja pronto para o dois Gasbags que se moverão. Mate-os, e logo você chegará a sua próxima parada. Na orla, agarre as Lâminas e Eightballs, mas ignore a ponte que conduz à Tocha da Tranqüilidade como o portão fechada. Ao invés, viaje pelo corredor oposto a ponte. Ao término do corredor, você achará alguns Fragmentos de Tarydium e um botão. Aperte o botão e lute com o Skaarj que o embosca. Quando ele estiver morto, escale a rampa e procura os dois quartos. Você estará em frente de um Artilheiro Skaarj, mas pegue os artigos. Agora, volte à ponte e cruze-a.

No próximo quarto, você achará a Tocha de Tranqüilidade. Pise na plataforma e a Tocha iluminará. Logo, procure um canto pequeno atrás da Tocha para achar um Med Kit e um Campo de Força. Com a Tocha iluminada, nade para trás pela água para o lugar onde você achou o barco originalmente e suba a escadaria pequena onde você achou um portão fechado previamente com um sinal. Ele estará aberto agora, continue até o fim.

No próximo corredor, olhe ao longo da parede para achar algumas balas, então vá à direita na interseção. Você enfrentará um Skaarj. Quando ele morrer, ele deixará cair alguns Eightball. Continue pelos degraus até alcançar a Labareda, então proceda ao longo do caminho. No próximo quarto terá outro Skaarj. Depois de despacha-lo, colecione o Stinger e caminhe para fora do quarto. Leia na parede a mensagem.

Daqui, volte para o quarto à sua esquerda e lance um Labareda na fonte contra a parede. Isto abrirá a porta à sua esquerda e você verá uma grande surpresa dentro. Volte para a escada e vá para a direita dos degraus do canto da Labareda. Você estará na sacada da sala. Caminhe para frente e você pegará um Amplificador de Energia. Isto abrirá o portão na frente de você. Pise para fora e você regressará à área onde muitos inimigos irão lhe emboscar. Saia pela porta à sua direita, imediatamente vire à esquerda, e caminha pelo corredor pequeno onde um painel secreto se abriu. Isto conduz ao telhado do Templo onde você pegará algum Eightballs extra. Daqui, caminhe até a piscina pequena que você evitou mais cedo e nada até entrar em uma abertura pequena. Siga este túnel até você chegar às barras à frente. Vire para a direita até chegar à um quarto secreto com um Med Kit e uma Pistola de Dispersão.

Quando você sair da piscina, suba os degraus e passe diretamente por baixo do corredor até que você alcance o lado de fora do Templo. Continue pelo vale até que você alcance o próximo edifício. Dentro, aperte o botão e continue no corredor até que você veja o Behemoth. Acabe com ele e você encontrará com um Titã. Você estará em outra batalha dura, assim faça seu melhor ataque e derrote-o.

No princípio do nível, vire-se e caminhe no canto direito para pegar algumas Flak Shells. Agora vire-se, continue atrás do corredor e vire para a esquerda. Nesta área pequena, você achará um par de soldados mortos junto com um Automag, uma Arma de Eightball, um Canhão Flak, Eightballs e Balas. Carregue seu inventário. Logo, suba a plataforma, e você verá vários Gasbags que circulam pela Trincheira. Quando eles perceberem que você está por aqui, eles se voltaram para ataca-lo, assim tenha uma arma pronta para ação e use a cobertura da caverna como abrigo. Tente apanhar tantos quanto você possa antes de se aventurar pelos níveis inferiores.

Quando tudo parecer calmo, vá para baixo na Trincheira e caminha à frente da rampa. Aqui, você achará um pouco mais de Eightball. Agora, vire para à sua direita e você verá o Titã ao longe. Mova um pouco mais próximo e faça uma mira de longe. Quando ele o ver, ele começará a rodear você e lançar projéteis de pedra no caminho. Detone as pedras com seu arma Eightball atire no Titã entre os ataques. Com alguns tiros certos, você deverá o detona-lo. Quando ele estiver morto, continue à frente na próxima rampa onde você pegará um pouco mais Eightballs e uma Fruta Nali. Daqui, vá para a nave onde você encontrará um Skaarj. Você terá que ficar alerta aqui, porque este inimigo se move muito rápido e ataca rapidamente. Depois de mata-lo, siga as direções da mensagem e pise na luz vermelha. Isto ativará um elevador na nave. Tenha porém cuidado para não estar perto da extremidade ou você pode ser esmagado.

Dentro da nave, coleccione os vários artigos inclusive o dois Eightball, dois Med Kits e as Balas. Logo, caminhe à sua direita ao lado oposto do sistema de computador do BioSuit gigante. Toque no computador e o guindaste da sala começará a se orientar até você. Daqui, pise no elevador pequeno à sua direita, levante-se e encontre o guindaste. Quando o guindaste pára, salte para a plataforma pequena, suba no guindaste e vá para o caminho. Siga a porta para a saída do nível.

15-ISV-Kran Deck 4, 3 e 2

Entrando no ISV-Kran, você começará no deck 4. No primeiro corredor À sua direita, você verá um soldado morto com uma mensagem.

Caminhe para frente até a próxima câmara. Aqui, você verá um caminho dividido por duas baías de armazenamento. Continue para frente e caminhe atrás do computador para achar dois Med Kits e uma Arma de Eightball. Logo, viaje até a baía de armazenamento à esquerda e caminhe ao computador para adquirir uma mensagem.

Na estante à esquerda do computador tem um Terno de Toxina. Procure atrás dos engradado para achar Eightballs e Fragmentos de Tarydium, então levante-se ao lado do botão verde no painel de abertura. Quando estiver aberto, salte para alcançar um Stinger, Bala e outro soldado morto.

Volte para baía de armazenamento e atravesse para à direita da baía de armazenamento. Aqui, você coletará mais Fragmentos de Tarydium, Med Kits e outro Stinger.

Caminhe de volta para o computador no centro do corredor, toque e vire-se. Atrás de você, abaixará uma plataforma de elevador. Salte e suba até o próximo piso.

Aqui, há dois caminhos, mas os dois levam ao mesmo lugar. Caminhe ao redor até achar Eightballs e uma Automag. Seja cauteloso com o Skaarj que patrulha este piso. Quando você limpar tudo, caminhe ao painel do computador.

À sua esquerda está uma porta fechada, assim vire-se e caminhe de volta para o hall que tem uma abertura no chão. Caia na abertura e tenha certeza de cair na direção da plataforma. Se você não o fizer, você cairá numa plataforma com pontas. Da plataforma, explore a ventilação. Primeiro, encontre-se com um Skaarj morto com um Razorjack. Ao término dos tubos, suba na plataforma do elevador até outro Skaarj morto com caixas de múltiplo de Lâminas.

No próximo bloco, evite cair em qualquer buraco novo e continue seguindo o caminho sinuoso ao redor para alcançar um painel de controle novo. Agora, à sua direita,

salte até a plataforma abaixo até o próximo painel de controle Desça até a próxima plataforma de baixo, passe por qualquer um dos botões verde. Isto conduzirá para a sala aberta. Suba na plataforma e volte para o caminho da direita para abrir a porta que estava fechada.

No próximo quarto, você estará em outra área de armazenamento grande. Procure nos engradados quebrados os três Med Kits e Balas. Esteja pronto para o Skaarj que está esperando. Quando ele se for, caminhe ao canto certo distante do quarto e entre no corredor vermelho. Isto conduzirá à um quarto com um soldado morto, duas latas de Tarydium, Eightballs e um GES BioRifle. Saia para trás no quarto de armazenamento e cruze o quarto. Aqui, você verá uma entrada trancada com uma mensagem.

Volta para a nova área, caminhe para próxima plataforma de elevador. Aperte o botão e suba até achar outro Skaarj que trabalha em um painel de computador. Atire por trás, então toque no painel. À sua esquerda, você verá um caminho se inclinado no quarto de armazenamento. volte para trás e suba por esse caminho. Do caminho, desça sobre o engradado e no topo pegue mais dois ASMD Cores, então caminhe e volte para o caminho.

Na área nova, pegue a Armadura à sua esquerda. Esteja pronto para uma onda de ataque de Skaarj que emergiu da ventilação. Se você ficar fora de linha, você poderá mata-los enquanto emergem.

Pegue os Clipes à esquerda do computador. Volte para o caminho inclinado. Quando você começar à descer, volte para a esquerda e pule na abertura. Ao término desta passagem, você achará um quarto pequeno com mais quatro Med Kits. Agora, volte para o corredor e caminhe para a entrada trancada, que estará aberta. Dentro, toque o botão para completar o nível.

No Começo, aperte o botão para abrir a entrada inicial. Dentro, caminhe para frente até o próximo botão para abrir a porta para o próximo quarto. Um Skaarj poderá descer pelo caminho, assim mantenha suas defesas. No próximo quarto, vire para a direita e aperte o próximo botão. Isto abaixará uma plataforma de elevador. Pise nela e suba até o próximo andar.

Prossiga escada acima, siga o corredor para chegar até alguns engradados que contém Tarydium e Med Kits. Caminhe até o fim deste caminho e toque no painel de computador. Isto abrirá a porta vermelha grande à direita no andar de baixo. Salte para baixo e atravesse a porta antes que ela feche. Dentro, você encontrará outro Skaarj e um painel de computador.

Cruze o quarto e monte na próxima plataforma de elevador para subir, mas esteja pronto para ação. Haverá uns Skaarjs esperando por você. Depressa, caminhe ao painel de controle em cada lado do quarto para ler a mensagem.

Agora, cruze o corredor para explorar as várias entradas do quarto. O primeiro tem um painel de controle.

Também tem dois Med Kits. O segundo ponto de entrada tem um painel de controle. Também tem um Pacote de vida. O terceiro ponto de entrada contém balas.

Incidentemente, debaixo deste quarto haverá um Cinto de Proteção. O quarto ponto de entrada contém duas latas de Barro de Tarydium e um painel de controle. O quinto quarto é a área final e aonde está um painel de controle com uma mensagem.

Daqui, Volte para trás desça pela plataforma do elevador e saia do quarto. No próximo quarto, volte para o segundo andar e aperte o botão para entrar na próxima área. Continue por estes corredores até que você chegue ao quarto de controles de sistema de refrigeração. Quando você entrar, um Skaarj atacará a sua esquerda.

Mate-o, então pegue o Stinger perto do soldado morto na próxima passagem. Continue além dos controles de sistemas de refrigeração e entre na porta a direita. Dentro, você conhecerá outro Skaarj trabalhando. Toque o painel de controle.

Agora, saia do quarto e cruze o outro lado dos controles de sistemas de refrigeração para achar o próximo quarto com um painel de controle.

Parta caminhando pelo corredor e entre na primeira porta. Em cada lado do corredor estarão painéis de computador. Esperançosamente, você terá um pouco de munições estocada para destruir alguns obstáculos. Equipe sua melhor arma e passe à frente para a interseção. Imediatamente, algum dos Skaarj restantes começarão a sair dos túneis laterais, assim corra por todas as sala. Os Skaarjs o seguirá, mas você poderá mata-los enquanto eles estiverem correndo. Quando eles estiverem mortos, agarre o Med Kits para recuperar um pouco de vida preciosa e empurre o botão. Antes de deixar o quarto, você adquirirá uma mensagem.

Saia da sala e caminha pelo corredor a sua direita até que você ache o transformador da sala 3. Caminhe para dentro e pegue o Eightball Guns e Med Kits, aperte o próximo botão. Daqui, saia do quarto e vire a esquerda. No caminho, você passará por uma porta a sua esquerda bloqueada por barras de energia azuis. Continue até que você acha um transformador na sala 2. Toque no botão final aqui e volte à porta bloqueada por barras de energia azuis que estará aberta.

Atrás da porta estará a sala de pesquisa de ciência, mas a porta para o interior estará fechada. Continue andando ao redor do laboratório à parte de trás onde você verá uma rampa para cima muito longa. A ponte é inacessível por causa de um campo de força, mas vire e continue pela rampa. No caminho, agarre as bandagens e Auto Mag atrás dos barris. Ao término da rampa, aperte o painel de controle, e caia para baixo da rampa. Entre nas porta do laboratório de ciência. Se você não for rápido o bastante, você terá de refazer seus passos e tentar novamente. Dentro do laboratório de pesquisa de ciência, confira o controle.

Finalmente, aperte o mais alto controle do painel. Corra pela rampa pequena e toque no botão. Isto lançará o amoebae, mas também abrirá temporariamente as portas do laboratório de ciência e as cabines da tripulação para você sair. Se você não fizer isto, você terá que tentar novamente.

Dentro das cabinas da tripulação, caminhe para frente da plataformas do elevador que o levará à um lugar seguro. Confira o painel de controle. Daqui, mergulhe na água e toque no interruptor amarelo. Isto abrirá um painel no chão que o conduzirá para mais controles. Toque no painel de controle distante e então leia o painel mais próximo. Agora, saia rapidamente das cabinas de tripulação e volte para a ponte. Na ponte, agarre o ASMD do soldado morto e pegue o elevador para cima. Alguns Skaarj estarão esperando por você. Mate-os e, então caminhe para qualquer botão na parede. Quando você apertar o botão, um painel abrirá no chão e uma cadeira deslizará adiante. Caia na câmara e toque o dois controle do painel aqui para achar. Quando você saltar sobre o transportador, o nível será finalizado.

17-Spire Village

Você começará no limite da aldeia. Caminha ao centro da aldeia, você encontrará dois seres: um Titã e um Nali. Enfoque seus esforços no Titã e deixe o Nali escapar. Se você tiver o Eightball Gun, use-o. Se você não tiver o melhor a fazer é usar sua potência de fogo ao máximo e abaixar-se nas cabanas. Dentro das quatro cabanas, você ganhará vários artigos. Você também achará duas entradas. Quando você limpar a área, passe pela aldeia, usando a rampa. No topo, você conhecerá mais dois Titãs. Novamente, se você precisar de uma tempo ou de reabastecer seu inventário, entre na cabana. Aqui, você descobrirá um Colete de Assaulto, uma Arma de Eightball, Eightballs, um Labareda e uma Lanterna. Fora da cabana perto da parede, você achará também um ASMD. Use tudo para superar seus inimigos monstruosos. Quando eles estiverem acabados, caminhe pelo portão e você achará um objeto valioso neste momento. Continue à direita e você chegará a outro portão maior guardado por um Skaarj. Pegue o Razorjack quando ele estiver morto. No portão, salte para bater no botão que destrava a porta. Isto o conduzirá ao próximo nível.

18-Sunspire

Depois de atravessar o portão, vire à direita e entre na abertura pequena. Dentro, você achará um Padre de Nali morto e alguns engradado que contém Med-Kit. Você também achará o diário de Nali que esconde uma passagem.

Daqui, caminhe para frente pelo caminho estreito ao lado da montanha. Quando você se aproximar do caminho de madeira, você verá um Artilheiro Skaarj. O truque aqui é começar atirando para o atrair para longe de você. Deste modo, você pode atirar facilmente de fora do corredor. Se você escolher se aproximar, force ele para a lava abaixo. Depois disto, continue o caminho e você encontrará mais um guarda antes da entrada para o Sunspire.

Dentro do Sunspire, você achará um quarto com três portas. Esteja pronto para um inimigo que cai do teto, então colecione o Eightball Gun, Med-Kit, Razorjack e duas Labaredas. Agora, use a porta da esquerda ou a porta da direita que conduzirão a última instância para quartos com os Padres de Nali e alguns guloseimas. Se você escolher se arriscar, você enfrentará alguns Tentáculos e talvez algumas outras bestas errantes, mas a retribuição serão um GES BioRifle no quarto esquerdo ou Labareda, munições e uma Lanterna no quarto da direita. Lanternas e Labareda são muito importantes neste nível com as seções escuras.

Quando você estiver pronto para prosseguir, caminhe do quarto da entrada à porta do centro, pegue o Stinger e siga o elevador. Suba até o topo e depois siga pela plataforma. Aqui, você verá um soldado morto com algum Flak Shells, Bandagem e um Labareda. Uma sala à frente, você achará um poço. Esteja pronto para dois Gasbags que o atacarão. Se você não quiser lutar, pule para dentro da piscina de água e nada pelo túnel. Aqui, você achará um ASMD. Agora, nade diretamente para cima e você achará um túnel novo. Saia pela entrada deste quarto, vire a direita.

O próximo quarto no que você entrar será escuro, assim use uma Labareda e entre. Isto conduzirá para o Grande Corredor, um quarto estranho com uma figura coberta e um altar. Pegue as varias Labaredas, então salte para a plataforma pequena. Pegue a entrada a esquerda e monte na plataforma do elevador para cima. Quando párar, ignora a plataforma de elevador e entre no corredor novo. Isto conduzirá para um quarto com alguns objetos. Porém, quando você pisar dentro, um Gasbag atacará você. Mate-o e volte para o elevador previamente ignorado e vá para cima.

No próximo piso, você verá mais dois elevadores e um botão de madeira entre eles. Aperte o botão e pegue a plataforma do elevador certal para cima. Quando você alcançar o próximo andar, siga este mesmo procedimento para chegar a um quarto grande onde três Tentáculos o atacarão imediatamente. Eles devem ser fáceis de derrotar e você poderá pegar dois Med Kits, Tarydium e uma Lanterna. Vá pela próxima entrada, você achará dois corredores e um sinal verde.

Caminhe pelo corredor certo e aperte a alavanca para ativar a Câmara Cristalina. Depressa saia do quarto e vá pelo corredor esquerdo. Um Assassino Skaarj estará esperando por você, assim o saude com um pouco de fogo não amigável. Quando ele morrer, pegue o Razorjack dele e continue até o fim do corredor. Aqui, você verá muitos barris. Atire nos barris para achar alguns objetos. Caminhe para a plataforma de fora para achar mais alguns objetos nos barris. Volte para dentro e pegue a escada. Ao topo, você achará outro sinal.

Daqui, caminhe para fora da sacada para o elevador. Se não aparecer, volta atrás da Câmara de Cristais e aperta a alavanca novamente e volte novamente. O elevador o levará ao próximo nível.

19- Portal para Na Pali

O nível começa dentro do elevador do Sunspire. Abra a porta do elevador, mas não saia correndo para fora ou você enfrentará uma queda longa. Ao invés, espere um caminho aparecer, assim você pode cruzar o buraco. Você se chegará à um quarto circular. Circule o quarto e quebre os barris para achar alguns objetos. Entre no túnel, ignore a entrada a sua esquerda e, lentamente aproxime-se do fim. Haverá

dois Kralls patrulhando a area. O Kralls não são os seus inimigos mais fortes. Se você atirar nas pernas deles, eles ainda rastejarão. Quando todos forem derrotados, procure para achar uma Lanterna alguma munição. Volte para a porta previamente ignorada e entre no próximo túnel. No caminho, você achará dois ASMD Cores nos barris antes da ponte. Mate o outro Krall que estará por aqui. Continue pela ponte e entre no próximo quarto.

Este é um quarto grande com um rio. Pelo rio, você verá dois Kralls, assim esteja pronto para um pouco mais de ação. Às vezes, quando eles estão feridos, os Kralls mergulham na água para dar cobertura. Quando os inimigos forem derrotados, colecione os Fragmentos de Tarydium, Flak Shells, e Nali Fruta Curativa. Pule para dentro do rio. Porque o túnel certo do rio é o bloqueado pelo portão trancado, nade pelo túnel da esquerda. Na próxima câmara, nade debaixo da cachoeira para achar uma área nova.

Neste quarto, você verá quatro coisas: um Rifle, Círculos de Rifle, uma alavanca, e um soldado morto. Pegue os artigos, então aproxime-se do soldado morto para ler a mensagem.

Antes de deixar o quarto pressione a alavanca e retorne para o quarto grande daonde você veio.

Você achará o portão aberto agora. Nade pelo rio para chegar ao próximo quarto. Quando você sair da água, imediatamente vire sua atenção para o teto onde você verá dois Tentáculos que atiram de lugar escondido. Quando você despachá-los, pegue os Fragmentos de Tarydium, Clipes, e Nali Fruta Curativa. Daqui, vire para a direita e siga ao túnel para a plataforma do elevador. Haverá outro Krall. Suba no elevador e vá para cima. Siga o caminho de fora onde você encontrará dois Kralls. Quando elimina-los, coleciona o Flak Shells, Fragmentos de Tarydium, e Med Kits, e atravessa o plataforma. Pela ponte, você achará uma entrada de um novo túnel. Vá até o fim do tunel e você achará outro par de Kralls guardando um porta de madeira. Mate-os. Pegue os objetos. Você terá duas direções para seguir.

Para começar, vire para esquerda e atira no Skaarj Beserker. volte e desça para direita para entraer na próxima porta. Atrás da porta estará um escadaria guardada por outro Skaarj Beserker. Mate o Skaarj, colecione o Med Kit e Fragmentos de Tarydium debaixo dos degraus, então suba a escadaria. No caminho, você achará mais Clipes e Flak Shells antes de alcançar a porta final. Entre nesta entrada para alcançar Na Pali Abrigo.

20-Na Pali Haven

Para começar o nível, vire a direita e suba os degraus. Do lado de fora, vire para esquerda e caminha pela trilha. Quando você passar a inlcinação vire a direita e você verá uma Krall que ameaça um Padre de Nali. Uma vez que você despacha-lo, não há muito mais para ver no pátio. Destrua alguns barris que contêm Fragmentos de Tarydium. No fim do pátio estará um portão grande que está fechado, ignore-o neste momento.

O primeiro edifício para investigar é o da sua direita. Este é um estábulo. Dentro, você achará três barris com Bandagem. Entre no quarto a sua esquerda e aperte a alavanca, então caminhe para o outro corredor para entrar na parte principal do estábulo. Aqui, você verá um Padre de Nali que se levanta na área central. Ignore-o e caminhe para o canto esquerdo distante, a porta no canto certo está fechado. Na porta no canto esquerdo, vire a roda e a porta irá abir à uma área externa.

Do lado de fora, vire para esquerda e caminhe até achar alguns barris. Dentro da porta a direita dos barries, você achará mais Kralls aterrorizando um Padre de Nali. Ajude-o e colecione o dois ASMD Cores e quatro Clipes. Continue para o próximo quarto e você achará outro Krall. Mate-o e pegue o Med Kit a sua esquerda e o Flak Shells debaixo dos degraus. Suba os degraus e elimine outro Krall. Você achará uma entrada que conduzirá a outra alavanca. Retroceda a alavanca e retorne pela escada para o lado de fora.

Uma vez do lado de fora, vire para esquerda e suba os degraus. Você encontrará outro par de Krall. Derrote-os e entre na barra.No Quarto do lado direito, você achará um Med Kit, Pistola de Dispersão e um diário.

Cruze o quarto e entre na próxima entrada. Você conhecerá um Skaarj que guarda uma porta. Tire-o de ação e colecione o Med Kit. Entre na porta para achar uma trilha. Continue ao longo da trilha até você chegar à uma sacada pequena com uma Lanterna e uma alavanca. Quando você apertar a alavanca, uma plataforma pendurada na frente cairá no chão. Volte pelas escadas para investigar.

Na câmara nova, você achará um Rifle, Círculos de Rifle e um Med Kit. Também haverá um Skaarj Beserker aqui. Quando você estiver pronto, entre no próximo quarto e você conhecerá outro Padre de Nali impotente. Ignore-o e mire na parede com uma abertura grande.

Dentro do quarto escondido, esteja preparado para uma surpresa. Você achará muitos barris aqui, mas só alguns terão artigos interessantes.

No próximo andar, haverá mais um Skaarj. Mate o Skaarj, ignore a porta que conduz para fora do pátio. Suba o jogo de degraus. No topo, haverá dois Skaarj que esperam na biblioteca. Mate-os e pegue o livro na mesa.

Caminhe para frente e entre na próxima porta para alcançar a próxima alavanca.

Quando você tocar nela, você verá o portão previamente fechado do pátio começar a abrir pelo painel. Agora, corra pelos degraus e saia pela porta para o pátio. De volta ao lado de fora, vire a esquerda e cruza os portões abertos antes que eles fechem novamente. Se você estiver muito lento, você terá de regressar ao andar superior e tentar tudo de novo.

Além do portão, siga o caminho e você encontrará um Padre de Nali que olhando uma estátua de Nali. A sua direita há alguns barris. Esteja preparado para encontrar alguns Skaarjs. Quando você derrota-los, pegue o caminho da estátua.

Descendo o caminho, você achará uma porta a sua esquerda. Entre no quarto e você verá outra barra a sua direita. Porém, também haverá alguns Skaarjs aqui. Continue movendo-se e esconda-se atrás da barra. À esquerda da barra, você verá um esboço cinzento sombreado de uma porta. Espere pelo Padre de Nali chegar e, ele abrirá a passagem secreta para você. Dentro, você ganhará um Canhão de Flak, dois Flak Shells e um diário

Quando você acabar, saia do quarto e suba os degraus atrás da entrada da barra.

Escada acima, estará muito escuro. Vire a direita e entre no quarto para achar um Skaarj Beserker. Derrote-o e continue pela próxima porta. Isto conduzirá a uma trilha que leva para cima da barra. Ao término da trilha haverá três portas. Entre na porta do lado esquerdo e continue pela porta a sua esquerda. Dentro dela você verá um Skaarj dormindo. Tire proveito da situação para o mata-lo e pegue o Scuba Gear no canto. Volte para o corredor principal e entre na porta do lado direito. Aqui, ache outra alavanca. Aperte-a e volte escada abaixo.

Saia da barra, e caminhe a sua esquerda. Ao término da trilha, você verá uma porta a sua esquerda e uma entrada aberta a sua direita. Vire para a direita e cheque os barris ao fundo dos degraus pela piscina. Ao alcançar o fim do nível, pegue a porta da esquerda e entre em outra área aberta. De momento, ignore a primeira porta de madeira a sua esquerda e continue além da cerca pequena à segunda porta. Caminhe pela porta e você verá uma piscina grande de água com uma cachoeira. Vire a esquerda para alcançar uma porta aberta com uma outra alavanca. Aperte a alavanca e retorne para a porta de madeira para cima, a qual você passou. Haverá outro Skaarj, mire-o de longe e você o terminará antes que ele possa localiza-lo. Agora, entre no quarto e atire nos barris para achar um Med Kit. A sua direita haverá outra entrada.

Dentro deste quarto, você verá dois painéis de controle. Aproxime-se de cada um para adquirir as mensagens.

Agora, aperte o painel à direita da porta para ativar a plataforma do elevador e monte nela para subir.

No próximo andar, esteja pronto para ser emboscado por um Skaarj que guarda a entrada circular. Antes de entrar no próximo quarto, agarre o Med Kits disponível nos cantos. Dentro dele, você verá uma entrada na base da montanha submersa. Toque

no painel e retorne para o corpo grande na água com a cachoeira. Entre na água e nade debaixo da cachoeira para achar a abertura a base.

21-Outpost

Ao entrar na água, será ativada seu Scuba será ativado. Nade pelo túnel até você alcançar a abertura. Quando você emergir da água sairá dentro do Outpost, um Skaarj lhe as boas-vindas com um ataque feroz, assim esteja pronto para devolver o favor. Quando for derrotado, colecione o Med Kit, dois ASMD Cores. Agora uma escolha uma entre as três portas. Porém, a da esquerda abrirá, assim escolha a da esquerda. Dentro dela, outro Skaarj está esperando. Dentro do quarto haverá outro Med Kit e alguns objetos. Caminhe até o fim do quarto e entre na plataforma do elevador para cima.

No próximo andar, outro Skaarj estará lhe esperando. Derrote-o, colecione o Razorjack e os objetos, continue ao longo da trilha até chegar a um quarto novo. Aqui, você achará um Skaarj trabalhando nos computadores. Tire vantagem disto e mate. O computador tem uma mensagem importante.

Vire a direita e toque no computador vermelho para ativar os Controles da Porta das Baías Principais. Agora, volte pelas escada para baixo e a porta do centro abrirá. No próximo quarto, vire a esquerda e caminha ao painel de controle. Toque no painel e a plataforma do elevador aparecerá a sua esquerda. Pise na plataforma e suba até o próximo andar. Aqui, aperte o painel de controle à sua direita e a porta abrirá na sua frente.

Pela porta, você verá um Skaarj num veículo espacial que irá pairar no ar. Vire para esquerda e pegue o Eightballs no canto, então caminhe para frente até o próximo painel de controle. Quando você tocar nele a plataforma do elevador será ativada, mas um Skaarj também aparecerá. Atire nele, e suba para o próximo andar. Aqui, você poderá caminhar para frente para a próxima entrada. Siga este corredor para um quarto de controle novo. Há outro Skaarj aqui. Quando ele for morto, confira os computadores para adquirir a mensagem.

Vire a para sua direita e toque a esquerda e no centro dos painéis de controle incapacitar o campo de força e abrir a porta do hangar. Agora, volte para o hangar e entre na porta do hangar do lado esquerdo. Haverá outro Skaarj.

Ao fim do corredor, atire no elevador e desafie o próximo guarda de Skaarj. No centro do quarto há uma máquina grande com um painel de controle. Toque no painel para incapacitar as entradas de força. Toque no painel de controle ao longo da parede exterior para abrir a próxima porta. Haverá outro Skaarj com um Canhão de Flak. Quando ele morrer, pegue o Canhão e continue pelo corredor para voltar para o lado de fora.

Quando você estiver ao ar livre, vire a direita e esteja pronto para enfrentar um número pequeno de Skaarj e Krall. Continue movendo-se para o lado certo até que você alcançar a entrada para a igreja. Há um bicho aqui que às vezes paradas e as portas irão abrir. Reajuste a porta, caminhe por sobre os degraus e volte para cima.

Dentro da igreja, entre no primeiro quarto e mate os dois Krall perto da estátua. Quando eles estiveram mortos, entre na porta à direita do lado da estátua para chegar ao quarto de controle. Há um Krall que trabalha aqui. Quando o quarto estiver limpo, confira o computador.

Então toque o painel de controle vermelho para ganhar o acesso de segurança. Volte pelas escadas abaixo até a estátua e cruze o quarto. Aperte o botão para abrir a porta e ir escada abaixo. Na primeira aterrissagem, vire a direita e desça os degraus. Ao fundo dos degraus, vire a esquerda e agarra os objetos no quarto pequeno. O corredor se divide em duas direções. Siga para alcançar a próxima porta. Dentro dela, você verá um Skaarj, mate-o e caminhe para cima até o computador para adquirir a mensagem.

Logo, volta e aperte o painel de controle vermelho para ativar os controles de teleporter. No centro do quarto, aparecerá um testamento claro luminoso. Caminhe

por qualquer plataforma do elevador, e desça para o chão pisando na luz para terminar o nível.

22-Velora Pass

Ao ser teleportado para Velora Pass, você se estará em um vale escuro. Caminhe ao redor da área e abra os engradados para pegar os Fragmentos de Tarydium, Balas, e Med Kits. Quando você estiver pronto para proceder, continue ao longo do caminho. À frente, você verá um Gigante em uma cadeira. Estranhamente, ele não reage a sua presença até que você pegue a Pistola de Dispersão. Então, ele será despertado e lhe dará a maior surra de toda sua vida. Tenha certeza de estar pronto para usar toda sua potência de fogo. Seu objetivo é continuar movendo-se e mata-lo. Ele lançará projéteis de pedra, assim fique longe da ou você será abatido. Quando você superar seu inimigo finalmente, salte sobre a cadeira para elevar a ponte. Quando subir, cruze a ponte para entrar no próximo nível.

23-Bluff Eversmoking

Para começar, caminhe um pouco à frente e vire a direita para achar a primeira alavanca. Aperte-a e as portas abrirão à frente. Dentro do próximo quarto, você achará um Padre de Nali. Siga-o, ele o conduzirá as próximas duas alavancas. No caminho, se você precisar de um pouco de munições, atire nos barris. Na terceira alavanca, um Skaarj emergirá das sombras para assassinar o Nali. Mate o Skaarj e então continue pelas portas para ver um edifício ao longe.

No edifício, caminhe para achar outro Padre de Nali que contempla a Nali crucificado à direita. Atire nos barris para achar alguns objetos. Continue indo para a direita e você entrará em estábulo. Vire para a esquerda e entre no cemitério. No cemitério, vire para a esquerda para achar alguns Fragmentos de Tarydium. Então caminhe em direção fantasma de Nali. Leia a mensagem no caixão também.

Entrar na estrutura, empurre a primeira lápide que você leu e caminhe para a parte de trás do caixão. Aqui você verá alguns degraus. Suba nos degraus e salte na plataforma do elevador.

Na Tumba, procure nos vários caixões até achar vários objetos. Quando você acabar, pule para dentro da piscina de líquido verde e nada pela passagem. Eventualmente, você aparecerá em um poço guardado por dois Krall. Pegue-os e saia esta área para alcançar uma plataforma de madeira que estende em cima da extremidade da montanha. Desça da plataforma e aterrisse em um passagem ao longo da montanha. Viaje para a sua direita até alcançar uma entrada para o edifício.

Desça o corredor da direita e você achará alguns objetos nos barris antes de ir para o próximo quarto. Caminhe para o canto direito e ache dois livros.

Desça o corredor da esquerda, você alcançará uma área de prisão com quatro Krall. Saia atirando e use o elemento surpresa para tirar vantagem da situação. Quando o Krall tiverem sido eliminados, caminhe até a mesa e leia os livros.

Depois de ler os livros, aperte a alavanca para livrar o prisioneiro de Nali. Ele o guiará escada acima e mostrará para onde a mulher escapou (por um buraco pela parede). Volte pelas escadas e mergulhe na água.

Na água, você achará um túnel à direita do Nali sacrificado. Nade pelo túnel e siga para cima quando aparecer a divisão. Você chegará a um quarto secreto com um sinal. Quando você tiver acabado de pegar e ler tudo, pule para devolta na água e continue pelo túnel. Nade para cima pelo próximo poço para sair. Haverá alguns objetos por aqui. Saia pela porta à esquerda, então vire para a direita e desça. Um Skaarj estará esperando para ser atingido por você, mate-o e desça os degraus. Ao fim dos degraus, vire para a direita e no próximo quarto, caminhe para esquerda até o fim. Daqui, salte para as vigas de madeira na sua frente e desça por detrás das vigas de

laser azuis para alcançar um painel de computador. Empurre todos os botões e os laser desaparecerão. Então, suba na plataforma do elevador e retorne. Daqui, retorne para fora e caminhe para alcançar o portão principal da frente.

O portão principal ainda estará fechado, entre na torre a sua esquerda e aperte a alavanca para descer a plataforma do elevador. Suba e aperte a alavanca para abrir o portão principal, volte para baixo. Desça pelo portão principal e mergulhe nas águas. Nade para a sua esquerda, até alcançar o túnel atrás do monastério. Dentro haverá um inimigo. Siga o túnel até chegar em uma câmara com alguns guardas de Krall. Mate-os e caminhe pelo corredor. Quando você alcançar a plataforma circular, derrube-a. Ao fundo, caminhe pelo túnel estreito e mate todos os inimigos em seu caminho.

Você chegará a um escadaria sinuosa. Siga até um quarto com um computador e confira as informações.

Saia pela abertura na parede e no fim do corredor haverá outra plataforma de elevador. Desça com ela até alcançar uma área fora do monastério.

Na ilha pequena, caminhe pela rampa e entre na torre do sino. Dentro dela, aperte a alavanca e suba na plataforma do elevador para subir. Infelizmente, no topo, você achará Kira morta.

Para completar o nível, aperte os interruptores do lado oposto do quarto e suba na plataforma do elevador. No fundo, caminhe para frente e pise sobre o carro de envio da hidroelétrica verde. Ele o levará à saída por uma plataforma.

24-Mountain Pass Dasa

Quando você pisar neste nível, as coisas irão parecer muito quietas. Você estará em um quarto de armazenamento cheio de engradados. Porém, também há vários Artilheiros de Skaarj que esperam para te emboscar. Ao invés, de ir direto para o centro do quarto, caminhe ao redor pelo lado esquerda ou pela extremidade direita e elimine um por vez. Se você tentar e traspassar pelo meio do quarto, você será cercado por vários inimigos. Quando todos os inimigos foram destruídos mova todas as alavanca. Isto abrirá uma porta do lado direito.

Ao entrar no próximo quarto, vire a esquerda e pegue uma Auto-Mag. Quando você estiver percorrendo os cantos do quarto, você encontrará dois Krall. Elimine-os e agarre os objetos. Um pouco mais a frente, você verá uma alavanca para abaixar a ponte, mas primeiro caminhe para a sua direita e leia o diário.

Do outro lado da passagem estarão dois Kralls que abrirão fogo. Mire-os de longe ou abaixe a ponte e parta para a briga.

Depois de cruzar a ponte, você achará uma porta fechada, assim vire para a esquerda e entre no quarto. No próximo quarto você achado um Krall e também uma Arma de Eightball. Um pouco mais a frente, você chegará à um quarto com três Kralls.

Entretanto, eles estarão conversando e não notarão sua presença.

Quando os Kralls estiverem mortos, pegue os objetos e caminhe até a mesa. Aqui você achará mais diário.

Agora volte até a porta fechada.

Para destrancar a porta, caminhe para o lado direito da ponte e faça seu caminho por baixo da plataforma de madeira. Na sua direita, você verá uma pequena passagem. Desça nesta passagem e entre na montanha. Dentro haverá mais três Kralls. Derrote-os, e nade para baixo pelo poste de madeira grande até achar um túnel submerso. Ao fim, saia da água e vire a alavanca. Isto abaixará uma plataforma com dois Krall. Suba na plataforma até chegar em uma abertura pequena que debaixo da ponte. Também há uma alavanca aqui que, quando apertada, abre uma porta fechada perto da ponte. Aperte a alavanca e salte até a porta.

Atrás da porta, coisas ficarão pretas. Você será saudado por um Skaarj e um Behemoth. Vire para esquerda e desça o corredor até achar outra alavanca. Toque e volte para fora. A porta a sua esquerda estará aberta, mas haverá outros Behemoth lhe esperando. Destrua-os e caminhe para frente pelas duas portas para chegar até o

quarto final. Novamente, haverá vários inimigos que esperam por você. Corra e cruze a água. Suba a escadaria sinuosa para alcançar a saída deste nível.

25- Passagem de Dasa

Para começar, cruze o quarto e pegue a arma, mas esteja pronto para o Tentáculo que está acima. Ele começará a cuspir projéteis quando você pegar a arma. Aqui, saia do quarto pela porta aberta a sua esquerda e mova-se para frente. No próximo quarto, esteja preparado para enfrentar uma tropa de Krall que irá esperar por você na entrada.

Quando eles forem derrotados, atire em todos os engradados para achar todo tipo de munição. Depois disto, mergulhe na água e procure a abertura pequena na parede. Isto lhe conduzirá a um quarto secreto cheio de sangue e corpos. Porém, também há um pacote aqui. Aqui, saia do quarto e volte ao quarto aonde você começou o nível. Devolta a entrada, uma porta nova estará aberta. Entre na porta e desafie os dois guardas de Krall. Quando eles morrem, a porta abrirá à direita, mas uma porta de madeira permanecerá fechada à sua frente. Caminhe pela plataforma do elevador, agora o portão estará aberto. Do outro lado do quarto, um vigia estará esperando por você, assim abra fogo e siga para o próximo andar. Aqui, você verá alguns barris e uma alavanca. Destrua os barris para achar alguns objetos, não se esqueça de virar a alavanca. Isto abrirá a porta de madeira no andar de baixo, assim salte pela abertura no centro do quarto e continue pelas portas antes que elas fechem. No próximo quarto, vire a esquerda. Atire no inimigo e suba os degraus ao longo da parede. Eles o levarão a um Razorjack. Derrube-o e entre no quarto à direita. Dentro dele, você encontrará outro Krall. Quando ele morrer, pegue os objetos e vire a alavanca. Saia do quarto e cruze os corredores para entrar pelas portas recentemente abertas.

No próximo corredor, caminhe diretamente até o fim e mate os dois Krall. Vire a direita e agarre os três círculos de Eightballs. Continue pelo corredor à esquerda. Você achará alguns degraus. Vá pelos degraus e um portão de ferro irá cair. Isto é uma armadilha! Fique em movimento e espere pelo Krall. Afaste-se e destrua o Titã, enquanto o Krall toma a atenção dele. Quando todos os inimigos estiverem sido vencidos, empurre um bloco na coluna central e uma porta secreta abrirá. Entre na passagem secreta e derrote o Krall, então suba os degraus para achar algumas Conchas de Flak. Da plataforma, salte para a outra plataforma pequena sobre a porta bloqueada e aperte o botão. Isto elevará as barras e o livrará do quarto.

Fora do quarto, desça os degraus e vire à esquerda. Um Skaarj estará esperando para o emboscar. Aperte a alavanca. Logo, vire-se e caminhe além dos degraus. Entre na primeira porta à sua direita. Suba a rampa, você enfrentará mais Skaarj e Krall. Quando o quarto estiver limpo, caminhe até o fim do quarto com a alavanca, aperte-a e corra para o lado oposto do quarto. Uma plataforma abaixará com um Skaarj. Atire e salte sobre a plataforma que o levará a um quarto novo. Aqui, você tem que apertar o botão. Pule no centro do quarto para pegar um Pacote. Nade na água e aperte a alavanca para abrir a porta e sair do quarto. Caminhe devolta pela rampa e cruze o corredor.

No próximo quarto, continue pelo quarto até o fim para descer os degraus. De repente, outra armadilha!. Mate os inimigos e destrua os barris. Quando você entrar no quarto à direita dos degraus, salte na plataforma do elevador para subir. Isto o levará à alavanca que reabre a escadaria. Você também pode saltar desta plataforma para o topo dos engradados para adquirir um Pacote. Devolva as escadas, suba e vire a direita para a piscina.

Na água, nade além das barras quebradas e imediatamente vire para a esquerda. Você irá achar uma abertura no chão. Nade pela abertura e siga esta passagem longa para o próximo quarto. Quando você subir para pegar ar, você verá Tentáculos. Atire neles e pegue os objetos. Volte para cima e saia da piscina aonde você mergulhou e volte para o portão principal. Continue até que achar um jogo novo de degraus que

conduzem para baixo. Ao fundo, aperte a alavanca à direita para abrir a porta a esquerda.

Dentro do próximo quarto, você enfrentará dois Krall e um Behemoth. Depressa aperte a alavanca à sua frente e vire para a direita. Vá até a roda na lateral do quarto. Quando você virar a roda, uma plataforma abaixará. Suba na plataforma e salte sobre a platadorma ao centro. Continue ao longo do caminho até achar alguns Eightballs e um jogo de degraus para cima. Haverá mais Krall ao topo dos degraus. Um portão para o próximo quarto só abrirá depois que você derrotar vários Krall.

No próximo quarto, você terá que lutar contra três Behemoths. Quando você apertar a alavanca, uma plataforma de elevador no lado distante do quarto será ativada. Suba nela e desça no próximo andar para pegar alguns objetos. Empurre a alavanca para abrir uma entrada atrás da plataforma do elevador. Agora retorne para o primeiro andar e entre na nova sala para completar o nível.

26-Serpent Canyon

Do princípio do nível, atravesse o primeiro quarto para alcançar um doca e um barco. Suba no barco e atire na corda para começar seu cruzeiro rio abaixo. Não há nada que temer no caminho, assim desfrute a paisagem. Se você tem uma Lanterna, mire-a nas seções escuras e procura visões interessantes. Você nunca sabe o que irá encontrar.

Ao término do passeio, desça do barco e entre no moinho de vento à sua frente. Dentro dele, você achará um soldado morto. Pegue o Eightball Gun dele e atire em seu tórax para pegar alguns Eightballs. Em seguida, desça as escadas e atire no Skaarj antes de pegar os Fragmentos de Tarydium. Quando você terminar, saia do moinho de vento e continua pelo vale. Além da cerca, você encontrará a entrada da caverna para o próximo nível.

27-Castelo de Nali

Você começa este nível nas cavernas do lado de fora do Castelo de Nali. Para começar, nade pela piscina pequena e pegue o ASMD do Nali morto na pedra. Agora, volte e saia da caverna para encontrar a frente de Castelo de Nali. Você verá um Krall que corre para o castelo. Persiga-o e corra para baixo antes de ele te tranque para fora. Uma vez dentro dos portões do castelo, entre pela entrada à esquerda. Depois de entrar no castelo, caminhe pelo corredor ao longo da parede esquerda até chegar à biblioteca. Aqui você tem que quebrar para abrir algumas arcas e pegar alguns objetos. Em seguida, caminhe para a estante de livros à esquerda e empurre o livro azul. Isto fará com que a estante de livros à direita seja removida e serão lançados dois Krall. Derrote-os e entre no quarto secreto atrás da estante de livros para achar um Super Health Pack. Depois de sair do quarto secreto, vire para esquerda e siga o caminho para a capela.

Dentro da capela, esteja pronto para enfrentar alguns Gasbags e Kralls. Quando eles forem eliminados, caminhe pelo corredor e leia o livro no pódio

Saia da capela e vá para a esquerda. Passe o primeiro jogos de degraus para baixo. Continue, e pegue a rampa para baixo da torre, desça estes degraus. Ao fundo da escadaria, atravesse a porta e continue até o elevador à frente (aquele que está perto da entrada para o calabouço). Na plataforma, você leia a mensagem.

Uma vez que você pisar na plataforma do elevador, jogue algumas Eightballs na conferência de Skaarj, então pegue o próximo elevador. Quando você sair, pegue o Eightballs e Flak Shells, antes de subir a escadaria. Quando você chegar ao topo, vire para esquerda e continue descendo pelos degraus. Aqui, você colecionará alguns Med Kits e Flak Shells. Suba a escadaria para a esquerda e vire a direita no próximo quarto. Isto o conduzirá a um Amplificador de Energia e alguns Eightballs.

Saia por sobre a sacada para achar um pouco mais de Eightballs, então pule para baixo na biblioteca.

Daqui, retorne a entrada do castelo e siga o tapete vermelho para cima pelo caminho do lado esquerdo. Isto o conduzirá a uma escritura na parede.

Continue, passando pelo elevador e caminhe pela rampa para chegar ao quarto.

No quarto, procure a arca para achar alguns itens extras. Logo, saia do quarto e vire para a esquerda. Continue até que você veja a parte externa do telhado do castelo. Há alguns Behemoths aqui, mas os ignore e continue pelas rampas. Logo, você localizará um padre de Nali. Antes de segui-lo, pegue o Artilheiro de Skaarj à sua esquerda e continue na rampa. O Nali o conduzirá para uma câmara secreta com um Cinto de Proteção e um Pacote de energia. Saia do quarto secreto e suba os degraus para alcançar um elevador novo. Então, pegue este elevador para cima e abra seu caminho pela escadaria sinuosa até a torre. Aqui você tem que derrotar um Gasbag Gigante. Para terminar o nível, desça tudo até o calabouço e continue seguindo as rampas que conduzem para baixo até alcançar o fundo.

28-Demonlord's Lair

Está é uma batalha com o Lorde dos Demônios, assim sendo equipe-se com sua melhor arma e prossiga. Porém, antes de sair do quarto inicial, esteja certo de ter pego o Cinto de Proteção no chão. Quando você estiver pronto, saia do quarto para conhecer seu inimigo. Ele se senta sobre o caminho principal. Sua melhor aposta é mirar de longe e voltar à posição inicial. Não há nenhuma estratégia para ser aplicada aqui, por isso descarregue sua artilharia mais pesada e espere pelo melhor. Uma vez você o derrotou, prossiga ao longo do caminho para os quartos do Demonlord. Continue em frente até alcançar a saída do nível.

29-Demoncrater

Desde o princípio do nível, caminhe para o elevador e aperte o botão a sua esquerda. Isto o levará para cima. Uma vez que você pisar fora da plataforma, dinamite os engradados para achar alguns objetos.

No próximo quarto, você verá muitas caixas e engradados. Esteja pronto ser atormentado por alguns Skaarjs Pupae e Assassinos. Vários deles estão na espreita aqui. Quando a ação esfriar, caminhe para o fim oposto do quarto e prossiga pela rampa.

Escada abaixo, você achará um outro quarto escuro. Este é o quarto de força. Há duas coisas significantes para você ver aqui: um painel vermelho flamejando e um painel laranja também flamejando. Toque o painel vermelho para virar o gerador e restabelecer as luzes. Aperte o painel laranja. Isto ativará um sinal de alerta de intruso e abrirá outra porta com escadas para cima. Com o força restabelecida, volte para a rampa.

De volta ao quarto de armazenamento, você encontrará mais tropas de Skaarj. Lute e abra seu caminho ao longo da extremidade do quarto. Isto conduzirá à porta aberta para outra seção. Pegue os objetos e, então entre pela porta. Vire para a direita. Ao término deste corredor, você verá outro botão a sua esquerda. Aperte-o e pise na plataforma triangular para continuar até a próxima seção.

Uma vez na seção superior, destrua os engradados para alguns objetos. Daqui, caminhe para o quarto da frente, toque no painel de controle e observe a mensagem.

Vire para esquerda e siga o corredor para encontrar o campo de transporte.

Caminhando pelo campo de transporte você acabará à borda da nave. Há um par de Skaarj tenha cuidado!. Para terminar o nível, caminhe para o outro lado do quarto e entre na entrada à frente.

30-Porão da Mothership

Para começar, caminhe para baixo ao longo do corredor e, tenha certeza de pegar os objetos à sua esquerda. Ao término o corredor, rapidamente vire-se e esteja preparado estar de frente com um Cavalariano de Skaarj. Após despacha-lo, caminhe pelo corredor certo, e você verá alguns laser.

No outro final do quarto das armadilha de laser, há um Pacote de energia e algumas Eightballs. Evite danos, tempo e movimente-se pelas vigas lentamente. Quando você tiver o power-ups, volte ao corredor principal e caminhe pelo corredor esquerdo que conduzirá ao porão.

No porão, caminhe ao longo da trilha superior na extremidade do quarto para alcançar a plataforma do elevador no outro lado. Esteja atento para outro Cavalariano de Skaarj parado por aqui. Depois de eliminar o Cavalariano, pegue o elevador para baixo e entre na plataforma ao centro do quarto. Uma vez na plataforma, ela começará a subir para o próximo nível.

31-Mothership Lab

Começando a andar, você terá de enfrentar um Skaarj imediatamente. Atire-o para baixo, então examine o quarto que contém muitos tipos de equipamento, que exibem hologramas. Caminhe pelo corredor, ache outra abertura na parede, aonde outro Cavalariano de Skaarj guarda alguns maquinários. Quando ele for removido de seu posto (à força naturalmente), confira a máquina.

Obviamente, outro Skaarj estará patrulhando. Continue pelo corredor, até achar um botão vermelho à sua direita. Aperte o botão e, depressa pise no elevador que o levará a seção superior. No nível superior, caminhe pelo corredor e pegue os objetos pelo caminho. Ao término o corredor, caminhe pela escada a sua esquerda. Isto conduzirá uma junção importante com quatro caminhos. Para começar, prossiga para a direita e continue descendo pelo túnel esverdeado. Pode haver alguns inimigos o esperando ao fim, assim mantenha suas defesas. Neste quarto, você achará alguns objetos. Você também verá um botão vermelho na parede. Aperte-o e volte a junção.

Desta vez, você deverá caminhar para baixo pelo caminho da esquerda, até um campo de transporte. Entre no campo, e você aparecerá num caminho longo. Ao término do caminho, você achará um Guerreiro de Skaarj e alguns objetos. Tenha cuidado quando você tentar pegar os objetos. Depois de pegar os objetos, vire para a direita e suba as rampas. Isto conduzirá a um caminho com alguns objetos. Antes de mais nada, procure pela porta que conduz a uma plataforma com vários objetos. Quando você pegar tudo volte para a junção.

De volta à junção, caminhe para baixo e à esquerda do túnel esverdeado. Isto contém um campo de transporte. Uma vez no campo de transporte, você achará uma abundância de artigos na área nova. Caminhe pela porta à sua esquerda e entre no centro de energia.

No centro de energia, caminhe para o console do computador sobre os degraus. Agora, aperte o botão e volte para a junção. Quando você alcançar a junção, há um único caminho para ser visitado. Este é o corredor entre os dois campos de transporte. Se você tentar passar por ele sem antes ter percorrido todos os corredores, não irá conseguir.

Passando pela porta, pise sobre a plataforma central que o erguerá para a próxima porta. No corredor, você achará alguns objetos. Pode haver outro Guerreiro de Skaarj. Continue até conseguir atravessar para a próxima entrada. Prossiga para o outro lado do quarto até a placa de metal no chão.

Ao topo dos degraus, você entrará em outra entrada. Dentro dele, haverá um Skaarj final para encrencar. Quando ele for derrotado, pegue o objeto e empurre o botão. Daqui, siga devolta para a plataforma central no último corredor da junção. Haverá um novo corredor para a saída do nível.

32-Mothership Core

Do início do nível, suba os degraus. Vá para sua direita, você verá uma cinta de proteção no elevador. Agarre o artigo e a plataforma de elevador descerá com um Skaarj. Atire no Skaarj, então suba na plataforma para subir. No próximo andar, salte a plataforma e vire a direita. Isto conduzirá para um quarto de força com alguns Skaarjs. Mate-os e saia pela outra porta. Quando você sair, verá um Skaarj trabalhando atrás de um campo verde. Ignore-o agora, porque você não pode entrar no quarto

Continue no caminho certo e, você verá uma porta vermelha com uma mensagem. Lembre-se desta localização e prossiga para a sua esquerda. Para abrir esta porta, você deve eliminar todos os Skaarj que estão nesta área. Um pouco mais à frente, você achará um caminho inclinado para baixo a sua direita. Caminhe até encontrar um objeto e então procure debaixo das rampas outros objetos. Atrás das plataformas com um o Colete de de assalto, há um quarto pequeno cercado por um campo verde. Novamente, lembre-se desta localização pois, quando você derrubar o campo de energia o acesso será liberado. Volte ao corredor principal e continue descendo para a direita.

Quando você derrotar todos os Skaarjs, volte para a porta vermelha fechada ela estará aberta com um corredor se inclinado para baixo. Atire no Skaarj que surgir e caminhe para o elevador.

No próximo andar, caminhe para sua direita e continue junto até que ver uma ponte de energia verde pequena. Isto conduzirá à um painel de computador que lhe concede acesso de segurança quando você o aperta. Daqui, caminhe ao posto de segurança e suba na plataforma do elevador até um novo quarto. Empurre o botão, então cruze o corredor para o próximo quarto. Aqui você verá uma armadilha de laser. Evite os laser e agarre os objetos, então volte para baixo pela plataforma. Daqui, caminhe para o próximo corredor para pegar os objetos. Cruze a passagem de cima da brecha para chegar à um outro corredor com um botão vermelho. Depois de apertar o botão, volte ao painel do computador que lhe deu acesso de segurança e pegue o caminho da direita para alcançar a porta. No caminho, você achará alguns objetos. Colecione tudo antes de ir ao gerador de Skaarj

33- Gerador de Skaarj

Quando você começar o nível, você achará um Canhão de Flak e um Holofote no corredor de entrada. Uma vez que você pisar na arena principal, você vai ter uma surpresa. A segredo aqui é ficar em movimento e escolher um oponente de cada vez. Quando a horda de Skaarj for derrotada, você terá de lidar com um mais um inimigo: um Demonlord. Novamente, fique em movimento e tente evitar os projéteis. Uma vez que ele for derrotado, uma plataforma abaixará no centro do quarto. Caminhe para a plataforma, vá para o gerador. Quando pára, atire nos três centros de força para destruir o gerador e passar para o próximo nível.

34-A escuridão

Você destruiu o gerador de Skaarj, mas o problema é: você tem que evitar os escombros da explosão. Se você está no centro do quarto, o escombros o atingirá imediatamente. Então, simplesmente corra para o outro lado do quarto! E, uma vez que a explosão terminar, saia pela entrada para voltar ao centro da mothership. Volte a nave mãe, você notará uma diferença chave. O poder está desligado, e o nível é o negro. Para resolver o problema, use seu holofote. A primeira coisa que

o verã serã Skaarj Pupae bloqueando vocẽ. Continue descendo o corredor e vocẽ adquirirã muitos itens inclusive Flares, Eightballs, Med-Kits e Flak Shells. No tãrmino do corredor, pule para baixo para abrir. Depois de saltar para baixo, vocẽ ganharã novos itens. Continue descendo o corredor para a direita e vocẽ regressarã para onde vocẽ comeãou, na nave mãe original. Mais uma vez mais, vocẽ enfrentarã um Skaarj no elevador. Mate-o e prossiga devolta para o andar superior. Daqui, vire a direita e retorne para a cãmara com o Skaarj atrãs do campo de forãa verde. Agora o campo estarã desligado, pegue os objetos. Saia da sala e ande para frente ao longo do caminho atẽ que vocẽ alcance a rampa para as salas de baixo, deslize por ela. Nas salas de baixo, esteja pronto para enfrentar um Artilheiro de Skaarj que o espera sedento por sangue. Pegue a plataforma do elevador para cima. Então, vire a esquerda e mate outro Skaarj antes de entrar no quarto. Continue descendo o corredor para a direita atẽ achar uma mãquina. Toque na mãquina e vocẽ verã um holograma. Volte para a sala anterior e ande junto da plataforma elevada verde. Isto abrirã a porta para a antecãmara da fonte. Continue em e enfrente seu destino.

35-A Antecãmara de Fonte

A antecãmara da fonte ẽ o caminho para localizar a rainha. Para comeãar, vocẽ verã uma plataforma que ẽ um elevador, o qual estã trancado. Para abrir as barras, caminhe por qualquer corredor e esteja preparado para encontrar um Skaarj Senhor que guarda o botão vermelho, este botão destranca o elevador. Depois de conversar com ele, aperte o botão e retorne ao elevador que o levarã atẽ uma plataforma nova com uma ponte de energia verde. Porẽm, antes de cruzar a ponte, vasculhe os quartos para pegar alguns itens. Na hora da verdade, vocẽ irã precisar de toda a potẽncia de fogo que conseguir pegar para sobreviver a batalha final. Uma vez que vocẽ esteja armado atẽ os dentes, cruze a ponte de energia e pule no buraco para alcanãar a fonte.

36-A Fonte

Depois de chegar ao nãvel, caminhe na trilha passabdo por algumas portas, inclusive cruzando o portal azul. Na Ãltima porta, vocẽ acharã um par de Super Jump Boots. Neste momento, prepare-se para a batalha final. Quando vocẽ entrar nas cãmaras da Rainha, acharã alguẽm lhe esperando. Continue movendo-se e atirando sem parar. Seu padrão de ataque ẽ teleportar para sua frente, gritar, e atirar. Seu trabalho ẽ dinamita-la quando ela aparecer na sua frente, então corra antes de receber o troco. Um dos problemas neste nãvel ẽ a ausencia de power-ups. Evite manobras arriscadas. Depois que ela morrer, vocẽ enfrentarã uma horda de Skaarj Pupae. Novamente, fique se movimentando e atire na parte de baixo. Eles não são muito fortes, mas estão aborrecidos. Uma vez que vocẽ derrotar muitos inimigos, vocẽ poderã abrir a porta do quarto. Alẽm da porta, vocẽ acharã um corredor longo que conduz a um pod de fuga. Ao alcanãar o fim do corredor, vocẽ serã conduzido à seqũẽncia final.

Traduzido e adaptado do Guia Estratãgico de UNREAL por: Alessandro Treguer e Leonardo Lopes