

## 1) SOUKROMÉ OČKO V AKCI

Začínáš ve sklepe a máš šanci tady taky rychle skončit, pokud se ti nepodaří zneškodnit tikající bombu na zemi. V haraburdí pod pavučinou můžeš najít drát a v šuplíku u stolu kladivo. Na zemi vedle kotle se ještě povaluje plechovka s trochou oleje. Až tě přestane bavit, pobíhat po sklepe jako šílenec a zkoušet marně "všechno na všechno" a věčně začínat znovu, tak tě možná napadne (jako mě) ještě jednou prozkoumat evidentně prázdný šuplík. Kupodivu se tam najdou ještě kleště, kterými hladce přeštípneš modrý drát a bomba je zneškodněna. Seber dynamit a potom naolejuj drát olejem z plechovky a použij ho na dveře a - hurá ze sklepa ven. Před domem na tebe čeká auto, kterým se po městě dopravuješ. Nejdřív ale seber suchý list, který poletuje po chodníku a z odpadkového koše vytáhni starý šedivý papír. Zkombinováním papíru a suchého listu získáš jednu pikantní "domovinku". Počkej až na stromě vpravo mezi listím vykoukne kočka a švihni po ní prázdnou plechovku. Spadlou kočku pak seber. Pak se ještě podívej do hospody. Promluv s hostinským a když řekneš, že jsi soukromý detektiv, dozvíš se užitečné informace o všech třech hostech. Kup si jedno pivo a promluv s hostem u baru. Nabídní mu domovinku a získáš zapalovač. Ještě seber hrneček se srdíčkem (je na stole v pravém dolním rohu). Vypij pivo (ikonou Použít), čímž se ocitneš na záchytce. Pohovoř s pohlednou sestřičkou typu "sumo" a získáš pár uklidňovacích tablet: Na zdi vedle umyvadla seber zápalnou šňůru a použij ji na dynamit. Jdi ven ze dveří, použij auto a jeď do kanceláře. Na stole najdeš pero, v zásuvkách potom pistoli a náboje (hned je nabij do pistole). Otevři levé okno a vyhlédni do ulice. Tím získáš láhev s jakousi neidentifikovatelnou tekutinou. Prohlédni důkladně knihy v knihovně. Jednak najdeš telefonní seznam, ve kterém je označeno číslo informátora a potom další drobné. Jeď znovu do hospody a tentokrát pokecej s hostem úplně vpravo (notor). Až mu vyschne v krku, nabídní mu láhev a pak ho znovu důkladně prokecej. Dozvíš se další podrobnosti o tom, co se tu stalo a hlavně o podezřelém chlápku s jizvou. Jeď znovu do kanceláře, nyní můžeš zavolat informátorovi a zeptat se ho na chlápka s jizvou. Informátor ovšem své informace prodá pouze za 2000 babek. Jeď do lékárny a promluv s lékárníkem. Zjistíš, že bez předpisu nic nedostaneš a že má lékárník alergii na chlupy. Dej mu kočku, která náhle obživne a uteče. Objeví se majitel lékárny, se kterým si sice (zatím) moc nepokecáš, ale zase budeš moct z pultu sebrat lahvičku s projímadlem. Několik tablet projímadla vysyp do hrníčku se srdíčkem a kladivem je roztluč na prášek. Vrať se do hospody a promluv s hostem uprostřed (hráč). Řekni, že si chceš zahrát, ale ať ti napřed ukáže kostky. Až je hodí na stůl, použij na ně ikonu "Zatlačit". Až bude hráč hledat kostky pod stolem, rychle mu nasyp do skleničky projímadlo z hrnku. Hráč bude nucen uchýlit se do vynuceného ústraní a u stolu nechá peníze, které se ovšem tobě náramně hodí. Jeď do kanceláře a zavolej informátorovi. Znovu do hospody, dej informátorovi peníze a dostaneš informace. Venku před hospodou si je přečti a před další cestou si ULOŽ hru (F1 do menu). Na mapě se objevila nová lokace - sklad. Jeď tam a nyní musíš jednat rychle. Použij zklidňovací prášky od sestřičky na záchytce a potom dvakrát pistoli na obě gorily. Máš pouze dva náboje, takže se musíš pokaždé trefit! Druhá gorila zavolá v pádu o pomoc, takže rychle použij zapalovač na dynamit a ten potom hod' na přibíhající posily. Až bude po všem, seber kámen vpravo u hromádky smetí a můžeš konečně jít do skladu. Nejprve prohledej regály vpravo. Najdeš plechovku s barvou, páčidlo, (které se kdovíproč hlásí jako železo) a když prohledáš spisy, tak získáš i štětec.

Použij páčidlo na pravý horní šuplík u stolu na páčidlo ještě kladivo. V šuplíku najdeš náboje a sešit. Náboje hned nabij do pistole a sešit si přečti. Jdi ven a jeď do lékárny. Chtěj mluvit s majitelem. Ze začátku mu neříkej, že jsi detektiv, dozvíš se od něho další zajímavé informace. Na mapě je nyní další nová lokace - bar. Jeď tam a použij štětec na barvu a pak jím obarvi kolo auta, které stojí před barem. Až budeš hotov, jdi do baru. Promluv s barmanem a potom s Homolou - to je host u stolku v popředí. Potom jdi z baru ven, odejdi do kterékoliv jiné lokace a vrať se zpět k baru. Auto je pryč a na ulici se táhne modrá šmouha. Jeď do poslední lokace - cementárny. Hned si ULOŽ hru. Hoď kámen do okna hlídačova domku vlevo a až hlídač vyleze, tak ho rychle zastřel. Jdi dovnitř a na spoutaného starostu použij kleští. To je vše, teď už stačí jenom jet do banky a jít do nyní otevřeného trezoru (vlevo za přepážkami) a pak už jenom sledovat konec dobrodružství v Gotham.

Rozdíly v obtížnější verzi hry:

Většina rozdílů spočívá v tom, že některé informace, nebo věci získáš místo prozkoumáním sebráním a naopak, případně vícenásobným použitím příslušné ikony. Hlavní rozdíly, které jsem objevil jsou tyto:

- Nemáš u sebe peníze, musíš pro ně do kanceláře
- Na ubalení cigarety pro hosta u baru potřebuješ ještě navíc kousek svinstva z hromady ve sklepě.
- Na záchytce se dostaneš až po druhém pivu.

## 2) CHTĚL BYCH BÝT MEDVÍDKEM

Úkol v téhle části hry je jasný - zdržet mravence a zachránit opici, která má skřípnutý ocas ve dveřích. Přitom se ale nehraje na čas, jak by se mohlo zdát. Mravenci se totiž blíží vždy po vykonání určitého úkonu a tak, jestliže přehodíš pořadí jednotlivých akcí, může se ti stát, že z opice zbude právě jenom ten přiskřípnutý ocas. Nejprve tedy prokecej pavouka punkvouka a hned potom modrého zajíčka Cézurita. Mluv s ním tak dlouho, až se ti ho povede sebrat. Jen tak, mezi řečí, bez použití příslušné ikonky. Seber sponku a vrať se k punkvoukovi. Znovu ho prokecej a požádej ho, aby se pokusil vyrobit vlákno. Až zatlačí, tak mu rychle pomoz (ikonou Tlačit), protože má zácpu. Získáš vlákno, které zkombinuj se sponkou a výsledek použij na obří nohu.

Vyšplhej nahoru na židli. Zatlač na bagr a prokecej Tygra. Potom otevři záchod a vyráchej v něm zajíčka Cézurita. Vrať se dolů a použij "naparfémovaného" Cézurita na punkvouka. Tím je vyřízena první část úkolu - pozdržet mravence. Ještě jednou vylez nahoru na židli a znovu namoč Cézurita do záchodu. Nyní ho použij na Tygra. Tím ho omámíš, a můžeš mu v klidu vzít z bradky pár chlupů. Jdi dolů a prokecej bagr. Otevři jeho zadní kryt a vyndej baterku. Nyní přejdi k zásuvce vpravo, použij na ní chlupy z tygří bradky a následně baterku. Nabitou baterku potom vrať do bagru, zavři kryt a opět s ním promluv. A to je vše přátelé, druhá část je za námi ! V obtížnější verzi hry nejsou v této části žádné rozdíly.

## 3) BROUČÍ HISTORIE

Zkus si nejprve popovídat se všemi členy rodiny. Padlému bratrovi otevři kryt na zádech a vyndej z něho baterku. Jdi doleva na mýtinku s Lehkou Beruškou. Popovídej si s ní, ale protože jsi bez peněz, tak o tebe žádná velká zájem mít nebude. Seber ji (je opravdu lehká) a taky seber

kamínek, který se hlásí zhruba uprostřed obrazovky. Potom pokračuj dál doleva k příbuzným. Všechny prokecej a především dona Hovna, který bude chtít za jednu kouli podřadného hnoje střevlíkovu hlavu. Přes mýtinku dojdeš cestou nahoře vlevo na rozcestí, kde si můžeš popovídat s pomatenou sovou. Pak ji sestřel kamenem a nezapomeň ho potom znovu sebrat, budeš ho ještě potřebovat. Nyní jdi doprava k tesaříkovi Bořivojovi. Jdi do stromu a popovídej si s tesaříkem. Věnuj mu Berušku a dostaneš za to motorovou pilu. Jdi ven a dvakrát doleva ke střevlíkovi Karlovi. Prokecej ho a prozkoumej rádio. Dej do něj baterku a zkus na střevlíka motorovou pilu. Po neúspěchu se porad se sluníčkem, jak by se dala pila zprovoznit. Vrať se k tesaříkovu stromu, ujisti se, že je pila otevřená a použij ji na vosí hnízdo. Tím ji položíš do trávy pod hnízdo. ULOŽ si hru. Hoď kamenem na vosí hnízdo a ZDRHEJ !! Uteč až ke střevlíkovi a opatrně nakoukni zpátky, jestli se vosy už uklidnily. Zkoušej to tak dlouho, dokud, nebudou vosy pryč, a potom jdi ještě jednou k vosímu hnízdu. Do tesaříkova domku se radši nedívej, seber motorovou pilu a zavři ji. Jdi ke střevlíkovi Karlovi a zkus na něj motorovou pilu. Potom pusť rádio a zkus to znova. Seber střevlíkovu hlavu a odnes ji donu Hovnovi. Tak konečně získáš vytouženou kuličku hnoje a můžeš ji odnést hladovějící rodině.

Ani v této části hry nejsou žádné rozdíly v obtížnější verzi hry.

#### 4) JEŠTĚ JSME NEBYLI V BUDOUCNOSTI ANEB IMPLANTOVÁNÍ POČÍTAČŮ, S.R.O.

##### 1. ÚKOL - Přinést data z BioPC

V kanceláři prohledej šuplíky. Najdeš elektronický diář a nějaké peníze. Vzadu ve skříni vedle dveří ven vidíš sako. Prohledej ho a najdeš discmana. Jdi doprava do laboratoře a prozkoumej láhve s benzenem (vpravo dole). Získáš vizitku obchodníka se zbraněmi. Pokud vizitka není u lahví z benzenem, bude určitě schovaná někde jinde - může být kdekoliv. Ještě prohlédni stůl vzadu a zatlač na něj. Stůl se odšoupne a za ním najdeš šroubovák. Jdi ven a do metra. Nejprve jeď do BioPC a v automatu si kup jeden hamburger. Můžeš si popovídat se sestřičkou, ale pozor! V žádném případě zatím nežádej o implantování počítače, v této chvíli bys to ještě nepřežil ! Jeď do baru a popovídej si se všemi, kteří s tebou budou chtít mluvit (nejprve barman a potom slečna s cigaretou a tequilou). Především se slečnou mluv velmi podrobně. Hlavně se jí zeptej na její záliby a aerobic a až přijde řeč na jejího otce a na to, co bere jako doping při závodech, tak vytrvej a tak dlouho do ní rýpej, až ti dá jednu ampuli přípravku na vyzkoušenou, aby se tě zbavila. Nyní jeď do Staré čtvrti. Popovídej si s fetákem a prohledej popelnice. Najdeš jeden výtisk Amára (Amatérského rádia). Dále najdeš cívku s drátem a ve druhé popelnici prázdnou flašku, kterou naplníš vodou z louže před kanceláří. Potom se vrať znovu k fetákovi a nabídní mu láhev s vodou jako "spešl roztok". Na otázku "Co za to ?" odpověz "Vůbec nic." Feták si vezme láhev a přestane hlídat svoji drogovou pistoli, takže si ji můžeš vzít a použít na ní ampuli od slečny v baru. Nabitou pistoli zatím nezkoušej použít, vrať se do kanceláře a použij terminál. Odejdi a zase se vrať a tentokrát terminál pouze prohlédni. Najdeš tam odpověď od Pépého, že tě čeká v baru. Nyní jeď opět do baru a najdeš tam Pépého. Nejdříve ovšem musíš promluvit s barmanem a zeptat se ho na nového hosta, teprve potom budeš moct promluvit s Pépém. Potom jeď do Obchodní čtvrti a prokecej obchodníka s lidskými a umělými orgány.

Touto dobou už by měl být hamburger správně zkažený, takže ho můžeš nabídnout obchodníkovi s očekávaným výsledkem. Pozor - nikoliv ikonou Použit, ale Podat! Jestli si, nejsi jist, zda je hamburger zkažený, tak ho nejprve prohlédni a pokud není, tak se ještě chvíli projížděj po městě, určitě to nebude trvat dlouho. Až se obchodník trochu vzpamatuje, tak s ním znovu promluv a tentokrát mu nabídní svou ruku k prodeji. Tak získáš jednak ruku umělou a jednak hromadu peněz.

Teď se podívej do BioPC, nejdříve použij fetákovu pistoli s ampulí a potom promluv se sestřičkou a tentokrát požádej o implantování počítače. Probereš se na předoperačním pokoji. Seber doktorský plášť a oblékni si ho (použitím). Všimni si karet s čísly na postelích a použitím karty na kartu je přehoď tak, aby na tvé posteli nebyla jednička. Na umyvadle seber sirky, otevři koš vedle umyvadla a před následující akcí si raději ULOŽ hru. Použij sirky na otevřený koš a RYCHLE zase koš zavři ! Pokud nebudeš dost rychlý, tak na tebe přijdou a končíš. Když potom koš znovu otevřeš, najdeš uvnitř pouze popel a nějaký železný předmět, který sebereš. Nyní se věnuj prosklené skříně vzadu, ve které jsou tvoje věci. Po pravé straně je zámek na magnetickou kartu. Použij na něj železo a potom zámek použij. Dostaneš se do schématu. Tady je potřeba nastavit výstupy vlevo tak, aby se kontrolka vpravo rozsvítila a tím se prosklená skříň otevře. V jednodušší verzi hry je to poměrně jednoduchá záležitost, stačí nastavit vstupy vlevo tak, aby se rozsvítily všechny malé kontrolky a potom se rozsvítí i velká kontrolka vpravo. Pokud si nebudeš vědět rady, zapojuj vstupy odshora takto : 2 x bílá, 4x žlutá a 4x bílá . V obtížnější verzi hry je to poněkud komplikovanější, viz. poznámky k obtížnější verzi hry, na konci návodu. Nyní posbírej ze skříně všechny svoje věci a můžeš jít na chodbu. Stále doprava dojdeš ke dveřím do počítačového centra. Nejprve prohledej technika a najdi přístupovou kartu k terminálu a box s výživným roztokem. Na zdi za technikem objevíš ještě lístek, což je vlastní kalendář, který právě ukazuje "něco kolem 23.11.2036". Získanou kartu použij na terminál vpravo a potom na něj můžeš připojit svůj diář R 4400 a přetáhnout do něj data. Jdi ven z místnosti, výtahem sjeď do přízemí, před WC klikni ikonou Použit na svoje šaty v inventáři, čímž se převlékneš a jdi do metra. Dojed' do kanceláře, použij videotelefon a je to. Je tady zasloužená dovolen a konec.coooo !!?

## 2. ÚKOL - Odhalit autora počítačového viru

Kdo mohl vymyslet něco tak nechutného, jako je mobilní telefon ! Ale co se dá dělat, jsi opět v kanceláři, práce ještě nekončí. Je třeba skoncovat s virem. Na radu bosse, že máš kontaktovat Pépého můžeš v klidu zapomenout, protože to jsme udělali už dříve. Nejprve použij terminál. Otevře se ti databáze lidí, mezi nimiž je i autor viru. Jeho jméno je zřejmě každou hru jiné, prostuduj databázi a najdi toho, kdo má správný trestní rejstřík (hackerství, počítačové pirátství). V mém případě se skrýval mezi uklízeči a měl dost nepřehlédnutelné jméno - Wasil Tschernakov. Pošli mu provokativního maila (volba Send) a jdi se podívat vedle do laboratoře. V bedni vedle stolu najdeš rozbušky. Vrať se do kanceláře a prohlédni si terminál - najdeš výsměšnou odpověď od Tschernakova. Jdi do metra a jed' do Star čtvrti. Mezi popelnicemi najdeš nyní bombu od Pépého. Nyní jed' metrem do nové lokace - Ultra Weapon Industries (UWI). V hale prokecej strážného, který se sice tváří přísní, ale celkem bez problému z něho vytáhneš, že laboratoř je v 15. patře.

Použij výtah. Nejprve jed' ale do suterénu (na ovládání nastav patro 0 - nula). Ze všeho nejdřív si rozsviť "věci na zdi" vpravo od výtahu. Prozkoumej skříň a zatlač na ni. Za ní objevíš plát přichycený ke zdi čtyřmi šroubky. Nyní použij ikonu "Otevřít" na discmana a získáš baterie, které použiješ do šroubováku. Teď už hladce odšroubuješ čtyři šroubky a získáš jednak plech a jednak únikovou cestu, kterou později použiješ. Jed' výtahem do 15. patra. Až bude chtít ovladač výtahu po tobě přístupové heslo, klidní tam napiš cokoliv, protože na tom vůbec nezáleží. Potom použij na ovladač šroubovák, ale před další akcí si určitě ULOŽ hru, bude se ti to hodit.

Nyní použij na ovladač výtahu svůj elektronický diář, čímž dosáhneš toho, že se dveře od výtahu otevřou. Okamžitě musíš zastřelit gorilu za stolem a rychle utíkat do dveří vlevo - do laboratoře. Neztrácej čas a stiskni hlásič požáru - červený knoflík na zdi. Tím se dveře zablokují, takže máš teď klid na další práci. Jdi doleva, v bordelu na stole (hlásí se jako "pracovní nepořádek") najdi klíček a použij ho na levý zámek u počítače. Vrať se ke dveřím a použij na ní bombu. Rychle uteč k počítači a po výbuchu se podívej do přední místnosti. Seber ruku na zemi, prozkoumej ji a zjistíš, že svírá druhý klíček. Použij ho na druhý zámek u počítače, použij počítač a seber trhavinu. Potom běž do výtahu, ovladač opět oprav šroubovákem, sjeď do suterénu a použij připravenou únikovou cestu.

Metrem jed' do kanceláře, použij terminál a až ti po nějak chvíli přijde odpověď, tak se seber a jed' do baru. Promluv s chlapíkem hned u dveří, dej mu trhavinu a získáš nějak informace. Vrať se do kanceláře a použij videotelefon. Úkol je sice splněn, ale dovolená se ještě nekoná, je tu další práce.

### 3. ÚKOL - Likvidace drogového gangu

Nejprve jed' do BioPC a pořid' si tu jeden hamburger. Na mapě místa se ti nyní objevily dvě nové lokace. Můžeš se sice zajet podívat do Black Alley, kde sídlí drogový gang, ale tam se zatím stejně nedá nic dělat, takže jed' do hráčského klubu Pyramida. Nejprve důkladně prohovoř slečnu za pultem a pak prozkoumej automaty. Zkus promluvit s pařanem, ale ten ti toho moc neřekne. Ikonou "Podat" ukaž pařanovi hamburger, on dostane hlad a uvolní ti třetí automat s Arkanoidem. Nyní je potřeba na jednom z automatů uhrát rekord. Jsou na nich celkem jednoduché hry, které rychle pochopíš, ale uhrát rekord zase tak jednoduché nebude. Je to ovšem nutné, protože to je jediná cesta, jak získat kartu pro vstup do klubu. Mě se nejlépe dařilo s Arkanoidem, takže tady je pár tipů, jak na něj. Vůbec na první obrazovce si můžeš vybrat kliknutím myši druhou hru. Levé tlačítko - hra pro jednoho hráče, pravé tlačítko - pro dva hráče. Osvědčilo se mi používat hru pro dva hráče, přičemž za jednoho jsem hrál "naostro", s plným nasazením a soustředěním a druhý byl tzv. odpočinkový. Který je který, to vždy - dříve nebo později - vyplyne z průběhu hry. Na druhé obrazovce si můžeš plynulým pohybem myši a následným kliknutím vybrat obrazovku, od které chceš začít hrát. Vyplatilo se mi začínat od 4. obrazovky, čímž jsem se vyhnul nepříjemné třetí obrazovce. Připrav se na to, že na pokoření rekordu je třeba projít kolem 11 obrazovek. Pozornost věnuj hlavní šedým válečkům s písmenem "P" - když je chytíš, přidají ti jednu pátku navíc.

Podářilo se ? Rekord padl ? Sláva, můžeme jít dál! Hned si jdi promluvit se slečnou za pultem a řekni si o přístupovou kartu do horního patra

klubu. Kartu použij na šterbinu vpravo vedle výtahu a vyjed' nahoru. Tady najdeš jednak pařícího autora viru a jednak mezi "spoustou věcí" na stole nůžky. Ty použij jednak na drát a jednak jimi můžeš odstříhnout šňůru od discmana. Nyní jed' do Staré Čtvrti za feťákem. Nabídni mu drogovou pistoli, ale pozor. Musíš se ho zeptat, zda ji poznává a potom mu namluvit, žeš ji našel někde v metru. Jedině touto kombinací docílíš toho, že ti feťák nakonec z vděčnosti sjedná schůzku se svým dealerem v baru. Seber prázdnou láhev, jed' ke kanceláři a naplň láhev vodou z louže. Vrať se k feťákovi, dej mu láhev s vodou opět jako "spešl roztok" a vezmi si zpátky drogovou pistoli. Jed' do baru, zeptej se barmana na nového hosta a potom s ním promluv. Řekni, že tě posílá kamarád a získáš od něj dávku drogy. Tu použij na drogovou pistoli a jed' do hráčského klubu Pyramida. Použij drogovou pistoli na autora viru a potom kus železa na jeho oko. Získané oko hned ulož do krabice s výživným roztokem a ještě jednou prozkoumej autora viru. Tím získáš trhavinu, kterou jsi mu dal. Na nyní uvolněném počítači si můžeš zahrát hru Flappy. Až tě to přestane bavit, tak se seber a jed' do kanceláře a projdi dozadu do laboratoře. Na počítač Make-O-Explosion použij nastříhaný drát, rozbušku a trhavinu, přesně v tomto pořadí. Získáš hotovou bombu. Nyní můžeš jet do Black Alley, kde sídlí drogový gang. Použij oko z krabice na senzor a můžeš jít dovnitř. Robot u vchodu tě ovšem hned zastaví, protože je zakázáno vstoupit se zbraní. Jediný způsob jak se jí zbavit je ten, že jí nabídneš feťákovi ve Staré Čtvrti. Nyní už tě robot bez problémů pustí dál. Poslední, co zbývá udělat, je použít bombu na sloup vpravo. Hru Hovniválové jsi úspěšně dohrál, ale můžeš se vrátit k uložené pozici a hrát Flappy až do úplného zblbnutí.

Rozdíly v obtížnější verzi hry :

- Cívka s drátem a rozbušky se dají nalézt na uvedených místech, ale až později během hry.
- Zámek na magnetickou kartu v předoperační místnosti je "trochu" složitější, velkých kontrolky vpravo je 8 a vstupů vlevo je celkem 34. Jsou uspořádané do skupinek 3, 6, 6 a 19 vstup. Úkolem je, aby se všechny kontrolky (LEDky) vpravo rozsvítily žlutě. Toho se dá docílit jediné přepínáním vstupů vlevo, přičemž bílá znamená zapnuto a žlutá vypnuto. Nejprve pro odborníky : klíč k vyřešení této hádanky je v časopise Amáro. Nyní trochu teorie pro ty, kteří by to chtěli zkusit sami a nevědí, jak na to. Tu spoustu barevných žárovek (ona jsou to hradla, ale nikomu to neříkejte) si tu popisovat nebudeme, každá z nich sice má svůj způsob zapojení, ale není to podstatné. Důležité jsou až poslední čtyři žárovky těsně před švábem vlevo. Ty slouží jako přepínací a kombinační. Zleva k nim vždy vede celá větev zapojení, která začíná u bíložlutých vstupů vlevo. Každá větev = 1 segment. Posledních 11 napájecích vstupů slouží pro správné nastavení vstupu do švábu. Stačí je nastavit jen jednou a pak už se s nimi nemusí hýbat. Potom zapínej a vypínej vždy celé segmenty. Při každé kombinaci se rozsvítí jedna LEDka. Důležité pravidlo : LEDky je třeba zapínat postupně, odshora, jinak se opět vypnou. Správně zapnutá LEDka svítí žlutě a už nezhasne. A nakonec postup zapojení pro nás všechny ostatní (B=bíl, Ž=žlut). Nejprve nastavíme posledních 11 vstupů odspoda: B, 3xŽ, B, Ž, B, 2xŽ, B, Ž. Nyní budeme postupně zapínat jednotlivé LEDky.

1. LEDka (odshora) : Ž, B, Ž, B, Ž, B, 3xŽ-Ž, 3xB, 3xŽ, B-B, 2xŽ, B, 2xŽ.
  2. LEDka : přepnout 1. vstup na B
  3. LEDka : přepnout 1. na Ž, 11. na Ž
  4. LEDka : přepnout 1. na B
  5. LEDka : přepnout 1. na Ž, 11. na B, 19. na B
  6. LEDka : přepnout 1. na B
  7. LEDka : přepnout 1. na Ž, 11. na Ž
  8. LEDka : přepnout 1. na B
- Povedlo se ?? Hurá !!

- Technik v počítačová místnosti není bohužel sympaticky v limbu jako v jednodušší verzi hry, takže mu musíš trochu pomoci. Klikni ikonou Použít na klávesnici a potom na technika (zahlásí se jako Klávesnice + Technik).

- Autor viru se v mé hře jmenoval Nicolas Chamfort

- Laboratoř v UWI se nachází ve 13. patře

- Abys získal druhý klíček k počítači v laboratoři UWI, musíš na zavřenou ruku použít železo (to samé, co jsi použil na zámek v BioPC).

- Pařana odlákáš od Arkanoidu, když na hamburger klikneš ikonou Použít a nikoliv Podat jako v jednodušší verzi hry.

- Robot u vchodu do sídla drogového gangu tě nepustí dovnitř ani s bombou. Musíš jí zamaskovat a to tak, že ji buď ukryješ do úložního prostoru v umělé ruce, anebo ji zamotáš do šňůry od discmana.