

CITADEL ISLAND

Na začátku hry se nacházíte ve vězení města Citadel za pobuřování. Zapněte sportovní mód a chvíli po kóji pobíhejte. Až přijede hlídač, zabijte ho a odjedte na plošince ven z vězení. Pokud plošinka ujede, žádný strach, za chvíli se vrátí znova. Pobijte oba chlápky na strážnici, z jednoho vypadne klíč. Jděte doleva, zabijte dalšího strážce, než spustí alarm, v pravém z horních pokojů vytáhněte ze skříně svůj pas a svoji mapu. Za zástěnou se převlečte, vyjděte z pokoje, vystupte po schodech nahoru. V hale zabijte chlápka u alarmu a profesora, ze kterého vypadne klíč k předním dveřím. Venku se proplížte okolo strážného směrem doprava, promluvte si s myší, zapněte kradmý mód a tlačítkem SPACE se schovejte do odpadků. Auto vás provede strážnicí. Směrem na jih projděte do další části města. Navštivte alchymistu v domě vlevo, vezměte červený sirup z poličky a utečte přivolanému vojákovi. Pokračujte dále na jih, co nejvíce to půjde. Narazíte na vaši slečnu, avšak shledání bude přerušeno Funfrockovými vojáky, kteří vás opět zavřou do vězení. Známým způsobem se dostaňte ven, přičemž ve skříní, kde jste našli mapu, budou nyní také všechny vaše věci. Vraťte se ke svému domu, uvidíte, že vchod je zabarikádovaný. Ve východní části mapy je myš, která vám poví o možnosti vlézt do vašeho domu komínem. Ke komínu se dostanete vyskákáním po zelených terasách jižně od vašeho domu. Uvnitř v domě najdete v jedné ze skříní magický oblek a kouli, kterou od této chvíle budete moci používat jako účinnou zbraň proti vojákům. V domě jsou jediné zamčené dveře vedoucí do sklepa. Klíč k nim najdete v květináči stojícím na zemi vlevo od dveří. Ve sklepě je možno odsunout sud a prolézt do jeskyně, ale to bude potřeba až později. Jděte o jednu zónu severněji do hospody a slona sedícího u stolu nahoře vpravo se zeptejte, zdali neviděl vaši dívku. Až chytíte pobíhající myš a koupíte mu drink, všechno vysype. Pak jděte od hospody doleva a ven do další zóny - do přístavu. Magickým míčem zabijte strážného, který vás posílá pro lístek. S jeho klíčem projděte brankou. Slon vám poví, že vymění lístek na loď za to, když mu ve skladu setřídíte bedny. Projděte tedy dveřmi do skladu a bedny seřadte na označená místa (pokud se to nepovede, odejděte ven a znovu se vraťte). S lístkem se naloďte na loď a jedeme na další ostrov.

PRINCIPAL ISLAND

Pokud budete chyceni, dostanete se z vězení tohoto ostrova tak, že promluvíte se strážným a až otevře branku, zabijete ho. Ven vylezte okénkem v popředí a strážnému před budovou řekněte, že jste pouze spravovali anténu. Za slonem hlídajícím dveře se musíte proplížit. Přes stráž se probijte na sever k Funfrockově pevnosti. Od pevnosti jděte doleva do zóny Old Burg a zabijte klon myši, aby vám místní lidé uvěřili, že jdete proti Funfrockovi. V dolním rohu mapy zde nyní pokecejte s myší a nechejte se vést jí a jejími přáteli až k brance, kterou pomocí získaného klíče projděte. Poblíž je kuplířův obchod, tam kupte palivo (za 30 penízků) a mechanického tučňáka (za 3 penízky). Vedle v hospodě se dozvíte, kde se nachází vodní nádrž města. Žena mezi těmito dvěma obchody vám pomůže dostat se přes další stráž, stačí jen udělat, co říká, tj. jít za ní a počkat až stráž odláká. Pokračujte až na samý vrchol úrovně a na čtvercové mříži poskočte (v módu NORMAL) - propadnete se k astronomovi. Pošle vás za svým přítelem do přístavu Port Belooga. Nejdřív ale jděte na jih na pobřeží (ulice Peg Leg). Dejte se doleva, až narazíte na vojáka, který si, odskočil na malou. Naskočte na jeho létač a leťte k vodní věži. Jděte na vrchol stavby, odsuňte poklop a skočte do otvoru. Do

bazénku s vodou vylijte sirup. Vraťte se létačem do ulice Peg Leg. Jděte k pevnosti a na sever. Vejděte do knihovny a s knihovníkem, který se nachází v její levé části, si promluvte. Za to, že jste osladil pitnou vodu, vám ukáže tajný dokument mluvící o legendě. Tak se dozvíte o poušti Bílého Lístku. Než knihovnu opustíte, promluvte si se slonem čtoucím knihu u stolku, poví vám o Jezeru čisté vody, které se zakreslí na mapu. Teď se vydejte do přístavu Port Belooga, kam vás poslal astronom. Dostanete se tam tak, že se probijete a proplížíte vojenským táborem vlevo od knihovny až k malému autíčku, které vás do přístavu doveze. Myš sedící na molu vás za deset penízků odveze na poušť.

POUŠŤ BÍLÉHO LÍSTKU

Přeskákejte na pevninu. Zabitím strážného a získáním jeho klíče projděte doprava do pouště. Uprostřed pouště sedí myš, která vás pošle pro knihu do chrámu Bu. Skočte do otvoru za ní, dopadnete do chrámu. Chrám je velmi rozlehlý. Sestává ze tří částí. V první se nacházíte a na konci třetí je kniha Bu. Zkompletování chrámu je převážně akční záležitost založená na přehazování pák, uhýbání rotujícím bodlinám a zabíjení smrtek. Přesto vám podám stručné tipy: v první úrovni musíte pomocí pohyblivých plošinek, jež se ovládají páčkami, dopravit bustu z horního rohu mapy na podstavec v rohu dolním. Pokud se nebudete moci dostat do určitého místa, zkuste skákat po zídkách lemujících cestičky. Smrtky zabíjejte míčem spíše z dálky, protože sesypou-li se na vás zblízka, je po všem a jede se celá úroveň znova, což je velmi frustrující. Část druhou je možno proběhnout velmi rychle podle následujícího figlu: hned jak v ní objevíte, zapněte běhání a běžte podle dolního plůtku. Vyřítí se za vámi ostatné poleno, ale vy se mu můžete vyhnout tak, že skočíte na zídku v místě, kde skončil plůtek. Pak již stačí jen jít doprava, přehodit páku, nespadnout do děr a projít dveřmi do části třetí. Pokud však přeci jen spadnete, ať už při útěku před polenem nebo později, dostaňte se zpět nahoru tak, že půjdete vždy tam, kam to bude možné a budete zabíjet všechny nepřátele. Ve třetí části určitě nepřehazujte páku, kterou hlídá smrtka na vyvýšené plošince, jděte rovně až k několika zídkám, jejichž řešení spočívá v aktivování páček na sloupech vrháním míčku a poté rychlým skákáním na plošinky za jízdy (plošinku lze zastavit dotykem a usnadnit si tak naskakování i ze země). Pak už jen přehodíte poslední páčku, vyhnete se padajícím kamení, ze zbývajících třech plošinek sestavíte snadno „schody“, po kterých vyskáčete nahoru a dotlačíte druhou bustu na podstavec. Sebráním knihy se naučíte řeči zvířat, řeči kamene a získáte druhý kouzelnický stupeň. S knihou jděte kousek doprava okolo uklánějící se smrtky a v kroužku světla vyskočte. Promluvte si s myší která vás pro knihu poslala, a vraťte se na loď. Nechejte se odvézt na Citadel Island a vraťte se do svého domu.

ODKAZ PŘEDKŮ

V první části návodu je popsáno, jak ve vašem domě otevřete sklep a dostanete se do tajné jeskyně. Učiňte tak a v jeskyni si přečtete kamenný nápis. Jděte do přístavu, od slona, pro kterého jste dříve skládali bedny, si kupte lístek na loď za pět penízků a jeďte na Principal Island. V Old Burgu se postupně ptejte na piráta LeBorgne v hospodě, pak v kuplířství a pak se na něj jděte zeptat archiváře do knihovny. U slona si nahoře vedle kinosálu nechejte přečíst kapitulu o pirátově pokladu a z vojenského tábora známým způsobem jeďte do přístavu Belooga a od malého zeleného námořníka si kupte za 200 (!) penízků loď. Od této chvíle budete opravdu moci jezdit zcela zadarmo, kam se vám zlíbí. Nejdříve se vydejte

na ostrov Proxima Island. Jděte doleva na novou mapu a navštivte dům slona vynálezce. Pošle vás pro sušič vlasů. Sušič vlasů získáte za třicet penízků od šedivého obchodního cestujícího, který se poflakuje po městě. Doneste jej slonovi a dostanete létající přístroj Proto Pack. Potom jděte k domku vpravo, zabijte stráž, která vyskočí z teleportu a s jejím klíčem se do domku dostaňte. Krysa uvnitř vás pošle za svým bratrem, který je uvězněn na ostrově Principal. Jeďte tedy na tento ostrov a s vězněným bratrem si promluvte. Nachází se v pravé části Funfrockovy pevnosti. Promluvit s ním můžete tak, že skočíte do příkopu a přiblížíte se k zamřížovanému oknu, za kterým stojí. Kdo chce, může si pomocí Proto Packu doletět v sekci Peg Leg na malý ostrůvek pro krabičku na čtyřlístek, ale musí mít přítom na paměti, že nad vodu může vzlétnout pouze z pláže! Vraťte se teď na ostrov Proxima k bratrovi vězněného, dá vám červenou vstupní kartu. Vpravo od vaší lodi se nachází muzeum. Vstupte do něj bočním vchodem za pomoci červené karty a mříží sjeďte do kanálu. S kanálem vylezete ve vězení. Promluvte si se slonem a přehodte červenou páčku, která v muzeu spustí alarm. Vraťte se kanálem do muzea, jděte doprava až ke dveřím a za nimi použijte v inventáři Proto Pack. Aniž byste se dotkli podlahy, leťte k vystavené pirátské vlajce a před ní přistaňte, seberte ji, leťte doprava, po schodech nahoru, do druhého patra. Dostaňte se do jeho levé části až k vystavené truhle, ve které konečně najdete klíč od vlastního sklepení. Když okolo vás projde elektronický strážce, přistaňte na jednom z ostrůvků s exponáty a nehybejte se, dokud strážce nepřejde. Vraťte se ke své pirátské lodi a použijte na ní pirátskou vlajku. Jeďte do svého domu na Citadel Island a sklepem projděte do tajné místnosti, jak je popsáno v první části návodu. Železné dveře si odemkněte klíčem z muzea, čímž se dostanete k rohu a medailonu, který vám zvýší magickou úroveň na stupeň tři. Funkci rohu si rychle ověříte tak, že ho použijete na kulatý znak na stěně. Vraťte se teď na poušť Bílého Lístku a na mapě, odkud se skákalo do podzemního chrámu zatrubte v severním rohu na runu ve skále. Skokem se dostanete do maličké jeskyňky s pichláky a podivný zelený elf vám dá modrou kartu Elfiho klubu.

ROHEM K RUNÁM

Plujte na ostrov Proxima a autíčkem v jeho pravé části dojeďte k runě Marked Stone. Zatrubte na ni trubkou a skočte do díry. Přečtete si nápis, získáte tak první heslo. Vraťte se na Proximu a z jižní části mapy teď létacem přelette ke kameni Eclipse. Řekněte mu heslo, dostanete magickou flétnu. Vraťte se ke kameni Marked Stone a heslem ho osvobodte (u kuplíře si přikupujte palivo, bude-li potřeba). Plujte do hor Hamalayi Mountains a promluvte si s členem povstání, podle jeho rady plujte na ostrov Rebellion. Promluvte si myšákem v příkopu, zajedte buginou do středu ostrova, pokecejte s generálem (můžete zde také doplnit zásoby paliva). Vraťte se na první mapu. Najděte myš u hangáru, promluvte s ní a vlezáním do hangáru se přesuňte zpět do hor na partyzánskou misi. Nejdříve zničte radar v místnosti, kde přistanete. Dále jděte stále na sever a hleďte, ať nikde neztratíte myšáka. S jeho pomocí se tankem proboříte do pevnosti. Tam pobijte všechny vojáky a s pomocí nalezených klíčů osvobodte vězně. Nechodte s ním však zpět, ale prolezte otvorem vedoucím do hor. Brzy doputujete (a dojeďte na snowboardu) do myší vesnice. Zachraňte pár myšáků a jděte do středu vesnice ke kotli - dostanete instrukce, jak dál. Z jednoho iglú vyjde myší žena, sledujte ji až na místo, kde vyhrabe díru do země. Do díry skočte, dostanete se tak k továrně vyrábějící mutanty. Zabijte červeného slona u vchodu, upustí klíč. Jděte dovnitř a promluvte

si se slonem vpravo. Počkejte na místě, kde jste s ním mluvili, dokud nespustí metro. Do metra nastupte, odveze vás do továrny. V továrně jděte do místnosti s vědcem stojícím u zelených koulí v jakémsi nálevu. V této místnosti zničte koule poskakující v příkopu, jsou to mutantí vajíčka. Dále v továrně najdete vědce, který hlídá tři páky. Až ho zabijete, přehodte (z vašeho pohledu) prostřední a pravou páku. Pak se můžete buď buginou nebo dírou vrátit do myší vesnice. Jděte opět ke kotli, vyjde náčelník a poděkuje vám za zneškodnění továrny. Pak vás odvede k Mrkvové Bráně a otevře ji, tím se dostanete na druhou polokouli Twinsunu.

PROTINOŽCI

Od Mrkvové Brány se dejte doleva. Na další mapě projděte pobitím vojáků pevnosti a až z ní budete venku, dejte se znovu doleva, kde na nové mapě najdete jezero čisté vody. Zahrajte u něj na flétnu a čtvrtý stupeň magie je váš. Pak se vraťte k pevnosti a naskočte do vznášedla. Plujte na ostrov Tippett. Jděte doprava a od chlápka v růžovém si za dvacet penízků kupte informace o „Cloning Center„ a „Teleportation Center„. Nové lokace se vám zakreslí na mapu. Jižně u vody si promluvte s rybářem. Získáte klíč, pomocí kterého projdete do ulice Swindler Street. Zabijte dva zlodějské slony a projděte na diskotéku. Promluvíte-li si s myší na jevišti, zjistíte, že nutně potřebuje kytaru. Vraťte se na první polokouli (do myší vesnice, dírou k továrně, stále doleva až k vaší lodi) a plujte do základny rebelů. Velitel v zákopu vám poví o tajném spolku na ostrově Tippett. V tento moment už s modrou kartou můžete dobýt Funfrockovu pevnost na ostrově Principal. Vězněný slon vám dá klíč od trezoru, kde najdete Funfrockovu šavli a adresu architekta na ostrově Citadel. Odejděte „tajnou chodbou„ v cele vězněného myšáka, jeďte na ostrov Citadel a promluvte si s oběma myšáky na mapě, kde se nachází (nacházel) váš dům. Jeden z nich vás pozve domů a dá vám svoje ID, které vám umožní přístup do Teleportačního centra. Než se tam přes celý svět rozjedete, můžete ještě osvobodit Citadelskou hospodu od Funfrockových vojáků. V jejím vinném sklepě pak najdete další schránku na čtyřlístek. Potom dojeďte opět na poušť Bílého Lístku a vyměňte flétnu za kytaru. Pak se vydejte na sever. Nedělejte si příliš velké starosti, jak se dostat přes okupované hory zpět na severní polokouli. Stačí jít po zasněženém pobřeží stále doprava, kde před vnější brankou bývalé továrny na mutanty stojí voják. Dříve tomu tak nebylo, ale teď už má klíč, který branku otevře. Hned za ní můžete vyskákat na skálu a skočit do díry, která vede přímo do myší vesnice. Vznášedlem jeďte na ostrov Brundle a pomocí Miesova ID vejděte do Teleportačního centra. Vylezte na terasu žebříkem vlevo a na zabílené znamení použijte roh. Uvnitř v centru zabijte slona po pravé straně, vypadne z něj klíč. Klíč k dalším zamčeným dveřím je schován v sudu vedle nich. V centru samotném zabijte všechny strážné, rozbijte míčem počítač a agresivním módem roztrískejte všechny teleporty u levé stěny. Místnost opustíte tak, že proskočíte rozbitou stěnou v dolním rohu. Kdo má s sebou Keypad a jednoho mechanického tučňáka, může si v teleportačním centru ještě trochu pohrát, ale není to nutné. Jeďte na ostrov Trippet a kytaristovi věnujte kosmickou kytaru - barman vás pustí do tajných podzemních stok. Přes vodu přejeďte na zádech kraba a projděte až na konec podzemí, vylezte nahoru a najdete dino-draka, který vás na svých zádech odveze až na Fortress Island.

VELKÉ FINÁLE

Podle rady rebelů teď vyřadte hlídající vojáky a tank před pevností - myšák vám vyhrabe díru do země, kudy prolezete do nitra pevnosti. Kdo chce, může si promluvit se svou vězněnou dívkou, ale k ničemu to není. Vejděte dírou do pevnosti a projděte až na konec, kde uvidíte celu se svou vyvolenou. Co se pak stane, neprozradím, ale řeknu, co dělat dál. Z vězení (kam se dostanete, a já neprozradím jak) unikněte obvyklou cestou, to je zabijte strážce a vyjeďte pryč, zabijte další dva vědce. Ve vedlejší místnosti narazíte na další klon svojí dívky, a tentokrát jej budete muset zabít. Nalezeným klíčem si odemkněte dveře a ve skříní seberte všechny svoje věci. Jděte do další místnosti, kde jsou montováni klony a zatrubte na znamení - dostanete se do místnosti s posledním runovým kamenem. Vylijte na něj čistou vodu a celá pevnost exploduje! Po výbuchu přejděte přes ruiny a jděte na sever, na staveniště spojující Fortress Island s Polar Islandem. Utíkejte před buldozerem a od dělníka si (in memoriam) vypůjčete klíč. Pokračujte na sever, až narazíte na slona, který vám dá klíč od buldozeru. Tím nastartujete stojící buldozer a projedete skrz zával v jedné z místností. V další místnosti, kam vás doveze buldozer, musíte proběhnout až na samý vrcholek staveniště, kde od jednoho z dělníků získáte klíč. Prvnímu buldozeru utečete přeskákáním po cihlách vpravo od něj a před druhým vás ochrání mechanický tučňák, který přiláká jeho pozornost. S klíčem odemkněte malou branku napravo a ocitnete se před mýtickou Studnou. Po žebříku vyšplhejte na vrcholek studny, kde stojí již vaše pravá dívka spolu s Dr. Funfrockem. Chvilí se s ním pošouchuje šavlí, až nebohý doktor spadne dolů. Zatrubte na znamení a sestupte do nitra studny. Spolu s dívkou propadnete mříží až do poslední místnosti, kde se znovu utkáte s Funfrockem. Tentokrát ho však zabijte a vstupte do poslední místnosti, kde vás čeká slavný, přeslavný konec. A to je všechno.