

Až se Klaymen objeví spící v uzavřené místnosti, vstaňte a třikrát zatáhněte za páku vlevo. V následující místnosti si silnější národy mohou po incidentu se zubatou pastí zkusit stisknout tlačítko na dveřích, jedinci poněkud labilnější použijí k otevření dveří past. Tu je nutné posunout pod druhý kroužek zprava a pak za něj zatahat. Cesta je volná. Venku se nejprve vydáme na nervy drásající cestu podzemím. Jděte dopředu, dvakrát se otočte doleva, jděte skrz dveře. Uvnitř seberte ze země disketu a v hlavolamu na stěně složte "H".

V následující místnosti najdete opět disketu a zvláštní přehrávač připomínající automat na kafe (ten se nachází i na dalších místech v Neverhoodu, takže není nutné se neustále vracet). Jednotlivé disketky obsahují rozkouskovaný příběh, ze kterého se nakonec dozvíme, proč a jak že se to všechno vlastně semlelo. Je nezbytně nutné posbírat všechny disketky, jinak se hra nedá dokončit. Myší dírou vpravo se dejte dál a v následující místnosti si rozsviňte zeleným tlačítkem. Pokračujte stejným směrem, seberte sklenici a stiskněte tlačítko na konci dlouhé čáry. Sjeďte dolů výtahem a stiskněte modrý knoflík a seberte si další kousek zápletky na disketě. Páka vpravo na stěně je nápovědou k řešení budoucího problému.

Jděte zpět a pokračujte vpravo. Na stěnách je velice zajímavý příběh. Máte-li následující týden dovolenou, rozhodně stojí za to si jej přečíst. Úplně v nejzašší místnosti vpravo seberte disketu a jděte zpět. Zeleným tlačítkem v chodbě opět zhasněte, jeďte ještě jednou dolů výtahem a zakreslete si tři světélkující symboly. Nyní můžete tyto katakomby opustit. Nezapomeňte však za sebou zavřít mříže od výtahu. Vstupní dveře se otevírají tlačítkem na stěně. Venku jděte doleva přes most a do dveří. Seberte si disketu a pomocí obrazovky počítače složte robota tak, aby byl ze samého TNT. Vyjděte druhými dveřmi. U muchomůrky vlevo doporučuji sníst tři její "plody". Protější dveře skrývají malou fontánku, tu uveďte do chodu červeným tlačítkem. Půjdete-li dál, narazíte na podstavec s hrací skříňkou. Tu seberte. Vyráží na vás nepříliš příjemná potvora a časem vás zažene zpět k robotovi z TNT. Počkejte, až díky otřesům spadne na zem sirka. Seberte ji a zapalte doutnák u TNT. Celou tu smrtonosnou nálož pak podstrčte potvoře. Tam, kde dříve bývala polička s hrací skříňkou, je teď velká průrva. Jděte tam a nasedněte do vozítka. Jeďte dolů a uprostřed spirály stiskněte tlačítko. To je v tomto místě zatím vše, a tak se vraťte ven, okolo muchomůrky a skrz domeček s třaskavinami a přes most.

Nyní jděte doleva ke dveřím s pěti píšťalami. Sešlápněte plošinku a naplňte si sklenici vodou. Klaymen se rovnou napije. Stiskněte tlačítko vedle dveří. Píšťaly nade dveřmi zahrají melodii. Stejně píšťaly vedle dveří je nutné pomocí vody naladit stejně. Množství "prsků" do jednotlivých trubic zleva je následující: 31204. Uvnitř seberte další dvě disketky a vylezte po pseudožebříku nahoru. Tam, v podkroví, je třetí disketka, tlačítko ke stisknutí, a silnější žaludky si mohou zatáhnout za špagátek. Vraťte se ven a jděte doleva do jeskyně. Stiskněte všechna tři prosvětlená tlačítka, jděte skrz dveře a přes most. Otočte se doprava, pak jeden krok vpřed a znovu doprava. Stojíte před zvláštním kanónem. Sedněte si k ovládnutí a stiskněte červené tlačítko. Jezírko by se mělo následkem nedostatku vody vyprázdnit. Vraťte se skoro na začátek hry, do

místnosti s kroužky, a zatahejte za kroužek úplně vpravo. A zase zpátky ke kanónu.

Nebudeme ale střílet, namísto toho půjdeme dál do místnosti s ovládacím panelem mostu, nad kterým je zvláštní klikyhák. Podíváte-li se na panel, jsou jednotlivé jeho části rozházené. Vaším úkolem je poskládat všechny kostičky tak, aby do sebe symboly zapadaly. Pak už jen stačí stisknout dvojšipku na posledním dílku, a z mostu přes jezírko jsou úhledné schody, které přímo lákají Klaymena, aby šel dolů.

Než se tam s ním však vydáte, nakreslete si pořadí symbolů, které se zobrazují po stisknutí knoflíku v okénku nad schody. U jednoho symbolu se přitom ozve jiný zvuk než u těch ostatních. Jeho pořadí si запиšte. Na dně jezírka se dejte doprava, k vypouštěcímu kanálku a vpravo od něj je další vozítko. Projedte se po labyrintu, запиšte si kolik je barevných roztoků ve třech kádinkách a u rádia si poslechněte jakou hraje skladbu. Sjedte zpátky na dno "jezírka" a jděte do žlutého domku se satelitem. Seberte disketku a podívejte se na rádio. Naladte na něm stejnou skladbu, jakou jste slyšeli ve vozítku na stěně jezera. Jděte do dveří a v laboratoři se nejprve podívejte na zkumavky vedle okénka. Když zataháte za provázek, v místnosti se rozsvítí. Na přístroji se skleněnou kabinkou je vidět nápis BOBBY. Písmena tohoto nápisu korespondují se začátečními písmeny anglických slov označujících barvy (B-blue, O-orange, Y-yellow). Zhasněte a jděte do kabiny. Pomocí pěti šedivých tlačítek nastavte krystaly tak, aby při spuštění přístroje červeným butonem byly následujících barev (podle BOBBY): modrá, oranžová, modrá, modrá, žlutá.

Coby malý Klaymenek jděte do malé "myši" díry vpravo a pak vlevo nahoru. Dostanete se do místnosti s fialovou minilaboratoří. Do zkumavek natočte stejné množství barevných fujtajblů jako na stěně jezera. Všechny tři složky pak stočte do nádobky a vypijte. Urostlý Klaymen pak bude moci sebrat další disketku. Najděte mezi sochami tu, která má jakoby na hlavě žebřík, a stiskněte knoflík mezi stupačkami. Vylezte nahoru, seberte disketku a jděte ven k teleportu. Hezky se usadte a na ovládacím panelu stiskněte nejdříve blikající tlačítko s hřebíkem a pak volbu potvrďte velkým červeným tlačítkem. Vystupte, jděte vpravo a uvolněte řetěz.

Vraťte se do teleportu a tentokráte se přeneste pomocí žlutého tlačítka s růžovou stužkou. Seberte si disketky, sešlápněte pedálek a rychle projděte dveřmi. Jděte pořád dál až skrz průchod ve skále a otočte se čelem vzad tak, aby před vámi byl černý panel s tlačítkem. Jděte k němu a pomocí tlačítka navolte symboly v tom pořadí, v jakém se objevovaly ve výklenku u kanónu. Na místo, kde byl symbol doprovázený zvláštním pazvukem, dejte ten, který je na tomto panelu navíc.

V místnosti, ve které se ocitnete, si seberte disketku a vyjděte ven. Dejte se doleva skrz fialové dveře. Šlapátkem se zbavte myši a sýra. Jděte vlevo a na hlavolamu s myši se řiďte jejím čichem. Vždy jděte otvorem, ke kterému myš za všech okolností směřuje čumáčkem. Až myšáček najde, co si zaslouží, dostanete se do místnosti s promítačkou. Copak to asi seberete? Promítačku si přesuňte na napájecí kolíky a zapněte. Vše funguje O.K. a tak jedte s tím Lumierových vynálezem na místo pod vysavačem. Milá promítačka teď navštíví myš se sýrem. Vpravo od vysavače po nezbytném sbírání vyřešte drsné pexeso. Až jej budete mít pěkně před

sebou odkryté, zapište si, kolikrát se který symbol vyskytuje. Jděte ven a pak vlezte do mochomůrkového baráčku nalevo. O patro níž pokračujte jedinou možnou cestou do dveří. V katakombách si pak zakreslete tři světélkující symboly a nezapomeňte Disketiho vynález. Teleportujte se na místo označené symbolem připomínajícím otazník (klikihák s tečkou). Po chvíli chůze narazíte na ovládací panel skrytý za dvířky. Na něm zadejte na kostkách odpovídající počty symbolů podle pexesa a stiskněte knoflík se zakroucenou šipkou.

Zpět k teleportu a tentokrát použijte zelený knoflík s jakýmsi háčkem. Vejděte do dveří a zatáhněte za provaz u stropu. Z laboratoře jděte k rádiu a naladte zpět tak, aby se vám otevřely dveře ven. Vyběhněte ke kanónu a usadte se. Zadejte souřadnice podle všech šesti světélkujících symbolů, stiskněte na obou černobílých šipkách v hledí a vystřelte. Jděte do vedlejší místnosti k ovládní schodů. Přepněte je na most a jděte k místu kde se odehrál dynamitový souboj s velkohubou příšerou. Jděte dozadu k vozítku. Nasedněte a jeďte stále doprava až na konec cesty. Tam na zemi seberte klíč, vraťte se k přepínači schodů, přepněte a opakujte celý postup s rádiem, laboratoří, žebříkem až k teleportu. Přeneste se k ovládní jeřábu (klikihák) a jděte k robotovi.

Stojíte proti prostředním dveřím, výtahu. Jděte do pravých a seberte špendlík. Zpět, do levých, seberte disketu (předposlední), zpět, vyjeďte výtahem, seberte disketku (POSLEDNÍ). Všechna získaná disketní zařízení vhodte do přehrávače a pusťte si příběh. Až se dozvíte, proč to všechno vzniklo, dostanete druhý klíč. Seberte jej, vykloňte se z okna, propíchněte balónek a třetí klíč je na světě. Jděte do levé místnosti a posuňte promítačku k napájení. Zapněte ji a na stěně zjistíte, jaké má každý klíč číslo. Na dveřích vpravo pak vložte klíče do správných otvorů. V další místnosti pak posuňte past pod kroužek, který nelze stáhnout, na kroužek se zavěste a seskočte pasti do chřtánu. Past vás proflusne skrz dveře. Na tomto místě doporučuji uložit pozici, protože po vstupu do dveří vpravo následuje už jen jediný krok ke konci hry. Tento krok už nechám na vás. Není možné to zkazit a každý si může vybrat podle svého gusta.