

## ZÁPADNÍ ČECHY

Seberte krumpáč a jděte do stanu. Zde z poličky vpravo seberte prášky. Prohledejte šuplíky u stolu a seberte v jednom z nich noviny. V potoku u vrby seberte lahev piva. Jděte před stavbu a na kládách seberte dělnické rukavice. Zámek na vratech přesekněte krumpáčem a vrata otevřete. Poté jděte na stavbu kde seberte kleště, kýbl a kanystr. Kleštěma otevřete lahev piva a vhodte do ní prášky. Kouřicímu dělníkovi dejte noviny a druhému dělníkovi dejte pivo s práškama. Pak do kýble naberte vodu z potoka a u stanů vedle džípa vytáhněte pomocí rukavice kolík od stanu. Kýblem vody uhasete oheň a kolíkem probodněte sudy s benzínem. Vytékající benzín naberte do kanystru. Jděte do stanu, do kterého vás dělníci nechtěli pustit. Zde z šuplíků u stolu seberte kancelářskou sponku a malý klíček. Z pod postele vytáhněte kufr a odemkněte ho klíčkem. Z kufru vezte fotoaparát, kterým vyfoťte vchod do štoly. Hromadu hlíny před stolou několikrát rozhrábněte krumpáčem a potom z ní seberte německý odznak. Jděte do stanu se zamčeným šuplíkem a otevřete ho pomocí sponky. V šuplíku seberte klíčky od džípu, které spolu s kanistrem benzínu použijte na džíp. Nyní už můžete odjet z lesa.

## PRAHA

Nyní se nacházíte před úřadem památkové péče, kde máte svoji kancelář. Běžte doleva ke kašně a vejděte do obchodu s elektronikou. Prodavači dejte svůj fotoaparát a nechte si vyvolat fotky. Jděte do obchodu s potravinami a kupte si sýr. Potom jděte do úřadu památkové péče a pravými dveřmi vstupte do kanceláře vašeho šéfa. Se šéfem si důkladně promluvte a dozvíte se, že máte vypracovat zprávu o štole v západních Čechách. U akvárika seberte sítku na rybičky a ze skříně si vypůjčte hlavolam. Vyjděte na chodbu, kde pod rohožkou najdete klíč od své kanceláře. Odemkněte a jděte dovnitř. Okem si prohlédněte horní masku na zdi a seberte papír, který je za ní zastrčený. Dozvíte se kód k vašemu počítači, který se vám automaticky zapíše do zápisníku. Otevřete horní šuplík od stolu a seberte z něj lepící pásku a váš průkaz archeologa. Vedle knížek na regálech seberte průkaz do knihovny. Vyjděte na ulici a pomocí červené šipky se dostaňte k muzeu. Z pravé části fontány vylovte pomocí sítky minci. Jděte do muzea, kde si promluvte s hlídačem. Zjistíte, že je už zavřeno. Dědovi před muzeem dejte hlavolam a rychle vyplašte holuby. Nyní si s ním už můžete promluvit a tak se ho zeptejte na hlídače v muzeu. Dozvíte se, že hlídač se rád napije a tak jeďte do obchodu pana Mareše a kupte láhev koňaku. A teď zpátky do muzea. Dejte koňak hlídači a vstupte do knihovny. V pravém regálu najdete knihu Německé symboly od Erika Krause. Ještě než si ji půjčíte ukažte knihovnici průkazku do knihovny. Jeďte zpátky do obchodu s elektronikou, kde si vyzvedněte vyvolané fotky a nechte si okopírovat pár stránek z vypůjčené knihy. Okopírované stránky zkombinujte s fotkou štoly. Takto vytvořenou zprávu dejte svému šéfovi, který vám za ni vystaví zprávu pro stavební úřad. Běžte do své kanceláře a spusťte počítač. Kód je 621354. Z mapy se dozvíte adresu stavebního úřadu, kam se hned vypravte. Pokecejte s žebřákem a vejděte dovnitř. Promluvte si se sekretářkou. Když zjistíte, že vás bez objednání nepustí dál, vezte ze stolu vizitku a jděte si promluvit s žebřákem. Zeptejte se ho na sekretářku, až odmítne spolupracovat dejte mu minci a znovu se ho zeptejte na sekretářku. Pak použijte vizitku na telefoní automat, čímž odlákáte sekretářku. Bežte tedy dál a vejděte k šéfovi stavebního úřadu. Po rozhovoru s ním mu dejte

zprávu od vašeho šéfa, za kterou dostanete nařízení k zakazu stavby. Z mapy odjedete zpět do západních Čech.

#### ZÁPADNÍ ČECHY

Hned v první obrazovce seberte šňůru na prádlo. Ve stanu vezměte z šuplíku sirky a z poličky vpravo baterku. Na stavbě seberte šperhák visící vlevo na trám. Pokecejte s dělníkem, který opéká buřty a zeptejte se ho na rádio. Až se vás zeptá, co s ním chcete dělat, odpovězte naladit. Před vchodem do štoly již pokročily práce. Šéfovi dělníků dejte nařízení k zakazu stavby, čímž ho pořádně naštvete. U prostředního stromu s křížkem seberte šroubovák, který použijte na rádio. Získanou baterii dejte do baterky. Teď už vám nic nebrání v tom, abyste vešli do štoly.

#### ŠTOLA

Na železné pláty na dveřích použijte šperhák, zbytek dveří rozlámejte rukou. Jděte dál a z hromady hlíny seberte kus lopaty. Rukavicí vytáhněte z pravé stěny kovovou trubku a pomocí šperháku uvolněnou kramli. Trubku nasadte na lopatu a to celé zpevněte provazem. Jděte k zavalené chodbě a lopatou uvolněte trám, který vyčuhuje z hlíny. Potom ho rukou vytáhněte a podívejte se do vzniklé štěrbiny. Objevíte zavaleného německého vojáka, kterému z kapsy seberte svazek klíčů. Na konci chodby narazíte na ocelová vrata, které odemkněte svazkem klíčů a poté se na ně podívejte. Na mechanismu nastavte páky ve směru hákového kříže, čímž se dveře otevrou. Vejdete do kamenného podzemí. Ve zdi naproti myši díře objevíte skulinu, na kterou použijte kramli a z úkrytu seberte magnety. U dveří s mřížemi je zamčená rozvodna, kterou otevřete šroubovákem a najdete v ní další magnety. Jděte k železným vratům s klikou a klíčkem je odemkněte. Tím se dostanete do skladu. Zde z regálů seberte papírovou krabici a svíčku. Z pod regálu vysuňte krabici, otevřete ji a vezměte z ní dva dynamity. Šroubovákem propíchněte plný sud a až vyteče, povalte ho. Ze spodu sudu odlepte další kus magnetu. Vyjděte ze skladu a jděte k protějším dveřím, které nejdou otevřít. Jeden z dynamitů přelepte páskou a nalepte ho na dveře, potom ho sirkama zapalte a vejděte do archívu. Z pravého regálu seberte plechovku oleje. Otevřete šuplík u stolu a vezměte z něj pravítka a z krabičky další magnety. Jděte zpátky do skladu a otevřete dvířka na generátoru, do nichž vložte svíčku. Plechovku oleje nalíte do nálevku generátoru a generátor zapnete červeným spínačem. Na krysi díru použijte past, kterou sestojíte pomocí pravítka, krabice a sýru. Krysu si nezapomeňte vzít s sebou. Jděte ke dveřím s mřížemi a koukněte se na tlačítkový kód. Zmačkněte druhé, třetí a sedmé tlačítko. Otevře se vám mříž, za níž se objeví dveře s německou orlicí, do které musíte vložit všechny magnety. Magnety poskládejte tak, abyste vyplnily celý trojúhelníkový prostor. Až se vám to podaří vejděte do dveří. Ze všech obrazů na zdi shodte hadry a každý obraz si prohlédněte, a to včetně podpisů autorů v rohách obrazů. Druhý dynamit opět přelepte páskou a pak ho použijte na krysu a zapalte. Tuto živou nálož vyšlete do díry pod druhým obrazem zleva. Odstřelíte tím kus cihlové zdi, za kterou se objeví trezor. Prohlédněte si trezor a na každém kotouči nastavte poslední dvojčíslí jednoho ze tří Monetových obrazů v pořadí jak byly autorem nakresleny. Nezapomeňte, že na první číslo se musí najíždět směrem doprava a na druhé číslo směrem doleva. Když trezor otevřete, vezměte z něj zlatou sošku a vychutnejte si další animovanou sekvenci.

## AMSTERDAM

Vejděte do hotelové recepce a promluvte si s recepční o ubytování. Zjistíte, že je plno, takže recepční nabídne peníze. Napodruhé již dostanete klíčky od pokoje. Vyjděte po schodech nahoru a odemkněte si dveře od pokoje. Na telefon na stole použijte vizitku profesora Wildeho. Vyjděte z hotelu a vydejte se k domu profesora. Zazvoňte na zvonek u dveří a vyslechněte si rozhovor s profesorem. Druhý den ráno jeďte opět k domu profesora. Promluvte si s detektivem o profesorově vraždě. Zeptejte se na ohledání místa činu a budete moci vejít do domu. V bytě profesora sundejte obraz vpravo a objevíte trezor. Kód k němu získáte následujícím způsobem: prohlédněte si kalendář na stěně, poté se podívejte na knihu na stole a vyluštěte křížovku s datem 4. srpen, tajenka je GUATEMALA, podívejte se na telefon pod trezorem a tajenku podle tlačítek převedte na čísla, na číselník trezoru tedy vytkuete 371725141. Z trezoru seberte letenky a vraťte se do hotelu. Recepční se zeptejte na vzkazy. Před hotelem si u prodavače kupte párek, který hodte na koberec v recepci. Uklízeče běžte vyřídít vzkaz. Po chvílce uklízečka odejde a tak můžete vzít klíček z vozíku, kterým odemkněte dveře od skladu. Ve skladu otevřete lékárníčku a vemte prášky na spaní, pod lékárníčkou seberte ředidlo a za policí seberte koště. Jděte do svého pokoje, otevřete balkon a seberte ručník. Jděte zpátky do skladu. Ručník použijte na koště, to potom polijte ředidlem a zapalte. Hořící koště použijte na požární alarm, čímž spustíte požární poplach. Běžte do recepce a z poličky seberte klíče, kterými odemkněte pokoj naproti vašemu. V cizím pokoji vyndejte z koše roztrhaný papír. Z pod postele vytáhněte kufr a nastavte na něm číslo 614. Z kufru vemte sošku a běžte z hotelu rovnou na letiště.

## MEXIKO

Z vesnice jeďte nejdřív do muzea, kde si prohlédněte kresbu sošky a mayský početní systém, visící na zadní nástěnce. Poté si promluvte s hlídačem a zeptejte se ho na náčrt sošky a na idiána, který ho kreslil. Vraťte se do vesnice a jděte k sedícímu indiánovi, který cosi vyřezává. Zeptejte se ho na Bílého Medvěda. Naproti němu seberte kýbl a jeďte navštívit Bílého Medvěda. Indián na stráži vás nebude chtít pustit dál, ukažte mu proto zlatou sošku a vejděte. Promluvte si s Bílým Medvědem o sošce a dozvíte se místa úkrytu zbylých dvou sošek. Jeďte zpátky do vesnice a běžte do vetešnictví. Zde kupte lampu a dva provazy a podívejte se na reklamní ceduli letiště, která visí na pravém trámu, čímž vám na mapě přibude ikonka letiště. Nyní jděte na tržiště a u prodavače uprostřed kupte červené bobule. U stařeny ještě můžete koupit sošku sedícího bůžka. Jděte na letiště, kde si promluvte s pilotem a přemluvte ho, aby s vámi letěl. Leťte k Chrámu nápisů. Tukana u tůně odlákejte pomocí žabky na klíček, kterou vám vetešník přidal k lampě. Utrhněte větev, na které seděl a jděte si promluvit s archeology u výkopů. Od staršího z nich se dozvíte, že zde našli stejné úlomky oltáře, jaké jste dostali od Bílého Medvěda. Ukažte mu váš průkaz archeologa a vypůjčte si od něj úlomky. Jděte před vchod pyramidy, kde si promluvte s archeologem, který opravuje sochu a vyřídte mu vka. Když se sem po chvíli vrátíte, bude už pryč. Seberte dláto, sádru a kopí z pravé sochy a vejděte do pyramidy. Dlátem rozmačkejte bobule z tržiště a použijte je na zaseklou páku. Pohněte pákou a zatočte kolem tak, aby hlavy hadů byly u sebe. Nyní musíte letět k pyramidě boha Quatelkana. Promluvte si s fotografujícím

turistou, od kterého se dozvíte, že má v batohu další část oltáře. Vyjděte po schodech a se sedícím voladorem mluvíte tak dlouho, dokud nedá znamení, aby začalo představení. Po shlédnutí představení sejděte dolů a vezměte z batohu část oltáře a nůž. Vraťte se k Bílému Medvědovi a nožem si odřízněte kousek visejícího masa a přidejte do něj prášky na spaní. Maso hodte psovi ve vesnici. Když se po chvíli vrátíte, pes už bude spát, a tak mu vezměte řetěz. Jděte na letiště a pilotovi vezměte hadr. Pak s ním odleťte zpět k Chrámu nápisů. Dole před pyramidou je vpravo na kamenné hlavě kotouč. Ten odtrhněte pomocí dláta. Vejděte do pyramidy a použijte na hadí hlavy řetěz, pak zatočte kamenným kolem. Provaz přivažte na kopí a to položte přes díru. Sirkami zapalte lampu a ukažte s ní na díru v podlaze. Octli jste se před zavřenými dveřmi. Nožem seřízněte větev a použijte ji na páku, prasklinu pod hlavou zasádněte. Běžte k tůni a naberte do kýble vodu, kterou nalijte do kamenné hlavy a zatáhněte za páku. To udělejte celkem třikrát a otevřou se vám dveře. Uvnitř seberte ze země poslední část oltáře a všechny části položte na oltář. Poté se na něj podívejte a složte ho. Otevře se lebka, v které najdete druhou zlatou sošku. Nyní leťte k pyramidě boha Quatelkana. Jděte do pyramidy a pomocí hadru seberte louč. Sejděte dolů k sochám psů, strčte louč jednomu z nich do tlamy a hlavou otočte. Louč vytáhněte a to samé proveďte i z druhé sochou. Nezapomeňte sebrat kámen, který leží v trávě a jděte opět do pyramidy. Zde seberte další dva kameny. Na vidlici visící ze stropu nasadte kamenný kotouč a na úchyt v podlaze navažte provaz. Na mechanismus na zdi položte všechny tři kameny a opět pomocí rozsvícené lampy sejděte dolů. Ocittáte se před dalšími zavřenými dveřmi, na které se podívejte a složte kuličky tak, aby v každém sloupci byly pouze kuličky jedné barvy. Jděte dál a nastavte kotouče. Získáte třetí a poslední sošku. Běžte navštívit Bílého Medvěda a promluvte si s ním. Ukáže vám polohu hlavní pyramidy a dá vám kamenný klíč. V hlavní pyramidě se podívejte na oltář a složte kameny tak, aby obraz na kameni odpovídal obrazu vyřtému pod ním. Když se vám to podaří, vložte do oltáře kamenný klíč. Na sloupy nasadte zlaté sošky. Agentům, kteří vás překvapí, musíte odpovídat v tomto pořadí: SORNT, LHÁT, NEVÍM, REZIGNOVAT. Teď už se jen dívejte...