

Po přistání seber kamínek venku u lodě. Vrať se do lodě a vezmi kryt vedle skladu, pod ním je plechovka coly a vedle křesla pilota je zbraň. Jdi ven a doleva. Kamenem upižlej rostlinu na břehu. Druhým použitím kamene na rostlinu (v inventáři) získáš něco jako brčko. Jdi 2x doprava. V pravé části obrazovky uvidíš na zemi něco modrého. Je to harmonika. Seber ji a jdi doprava ke stromu s dutinou. Červíkovi zahraj na harmoniku a z dutiny vytáhni miskovitý plod. Jdi dolů a po "akci" utrhni ze stromu jednu liánu. Potom se vrať do obrazovky, kde jsi našel harmoniku a jdi ke vchodu do jeskyně (asi uprostřed obrazovky). Kamenem uřízni kus rostliny uprostřed a použij víko, abys mohl vyšplhat do jeskyně. V první jeskyni seber vajgl a opřenou ponožku, ve druhé jeskyni použij na pavouka u stropu liánu. Seber kámen a z hromady odpadků vyhrabej medvidky. Jdi nahoru. Použij misku na olejovitou rostlinu vedle vchodu a naplníš ji tekutinou. Vrať se do jeskyně s pavoukem a jdi doprava. Krystal pod balvanem rozpust' tak, že na něj naleješ tekutinu z "brčka" a kousek dál na poušti najdeš železnou tyč. Projdi 2x doprava k podivným, stavbám. Supersmrtičem rozbij vchod do stavby v popředí. Uvnitř stavby zkus tyčí rozbít poklop uprostřed, ale nejdříve musíš použít olejovitou tekutinu. Potom poklop nadzvedneš a vezmeš si druhý krystal. Potom jdi k tlačítkům na zadní stěně. Mačkej první trojici tlačítek zprava tak dlouho, až všechna zčervenají. Část zdi se odsune a ty můžeš jít dál. V zadní místnosti seber divný přístroj u skříně, dva pytle s krmením pro rostliny a železnou tyčí vyštářej z kádě divnou zahnutou věc.

Vyjdi ven před stavbu a na louce vzadu za ní najdeš čtyřlístek. Jdi dolů a na kopec písku použij "lux" z neznámé stavby. Vstup do objevené lodi. V hromadě krámů najdeš krabici amarounů a vrtulí a ve výklenku vedle vlevo knihu. Ještě klikni na futro chybějících dveří. Mezi ostatními nápisy najdeš kód k otevření dveří. Přivaž těstoviny k liáně a vrať se k vodě vlevo od tvójí lodi. Použij liánu na vodu a chytíš rybu. Pak jdi 3x doprava ke stromu s dutinou a použij krmení na divnou kytku. Kytka vyprodukuje mládě. Použij na ní druhý pytel a druhé mládě si chyt'. Nyní jdi do jeskyně s pavoukem a na dveře vlevo použij kód. Promluv si s Kyrem a seber ostrý kotouč zaseknutý ve zdi. Jdi ven z jeskyně (až před vchod s víkem) a zase se vrať. Znovu promluv s Kyrem. Řekne ti o druhém ostrovu a dá ti knihu Robinson Crusoe. Opět jdi ven a zpátky. Nyní zjistíš, že Kyr už nic nepotřebuje a najdeš u něho ještě walkmana. Jdi ven a nahoru. Když půjdeš ještě dál doleva, zjistíš, že cestu blokuje nepřátelsky vyhlížející rostlina. Vrať se zpět o jednu obrazovku a dej rybu péct do malého kráteru v popředí. Jakmile začne ryba vonět, kytka si ji přijde slupnout a cesta je volná. V následující obrazovce si ještě utrhni oranžový plod z kytky vlevo dole a pokračuj do obrazovky s U rampou a koulí. Ještě dál vlevo je pole elektrických hrotů. Tady si nabij divnou zahnutou věc ze stavby mimozemšťanů a vrať se ke kouli. Nyní ji už snadno chytíš do zmagnetizovaného držáku. Jdi 2x doleva na pobřeží, odkud vede řada hrotů ke druhému ostrovu. Na pás rostlinstva, který roste přes cestu použij mládě kytky a dojdi až k pobřeží. Druhý ostrov je v dohledu.

Použij ostrý kotouč na hroty, které vyčnívají z vody a můžeš přejít na druhou stranu. Prozkoumej strom a seber červený plod. Dveře do stavby si otevři supersmrtičem. Na hlídacím robotu použij walkmana. Ve druhé místnosti se zatím nemusíš zdržovat, jdi zpátky a mezi krystaly najdi plastickou kartu. Jdi ven a doleva a ulom kousek z keře v popředí. Jdi doleva. Na stromě na křižovatce je další krystal. Shod' ho dolů červeným

plodem a seber ho. Z dutiny druhého stromu vpravo vytáhni přístroj a pokračuj dále doleva. V další obrazovce přehrazuje cestu žluté křoví. Napij se coly a cesta je volná. Ještě seber žlutou rostlinku u země (asi lžičovník) a jdi dále doleva. Tady promluv s Ericem, který sedí na útesu a dostaneš od něho hrací žeton. Prozkoumej kulaté rostliny a z té menší vytáhni semeno. Vrať se ke stavbě na začátku ostrova a jdi dovnitř. Nyní jdi do druhé místnosti a použij žeton na první automat na zdi zleva. Seber věc, která vypadne a odnes ji Ericovi. Po dalším rozhovoru dostaneš baterii. Obejdi útes a jdi horem doprava. Biomasa radši moc nedráždí a prozkoumej žlutou květinu. Biomasa se mezitím probudí sama a teď je čas použít kouli s držákem, která zatím k ničemu nebyla. U skály vidíš další modrou věc - tentokrát to jsou elektrické kleště. Seber je a použij na ně baterii. Kolem skály se podívej dále doprava do suchého lesa s chladicí věží v pozadí. Na téhle obrazovce se zdánlivě vůbec nic udělat nedá. Až teprve když klikneš myší na chladicí věž vpravo ode dveří, zjistíš s překvapením, že je tam ukrytá štěrbina na plastickou kartu. Takže na ni s úlevou použij kartu a hurá do věže.

Hned na začátku vstup do výtahu a použij na něj kleště. Tím utáhneš šrouby v podlaze výtahu - když to neuděláš, je konec. Po výstupu z výtahu jdi hned o jednu obrazovku doprava a prozkoumej "pingpongový stůl". Do automatu na zdi vlož žlutý krystal a vypadne ti broušený krystal. Pokračuj dále doprava, kde ze stolu seberesh trochu písku. Vrať se zpátky a použij písek na stůl. Tím aktivuješ supermozek. Nyní jdi dolů do obrazovky s velkým krystalem, což je vlastně právě ten supermozek. Důkladně si s ním pokecej a pokračuj doprava, kde vedle kosmické mapy je druhý automat. Do něj vlož postupně zbylé dva krystaly a vždy po stisknutí tlačítka vypadne opět broušený krystal. Nyní máš tedy tři broušené krystaly. Jdi dolů a dostaneš se kupodivu opět do obrazovky s pískem, jenže na druhé straně. Použij broušené krystaly na třetí automat na zdi a pokus se projít do chodby vpravo. Z automatu vypadne velký krystal. Vezmi ho a jdi konečně do zmíněné chodby. Nejprve kamenem vyrýpni valoun zlata na zemi a potom použij na dveře velký krystal. Dveře se otevřou a teď můžeš projít k ponorkám. Nastoupíš do té zadní a chvíli na ní klikej, dokud nezjistíš, že řízení nerozumíš a že se musíš s někým poradit. Protože tu není nikdo jiný, než supermozek, tak musíš za ním, vyslechnout jeho rady a potom se vrátit opět do ponorky. Plavba může začít. Až dopluješ k díře v mořském dně, odponorkuj se (Honzův terminus technicus ) dolů a zbývá poslední hádanka hry. Čtyřmi tlačítky nastavit správný kód. Pokud se ti to nepodaří, zde je postup:

Nejprve na druhém a čtvrtém monitoru zleva nastav čtyři tečky. Tím se odblokuje první a třetí tlačítko, kterým nastaviš příslušné monitory tak, aby na nich svítila pouze jedna tečka a nakonec nastaviš stejné tečky na zbylých dvou monitorech. Androidi mají dohráno, Mise Quadam je úspěšně dokončená. KONEC.