

Když se dosmějete, dejte strážnému propustku a jděte vpravo do dveří 001 za kapitánem. Dostanete první úkol, kterým je dostat se ze zamčeného vězení. V cele si prohlédněte pro zasmání nápisy na zdi a začněte demolovat již beztak ubohé zařízení místnosti. Vyrvěte z postele pružinu a zhoupněte se na 'lustru'. Získáte žárovku. Čtyřikrát volejte do okénka ve dveřích, až vám kapitán přinese jídlo. Pak seberte konec drátu, na němž visela žárovka a zaveďte jej do talíře. Následně vypněte vypínač. Řekněte okénku, že už jste dojedli a celou kulišárnu za vás dokončí počítač. Druhý úkol je snadný. V roli vyšetřovatele máte z kapitána dostat tajné heslo. Vyjděte ven. Vlevo za budovou začíná cvičiště. Do země před zdí zapíchněte pružinu a s její pomocí zdolejte překážku, seberte rýč a nakonec ještě utrhněte větvičku z rostliny vpravo od zdi. Vraťte se zpět ke kapitánovi a pošimrejte ho onou větvičkou. Seberte kapesní nožík a přeřežte s ním plot vpravo za budovou. Rýčem vykopejte "záhadný objekt" a utíkejte ho vyměnit se strážným za noviny. Bude velmi rád a ani si nevšimne, že mu z opasku strhnete granát. Pak už stačí jen dobře presentovat noviny kapitánovi, říct získané heslo barmanovi a druhý úkol je splněn. Kapitán se někam schoval. Když ho najdete, obстоjíte ve zkoušce. Vyjděte před budovu a z popelnice vytáhněte provaz, na který uvažte granát. V kapitánově kanceláři jej upevněte na šuplík a 'otevřete' ho. Nalezené prášky na spaní smíchejte s drobkami, které smetete z jednoho stolu v baru. Tuto delikatesní směsku nasypete na vršek sloupu u ručkování na cvičišti. Ptáček není na takhle ostré zvyklý, takže ho dokonale zdrogujete a je váš. Vylezte na provaz a zkuste svoji výdrž a sílu. V bahně pak naberte do hrníčku od kafe vzorek. Hurá do baru. Vypusťte ptáka na rádio a vyměňte barmanův hrnek s čajem za svůj. Přesvědčte majitele podniku, aby se napil. Teď již volnými dveřmi projděte do skladu. Všimněte si mrkajícího soudku a pošimrejte ho na citlivém místě. Prošli jste testem.

Neúnavný špion

Stojíte na rozcestí. Z lodi seberte zlomené pádlo. Vydejte se vlevo k hájovně, uvnitř seberte motorovou pilu a z poličky plesnivý sýr. Vraťte se zpátky ke studni a dolů do vesnice. Otevřete dveře auta, najdete tam hřeben a páku, s kterou otevřete kufr. Krabice, kterou ukrývá, obsahuje hever. Jejím dalším prozkoumáním získáte ještě klíč. Jím posuňte „chlapci nebo nevím komu“ koš níž, čímž se zbavíte jak jeho, tak i dědu uvnitř domu. Vtrhněte do dveří a ukradněte, co půjde, tedy větrák, flintu a kapesník ze šuplíku. Jděte ven a doprava. Větrákem vyfoukejte prádlo na šňůře a zajděte o tom obeznámit stařenku uvnitř. Potom se ještě zamilujte do krásné Anne u zrcadla. Kost pro pejska před vchodem najdete o obrazovku níže pod kamenem, který nadzvednete heverem. Když mu ji, budete moci otevřít poklop za ním. Nechoďte dovnitř, ale ještě jednou ho zavřete a otevřete. Je to protože potřebujete, abyste ranou poklopu odrolili omítku dole ve sklepě a tím se objevil na zdi vypínač! Teď můžete sejít po žebříku, rozsvítit a vzít z rohu rýč. Jděte na pole za budovou, u níž stálo auto a vystřelte puškou do ptáků na strašákovi. Pak si vypůjčíte potápěčské brýle a ploutve a seberte povalující se srp a rozbité hrábě. Nakopněte slepici, vezměte si pírkó. Zaměřte se na otepi slámy a prohledáním prostřední postavte rčení o jehle v kupce sena na hlavu. Nakonec ještě ucpěte kapesníkem díru v horní otepi a myši vražte sýr. Je bázlivá a uteče do díry, zamotá se do kapesníku. Je vaše. U jezera mezi řečí nabruste srp o studnu (?) a projděte vpravo k sídlu, které je cílem

vaší akce. Seberte ze země balicí papír a nejméně dvakrát si promluvte s 'kubánským revolucionářem'. Dostanete oplatku. Jděte o jeden obraz vpravo a hned se vraťte. Jakmile bude strážný pít, zavolejte na něj. Lekne se a odhodí placatící pryč. Seberte ji a použijte na motorovou pilu, čímž jí dáte palivo. Opět jděte vpravo a použijte rýč. O obraz dále uřízněte pilou větve a připevněte ji na zlomené pádlo. Vytrhněte ze země zelený keřík a na kořenech mu najdete divokou bramboru. U jezera ukažte pádlem na loď a přeplavte se na ostrov. Tam utrhněte obě květiny a s nimi se vraťte do domu, kde bydlí Anna s prababičkou. Jednu dejte Anně, druhou prababičce. Pak se zeptejte té ošklivější, jestli by vám nepůjčila prachovku. Nemůže odmítnout. V hájovně ji vykoupejte v sazích v krbu a načerněte jí bramboru, vtiskněte oplatku od strážného do otvoru ve tvaru srdce a vzniklé cukrátko zabalte do balicího papíru. Dejte jej Anně a dostanete stuhu, kterou opravíte hrábě. Vraťte se před hájovnu a sáhodlouze (4x) hučte do veverky, aby vám hodila ořech, až ho mrští do trávy. Není vidět, ale když místo prohrábnete, objeví se. Ve vesnici ho vyměňte v domě s dvěma ženskými za jablko na stole. Jděte k druhé zdi Notyova sídla a vhodte bramboru (granát) do otvoru ve stromě. Až se vzpamatujete, zkuste po něm vylézt. U první zdi seberte kámen a vyměňte jablko ježkovi za šišku (což je blbost, protože jablko může být ježkovi absolutně ukradené). Ze šišky, jehly a pířka udělejte házecí šipku a trefte s ní vosí hnízdo nalevo od sídla. Pak vlezte do tajné chodby. Projděte vesnicí k jeskyni a srpem si proklestěte cestu přes vysoké křovisko. Do díry ve zdi vražte myš, rychle za ní kámen a všechno zalepte super lepidlem. Myš vyleze jinudy a vytlačí před sebou zlatý nuget, který seberte. U jezera z ploutví a potápěčských brýlí vyrobte soupravu a potom se s ní potopte. V levé části dna leží kotva (anchor). Ve vodě lze kliknout jen jednou a navíc to musíte stihnout brzy po potopení. Vylovenou kotvu pak uvažte na provaz a zkuste ji vyhodit na druhou zeď Notyova sídla. Po další sekvenci podplatte stráž u dveří nugetem. Je to mrcha, ale nakonec zavolá samotného Notyho. Promluvte s ním a až odejde, seberte ze země bankovku. Prozkoumejte ji levým myšítkem a zajímavou skutečnost běžte oznámit Anně ve vesnici. Vaše láska vám otevře cestu do další části hry.

Urychlovací pilulky opilého profesora

V kuchyni seberte váleček a láhev s chilli, v pokoji s videem z kýblu koňak, kleště na led, přečtete si noviny a vypadlý ovladač také rozhodně nenechte ležet. Zpod gauče vydolujte korkovou zátku. Vyjděte na chodbu a po schodech do knihovny. Z koše tam vytáhněte papír, kterým obalte korek. Vezměte si ještě jeden papír. Otevírejte šuplíky u stolu. Ten s růžovým vnitřkem obsahuje diktafon a ten s červeným polaroid. Nakonec otevřete ještě ten se zeleným vnitřkem a vyndejte knihu z prostřední police knihovny. V tajné skrýši je videokazeta. V koupelně ucpěte obaleným korkem umyvadlo a pusťte vodu. V horké vodě potopte láhev s chilli a odmočenou nálepkou nalepte na koňak. V kuchyni ho dejte na 'místo, kde původně stálo chilli'. Až kuchař odejde, rozmlaťte válečkem rádio a vyndejte z něj baterie. Přiložením listu papíru na horký plát sporáku získáte oheň, jímž odmrazíte maso v ledničce, kterou ale musíte dvakrát (!) otevřít (poprvé je tam eskymák). Maso pak vhodte do polévky. Hurá zpátky do koupelny a kleštěmi na led seberte ponožku z koše. V místnosti s videem zapněte televizi a ovladačem video. Vyfoťte Notyho polaroidem a nahrajte jeho zpěv na diktafon, do kterého musíte předtím dát baterky. Ve

vedlejší místnosti ukažte robotovi ponožku, fotku a přehrajte mu záznam z diktafonu, otevře svůj sejf. Vezměte z něj sklenici s časovými prášky a v deníčku se seznamte s jejich tajemstvím. Až uslyšíte, že někdo jde, schovejte se do levého dolního rohu obrazovky. Vejde Noty a nechá na stolku kliku. Až bude zavolán do laboratoře, seberte kliku, vložte ji do díry ve dveřích do koupelny, projděte tajnými dveřmi. U větráku použijte pilulky, na druhé straně jej vypněte vypínačem a vtrhněte do laboratoře. Po akční scéně se vydejte hledat Notyho do pokoje s videem a vlezte do otevřeného šatníku. Pak už stačí jen rozbít o tlustého padoucha láhev s chilli a už nemusíte dělat vůbec nic.