

Agent Gliniarz

Witaj poszukiwaczu przygód! Przed Tobą przygody Agenta Gliniarza, najbardziej szalonego szpiega wszech czasów! Jeśli masz problemy z ukończeniem któregoś z etapów, to przyda Ci się nasza rada. Oto kompletny opis misji.

Etap 1: Po lądowaniu

Podnieś szpulkę. Kliknij ją a uzyskasz nić. Przywiąż jeden jej koniec do drzewa, a drugi do kółka wieńczącego klatkę. Weź linijkę, połóż szpulkę pod drzewem, a następnie połóż właśnie na nią ów liniał. Trzykrotnie podnieś kamień i włóż go do klatki. Teraz stań na linijce, kliknij w miejsce, w którym lina łączy się z drzewem, a przelecisz nad przepaścią wprost do kolejnego poziomu.

Etap 2: Pod napięciem

"Pierwsze koty za płoty"... Ale to dopiero początek przygody Twego agenta. Ten etap zacznij od zerwania listka. Kliknij go raz jeszcze, a Twój bohater obliże go. Owo cudo połóż na szczątkach ryby, a przylepi się doń mucha. Podnieś ją i kliknij na pająka. To wystarczy, by znaleźć się w kolejnym etapie.

Etap 3: Pole minowe

Potrzebny Ci wykrywacz metali, ale jak go skonstruować? Przeczytaj tę instrukcję!

Podnieś kamień i rzuć nim w zegarek. Wypadnie szkiełko. Utnij nim niewielką gałąź z drzewa po lewej stronie. Weź kamień i rzuć nim powtórnie. Weź sprężynę i połącz ją z gałęzią. No i w drogę!

Etap 4: Bastion

Na tym, etapie czeka Cię wielka niespodzianka. Dowiesz się, co też Twój bohater potrafi ukryć w kieszeniach! Najpierw jednak przepchnij kamienny blok. Teraz kliknij na agencie, a ten wyjmie z kieszenie łańcuch. Zawieś go na drutach i... no właśnie! To wystarczy!

Etap 5: Strażnik przy schodach

Zabierz końcówki od wkładów do długopisów, następnie otwórz skrzynkę i połącz kable w takiej kolejności: drugi z trzecim i piąty z szóstym. Zabierz klocek, który pozostawił po sobie strażnik i śmigaj do następnego levelu!

Etap 6: Schody

To najwspanialsza łamigłówka w grze. Dlatego nie chciałbym zdradzić Wam wszystkich jej sekretów. Pewne jest, że należy wybierać wszystkie klocki na poziomie, a następnie ułożyć z nich schodki do dowolnych drzwi. Uwaga! Przy każdym wrotach da się ułożyć ścieżkę, jednak praca ta wymaga troszkę czasu i koncentracji. Uwaga! Od Ciebie zależy, które drzwi wybierzesz, za każdymi z wrót czekają na Ciebie inne etapy!

ROZWIDLENIE GŁÓWNE: DRZWI NR 1

Etap 7: Tajemnicze drzwi

Kliknij na strzałce po prawej stronie ekranu.

Etap 8: Budka strażnika

Zerwij list gończy ze swoją podobizną. Przeczytaj komiks, który krył się pod plakatem. Przerwij kabel zasilający radio i zwiń plakat w tubę. Zaczynij przez nią krzyczeć. Spróbuj tej zabawy kilkakrotnie, a tak rozbawisz strażnika, że ten zrzuci ze stołu szachowego konika. Weź go i wróć do poprzedniego etapu.

Etap 9: Tajemnicze drzwi

Ustaw konika na tabliczce z cyferkami. Skacz zgodnie z zasadami szachowymi (dwa plus jeden). Pojawi się kod, który otworzy jedno z wrót: lewe lub prawe!

DRZWI LEWE

Etap 10: Więzienie

Weź miskę i piasek i otwórz drzwi. Przejdź do kolejnej komnaty.

Etap 11: Dziedziniec

Podejdź do ptaka i przestrasz go miską. Ten przeleci na drugą stronę i wygoni z budy psa. Ten przegoni intruza i wypije nieco ze swej miski. Wrzuć do swojej miednicy piasku i podmień psu naczynia. Piesek nieco się zdenerwuje i zagna Cię z powrotem do poprzedniej lokacji.

Etap 13: Więzienie

Rozwal michę psa o ścianę nad łóżkiem. Pozbieraj skorupki. Jedną z nich zdrap metalową płytę łupnij miską psa o ścianę tuż obok drzwi. Ukaże się przełącznik. Pociągnij za niego i...

Etap 14: Pysznic

Musisz ustawić optymalną temperaturę wody. Przeszkadzać będzie Ci w tym pewien niezbyt atrakcyjny grubasek. Jest jednak pewien sposób. Obniż temperaturę do minimalnej, a potem trzykrotnie ją podnieś. Teraz wystarczy mały prysznic.

Etap 15: Przesłuchanie

Oto kolejne odpowiedzi: moneta, zwycięstwo, meldunek, zwycięstwo, meldunek. Zdenerwowany strażnik tak mocno łupnie w stół, że ręka ugrzęźnie mu w blacie aż po łokieć. Wykorzystaj tę chwilkę i naciśnij czerwony przycisk, a trafisz... do karceru!

Etap 16: W celi

Wyrwij środkową rurkę z krat i wciśnij ją w szczelinę pod drzwiami. Teraz otwórz butelkę (uda Ci się za drugim razem). Powąchaj gwint i... ale numer!

Etap 17: Pierwsza pomoc

Wstań z leżanki. Z apteczki wyciągnij buteleczkę i napełnij ją wodą. Pociągnij za śrubę wystającą ze ściany, a skaleczysz się. Idź do pielęgniarki i pokaż jej palec, a dostaniesz bandaż. Obwiąż go sobie wokół głowy, a za pomocą barwnika z fiołki wymaluj sobie czerwony krzyż. Teraz możesz spokojnie udać się do kolejnego poziomu.

Etap 18: Wentylator

Weź wiadro z farbą i rozlej jego zawartość obok prawej drabinki. Uderz kota wiaderkiem, a zwierzak nieco się pobrudzi i zostawi ślady. Idź za nimi a na pewno bezbłędnie trafisz do kolejnej lokacji.

Etap 19: Centrum dowodzenia

Weź pinezki, wciśnij czerwony guzik i schowaj się. Przyjdzie operatorka i nieco pogrzebie w przyciskach. Na trasie, po której się poruszała ułóż pinezki (przy drzwiach). Teraz ponownie wciśnij przycisk. No i... biedna operatorka wpadła w Twoje sidła. Przeszukaj ją, a znajdziesz cenny klucz. Włóż go w otwór i wciśnij zielony przycisk. Pozostaje Ci przejść do kolejnego etapu.

DRZWI PRAWY

Etap 20: Produkcja taśmowa

Złap osiem części tajemniczego urządzenia produkowanego w fabryce. Ustaw je na półeczce po lewej stronie, a ta się zapadnie. Wskocz w dziurę.

Etap 21: Centrum sterowania

Weź ołówek i zaostrz go dwukrotnie w temperówce wystającej ze ściany. Podważ nim kamerę tak, by ta nie filmowała taśmy. Weź jedną z części i wskocz na taśmę.

Etap 22: Magazyn

Złap magazyniera i zabierz mu kartę wstępu. Z jej pomocą otwórz drzwi po prawej stronie. Jeśli w etapie 9-tym wszedłeś prawymi drzwiami, teraz trafisz do poziomu nr 10.

ROZWIDLENIE GŁÓWNE: DRZWI NR 2

Etap 23: Labirynt

Idź w lewo pierwszym pasem, potem przejdź na piąty i na czwarty. Na jego końcu znajdziesz klucz. Wróć do miejsca, w którym wszedłeś na pas piąty. Wejdź na trzeci, a potem na drugi. Weź klucz i wróć się kawałek. Wejdź na pas pierwszy i idź do przodu. Dojdiesz do drzwi. Otwórz je przy pomocy kluczy.

Etap 24: Złamana drabina

Weź sznurek i podejdź do drabiny. Postaw ją pod drzwiami i zdejmij z niej szczebelek. Przywiąż go do sznurka i tak skonstruowany przyrząd rzuć w kierunku nadbudówki po prawej stronie. Wejdź po linie na górę.

Etap 25: Wieża

Użyj gliny znajdującej się na misce i ulepij z niej kulę. Weź deskę i złam ją. Jedną część umocuj w wyrwie ogrodzenia po prawej, drugą u dołu, pomiędzy drugą a trzecią deską dachu wieży. Wystrzel kulę ze sprężyny, a rozwali bramkę po lewej stronie. Przejdź przez nią.

Etap 26: Bunkier

Wpisz słowo HELP i wciśnij Enter.

ROZWIDLENIE GŁÓWNE: DRZWI NR 3

Etap 27: Zbrojownia

Weź kilka zszywek z pudełka oraz drut. Ze zszywek zbuduj drabinkę prowadzącą do sejfu. Przekręć śrubę i otwórz ją. Wrzuć do środka drucik a w zamian dostaniesz pistolet. Wyjdź przez drzwi po prawej stronie ekranu.

Etap 28: Strzelnica

No, tu nie powinno być kłopotów:)

Etap 29: Siedziba

Weź wskaźnik i pociągnij za gałkę, na mapie na chwilę odkryją się obrazki, ukazując pięć statków kosmicznych. Zapamiętaj ich pozycje, bo gdy znikną, będziesz musiał je wskazać.

Etap 30: Bomba

Podnieś baterię i obliź ją. Dzięki temu akumulatory nieco się skurczy. Kliknij na podstawę panelu, a ten się obróci. Otwórz klapkę i wrzuć do środka baterię. Teraz zamknij drzwi i na powrót obróć panel. Wciśnij przycisk EJECT, a uruchomisz bombę. Znów obróć panel, weź klapkę i przetnij za jej pomocą przewody wystające z bomby.

Etap 31: Stacja benzynowa

Wduś guzik na panelu sterowania. Jedna z dwóch probówek zmieni kolor. Za pomocą dźwigni dopasuj do niej kolor drugiej.

Etap 32: Lądowisko

Odklej znak ostrzegający przed promieniowaniem z małego statku i otwórz drzwi do dużego. Naklej nalepkę na czerwonej żarówce i zastukaj do drzwi po lewej stronie. Wybiegną z nich kosmonauci i schowają się do statku. Wejdź do ich schowka.

Etap 33: Schowek

Końcowa układanka. Spraw, by wszystkie trójkąty znalazły się po lewej stronie, zaś kwadraty po stronie prawej. No i... koniec!