

Dreamland návod

Hned po přistání si promluvejte s informátorem a pokuste se použít teleport. Zeptejte se na chod teleportu a přeneste se do hotelu. Podívejte se na obrazy a promluvejte si s recepční. Vyděte do pokoje, z lednice vezměte piva a kečup a navštivte nemocnici. Promluvejte si s recepční a vstupte do pokoje úplně vpravo. Seberte prášky, obvaz a sklenici a v hale vstupte do dveří uprostřed. Pokecejte s doktorem, použijte sklenici na umyvadlo a nasypete do ní prášky. Tento nápoj odnese zpět do pokoje vpravo a položte jej a stůl. Až chlapec usne, seberte mu virtuální brýle, a po debatě s pacientem vedle dostanete minidisk. Strčte jej do brýlí a odnese je doktorovi. Až začne studovat virtuální nahotinky, seberte časopis a nástroje. Skalpelem otevřete brašnu a seberte nádobku s červem. Ucpěte umyvadlo obvazem, vylijte dovnitř červa a seberte jej. Jděte z haly do levých dveří a červa v časopise ukažte bábě. Vyjděte ven a zřízence se zeptejte na Ervína. Až vám poví o hotelu Napoleon, vydejte se tam.

Promluvejte si s opicí a seberte kapesník a časopis se žvýkačkou z koše. Použijte na časopis skalpel. Promluvejte si s paní a řekněte jí pravdu. Pak několikrát stiskněte vypínač, a až si opravář přinese nářadí a odejde, vezměte jeho brašnu a schovejte ji za sochu. Až opět odejde, přepilujte řetěz, který drží štafle pohromadě a promluvejte si s opicí o ubytování. Na telefon použijte žvýkačku a kapesník, a až paní Schwarzwaldová přijde k telefonu, otevřete klec. Ředitel je vyřízen, a tak vstupte do jeho kanceláře. Zastrčte šňůru do zásuvky a seberte papír, který vypadl. Použijte jej na opici a jedte do herny.

Vstupte dovnitř a promluvejte si se sekretářkou. Projděte dveřmi dál a nechejte si od technika spustit virtuální příběh a vlezte do kóje.

Vyjděte na střechu a cestou seberte helmu ležící u soukolí. Až vyhodíte mrtvolu, vezměte kladivo a vraťte se dolů. Seberte meče ze stěny a jděte do kuchyně. Zde si půjčete vědro, hadr, kliš a pilku. Plechovku s klišem postavte na kamna, vložte do nich dřevo, zapalte je a až se kliš rozpustí, použijte vědro na vanu, a seberte plechovku z kamen. Teď otočte kohoutky v barelu podle pořadí iniciál jména mrtvého vynálezce, tedy JVB, a ještě než půjdete do knihovny, použijte pilku na mříž v okně. V knihovně seberte zvonek a láhev rumu z glóbu, prostudujte si deník a jděte do sklepa. Cestou se stavte v kuchyni pro mříž a rouru z kamen a v hale seberte sloupek ze schodiště. Ve sklepe seberte nůž, petrolej a tyč a vraťte se nahoru. Zvonek připevněte na výtah, pokroucenou trubku na chladič a hadr namočený v klišu na řemen. Teď se vraťte do knihovny, nožem uřízněte pruh kůže, nalijte petrolej do lampy, zapalte ji a papír z deníku a skleněnou trubičku naplněnou rumem nahřejte nad petrolejkou. Jděte do věže a tyčí a kladivem opravte soukolí, vyběhněte nahoru, vyšplhejte po žebříku a na rozbitý izolátor použijte mříž, na ni upevněte meče, na ně nasaďte rouru a sloupek a na úplný vrchol posadte helmu. Jděte opět do haly a vyměňte rozbitý teploměr za zatavenou trubičku. Abyste mohli spravit řemen, musíte ve věži tyčí zastavit soukolí a po výměně jej zase spustit. Na poslední část úkolu jděte do sklepa a na výtah naskládejte hlavu obchodníka, tělo akrobata, levou ruku námořníka, pravou ruku obchodníka a nohy kočičího. Pak zatahejte za lano a nahoře v hale zatáhněte za páku.

Na technickou otázku odpovězte kladně, a až vás zprudí ředitel herny, jděte do ubytovny, kde Darci bydlí. Promluvejte si s opičkem a vražte mu pivo. Vyjedte výtahem a seberte se země minci, zaťukejte na každé dveře a na ty vpravo dvakrát. Klukovi zalžete, a až vás pustí dovnitř, vezměte si misku, lžici na boty a nůžkami ustříhnete kus gobelínu. Ohryzek z misky vyhodte do koše, lžící podložte nákladák, minci a misku s chlupy použijte na mříž a pak misku zapalte. Vyjděte ven a promluvejte si s opilcem. Až vám řekne o Darcim, vydejte se do astroportu a u pracovnice novin si podejte firemní inzerát na nábor zaměstnanců. Hned se rovnou optejte na odpovědi a vydejte se do baru U Jonáše.

V baru si promluvejte s barmanem, a až vám zavolá Darciho, zkuste z něj vypáčit informace. Je ale neoblomný, a tak jděte do Traxu. Promluvejte si s opičkem, a až se spálí, seberte šampus. Mrkněte se na bundu a promluvejte si s návštěvníkem. Pak mu ještě dejte šampaňské, a místo pro Darciho je volné. Jděte za ním a dejte si sraz u herny. Jděte rovnou k herně a navštivte obchod naproti. Promluvejte si s prodávčem, zalžete mu, a až se praští po hlavě, seberte palici a jděte k herně. Na dveře použijte kečup, a až vyjede robot, praštěte ho palicí po hlavě. Po odchodu policisty vstupte do herny a vlezte do kóje.

Promluvejte si se seržantem, se stojícím doktorem a dvakrát s tím, co sedí. Dojděte k automatu pro kávu a dejte ji doktorovi. Dojděte si ještě pro jednu a tu dejte seržantovi. Pak už se vše vyřeší samo.

Vyjděte z herny a jděte do baru. Až vám Darci poví o škole opic, vydejte se tam a promluvejte si s Ralphem. Teď máte za úkol vyřešit dvě hádanky. Není to nic složitějšího, jen přijít na princip. Pokud byste měli problémy, použijte uloženou opici po hádankách a promluvejte si opět s Ralphem. Hned jak vás vychovatelka vyhodí, vraťte se zpět, seberte hnojivo a jděte do baru. Zde seberte láhev, lžičku a granule, a až svalovec odejde, vyměňte lžičky. Rozdrťte granule lahví a natřete je na držák. Až skončí zápas, promluvejte si s opičím kytaristou a domluvte mu s druhým svalovcem zápas. Až usedne, seberte jeho sako a vydejte se do nemocnice. Hnojivo použijte na květinu, seberte květ a dejte jej recepční. Dozvíte se o novém pacientovi, a tak se na něj běžte podívat. Až vás ochranka vyhodí, jděte za doktorem a řekněte mu, že vás bolí břicho. Až se sehne pro prášky, vyměňte sako za jeho plášť a hurá na CUO. Seberte kliku a otevřete si ní okno. Poničte rám kleštěmi, a až

černoch zmizí, vejďte do pokoje. Pokuste se vzít věci z bedny a po rozhovoru jděte k teleportu a použijte na něj prádlo.

Seberte tyč u dveří, šroubovákem naberte trochu tmelu a odšroubujte mříž a tyčí mříž odsuňte. Vlezte dolů, použijte tmel na pás, vezměte jej, vyšplhejte nahoru, otiskněte otisky do tmelu a otevřete s nimi skříň. Seberte věci ze skříň, slezte dolů, zvon přichyťte na čisté místo pod lampou a klíčem uvolněte kryt. Do krytu nasypete barvu a zalijte vodou, která začne vyvěrat zpod krytu třetího přepravniku, pokud jej odmontujete šroubovákem. Odstraňte jednu ze sušících lamp a místo ní vložte kryt se zředěnou barvou a utáhněte jej šroubem. Teď již stačí jen vylézt nahoru, odstranit kryt vedle skříň a vlézt do teleportu.

Projděte zahradou, zmáčkněte zelený knoflík, vstupte do dveří a nechejte se zavít do pokoje. Se země seberte špinavý hadr a sedněte si na postel. Primářovi povězte pravdu a v jeho kanceláři se s ním dejte do řeči. Až vám dá kostky, jděte do zahrady a naskládejte je do děr v pořadí zleva doprava: modrá, zelená, červená, žlutá, fialová. Pak zmáčkněte červené tlačítko, a až vám Saša dopoví svůj příběh, jděte za primářem. Stavte se i u teleportu a vyzkoušejte jej. Pobavte se s primářem, stavte se u novinářky v astroportu, zavolejte šéfovi a s plnou peněženkou vyrazte do další herny. Promluvte si s technikem a hurá do dalšího příběhu.

Seberte hrnek, tyč, sekáček a cibuli, promluvte si s kořenářem a vezměte si od něj koření. Dejte jej krčmářce a žroutovi opepřete párek. Až se zakousne, vezměte jej. Z provázku, hrnku a tyče sestrojte zhášedlo, párek dejte slepčovi a se špekem, který jste vzali, namažte houslistovi nástroj. Seberte šátek, vezměte si od krčmářky grog a dejte jej staříkovi. Přes krkavce hod'te šátek, seberte rolničku a použijte ji na slepce. Až odejde, zhasněte obě louče a přesekněte lano od lustru.

Až budete ve vězení, seberte držadlo kýble, lžici a hrnek a pomocí lžice vyndejte ze slamníku pár stébel a třísek a ze zdi uvolněte kamínky. Vezměte si obojí a položte slámu k hadí díře. Ze sklenice a kamínků sestrojte škrátka a zapalte slámu. Lžící ziskejte z postele třísku a použijte ji na stůl. Pak použijte držadlo na mříže, odemkněte si, a jste venku. Klíčem odemkněte jednu z cel, třeba tu úplně vpravo, seberte důtky a jděte na nádvoří. Seberte větve napravo a vhod'te je do ohně. Vezměte provaz a páku šibenice a zatočte rumpálem. Přidělejte hák na lano a zkuste jej vyhodit na hradby. Požádejte korzára o pomoc, a teď už se vám podaří přes hradby dostat.

Jděte k překupníkovi, a až padne, seberte pistole, dřevoryt, pytlík, doutníky a hodinky. Vyjděte ven a dejte starému námořníkovi rytinu. Vstupte do krčmy, promluvte si s kořenářem a pytlík s mákem dejte krčmářce. S odvarem jděte ven a dejte jej vypít kapitánovi. Seberte mu listinu a jděte do pevnosti. Nechejte si zde nabít pistolí, podívejte se na hodiny a zpátky k podvodníkovi. V pracovně seberte hadr a pohrabáč, se; kterým můžete otevřít šuplík. Podívejte se dovnitř a mapu položte na stůl. Podívejte se na ně a čísla pásem Cayne (5), Hamburku (10) a Bombaje (3) vložte do ciferníků pod obrazem. Vstupte do otevřeného poklopu, seberte provaz, svažte s ním lumpa, seberte vědro, polijte ho a zeptejte se na svého přítele. Nasedněte do loďky.

Vlezte do okénka a uvnitř seberte provaz, klín, tyč a dřevák. Klín použijte na sud a z třísky, struny, tyče a lana sestrojte luk s příslušenstvím. Vylezte nahoru a vyšplhejte po stožáru. Vystřelte šíp do plachtoví a přelezte na druhou stranu. Uvolněte kladku, slezte dolů, vstupte do podpalubí a do dveří ve stěně.

Jděte za primářem a s vonnými tyčinkami, které vám dá se vydejte do penziónu. Dejte je recepční a půjčete si její čichací stroj. Použijte ho na krabice ve skladu blázince a se vstupenkou jděte do herny RH-PLAY a použijte ji na technika. Zahrajte si další příběh v téhle herně, ale abyste na to měli, musíte si jít nejprve zavolat do astroportu.

Přeptejte se strážní na okolnosti loupeže a jděte dál do města. Zde seberte liánu, klacek a promluvte si s hlídačem slona. Pokračujte rovně, seberte trochu hlíny, namočte ji a vstupte do budovy. Promluvte si s velitelem a jděte ven prohodit slovo s vězni. Jděte znovu za velitelem, a dostanete úkol. Promluvte si o něm s kuchařem v zahradě a jděte na trh. Prohod'te slovo s nevěstkou, s pobudy, s prodavačem hadů a s ptáčníkem. Seberte trn, nůž a lep a nožem naostřete klacek a trn s lepem položte na koš s hadem. Až se píchne, promluvte s ním, seberte bylinu za jeho zády a jděte si sáhnout na hada u velitele. Seberte gong, a až stráž odejde, upevněte jej na panáka ve dvoře, připevněte liánu k závoře, jděte ke slonovi, odvažte a přivažte na něj liánu a bodněte ho do nohy. Jděte k vězení, a až se ocitnete před hrobkou, udělejte do mokré hlíny otisk hieroglyfů ze sloupu a dejte je přeložit starému knězi. Vydejte se přes trh do Vesetu a zaťukejte na bránu.

Zabijte kata a projděte vpravo. Seberte sošku, obvaz z mumie, dýku, slepici, kopí a kost a lebku z kostry. Jděte zpět a hod'te slepici do studny. Dále svažte kost a sošku fáčem a palicí rozbijte nohy velké sochy. Lebku s druhým fáčem použijte na sochu a kopím dopravte hlavu do studně. Rozřízněte krokodýla a perlou spusťte mostík přes kanál.

Opět si jděte "nabít" kreditku a navštivte primáře v blázinci. Jděte do doků a otřete nástěnku hadrem.

Prohlédněte si ji a promluvte si s hlídačem. Až se dostanete do šatny, promluvte si s chlapíkem, koukněte se na větrák a vyjděte ven. Vstupte do raketoplánu a sedněte si na místo pro kopilota. Seberte dozimetr a venku jej použijte na odkrytou záď stroje. Jděte zpět a až si váš průvodce odskočí, jděte od raketoplánu vpravo a vstupte do dveří číslo jedna. Promluvte si s Akashou a až zmizí, vejďte do dveří na konci trupu, navlékněte si skafandr, seberte věci z bedny, zmáčkněte tlačítko AIR a otevřete dveře. Šroubovákem opravte spínač a na zavěšený poklop na stropě připevněte kabel. Zmáčkněte spínač a těsnící pěnou otevřete poklop na zemi. Na odřenu podlahu položte naviják a vytáhněte z něj kus kabelu. Použijte na kabel svorky a znovu klikněte na naviják. Po krátké

sekvenci se ocitnete venku. Jděte do šatny, a pokud jste se mrkli do ventilace, promluvte si s Waltonem. Až vám dá šaty, odejděte a v herně RH-PLAY si zahrajte další příběh.

Seberte špičku plotu napravo ode dveří, propíchněte si s ní kolo u auta, v ženském přestrojení zazvoňte na dveře. Až vám Guiseppe dveře opraví, odjeďte k němu domů. Kupodivu už na vás čeká, a tak vstupte, a až odejde, změňte pohlaví a seberte bustu. Nyní jděte za obchodníkem a optejte se na psíka. Až zařídí vše potřebné, seberte se a jeďte k palírně. Jako žena požádejte strážníka o pomoc s psíkem a jako muž jej strčte do kufru. Po okapu vylezte nahoru, přelezte lávku, sešplhejte po žebříku dolů a zastřelte nejbližšího gangstera. Pak vlezte za bedny a střelte do kotle, do lávky a do bližší lampy. Jděte ke skříni a seberte hřebíky. Vraťte se za bedny a hodte hřebíky na podlahu. Až bude gangster blíž, zastřelte ho. Teď již stačí jen projít kolem kotle ven a zajít do přístavu.

Po zajímavém konci příběhu jděte za doktorem a dvakrát si s ním promluvte. Po jeho smrti skočte do teleportu, a dostanete se na jakousi periferii. Promluvte si s obchodníkem a zeptejte se ho na vizitku. Pak si vezměte cenovku ze stojanu s prádlem a jděte do kasina. Pomozte majiteli a nastavte tři zvonky na displeji. Postup je následující. Resetem nastavte do levého okénka zvonek a kombinací dolního a levého panelu jej přesuňte na pravý kraj. Pak zmáčkněte dolní a horní panel, a pravé okénko se zablokuje. Levým či horním panelem opět nastavte vlevo zvonek a opět jej přesuňte, tentokrát doprostřed. Zmáčkněte levý a horní panel, a prostředek sedí. Teď stačí nastavit zvonek do levého okénka, a máte vyhráno. Pokud byste snad měli problém, použijte uloženou pozici.

Nyní jděte do obchodu vedle a kupte si za peníze z automatu nůž. Nařízněte s ním kaktus a použijte cenovku na buňku u dveří. Až se je chlápek vydá opravit, zmáčkněte tlačítko na pultu, a mapa je vaše.

Promluvte si se zabijákem a jděte do tunelu. Vstupte do Hydroporu a gangsterovi ukažte vizitku. Domluvte se se šéfem a s opičím patriarchou a jděte do opičího ghetta. Promluvte si se slečnou a na balkóně ji vyzpovídejte. Nejprve se vydejte ke starému opičákovi a staré opice se zeptejte, co se děje. Po konstrukci vylezte nahoru a vlezte do díry ve zdi. Zde seberte nůžky a ze skříně vyndejte košili. Ustříhněte jí rukáv a sesbírejte s ním hlinu. Vezměte i dálkový ovladač, podívejte se na věž a klikněte na ni. Vyjděte ven a dejte ovladač slečně. Vlezte zpět poklopem, a až se opičák postaví blíž k průchodu, praštěte ho rukávem. Promluvte si s Ghándím, vyjděte ven, pohovořte si s Judith a odejděte na balkon. Opět si promluvte s Judith a přesvědčte ji, aby si vámi zahrála další příběh. Až svolí, jděte do herny a dejte se do dalšího příběhu.

Z baru seberte tužku, lepenku a objednejte si kávu. Seberte šlehačku a na účtenku připište tužkou pár údajů. Až Němec odejde, seberte noviny a optejte se chlapce na foťák. Poproste svoji kolegyni o pomoc a opět si zkuste půjčit aparát. Utrhněte ze svého kabátu frčky a dejte je chlapci. Seberte foťák a jděte na terasu blejsknout letadlo. Fotku dejte do zapnuté promítačky. Teď použijte lepenku a šlehačku na noviny a kornout dejte chlapci. Nyní už víte, kdo je váš agent, a tak jděte za barmanem, nechejte poslat černochovi vzkaz a vyjděte na terasu.

Navštivte opičáka v kadeřnictví a ukažte mu dámu. Až vás naučí stříhat, jděte k chladicí věži mimo ghetto a řekněte gangsterovi, že jste holič. Po stříhání vyšroubujte žárovku z reflektoru a jděte do místnosti vpravo.

Promluvte si s jedlíkem, pohlabejte se v panelu hamburgromatu, opět si s tlust'ochem promluvte, a až tam nechá ruku, přístroj spravte a ruku si vezměte. Jděte do dílny a zeptejte se dědy, co ho trápí. Seberte tyč a rychle klikněte na ventilaci. Použijte protézu na otvor v zemi a součástku dejte dědovi. Se Supergoldem jděte k vtípáčkovi, vyjděte ven a zase se vraťte. Až se šéf uklidní, jděte za jeho ženou. Vraťte se k dědovi a po jeho odchodu vezměte baterku, plechovku a vrtačku. Baterkou si posvíťte do temného kouta, seberte houbu a narvěte ji do plechovky. Celé to strčte do počítače a vložte tam i žárovku. Vrtačkou odšroubujte kryt ventilace, prolezte dolů, seberte náušnice ze stolu a vraťte se nahoru. Teď už můžete jít v klidu za šéfem Tygrů.

Jděte na policejní stanici, seberte se země kámen a rozbijte výlohu. V cele si pokecejte s dvěma zločinci, a až vypadnou, dejte hluchoněmému čokoládu. Venku vstupte do teleportu a běžte se ohlásit šéfovi. Po rozhovoru jděte na nádraží, seznámte se se zástupcem společnosti a po projížďce vyhlídkovým vlakem navštivte šéfa Tygrů a zeptejte se ho na bar U Sněžného muže. Jděte tam a zkuste se dostat dovnitř. Promluvte si s tulákem a jděte za dědou. Dá vám náplň do vařiče pro tuláka. Vraťte se, a až tulák svolí, dejte mu svůj nůž. V baru si popovídejte s opilcem, vezměte brčko na baru a hlavu opice, podívejte se na kasičku, promluvte si s barmanem a s opilcem a brčkem spojeným s hlavou vyndejte žeton. Dejte ho opilci, a až vrah odejde, promluvte si se zlodějí a následujte je ven z baru. V herně prohodte na počítači nastavení, a čeká vás další příběh.

Seberte hrst písku a vlezte do stanu. Zde posbírejte whisky, sádro s karafou, kladivo, lano, klíče a bednu a vylezte ven. Odemkněte letadlo a uvnitř vezměte dynamit a rukavice. Lano přivažte k bedně a k větvi před stanem a sesbírejte vyhřezlé věci. Nožem rozřežte patrony a broky nasypete do rukavic. Jděte na most a rukavice použijte na otvory vlevo ode dveří. Vstupte, odklopte svícen, seberte pohár, vylijte jej do díry, naplněte jej whisky, vraťte zpět a vyjděte před jeskyni. Zde položte dynamit na most, doutnák na ohořelý kámen a jděte před stan.

Až vylezete z příběhu, prohlédněte si kabát, a máte to celé za sebou...

