



PRZYGODOMANIA

PORADNIK DO GRY
Reksio i miasto Sekretów

Autor
vaapku

Data publikacji
kwiecień 2015

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

SOLUCJA-PORADNIK

Spis treści

ROZDZIAŁ I	4
Reksio	4
Kretes.....	4
ROZDZIAŁ II.....	8
ROZDZIAŁ III	10
Reksio	10
ROZDZIAŁ IV.....	12
Kretes.....	12
ROZDZIAŁ V	18
Reksio	18

WSTĘP

Na dzień dobry taka mała uwaga - grałam w niemiecką wersję językową, więc czasem moje określenia mogą różnić się od tych w polskiej wersji.

Uwaga numer dwa - gra bywa liniowa - czasem nie ruszymy dalej, jeśli czegoś nie obejrzymy, tak jest na przykład z zadaniami w czwartym rozdziale.

ROZDZIAŁ I

Reksio

Trafiasz do piwnicy kreta Kretesa, twoim zadaniem jest znalezienie haczyka. W początkowej fazie gry co jakiś czas narrator będzie przybliżał ci mechanizm rozgrywki, na przykład na początku opowie ci o funkcji niebieskiej żarówki - kliknij na nią, by przejść do menu, możesz tam zapisać grę, zmienić ustawienia i sprawdzić, jakie masz przed sobą zadania.

- Kliknij na haczyk zawieszony u sufitu. Reksio nie dosięgnie, więc musisz zbudować sobie schodki, po których będziesz mógł wejść.
- Kliknij na pralkę, by przysunąć ją do posągu.
- Zabierz obraz, który był za pralką. Znajdzie się w twoim ekwipunku, który możesz otworzyć, klikając na zawór w lewym górnym rogu ekranu. Oprzyj obraz o pralkę.
- W tym momencie dostaniesz informację o podpowiedziach, które możesz otworzyć, klikając na czerwoną żarówkę. Jest tu coś dziwnego, bo otwierają mi się one nawet, gdy w opcjach gry odznaczyłam wyświetlanie podpowiedzi.
- Zabierz plastikowy kawał sera, który leży po prawej stronie ekranu, i przystaw go do pralki. Wejdź na konstrukcję, by zabrać haczyk. Ups.

Kretes

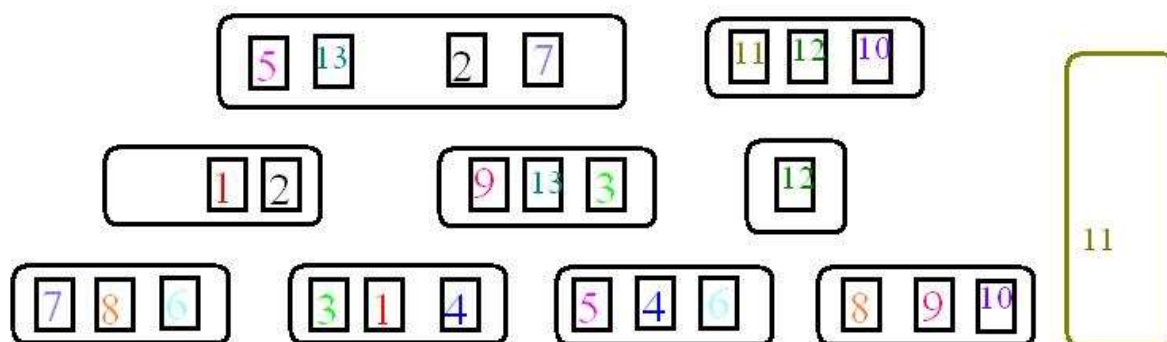
Nie ma wyjścia, musisz ratować przyjaciela! Kretes wyraźnie zasugeruje, co trzeba zrobić - zbudować windę.

- Rozejrzyj się i zabierz miskę (koło schodów) oraz ziarna (środek pomieszczenia). Narrator zasugeruje połączenie tych przedmiotów, więc zrób to. Kliknij michą z żarciem na wiszący na ścianie wizerunek chomika, a gdy ten się zjawi - złap go.
- Zabierz leżącą na schodach szpulkę z makaronem.

- Przejdź w prawo. Zabierz klatkę i dwa łańcuchy. Połącz łańcuchy ze sobą i połącz nimi rower z "magłem".
- Przywiąż do magła makaron ze szpulki i kliknij na koniec sznura, by zawiązać kokardkę.
- Na czerwonej płachcie (koło dziury) połóż miskę z ziarnem, a na bieżni posadź chomika.
- Na sznurze nad otworem zamocuj klatkę i wejdź do niej. Wygląda na to, że pod mieszkaniem Kretesa znajduje się wielkie wysypisko śmieci. I jak tu znaleźć Reksia?!
- Podnieś haczyk leżący po lewej stronie - Reksio musiał tędy przechodzić!
- Idź w prawo i zapytaj kreta o Reksia - nic nie widział, on tu tylko moknie. Żeby przekonać go do rozmowy, musisz najpierw pozbyć się wody płynącej z rur. Problem w tym, że leci z czterech rur, a zaworów jest dziesięć. Przekręć tylko te, które są czerwone - woda przestanie lecieć.
- Porozmawiaj z kretem - dowiesz się, że Reks został zabrany do więzienia. Dostaniesz mapę - od tej pory za jej pomocą będziesz przemieszczać się pomiędzy lokacjami.
- Zabierz ze ściany plakat.
- Użyj żółtej żarówki, by przejść do więzienia.
- Porozmawiaj ze strażnikami - pokażą ci, gdzie znajduje się siedziba burmistrza - musisz z nim porozmawiać, jeśli chcesz uratować przyjaciela.
- Zabierz przyklejony do ściany budynku plakat, zwróć też uwagę na małego kamiennego chyba-smoka - jest w nim śruba, która później będzie ci potrzebna.
- Idź do ratusza. Porozmawiaj ze strażnikiem. Dowiesz się, że żeby spotkać się z burmistrzem, musisz złożyć podanie o audiencję. Zostaniesz wysłany do okienka numer 5.
- Podejdź do krecicy w budce. Wyśle cię do okienka numer 3, ale tego, gdzie ono się znajduje, dowiesz się w okienku numer 1, które znajduje się na targu.
- Zapytaj kreta w żółto-pomarańczowym wdzianku, gdzie jest targ. Zaznaczy ci go. Zapamiętaj, że facet sprzedaje pamiątki z rewolucji.
- Przejdź w lewo, zapamiętaj kran ze śrubą. Możesz też zapytać kreta-robotnika, nad czym pracuje.

- Idź na targ. Przejdź w lewo, do budki z zakazem fotografowania, i porozmawiaj z urzędniczką. Formularze, załączniki - a każdą sprawę musisz załatwić w innym okienku. Cóż, do roboty!
- Przejdź na targ i porozmawiaj ze sprzedawczynią buraków - prowadzi handel wymienny, dostaniesz buraka za jakieś inne warzywo.
- Idź znów w lewo, tam gdzie jest okienko, zabierz cebulę. Wymień ją za buraka.
- Podnieś z ziemi pięć monet, zabierz też plakat i zwróć uwagę na śrubę obok niego.
- Wróć do okienka i wręcz kobiecie załącznik w postaci buraka. Dowiesz się, że okienko numer jeden znajduje się obok więzienia. Idź tam.
- Przejdź w lewo, urzędniczka ma swoją siedzibę w drzewie. No - ale nie masz odpowiedniego formularza...
- Idź przed ratusz i poproś urzędniczkę o formularz, a następnie pędź z nim do okienka przy więzieniu. Dowiesz się, że okienko numer trzy znajduje się w pobliżu trzech grzybów - to jest na wysypisku śmieci. Udaj się tam.
- Porozmawiaj z kobietą - musisz załączyć jeszcze zaświadczenie o szczepieniu, legitymację rewolucjonisty, trzy śrubki i kawał żółtego sera.
- Idź na targ i porozmawiaj ze sprzedawcą sera. Potrzebujesz 60 monet, ale na razie masz tylko 5 - będziesz musiał podjąć się jakiejś pracy.
- Pogadaj z kretem, który ma pusty stragan. Da ci 30 monet, jeśli przyniesiesz mu dziesięć batatów.
- Idź na wysypisko śmieci i wejdź w przejście po prawej. Porozmawiaj z farmerem - musisz wziąć worek, wejść do jaskiń i zebrać dziesięć sztuk, ale uwaga - nie wszystkie się do tego nadają. trzeba sprawdzać wszystkie po kolei. Do tego dochodzi drugie utrudnienie - bataty rosną pod ziemią, w licznych korytarzach. Poniżej schemat przejść między korytarzami.

Schemat korytarzy



- Gdy już zdobędziesz 10 warzyw, wróc do Santiago. Zabierz jeszcze plakat, a gdy będzie chrapał - weź bat.
- Zanieś bataty handlarzowi - dostaniesz obiecaną zapłatę.
- Idź teraz na złomowisko i pogadaj ze znajomym kretem. Zatrudni cię do sortowania śmieci.
- Przejdź w lewo i kliknij na maszynę do sortowania. Musisz tak przesuwając wózki, by spadające z góry śmieci spadały do odpowiednich wózków. Wiadomo - papier do papieru, butelka do szkła, śruby do metalu, itd. Zadanie składa się z dwóch części, za wykonanie obu dostaniesz 20 monet. Uważaj, bo możesz pomylić się tylko dwukrotnie, za trzecim razem zabawa zaczyna się od nowa. Trzeba uważnie patrzeć, bo czasem śmieci jadące po taśmie zostają na chwilę zasłonięte i później może być trudno zdążyć podstawić odpowiedni wagonik. Bywa też tak, że w pierwszej chwili trudno odróżnić np. butelkę plastikową od szklanej. Na szczęście zawsze można zacząć od nowa, a po przejściu pierwszego etapu nie musimy go powtarzać, gdy pomylimy się w drugim. W drugim etapie dochodzą jeszcze dwa wagoniki, więc trzeba się naprawdę skupić
- Po wykonaniu zadania idź odebrać swoją zapłatę.
- Brakuje jeszcze pięciu monet. Idź przed ratusz i porozmawiaj z kretem sprzedającym pamiątki z rewolucji. Zapłaci 5 monet za plakat - powinieneś mieć ich kilka, więc daj mu jeden. W ten sposób zdobyłeś całą potrzebną kwotę.
- Idź na targ i kup kawał sera.
- Pora się zaszczepić. Idź przed więzienie i porozmawiaj ze strażnikiem, a następnie stań

za parawanem. Sekunda cierpienia i masz swoje zaświadczenie.

- Teraz zajmiesz się zdobywaniem śrub. Idź przed ratusz i przejdź w lewo, do pracujących kretów. Zabierz leżący na ziemi śrubokręt.
- Użyj śrubokręta, by zebrać śruby. Pierwsza jest na kranie (przed ratuszem), druga na posągu (obok więzienia), a trzecia na targu (na lewo od stanowiska z burakami).
- Brakuje ci jeszcze legitymacji. Połącz bat (zabrany z farmy) z haczykiem i użyj uzyskanej w ten sposób wędki na otworze kanalizacyjnym na targu.
- Masz już wszystko, ale gdzie się podziała urzędniczka?! Udaj się na farmę i przejdź przez labirynt korytarzy - urzędniczka czeka na ciebie po drugiej stronie. Gdy ją już w końcu znajdziesz, wręcz jej wszystkie wymagane przedmioty.
- Idź do ratusza. Kret-handlarz poprosi cię o zrobienie zdjęcia burmistrzowi.
- Wręcz strażnikowi zgodę na audiencję i już możesz iść do środka.
- Daj burmistrzowi ser i już możecie przejść do rozmowy. Zostaniesz jednak szybko spławiony.
- Zanim wyjdiesz, zrób zdjęcie burmistrzowi. Oszczędzisz też sobie zachodu, jeśli zapamiętasz obraz wiszący w gabinecie burmistrza - upamiętnia on rewolucję. Opuść budynek.

ROZDZIAŁ II

- Daj zdjęcie kretowi, który cię o nie prosił. Chce ci pomóc, mówi coś o tajnej siedzibie, ale nie zdradził, gdzie się znajduje. Musisz sam ją znaleźć.
- Idź na wysypisko śmieci i wejdź do budynku, przed którym na początku gry stał kret.
- Żeby przejść dalej w głąb budynku, musisz znaleźć tajne przejście. Jest za kibelkiem. Najpierw go obejrzyj (klik), a potem musisz pociągnąć za spłuczkę. Uwaga! **Pociągnąć**, nie kliknąć!
- Włącz światło (przełącznik po prawej stronie ekranu). Włącz lampy również piętro

nizej (dwa przełączniki).

- Przejdź przez ukryte przejście, następnie zejź na dół i przejdź przez drzwi po lewej - znajdziesz się na samym dole.
- Pogadaj z kretami - to będzie długa rozmowa. Być może będziecie mogli sobie wzajemnie pomóc.
- Podejź do biurka i spójrz przez lupę na zdjęcie. Gdy wskaźnik zmieni się na czerwony, kliknij to miejsce - musisz znaleźć sześć niepokojących szczegółów:



- Gdy znajdziesz wszystkie poszlaki na zdjęciu, wyjdź z tego widoku i porozmawiaj z kretami. Trzeba dostać się do innych zdjęć, sęk w tym, że zostały wyrzucone do zsypu, a nikt, kto został zaszczepiony, nie może opuścić miasta. Jedyną nadzieją jest Reksio, tylko trzeba go uwolnić.
- Dowiedziałeś się, że zsymp można otworzyć za pomocą urządzenia znajdującego się piętro wyżej - idź tam zatem i podejź do niego. Żeby je uruchomić, należy ustawić "krokodyla w budynku". Pierwsza i trzecia wajcha odpowiadają za kolor oczu, środkowa - za resztę. Krokodyl w budynku, dobre sobie. Oczka będzie mieć normalne, zielone, brzuchol natomiast ustaw budyniowy - żółty. Zsymp otwarty, tylko nie ma kto tam zejść.
- Udaj się przed ratusz i przejdź w lewo, do robotników. Spójrz na czerwone urządzenie

przymocowane do ściany, porozmawiaj o nim z kretem. Okazuje się, że to rewolucyjne urządzenie - wystarczy je ustawić w odpowiednim miejscu i postawić znak ostrzegawczy, a wiertło samo się pojawi i wykona robotę. No to już wiesz, jak uwolnić przyjaciela.

- Idź przed więzienie i zabierz leżącą obok śpiocha łopatę. Następnie przejdź na wysypisko śmieci i wykop przy pomocy łopaty znak ostrzegawczy.
- Udaj się na targ i porozmawiaj ze sprzedawczynią buraków. Dowiedz się o sprayu, którym wypisała reklamę - wyrzuciła go.
- Wracaj na wysypisko i z kupki po lewej zabierz spray.
- Idź do robotników obok ratusza - zniknęli. Użyj śrubokrętu, by zdjąć sygnalizator.
- Przenieś się przed więzienie. Kliknij na budynek, kret odezwie się do Reksia - nie wiadomo, w której dokładnie jest celi.
- Gdy już wiesz, gdzie znajduje się Reks, użyj na ścianie sprayu, postaw znak i przymocuj sygnalizator. Teraz jeszcze krótka rozmowa i przyjaciel jest wolny.

ROZDZIAŁ III

Reksio

Twoim zadaniem jest odnalezienie pojemnika, w którym ukryte są zdjęcia.

- Po rozmowie z niedowidzącą kretką (kretową) zajmij się grzebaniem w śmieciach. Powinieneś zabrać pralkę, dwie narty, dwie kłapy od sedesu, miskę i metalową beczkę. Idź w prawo, do lokacji z księżniczką.
- Księżniczka zaufa ci dopiero gdy przejdziesz rytuał oczyszczenia - musisz wyciągnąć serce purchawy, która rośnie obok tronu.
- Jeśli sięgniesz do purchawy, okaże się, że serce wystaje przez inny otwór. Wobec tego podnieś dwa kokosy i zatkaj nimi otwory. Wsadź rękę w jedyny niezatkany i zabierz serce, które wręcz królowej.

- Po rozmowie z Lukrecją przejdź przez drzwi po prawej. Porozmawiaj z kucharzem, a potem z kogutem wynalazcą. Wymyśli dla ciebie jakąś konstrukcję, w której mógłbyś bezpiecznie dostać się do żołądka smoka. Przejdź do poprzedniej lokacji i zaraz wróć i ponownie porozmawiaj z kogutem.
- Trzeba zmaistrować słonia trojańskiego. Na rysunku masz pokazane wszystkie potrzebne części. Część znajduje się na wysypisku, jedną beczkę zabierz z lokacji, w której siedzi Lukrecja, pozostałe przedmioty znajdziesz tutaj: dwie metalowe beczki, dwa talerze, miotłę i rurę.
- Zbuduj słonia, ustawiając na krzyżu zebrane przedmioty - w kolejności zgodnej ze schematem. A zatem zacznij od postawienia nóg - beczek. Na nich postaw pralkę. Z dużej miski zrób głowę, a z części sedesu - uszy. Oczy będą z talerzy, a kły - z nart. Rura zastąpi trąbę. Na koniec ogon z miotły. Słoń jak żywy! Gdy wszystko będzie gotowe, Reks sam wejdzie do pralki.
- Udało się dostać do wnętrza potwora, ale droga do odzyskania zdjęć jeszcze daleka. Przed tobą cztery różne zadania. Na początek musisz przejść przez gardło, ale smokowi się cofa, więc nie zdołasz przejść całej drogi za jednym zamachem. Dlatego co kawałek trzeba się zatrzymać i złapać za jeden z niebieskich wyrostków. Ale uwaga - nie wszystkie się do tego nadają. Licząc od lewej, możesz sobie zrobić postój przy czwartym, ósmym i jedenastym. Przejdź dalej.
- W tej części - to dwunastnica - musisz odblokować przejście, wsadzając w otwory "puzzle" o odpowiednich kształtach. Rosną one na ściankach przewodu. Jedyna mała trudność polega na tym, że elementów jest więcej niż otworów, więc nie wszystkie zostaną wykorzystane.
- Twoją drogę blokuje teraz wielki otwór, żeby przejść dalej, należy go zamknąć. Zrobisz to, wciskając w odpowiedniej kolejności zgrubienia. Zadanie utrudniają krople kwasu, które spadają z góry. Uważaj na nie. Kolejność wciskania, licząc od lewej (czyli od zgrubienia najbliższej dziury): **1, 3, 2, 4**. Przejdź dalej.
- Jesteś już blisko tylnego wylotu smoka. Musisz jeszcze tylko poszerzyć sobie drogę. W tym celu złap za piórko i połaskocz instrumenty. Trzeba to zrobić w takiej kolejności, by wszystkie grały tak samo długo. Licząc od lewej: **4, 3, 1, 2**.
- Przejdź dalej i zabierz pojemnik.

- Idź do Lukrecji. Pokaż jej pojemnik ze zdjęciami. Zabierz jej pastorał i przejdź w lewo.
- Użyj pastorału na balonie, by wrócić do Poco Pane.

ROZDZIAŁ IV

Kretes

- Wejdź do tajnej siedziby tajnej organizacji. Już nie jest taka tajna, w środku stoi strażnik. Skorzystaj z windy, by zjechać na sam dół. Zdaje się, że było tu porządne przeszukanie.
- Trzeba przyrzeć się zdjęciom, ale gdy podejdziesz do biurka, okaże się, że lupa padła ofiarą stróżów "porządku" (zabierz to, co z niej zostało). Wyjmij obiektyw z projektora i wsadź w oprawkę lupy.
- Przydałoby się też jakieś źródło światła. Wejdź po schodach, zgaś światło w pomieszczeniu po prawej i odkręć żarówkę.
- Wróć na dół. Wkręć żarówkę w lampę przy biurku i połóż na miejsce lupę. Kliknij teraz na biurko.
- Tym razem masz do obejrzenia cztery zdjęcia. Procedura jest taka sama, jak wcześniej.







Obecny burmistrz z pewnością jest oszustem, ale co jak go zdemaskować?

- Wyjdź na zewnątrz. Przeczytaj jeden z porozklejanych wszędzie plakatów. Burmistrz chce się koronować, uczestnictwo w ceremonii jest obowiązkowe...
- Idź na targ i porozmawiaj ze sprzedawcą serów. Dowiesz się, gdzie można znaleźć jego kuzyna, który robił zdjęcia w trakcie rewolucji.
- Na mapie pokaże się nowe miejsce, udaj się tam. Przejdź w prawo i porozmawiaj z Xawierem. Zdjęcia, które zrobił, trzyma w domu, ale na razie nie może po nie pójść, musisz sam to zrobić.
- Otwórz drzwi otrzymanym kluczem. Ups.
- Sejf, o którym mówił Xawier, znajduje się przed tobą. To zwykły regał. By go otworzyć, należy ustawić znajdujące się na nim zabawki w odpowiednim porządku. Jakim - zapytaj Xawiera.
- Ta zagadka to takie dwa w jednym. Po pierwsze trzeba ustalić, jaki jest prawidłowy układ zabawek. Podpowiedzi są następujące:

1) Środkowa półka powinna zostać pusta.

2) Czerwone przedmioty powinny znaleźć się po prawej stronie.

3) Samoloty powinny stać obok siebie.

4) Konik stoi pomiędzy niedźwiadkami.

5) Miejsce piłki jest w lewym górnym rogu.

- Najłatwiej chyba będzie rozrysować sobie to na kartce, ale jeśli ktoś ma problem, to rozwiązanie znajduje się poniżej.

rozwiązanie



- Druga część tej zagadki to typowy slider. Gdy już znasz właściwy układ zabawek na półkach, musisz je ustawić, ale nie zamieniasz ich miejscami wedle własnego widzimisię, tylko przesuwasz je tak jak we wspomnianych sliderach - wstawiając wybrany element (w tym wypadku zabawkę) w puste miejsce. Moja strategia jest w przypadku takich zagadek zawsze taka sama - zaczynam od lewego dolnego rogu, następnie ustawiam element nad nim oraz po jego prawej stronie i tak posuwam się, aż dojdę do górnego prawego rogu. W tym wypadku jest o tyle trudniej, że pusty element znajduje się nie jak zwykle w rogu, ale na środku. Mimo wszystko zadanie da się rozwiązać w stosunkowo niedużej liczbie ruchów. Na początku należy ustawić szarego niedźwiedzia, po nim konia i drugiego niedźwiadka. Następnie rząd środkowy - lalkę i wachlarz. Gdy przygotowałam sobie to ustawienie, pozostałe elementy wskoczyły na miejsce niejako "przy okazji".
- Zabierz z półki zdjęcie i idź z nim do tajnej siedziby, gdzie przeprowadź znaną już

operację analizy szczegółów.



- Udaj się przed więzienie i porozmawiaj z uwięzionymi kretami, klikając na prawe okno na piętrze. Następnie idź porozmawiać z kretem, który zrobił zdjęcie, które przed chwilą analizowałeś. Pojawi się nowa lokacja - zbiornik, idź tam.
- Spójrz przez szkło na magnes, od którego zaczęła się cała przygoda. Wypadałoby go odzyskać, w końcu takie było początkowe założenie. A może przy okazji się do czegoś przyda?

Z jakiegoś powodu z całą tą zagadką miałam trochę problemów i Kretes nie chciał za wiele zrobić, dopóki nie wróciłam do kreta, który przygotowuje ceremonię koronacji, i nie obejrzałam liny oraz płachty po prawej. Jeśli więc Kretes nie chce z tobą współpracować przy tym zadaniu, być może musisz wrócić i obejrzyć rzeczony przedmioty. Możesz też przejść w prawo i obejrzyć statwę - ona też jest ważna, ale nią zajmiesz się później. Ogólnie jednak żeby dostać się do magnesu, powinieneś porozmawiać z kretem z kosiarką - na razie nie ma co kosić. Podnieś więc worek z nasionami (jest po lewej stronie) i rozrzuć je na ziemi przed drzwiami do zbiornika. Następnie pobaw się mechanizmem - wajchą i zaworem. Powinieneś wypuścić wodę ze zbiornika, by podlać trawę. Ogrodnik ruszy z kosiarką, a magnes powędruje za nim. Możesz już go zabrać.

- Teraz pora zainteresować się pomnikiem. Powinieneś go kojarzyć - widziałeś obraz tego pomnika w ratuszu. Ale nawet jeśli sobie zapamiętałeś, jak powinien wyglądać, nic

nie działa, jeśli na rzeczony obraz nie kliknąłeś. Musisz więc wrócić się do ratusza.

- Głównym wejściem się nie dostaniesz, ale powinieneś kojarzyć ze zdjęć, że jest jeszcze jedno, tajne. Podejdź do figury kreta po lewej stronie budynku i pociągnij za rękę. Wejdź do środka.
- Podejdź do obrazu i kliknij na niego. Zapamiętaj, w jaki sposób ustawione są przedmioty w rękach kretów.
- Wróć do zbiornika i stań przed pomnikiem. Musisz tak ustawiać dłonie kretów, by przedmioty miały taką samą pozycję, jak na obrazie. Gdy to zrobisz, otworzy się skrytka.



- Zajrzyj do środka. Znalazłeś wejście do kanalizacji - to tędy szczury przedostały się do Poco Pane. Prawdopodobnie tam też przetrzymują prawdziwego króla. Kretes jednak nie może tam zejść - został zaszczepiony, a poza tym boi się. Czas, by do akcji znów wkroczył Reksio.
- Udaj się na wysypisko i wyłuszc Reksowi jego zadanie, a następnie idź na górę, do Xawiera (który w międzyczasie skończył robotę i zniknął). Użyj magnesu na linie.

ROZDZIAŁ V

Reksio

- Cały ten rozdział to jedno wielkie, kilkupoziomowe zadanie. Trzeba uwolnić króla. By to zrobić, musisz przemieszczać się między poziomami, używając rur jako schodów. Największym problemem jest strażnik. Gdy go spotkasz, zostajesz odesłany na sam dół. Postęp, którego do tej pory dokonasz, zostanie zachowany, ale mimo wszystko lepiej unikać szczura, bo ciągle przerywanie bywa męczące. Dlatego warto śledzić ruchy gryzonia i chować się za beczkami, gdy znajdzie się w pobliżu. Dobrym pomysłem jest też chodzenie za strażnikiem, ale należy uważać, by wchodzić za nim do rury dopiero gdy on sam wejdzie już do kolejnej - skubaniec odwraca się nawet gdy jest spory kawałek od nas. Ponadto szczur czasem znienacka wychodzi z tej samej rury, do której dopiero włął, więc momentami ciężko przewidzieć jego zachowanie.
- Wejść do rury po prawej - znajdziesz się na tym samym poziomie, ale po drugiej stronie zbiornika. Zwróć uwagę na butlę z powietrzem. Odkręć kurek, by opróżnić zbiornik. Wróć tą samą rurą.
- Uważaj na to, co dzieje się piętro wyżej. Zaraz po tym, gdy strażnik pojawi się i wyjdzie tą samą rurą, ty wejść w rurę środkową na twoim poziomie. Następnie wejść do rury, z której wcześniej wyszedł szczur.
- Znajdziesz się dwa piętra wyżej, na poziomie z kołem zębatym. Zwróć też uwagę na wajchę. Na razie jednak nic z tym nie zrobisz. Zanim wejdiesz do rury po prawej, weź jeszcze plaster, którym zaklejona jest rura.
- Przeniosłeś się na niższy poziom. Zabierz stąd kawałek materiału, który okaże się być sflaczałym kołem ratunkowym; nożyczki. Zaklej koło ratunkowe plastrem. Gdy w którymś momencie znajdziesz się na samym dole (np. gdy złapie cię szczur i będziesz musiał się cofnąć do początku), przejdź na prawą stronę zbiornika i użyj butli, by nadmuchać koło. Będąc na poziomie z nożyczkami, zwróć też uwagę na gaśnicę (prawa strona ekranu).

- Przejdź teraz przez rurę po lewej - znajdziesz się na samej górze. Tu więziony jest król kretów. Porozmawiaj z nim. Pociągnij za dźwignię, podnieś leżący po prawej zawór i wróć przez rurę po lewej. Ta po prawej na razie nie powinna cię interesować. Uważaj - jeśli szczur przejdzie przez prawą rurę, to za moment pojawi się ponownie, gdyż rura ta prowadzi do miejsca, z którego nie ma innego wyjścia.
- Przejdź rurą po prawej, by dostać się na poziom z kołem. Przekręć nim - król zjedzie poziom niżej. Następnie pociągnij za wajchę i znów przekręć kołem.
- Przejdź przez rurę po prawej. Pociągnij za wajchę i wróć tą samą rurą. Przekręć kołem.
- Wejdź do rury po lewej. Podejdź do drzwi do zbiornika. Użyj nożyczek na królu, by zrzucić jego klatkę do wody. Rzuć królowi koło ratunkowe.
- Przechodź przez rury: po lewej, po prawej, po lewej i po prawej (będąc na górze, szczególnie uważaj na zawracającego szczura).
- Zamocuj na rurze zawór i przekręć nim, by wpuścić do zbiornika wodę. Wróć teraz do drzwi do zbiornika i kliknij na króla, by wyciągnąć go z wody.
- Pozostało ci już tylko obejrzeć zakończenie.