

LITTLE WORLD – NÁVOD

Verze 1.3

www.sosaci.cz

Kapitola 1 – Dům:

Po skončení intra se ocitnete v kůži prvního hrdiny - malé mouchy Zaka. Ten šel jako první prozkoumat špajz, ale někdo zabouchl dveře a Zak neví jak se dostat ven. Promluvte tedy s plísní na chlebu. Ta vám slíbí cennou informaci...pokud jí ovšem posunete - nic není zadarmo. Zkuste posunout chleba, ale to Zak sám nezvládne, jděte tedy do spodního regálu, seberte tam párátko a prozkoumejte sůl. Jistě jste zaregistrovali druhou mouchu, která se přilepila na zákeřnou mucholapku - promluvte s ní. Odlepit se vám jí podaří za použití párátko, poté s ní promluvte ještě dvakrát, pak teprve vám pomůže posunout protivnou plíseň nahore a odletí. Plíseň se ukáže jako pořádná sketa - neřekne vám nic, i když slíbila cennou informaci. Vraťte se tedy zpět do spodního regálu, seberte sůl, kterou použijte na plíseň. Po chvílice týrání se dozvíte kde je východ ze špajzu a Zak odejde. Dostanete se do kuchyně. Hned vedle vás se válí kus pirožky - seberte ho a odleťte na chodbu. Tam na vás začne řvát sluněčko sedmitečné, držící se závěsu. Bude potřebovat vypnout větrák, který ho jinak rozseká na cucky. Jděte tedy k pojistkám (rozhodně ale nechoďte na záchod, nebo do koupelny), kde na vás čeká šílená blecha. Abyste vypnuli větrák, budete muset vyhodit pojistky, jenže neznáte kombinaci jednotlivých páček. Tu vám prozradí blecha, ovšem jenom tehdy, uhodnete-li její hádanky...zde jsou odpovědi:

1. hádanka - 8
2. hádanka - 7
3. hádanka - 200
4. hádanka - 3
5. hádanka - ½

Jakmile správně pohnete se všemi páčkami, vraťte se na chodbu, odkud se vydejte směrem k ovoci. Promluvte si se zachráněnou beruškou. Dozvíte se, kde přebývá ruský šváb, který by vás mohl dostat k Molinimu. Také můžete dostat Beruščiny zázračné pilulky. Jděte na záchod a po toaletním papíře postupujte dál až na tribunu SSŠR. Tam narazíte na zmíněného švába. Ten se s vámi ale nebude chtít bavit. Podstrčte mu tedy pirožku a pokecejte s ním. Nabídne vám, že vás spláchne k Molinimu, což odsouhlaste. Vše vám ale zatrhnou mravenci. Zak uteče na chodbu, odkud se vydejte do koupelny. V koupelně seberte žiletku a prozkoumejte mýdlo. Pak zajděte za škvorem, závislým na zubní pastě. Ten Zakovi vnukne nápad, jak se dostat do kanálu za mafiánem Molinim - stačí se sklouznout po mýdle skrze rouru umyvadla. Odřízněte proto kus mýdla a použijte ho na umyvadlo. Spustí se první mezihra, ve které musíte projet kanálem a zároveň se vyhnout všem překážkám. Jakmile dosáhne vaše skóre 1000 bodů, spustí se filmeček, kdy Zak spadne přímo do náruče broučí mafie a hra se přesune za komárem Alvinem, který má prozkoumat garáž.

Kapitola 2 – Garáž:

Alvin musí v garáži najít Černou vdovu a přesvědčit se, jestli neukradla Becherovku. Jděte s ním ke koštěti, kde seberte ohnutý hřebík. Poté se vraťte zpět tam, kde jste začali - k zadní části auta a pokračujte ke střední části auta. Tam promluvte s chlupatou housenkou. Poptejte se po Černé vdově a vydejte se dál k přední části auta. Mezi vysypanými hřebíky najde Alvin rajcovní gumičku. Jakmile jí sebere, ozve se seshora vzdech. Vydejte se tam. Dojdete ke sklu auta. Jeden z napláclých brouků stále žije. Jako by to nestačilo, tak vás pověří úkolem zlikvidovat obávaného pavouka a předá vám náprstek. Seberte jednoho s napláclých brouků. Dál pokračujte ke stolu, odkud se můžete vydat k doupěti Černé vdovy. Prozatím tam ale nelezte, znamenalo by to vaši smrt. Jděte raději k zadní části auta, kde zkombinujte rozpláclého brouka s náprstkem a výslednou návnadu použijte na louži benzínu. Dostanete tak otrávenou návnadu, která je ale moc těžká na to, aby jí Alvin mohl dopravit až k doupěti Černé vdovy. Vraťte se ale ke stolu, kde použijte ohnutý hřebík na škvíru ve stole. Připevněte ještě gumičku a sestrojíte tak jakýsi prak, kterým vystřelíte otráveného brouka v náprstku.

Vydejte se k doupěti pavouka a tentokrát pokračujte až dovnitř. V první části doupěte promluvte s kokonem na stropě. Doporučí vám prozkoumat otvor v zdi, což učiňte a pak jděte dál do nory. Z mrtvé vdovy seberte zub, který v předchozí lokaci použijte na zmíněný otvor ve zdi. Trávicí šťáva ho vyleptá a vám zpřístupní klíč od šuplíku. Není to sice Becherovka, ale aspoň něco. Odejděte pryč až ke stolu. Tam už čeká nový obyvatel garáže- mohutný nosorožík. Dozvíte se od něj, že vrata se zabouchly a vy se nemáte jak dostat ven - musíte najít klíč od zavřených vrat. Zatím ale máte pouze klíč od šuplíku. Odemkněte tedy šuplík... Alvin ale nemá sílu ho otevřít. Leťte tedy k oknu, kde seberte střep, pak se vraťte zpátky na stůl, odkrojte střepem kus provázku a ten dejte nosorožíkovi, který šuplík otevře. V šuplíku skutečně najdete klíč od garážových vrat. Nenabízí se tedy nic logičtějšího, než se vydat k vratům a odemknout je elektronickým klíčem. Ten ale nemá baterky. Kde je nalézt vám poradí chlupatá housenka (u střední části auta), dozvíte se, že by mohly být ve skříni, kam se také vydejte. Ve skříni ale není kvůli tmě nic vidět, Alvin se proto vrátí za housenkou, která mu svěří sirku na osvětlení. Vraťte se do skříně a prozkoumejte krabičku. Vyleze z ní upíří klíště, které vás bude chtít vysát. Zkuste na něj postupně všechny možnosti jak se ho zbavit až se nakonec s Alvinem dohodne a dokonce mu předá vytouženou baterku. Tu zkombinujte s elektronickým klíčem a jděte k vratům. Tam klíč použijte, čímž spustíte filmeček Alvinova odchodu a následného zatčení neznámými útočníky. Hra se přesune za motýlem Raphaelem a jeho pátrání po zahradě.

Kapitola 3 – Zahrada:

Zpočátku bude Raphael protestovat proti hledání Becherovky v takové pustině, najednou se ale objeví schizofrenní žížala, se kterou si promluvte. Dozvíte se, že pokud se chcete dostat do úlu, je třeba mít u sebe pytlík pylu. Zároveň se zpřístupní nová lokace u strašáka. Tam narazíte na slepého krtka. Slibte, že mu obstaráte jídlo a on vám na oplátku slíbí, že vám dohodí někoho s pytlíkem pylu. Prozkoumejte strašáka a najdete shnilé jablko, to použijte na schizofrenní žížalu. Jablko jí zabaví, což řekněte krtkovi. Jakmile odpálí, vlezte do jeho doupěte a seberte léčivý kořínek. Poté se vraťte k žížale. Ta už tam samozřejmě nebude, takže namísto ní promluvte s nažraným krtkem - doporučí vám starou stonožku, která prý umí uplést pytlík. Jděte tedy do houbového háje, kde prý stařenka bydlí. Uvnitř pařezu jí skutečně objevíte, takže jí zalichoťte, pak vám uplete pytlík. Bude jenom potřebovat provázek na uvázání. Jeden má prý hrobařík na hmyzím hřbitově, vydejte se proto za ním a celkem třikrát s ním promluvte. Je nepříjemný, ale provázek nakonec vydá. Vraťte se za stonožkou a předejte jí uzmutý provázek, také s ní rovnou promluvte a ona vám předá slíbený pytlík. Dál pokračujte do květinového háje, kde můžete nasbírat vytoužený pyl pro královnu vos. Narazíte na vidláckého hovnivála, který vás nepustí ke kytkám, pokud mu nevyléčíte bolavá kolena, takže na něj použijte léčivý kořínek od krtka. Pak vám nic nebude bránit ve vstupu na záhon květin. Spustí se mezihra sbírání pylu, kdy musíte pochytnout pyl za 125 bodů, aniž by vám spadlo víc jak 15 zrněk. Stačí, když bude pyl padat na Raphaela, nemusí se trefit přímo do pytlíku. Jakmile zvítězíte, objeví se animace vašeho úspěchu, ale bohužel poté Raphaela sežere kočka. Ocitnete se v žaludku, společně s fanatickou světluškou - promluvte s ní. Dozvíte se, že musíte oba zachránit do 60 vteřin, jinak vás kočka stráví. Během tohoto časového limitu musíte stihnout sebrat chlupy opodál, zapálit je o světélkující světluščin zadek a hodit na pulzující stěnu žaludku. Spustí se animace vyvrhnutí Raphaela na kapustu. Tam už se hádá hlemýžď se slimákem o tom, komu patří daná kapusta. Raphael se zapojí do rozhovoru a zjistí se, že hlemýžď mu ukradl pytlík s pylem a mapu. Proradný šnek se navíc opevní ve své ulitě...naštěstí vám slimák poradí, jak dostat pytlík zpátky. Vydejte se na jablkoň, kde skočte na jablko, to se uvolní a spadne na hlemýžď. Vraťte se na kapustu a promluvte se slimákem. Dostanete zpět co vám patří. Dál pokračujte dolů pod kapustu, kde promluvte s chorým roháčem. Řekne vám o místním taxikáři u louže, kam se vydejte. Prohodte pár slov s vážkou-taxikářem. Souhlasí s tím, že vás do úlu odveze, ale musíte sehnat opratě. Ty vám předá slimák na kapustě. Opratě pak použijte na vážku. Spustí se animace vašeho odvozu do úlu, kde si promluvte s královnou a Trubcem. Dojde k nečekané chvíli, kdy je Raphael zatknut královským párem... Co teď?

Kapitola 4 – Mraveniště:

Naštěstí se ukáže, že broučí podsvětí se Zakem nenaloží špatně. Nechte Zaka promluvit s Donem Molinim v kanále. Dozvíte se, kdo je skutečným zlodějem Becherovky - mravenci. Zak poté odejde rourou k mraveništi, před kterým ale hlídají strážce. Proklouzněte se Zakem do šatny. Seberte jehličí, helmu a sirku. Jehličím odemkněte zamčenou šatní skříňku, ve které se ukrývá kopí. Nyní máte helmu

i kopí, takže potřebné maskování je kompletní. Navlékněte ho na Zaka a vylezte ven před vchod. Teď už si můžete poklábosit i s mravenčími strážnými a poté vejít do mraveniště. Zde se nacházejí pracující dělníci a jeden líný otrok. Mravenčí dělníci moc sdílní nebudou, zato otrok vám řekne o skladu zásob, kam se také vydejte a zapalte sirku o jednu z pochodní. Zapálenou sirku vhodte do kanystru. Následná exploze zaměstná strážce, takže vy se klidně můžete proletět až k Becherovce v samotném srdci mraveniště. Konkrétně se tam dostanete po poslední mezihře, ve které musíte dosáhnout skóre 1000 bodů a nenarazit během letu do žádné ze skal. Překážky se generují náhodně, takže jestliže během prvního hraní narazíte na obtížný úsek, je velmi nepravděpodobné, že na něj narazíte i během druhého hry. Jakmile mezihru úspěšně dokončíte, objevíte se před láhví Becherovky. Neváhejte a vlezte dovnitř, kde už čekají Alvin a Raphael v klecích. Promluvte s nimi a seberte klíč, přilepený na stěně, otevřete jím klece a pak už si můžete vychutnat závěrečné outro...