

Zmáčknutím červeného tlačítka začnete nastavovat úhel a pálit, střela musí zasáhnout pravou chajdu. Po několika zásazích z ní nezbude nic a vám stačí zmáčknout zelené tlačítko – spustí se animace, v níž se všichni utvrdí ve vašem božském původu a vám na čele přibudou barevné hvězdy. Nakonec vesnici opustíte a jdete za Mirandou. Popovídejte si s ní a pak už se jen dívejte, jak jste se ocitli zpátky v lese.

V LESE (3. ČÁST)

Jděte o kus vpřed, abyste mohli zhlédnout animaci, v níž dva strážci zatýkají jakousi ženu. Popojděte ještě dopředu a strážcům řekněte, aby odešli. Ženu pak propusťte, i když se vám moc neodvděčí. Miranda vás informuje o tom, že žena něco odhodila. Když popojdete ještě dál směrem ke skalám, budete tam moci ze země sebrat náhrdelník. Pak už se musíte ponořit do hloubi lesa. Chcete-li jít sami, stačí vědět, že téměř pokaždé, když se před vámi objeví Miranda, je třeba něco udělat. Chcete-li jít raději podle návodu, můžete: otočte se směrem k mýtině a zabočte doleva. Vydejte se po cestě vlevo a jděte 4× dopředu, až minete skálu. Pak se otočte vpravo, a uvidíte cestu. Ještě o kus víc doprava je další cesta, hned vedle skály a u modrých výhonků. Jděte tou, přejděte přes stromový můstek, a o jeden krok za ním by měla být nalevo od vás velká skála. Odtud vede cesta napravo i nalevo, dejte se tou levou a jděte až na konec. Tam Miranda pohovoří o tom, že byste měli jít spíš na druhou stranu, takže víte, že je čas něco provést. To něco je sebrání klacku ze země – když si ho ale prohlédnete v inventáři, zjistíte, že je pokrytý rytinami.

Otočte se a jděte až je skále, u ní doleva, pak před stromový můstek až na křižovatku. Zvolte cestu vpravo, jděte 4× dopředu, pak doleva a vpřed k trávou pokrytému přístřešku. Jděte 2x dopředu, a Miranda se zase zjeví vedle vás. Když se podíváte dolů, najdete mezi trávou a houbami červený rumpál. Seberte ho a promluve si s Mirandou o všech nashromážděných věcech. Jděte 3× rovně a pak se vydejte doprava podél potoka. Pak 2× rovně a zase doprava. Popojděte o jeden krok a odvažte provaz z kůlu, pak přejděte přes potok a odvažte i druhý konec. Pak teprve můžete provaz sebrat. Jděte zpátky přes potok a 3× dopředu, kde uvidíte opici přebíhající vám přes cestu. Tam se otočte vpravo a pokračujte rovně k přístřešku s mechem a dál až k místu, kde jsou přes cestu dvě polena. Rozhlédněte se kolem a ze země seberte fialový rumpál. Pak jděte pořád rovně až k obřím stromu na konci.

Ten se prohlédněte zblízka a všimněte si, že byl zřejmě zasažen bleskem. Pokečte s Mirandou, v inventáři zkombinujte náhrdelník s ohnutou holí s rytinami, a vytvoříte tak dřevěný klíč. S ním pak klikněte na díru ve stromu. Jakmile se dveře otevřou, vstupte dovnitř a najděte kamenný poklop vedoucí k potoku pod vámi. Můžete ho zkusit zvednout, ale tak jednoduše to nepůjde. Použijte tedy na poklop červený rumpál a na kruh na stropě nad poklopem přidělejte ten fialový. Na ten pak přivažte provaz, s jehož pomocí poklop snadno odklopíte. Skočte dovnitř.

POD HOROU

Po procházce jeskyní se ocitnete u díry, kterou vstupte ještě dál. Pokud byste se v další jeskyni, která je zaplněná vodou, pustili rovnou do přeplavání na druhou stranu, skončí to vaší smrtí. Proto je třeba to zaonačit jinak. Ze země pod svými nohama seberte hrst malých kamenů a jeden vhodte kamkoliv do vody. Tak zjistíte, že kamkoliv kámen hodíte, poplave podvodní příšera za ním. Hodte proto jeden co nejdál doprava směrem ke druhému otvoru ven z jeskyně, načez počkejte, až se u něj příšera objeví, a pak rychle popojděte doprava po římse. V bezpečí ovšem budete až po druhém rychlém kliknutí. Potom stačí vylézt po žebříku nahoru, a jste u provazu zavěšeného u stropu jeskyně. Uvolněte jeho konec kliknutím na hák u země a zachycením dřevěné rukojeti sjedte na druhou stranu přes vodu. Jakmile se při jízdě objeví symbol myši se zvýrazněným levým tlačítkem, tak na něj klikněte, nebo skončíte rozplácnutí na zdi. Potom vylezte po žebříku zase nahoru a jedinou možnou cestou se dostanete zase ven do lesa.

SETKÁNÍ S CHELEM

Na první křižovatce se dejte doleva, kde se na konci cesty můžete pokochat vyhlídkou na jezero a obří lastury. Vraťte se zpátky na křižovatku a jděte tentokrát druhou cestou. Po pár krocích potkáte Chela, který vás pozve do svého obydlí. Nejprve zkuste mluvit s opicí, ale nic moc to nebude, takže jděte za Chelem dovnitř a promluve si s ním. V následujících animacích zjistíte, že strážci zajali Chelovu přítelkyni Lani a že jste ta pravá osoba, která jí může dojít vysvobodit.

ZÁCHRANA LANI

Za vámi můžete ze země sebrat větev a hozením na cestu se pokusit odvést pozornost hlídajícího vojáka, ale je to vcelku zbytečné - stejně si všichni myslí, že jste Cosmo. Jděte tedy ke vchodu, zmáčkněte modré tlačítko vlevo ode dveří a vejděte dovnitř. Tam se posadte do křesla a stiskněte zelené tlačítko. Čeká vás arkáda – ve scrollujícím okýnku musíte pobít co nejvíc ostřelovačů stojících na zemi, sbírat krystaly kvůli energii a hlavně zabít koncové bosse. Máte na to 4 pokusy, symbolizované čtyřmi vznášedly – jakmile je vyplýváte, ocitnete se znova na startu. Svoji raketou pohybujete myší, jedním myším tlačítkem střelíte, druhým házíte bomby. Kromě bossů je celá arkáda velmi jednoduchá, takže se nějak proboujete na konec, a tam pro vás máme jedinou radu – udržujte se ve větší vzdálenosti od bosse, vyhýbejte se jeho střelám a co nejvíc palte. Dřív nebo později zvítězíte a vyjedete na křesle z tunelu ven. Tam jděte ke druhému křeslu, kde najdete Lani. Promluve si s ní, a za chvíli bude ochotná vás následovat. Jděte ke dveřím, stiskněte modré tlačítko a vyjděte ven. Po pár krocích směrem dopředu se potkáte s Chelem a po animaci skončíte zpátky v jeho obydlí.

U CHELA DOMA

Vypadá to, že Lani je na tom dost bídě, a tak se Miranda vydá sehnat nějaké léčivé bylinky.

Vy si zatím popovídejte s Chelem o tom, jestli vám dá k dispozici svou loď, i o tom, že Atlanťané mají do mozku zabudovaný krystal, díky kterému je mohou jejich bohové pohodlně sledovat. Jděte se dovnitř podívat na Lani a po nějaké chvíli by se měla objevit Miranda (pokud ne, flákejte se po plošině tak dlouho, dokud nepřijde). Kromě bylin přinese i špatné zprávy - jdou po vás strážce ve svých létajících lodích. Rozhodnete se proniknout k Pillar of Fire (ohnivému pilíři) a odstranit krystal, který dodává energii.

HRA NA SCHOVÁVANOU

V této části vám můžeme vřele doporučit časté ukládání hry. Pod sochou přímo před vámi seberte hromádku kamenů. Vaším prvním úkolem je dostat se nepozorovaně do budovy skladiště. Počkejte, až stráž přejde vlevo, a pak popojděte dvakrát rovně a poté doleva. Odtud vstupte do chajdy, která má vedle vchodu postavené bedny. Na aktivní místo na stěně hoďte kamínky, abyste odlákali stráž. Jakmile ji uvidíte přicházet, vyjděte z domku, obejděte ji zleva, pak pokračujte dvakrát rovně, doleva mezi chajdy a pak pořád rovně směrem ke zdi. Na zemi byste tam měli najít velký klacek. Přemístěte ho do inventáře, otočte se a jděte směrem ke zdi, odkud jste původně vycházeli. Měli byste se ocitnout na místě, kde vlevo od vás stojí strážný zády k vám, takže se přímo nabízí sejmut ho klackem. Jakmile se vám to podaří, přiběhne se na to podívat i strážný, který stál u soch. Otočte se proto a běžte tou samou trasou zase zpátky k druhé zdi a doprava k sochám. Tam odbočte doleva a přejděte až k soše bohyně Enny.

VSTUP DO SKLADIŠTĚ

Dávejte si pozor na strážce vlevo od vás a na dělníky, kteří nosí bedny do budovy. Jakmile zdají dovnitř a nebudou v dohledu, můžete vrazit vpravo podél zdi a za budovou odbočit doprava. Dojděte až k modrému monitoru, a jak už to znáte, klikněte na něj brýlemi. Před vámi je další minihra, tentokrát vás čeká přesunování beden. Jde o to, že bedny rozmístěné po bludišti musíte pomocí postavičky přesunout na zelené tečky. Nikdy nesmíte bednu zasunout do rohu, protože odtud už ji nedostanete. První dvě úrovně jsou snadné a nepotřebují ani nápovědu. Ve třetí je důležité, abyste nejdřív zaplnili spodní řadu, pak místo vpravo nahoře a naposled místo vlevo nahoře. Ve čtvrté úrovni nejdřív přemístěte zelenou bednu vlevo dolů, pak bednu nasuňte vlevo nahoru a vpravo dolů. Nakonec přemístěte i poslední dvě bedny.

ODLET DO NEBES

Vstupte dovnitř otevřenými dveřmi a popadněte bednu. Na obrazovce bude jasně vidět, že Curtis ji nese. Vyjděte ven a jděte cestou zpátky ke skladišti, do nějž nosí bedny dělníci. Pokud nikde žádné nevidíte, vstupte do skladiště a přímo před sebou budete mít jedinou interaktivní bednu. Na tu použijte bednu z inventáře a pak ni klikněte ještě jednou, aby do ní Curtis vlezl a nechal se odvézt do paláce nahoře na nebesích.

NA NEBESÍCH – 1.ČÁST

Opět je třeba často ukládat hru, pokud nechtete začínat pořád od začátku. Vylezte z bedny a popojděte o jeden krok dopředu. Počkejte, až bude stráž nalevo otočená zády k vám, a pak jděte dvakrát doprava. Odtud popojděte k pytlům a jeden z nich seberte – Curtis si ho hodí na ramena, aby jeho tvář nebyla tak snadno vidět. Vraťte se cestou jakoby zpátky, ale až bude stráž napravo otočená zády k vám, popojděte rovně podél zdi a po pobídce, kterou vám ušetří další strážný, vejděte do vyzdobeného a osvětleného podloubí. Projděte uličkou až na konec, přejděte sedícího muže (můžete s ním zkusit promluvit, ale je to k ničemu) a za ním se otočte a seberte z krabice na zemi šrouby. Postupte o jeden krok dopředu, a až strážný zpoza schovaní za krabicemi odejde vlevo, popojděte ještě jednou rovně. Před vámi bude osvětlený výklenek, do kterého se přesuňte. Rozhlédněte se, a zjistíte, že vpravo od vás stojí další strážce – z jeho místa ho odlákáte tak, že na sud před ním hodíte hrst sebraných šroubů. Pak rychle přeběhněte k velké černé nádobě uprostřed a přemístěte se na její levou stranu. Odtud už budete mít výhled na osvětlenou chodbu, do níž se chcete dostat, ale která je bohužel také hlídaná. Nezbyvá než další lest – jděte dvakrát rovně, čímž jakoby zleva obcházíte černou nádobu. Pak udělejte jeden krok vlevo směrem k venkovnímu prostoru a otočte se. Počkejte, až uvidíte zleva přicházet strážce, který předtím hlídal osvětlenou chodbu. Rychle se tedy znovu vraťte tudy, kudy jste přišli, a při obcházení nádoby tentokrát dojděte až k chodbě, do níž teď můžete bez problémů vstoupit.

OTEVŘENÍ DVEŘÍ DO TRANSPORTNÍ MÍSTNOSTI

Na konci chodby vás ovšem čekají zamčené dveře a další modrý displej s minihrou. Klikněte na něj tedy brýlemi a ještě jednou pro zoom, ať vidíte, co tu tentokrát máme. Vaším úkolem je dojít s opicí ze spodního břehu na místo, na němž je čtvereček s otazníkem na horním břehu. Pravidla jsou jen dvě: musíte se přitom vyhýbat pohybujícím se potvorám a vodu lze překonávat jen přeskakováním z lodě na loď. Máte na to přesně tři opičky. Po dokončení každé ze čtyř úrovní dostanete jedno číslo. Pokud se vám do toho nechce, není nic snazšího, než na displej naproti vyfukat čísla 4411 a zmáčknout pravé tlačítko. Dveře před vámi se otevrou, a vy můžete popojít dál.

V TRANSPORTNÍ MÍSTNOSTI

Přístroj, který vidíte před sebou, vás dokáže transportovat na nejrůznější místa. Levé horní tlačítko vede do místa, které obývá bohyně Kama. Levé střední vás zavede do blízkosti obydlí bohyně Samy. Levé spodní vede do zahrady bohyně Enny. Horní pravé tlačítko transportuje do zahrad Zanata a prostřední pravé vás odkudkoliv vrátí sem do skladiště. Odlišně zabarvené tlačítko vpravo dole zatím není k ničemu. Klikněte na levé horní tlačítko a nechte se přenést do zahrady.

V BOŽÍCH ZAHRADÁCH

Vyjděte z budky a jděte pořád směrem k centrálnímu modře světélkujícímu sloupu. Tam se potkáte s Ennou, které se nelíbí vaše oblečení a pošle vás se převléct. Bráno od místa, na němž stojíte, po směru hodinových ručiček, vedou jednotlivé brány do komnat bohů a bohyň v tomto pořadí: Cosmo, Sama, Kama, Enna. Poslechněte tedy stařenku a vydejte se do Cosmových komnat. Cesta k nim vede východem, před kterým stojí bohyně Sama (ani jí se moc nelíbí vaše oblečení, ani vaše vtípky).

U COSMA

Promluvte se strážným stojícím u vchodu a pak vejděte dál za zelený závěs. Uslyšíte Cosma zavolat, že si nepřeje být rušen, ale nikterak si toho nevěšmejte. O kousek dál v levé části pokoje seberte z pohovky kus hedvábí. V ložnici si pokecejte s Cosmem, a až se konečně přestane rozčilovat, použijte na něj hedvábí. Až bude svázaný a pochopí, že ho hravě zastanete, promluvte si s ním ještě jednou, díky čemuž se dozvíte, že abyste se dostali k ohnivému pilíři, potřebujete klíč, který má u sebe Enna. Až budete vědět všechno, co potřebujete, odejděte zpátky do zahrad a přes vchod napravo od vás se připojte k ostatním bohům.

SÍŇ BOŽSKÝCH ÚVAH

Pokud jste od centrálního modře světélkujícího sloupu šli správným směrem, tedy k Hall of Divine Liberation, narazíte tři grácie – Ennu, Samu a Kamu. Po hádce si se všemi promluvte, a až dostanete ten správný klíč (canon key), abyste mohli zničit komunitu 49/6, prohlédněte si ještě vzadu Zanatovu sochu, které chybí oko. Pak můžete odejít. Na stromě obehnaném sloupy si všimněte dvou znaků, budete je potřebovat. Pokud se vydáte cestou vlevo a dojdete až na její konec, najdete ve výklenku složené šaty pro sloužící. Zatím si je sice nebudete chtít obléct, ale zapamatujte si je, jejich čas ještě přijde. Jděte zpátky do centrálního prostoru a odtud prvním levým východem do Cosmových komnat.

ZASE U COSMA

Cestou k němu uvidíte služebnici čistícího Cosmovu sochu, s níž si určitě promluvte. Teprve pak dorazte ke Cosmovi, pochlubte se mu, jak vám to jde v jeho kůži, a za odměnu se od něj dozvíte, že budete potřebovat zmáčknout čtyři tlačítka v tom správném pořadí a že klíč od Enny otvírá panel s červeným tlačítkem, po jehož zmáčknutí je možné rozsévat smrt. Nic lepšího z Cosma nedostanete, takže na nic nečekejte a vydejte se prohlédnout Saminy komnaty.

U SAMY

Cesta ke komnatám bohyně Samy vede východem nalevo do toho, kterým přijdete od Cosma. Po pár krocích si všimněte, že nalevo vede kamenitý chodníček k teleportační místnosti. Vejděte do Saminých komnat, a když si s ní popovídáte, prozradí vám, že v prostorách zahrady najdete tři páry symbolů k ohnivému pilíři.

Je tedy jasné, že nastal čas je všechny najít. První je ten, který byl na stromě hned před síní božských úvah, další ještě nemáte. Teď se vydejte pro změnu za Kamou.

U KAMY

Jejích komnat dosáhnete tak, že z centrálních prostor vyjdete prvním východem nalevo od Saminých komnat. Na křižovatce si můžete promluvit se služebníkem, a pokud byste se vydali cestičkou vpravo, dojdete k teleportu. Levé rameno vede do komnat. Se služebnicemi celkem nemá smysl mluvit a Kamu najdete v lázni vedle ložnice. Dá vám pár dalších dobrých tipů – musíte se prý teleportem přenést na čtyři různá místa a nápověda je v Cosmově zahradě. Nic dalšího vám neporadí, takže odejděte, v ložnici ještě klikněte na Zanatovu sochu, která se otočí a vysune se další modrý displej. Bohužel však ještě není funkční a vy potřebujete víc disků. Vydejte se k Enně.

U ENNY

Enniny komnaty jsou přístupné východem nalevo od toho, kterým jste přišli od Kamy. Promluvte si se strážným u dveří a pak i s Ennou, která je ve svém budoáru. Moc shovívavosti k vám neprojeví a zopakuje jen to, co už stejné víte.

POSLEDNÍ DVĚ DVOJICE

Vraťte se zpátky do Kaminy zahrady, což znamená směrem z centrální místnosti s modrým sloupem o jeden východ doprava, a tam vejděte do teleportu. Zmáčkněte levé dolní tlačítko a pak střední modrou spirálu. Vyjděte z teleportu, a na Enině soše naproti vám by se měly objevit další dva znaky – konkrétně je to pravý prostřední a levý dolní. Abyste získali poslední dvojici znaků, musíte do Zanatovy zahrady. Vlezte tedy zpátky do teleportu a zmáčkněte pravé horní tlačítko a pak opět střední modrou spirálu. Vyjděte ven a prohlédněte si Zanatovu sochu, ale nic na ní není. Abyste našli požadované dva znaky, musíte popojít k jedinému ulomenému sloupu, kde se na zemi válí úlomek s nimi. Konkrétně to je levé spodní tlačítko a to modré vpravo dole.

CESTA K PILLAR OF FIRE

Teď tedy máte všechno, co potřebujete k tomu, abyste se dostali k ohnivému pilíři. Zalezte zpátky do teleportu a podívejte se na papír, kam jste si nakreslili všech šest znaků. Víte, že tlačítka mají být čtyři a vy jich máte šest, ale je to snadné – dvě se opakují. Na teleportačním přístroji tedy zmáčkněte tlačítka v tomto pořadí – levé horní, pravé střední, levé dolní a nakonec to modré vpravo dole. Všechno potvrdte středovou modrou spirálou. Pokud se spletete, snadno to poznáte podle toho, že tlačítka nezůstanou rozsvícena.

ROZBITÍ OHNIVÉHO PILÍŘE

Jakmile se přenesete na nové místo, udělejte pár kroků vpřed, až stanete u středového krystalu. Klikněte na světélkující zelenomodrou

část (což trochu zabolí) a pak do kruhu pod ním zastrčte klíč od Enny. Objeví se známý modrý displej, na který musíte použít helmici a pak si ho dalším kliknutím přiblížit. Před vámi je další minihra – po hracím poli se pohybuje modrá a zelená linka a vaším úkolem je hýbat pomocí směrových šipek se zelenou čárou takovým způsobem, aby se modrá čára už neměla kam pohnout. Asi nejsnazší strategie je zatočit modrou čáru do kruhu a pak už jen jezdit na volném prostoru a čekat, až jí dojde místo. Nesmíte přitom ovšem narazit ani do své zelené čáry, ani do modré. Až se vám to podaří, hra se sama vypne, a vy si můžete zkusit zmáčknout smrtící červené tlačítko. Nic se nestane, ale je jasné, že teď už si můžete bez problémů vzít modrý krystal seshora. Skočte do teleportu a zmáčknutím některého tlačítka plus modré středové spirály se přeneste zpět do božských zahrad, kde začnete své hledání Zanata.

ZPÁTKY V BOŽSKÝCH ZAHRADÁCH

Podle toho, kam jste se v zahradách přenesli, najdete cestu do Cosmových komnat. Pořád tam sedí svázaný a polonahý, tak se slitujte a aspoň s ním přátelsky pohovořte. Vypadne z něj důležitá informace – do Janotovy laboratoře se dá dostat pouze z Ennina ovládacího panelu. Abyste otevřeli tajné dveře, budete k tomu potřebovat pět disků.

PRVNÍ A DRUHÝ DISK

Jako první se vydejte za Kamou, je to o dva východy vlevo ve středové místnosti. Ta si pořád ještě hoví v lázni, ale nakonec souhlasí s vaším plánem – pokud se vám podaří přesvědčit Samu, půjde do toho. Setkat se pak máte ve starých Enniných komnatách. První disk si tudíž můžete vzít hned – leží na stolku vedle Kamy. Teď je čas jít za Samou – v centrální místnosti to tedy bude o jeden východ doprava. Promluvte si s ní, a zjistíte, že v Enniných komnatách bydlel dřív Zanat, a proto je tam zároveň přístup do jeho laboratoře. I druhý disk už pak stačí jen sebrat – je na stolku nalevo od Samy.

TŘETÍ DISK

Vraťte se zpátky ke Kamě a řekněte jí, že jste Samu přesvědčili. Pošle vás napřed s tím, že přijde hned za vámi, ale vy ještě předtím musíte vyřešit další minihru. Pokud jste zatím neklikli na Zanatovu sochu v Kamině ložnici, učíňte tak nyní – se dvěma disky už bude displej funkční. Jako vždycky na něj použijte helmici a druhým kliknutím si hru přiblížte. Úkolem je přemístit sloupeček zleva na stejné místo vpravo. Je to snadné – nejdřív položte menší kus doprostřed, pak ten větší přendejte vpravo a na něj přemístěte menší kus z prostřední pozice. Úkol je splněn a na vás vyskočí třetí disk, který nezapomeňte sebrat.

ČTVRTÝ DISK

Přesuňte se ke Cosmovi promluvte si s ním o jeho disku. Bohužel moc spolupracovat nechce. Pak najdete v obývacím pokoji knihovnu, v ní zmáčkněte aktivní knihu a počkejte, až se

objeví další displej. Víte, co máte dělat – použijte na něj helmici a druhým kliknutím si přiblížte další minihru – tentokrát je to o něco těžší verze té předešlé. Opět je třeba přemístit hromádku zleva ve stejné podobě doprava. Malý kus skládačky položte úplně vpravo, střední kus položte doprostřed. Pak položte malý kus zprava na střední kus uprostřed a velký kus zleva přesuňte doprava. Malý kus přendejte vlevo a střední zprostředka položte vpravo. Jako poslední přemístěte malý kus zleva doprava – a je to. Opět na vás vyskočí disk, takže se stáváte šťastnými majiteli čtvrtého kousku.

PŘEMLOUVÁNÍ BOHYNÍ

Jděte do Enniny zahrady a místo do jejích komnat zamiřte odbočkou vpravo k výklenku. Nikde nikdo. Až se na konci otočíte a budete chtít jít zpátky, Curtis okomentuje fakt, že Sama nepřišla. Vydejte se tedy za ní do jejího sídla a zeptejte se jí proč. Nebude moc kooperativní, a tak je jasné, že nastal čas pro plán B. Odeberte se ke Kamě a zeptejte se jí na to samé co Samy. Curtis si povzdechne, že se dost dobře nemůže plížit do cizích ložnic a krást tam disky.

PŘEVLEKNUTÍ DO NOVÝCH ŠATŮ

Nezbývá než to zkusit jinak – jděte do Síně božských úvah (od centrálního modrého sloupu je to jediný východ, za nímž je vidět můstek) a na konci klikněte modrým krystalem na oko Zanatovy sochy. Hned vedle se otevrou tajné dveře, do nichž vejdete. Na konci chodby je displej, ale když na něj kliknete helmici, zjistíte, že vám byl přístup odepřen. Jděte tedy zpátky do zahrady a na křižovatce odbočte vlevo k výklenku se šaty. Pokud si je na sebe nechce Curtis obléknout, zřejmě jste neudělali něco, co už jsme popsali dřív – buďto jste nemluvili se Samou a Kamou, nebo jste se od Enny nedozvěděli, že do jejího budoáru smí jen sloužící. Jakmile se vám podaří se převléct do jiných šatů, vydejte se do Saminy ložnice.

PÁTÝ DISK

V Samině ložnici si stoupněte před zrcadlo a zmáčkněte vpravo nahoře odlišně zbarvený ovál. Objeví se starý známý displej, na který použijte helmici a kliknutím si přiblížte další minihru. I tentokrát přemísťujeme hromádku zleva doprava ve stejné podobě, ale trochu přituhuje – kusy jsou už čtyři. Takže popořádku – nejdřív si jednotlivé kusy očíslováme od jedničky do čtyřky, přičemž jedničku má ten nejmenší a čtyřku ten největší. Přesuňte jedničku doprostřed a dvojku doprava. Pak přetáhněte jedničku doprava a položte ji na dvojku, zatímco trojku přemístěte zleva doprostřed. Jedničku pak vraťte zpátky doleva a dvojku přesuňte doprostřed na trojku. Pak jedničku přesuňte doprostřed a čtyřka přijde konečně na své místo vpravo. Jedničku je pak potřeba přesunout na čtyřku doprava, zatímco dvojka přijde doleva a na ní pak opět jednička. Pak nic nebrání tomu, abyste trojku přesunuli na její místo vpravo. Jedničku odložte doprostřed, dvojku přemístěte vpravo a pak už je celé úsilí završete přetáhnutím jedničky doprava. Pokud jste

všechno provedli správně, vyskočí z úkrytu další, pátý disk. Pak se ještě zastavte u bazénku a na straně u vody seberte kus vázy.

ŠESTÝ DISK

Teď se konečně můžete vypravit o do Ennina budoáru. Jděte rovnou k bazénku a pozorně si prohlédněte vysokou levou vázu v zadní části místnosti – zjistíte, že jí kousek chybí. Použijte na ni kus vázy ze Saminých komnat a objeví se modrý displej. A opět: klikněte na něj helmici a pak ještě jednou, a máte před sebou poslední ze série „věžových minihr“, tentokrát s pěti kusy. A opět je třeba je přemístit ve stejném pořadí zleva doprava. Takže jdeme na to: očíslováme si je od jedničky do pětky, přičemž jednička je nejmenší a pětka největší kus. Ze všeho nejdřív přesuneme jedničku doprava a dvojku doprostřed. Pak jedničku přesuneme na dvojku uprostřed a trojku přemístíme doprava. Dál popadneme jedničku a přendáme ji doleva. Dvojku přemístíme doprava na trojku a i jedničku přesuneme doprava. Pak přendáme čtyřku doprostřed a na ni přemístíme jedničku. Dále dvojka poputuje doleva a na ni přijde jednička. Trojku přesuneme na čtyřku doprostřed, jedničku přemístíme doprava. Dvojka se přesune doprostřed a na ni přijde jednička. Konečně můžeme dát pětku vpravo. Jedničku přendáme doleva a dvojku doprava. Potom přetáhneme jedničku doprava na dvojku. Trojka přijde doleva a jednička doprostřed, zatímco dvojka se přesune doleva na trojku. Jednička přijde nalevo a čtyřka s konečnou může přemístit napravo. Pak přesuňte jedničku doprava, dvojku doprostřed a na ní pak znovu jedničku. Trojka tedy může jít na své místo vpravo. Jedničku odsuňte vlevo, dvojku umístěte vpravo a na ni pak i závěrečnou jedničku. Pokud jste všechno udělali správně a celá pětapatrová věž se přemístila vpravo, otevře se vlevo chodba.

ZANATOVA LABORATOŘ

Projděte chodbou do Zanatovy laboratoře, kde ale nikoho nenajdete. Obejděte místnost na druhou stranu, posaďte se do křesla a popovídejte si s obrazovkou. Klikajte na ikony v dialogu tak dlouho, dokud nezmění barvu na šedivou – jen tak vyčerpáte všechny možnosti. Dozvíte se spoustu zajímavých věcí o Atlantidě, o bozích i sami o sobě. Až po konverzaci vstanete, Zanat vám ještě udělí povolení k likvidaci kopií a pak už se můžete vydat do Síně božských úvah. Tam vejděte do chodby na konci (pokaždé musíte modrým krystalem znovu kliknout na oko Zanatovy sochy, aby se chodba otevřela) a tam na displej použijte helmici plus jedno kliknutí navíc. Objeví se další minihra: variace na legendární Pong. Vaším cílem je zasahovat míčkem hmyzáka na druhé straně tak dlouho, dokud nepukne, a to celé třikrát za sebou. Svoji pátkou pohybuje směrovými šipkami nahoru a dolů, a podle úhlu, v jakém míček odpálíte, se řídí intenzita úderu. Nejdřív se musíte párkrát trefit do zdi, a teprve až se rozpadne, tak se trefujete do hmyzu. Když se vám to podaří, hra se sama ukončí a vy jděte chodbou zase zpátky do jídelny, kde stojí nehybná boží rodinka a dva strážní. Těm se sice nebudete nejdřív moc pozdávat, ale obratnou kon-

verzací je přesvědčíte, že jste Cosmo, takže vás nechají na pokoji. Jděte do Zanatovy laboratoře (přes Enniny komnaty a její koupelnu), sedněte si do křesla a znovu si promluve se Zanatem. Ten vás bude nabádat, abyste prošli zdí – vstaňte tedy z křesla a udělejte to.

U ZANATA

Promluve si se Zanatem, a dozvíte se, že si budete muset zopakovat den, kdy Zanat zabil Tana. Vy teď potřebujete ovšem Zanata porazit. Nejdřív ze všeho je třeba dostat se ven z prostoru, který je ohraničen laserovými paprsky. To se vám povede, když na desce s hvězdami nastavíte znak, který má Curtis na čele – tedy žlutou hvězdu nahore uprostřed a modrou dole uprostřed. Žlutou vytvoříte jedním kliknutím, modrou dvojnásobem. Až paprsky zmizí, vejděte dál do místnosti a klikněte dvakrát na ložku. Vybaví se vám staré vzpomínky a vy si uvědomíte, že Tane je skutečně vaší součástí.

SETKÁNÍ S RODINOU

Klikněte na předmět na levém stole, a vedle se objeví chodba. Když jí projdete, skončíte u Enny v mladém vydání. Když na ni kliknete, rozhovoru se nedočkáte. Otočte se a klikněte na vázu. Zase nic. Popojděte k hromadě svítek a do jednoho z nich strčte, vybaví se vám další vzpomínky. Klikněte na něj znovu a skutálí se na zem, po třetím kliknutí se dokonce vykutálí ven z místnosti. Vraťte se na místo, kde jste začínali, a jděte tentokrát do druhé chodby vpravo. Tam vyslechnete rozhovor Lema a Sity – rodičů povedeného trojlístku Enny, Zanata a Tana. Kliknete-li na kteréhokoliv z nich, uvidíte obrázek, jak byli zavražděni. Pak na ně klikněte tak dlouho, dokud si vás Sita i Lem nevšimnou. Pak jděte na druhou stranu místnosti, a když projdete skrz závěs ven, Sita by vás měla následovat. Klikněte na zaseklý svitek a potom na Situ, pak ještě na cinkavou visící věc na levém stolku. Tím přilákáte Sitinu pozornost a cestou ke stolku si všimne i svitku a přečte si ho. Vzápětí vás požádá o pomoc s ukrytím relikvie. Pak klikněte na lož a znovu na Situ, ocitnete se venku a zjistíte, že lož nemá krystal. Najděte Situ v Ennině pokoji, klikněte na ni a pak ještě jednou venku na chodbě. Je jasné, že musíte najít ten zatracený krystal...

NALEZENÍ KRYSTALU

Jděte ven a cestičkou až k Tanově bustě, která je hned vedle cesty na levé straně. Nejdřív klikněte na sochu a pak na modrého ptáka, který sedí vedle. Pták přelétne soše na hlavu, vy přejděte vpravo od sochy a klikněte na zemi na sluneční hodiny. Jděte zpátky a znovu klikněte soše na hlavu. Vzpomínky ukážou, že je tu někde dole díra. Pokračujte po cestě dál až na konec, kde ze země seberte hromádku kamenů. Jděte dál a vejděte do strážnice, kde spí dva strážníci. Musíte je dostat pryč – proto dvakrát klikněte na toho v křesle, ten vzbudí i druhého, a když na ně pak kliknete ještě párkrát, budou dostatečně vyděšení. Pak popojděte k otevřenému oknu a zahýbejte párkrát s okenicemi. Až se oba nacpou do skříně, zasuňte za nimi závoru a můžete v klidu odejít.

Jděte dál a vstupte do chrámu vzadu za strážnicí. Uvnitř uvidíte strážného, který hlídá kněžku a relikvii. Když na kněžku kliknete, uvidíte obrázek, jak leží mrtvá na zemi. Kliknout můžete i na relikvii na oltáři, abyste se o ní něco dozvěděli.

Běžte zahradu zpátky do domu a v předsíni najděte Situ. Abyste ji přiměli vás následovat, hodte kameny ven dveřmi do zahrady. Vyjde ven a zastaví se, proto se k ní přidejte a opět hodte další část kamenů na cestu směrem do zahrady. Pokračujte až k soše, kde hodte kameny přímo na sochu. Pak klikněte na ptáka, aby vylétl a přemístil se soše na hlavu. Sita si vybaví, že je pod otočnou hlavou skrýš, ale neví, jak mechanismus funguje. Hodte proto další hrst kamenů směrem na sluneční hodiny vzadu za ptákem a jděte s podívat, jak s nimi Sita manipuluje. Další hrst kamínků hodte na sochu a počkejte, až si Sita vyzvedne krystal.

ZÁVĚR

Pomocí občasného házení kamínků na cestu směrem ke chrámu dovedte Situ až k relikvii. Tam uvidíte, jak ji strážný odmítne vydat. Klikněte na oheň hořící za jeho zády a vychutnejte si, jak se věci vyvinou. Po akci jděte zahradou zpátky do domu a přes ložnici rodičů na prostranství s létající lodí. Sledujte, jak se Enna snaží se zbraní v ruce zastavit své rodiče, pak postupně klikněte na Lema, kněžku, Situ a nakonec i na modrou šelmu na podlaze. Pak klikněte dvakrát na relikvii a počkejte si, až to za vás kočka vyřeší. Následuje už jen pokec s Tanem, váš návrat zpátky ke starému životu a jedna krátká scénka po první titulkové obrazovce.

ALENA KLAUDOVÁ
05G0062