

Tipy, triky, taktiky

Runaway: A Road Adventure

Adventura od španělské firmy Pendulo konečně dorazila i k nám. Když si v této starosvětské hře dáte pozor na několik základních principů, ušetříte svou nervovou soustavu mnoha nepříjemností. Proto si pozorně prostudujte náš kompletní návod, jak si *Runaway* nejlépe vychutnat.

Každého, koho ve hře potkáte, se na všechno důkladně přepetejte. Pozorně také prohledávejte všechny rohy a zákoutí. Jestliže váš hrdina Brian dostane nový úkol, musíte ho nechat ještě jednou znovu prozkoumat všechny výklenky a kontejnery. Vedle větších předmětů totiž často leží nějaká malá věc, kterou často nedokážete identifikovat ani za pomoci kurzoru své myši. Důležité objekty jsme vám proto vyznačili na obrázcích.

1. Probud' mě, než umřu

Jak to všechno začíná?

Tip 1: Na počátku hry vám v jisté newyorské postranní ulici vběhne před auto Gina. Jejího otce zavraždili v jednom baru poté, co jí předal záhadný artefakt. Odvezte krásku do nemocnice, kde dostane silné sedativum, aby se vyspala z utrpeného šoku. Je třeba jednat, neboť pochopové rodiny Sandrettiů jsou vám oběma v patách. Jak z toho ven? Prostě připravte v Ginině pokoji druhou, falešnou postel, na níž se budou moct nájemní zabijáci vyřádit.

Jak vytvoříte figurínu Giny?

Tip 2: Vezměte krásčinu tašku z nemocniční skříňky a vyndejte z ní paruku a krabičku sirek. Na orientačním plánu nemocničních prostor, který visí u dveří, zjistíte, že se vedle pokoje nachází ještě malý sklad. Brian musí odvážně vylézt oknem a dostat se právě do této místnosti. Na polici vlevo leží dva polštáře. V krabici pak najdete stříkačku a vpravo v pootevřené skřini narazíte na nepopsaný chorobopis, který se v nemocnicích běžně dává do záhlaví postele pod tabulku se jménem pacienta. Z anatomického modelu lidského těla pak odšroubujte hlavu a ozdobte ji parukou. Vraťte se zpět do pokoje a s pomocí prostěradla a polštářů vytvořte na sousední posteli falešnou lidskou postavu. Na závěr přidejte hlavu figuríny s parukou, a nástraha je hotová.

Jak zfalšujete chorobopis?

Tip 3: V koupelně vylovte z odpadkového koše vyschlou fixu a najděte láhev s lihem, která stojí na polici pod zrcadlem. Ponořte do ní stříkačku, kterou jste našli ve skladu, a natáhněte líh. Líh vstříkněte do fixy, abyste ji „oživili“ a mohli vyplnit falešný identifikační formulář pacienta. Ten vyměňte se skutečným Gininým, který pak výše zmíněným způsobem připevněte na správném místě připravené sousední postele. Jakmile se znovu ukryjete v koupelně, objeví se v pokoji první gangster a začne střílet směr prázdná postel s figurínou.

Jak vzbudíte Ginu?

Tip 4: Sedativa podaná vaší přítelkyni maří veškeré pokusy o její probuzení. Vezměte si proto balíček prášků z vedlejšího stolku, abyste mohli tento lék zblízka prozkoumat. Pak znovu přešplhejte do vedlejšího skladiště a ze skříně vpravo od okna vezměte knihu. Z tohoto abecedního seznamu léků se dozvíte, že člověka, který usnul po požití tabletek Somnilon, můžete probudit pouze ledovou vodou. Vlevo před vámi na okenním parapetu leží ještě malý dezinfekční sprej. Vezměte jej s sebou také. Protože sprcha v koupelně je porouchaná a papírový kelímek vedle postele je děravý, musíte Ginu pokropit z hasicích trysek u stropu místnosti. Ty spustíte tím, že sprejem a zápalkami napodobíte plamenomet, kterým zamíříte

na požární hlásič. Následuje kýžená ledová sprcha, a zmatek vzniklý při požárním poplachu vám zároveň zajistí dostatečnou anonymitu při společném útěku s Ginou.

2. Záhadný kříž

Co se stane v Chicagu?

Tip 5: Odjeďte do Chicaga k Brianovu příteli Cliveovi, řediteli Muzea pro archeologii a přírodní vědy. Od něj byste se mohli dozvědět víc o záhadném artefaktu, který dostala Gina od svého otce. Než však může být kříž podroben počítačové analýze, musí jej nejprve zrestaurovat paní doktorka Olivawová. Musíte zajít do její laboratoře. Bohužel však zjistíte, že tato dáma je zcela zaneprázdňena důležitou prací pro výstavu o mayské kultuře. Musíte její aktuální práci přerušit a podsunout jí svůj kříž.

Jak se dostanete do analytické laboratoře?

Tip 6: Toto pracoviště je před neoprávněným přístupem chráněno elektronickým kódovacím zámkem. Musíte sejít po schodech dolů k lenivému správci Willymu. Ten na vás bez dlouhých cavyků vytáhne svou vizitku. Tu si prohlédněte a zeptejte se ho na jeho obchody. Willy mezitím dostane prostřednictvím mobilního telefonu nějakou objednávku. Musí proto na chvíli zmizet v analytické laboratoři a vy správně vytušíte, že jeho byznys bude asi nejspíš nějaká „levota“.

Z laboratoře doktorky Olivawové si přineste štěteček s mastkovým práškem, který najdete hned na pravé straně u žaluzie, a bezbarvý lak, který je vpravo v kufru. Ten naneste na klávesnici elektronického zámku. Z telefonního automatu pak zavolejte Willymu a něco si u něj objednejte. Ten se musí opět vydat přes bezpečnostní dveře do laboratoře, aby splnil vaše zákaznické přání. Jeho otisky prstů pak zviditelníte na tlačítkách 1, 3, 7 a 8 tak, že je štětečkem poprášíte mastkovým práškem. Melodii dveřního kódu si jistě ještě zapamatujete, podle ní totiž musíte jednotlivá čísla seřadit a popořadě zmáčknout příslušná tlačítka.

Požadovaná kombinace je 8-1-3-7.

Jak otevřete klimatizační komoru?

Tip 7: Když se dostanete konečně dovnitř, zjistíte, že klimatizační komora je chráněna hlasovým identifikátorem. V levém rohu je zlatý aztécký klíč se vzkazem pro Clivea. S tímto klíčem se vraťte zpět do jeho kanceláře. Na psacím stole zvedněte dva ležící svazky o antropologii. Pod nimi uvidíte malý zárez. Zlatým klíčem otevřete tajnou zásuvku a vypůjčete si z ní diktafon, na nějž zaznamenáte hlas doktorky Olivawové. Ovšem přesně ve chvíli, kdy se tuto nahrávku za účelem obelstění hlasového klíče klimatizační komory pokusíte použít, dojdou v diktafonu jako „na potvoru“ baterky. Jděte do pravého rohu místnosti, vezměte do ruky sběračku a baterie s ní na chvíli ponořte do tekutého dusíku. Tak se jejich výkon obnoví. Mrazivý šok vybudí dostatečné množství energie, abyste s pomocí diktafonu komoru konečně otevřeli.

Jak obelstíte doktorku Olivawovou?

Tip 8: Vezměte mayskou masku a zajděte ještě jednou do laboratoře. Na polici u vchodu vyměňte svůj kříž za další mayský artefakt, který čeká na doktorčin výzkum, za kamenný pařát. Jím vydolujete z masky rubín a vyměňte ho za mnohem méně účinný kámen v laserovém čistícím přístroji. Tím pak Olivawová zničí následující artefakt, na němž bude pracovat, a díky tomu doktorce konečně vnutíte váš kříž.

Jak zrychlíte pracovní tempo paní doktorky?

Tip 9: Protože se naše dáma lekne, potřebuje se nejprve uklidnit douškem kávy z automatu na chodbě, který je ale prázdný. Seběhněte proto dolů do výstavní expozice mayské kultury a vezměte kávová zrna, která leží mezi obětinami na předním podstavci. Willy vám totiž předtím prozradil, že do svého oblíbeného automatu používá výhradně značkovou kávu, a toto budou zrna, která tu zanechal právě on. Zcizený obětní dar pro mayské bohy pak namelte v mlýnku doktorky Olivawové a získaný kávový prášek pak vložte do prázdného papírového

košíčku v automatu na chodbě. Ten začne opět fungovat. Jeden šálek pomůže restaurátorce opět nalézt klid a chuť do práce, a ona tím pádem začne váš kříž ihned opravovat. Když pozná, že jde o uměleckou památku kmene Hopiů a nikoli artefakt mayské kultury, a vy vyjdete z analyzační laboratoře, dostanou věci prudký spád. Objeví se totiž gangsteři a Briana s Ginou zajmou.

3. Velký útěk

Jak se dostanete z chaty?

Tip 10: Brian, oloupený o své poklady, procitne v osamělé chatě uprostřed pustiny.

Podívejte se do chladicího boxu. Je až po okraj plný ledu, takže s ním nehnete. Vpravo je vypínač. Nejprve vypněte chlazení. Kusem jelenice ze sudu s olejem a čističem ve spreji, který leží na polici na zdi, očistí Brian na boxu malé okénko. Tím do mrazáku pronikne slunce, led roztaje a voda vyteče. Teprve teď můžete ledničku odsunout na stranu. Zámek od padacích dveří, které jsou za boxem, Brian urazí tyčí, kterou najde vzadu v pravém rohu místnosti.

Jak zprovozníte kulomet?

Tip 11: Venku narazíte na tři transvestity, jejichž autobus měl nedaleko odsud nehodu.

Zvolte následující postup:

1. Nejprve vylákejte vrahy z jejich úkrytu a osvobodte Ginu.
2. Až bude prozrazen váš útěk, udržte vrahy uvnitř.
3. Sežeňte dopravní prostředek.

Podle mapy se Brian vydá na jihozápad ke šrotovišti letadel a prozkoumá zde vrak rezavého leteckého kulometu. Na kapotě autobusu sedí transvestita Mariola a nechce se podělit o svůj opalovací krém, dokud nebude její (tedy pardon, jeho) kůže dohněda opálená. Uvnitř leží před třemi přihrádkami za sedadlem řidiče sluneční brýle, které si s sebou vezmete na severozápad k ropnému vrtu a tam je vymáchejte v olejové louži, až budou jejich skla zcela hnědá. Své brýle vyměňte s Mariolou za její vlastní, a ona díky jejich barvě usoudí, že má pleť již dostatečně hnědou, a přenechá vám proto svůj opalovací krém. Konečně můžete naolejovat nalezený letecký kulomet a umístit ho na chatu. Malý pás s municí s sebou vezmete také.

Jak uvedete kulomet do střelecké pohotovosti?

Tip 12: V autobusu si ze třetí přihrádky naproti dveřím vezmete rtěnku, která má tvar prázdné nábojnice. Pak pokračujte na severovýchod k opuštěnému vagónu, v němž se nachází sud s prachem. Zpátky k chatě. Tam, pod houpacím křeslem, najdete kbelík, který si vezme Brian s sebou.

Uvnitř se vydejte doprava dozadu a zvedněte kousek dřeva. Ve starém vagónu vlevo u dveří seberte šroub ze kbelíku a ten pak připevněte na sebrané polínko. Brian postaví kbelík před sud, navrtá ho svým právě vyrobeným nářadím a naplní vědro prachem. Na zkoušku naplníte rtěnkovou nábojnici do poloviny střelným prachem, abyste ji mohli zasunout do nábojového pásu. Perfektní. Ostatní rtěnky z autobusu vám vystačí na celý zbytek nábojového pásu. Střelivo zasuňte do kulometu, a je to.

Recept na uspávací koktejl

Tip 13: Carla leží úplně vyřízená v autobusu, protože smíchala své prášky s alkoholem.

Poslední tabletky je zapadlá ve škvíře v podlaze, proto si u vchodu vyzvedněte vysavač (leží pod postelí) a podlahu vyluxujte. Na severovýchodě je hlídaná stodola, která slouží jako hangár pro vrtulník gangsterů. Brian se vplíží dovnitř a oknem zevnitř spatří strážce. Ten do sebe klopí jedno pivo za druhým, což dosvědčují prázdné plechovky pohozené na zemi u sudu, který stojí opodál. Přiopilý muž si přitom brumlá pod vousy, že je v házení plechovek

nejlepší. Abyste mohli dostat tabletku do jeho piva, je třeba jej odlákat. Ideální by možná bylo vyzvat tohoto muže k závodu v házení plechovek...

Kdo odláká stráž?

Tip 14: Volba padne na tančící Lulu, která je vám z jakéhosi důvodu podezřelá. Z cestovního kufru vyndejte basketbalový míč, který má prasklý šev. V zadní části autobusu na sedačce u Carliných kozaček najdete ševcovskou jehlu a nit, jimiž šev na míči opravíte. Ve zločinecké chatě leží vlevo na polici pumpička, kterou pak můžete míč nafouknout. Jakmile jej přihrajete Lulu, ta již nedokáže odolat a přizná se vám, že je bývalou basketbalovou profesionální hvězdou a že se ve skutečnosti jmenuje Lou Lamere, a že se tedy ráda postaví proti králi plechovkových vrhačů. Pilulku pak gangsterovi bočním okénkem stodoly vhodíte do plechovky, a když hlídač usne, můžete otevřít hangár. Další část plánu je splněna.

Jak odlákáte ostatní gangstery?

Tip 15: Až bude Brian sahat po sklenici se zbytkem arašídového másla, která leží pod oknem kůlny, zašeptá gangsterský svalovec něco o nebezpečných termitech. Kovovým páčidlem ještě trochu zdemolujte starý vrak motorky, a získáte stupačku. Hned vedle vagónu v těsné blízkosti termitího hnízda, leží v jednom truhlíku dynamit. To vás přivede k nápadu s arašídovým máslem.

Jak získat arašídové máslo?

Tip 16: V autobuse nasadíte stupačku z motorky na klikovou hřídel, otočte jí a zavřete dveře. Na jejich vnitřní straně najdete klíč od ledničky, z níž získáte balíček arašídového másla. Kusem železa vydlabejte díru do předního sudu ve vagónu a vezměte z něj buráky. Pak si z vraku letadla přineste starou ocelovou přilbu, která vám poslouží jako hrnec na vaření a vložte do ní máslo a ořechy. Směs rozehřejete v chatě na chladicím boxu pomocí slunečního záření. Tímto rozpuštěným arašídovým máslem natřete vnější dveře vagónu a počkejte si, až přijdou termiti mlsat.

Do toho...

Tip 17: Z pilin, které zbudou po nájezdu termitů, si pak již pohodlně vyberete požadované výbušniny a odnesete je k ropnému vrtu. Transvestita Carla je bývalým příslušníkem námořní pěchoty a umí dokonce pilotovat vrtulník, basketbalový ex-profesionál s přesnou muškou Lula zasedne ke kulometu. O efektní úvod vašeho grandiózního útěku se pak postarají exploze Marioliných náloží.

4. Blízké setkání čtvrtého druhu

Co máte dělat v Douglasville?

Tip 18: Krátce poté, co se Brian a jeho přítelkyně dostanou do Arizonské pouště do oblasti obývané kmenem Hopi, zřítí se Gina do šachty. Při podivuhodném setkání s prastarým indiánem Wupuchim se dozvíte, že váš kříž je vlastně klíčem. Rovněž vyprávění Sushio Douglase v hotelu je návodem téměř ke všemu, co musíte v tomto městě duchů zařídit. Žijí tu již jen umělci Saturn a Rasta Rutger. Cílem je se pouze s mapou podzemních štol, kterou najdete v bankovním trezoru, dostat důlní šachtou do vesnice kmene Hopi.

Jak přivoláte mimozemšťany?

Tip 19: Úplně na severovýchodě, v kráteru na samém okraji mapy, táboří Joshua. Ze skladiště nástrojů v přízemí salónu vezměte zahradnické nůžky a ustrihněte jimi pruh z vozu krytého plachtou, který stojí vpravo vedle hotelu. Spojíte jej v pás pomocí cvočku, který leží na polici za kasou v ruinách banky. Joshua pak vytvoří převod a prostřednictvím svého motocyklu může vyrábět elektrický proud, a zavolat tak mimozemšťany.

Jak získáte klíč „desítku“?

Tip 20: K montáži potřebuje Joshua klíč „desítku“, který visí v prvním patře salónu na zdi s náradím. Když o něj umělce požádáte, hodí vám jej bohužel tak nešikovně, že nástroj spadne do koryta s vodou pro koně. Pod schodištěm najdete květináč, který hodíte z balkónu

přímo do napajedla, aby se voda vylila a vynesla klíč ven. S ním se pak může Joshua dát do práce.

Umění za benzin

Tip 21: Pod Saturnovým ponkem stojí kanystr s benzinem, ovšem než ho od něj dostanete, musíte výměnou vytvořit umělecké dílo. Na jihovýchodě mapy leží vlevo od studny před domem Mama Doritas opracovaný kámen. Nabídněte jej Saturnovi, ale tomu se toto dílo bude zdát ještě příliš nedokonalé. Posledními dveřmi vzadu se dostanete na balkon, kde najdete brousek, kterým kámen definitivně opracujete. Protože ale skulptura stále ještě vypadá nepříliš dokončeně, zasad'te do něj svůj jantar, a konečně od Saturna získáte kanystr s koncentrovanou pohonnou hmotou.

Jak naředíte benzin?

Tip 22: Koncentrát musíte zředit v poměru 4 : 10, ovšem k přesnému smíchání vám chybí vhodná odměrka. Použijte tedy třetinkovou a půllitrovou sklenici a litrovou láhev. Kromě toho budete ještě potřebovat konev na olej, která leží pod žlabem ve starém dole. Konev naplňte u Saturnovy vodní nádrže, abyste z ní mohli naplnit litrovou láhev. Nyní naplňte půllitrovou sklenici koncentrovaným benzinem, odlijte z něj celou třetinku a vraťte ji zpět do kanystru. V půllitru zbudou 2 dl a ty nalijte do vyprázdněné třetinkové sklenice. Nyní naplňte z kanystru půllitr a odlijte z něj do třetinkové skleničky, v níž ještě zbývá místo na 1 dl. Zbylé 4 dl musíte smíchat v litrové lahvi s vodou, a ředění benzínu je hotovo.

Jak se teleportovat?

Tip 23: Natankujte benzinem Joshuovo enduro, a motorka se rozjede. Kontakt se uskutečňuje pomocí italských solmizačních slabik. Zazní-li „do, so, mi, ti, la, to“, spojení se uskuteční a stroj vás teleportuje nahoru. Telepatickou helmu, kterou najdete v kráteru, si přidejte do inventáře.

Jak se zbavíte Saturna?

Tip 24: Až budete zpátky u Saturna, zatáhněte za katapultovací páku a ta odpálí podél vaší hlavy kbelík s barvou směrem k bance. Na místě, kam dopadne a udělá barevnou skvrnu, je nejlepší prorazit cestu do bankovního sklepení. V ateliéru však rozrušený umělec Brianovi zabrání v páchání dalších škod. Přinesená telepatická helma dodá našemu zuřícímu umělci inspiraci, která odláká jeho pozornost úplně jinam.

Jak vyrobíte páru?

Tip 25: Při rozhovoru se Sushi se dozvíte, že doktor zemřel ve vězeňské cele a šerif v odstavené lokomotivě. Vezměte Saturnovo křesadlo a olejovou konev naplňte vodou z jeho nádrže. V šerifově kanceláři nappěte do Brianových kapes dřevěné brikety, které leží vedle cely. Dále pak musíte do kotle lokomotivy nanosít a nalít celkem pět konví vody. Ve strojvůdcovské kabině přiložte do topicí komory dřevo a zapalte jej křesadlem. Otočte tlakový ventil a zatáhněte za ten parní, aby se velký oblak páry změnil v úzký proužek. Pak hledejte venku u křoví klíč.

Jak získáte mentolový žvýkáci tabák?

Tip 26: Před vchodem do dolů leží obrovský balvan. Vzpomenete si na Saturnovo vyprávění o dobrotivém obřisku jménem Oscar, co hlídá dům Mama Doritas a nade vše zbožňuje mentolový žvýkáci tabák. Klíč od lokomotivy vám otevře celu v šerifově kanceláři, v níž se v lékařské tašce nachází mentolový olej. V komoře s náradím v saloonu zase leží tabákové listy. Od domovních dveří domorodé voodoo léčitelky (nalevo) si přinesete misku.

V rozvalinách banky zase v psacím stole najdete razítko. Právě to a miska vám poslouží jako palice a hmoždír k rozdrčení listů a k jejich následnému ochucení mentolovou tinkturou.

Jak otevřete sejf?

Tip 27: V ateliéru vytáhněte jeřábem velikou sochu na katapult a vystřelte ji. V bance tak proboříte díru do sklepení, ovšem sejf, který se nachází uvnitř, je zabezpečen desetimístným kódem. Sushi vám vysvětlila jak na to, a vy vyndáte z lékařského kufříku v cele stetoskop,

abyste s jeho pomocí mohli vyluštit číselnou kombinaci a otevřít trezor. Posloucháte jedno klapnutí za druhým, než se dostanete ke kombinaci 85 vpravo, 29 vlevo a 54 vpravo, která vám umožní otevřít dveře, a vy tak budete mít konečně přístup k plánu podzemních chodeb. V Joshuově prázdném stanu ukradněte svítilnu „čelovku“ a horolezecké lano.

5. Svatá hrobka

Jak se dostanete dolů do vesnice?

Tip 28: Netopýři přivedou Briana na skalní římsu. Vesnice indiánů Hopi však leží na úpatí prudkého srázu. Z ležícího klacku a z kosti kostry ležící u východu si proto vyrobte cepín. Z levého trámu jím pak vysekejte téměř neviditelný hřebík, který se nachází na okraji propasti. S jeho pomocí pak připevněte lano a opatrně se po něm spust'te dolů.

Jak se dostanete na posvátné místo?

Tip 29: Ke svému překvapení dole narazíte na zraněnou Ginu. Překonáte kaňon a již brzy stojíte před posvátným místem. Klíč kmene Hopi však nemůžete použít, neboť ústa sochy u dveří jsou ucpána pískem. Nejdřív jí musíte vyčistit zuby větví z keře rostoucího nalevo opodál. Teprve pak můžete klíč použít a svatyni odemknout. V ní na vás již čeká Wupuchi, poslední náčelník kmene Hopi. S tajemnými narážkami vám předá useknutý prst.

Jak dostanete Ginu zpátky?

Tip 30: Nyní musíte Gině pomoci s její zlomenou nohou. Běžte do jeskyně napravo od hroznivé sochy. Vpravo na kameni leží hopijský kalumet, kterým rozseknete přinesený trám. Vraťte se zpět okolo Giny a vydejte se úplně vlevo do průchodu, pak musíte doprava a v dalším patře zase úplně doleva. Projděte otevřenými dveřmi a úplně nahoře usekněte tomahavkem kousek lana. Z tohoto uťatého provazu a dřevěných latěk vyrobíte dlahu na Gininu zraněnou nohu. Pak pokračujte do domu Mama Doritas, kde podstoupíte další léčbu.

6. Indián, jeptiška a prst

Jak se z vás stane médium?

Tip 31: Abyste si objasnili tajemství kříže a uťatého prstu, musíte se zeptat někoho, kdo už dávno zemřel. K tomu bude ovšem Mama Doritas potřebovat médium – a teď hádejte, kdo je pro tento úkol nejvhodnějším kandidátem. Stačí jeden pohled do Brianových očí a domorodá léčitelka hned zjistí, že jeho vědomí není na takový úkol dosud zcela připraveno. Krátký rozhovor s Ginou, poté v salónu dejte řeč s mezitím se vrátivším Rutgerem, jestli by u sebe neměl nějakou drogu, která by vám pomohla dostat se do extáze, což by pochopitelně byl ideální psychický stav pro úlohu média. Rutger vám nabídne výměnný obchod, a tak mu musíte dát kalumet kmene Hopi. Rutger vám za něj namíchá vražednou směs a nechá vás ji vykourit z dýmky. To ale Mama Doritě pořád ještě nestačí.

Jak se tedy stanete skutečným médiem?

Tip 32: Pomoci vám může prastará hopijská receptura s hrachem zvaným yawaskel. Vyndejte ze svého batohu větev této plodiny, otřejte lusky a pokuste se z nich vyloupat hrách. Nejde to, co? Psychedelická zelenina je totiž velmi dobře „zabalena“. V lékařské brašně najdete zabalený skalpel, který si s vynětím lusků již poradí. Lékařský nástroj nahřejte na ohni v krbu, který je v přízemí hotelu, a pak jím nepoddajné lusky rozpitvejte. Rutger z nich uvaří takový lektvar, s nímž pak už bude Mama Doritas zcela spokojená. Při následné duchařské seanci se vás pak Gina nebude kupodivu ptát na svého otce, ale na jistého „indiána Johnnyho“. Zároveň zjistíte, že základní problém je ve skutečnosti kořist 20 milionů z přepadení jistého peněžního transportu.

Co s obytným přívěsem?

Tip 33: Johnnyho duch odhalí všechny Gininy lži o záhadném krucifixu. Jeho obytný vůz stojí někde poblíž. Saturn, který právě začal se svou prací, zná jeho přesnou polohu. Vezměte si pohrabáč od hotelového krbu a podle mapy se vydejte směrem k danému místu. Dveře

otevřete právě pohrabáčem. V jedné přihrádce najde Brian prospekt Mojavské pojišťovací banky. Uvnitř špinavého obytného přívěsu Briana ještě zaujme typický obleček, který nosí jeptišky, co leží napravo ode dveří.

Jak se zbavíte gangsterů?

Tip 34: Prospekt přenechejte hackerce Sushi, aby ho ověřila přes internet. Useknutý prst patří zabitému dvojčeti – sestře Johnnyho, a slouží k identifikaci otisků prstů v bankovním sejf. Ještě než se opět vrátíte k obytnému přívěsu, abyste si z něj odnesli hábit jeptišky, objevili se Sandrettiho pochopové a obsadili vůz. Ve staré lokomotivě se také mezitím nashromáždilo dostatek páry, abyste mohli podruhé mohutně zapískat. Už je také nejvyšší čas, aby město změnilo šerifa. Tím jmenujete obra Oscara. Ten pak, vyzbrojen puškou od Sushi, kterou najde vpravo na konci své kanceláře, zajme oba kriminálníky a posadí je za mříže.

Jak povedu klidný život?

Tip 35: V kanceláři šerifa oběma novopečeným vězňům sbalte jejich osobní věci. Sushi je bude potřebovat pro další hledání a zeptá se vás na vaše oblíbené filmy. Řekněte jí, že vašim nejuznávanějším režisérem je Woody Allen a jeho nejlepším filmem je podle vás Vražda na Manhattanu, neboť právě to Sushi přivede na geniální myšlenku. Z MP3 přehrávače uslyšíte hlasy gangsterů a Ginino hrané rozhořčení. Oboje vytvořila Sushi na počítači. Pak zavolejte mobilním telefonem najatých zabijáků, na něž je počítač napojen, Sandrettiům. Ti si na základě tohoto telefonátu budou myslet, že s penězi utekli jejich najatí zabijáci, a vy tak od sebe odvrátíte nebezpečný hněv mafiánské bandy.

No a co dál?

Tip 36: Nyní můžete se svou přítelkyní, převlečenou za jeptišku, a s uříznutým prstem vyzvednout peníze z banky. Určitě zhlédněte i celý animovaný závěr hry, vyplatí se vám to...
Markus Schwerdtel