

# gooka 2: záhada janatrisu

To se takhle jednou vrátíte domů a najednou, snad to bylo tím prošlým rumem nebo něčím podobným, máte vidiny. Zíráte na postavu muže, jak vám zapichuje manželku a odvádí syna. Takže rychle vběhnete do domu a co nevidíte, syn pryč, manželka pryč a co huř – z domova zbyly jenom doutnající trosky.

**P**o úvodním videu adventury *Gooka 2: Záhada Janatrisu* stojíte uprostřed svého, nyní již vypáleného domu. Po rozhovoru se sluhou se dozvíte, že vaše žena byla těžce zraněna a bylo nutné ji dopravit do kláštera, kde se o ni starají duchovní. Také se dozvíte, že váš syn byl naposledy spatřen, když nepřítel napadl dům. Prohleďte ruiny. Přejděte ke truhle za vámi a seberte z ní peníze. Vstupte do studovny. U žebříku na zemi seberte paklič. Přejděte k obrazu na zdi vedle lavice a odsuňte jej. Za obrazem objevíte trezor. Jeho zámek je poškozen a vám nezbyvá, než s otevřením trezoru posečkat. Můžete sice zadat správný kód (zadávat se automaticky), ale to je všechno, co v tuto chvíli můžete udělat. Vyjděte tedy ze studovny a opusťte pohodlí svého domu. Do kláštera dorazíte protentokrát automaticky a v nosítkách, ostatní cesty již budete muset absolvovat sami a po svých.

Vstupte do kláštera a zajděte nejprve do prostřední místnosti, kde si promluvíte s opatem. Po rozhovoru stojíte v místnosti se sarkofágem, ve kterém odpočívá vaše žena a čeká na uzdravení. Přejděte ke stěně za sarkofágem a prohleďte si manuál k ovládání. Poté běžte k ovládacímu panelu. Ten aktivujete žlutým tlačítkem, které najdete na přední straně sarkofágu, u nohou své ženy. Klikněte na panel a postupujte podle následujících pokynů. Převeďte zbytkovou energii, odpojte baterii, vyjměte pojistku a myšlí klikněte na dráty u baterie. Přejděte k baterii a vezměte si ji. Nyní opusťte tuto místnost a z chodby se vydejte do knihovny – to jsou ty dveře nejdál vpravo. Dostanete svítek s návodem na dobítí baterie. Přečtěte si svítek a promluvíte si s knihovníkem. Opusťte knihovnu a zajděte ještě jednou do prostřední místnosti. Zde na konci klikněte na oltář.

Objevíte se ve snovém světě. Běžte po cestě až do chvíle, než se před vámi objeví zelený drak. Ta užvaněná ještěrka je vlastně bůh, kterého uctívají mniši v klášteře, a jak je vidět podle rozhovoru, je to i váš dobrý známý. Po rozhovoru s Gluxem započne váš výcvik, kde se naučíte bojovat a také používat mentální schopnosti. Nejprve zvolte možnost normálního útoku, vyberte postavu draka a zaútočte na něj. Nyní zvolte možnost plamenného kouzla, opět vyberte draka a zaútočte. Pro splnění dalšího úkolu musíte v levém panelu nejprve zvolit pomoci šipek možnost vylepšit mysl a přesunout vše do síly myslí, poté vybrat plamenné kouzlo a zaútočit na draka. Nakonec aktivujte lektvar zdraví a klikněte na sebe. Po ukončení konverzace s drakem procitnete opět před oltářem.

Opusťte klášter a vydejte se cestou dolů, dojdete k pláži. Zde přeběhněte k vraku lodi a prozkoumejte ho. Naleznete lektvar. Od vraku jděte kolem rozpadlé věže stále dál, až dorazíte k jeskyni. Zde si hru raději uložte, neboť vás v jeskyni čeká prověrka toho, co vás drak naučil. Pokud jste již cestou na pláž narazili na nějakého toho protivníka, je to jedině dobře a bude se vám to hodit. Navíc za každý vyhraný zápas (kromě jedné lokace) získáváte nějaké zkušenosti a také můžete obdržet navíc nějakou tu schopnost. V jeskyni svedete souboj se třemi lupiči. Po vítězném konci dostanete nějaké peníze na utrácení a také pár mečů. Pro boj jsou rozhodně příjemnější než dýka, kterou jste měli od samého začátku. Po východu z jeskyně běžte na opačný konec pláže. Vydejte se cestou nahoru kolem domu, až se dostanete do města.

## MĚSTO

Z ulice zahněte doleva a běžte až dolů, na konci odbočte vpravo. Kousek za odbočkou po levé straně stojí chlapík, a jak to tak vypadá, má nějaké problémy. Promluvíte si s ním a pomozte mu v jeho trápení. Vejděte do jeho domu a zabijte všechny krysy, ze sudu si můžete vzít lektvar stimulace. A abychom nezapomněli – za poražení krys si také odnesete jejich ocasy. Milé, že?

Promluvíte si opět s oním chlapíkem a pokračujte cestou dále na náměstí. Kousek od něj ještě narazíte na prodávče lektvarů, ale jejich cena je příliš vysoká a vzato kolem a kolem je stejně nepotřebujete. Na náměstí pak zahněte doleva a zadní ulicí zamiřte k přístavu. Tam přejděte k námořníkovi na dřevěném molu. Vyberte z inventáře paklič a použijte jej na námořníka. Ten vám nástroj opraví a požádá vás o službu, což můžete, ale také nemusíte přijmout. Rozhodně vám však doporučujeme mu vyhovět, není to tak složité a odměna za splnění je celkem příjemná. Úkol spočívá v tom, že doručíte zprávu námořníkovu příteli. Od mořského vlka běžte ke skladišti a zde prozkoumejte místo u krabic. Najdete zde hřebík. Opusťte přístav, přeběhněte náměstí směrem nahoru až ke krámku, kde můžete nakoupit nebo prodat nějaké zboží. Nutné je získat pouze Hariliny květiny, misku a sůl. Vyjděte z krámu a jděte k východu z města. Odtamtud se vydejte cestou dolů, až dorazíte k domu, u kterého stojí jistý chlapík. Promluvíte si s ním a předejte mu vzkaz od námořníka. Poté, co tak učiníte, běžte dolů jakoby k pláži, ale odbočte první cestou vpravo. Přejděte dřevěný most a pokračujte

cestou pořád rovně, až dojdete ke svému zničenému domu.

Promluvíte si se sluhou a vejděte do studovny. Přejděte k trezoru ve zdi, zadejte kód, v inventáři vyberte paklič, použijte jej na zámek trezoru a zatáhněte za páku. Nyní by měl být sejf otevřený. Seberte z něj své věci a opusťte dům. Nyní si hru opět uložte. Jděte zpět k mostu, ale ještě před ním odbočte doleva k pláži. Zde zabijte opici, která vás napadne. Získáte tak jednu z přísad na doplnění baterie – ořech. Od opičáka se vydejte do města. U budovy na náměstí, naproti soše draka, uvidíte strážného, který vás pustí dovnitř do prostor radnice. Nejprve běžte do místnosti pod schody. V levém rohu místnosti seberte zátku. Vyjděte ven z místnosti a prohleďte barely pod schodištěm. Poté vyjděte nahoru ke dveřím do laboratoře a vstupte dovnitř.

V laboratoři se nejprve budeme věnovat výrobě náplně pro baterii, neboť všechny ingredience jsme již sehnali. Takže na kádě z vodou použijte z inventáře misku. V hmoždíři rozdrťte ořechy. Přejděte k nádobě s kahanem a nalijte do nádoby vodu z misky v inventáři. Poté použijte na nádobu (taktéž z inventáře) Hariliny květiny. Nakonec do nádoby přisypte drčené ořechy. Vezměte z inventáře prázdnou baterii a použijte ji na nádobu se směsí. Poté v inventáři klikněte nejprve na zátku a hned potom na hřebík. Tak, a baterie je připravena.

Nyní opět přejděte ke kádím a znovu naplňte misku vodou. Na struhadle nastrouhejte krysí ocasy. Ze stolu seberte vedle nádoby s kahanem prázdnou láhev. Nalijte vodu do nádoby s kahanem. Vhodte do vody sůl z inventáře a nakonec přidejte nastrouhané krysí ocasy (podávejte ohřáté a s křenem). Vezměte z inventáře prázdnou láhev a naplňte ji vzniknutým sajrajtem. A hele, ono to má i jméno. Bravo, právě jste vytvořili protialkoholický lektvar. Vyjděte z radnice a opusťte město. Od východu z města běžte rovně přímo do kláštera. V klášteře zajděte do místnosti se sarkofágem. Vložte dobítou baterii, a proběhne animace. Po jejím ukončení zajděte do knihovny. Promluvíte si s knihovníkem, poté běžte zpět do města a zamiřte rovnou do přístavu.

Opět navštívte námořníka na dřevěném molu a dejte s ním řeč. Nyní jste splnili úkol, který vám zadal. Za odměnu vás naučí jednu ze schopností; kterou si vyberete, je jen na vás. Poté zaskočte na kus řeči za námořníkem stojícím u lodi. Po odchodu z přístavu proběhne animace, následně se vraťte do kláštera. Zajděte do knihovny. Ale co se to děje? Knihovník je mrtev. Zavražděn. Jaká náhoda. Knihu, kte-

rou pro vás knihovnik měl najít, si tedy budete muset sehnat sami. V zadní části místnosti přejděte k žebříku a posuňte jej doprava. Nyní klikněte na zhasnutý svícen. Objevíte tajnou skrýš v podlaze. Otevřete ji a vezměte z ní knihu, kterou jste hledali. Nyní opět doporučujeme uložit si hru.

Jděte do prostřední místnosti a promluve si s opatem. Po rozhovoru, následné animaci a vítězném souboji nad zabíjákem si přečtěte zprávu adresovanou vrahovi. Odejděte z kláštera a zamiřte do města, kde se vydejte stejnou cestou jako poprvé, takže první ulicí dolů. Dojděte k herně a vlezte dovnitř. Od barmana si kupte alkohol. Vyberte v inventáři schopnost číst myšlenky a zaměřte se na chlápka v červené vestě u baru. Bingo. Z inventáře vezměte protialkoholický lektvar a vypijte ho, následně z inventáře vezměte koupený alkohol a použijte ho na chlápka u baru. Po rozhovoru s ním se ocitnete u stolu, kde hrajete kostky. Úkolem je nejen vyhrát, ale kompletně připravit soupeře o všechny finance. Při hře musíte naházet víc bodů než protivník. Po hodu si vždy můžete vybrat, které kostky si necháte a kterými budete házet dále. Když soupeře obehrajete (má asi 250 až 300 peněz), získáte také mapu. S tou odejděte do přístavu. V přístavu jděte ke kapitánovi, stojí vedle lodě, a promluve si s ním. Po rozhovoru proběhne animace, po jejímž ukončení stojíte na lodi.

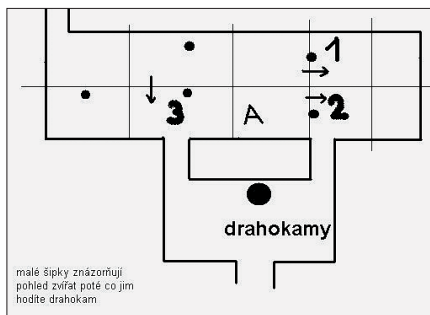
## Loď

Stojíte na palubě lodi plavící se do pevnosti Xarag, kde podle získaných indicií sídlí lidé podílející se na únosu vašeho syna. Běžte nejprve na kapitánský můstek a dejte řeč s kapitánem. Po rozhovoru sejděte dolů na palubu a vstupte do kajuty. Z malého stolu seberte ořechy, přejděte k posteli a klikněte na záclonu. Nyní zamiřte ke stolu a klikněte na židli. Opět klikněte na záclonu, a získáte kroužek, ze kterého pak v inventáři vytvoříte hák. Vyjděte z kajuty. V přední části lodi prohledejte dřevěné sudy s jídlem a seberte z nich maso. Hned za sebou pak použijte tyč ležící na zemi u stožáru. Tyč si ce zůstane ležet dále na zemi, ale objeví se také ve vašem inventáři pro případ, že byste ji chtěli použít. Přejděte na příď lodi a z inventáře použijte tyč nad okrajem. Tím získáte mořské řasy. Nyní běžte k námořníkovi, který stojí vedle děla, a promluve si s ním. Vyčerpajte všechna témata k rozhovoru a dejte mu ořechy z inventáře. Za tuto výměnu získáte krabí maso. Znovu se prohrabte inventářem a dejte námořníkovi řasy, získáte tím vlasec. V inventáři pak klikněte na vlasec, abyste získali „pytlačku“. Nyní přejděte k boku lodi s možností akce, toto místo je nalevo od sudů s jídlem. Zde vyberte z inventáře rybářské náčiní a můžete si zachytat. Jako návnadu vyberte uzené krabí maso. Chyťte malou ryбку, které vám poslouží jako návnada pro rybu jménem Sadria. Běžte k námořníkovi Abiduhovi a vezměte si od něj síť, kterou pro vás vyrobil. Vraťte se opět k boku lodi. Než začnete rybařit, doporučujeme uložit si hru. Proč? Však uvidíte. Z inventáře vezměte rybářské náčiní, a až ryba uvízne v síti, vezměte z inventáře tyč a vytáhněte úlovek z vody. Po následující animaci a vyhraném boji stojíte na ostrově.

## OSTROV

Po animaci dojděte k zelené skvrně na písku a seberte suché mořské řasy. Z dřevěné truhly na pláži seberte krabičku s křesadlem. Dál si vezměte pár polínek, leží pod dřevěnou konstrukcí. Tak, a jako správný zálesáči půjdeme rozdělat oheň. Přejděte k ohništi. Z inventáře použijte nejprve řasy a poté polena, nakonec vše zapalte pomocí křesadla. Přejděte do kroví za ohništěm až k divnému keři, jehož prozkoumáním získáte kůru. Vraťte se zpět na pláž a dojděte k vysoké palmě s kokosovými ořechy. U palmy použijte kůru. Získaný ořech odevzdejte kapitánovi. Po následující animaci se ocitnete ve vesnici divochů. Přejděte k vědmě a použijte na ni schopnost číst myšlenky. Po rozhovoru přejděte nejprve k muži, který stojí u řeky a loví ryby, a dejte s ním řeč. Slíbí vám, že pro vás chytí nějakého kraba, ale bude to chvíli trvat.

Nudit se ovšem mezitím nebudete. Opusťte vesnici a vraťte se zpět na pláž. Vyjděte po dřevěné konstrukci nahoru, uložte si hru, z inventáře použijte kamenný klíč (máte jej vědmě) na otvor nalevo od vchodu. Po vstupu do jeskyně zabijte létající bestii, po souboji běžte ke kameni, na kterém leží drahokamy, a pár si jich vezměte. Opět si hru uložte. Nejprve se vydejte do chodby napravo od drahokamů. Celou cestu máte vyznačenou na obrázku (viz obrázek 1). Použijte drahokamy na otáčení zvířátek, abyste si uvolnili cestu k dračímu vejci. Až otočíte první dvě zvířátka v chod-



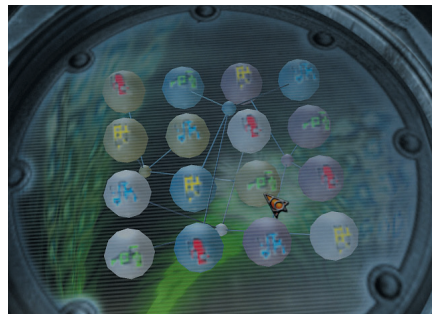
bě napravo, jděte do levé chodby a z bodu A použijte drahokam na zvířátko číslo tři. Nyní je přístup k dračímu vejci volný. Tedy skoro... Uložte si hru a vejďte do zadní sluje. Zabijte bestii, seberte dračí vejce a prozkoumejte zde se symboly.

Opět se vraťte do vesnice, kde od vědmě výměnou za dračí vejce získáte segenal, další přísadu do protijedu pro vaši ženu. Nyní běžte zpět na pláž, kde si u ohniště promluve s divoškou. Po rozmluvě se vraťte do vesnice a pokecejte s lovcem u řeky. No nic, napoprvé to nikdy nevjde. Opět se vraťte na pláž, promluve si s divoškou a po rozhovoru běžte znovu k lovcovi. S ním si nejprve pohovořte na téma divošky a poté se ho zeptejte, jak to vypadá s vašim krabem. Následuje animace, po jejímž ukončení se ocitáte znovu ve snovém světě, ale tentokrát v jakési pevnosti.

## PEVNOST I

Uložte si hru. Běžte po mostě a zabíjejte nepřátele na potkání. Po zneškodnění velitele stráží získáte klíč od brány. Běžte doleva (nebo

doprava, je to v podstatě jedno) a na bránu použijte klíč z inventáře. Projděte chodbou, až narazíte na dveře po levé ruce. Už zase? Vejďte dovnitř, sejměte dva strážce a pusťte se do řešení puzzle na centrálním kontrolním stroji (viz obrázek 2). Na panelu máte čtyři barvy, čtyři různé symboly a 16 koulí srovnaných do čtyř



řad a čtyř sloupců, a aby toho nebylo málo, tak každá barva je zastoupena čtyřmi koulemi. Vaším úkolem je seřadit symboly tak, aby se na stejné barvě, ve stejném sloupci a ve stejné řadě nevyskytovalo dva a více stejných symbolů. Po úspěšném vyřešení hádanky můžete přejít do místnosti napravo od přístroje. Hru si ale nejprve uložte. Vstupte do místnosti a svedte boj se šéfem této podivné rasy. Na tohoto bossa platí zvýšit si sílu mysli, chvíli meditovat (asi tak třikrát) a poté do něj řezat mečem. Po vyhraném boji procitnete ve vesnici divochů. Nyní se s vesnicí rozlučte a jděte na pláž. Po další animaci stojíte uprostřed jeskyně.

## PODZEMÍ

Na této podzemní cestě do pevnosti Xarag vás čeká spousta překážek a důrazně vám doporučujeme ukládat si hru po překonání každé z nich. Takže co vás čeká a nemine? Dojděte ke kapitánovi stojícímu naproti vám a promluve si s ním. Poté se přesuňte k jednomu z rohů na levé či pravé straně. Prozkoumejte kout a vraťte se ke kapitánovi a řekněte mu, co jste našli. Po rozhovoru běžte znovu k jednomu rohu a klikněte na něj. Sejměte poprvé strážce podzemní cesty. Ten uteče do spodní části. Cesta za ním však není jednoduchá. Nejprve proklíčujte mezi nabroušenými kyvadly a následně přejděte přes plamenné pole. Kyvadla nejsou zas až tak složitá, ale ty plameny? Poté, co jsme asi 193× uhořeli, už víme, že přes tuto výheň vede jen jedna cesta (viz obrázek 3). Doporučujeme projít mezi plameny normální chůzí.



Po ohni vás čeká poslední past, která ale není zas tak náročná. Je to jakási hra na klíčkovou, kdy při sešlápnutí desky na zemi vyletí z protější stěny kulový blesk. Co se stane s vámi, když vás trefí, snad popisovat netřeba. Pokud byste si přeci jen nevěděli rady, tak si prohlédněte obrázek číslo 4, kde je trasa vyznačena. Po zvládnutí i této pasti vás čeká další



souboj se strážcem podzemí. Zabijte ho a poté seberte lektvar ležící za strážcem. Po krátké animaci si promluve s kapitánem a vezměte si od něj druhý klíč, s jehož pomocí pak odemkněte zámky od zařízení uprostřed horní plošiny. Po další animaci jste se konečně dostali do pevnosti Xarag.

## XARAG

V pevnosti vyjděte dveřmi ven do chodby. Po následné animaci a vítězném souboji zamiřte do chodby napravo ode dveří. Projděte chodbou až k zadním dveřím a koukněte se dovnitř. Vraťte se zpět ke dveřím nalevo a prozkoumejte je. Nyní se opět přesuňte k zadním dveřím a vyjděte dovnitř. Po animaci budete v pokoji strážkyň před hlavním sálem. Z postele seberte jantary, ze stolu seberte víno a nakonec si vezměte oštěp. Ten sice nebudete mít přímo, ale zobrazí se vám jako možnost v inventáři. Nyní zkuste přejít do haly. Tam jsou opět strážkyň a budete se jich muset zbavit. Vykoukněte z místnosti. Z inventáře použijte jantary a zamiřte nejprve na lebku visící na zdi. Až ji sestřelíte k zemi, zamiřte na svícen vpravo od lebky. Jakmile i ten padne k zemi, použijte z inventáře oštěp na poslední svícen vedle gongu. Po animaci (černočerné) se objevíte opět v pokoji strážkyň.

Než se vydáte zkoumat zajatkyň, vyjděte z pokoje do haly, přejděte ke gongu a prozkoumejte ho. Vraťte se zpět do pokoje, promluve si se zajatkyňmi a použijte na ně schopnost čist myšlenky. Po další animaci vám přibude jedna zajatkyň a také získáte těžký klíč. Promluve si s kapitánem. Po krátké animaci se objevíte v místě, kde jste se prve dostali do pevnosti. Na truhlu v místnosti použijte z inventáře těžký klíč. Do otevřené truhly nalijte z inventáře víno. Pokud nebude možnost použití vína aktivní, budete muset popojít kousek od truhly a znovu se k ní vrátit. Od truhly pak přejděte ke kamenné hlavě. Následuje animace, po které si hru nejprve uložte a teprve pak pokračujte dále. Po vyhraném boji před pevností stojíte na lodi plavící se do Avaralu. Po delší animaci se objevíte na nádvoří hradu.

## HRAD AVARALU

Z nádvoří se ještě vraťte do trůnního sálu. Nechoďte úplně ke králi, pouze si promluve se strážným před přijímací místností. Po rozhovoru se vydejte rovnou do knihovny. Cesta tam vede přes nádvoří. Dejte řeč s knihovníkem a vyčerpajte všechna témata. Přečtěte si knihy, které vám připravil. Opět si s ním promluve, protože se vám zpřístupnila nová témata. Ze stolu v knihovně můžete sebrat víno, ale prakticky jej nevyužijete. Znovu se koukněte na svazek, který vám knihovník připravil. Po jeho přečtení se opět ocitnete ve snovém světě. Pokračujte po cestě, až dorazíte k domu. Vyjděte dovnitř a hned za dveřmi prozkoumejte šuplík od stolu. Vezměte klíč, vyjděte po schodech nahoru, pomocí klíče z inventáře odemkněte dveře a vstupte do místnosti. Po rozhovoru se staříkem se opět objevíte v knihovně. Vyjděte z ní a opusťte hrad. Jděte po cestě, všimněte si visících lián a seberte z nich věc jménem „rampol“. Na křižovatce se dejte doleva. Tato cesta vede rovnou do vesnice. Cestou sbírejte rampoly z lián, dostanete za ně ve vesnici peníze.

## VESNICE

Při příchodu do vesnice seberte ze země klíč ležící vedle mlýnu. Na vesničana u studny použijte schopnost čist myšlenky a poté si s ním promluve. Získáte od něj rukavice a také zde můžete z inventáře prodat nasbírané rampoly. Od vesničana přejděte k obchodníkovi. Je to ten stařík s holí stojící kousek za studnou. Promluve si s ním. Získáte léčivý lektvar pro nemocné oči strážného. Po další konverzaci zjistíte, že obchodník ztratil klíč od svého domu. Vezměte z inventáře klíč, který jste našli u mlýna, a dejte ho obchodníkovi. Ten vás požádá ještě o jednu laskavost. Dojděte tedy před dveře jeho domu a použijte na ně klíč z inventáře. V jedné z podzemních místností najdete krabici. Vezměte ji a doneste kupci. Po jejím odevzdání vám šťastný majitel nabídne zajímavé ceny na nabízené zboží. Doporučujeme vám koupit vzácný meč, ale budete muset část své výbavy prodat, protože tato zbraň je poměrně drahá.

Až budete mít vše potřebné, běžte k dřevěné konstrukci a promluve si s vesničanem stojícím poblíž. Zjistíte tak polohu podzemní skrýše, kde žije bestie jménem Kaigani. Tam zatím jít nemůžete, proto běžte prozkoumat krápníkové jeskyně. Nejlepší je vlézt do té, která se nachází nejvíce vpravo od dřevěné konstrukce. Vyjděte dovnitř a pro jistotu si raději uložte hru. Vaším úkolem v tomto komplexu bude nasbírat co nejvíce stalaktitů. Ty můžete sebrat pouze pomocí rukavic z inventáře. Poté, co vyhraje pár soubojů a sesbíráte všechny krápníky, se vraťte do hradu. Zde dejte lék na oči strážného. Za tuto službu vás hlídač naučí jednu z nabízených schopností.

Pokračujte dál do trůnního sálu. Zde si promluve s velitelem stráží. Po animaci stojíte opět ve vesnici. Nyní dojděte před vchod do jeskyně, kde žije Kaigani, a vstupte dovnitř. Uložte si raději hru. Projděte jeskyni, až narazíte na příšeru. Doporučujeme na ni použít kouzlo Zrcadlo a poté útočit pouze stalaktity. Po první vyhrané bitvě pronásledujte příšeru na

bojiště číslo dvě, kde opět zvítězte obdobným způsobem. Třetí a poslední bitvu vedte ve stejném duchu a po zdárném konci získáte i poslední ingredienci do protijedu pro svou ženu. Následuje animace, po jejímž skončení stojíte opět na nádvoří hradu. Vyjděte ven a na křižovatce se tentokrát dejte doprava. Dojdete k domu na skále. Vyjděte dovnitř. Na poprvé to sice nevyjde, tak to zkuste znovu. Uvnitř domu přejděte k regálu s knihami nalevo od tabule. Zde seberte váleček. Přejděte ke druhé knihovně – to je ta vedle postele vlevo – a taktéž ji prozkoumejte. Nyní běžte ke stolu a na přístroj použijte váleček z inventáře. Po přehrání zprávy se přesuňte k přístroji zvaném Illusion a zmáčkněte na něm tlačítka podle obrázku číslo 5.



Po zahrání správné melodie se vám otevrou dveře do další místnosti. Projděte jimi. Po velmi krátké animaci dojdete k vědci a použijte na něj z inventáře Moharovu knihu. Po skončení následující animace stojíte u puzzlu před tabulí v předchozí místnosti. Pusťte se do řešení. Správné kombinace jsou na obrázku číslo 6. Po vyřešení vás čeká další úkol. Na měřících budících nastavte tyto hodnoty: pro A 33, pro B 32, pro C 35. Hotovo. Přejděte k vědci a promluve si s ním. Po následující animaci se dostáváte do pevnosti vašich nepřátel.



## PEVNOST II

Uložte si hru. Zabijte strážce u vchodu, ale než vyjdete do pevnosti, jděte nejprve doprava, kde prohledejte kostru. Získáte zápisky, které vám poradí při řešení prvního puzzlu. Vyjděte do hradu. Vaším prvním úkolem bude projít dveřmi se symboly tak, abyste vystřídali všechny symboly nade dveřmi a nikdy nezůstali ve stejné místnosti. Tento úkol bude nejspíše u každého z vás jiný.

Po úspěšném projití správnými dveřmi dojdete do místnosti, ve které seberte ze stolu závažíčka a následně přejděte k vahám na stěně. Zde

Symboly:

Varianta A:

≈ A O Y Z C

Varianta B:

A Y O Z ≈ C

je vaším úkolem vyrovnat oboje váhy do roviny. Úkol je velmi jednoduchý, ale pokud by bylo přece jen třeba, obrázek by vám měl pomoci. Po splnění tohoto úkolu se odemknou dveře do dalších místností. Projděte chodbou, sejměte strážce a pokračujte chodbou vlevo. Za



dalšími dveřmi zabijte další dva strážce a pokračujte až na konec. Zde uvidíte místnost, kde drží vašeho syna. Po animaci seberte z truhly vpravo ode dveří šroubovák a vraťte se na rozcestí.

Nyní běžte do chodby uprostřed. Přejděte k ovládacímu pultu nalevo v místnosti a klikněte na něj. Pokud uvidíte záběr z nějaké kamery, přejděte od přístroje k vypínači vpravo od vstupních dveří a stiskněte jej. Opět se vraťte k ovládacímu pultu. Nejprve zvolte možnost 1, zadejte akci 483 a vyskočte z menu. Zase aktivujte panel a zadejte možnost 2, zadejte číslo místnosti 483, pomocí bočních tlačítek si zvětšete obrázek přístroje ležícího na stole vedle postavy sedící u ovládacího pultu. Zvětšete obrázek natolik, abyste byli schopni přečíst kód na obrazovce. Opište si jej a opusťte ovládací pult tohoto přístroje. Přejděte k prostřednímu pultu, zadejte zde kód 13758, následně zadejte akci 31779 a poté akci 245. Těmito kroky vypnete ventilaci. Nyní místnost opusťte a jděte z rozcestí do místnosti vpravo. Zde u dveří použijte šroubovák na otvor od ventilace. Prolezte větrací šachtou až k místu, kde uvidíte filtr. Vezměte si jej a běžte zpět do místnosti. U první průhledné nádoby s dvounohým tvorem vypusťte látku pomocí ventilu. Na panelu u této nádoby si přečtete poznámku 9/11 a zapamatujte si složení. Přejděte k ovládacímu pultu v této místnosti a nastavte zde tyto hodnoty: pro nádobu 1 látku 2U, 4U, 2L a urychlovač 3. Poté, co tvor v nádobě usne, běžte k otvoru na zemi vedle pultu a použijte na něj z inventáře prázdný filtr. Pak otevřete opět ventil u první nádoby. Naplněný filtr seberte a doneste jej zpět do ventilace. Vraťte se zpět do prostřední místnosti a na prostředním pultu zadejte akci 791, poté 31779 a nakonec 245. Po uspání strážců zadejte na panelu dvakrát akci 245. Nyní jděte opět do místnosti vpravo a vlezte do ventilace, tam zahrňte doleva a na

mříž na konci použijte šroubovák z inventáře. Na synka pak použijte schopnost číst myšlenky. Přejděte k panelu od přístroje, na kterém leží malý Yorimar, a osvobodte jej. Prohledejte všechny tři uspané postavy a seberte jim tři klíče. Ty použijte na dveře od místnosti. Vyjděte ven z místnosti a po vyhraném posledním boji si vychutnejte závěrečnou animaci. Gratulujeme, právě jste zvítězili ve hře *Gooka 2: Záhada Janatrisu*.

JAN KLAUDA  
04G0484