

# Myst IV - Revelation

## ako na to...

TOMANHA

Hru začínate v gondole s Yeeshou. Na mieste, kde sa gondola zastaví sfoťte scenériu pred vami. Na plošine potom potiahnite páku na zábradlí, ktorú už pred vami potiahla aj Yeeshu. Pokračujte laboratóriom kým nenarazíte na Atrusa. Vašou úlohou teraz bude pomôcť Atrusovi nakalibrovať jeho "Crystal Viewer". Je to to zariadenie s dvoma obrazovkami. Na obrazovkách sú dve sinusoidy, ďalej je tu ešte prepínač signálov a tri potenciometre. Nastaviť musíte dva signály. Tu je postup pre ten prvý: prepnite páku doprava, ľavý potenciometer pretočte úplne doprava, pravý úplne doprava, páku prepnite doľava, ľavý potenciometer pretočte úplne doprava a prostredný úplne doprava. Druhý signál je trochu komplikovanejší: páku prepnite doprava, ľavý potenciometer pretočte do uhla 45° doprava, prostredný 45° doprava, pravý 45° doprava, prepnite signál pákou doľava, ľavý potenciometer pretočte do uhla 45° doprava, pravý 45° doprava a ešte prostredný trochu doprava. Doladenie signálov si môže ešte vyžadovať drobné úpravy. Stačí počúvať Atrusove inštrukcie. Po malom výbuchu odchádza Atrus do Rime a necháva vás s niekoľkými úlohami. Najprv musíte obnoviť zdroj energie a potom opraviť Crystal Viewer.

Medzi zariadením, kde ste práve ladili signály a zariadením, na ktorom pracoval Atrus je niekoľko schodíkov smerujúcich do výťahu. Na zábradlí zle viditeľná páka. Potiahnite ju a vstúpte do výťahu. Vo vnútri pákou napravo zatvorte dvere a naľavo potiahnite páku s červenými svetielkami do prostrednej pozície. Prejdite skleníkmi až kým vám Yeeshu neukáže tú zelenú jašteričku. Keď Yeeshu odíde, pokračujte ďalej skleníkmi až k niečomu ako jaskyňa. Za vchodom je priehrada s veľkým vodným kolesom - elektrárňou. Na zábradlí je páka. Tú môžete sfoťiť. Potiahnite páku, aby ste zresetovali zariadenie. Vráťte sa až k prvému skleníku, kde stojí Yeeshu a overte skrinku s poistkami. Tento hlavolam je jeden z tých jednoduchších. Princípom je prelievanie nádob a vašou úlohou je dostať nad dva znaky, ktoré ste videli pri priehrade, primerané množstvo energie. Klávesy v zadnom rade označte zľava doprava písmenami A až F a v prednom rade očísľujte podobne od 1 do 6. Stláčajte klávesy v týchto sekvenciách: A4, D5, E5, A6, C6. Ak sa pomýlite, páčkou vľavo dole obnovíte pôvodný stav. Pri priehrade teraz potiahnite páku a stlačte tlačidlo nad pákou.

Po záhadnej nehode sa vráťte výťahom do Atrusovho laboratória. Vedľa zariadenia, kde ste ladili signály nájdete v prvom polkruhovitom šuflíku Atrusov denník. Sfoťte obrázok s kryštálmi a prejdite schodíkmi hore k trom okrúhlym obrazovkám. Napravo je kresba. Táto sa dá obrátiť, keď ju chytíte za pravý dolný okraj. Teraz zíjdite o trochu nižšie a v tme na zábradlí nájdete páku, ktorú takmer nevidíte. Potiahnite ju a otvorí sa strecha. Hore potom nasadnite do stoličky s červeným tlačidlom a stlačte ho. Pozrite sa bližšie na ďalekohľad a stlačte to tlačidlo vpravo hore s tým obrázkom niečoho ako maják. Pomocou dvoch červených ventilov zamerajte teleskop na mesiac a potom prejdite k Atrusovmu zariadeniu. Elektrónky na ňom už svietia a teraz musíte vybrať vhodný kód. Podľa fotografie kryštálov z Atrusovho denníka vyberte pomocou páky vpravo dole farbu a pomocou páky nad ňou tvar kryštálu a potom stlačte príslušné tlačidlo pre potvrdenie miesta, kam sa má kryštál vložiť. Ak vložíte všetky kryštály správne, po stlačení úplne spodného tlačidla by ste sa mali spojiť s Atrusom.

Teraz sa nechajte odviezť výťahom na najnižšie poschodie. Po schodoch vstúpte až do Atrusovej spálne. Oproti posteli je pracovný stôl. Nad stolom, uprostred polic je malá skrinka, ktorá sa dá otvoriť. Nájdete v nej nákres dvoch lúčov. Jedna je hneď naľavo na stole a druhá je na stolíku vedľa postele. Obe zapnite malým vypínačom na hornej časti a vstúpte do krbu. Na zemi je Yeeshin náhrdelník. Tento náhrdelník je istou formou nápovedy a ak je možné ho použiť určite tak urobte. Sprostredkuje spomienky spojené s príslušným miestom. Včas na seba vždy upozorní blikaním. Opustite spálňu a vráťte sa k výťahu. Na zábradlí ďalej za ním je páka, ktorú potlačte doprava. Pristaví sa most, po ktorom prejdite až do kuchyne. Poobzerajte sa tu, ale zatiaľ tu nič svetoborné nenájdete. Akurát na stolíku vonku je otvorená kniha sD`ni znakmi. Určite si ju nezapomnite sfoťiť.

Most teraz presuňte doprava podobnou pákou ako predtým. Prejdite po moste dole až do Yeeshinej izby. Prezrite si všetko od akvária, na posteli nájdete pod vankúšom Yeeshin denník. Pre začiatok by som sfoťil tú kombináciu kryštálov. Teraz prejdite k policiam s knihami. Očísľujte horný aj dolný rad zľava doprava od 1po 16 a klikajte na nich v tomto poradí: 12, 6, 8, 3 a 14. Za tajným priechodom nenájdete nič zaujímavé.

Teraz sa vráťte do Atrusovej spálne. Jeho pracovný stôl ukrýva ešte ďalšie tajomstvo. Keď otvoríte tú malú skrinku môžete stlačiť to malé štvorcové drevené tlačidlo hneď pod ním. Otvorí sa skrýša

dvoch kníh. Červená kniha hovorí o svete Spire a modrá o svete Haven. Prečítajte obe a určite nezabudnite sfoťiť všetky kombinácie kryštálov, ktoré objavíte. Teraz vstúpte do krbu a stlačte tlačidlo vo vnútri aby sa zosunul poklop. Na paneli je vaša úlohou rozsvietiť len tie panely, na ktoré dopadajú lúče. Vodorovne označte zľava doprava panely písmenami A až H a zvisle číslami zhora nadol od 1 po 6. Stláčajte panely na týchto súradniciach: B2, A5, C4, D4, F3, H5 a F6. Tento tajný výťah vás zvezie až do spojovacej komnaty. Prezrite si odlomené kruhové dvere a kliknite na náhrdelník. Už to pomaly začína dávať zmysel. Vyjdite po schodíkoch a potiahnite veľkú páku naľavo. Vstúpte do gule a potiahnite malú zlatú páčku napravo, potom kliknite na ľavú knihu, ktorá je spojením so svetom Spire.

## SPIRE

Hore vo veži nie je nič podstatné, ale môžete zatrubíť na rohu a prezrieť dve knihy, ktoré tam sú. Náhrdelník s nimi spája ešte nejaké spomienky. Zojdite úplne dole až k sochám z kryštálu. Napravo si ešte prezrite vyhasnuté ohnisko a potom prejdite po mrežovom mostíku až k veľkému bielemu kryštálu. Keď sa pozriete doprava uvidíte divný tmavý rúru s kúskom lana priviazaným na okraji. Skočte dnu. V sieni so zelenými kryštálmi potom pristúpte k zariadeniu, ku ktorému je pripojená zelená hadica. Vľavo dole stlačte modré tlačidlo a keď sa otvorí kryt trikrát prepnete vypínač vľavo nadol a posuňte vypínač uprostred doprava a späť do stredu kým sa nerozsvietia všetky kontrolky. Ďalej je zariadenie s množstvom káblikov. Potiahnite za jeho zelenú páčku a ako kniha sa otvorí plošný spoj. Zatiaľ sa s ním nedá nič robiť, je to len diagnostický nástroj. Vedľa je rebrík. Vyjdite po ňom hore, otvorte dvierka pomocou zelenej páčky a vyjdite na druhé poschodie. Na tomto poschodí je množstvo vecí, ktoré môžete preskúmať aj s pomocou náhrdelníka. Nie je to síce nutné, ale pre pochopenie príbehu odporúčam prečítať Sirusov denník.

Po rebríku môžete hneď pokračovať na ďalšie poschodie. Tam nájdete ďalšie podobné zariadenie so zelenou hadicou. Rovnako otvorte kryt, prepnete dole zelenú páčku a posuňte prepínač uprostred najprv doľava, do stredu a potom doprava. Nezdá sa, žeby sa niečo dialo, ale verte mi, ak ste urobili všetko správne, dole na vás čaká Sirusove geniálne vozidlo zo vznášajúceho sa balvanu. Nastúpte, potiahnite zelenú páku a prevezte sa na náprotivnú stranu. Pre výstup z vozidla sa musíte pozrieť nahor. Prejdite po mrežovom rebríku a stúpte do akéhosi tunela so zábradlím. Dole sa pozrite na tú podivnú pavučinu z reťazí. Na ňom je zariadenie, ktorým sa môžete pozrieť na jeden fakt, ale keďže používate tento návod, nie je to nutné. Na tomto poschodí je ešte obrovská cievka s obrovskou reťazou. Všimnite si, že jeden lietajúci kameň blokuje koleso. Kliknite na neho a potom potiahnite páku, aby ste uvoľnili ten lietajúci balvan, ktorý je priviazaný na reťazi. Teraz sa po lane vráťte nahor. Balvan vyplnil dieru v podlahe a teraz sa dostanete k miestu so známymi zariadením. Ak sa vám to so siedmimi kontrolkami zdalo komplikované, toto ich má 34. Hneď môj prvý pokus sa ukázal úspešný. Prepnete páčku nadol a prepínač dole posuňte dvakrát doprava a raz späť doľava alebo ďalšia možnosť: doprava, doprava, doľava, doľava adoprava. To by malo zhasnúť všetky kryštály na obzore ana paneli ostalo svietiť 34 kryštálov. Vedľa je ešte jeden diagnostický plošný spoj, ktorý si môžete prezrieť. Teraz sa vráťte späť svojím vozidlom na druhú stranu. Ak ste náhodou preskúmali aj miestnosť so stoličkou, na paneli ste si určite všimli 36 kryštálov. Na druhej strane nám ich svieti 34, na hornom poschodí dve, teraz už len stačí vypnúť panel so siedmimi kryštálmi. Je to ten, ktorý sme nastavovali ako prvý.

Zostúpte raz po rebríku a vydajte sa smerom k miestnosti so šachovnicou. Na pracovnom stole Sirusa nájdete dva papiere s poznámkami. Obidva sfoťte a otvorte poklop na stole. Tam nájdete ďalší dokument, posuňte ozubené koleso doprava a obráťte list. Sfoťte aj tieto dva dokumenty. Napravo od stola je ľadový tunel. Vojdite dnu. V miestnosti s veľkým kovovým kreslom kliknite na kryštálovú sochu Catherine a Atrusa. Sfoťte dokument, ktorý držia. Potom sa pozrite na zamrežované dvere. Pákou naľavo dvere otvorte, vyjdite po chodoch a na zemi pohľadajte ďalší papier. Sfoťte aj tento. Teraz si už môžete sadnúť do toho podivného kresla. Stlačte modré tlačidlo a uzavrie vás veľké veko. Vedľa kresla je istič. Ak je jeho páka hore, musíte ho znovu nahodiť. Potiahnite modrú páku, ktorá je vľavo hore smerom nadol. Zveziete sa o poschodie nižšie. Najprv nakalibrujte káble na kresle. Kliknite na štvorcový kryt uprostred, pod ním je modré tlačidlo. Kliknite naň a zveziete sa o ďalšie poschodie nižšie. Ľavé ozubené koleso so symbolom päťuholníka potiahnite nadol o ďalšie tri zuby, prostredné potiahnite nadol o dva zuby a pravé o ďalších šesť zubov. Ak sa zmýlite, nastavenie kolies môžete zresetovať pomocou malej bielej páčky pri každom kolese. Potom kliknite na veľké čierne tlačidlo vľavo hore, aby ste sa dostali späť nahor.

Na tomto mieste použite tie tri tyčky na paneli so zelenými segmentmi. Ľavý behúň posuňte na šiesty segment, prostredný úplne nahor, teda na dvanásty a pravý na štvrtý segment. To rozvibruje biely kryštál. Keď sa na neho pozriete bližšie, uvidíte, že prstenec okolo neho sa otáča v smere hodinových ručičiek. To znamená, že vibrácia bude trvať len chvíľu a na nastavenie ostatných minerálov budete mať len chvíľu. Pri tomto hlavolame musíte konať rýchlo. Počkajte kým sa zastavia všetky vibrácie a rýchlo zadávajte postupne tieto kombinácie nastavenia:

6-12-4  
10-5-5  
3-1-7  
12-12-12

Po nastavení každej z nich musíte chvíľu počkať kým príslušný minerál vyskočí zo západu skôr než sa pustíte do nastavovania ostatných. Segmenty na oboch tyčkách prakticky nevidíte, ale môžete si pomôcť počítaním zelených kryštálov: jeden segment – jeden kryštál.

Ak ste urobili všetko správne mal by sa pred vami objaviť most z balvanov. Stlačením modrého tlačidla na kresle sa z neho vyslobodíte. Prejdite po balvanoch a obíďte zavalený výťah po pravej strane. Zo zábradlia vyčnieva jeden vypínač, ktorý stačí prehodiť na symbol sošky, prezrite si ešte veci na stole aj obe nádrže s pomocou náhrdelníka. Na jednej je 10-5-5 a na druhej 12-12-12. Pointou je posunúť nádržky, do ktorých vypadávali sošky doľava. Vráťte sa do kresla a nastavte ešte raz frekvenciu 12-12-12. Soška s touto frekvenciou, ktorá rozkladá nara-kameň teraz nespadne do nádržky, ale na zem a rozloží ten veľký kus spojovacej komnaty, ktorý blokuje výťah. Teraz už viete, čo spôsobilo tú náhlu explóziu na Tomanhe. Týmto výťahom sa teraz vyvezte nahor. Keď výťah zastane pozrite sa ešte na ten medailón zavesený vo výťahu. Potiahnite sa malú páčku a sfoťte farebnú kombináciu, ktorá sa objaví. Teraz vyjdite po schodoch až nahor, na miesto, kde ste vstúpili do tohto veku. Otvorte spojovaciu knihu a kliknite na ňu.

## TOMAHNA

Po návrate zo Spire uvidíte akúsi postavu cez mreže spojovacej komnaty, ako po použití spojovacej knihy zmizne. Vystúpte teda von, prejdite Atrusovou spálňou až do Yeeshinej izby. Pozrite sa na spodnú časť skrine s knihami. Najprv si prezrite ľavú časť pomocou náhrdelníka a potom pravú časť. Papier s odtlačkom dlane si odfigurajte. Pamätáte sa, na ktoré knihy musíte kliknúť? Takže ešte raz. Očíslujte horný a potom dolný rad zľava doprava od 1 do 16. Kombinácia je: 12, 6, 8, 3 a 14. Odhalí sa tajný rebrík. Zlezte po ňom dole. Na konci móla je na zemi spojovacia kniha do Serenie. Kliknite na ňu.

## SERENIA

Z jaskyne prejdite cez most a po chodníku, kým nenačíte na utekajúceho Achenara. Pokračujte týmto chodníkom až k dreveným schodíkom vedúcim ku kamennému oblúku so zvonom. Tam stretnete Anyu. Chodte ďalej rovno cez ďalší oblúk a potom hneď doľava dole po drevených schodoch. Tu sa zrazu vynorí ponorka (harvester) a v nej Sirus. Jednou zo svojich bômb ju zničí a ujde. Chodník napravo vás zavedie za ponorku. Na ceste si ešte prezrite sochu, pokračujte za ponorku a prezrite si dvierka ponorky, ktoré ležia na zemi. Teraz vstúpte do spomienkovej komnaty (memory chamber) a prezrite si kvet uprostred modrého stredu. Naokolo sú ešte také sochy na africký štýl. Kliknite zopárkrát na hociktorú z nich, na prasklinu, cez ktorú vyžaruje modré svetlo. Pri vchode stretnete Yannin. Nasledujte ju až k zničenej ponorke a vypočujte ju. Teraz sa vráťte na križovatku uprostred jazierok. Ak sa pozeráte na oblúk so zvonom, naľavo je na zemi mozaika a napravo je sieň duchov. Môžete sa pozrieť dnu, ale všetky ochrankyne spia, takže im teraz nie je veľmi do reči. Pozrite si ešte mozaiku, pokecajte s Anyou a opustite park cestou napravo od uzla s mozaikou. Teraz prejdite po dlhom lanovom moste a pokračujte k signálnemu postu s tenkým stĺpikom. Ten tmavý a deravý kvet je stará spomienková komnata.

Prejdite ďalšími kamennými schodíkmi k lanovému mostu. Tu uvidíte, ako Achenar vylieza. Vypočujte si ho a pozrite sa ešte naľavo. Potiahnite jazyk sochy a vráťte sa o jednej uzol po kamenných schodíkoch. Všimnite si, že sa otvoril kamenný poklop. Vojdite do otvoru a ešte na rebríku sa poobzerajte po ďalšej soche, potiahnite jej jazyk, aby sa poklop uzavrel. Pokračujte dole a potom sa pozrite do škáry medzi koreňmi. Týmto otvorom prejdite až k malému padaciemu mostu. Otočte sa doľava a zídte dole až k starej spomienkovej komnate. Prejdite dozadu k zariadeniu s ponorkou. Zastavte sa pri dvoch pákach. Ľavú páku potlačte nahor, s pravou pákou otvárate dvere na ponorke, ale keďže tieto sú už otvorené, nechajte páku tak. Vstúpte do ponorky, otočte sa a niekde na hornom okraji otvoru pohľadajte páku, ktorou zatvoríte dvere. Potom sa otočte k okienku a potiahnite tú pokrivenú páku dole. Všimnite si, že pod vodou je ešte jeden vchod a na dne sú prázdne myšlienkové gule.

Opustite ponorku a tentoraz prejdite tým malým padacím mostom. Na prvej križovatke sa rozhodnite pre cestu vedúcu ku kruhovej nádrži s vodou. Pri nej je drevené zariadenie. Všimnite si zničené ozubené koleso. Amulet vám ukáže, že Sirus ho zničil schválne. Teraz choďte k podobnému zariadeniu, ktoré nájdete blízko jaskyne so spojovacou knihou. Vedú k nemu drevené schodíky. Drevenú rukoväť na ňom posuňte úplne doprava. Všimnite si, že voda na ľavej strane prestane tiecť. Teraz choďte ešte k jednému podobnému zariadeniu. Cestu k nemu opíšem radšej z miesta pod zvonom, odkiaľ prejdite nahor po schodíkoch a držte sa celý čas vpravo. Vylezte k vozíku a potlačte ho k zariadeniu, potom sa presuňte za neho a polkruhovou páku otočte v smere hodinových ručičiek. Vozík môžete ešte odsunúť späť. Zlezte po krátkom rebríku a pozrite sa na pravú stranu celého tohto zariadenia. Na krátkom lane tam visí drevená rukoväť. Potiahnite ju. Teraz je na rade Achenarov denník. Je dosť ťažké ho nájsť. Z miesta, kde sa nachádzate teraz, by vaša cesta mala vyzeráť asi takto: prejdite po mostíku zo zviazaných dosiek a potom doprava po ďalšom takomto mostíku do tmavého lesa medzi kamenné stĺpy. Po tomto

chodníku prejdite ešte dvakrát. Na obrázku ([NavodJournal.jpg](#)) z tohto uzla môžete vidieť tú drevenú rukoväť, ktorú ste práve potiahli. Poobzerajte sa po otvore v jednom zo stĺpov s výstelkou z rastlín. Dnu nájdete škatuľu s Acheanovým starým denníkom. Prečítajte ho.

Teraz choďte k miestu, kde ste potiahli červený jazyk sochy. Nablízku je ďalší drevený mechanizmus na reguláciu potokov. Pozrite sa na tú sivú vec omotanú o koleso. Teraz by som vám mohol povedať, ako postupovať, ale to by urobilo cestu do sveta Haven zbytočnou a o takúto radosť by som vás pripravil nerád. Takže teraz použite kompas a skočte do jaskyne so spojovacou knihou do Tomahna.

#### TOMAHNA (opäť)

Pristanete na akejsi terase. Vstúpte do zatvorených dverí. Prečítajte si ešte Atrusov denník a poobzerajte sa po zaujímavých veciach. Za stolom je ešte stojan s knihou vedúcou do Serenie. Zatiaľ ju nechajte tak a vyjdite opäť na terasu. Teraz prejdite tými otvorenými dverami až k ďalším dverám. Kliknite na malú hviezdicu nad kľučkou a otvorte dvere. Tieto dvere vedú do jedného z Catheriných skleníkov. Napravo od dverí, ktorými ste vošli, je stolík. V ľavej zásuvke nájdete ďalší denník. Tento patrí Catherine. Určite si ho prečítajte. Hmm, takže Catherine použila Umenie na vytvorenie komnát, pomocou ktorých sa mohla bezpečne stretnúť so svojimi synmi. Takže predsa neboli až také bezpečné, ako si myslela. Mreže a kameň-nara predsa nezastavili Sirra. Teraz sa presuňte do spojovacej komnaty pod Atrusovu spálňou a vydajte sa do sveta Haven.

#### HAVEN

V tejto časti vynechám veľa častí, ktoré nie je nutné preskúmať pre úspešné ukončenie hry s týmto návodom, ale pre pochopenie deja odporúčam poobzerať sa po Havene dôkladne. Opustíte spojovaciu komnatu a jeden uzol pred troskami, ktoré blokujú cestu, pohľadajte na ľavej strane útesu priechod so slabo zreteľnými schodíkmi. Na tomto veternom mieste choďte k okraju útesu a zlezte po lane dole. Táto cesta vedie k vraku lode. Na loď sa dostanete len pomocou výťahu, ktorý práve nefunguje. V kabíne je prázdna škatuľa. Vytlačte ju von a naložte do nej dve delové gule, potom prejdite za kabínu a do škatule, ktorá tu funguje ako protizávažie, naložte tri gule. Potom vo výťahu naviňte lano a potiahnite veľkú páku k sebe. Škatuľu, ktorú máte vo výťahu, posuňte smerom k lodi, čo vyvezie chýbajúcu časť podlahy. Vrak už bližšie popisovať nebudem, ale nemal by vám ujsť jeden denník.

Po dôkladnom prieskume lode vylezte po lane späť na útes a choďte ďalej smerom k dreveným debnám. Naľavo si najprv prezrite stan a nezľaknite sa. Jeden zvedavý Zeftyr v panike vybehne von a vy sa znesiete na stane ako s rogalom dole do džungle.

Takže teraz ste na križovatke troch ciest. Vydajte sa cestou, kde vidíte na ľavej strane červené kvety, čiže opačným smerom, ako sú zvyšky stanu. Choďte rovno a pred miestom, kde sa pasú Zeftyry, odbočte doprava, hore do džungle a potom po doskách prejdite bažinami až k akejsi pevnosti na vode. Vyjdite na mólo až na jeho pravú stranu. Postavte sa pred panel a pozrite sa doprava nahor. Potiahnite rukoväť, ktorá visí až hore pod striedškou, aby sa odkryl panel. Potom ho nastavte, ako vidíte na obrázku. ([NavodDrumsPuzzle.jpg](#)) Čiže zľava doprava je na kostiach vidieť nasledovný počet dierok: 3, 2, 1, 5 a 4. Potom potiahnite páku na ľavej strane zariadenia. Drevená ruka by mala uvoľniť cestu. Uprostred tohto mosta je chatrč, ktorú tiež bližšie nebudem popisovať, ale nájdete tam zopár zaujímavých vecí. Pokračujte teda po moste do džungle až k druhej Achenarovej veži. Jedna z ciest blokuje Camoudil, takže sa dá vyliezť len na vežu. Teraz nasleduje jedna dosť otravná hádanka, takže si pre istotu uložte pozíciu. Vašou úlohou bude pomocou zvukových signálov prikazovať tým malým opičkám (mangree), aby prebehli zo svojich skrýš po lianách a tým vlákali Camoudila do jamy uprostred s jedovatou rastlinou. Camoudil tam spadne, len keď bude sledovať opičku, ktorá prebehne po diagonálnej liane ponad jamu. Na veži sú tri kolieska (P-pravé, L-ľavé a S-stredné), potočením ktorých vyvoláte tri rôzne tóny. Krátky tón (K) by mal trvať pol sekundy a dlhý (D) 1,5 sekundy. Nezáleží na tom, ako rýchlo, ale ako dlho ním budete točiť v ľubovoľnom smere.

Dokopy sú tam štyri opičky a každá má svoje meno vo forme nasledovných zvukových sekvencií. Prvá opička: SK (stredné kolečko, krátky tón), LK. Druhá opička: LK, PD. Tretia opička: PD, SK. A posledná štvrtá opička, ktorá je celá sivá: LD, SD. Pointou je dostať túto starú opičku do ľavej dolnej skrýše, pretože tam má ovocie, ktorým potom bude hádzať. Takže vyvolávajúce opičky postupne tak, aby posledná vlákala camoudila do jamy. Kým sa bude camoudil snažiť dostať z jamy, musí rýchlo odznieť táto sekvencia troch tónov: PD, LK, SK. Stará opička hodí ovocím do camoudila a ten sa nechá otráviť rastlinou v jame. Cesta sa uvoľní a môžete pokračovať hlbšie do džungle po doskami vydláždenej ceste. Vylezte na vežu na konci cesty a dobre si prezrite, čo je namaľované na oranžových listoch, potom sa pozrite na tú sivú vec, ktorú sme už stretli v Serenii, a kliknite na amulet. Dobre sa pozerajte, ako to urobil Achenar. Pohľadte hada tak, že podržíte ľavé tlačidlo myši a prejdete po čiernom pruhu dole napravo závlite. Keď vykukne, kliknite raz na jeho zvedavú hlavu. Hada odletí a môžete potiahnuť páku. Nasledovať bude krátka jazda hneď vedľa spojovacej komnaty. Teraz sa vráťte do Tomahny a odtiaľ potom do Serenie cez knihu, ktorá je v starej Atrusovej pracovni, v tej, do ktorej sa dostanete cez terasu.

#### SERENIA (opäť)

Po príchode odporúčam použiť ZIP režim presunu (kompas vpravo dole). Skočte teda až na miesto pri starej myšlienkovvej komnate, kde bol had ovinutý o koleso ovládania priehrady. Odstráňte hada a potočte odblokovaným kolesom proti smeru hodinových ručičiek. Vlezte ešte raz dole cez kamenný poklop a uistite sa, že komnata je zaliate vodou. Ďalej sa nedostanete, preto vylezte späť nahor. Na okraji útesu stojí pri signalizačnom zariadení ďalší ochranca. Nechajte ju vyzozprávať sa a vydajte sa do siene duchov. Jeden ochranca sa zobudí. Dobre počúvajte, čo vám povie. Musíte sa vraj vydať do sveta zvaného Sen a musíte mať so sebou príslušného sprievodcu. Počkajte, kým zhora zostúpi mix ohňa, vody a vzduchu. Kliknite na tú brečku, potom vám ďalší ochranca povie, ktorý z elementov je váš sprievodca. Ak to bude vzduch, choďte do lesa kamenných stĺpov, nájdite ten strom, z ktorého padajú chumáče podobné odkvitnutej púpave, jeden si chyťte a opatrne ho neste. Nerobte kurzorom žiadne prudké pohyby a nájdite si jedno miesto, kde sa objavuje veterný elementál v podobe vzdušného víru. Keď mu prinesiete dar, stane sa po menšom ohňostroji vašim sprievodcom vo svete snov. Ak to bude náhodou voda, chyťte bublinu a preneste ju k nádržiam s vodou, kde vykukuje vodný elementál, a ak to je oheň, chyťte kvapku, ktorú vyplúva fialový kvet, a prineste ju k aktívnemu ohnisku.

Teraz choďte do novej spomienkovej komnaty, vyjdite po schodíkoch nahor. Tam vás čaká Zanika. Kliknite na kamennú posteľ a nechajte sa zhypnotizovať tým veľkým kusom „šutra“ s dvoma dierami. Po zdĺhavej animácii, keď uvidíte biely obláčik a ostatné farebné, vašou úlohou bude prechádzať po nich kurzorom tak, aby menili farbu. Funguje to asi takto: obláčiky menia farbu z červenej na fialovú, modrú, bledomodrú, zelenú, žltú a nakoniec na bielu, čo je vašim cieľom. Po jednom obláčiku sa môžete vrátiť raz od susedného bez zmeny farby, keď po ňom prejdete viackrát, narušíte harmóniu. Najjednoduchšie bude, ak si vyberiete štvorcový vzor susedných tak, aby ste mohli prechádzať kurzorom po štyroch alebo len po troch obláčikoch bez toho, aby ste sa museli po hociktorom z nich vrátiť čo i len raz. Keď budú všetky obláčiky biele, zmenia sa na farebný vzor dvoch skupín RGB a CMY. Teraz skočte pomocou ZIP režimu až k starej spomienkovej komnate. Keď sa priblížite k dverám, stretnete Sirra. Nenechajte sa oklamať a prejdite k pákam na ovládanie ponorky. Najprv ponorte batysféru so zatvorenými dverami. Ponorením vytlačí vodu do prázdneho koryta na povrchu. Vytiahnite batysféru a pozrite sa na ľavý okraj nádrže. Hladina klesla dosť na to, aby ste mohli vojsť dnu. Zíďte raz po schodoch a pozrite sa cez okienko na ľavej strane. Kolesom pod okienkom otočte v smere hodinových ručičiek a pozorajte sa, ako sa voda vyleje cez otvor, ktorý ste práve otvorili. Teraz už len stačí ponoriť uzavretú batysféru ešte raz, aby vytlačila ešte viac vody do tohto otvoru, a potom ešte ponorte batysféru raz so zatvorenými dverami. Kým bude vo vode, nechajte otvoriť dvere, počkajte kým sa naplní vodou, zatvorte dvere a nechajte ju vytiahnuť hore. Po schodoch teraz vojdite úplne dole až k dverám, ktoré sú uzamknuté farebným hlavolamom.

Pamätáte sa na medailón vo výťahu, ktorý ste fotili tesne pred odchodom zo Spire? Ak fotku náhodou nemáte, môžete sa tam kedykoľvek vrátiť. Táto časť je generovaná náhodne, takže váš medailón nemusí vôbec vyzeráť ako ten môj, ale tento obrázok ([NavodColorPuzzle.jpg](#)) je len pre ilustráciu. Vašou úlohou je najprv vložiť farby do vnútorného kruhu podľa farieb vášho medailónu. Vonkajší kruh potom usporiadajte tak, aby každá farba vnútorného kruhu vytvárala príslušný trojuholník skupiny farieb, ktoré ste videli vo svete snov (1. skupina: červená, modrá, zelená; 2. skupina: bledomodrá, žltá a ružová). V tejto miestnosti sú naľavo drevené zamknuté dvere. Napravo je komnata so starou kvetinou a pri nej zariadenie na udržanie života, v ktorej je práve teraz Sirrus. Po schodoch vylezte hore. Tam nájdete Yeeshu pripútanú ku kreslu, potom sa pridá ešte aj Achenar. Nedajte sa oklamať a potiahnite pravú páku, tú zlatú (vraj jantárovú), nie striebornú. Potom si sadnite do voľného kresla za vami a pozrite sa nahor. Vo svete snov si potom určite uložte pozíciu, pretože nasledujúca časť je dosť komplikovaná a chyba sa prakticky nedá napraviť. Vašou úlohou tu je zoradiť spomienky. Označte predmety takto: E-erb, F-figurka, S-šachovnica, O-obrázok, K-kniha. Vyberte skupiny symbolov a rozdeľte ich postupne medzi predmety takto:

K->B,S  
K->E,K,O  
E->S  
K->E  
E->S  
F->S  
S->F,S,E,S,E,S,E  
F->P  
S->F,S,F  
S->F\*  
E->S,E,S  
S->E,S  
E->S,E  
E->S\*  
O->K,E,K,O  
K->O,K  
K->E\*  
O->K\*,O\*

V druhej časti označte predmety takto: B-kniha, S-sarkofág, C-kreslo, G-guľa a symboly rozdeľujte takto:

C->G,C,B  
G->S,G,B

G->C  
S->G,C,G,S,B,C  
G->S,G  
S->G,S  
G->S,G  
S->G\*,S\*

Po prebudení sa pozrite na kreslo s Yeeshou, pohodlne sa usadte a pozrite si záverečnú animáciu.

Viktor L.N.