

Návod GOOKA :

RELOV.

Po úvodním intru jdi do svého pokoje a seber provázek, šíp a dýku. V uhelně seber měch, misku a kleště. Zajdi do kuchyně a promluv si s Korvanou. Dostaneš od ní zlomený Klíč od sestřina pokoje. Seber naběračku, uhlák, šunku a chléb. Jdi do otcova pokoje a tam Seber obraz. Na nádvoří do misky naber vodu z kašny a jdi do uhelny. Tam naber do uhláku uhlí a pak seber drát. Běž do kuchyně.

Nasypej uhlí do ohně a rozdmýchej měchem oheň. Uchop do kleští jeden úlomek klíče a vlož ho do ohně. Rozžhavený úlomek spoj s druhým úlomkem a získáš tak klíč od sestřina pokoje. Miskou s vodou zalej oheň a vem si hák z ohniště. Běž do sestřina pokoje a odemkni ho. Na otevření truhly použij páčidlo, které vyrobíš spojením háku s naběračkou. Z vytrhnutého dna truhly vytáhni váček a běž ho ukázat soudci.

U soudce ještě seber knihy, láhev, od mrtvého otce klíček a z krbu pilník. Běž si ještě jednou promluvit s kuchařkou. Pak naber z kašny do misky vodu, běž do otcova pokoje, odemkni si trezor a vytáhni z něho listinu a knížku.

Nyní můžeš odejít z Relovu.

AVARAL.

Nejprve běž do hradu. Na nádvoří se dej do dveří a pak chodbou doprava, zase doprava a rovně. V předsíni seber svíce, promluv si se strážným a pak mu ukaž listinu. Promluv si s jeho veličenstvím a s Penzou. Pošlou tě do kláštera. U brány dej dar – láhev s alkoholem a pusť tě dovnitř. Hned na začátku tě mniši pošlou do knihovny. Promluv si s knihovníkem a ten tě pošle zpět na začátek k třem mnichům, od kterých se po zdlouhavém vykecávání dozvíš, kterou

knihu si máš půjčit. Vrať se tedy do knihovny a půjč si ji.

Po tom co se dozvíš o Gluxovi to běž oznámit do hradu Králi. Penza se rozčílí, nechá tě zatknout a poslat na loď, kde budeš uvězněn s princeznou, která má být obětována. Promluv si s ní a prozkoumej kajutu. Seber lano, deku a výtvozem shoď lampu. Znovu promluv s princeznou a ocitnete se na voru. Rozeber výtvor, hák přivaž k lanu a přitáhni si větev. Připevni na ni deku a s touto plachtou se dostanete na ostrov.

GLUXÚV OSTROV.

Jdi k jeskyni, nožem uřízni větev a pak ji nožem opracuj. Přivaž na ní provázek, získáš tak luk. Vrať se k pobřeží, do misky naber mořskou vodu a z váčku do ní nasypej jed. Do jedu namoč šíp a vystřel lukem na zvíře. Běž do chatrče, seber střepy, svíci a starý klíč. Venku nožem vyřízni z potvory kus kůže. Vrať se zpátky ke dveřím do jeskyně, olejem z lampy namaž zámek a starým klíčem odemkni. Ze střepů, které jsi získal u kostlivce slož celistvý obrazec, získáš tak kombinaci vstupu do jednotlivých dveří. Pokud se ti to nepodařilo, vstupuj Podle tohoto pořadí: Zleva-třetí, šesté, páté, druhé a čtvrté. Pak seber podivnou věc ze země a pokračuj-třetí, první, páté, čtvrté a první. Ocitneš se u Gluxe. Vyslechni ho a on vám pomůže vrátit se zpět do Avaralu.

ZPĚT V AVARALU.

V klášteře běž do druhých dveří a opiš si kombinaci znaků ze zdi. Tu potřebuješ ke stisknutí tlačítek u mříží před oltářem. Brána se ti otevře. Nad oltářem stiskni diamant a řekni heslo. Propadneš se do podzemí kde tě zajmou a spoutají mniši. Ocitneš se v poutech které přepiluješ pilníkem. Seber řetěz, z Alberta jehlu, palcát (zapamatuj si co kostra řekne), sekeru a žebřík. Pomocí kleští vyrob z jehly šperhák a odemkni si žalář. U oltáře opři žebřík a vylez nahoru. Odejdi z kláštera do hradu. V druhé chodbě v prvních dveřích seber stygru a běž ke králi. Promluv s ním, pošle tě za Digorem. Ten zatím mluví z cesty, tak běž na Parentis.

PARENTIS.

Jdi ke chrámu a tam do sutin zasad' semínko. Uteč před Gurhou a když se pak vrátíš, tak seber z divného stromu plod. Vrať se do Avaralu a Digorovi dej plod. Promluví s tebou a dá ti šém. Musíš jít do Relovu do otcova pokoje a na trezor použít palcát. Objeví se elektronický zámek. Do přístroje vlož šém a dekoduj zámek. Seber druhý šém, vlož ho do přístroje a seber papírek. Vrať se na Parentis a teď jdi do podzemí. Sekyrou sraž krápník, seber ho pomocí kůže a běž do spodní místnosti. Na podstavce polož svíce a do otvoru vlož stygru. Zapamatuj si melodii kterou uslyšíš a běž ven. Na Gurhu použij přístroj a zažeh ho.

PEVNOST.

Vrať se do Avaralu, kde ti Digor dá instrukce. Pak se vydáš na cestu do pevnosti. V průsmyku hod' krápník na sinchu, tím ji zničíš. Až přijdeš ke stromu před pevností, všimni si suků na kořenu. Zahraj na ně melodii kterou hrála stygra na oltáři. Pokud jsi hudební antitalent, použij teda suky v tomto pořadí: Odleva-1,4,5,6 a 1,4,5,4. Teleportuješ se do pevnosti.

Vejdi do prvních dveří vlevo, přepiluj mříže a spust' se dolů. Dej se doleva a přijdeš ke kamenné zdi. Dýkou uvolni spáry, čímž se ti podaří rozebrat celou zeď. Dostaneš se k hrobce a na hlavolam použij kombinaci-zapnuté kontakty v pořadí : 1,2,4,6,7,11.

Z kapitánovy mumie seber šém a vlož ho do ovladače. Vydej se chodbami do lodi, najdi výtah a jed' do patra č.447. Ocitneš se zpět u vchodu. Vezmi do ruky ovladač a použij ho na levé schody. Znehybněnému Gurhamovi seber poslední, čtvrtý šém a opět ho vlož do ovladače.

Jdi zpět do výtahu. Vyjed' do patra č.315, potom v chodbě jdi doprava, doprava, doleva a rovně. Až přijdeš k zámku, použij na něj číselnou kombinaci z papírku. Jdi do otevřených dveří a na počítač použij ovladač. Uf, hotovo, krátká závěrečná animace a máte to za sebou.

Konec.