

Resident Evil 2

Resident Evil je sakra dobrá hra a zaslouží si, aby jí byl sepsán patřičný návod. Zde je... Především, že hra je velice násilná a takřka brutální, a proto ji radši neukazujte mladšímu bratrovi. A pokud již jste jednou mladší bratr, neukazujte ji rodičům.

Dělí se do dvou misí, přičemž obsahem tohoto návodu bude toliko část první, neboť celkový obsah by tyto stránky pravděpodobně neunesly. Totiž, poté, co dokončíte hru s libovolným charakterem (Claire/Leon), budete vybídnuti k uložení pozice a nahrání této pozice z druhého CD, čímž začíná mise druhá. Pro objasnění - poté, co ukončíte hru s Claire, uložíte pozici, vyměníte CD a hrajete druhou stránku mise - tedy za Leona, který se objeví po havárii na opačné straně hořícího vozu. Objektivně vzato se sice jednotlivé úkony v obou misích vcelku opakují, nicméně jsou jinak časově uspořádány a v mírných modifikacích.

Hlavními zásadami je těchto pár vět: Co se dá sebrat, to se nejspíše na něco hodí. Vše, co se hýbe, je nepřítel. Přítel není možné zabít. Inventář není nafukovací. Na zombii je Magnum jako stvořené, nicméně usmrtit havrana tímto nástrojem je plýtvání, naučte se šetřit municí a správně ji používat na jednotlivé cíle. Pozice se dá ukládat pouze máte-li pásku do psacího stroje a stojíte-li zrovna u nějakého. Jako úschovny věci, které zrovna nepotřebujete, použijte velké bedny, předměty v nich uložené jsou k nalezení i v kterémkoliv jiné takovéto bedně. Všechno pečlivě nejdříve prozkoumejte. Vaše možnost ukládat pozici je limitována počtem pásek. A hlavně, nikdy nezapomeňte, že je to pouze hra.

První mise:

Claire: Prostřílejte se postupně až do obchodu se střelivem. Zombie se vcelku brzy postarají o to, aby si již nechal svá tajemství pro sebe, neboť vtrhnou do místnosti a fyzicky ho eliminují. Projděte dvorkem, po schodech na terasu, a až na ulici k autobusu. Vstupte do policejního areálu města Raccoon. V jediných otevřených dveřích naleznete policistu, který Vám věnuje kartu, s jejíž pomocí otevřete v počítači ostatní dveře. V levých dveřích najdete policejní záznamy s číslem od trezoru a stolek v rožku skrývá také jistá tajemství. Pokračujte zadními dveřmi po chodbě a následně pak konferenční místnosti. Seberte zprávu a v zadní části si prohlédněte obraz. Až budete mít zapalovač, vraťte se sem – pomocí ohně založeného v krbu se vyloupne z obrazu červený drahokam. Jděte dál po chodbě, dojdete ke schodům. V kanceláři najdete druhou zprávu.

Ve druhém patře jděte k soše třímající rudý drahokam. Odsuňte menší sochy na opačné strany tak, aby stály na vyznačeném místě a směřovaly doprostřed, na sochu prostřední. Ta uvolní poté stisk a drahokam je Váš. Projděte dveřmi a vstupte do S.T.A.R.S. kanceláří. Naleznete deník, plaketu s jednorozcem a zbraně ve skříní. Při odchodu zazvoní fax a budete si moct přečíst další zprávu. Nyní se vraťte do haly, kde vložte do fontánky plaketu, čímž získáte pikový klíč (spades). S jeho pomocí otevřete ty dveře, které mají na sobě vyrytý symbol piků. Bude-li klíč nadále k nepotřebě, automaticky Vám bude nabídnuto jeho odstranění z inventáře. V prvních dveřích najdete policejní zprávu a po přisunutí žebříku ke skříní i kliku. Jděte do chodby s S.T.A.R.S. kancelářemi, a na jejím konci použijte opět klíč. Potkáte Leona.

Zamiřte do knihovny, přičemž po cestě můžete otevřít malý stolek. Vyjděte na římsu a jděte až na její konec, kde se propadnete. Prohlédněte si vyjevení na zdi a stiskněte červené tlačítko. Nyní pomocí tlačítek na jednotlivých regálech uspořádejte regály tak, aby odpovídaly nákrese. Získáte Serpent Stone. Širokými dveřmi se vydejte haly. Spusťte požární žebřík a jděte na druhý konec. Naleznete zde diář sekretářky a zapalovač (co takhle ten obraz nad krbem v konferenční místnosti?). Pokračujte pravou chodbou až k hořící helikoptěře. Sestupte po schodech dolů a v domku seberte uzávěr ventilů. S jeho pomocí uhasíte oheň, ježto pohltit helikoptěru. Vraťte se k jejímu přednímu konci a vstupte do pravých dveří. Seberte kárový klíč (diamond) a máte-li již oba drahokamy, vložte je soškám po stranách do určeného místa. Získáte půlku Jaguar Stone. V chodbě se schody a temnou komorou otevřete kovové dveře pomocí klíče. Seberte C4 a film. Dalšími dveřmi se dostanete do západních kanceláří, kde se skomírající policista změnil na rozběsněnou zombii. Na stole seberte rozbušku, kterou zkombinujete s C4kou. Dále najdete uvítací dopis a pár drobností.

Cesta za druhými dveřmi vede na východ. Vejděte do modrých dveří, kde naleznete trezor. Použijte kombinaci 2236 – získáte mapu a zbraň. Najděte druhé dveře se symbolem kár a otevřete je... jedná se o výslechovou místnost, kde je možné sebrat Eagle Stone a prodlužovačku. Ta je dobrá pro spojení ovládacího panelu se zdrojem energie, ať už v levé či pravé spojovací chodbě.

Dojděte k vřaku helikoptéry a ke dveřím položte výbušninu. Po výbuchu vnikněte dovnitř. Objevíte šerifa Ironse a mrtvou starostovu dceru. Vytraťte se druhými dveřmi, kde po rozsvícení objevíte Sherry a deník. Nyní se vydejte do pokoje, kde byl šerif. Toho tu nenaleznete, zato získáte jeho osobní deník a srdcový klíč (heart). Otevřete jím adekvátní dveře (vedle východních kanceláří) a na konci chodby se dejte do suterénu. Cestou vlevo dojdete kolem pitevny ke dveřím a poté průlezu do kanalizace. Přesně to udělejte a až budete dole, zajděte do skladu. Zde doporučuji hru uložit. Až vyjdete, převezmete totiž kontrolu nad Sherry. Výtahem se svezte nahoru a kličkujte mezi psy jak kybernetická myš. Přeběhněte do místnosti s pákou a vodní nádrží. Slezte dolů na dno a uspořádejte bedny tak, abyste vytvořili můstek, po kterém je možno přejít na druhou stranu.

Spusťte páku, čímž se dostanete na druhou stranu, kde seberte křížový klíč (club). A vraťte se zpět, kde jste s Sherry začali. Opět budete totiž Claire.

Pomocí křížového klíče otevřete pitevnu, kde naleznete červenou kartu. Další dveře jsou energetickým centrem. Nastavte rovnováhu elektrické energie nastavením první, třetí a páté páčky nahoru a druhé a čtvrté dolů. Díky tomu bude identifikátor karet fungovat a budete tak moct nabrat pár věcí plus postranní kapsičku, která Vám zvětší počet míst v inventáři z osmi na deset.

Ve dveřích hned nad schody naleznete deník. A poslední dveře, které něco skrývají, se nachází naproti odposlechové místnosti. Seberte film ze stolu a pomocí zapalovače zapalte kamna v rohu. Poté v pořadí prostřední, pravý a levý zapalte jednotlivé hořáky, získáte ozubené kolo. S klikou a kolem se vydejte do knihovny, po schodech nahoru, a pojměte dál, kde do otvoru ve zdi vložíte kliku a do mechanismu kolo. Získáte druhou polovinu modrého kamene, který ve spojení s polovinou první dává dohromady kompletní Jaguar Stone. Se všemi třemi kameny dojděte do šerifova pokoje za vrakem vrtulníku. Odsuňte obraz a do otvorů zasuňte Serpent, Eagle a Jaguar Stone. Otevřou se tajné dveře. Zabavte papíry ležící na zemi a stiskněte červené tlačítko.

Šerif se sice bude snažit Vás odstranit z tohoto světa, nicméně zlá choroba ho sklátí dříve nežli on Vás. Dírou v rohu slezte po žebříku o patro níž. Zabijte potvůrku systémem "nejdříve malé, pak tu velkou..." a vraťte se pro Sherry. Spolu pak dojděte až dolů k bráně. Sherry se Vám za ní šikovně ztratí. A opět si můžete začít zvykat na malé dětské tělo – nemotorné a slabé. Jděte tedy stále kupředu a v místnosti se zombií utečte ventilační šachtou. Tunelem s netopýry pouze proběhněte a pokračujte dále. Seberte stříbrnou medaili, čímž Vaše působení v těle Sherry opět odpadá a nyní jste opět Claire.

Proběhněte chodbou a dostanete se do místnosti. Na stole seberte papíry. Po otevření dveří vedle zdvíže můžete slézt dolů, ale tato vycházka vede toliko k doplnění inventáře o několik bezvýznamných položek. Sjedťte tedy výtahem dolů a ze zdi strhněte mapku kanalizací. Pokračujte dále dveřmi přímo do stoky Projděte zamřížovanými dveřmi a dejte se doleva. Hned za dveřmi potkáte Sherryinu matku, Annette. Použijte uzávěr ventilů na ovládání mostu, čímž ho dostanete do dolní pozice. Po překročení mostu použijte uzávěr opět. Projděte chodbou až na konec, kde na Vás vyskočí aligátor. Až před ním budete unikat podél červeného tlačítka, stiskněte ho, čímž aligátor pozře bombu, která po jemné aplikaci střelné zbraně aligátora patřičně umravní. Druhým způsobem je zabití přímo. I to je možné.

Na konci chodby odemkněte vrata a jděte k Sherry. Seberte medaili a vylezte pryč z tohoto místa. Nahore se dejte doleva a přejděte opět přes most. Vlevo naleznete zlatou medaili a zápisky. Napravo od mostu je pak místo, kde můžete použít znovu uzávěr. To zastaví větrák a Vám se tak podaří prolézt po žebříku dál. Dojděte až k místu, kde Vám vodopád bránil v cestě dál. Do skříňky vlevo od Vás vložte obě medaile a projděte dveřmi. Vedle lanovky, vpravo, naleznete ovládací panel k jejímu napájení. Aktivujte jej a svezte se. Vedle dveří naleznete vrhač světlic. Pomocí zapalovače jej zapalte – objevíte v záři světla malý klíček v rohu místnosti. Postupně se přes místnost, kde je možné hru uložit, dostanete až ke kabině. Vejděte do ní a seberte klíč visící na zdi. S ním aktivujte spouštění celé plošiny. Pouze souboj s Williamem přeruší romantický sestup.

Dojděte do západní části a projděte jedinými možnými dveřmi. Seberte dvoje poznámky a aktivujte anti-B.O.W. program. Nyní se vydejte do východní části a projděte zamrzlými dveřmi. K máni zde je fuse case a přístroj, na který součástku použijete. Výsledný produkt použijte na prostřední plošinu. Od nyní půjdou otevřít vrata v západní části. Otevřete je po žebříku slezte dolů. V místnosti s monitory najdete mapu laboratoří. Pokračujte dál a za širokými dveřmi můžete najít zbraně ve skřínce, na kterou použijete malinkatý klíček. V rohu místnosti jsou pak automaticky se otevírající dveře, za nimiž kromě zombií naleznete i červenou kartu. Při východu z místnosti potkáte Annette. Nicméně, bude napadena Williamem a dá Vám na rozloučenou návod na protilátku. Pomocí červené karty otevřete dveře, kolem nichž jsou vejce. Zlikvidujte obří můru a posléze i ty malé kolem počítače. Zadejte heslo "GUEST". Poté uhánějte do východní části. Seberte nádobku na vakcínu a rozsviňte. Tím odhalíte MO disk. Položte nádobku na sérum k počítači a stiskněte tlačítko na přístroji napravo. Tím získáte základ pro tvorbu protilátky. Nyní se vraťte zpět do laboratoří, kde jste našli červenou kartu. Pre-sérum vložte do počítače v rohu místnosti a stiskněte tlačítko – získáte tak opravdové sérum.

Pokračujte ke dveřím, které vyžadují MO disk. Předem upozorňuji na to, že za těmito dveřmi proběhne poslední bitva s Williamem, proto doporučuji se obložit patřičným arzenálem. Až William zemře, výtahem sjedťte dolů, kde doběhněte ujíždějící vlak. Všichni jsou zachráněni a Claire již má svůj díl za sebou.

Leon: Rozdíl v první misi mezi Leonem a Claire je ten, že Leon nesbírá kameny, ale figurky, které jsou umístěné na stejných místech jako kameny v předchozím případě, proto je tento návod použitelný i pro hru s Leonem. Rozdíl nastanou v momentě, kdy vejdete na parkoviště. Potkáte zde Adu Wong. S její pomocí můžete odtláčit vozidlo, které brání průchodu do zadní části. Až se tam dostanete, projděte až dozadu k celám, kde potkáte Bena. Seberte páčidlo, s jehož pomocí odsuňte v předchozích dveřích poklop. Slezte dolů. Dojdete až ke skladišti a poté do místnosti, kde je možné použít figurky, které berete namísto kamenů. Až z místnosti vystoupíte, budete ovládat Adu.

Projděte na druhou stranu, kde uspořádejte bedny tak, aby se po nich dalo přejít. Získáte tak křížový klíč. Vraťte se zpět na místo, kde jste naposledy viděli Leona, a budete ho opět ovládat. Držte se tedy návodu na

použití klíče a až budete mít sbírku všech čtyř figurek kompletní, vraťte se dolů, k místu, kde je možné použít figurky. Zabijte ošklivou příšeru a po zasunutí postaviček budete moci pokračovat dále. Naleznete zápisky a potkáte Adu. Budete postřeleni a tak nyní budete opět hrát za ni. Vylezte za ženou po žebříku nahoru a poté skrze ventilační šachtu. Přejděte po mostu a slezte po žebříku dolů. Pak je řada opět na Leonovi.

Pokračujte dále podle návodu pro Claire, jen v okamžiku, kdy v laboratoři ve východní části seberete MO disk, Vás při odchodu napadne Annette a pak i Ada. Dojděte až k hlavním dveřím, použijte MO disk a zkontrolujte si, máte-li dostatek munice. Čeká Vás totiž souboj s Williamem. Pak sjed'te výtahem dolů a opět konec.

Druhá mise:

Leon: Vystřílejte vše, co hne brvou a pokračujte na policejní stanici. V domečku seberte klíče, kterým otevřete vchod do dalšího domku, na opačném konci dvorku. Ocitáte se ve vnitřním traktu. Vylezte po schodech nahoru a zjistíte, která se helikoptéra napasovala do policejní stanice. Vejděte dveřmi do budovy. Chodbou s havrany projděte až na konec. V čekárně pak seberte klíček a deník. Jděte na římsu. V její polovině stáhněte požární žebřík, na druhém konci pak seberte plaketu s jednorožcem. Vsaďte ji do fontány a získáte pikový klíč. Vraťte se zpět do havraní chodby a dveřmi po pravé straně se dejte po schodech do spodního patra. V hlavní místnosti seberte uzávěr ventilů, s jehož pomocí uhasete oheň u hořící helikoptéry. Cestou zpět do nitra budovy zlikvidujte dáreček, jež k Vám spadnul z nebes a pokračujte dál. Vejděte do dveří naproti přední části vrazu helikoptéry a tam seberte modrou kartu. V hale slezte po žebříku dolů a spusťte počítač – použijte kartu, čímž se Vám otevrou dveře do levého křídla budovy a do knihovny. Vejděte do čerstvě otevřených dveří, kde se dají sebrat zápisky a něco málo arzenálu ze stolku.

Projděte dveřmi do chodby. V zamčených dveřích naleznete další spisy a pokud si chcete přilepšit, dotlačte stoličku ke skříni a podívejte se, co je na ní. Jděte dál. V Briefing Roomu seberte poznámky a v zadní části si prohlédněte obraz nad krbem. Pomocí zapalovače zažehněte oheň a získáte drahokam. V kanceláři pod schody najdete druhou část poznámek o záchranných operacích. Vyjděte nahoru, proved'te opět rošádu se sochami, získáte další drahokam (oba dva posléze použijte v místnosti, kde jste našli modrou kartu – dostanete figurku krále). Pokračujte dále do kanceláře S.T.A.R.S., kde seberte Chrisův diář a pak ještě pár drobností. Projděte až na konec chodby a dál, kde najdete Sherry. Pravda, ihned uteče, ale přinejmenším po sobě zanechá kárový klíč, a to se taky počítá. Vraťte se kousek doleva, potkáte Claire. Dejte se boční chodbou. V knihovně vyjděte po schodech, jděte až na konec, propadnete se a můžete si prohlédnout, jaké má být uspořádání jednotlivých regálů. Uspořádejte je tak pomocí tlačítek, získáte figurku střelce.

Jděte dolů pod schody (k fotokomoře) a na opačném konci chodby odemkněte károvým klíčem kovové dveře. Přes archiv se tak dostanete do západních kanceláří. Zde najdete srdcový klíč, další malý klíček (slouží k otevření stolku před knihovnou) a poznámky pro Leona zanechané na stole. Toliko v levém křídle, nyní do pravého. V druhé chodbě naleznete zamčené kovové dveře. Odemknete je károvým klíčem – vevnitř naleznete další figurku věžičky. Vraťte se k velkým modrým dveřím a projděte jimi. V zadní části naleznete dveře, na které platí srdcový klíč. Na konci chodby sestupte po schodech dolů a dejte se doprava, do místnosti s regulací elektrického rozvodu. Dejte první, třetí a pátou páčku nahoru, ostatní dolů. Kromě toho ještě seberte mapu podzemí. Projděte až na parkoviště, kde se setkáte se slečnou jménem Ada Wong. Pomozte jí odtlačit vůz. Pokračujte do prvních dveří, kde naleznete kromě vzteklých psů i kanál. Vyjděte ven a na konci najdete Bena a otvírač kanálů. S tím se vraťte k psům (nyní již pravděpodobně mrtvým) a otevřete průchod do stoky. Projděte jí a vejděte do dveří vedle nápisu septic pool. Při vycházení potkáte Adu. S ní se protáhnete průlezem nade dveřmi, kde pak potkáte Sherry. Ta, pochopitelně, uteče. Zůstane po ní jen medailon. Protlučte se až k místnosti s bednami. Uspořádejte je do řady a stiskněte tlačítko. Získáte klíč. Po návratu k vratům z Vás bude opět Leon.

Dostaňte se zpět na parkoviště a dále pak na pitevnu. Najdete tam červenou kartu, která se hodí k otevření dveří se čtečkou. Je to muniční sklad, tudíž je asi zřejmé, co zde bude k nalezení. Nyní opusťte suterén a dejte se do zamčených dveří. Naleznete náboje a deník. Po žebříku v hale se vyšplhejte nahoru a jděte do chodby s hořící helikoptérou. Totiž, s uhašenou helikoptérou. Claire mezitím uvolnila průchod dál. V místnosti naleznete na křesle šerifův deník. Budete*li pokračovat druhými dveřmi, získáte další deník a kliku. Cestou ven potkáte starého známého, nicméně bavte se s ním stejně jako minule řečí olova.

Dojděte k posledním zamčeným dveřím, na které Vám pomůže křížový klíč. Zapalte kamna, a pak stiskněte tlačítka na prostřední, pravé a nakonec levé lampě. Objeví se opět nezmar – ani teď se nehodláte bavit. Seberte ozubené kolo a jděte do knihovny. Dlužno však podotknout, že vlezlost některých lidí nezná mezí a setkání se bude opakovat počtvrté. V knihovně vyjděte po schodech a projděte dveřmi, až se dostanete do věže. Použijte kliku na otvor ve zdi a nahoře doplňte mechanismus o ozubené kolečko. Stiskněte tlačítko, seberte objevivší se poslední chybějící figurku koně a seskočte. Přijděte k Benově cele – dostanete kompromitující materiály a můžete ještě dát krátkou řeč s Adou. Nyní se přes parkoviště vydejte do stok. V místnosti, kde se vkládají figurky do zámku, potkáte Williama. Zlikvidujte ho. Postupně nasázejte všechny čtyři figurky vedle dveří a pokračujte dál - potkáte opět Adu.

Projděte stokou až do kontrolní místnosti a tam pak sjeďte výtahem dolů. Leon bude postřelen a tak budete opět Ada. Pronásledujte ženu stokami a poté i ventilací. Nakonec se obě setkáte. Až skončí animace, přejděte most, sejděte po žebříku a OINK... už jste opět Leon. Popadněte mapu a dejte se s chutí do stok. Vlevo najdete při prozkoumání mrtvol medaili a klíček. Dojděte až k mostu. Použijte uzávěr ventilů a most přejděte. Na druhém konci však použijte ventil ještě jednou. Dostáváte se do chodby, na jejímž konci na Vás čeká aligátor. Vraťte se zpět a bombou/zbraněmi se do něho pusťte, dá se zabít. Posléze se vraťte na konec chodby, stiskněte tlačítko a skočte do stoky a na ostrůvek za Adou. Po překročení mostu se můžete dát buďto vlevo (kde seberete zlatou medaili a zápisky) nebo vpravo. Ventilem zastavte větrák a prolezte na druhou stranu, kde vsuňte stříbrnou a zlatou medaili do přístroje po pravé straně. Na nástupní plošině přivolejte lanovku a poté do ní nastupte. Cesta bude sice plná dobrodružství, ale Williamova ruka po pěti střelách změnil svůj původní úmysl a nechá Vás na pokoji. Vystupte z lanovky a pomocí zapalovače odpalte světlici – zahlédnete klíček, jenž seberte.

Další postup přenechejte přítelkyním zbraním. Opravdovou lahůdkou jsou ovšem části brokovnice, které v kombinaci se stávající utvoří skutečnou medvědicí. Dostanete se postupně do další místnosti. Ada začne hledat cosi v počítači a vy se vydáte ven. Na zdi visí dosud ještě erární mapa, nicméně, máte-li zájem... Sjeďte plošinou o patro dolů. Na jejím konci se setkáte s někým, kdo tu již hodně dlouho nebyl. Seberte klíček a vraťte se k Adě, které klíček dáte. Vyjděte z místnosti, stiskněte tlačítko na ovládacím panelu a až budete moci opět pohybovat postavou, vyjděte ven a dejte Williamovi za vyučenou. Poté se vraťte dovnitř.

Po animaci opět vystrčte hlavu z vozu a protáhněte se ventilační šachtou. Dotlačte velkou bednu na výtah a svezte se s ní dolů. Bednu pak dotlačte ke dvěma dalším a s jejich pomocí se vyškrábejte nahoru ke dveřím. Ty jsou nicméně zamčené. Slezte dolů a dejte se doleva. Výtahem sjeďte dolů a aktivujte v zadní části hlavní výtah. Až se Vám tak podaří ještě se vraťte pro zápisky v mezipatře a pak již zpět k místu, kde jste se dostali do chodeb z šachty a směrem k výtahu. Sjeďte dolů. Upalujte do vozu, ve kterém je (nebo spíše má být) Ada. Zklamání její absencí se vydejte jedinými dveřmi, které umožňují postup dál. Ve středu se dejte doprava, do západní sekce. V posledních dveřích na konci chodby najdete červenou kartu, zápisky a info o registraci. Rovněž se můžete protáhnout šachtou do vedlejšího pokoje. Odtud Vaše kroky povedou do východní sekce, kde po použití červené karty odhalíte syntetické centrum. Jděte do zamrzlé laboratoře, kde seberte obal na zdroj, který použijte na blikající přístroj. Výsledek lze s spěchem použít na prostřední plošince, čímž zalijete některé elektrické okruhy opět elektrickým proudem.

Jděte do západní části, otevřete dveře a zlikvidujte rostliny. Žebříkem slezte dolů a jděte stále rovně. U monitorů můžete najít mapu podzemních laboratoří. Zde doporučuji si uložit pozici. Pokračujte dál a vejděte do velkých dveří. Obsahují mnoho zombií, ale především klíč ke dveřím, k nimž jste se museli dostávat pomocí beden. Jako tradičně, něco do toho skočí, ať již Annette (Williamova choť, Sherryina matka) nebo neodbytný návštěvník, který pošesté ochutí kyselkavou příchutí Vašich nábojů. Procházejíce se chodbou za dveřmi, od nichž máte klíč, zjeví se zelenkavý přízrak posedmé. Bohužel, nyní se do všeho začne plést i Ada, za což zaplatí posléze životem. Jedinou jistotou je však to, že pan Přízrak se již neobjeví, neboť spadnul do tavícího kotle. I když možná... Na zemi naleznete ležet malý klíček, však velké důležitosti.

Jděte výtahem dolů pro Sherry a zaneste ji do výtahu. Vsuňte klíček do panelu na druhé straně a doneste Sherry do vlaku. V jeho zadní části se na zemi nachází Platform Key. Pomocí jeho otevřete branku hned vedle vlaku. Po mostě přeběhněte přes trať a stiskněte červené tlačítko. Seberte obě zástrčky a po proběhnutí dveřmi je zasuňte do přistaveného generátoru. Objeví se William, ačkoliv decentně doutnající. Boží pomoc v podobě raketometu ukončí prozatím jeho trápení. Vraťte se poté k vlaku a otevřete bránu před vlakem pomocí tlačítka. Nyní je zcela zřejmé, že je třeba běžet zpět do vlaku do kabiny a spustit ho. To proveděte, přidá se k Vám Claire. Zde by tento příběh končil..., kdyby se William nedostal i do vlaku. Proto je v polovině cesta přerušena. Jděte do zadních vagonů a střilejte čím můžete po "cizí hmotě". Až tak provedete, vraťte se směrem ke kabině. A zbytek je již otázkou renderované video sekvence

Claire: Návod pro druhou misi je identický s tímto, proto se držte jeho a pouze opět v momentech, kdy budete sbírat kameny nebo figurky, si uvědomíte jisté rozdíly. Nebudete-li si v některých lokacích již vědět rady, jak dál (což pochybuji), řešení vyčtete na předchozích stranách. Brala-li tedy Claire dynamit, bude ho brát opět, de facto se jedná o stejné akce jako v předchozích případech, pouze prakticky retrospektivně uspořádané. K propracování se až na konec hry Vám zcela postačuje dosavadní návod, který předvádí způsob, jak který problém řešit. Ať už v první či druhé misi. Poté, co se zbavíte zeleného přízraku, jděte hledat Sherry – na centrální plošinu. Seberte klíček a vydejte se k hlavnímu výtahu. Sjeďte dolů a pokračujte pomocí návodu o odstavci výš až k vítěznému konci. Voila... bylo mi radostí.

Ladislav Valík