

Návod

## Posel smrti

**Samuel se vrací do sídla svého šlechtického rodu a nečeká jej zde nic dobrého. Pomozte mu odhalit tajemné okolnosti skonu Williama Gordona a rozplést propletenec událostí kolem sídla Black Mirror.**

České adventury nabírají druhý dech. Nasvědčuje tomu úspěch hororově laděného *Posla smrti* od společnosti Unknown Identity, který se okamžitě zařadil po bok nejkvalitnějších titulů v historii tohoto žánru. Přeneste se tedy na venkovské anglické sídlo, zhasněte světla a zjistěte, jak pevné nervy a bystrý mozek máte.

### 1. kapitola: Návrat budoucího

#### Kam povedou první kroky?

**Tip 1:** Po úvodní animaci, při níž dostanete od komořího Batese klíč od svého pokoje, se ocitáte v hlavní hale zámku. V tuto chvíli začínáte rozmotávat tajemství podivuhodných událostí, které se staly – nebo teprve stanou. Ale nepředbíhejme a pusťme se do toho. Jedna dobrá rada na cestu: Pokud se někde zaseknete, zkuste používat kromě levého tlačítka myši i pravé. Nejprve ze všeho navštivte svou komnatu – vyjděte z haly po schodech nahoru a tam se vydejte směrem k pokojům. Ten váš je v nejzazší části za rohem. Klíčem od Batese odemkněte dveře a vstupte dovnitř. Prohlédněte si všechno, co je tam k vidění, pak otevřete kufr a seberte z něj prášky na bolest hlavy a peněženku. Klikněte na vyhaslý krb, o jeho zapálení budete muset požádat Batese. Druhý šuplík u skříně pod zrcadlem je zamčený, klíč od něj se nachází na trámu u dveří. Abyste na něj dosáhli, použijte pravé tlačítko myši – Samuel si stoupne na špičky. Se získaným klíčem odemkněte šuplík, uvnitř se nachází pár věcí včetně fotoaparátu. Ten ale zatím potřebovat nebudete.

#### Jak získat klíče od půdy?

**Tip 2:** Vyjděte z pokoje ven a před Robertovou komnatou si prohlédněte noviny ve stojanu. Uvnitř je zpráva pro Roberta, přečtěte si ji. Nyní si jděte promluvit s Batesem, nachází se před knihovnou. Až z něj vytáhnete všechno, co ví, jděte si popovídat s Robertem. Je ve svém pokoji. Poté se vraťte zpět k Batesovi a zeptejte se ho na staré křídlo domu. Následně se tam vydejte, cestou se z balkonu koukněte směrem k Williamově pracovně a pokračujte do staré části. Tam se podívejte do krbu, a použitím pravého tlačítka myši v něm objevíte kousky roztrhané fotografie, kterou se tam někdo pokoušel spálit. V inventáři klikněte na roztrhané kousky pravým tlačítkem a složte z nich obrázek muže (levým tlačítkem kousky berete, pravým je otáčíte). Při pokusu projít dveřmi na půdu zjistíte, že jsou zamčené. Vraťte se zpět k Batesovi, promluvte si s ním o klíčích a po rozhovoru se odeberte do kuchyně. Cesta vede přes jídelnu, kde z mísy s ovocem seberte pár mandlových bonbonů. V kuchyni vezměte ze zdi klíč od půdy, visí vpravo vedle dveří do sklepa.

#### Jak odstranit prkna ze zatlučených dveří?

**Tip 3:** Běžte zpět na půdu – dveře už můžete klíčem odemknout – a vstupte dovnitř. Najdete tam zamčenou truhlu a kousek opodál i dveře do Williamovy pracovny. Ty jsou bohužel zatlučené prkny. Jděte tedy najít Batese, bude u dveří do vašeho pokoje. Oznámi vám, že zapálil krb ve vašem pokoji, a sejde zpět do haly. Vydejte se za ním a zeptejte se ho na zatlučený vchod a na nářadí. Jděte si pro nástroje k podkonímu Morrisovi. Vyjděte hlavním

vchodem ze zámku a pokračujte směrem ke stáji. Cestou se zastavte u rozbitého plotu, prozkoumejte ho a teprve pak pokračujte dál. Uvnitř prohledejte šuplík u pracovního stolu, seberte kladivo a na stole si prohlédněte láhev od vína. Pokecejte si s Morrisem, ledacos zajímavého se dozvíte. Po rozhovoru se vydejte na půdu. Použijte kladivo na zatlučené dveře. Tím máte jednu nepříjemnost za sebou, ale při pokusu vejít do pracovny zjistíte, že je zamčená.

### **Obhlídka místa činu**

**Tip 4:** Najděte Batese a zeptejte se ho na místo Williamovy smrti. Dojděte tam a u plotu, kde se William zabil, prozkoumejte skvrnu na zdi. Dál se koukněte do křoví napravo od plotu. Použitím pravého tlačítka na křoví naleznete zvláštní předmět. Jděte do svého pokoje pro fotoaparát, nezapomeňte poprosit Roberta o filmy. Dá vám klíček od truhly na půdě, kde je najdete. Film pak zkombinujte v inventáři s fotoaparátem a jděte si vyblýsknout symbol na věži.

### **Jak se dostat pryč ze zámku?**

**Tip 5:** Vraťte Robertovi klíč od truhly, pak zajděte za Batesem a po rozhovoru s ním se vydejte najít zahradníka. Před tím se ale ještě zastavte v zadní zahradě a prohlédněte si znečištěnou fontánku. Zahradník se pohybuje pod schody před vstupem k hlavní bráně. Než se s ním pustíte do rozhovoru, projděte ke skleníku a prohlédněte si drtič (nelekněte se) a skleník, který bude zatím zavřený. Pak se vraťte zpět k zahradníkovi a dejte s ním řeč. Po rozhovoru ještě navštivte Morrise a opět se vraťte za zahradníkem. Ten je teď ve skleníku, a pokud se kouknete na drtič, zjistíte, že tam už žádná krev není. Ve skleníku se podívejte na obraz a promluvte si se zahradníkem. Teď se vydejte do salonku za Victorií, jako na poslední věc při rozhovoru se zeptejte na klíč od Williamovy pracovny. Potom navštivte Batese v kuchyni a běžte zpět za Victorií. Od ní se vydejte do knihovny, kde si nejprve promluvte s doktorem Hermannem a poté prozkoumejte celou knihovnu. Ve střední části nalevo na stolku najdete mapu panství, která vám bude sloužit k rychlejším přesunům. Seberte mapu a pokračujte do zadní části knihovny. Zde leží na stole kronika farnosti Warmhill, která by vás mohla zajímat.

### **Co dělat ve Willowcreek?**

**Tip 6:** Z knihovny se vydejte do městečka Willowcreek. Nejrychlejším způsobem je, že na něj kliknete na mapě v inventáři. Ve městě se nejprve pokuste zajít za vetešníkem (má krám až na druhém konci), ale zjistíte, že má zavřeno. Vraťte se před hospodu a promluvte si s chlapcem – budete mu muset dát nějakou sladkost, postačí bonbony z inventáře. Vejděte do hospody a dejte řeč s hostinským. Pár otázek věnujte i Tomovi, ale budete mu muset u baru nejdřív zaplatit dluh, aby byl trochu povolnější. Po rozhovoru s Tomem vyjděte ven, promluvte s rybářem na molu a pak se přesuňte na farnost Warmhill. Popojděte kousek doprava, až uvidíte hrobníka, zeptejte se ho na pár věci. Úplně vlevo navštivte hrob Williama, zkontrolujte boční dveře do kostela a znova si promluvte s hrobníkem.

### **Jak získat klíč od Williamovy pracovny?**

**Tip 7:** Vraťte se před bránu zámku Black Mirror, kam vám doktor poslal krabici s Williamovými věcmi. Vezměte si ji a všechno prozkoumejte – najdete hodinky, uvnitř nichž se nachází papírek. Přečtěte si vzkaz na papírku a jděte do knihovny. Tam klikněte na kalamář na stole, otevře se tajný úkryt. Z jeho útroby seberte skříňku s miniaturními planetkami a použijte ji na glóbus ve střední části knihovny. A máme tu první větší puzzle – jednotlivé planetky rozestavte na podstavce, rozmístění planet je přesně podle uspořádání planet v naší soustavě. Barvy planet jsou následující: Merkur – tmavě červená, Venuše – fialová, Země –

tmavě modrá, Mars – světle červená, Jupiter – hnědá, Saturn – planetka s prstencem, Uran – zelená, Neptun – světle modrá, Pluto – bílá (**viz obrázek 1**). Pokud planetky usadíte správně, naleznete pod nimi klíč od Williamovy pracovny ve věži.

### **Co podniknout v pracovně?**

**Tip 8:** S klíčem se vydejte na půdu a odemkněte vchod do pracovny. Vstupte dovnitř, prohlédněte si stůl, seberte z něj šachovou figurku a hrací skříňku. Prozkoumejte šuplík u stolu, seberte z něj knihu – uvnitř se nachází klíček od masivní truhly. Pak použijte pravé tlačítko na šuplík u stolu, najdete pod ním deník Williama Gordona. Nyní ještě otevřete mohutnou truhlici a seberte z ní černou lesklou kouli. Klikněte pravým tlačítkem na šachovou figurku v inventáři, a získáte malý nožik, který použijte na zabouchnuté dveře od pracovny. Teď konečně můžete vyjít ven...

## **2. kapitola: Zpět za světlem**

### **Jak vypustit fontánku?**

**Tip 9:** Proberete se ve svém pokoji. Po rozhovoru s Batesem a Robertem následuje animace, ve které uvidíte mrtvolu muže ve fontánce. Pak vám Bates oznámí, že zahradník byl nalezen mrtvý v kašně na zadní zahradě. Poté jste odvedeni do salonku, kde si promluvíte s detektivem Collierem. Po animaci stojíte před hlavním vchodem. Odtud se vydejte do zadní zahrady a prozkoumejte půdu vedle fontánky – objevíte hlubokou stopu. Pak kašnu prozkoumejte a použijte na ni pravé tlačítko myši. Běžte za Batesem, bude ve sklepe. Promluvte si s ním. Zajděte do zadní části sklepa a prozkoumejte panel čerpadla. Na ovládání se budete muset zeptat Batese. Udělejte to a vraťte se opět k čerpadlu. Vypusťte vodu z fontány. Možností, jak to udělat, je spousta. Například (zprava) dvakrát otočte třetím ventilem použitím pravého tlačítka, jednou otočte čtvrtým ventilem použitím pravého tlačítka a jednou otočte prvním ventilem použitím levého tlačítka. Teď můžete jít k nádrži a pořádně si ji prohlédnout. Prozkoumejte symbol v kašně a použijte na něj fotoaparát. Vedle symbolu seberte klíček a běžte do skleníku. Prohledejte pravý šuplík u stolu a na zamčenou skříňku použijte klíč nalezený ve fontánce. Naleznete zde dopis, seberte jej a přečtete. Zajděte za Morrisem do stáje a promluvte si s ním. Poté zaskočte za Victorií, bude sedět na kanapi u krbu v hale. Dejte s ní řeč, pak se ještě zastavte za Robertem na kus řeči.

### **Návštěva u doktora Hermana**

**Tip 10:** Nyní se vydejte za doktorem Hermannem, nachází se v nové lokaci na mapě. Místo se zobrazí právě po rozhovoru s Victorií. Před domem uvidíte doktora něco vyhazovat do kontejneru. V márnici, kam vás Hermann zavede, se vám v průběhu rozhovoru objeví téma peněženky. Použijte toto téma až jako poslední. Po dialogu stojíte před domem doktora Hermana. Projděte ke kontejneru a klikněte na něj, následně prozkoumejte popelnici vedle, a objevíte roztrhanou zprávu. V inventáři klikněte na roztrhané kousky a složte z nich vzkaz, který doktor vyhodil.

### **Jak se zmocnit směnky?**

**Tip 11:** Navštivte vesnici Willowcreek. Nejprve zaskočte za Murrayem do vetešnictví, poté, co vás zdrží Vick, pokračujte dále. V obchodě si promluvte s Murrayem. Nejprve se ho zeptejte na film a poté na předmět. Vetešník vám jej beze směnky nevydá. Běžte tedy do hostince. Promluvte si s hostinským. Můžete si popovídat i s Tomem a hrobníkem, ale udělejte to dřív, než oslovíte Marka. Při rozhovoru s Markem zvolte téma o doktoru Hermannovi jako poslední. Poté se ocitnete v pitevně. Až Mark odláká doktora pryč, prohledejte jeho pracovní stůl, ze zásuvky stolu seberte lékařský plast a vedle na regálu

prozkoumejte krabici. Získáte Henryho směnku. Pod umyvadly klikněte na modré kanystry. Nad levým umyvadlem visí na zdi klíče. Použijte na ně lékařský plast, a získáte obtisk klíče od kontejneru. Běžte zpět do hostince. Hostinského se zeptejte, kdo dokáže vyrobit klíč, a pak si promluvíte s Markem. U vetešníka si vyzvedněte předmět na směnku, který následně zkombinujete s druhým předmětem ve vašem inventáři.

### **Jak vyvolat fotky?**

**Tip 12:** Vraťte se zpět do hospody. Promluvíte si s hostinským o Markovi. Řekne vám, že se ještě neukázal. Vyjděte ven a znovu se vraťte zeptat se hostinského. Tuto akci opakujte do té doby, než vám dá klíč, který pro vás Mark vyrobil. S klíčem se vydejte k Hermannovu domu, odemkněte kontejner a seberte z něj Henryho šaty. V inventáři na ně použijte pravé tlačítko myši a poté malý nožík, získáte drahokam. Zkombinujte jej se zvláštním předmětem. Zaskočte za doktorem Hermannem, zeptejte se ho na vyvolání filmu. Slíbí vám, že vám jej vyvolá, ale budete mu muset donést od vetešníka ustalovač. Učiňte tak. Poté odejděte z lokace Hermannova domu a opět se sem vraťte. Fotky by měly být vyvolané. Promluvíte si s Hermannem a seberte snímky z krabice postavené na umyvadle.

### **Jak se dostat do tajné chodby v kostele?**

**Tip 13:** Nyní navštivte na faře otce Fredericka. Do kostela vejděte bočním vchodem. V první části prozkoumejte mříž a přejděte do místnosti s oltářem. Oslovte otce Fredericka. Po rozhovoru vás odvede do prostor kostelní zvonice. Zde nejprve prozkoumejte otvor na sloupu pod svíci. Z inventáře seberte zvláštní předmět s drahokamem a použijte jej na otvor. Z podlahy uprostřed zvonice vyjede oltář. Prozkoumejte jej a vyřešte puzzle na oltáři (**viz obrázek 2**). Ve finále je třeba přehodit bílé a černé kameny a červený nechat uprostřed. Po správném složení uslyšíte zvuk otevírající se tajné chodby. Prozkoumejte koberec na zemi a odsuňte jej. Objevíte vchod do tajné místnosti. Sejděte dolů.

### **Jak vyřešit veršované hádanky?**

**Tip 14:** U vchodu, vedle louče, prozkoumejte otvor ve zdi a dojděte si pro předmět v díře ve zvonici, pak jej použijte na otvor v kobce. V kobce vidíte čtyři knihy, ke každé z nich patří jeden kamenný blok s několika sloupci písmen. V každém svazku je hádanka, ze které musíte uhádnout slovo, a to pak nastavit na příslušném kamenném bloku. Po správném zadání zajede kamenný blok do podlahy. Řešení: první kniha nalevo – RAKEV, první kniha napravo – TICHŮ, druhá kniha nalevo – STÍN, druhá kniha napravo – DECH. Po zasunutí všech kamenných bloků do podlahy se objeví hrobka Marcuse Gordona. Prozkoumejte ji a seberte z ní knihu a klíč. Po přečtení knihy se budete muset dostat z hrobky. Přejděte do přední části místnosti a prozkoumejte spadlý svícen. Použijte na něj přitom pravé tlačítko. Běžte za myší, která vyběhne ze svícnu, a prozkoumejte kout, kam zaběhla. Propadnete se do temné místnosti.

### **Jak si rozsvítit a postoupit dál?**

**Tip 15:** V temné místnosti nejprve otočte ventilem. Poté prozkoumejte páky vedle ventilu. Nastavte je do této polohy: zprava – první páka nahore, druhá páka dole a třetí páka uprostřed. Klikněte na tlačítko vedle pák, čímž rozsvítíte světlo v místnosti. Ze země seberte poztrácené věci. Vezměte si provaz a v regálech v zadní části místnosti prozkoumejte plechovou krabici. Seberte z ní kleště, jděte k pákám a vypněte tlačítko. Potmě dojděte ke dveřím, kde visí kabel, použijte na něj kleště. Opět rozsviňte. Koukněte na dveře, kde předtím byl kabel, a opět na něj zkuste kleště. Seberte klíč, odemkněte a vyjděte ven.

### **Jak zprovoznit elektriku?**

**Tip 16:** Z hromady sutí seberte tyč, na otevření rozvodny použijte malý nožik z inventáře. Zatím však v rozvodně nic nepotřebujete. U zavaleného vchodu leží na zemi kostra, prozkoumejte ji, a získáte kus hadru. Projděte do další místnosti. Výtah nejezdí a navíc má rozbité ovládání. Prozkoumejte poklop pod sudem, z inventáře vezměte tyč a použijte ji na sud. Odvalíte jej, ale poklop stejně nejde otevřít. Připevněte provaz z inventáře na poklop a druhý konec na vozík. Použijte na vozík pravé tlačítko myši. Tím jej odbrzdíte a roztlačíte, poklop se uvolní. Slezte úplně dolů, do tmavé místnosti. Přejděte ke skřínce s rozvodem elektriky, prozkoumejte ji a poté na ni použijte malý nožik. Nyní musíte zapojit drátky tam, kam patří. Zapojte je v tomto pořadí zprava doleva: modrý, červený, zelený. Stiskněte tlačítko vedle rozvodny.

### **Jak se dostat ven z dolů?**

**Tip 17:** Pusťte se do zkoumání místnosti. Použitím pravého tlačítka prohledejte kostru a seberte z ní malý klíček. Použijte jej na levou plechovou skříň. Z ní si vezměte revolver, krabici s náboji a technické plány. Ze stolu v místnosti pak seberte knihu – dozvíte se z ní o osudu kostry s klíčkem a další věci. Vylezte z místnosti úplně nahoru a jděte do strojovny. Zde použijte z inventáře technické plány na ovládání stroje, čímž jej uvedete do pohybu. Běžte zpět do lokace pod výtahem. Prozkoumejte ovládání generátoru a páru unikající z vedlejší trubky. Zkuste použít hadr z inventáře na trubku s unikající párou, ale Samuel bude mít nějaké výhrady. Běžte do strojovny a použijte hadr na louži. S mokrým hadrem se vraťte zpět a zkuste jej použít ještě jednou. Smůla, zase se něco pokazilo; tentokrát to je pojistka ve skříni vedle trubek. Pro novou se budete muset vydat do místnosti před skladištěm, tedy přesně tam, kde jste poprvé použili malý nožik na rozvodnu. Vraťte se dolů, z inventáře vezměte pojistku a použijte ji na skříň. Nahodte generátor. Tentokrát je vše v pořádku. Vylezte už jen o patro výš a tlačítkem přivolejte výtah. Až přijede, klikněte znovu na tlačítko výtahu, čímž otevřete dveře. Nastupte dovnitř. Jakmile se dostanete nahoru, raději si hru uložte. Nejprve prozkoumejte mříž a poté pevný zámek. Použijte na něj pravé tlačítko. Nyní v inventáři zkombinujte krabici s náboji a revolver. Máte jen dvě rány. Nabitý revolver použijte na zámek. Je nutné, abyste se trefili na první pokus. Nyní otevřete mříž a vyjděte ven. Před vámi se objeví vlk a nezdá se, že by vám chtěl vyprávět pohádky. Použijte tedy revolver na vlka, čím mu překazíte nejen večeři, ale i zbytek života. Nyní odejděte pryč z lokace. Následuje animace, kde budete v salonku mluvit s Robertem a Victorií.

## **3. kapitola: Skryté dědictví**

### **Jak proniknout do Walesu?**

**Tip 18:** Ocitáte se na panství ve Walesu. Nejprve zazvoňte na zvonek, poté na něj použijte pravé tlačítko. Zjistíte, že zvonek je rozbitý. Přejděte k soše a několikrát ji prozkoumejte. Objevíte hřebík. Vyndejte jej a použijte na zvonek. Hned, jak přijde správce, ukažte Williamovo parte, odvede vás k Eleanor. Pokud to nestihnete, nevádí. Zazvoňte znovu a tentokrát buďte rychlejší.

### **Jak odemknout dveře opuštěného domu?**

**Tip 19:** Po rozhovoru s Eleanor vyjděte před vilu a běžte na rozcestí. Při prvním pokusu vejít do zadní zahrady vás zadrží Luis. Řekněte, že jste hostem Eleanor, nechá vás být a vy můžete jít dál. Nyní pokračujte do staré zahrady. U zdi, hned na začátku nové obrazovky, prozkoumejte kohoutek na vodu. Získáte drát. Poté pokračujte k opuštěnému domu. Zkuste projít dveřmi do domu. Po bližším zkoumání zjistíte, že jsou zamčené a klíč je z druhé strany

v zámku. Nejprve použijte na dveře Williamovo parte a potom drát. Získáte tak klíč ode dveří. Odemkněte a vstupte dovnitř.

### **Jak najít tajný vchod?**

**Tip 20:** Z malého šuplíku u stolku seberte plnicí pero. Nad krbem leží spící kočka, kliknutím se probudí a zaběhne někam do skříně. Než půjdete zkoumat skřín, seberte ze země klíč, který shodila. Leží kousek od polínek. Klíč použijte na malá dvířka vedle krbu. Seberte lihový zapalovač a svíčku. V inventáři použijte malý nožík na svíčku, získáte knot. Ten zkombinujte s lihovým zapalovačem, a máte funkční zapalovač. Prozkoumejte skřín. V pravé části si prohlédněte nalepené papíry. Použijte zapalovač na skřín, objevíte tajný vchod. Vejděte dovnitř. Čeká vás animace rozhovoru s Richardem.

### **Jak vyrobit oxidant bóru?**

**Tip 21:** Po dialogu s Richardem se dejte do výroby oxidantu bóru EX52 – tedy něčeho, co se mu bude alespoň trochu podobat. V Richardově pracovně seberte z malého stolku lahvičku a ze země seberte střepy. Vyjděte nahoru do místnosti. Ze stolu si vezměte konvici a běžte ke kohoutku. Z inventáře vyndejte konvici a lahvičku, použijte je na kohoutek a vraťte se zpět. Z podlahy seberte staré noviny a polínka a běžte ke kamnům. Dejte staré noviny a polínka do kamen. Zapalovačem zapalte oheň a konvici s vodou postavte na kamna. Nyní vyjděte před dům a znovu se vraťte. Uvidíte, že z konvice uniká pára. Z inventáře vezměte střep a použijte jej na páru. Získáte etiketu oxidantu bóru. Nyní zajděte za Luisem, opravuje zvonek u hlavní brány. Promluvte si s ním a potom zajděte za Eleanorou. Po rozhovoru s ní doručte zprávu Luisovi. Tomu se nebude chtít od rozdělané práce. Vraťte se zpět do vily a oznamte Luisův postoj Eleanoře. Opět dojděte k Luisovi a předejte mu vzkaz od Eleanory. Nyní se vydejte do lokace staré zahrady a vraťte se zpět k hlavní bráně. Prozkoumejte bednu s nářadím a seberte lepidlo a kus drátu. V inventáři použijte plnicí pero na lahvičku s vodou, lepidlo použijte na etiketu od oxidantu a nakonec zkombinujte lahvičku s etiketou. Získáte tak napodobeninu oxidantu. Běžte za Richardem do laboratoře v opuštěném domě, dejte mu lahvičku a promluvte si s ním.

### **Jak vyřešit puzzle v hrobce?**

**Tip 22:** Nyní běžte do lokace, kde Luis seká trávník. Počkejte, až bude zády k vám, a hod'te drát z inventáře na trávník. Až odejde, běžte k jeho bundě visící na stromě a prohledejte ji. Získáte tak svazek klíčů. Nyní se vydejte ke kapli. Leží v lokaci za opuštěným domem. Na mřížce od hrobky použijte svazek klíčů a vejděte dovnitř. Přečtete si nápisy nad sochami. Zleva doprava: VEINE, ODIRE, MALITE. Jděte do laboratoře a promluvte si s Richardem o nápisích – slíbí vám, že se podívá, co znamenají. Musíte dát Richardovi trochu času na přeložení nápisů, takže jděte do hrobky a prozkoumejte v ní všechno, co vám předtím mohlo uniknout. Potom se vraťte zpět. Od Richarda se dozvíte význam nápisů. VEINE – bůh sváru, ODIRE – bohyně úrody, MALITE – bůh vodstva. Po rozhovoru si budete moci vzít z mrazáku lahvičku s krví. Seberte krev a běžte nahoru. Z kamen vezměte konvici a pokračujte k hrobce. Před hrobkou naberte trochu hlíny z kamenného květináče a vejděte do dovnitř. Krev z inventáře použijte na misku boha sváru, hlínu na misku bohyně úrody a konvici s vodou na misku boha vod. Poté, co naplníte všechny misky, vyjede z podlahy oltář. Klikněte na něj a vyřešte puzzle (**viz obrázek 3**). Symboly představují znamení horoskopu a je třeba je srovnat přesně podle měsíců v roce. Vyřešením tohoto puzzlu získáte klíč od kamenného zámku u hrobky napravo. Než ho však stačíte použít, objeví se Luis, vyhodí vás a sebere vám klíče. Zajděte tedy za Richardem a promluvte si s ním. Po rozhovoru odejděte do vily a čekejte, až padne tma.

### **Co dělat v noci?**

**Tip 23:** Po animaci se ocitnete před vilou. Jděte za Richardem do opuštěného domu. Dveře budou zavřené, takže se vraťte o obrazovku zpět. Ze země seberte štěrk a přejděte k lavici. Prozkoumejte levé okno u věže a použijte na něj štěrk. Po správném hodu odejde Samuel před dveře, kde bude čekat Richard. Po animaci popadněte ze stolku kyselinu a běžte ke hrobce. Kyselinu použijte na mříž u hrobky a vejděte dovnitř. Z inventáře vezměte klíč, který jste získali vyřešením puzzlu ve hrobce, a použijte jej na kamenný zámek. V levé části se objeví tajná chodba. Sejděte dolů do ní. Prozkoumejte zámek na mříži a odejděte za Richardem. Promluvte si s ním a po rozhovoru seberte ze stolku klíč od vily. Bude ležet u žluté lahvičky. Použijte jej na dveře od vily a běžte dovnitř. Vedle klavíru prozkoumejte malou krabičku a vyřešte další puzzle. Musíte postavit koňe tak, aby byli bílí nahoře a černí dole, tudíž přesně naopak, než jsou nyní. Pohybovat koňmi můžete pouze stejně jako v šachu, tedy do písmene L (**viz obrázek 4**). Po vyřešení puzzlu seberte ze skříňky amulet. Běžte do tajné chodby ve hrobce a použijte jej na mříž. Dveře se otevrou. Vstupte dovnitř hrobky a uložte si hru.

### **Jak otevřít hrob?**

**Tip 24:** Pokud budete zkoumat hrobku na vlastní pěst, může se vám stát, že přijdete o hlavu. Nemilé, že? Vlevo od dveří je na stěně zavěšena řada lebek. Třetí lebka zprava je poněkud jiná. Použijte na ni štěrk z inventáře. Lebka spadne na zem a rozbije se. V lebce je ukryt malý klíček, který zapadne za mříž. Klikněte na rozbitou lebku a poté na klíček za mříží. Odejděte do opuštěného domu a u krbu seberte pohrabáč. Vraťte se zpět do hrobky a použijte pohrabáč na zapadlý klíček. Seberte jej a použijte na monolit uprostřed hrobky. Nyní můžete bezpečně prozkoumat hrob svého předka a sebrat druhý klíč, o kterém jste se dočetli ve Williamově deníku. Následuje čtvrtá kapitola.

## **4. kapitola: Zapomenuté pouto**

### **Vickova smrt**

**Tip 25:** Po animaci stojíte v hale na panství Black Mirror. Z haly odejděte do hostince ve Willowcreek. Promluvte si s hostinským a potom s hrobníkem. Po rozhovoru s hrobníkem se vám na mapě zpřístupní nová lokace Stonering. Je to místo, kde našli mrtvého Vicka. Jděte tam. Promluvte si s detektivem, prozkoumejte menhir se symbolem a na symbol použijte z inventáře Williamův deník. Prozkoumejte rostlinu vlevo, použijte na ni pravé tlačítko. Objevíte kus látky. Na to, abyste jej mohli sebrat, musíte odvést pozornost detektiva. Krev z inventáře použijte na kámen za detektivem a poté si se strážcem pořádku promluvte. Jakmile začne zkoumat krev na kameni, seberte kus látky pod rostlinou. Nyní se odeberte za doktorem Hermannem do jeho domu. Promluvte si s ním a běžte k hlavní bráně na panství. Ze schránky na dopisy seberte vzkaz a jděte za Victorií. Bude ve svém pokoji. Promluvte si s ní. Po rozhovoru s Victorií se vám na mapě zpřístupní další lokace – Ashburry. Vydejte se tam.

### **Jak získat přístup do kotelny v Ashburry?**

**Tip 26:** Vstupní brána v Ashburry je zamčená. Použijte zvonek, po rozhovoru se sestrou stojíte v hale sanatoria. Prozkoumejte mříž v hale, na fontánku uprostřed haly použijte kapesník z inventáře. Vyjděte před sanatorium a dejte se doleva a dále okolo budovy. Z malé stříšky vedle kotelny seberte kladivo. Z popelnice pod stříškou seberte injekční stříkačku. Zaklepejte na dveře kotelny a promluvte si s kotelníkem. Vraťte se zpět za sestrou do haly sanatoria. Promluvte si s ní, a až odejde, projděte za pult. Ze skříň seberte malou vázičku. V inventáři klikněte pravým tlačítkem myši na peněženku, a získáte minci. Tu pak použijte na vázičku. Klíčem, který objevíte, odemkněte skříň s léky a seberte z ní uspávací látku. Je v bílé lahvičce s černým uzávěrem. Po krátké animaci vyjděte ven a zajděte před kotelnu.

V inventáři zkombinujte uspávací látku a injekční stříkačku. Naplněnou injekci použijte na piva vedle dveří. Prozkoumejte okénko vedle kotelny a na cihlu pod prostřední tyčí použijte kladivo z inventáře. Můžete ale jen tehdy, když slyšíte kroky kotelníka. Jakmile odstraníte cihlu, dejte také pryč prostřední tyč. Z inventáře vezměte mokrý kapesník a použijte ho na termostat. Kotelník vyjde ven a vezme si pivko. Až se za ním zavřou dveře, chvílku vyčkejte, než začne uspávací prostředek působit. Potom vejďte do kotelny.

### **Jak se zbavit hlídkujícího lékaře?**

**Tip 27:** Uvnitř kotelny použijte pravé tlačítko myši na uhlí a seberte tělo panenky. V zadním traktu prozkoumejte nástěnku a z největšího plakátu si zapamatujte letopočet 1918. Ze spodní části nástěnky seberte špendlík a malý klíček. Vedle dveří klikněte na panel s tlačítky. Z inventáře vezměte klíč a použijte ho na otvor v panelu, poté zadejte kód 1918 a vejďte dovnitř. Po krátké animaci stojíte opět v kotelně. Zajděte za sestrou do haly. Promluvte si s ní, a získáte rozpis služeb lékařů. Běžte zpět do kotelny a v zadní části použijte rozpis služeb na interkom. Hlídkující lékař vám tak vyklidí cestu.

### **Jak se dostat do Jamesovy cely?**

**Tip 28:** Po animaci běžte k celám. Na chodbě se dejte doleva. Následuje další animace. Po rozhovoru s Ralphem prozkoumejte koš vedle lavice, a najdete hlavu panenky. V inventáři zkombinujte hlavu s tělem panenky, pak na ně klikněte pravým tlačítkem myši. Získáte kus provázku, který spojte se špendlíkem. Nakonec zkombinujte špendlík s provázkem a panenku - na světě je pan Buby. Odneste panenku Ralphovi, a dozvíte se, že klíče od Jamesovy cely má hlídač. Běžte k lavici, klikněte na vypínač a zhasněte světlo. Poté klikněte na drát vedoucí od vypínače. Spadne na zem. Seberte jej ze země a použijte ho na pletivo u okna. Z inventáře vezměte hrací skříňku a použijte ji také na plot. Past na hlídače je nalíčena. Po krátké animaci prohledejte tělo hlídače a seberte klíče od cel. Poté je použijte na Jamesův pokoj a vstupte dovnitř.

### **Co dělat v Jamesově cele?**

**Tip 29:** Ze stojanu seberte kresbu, pravým tlačítkem myši prozkoumejte díru ve slavníku, a najdete Jamesovy dopisy. Na stěně si prohlédněte kresby. Na obraz s okem použijte pravé tlačítko myši. Objevíte díru ve zdi vedoucí do Ralphovy cely. Promluvte si s Ralphem a po rozhovoru odejděte tajným průchodem pod postelí. Objevíte se před sanatoriem. Po další animaci stojíte v hale na zámku Black Mirror.

### **Schůzka s Jamesem**

**Tip 30:** Zajděte za Batesem do kuchyně a promluvte si s ním. Po rozhovoru se vám zpřístupní nová lokace se starým majákem. Vydejte se k němu, a až tam dorazíte, hru si uložte. Obejděte maják. Po animaci ležíte svázaní na zemi a James vám kope hrob. Nyní máte na osvobození jen velmi krátký čas. Z inventáře vezměte malý nožik a použijte ho na svou postavu. Potom vezměte z inventáře hrací skříňku a použijte ji na Jamese. Po animaci si s ním promluvte, a až se dozvíte, kde máte hledat další klíč, vraťte se na zámek Black Mirror.

### **Jak získat třetí klíč?**

**Tip 31:** Jděte do sklepa. Odemkněte jej klíčem, který visí hned vedle dveří, a sejděte dolů. Ze studny ve sklepě seberte provaz s háky a v inventáři je zkombinujte. Přejděte ke kanálu mezi bruskou a zadní částí sklepa. Na kanál použijte minci z inventáře (pokud žádnou nemáte, klikněte pravým tlačítkem myši na peněženku). Pak můžete slézt dolů do podzemní části zámku. U kašny ve sklepních prostorách seberte ze země ozubené kolo. Dejte se dále do podzemí. Ze zábradlí nalevo ode dveří seberte tyč. Vpravo pak prozkoumejte štěrbinu ve zdi.



Z inventáře vezměte kyselinu a použijte ji na kolo upevněné řetězy, které následně odpadnou. Nyní běžte do sklepa a tyč z inventáře použijte na brusku. Vraťte se zpět do zadní části v podzemí a použijte tyč na šterbinu. Přejděte ke kolu a otočte jím. Voda stoupne. Nyní jděte nad místo, kde je další ozubené kolo. V inventáři zkombinujte provaz s háky a tyč. Vytvoříte tak provizorní prut. Ten použijte pro vylovení ozubeného kola. Poté přejděte ke stroji v přední části podzemí. Z inventáře použijte obě ozubená kola na mechanismus a klikněte na něj. Stroj začne pracovat. Běžte opět do zadní části a uvidíte, že voda odtekla. Sejděte dolů po schodech a v pravé sekci seberte truhličku. V inventáři použijte pravé tlačítko myši na truhličku, a získáte třetí klíč. Jakmile si prohlédnete symbol na zdi a chcete jít zpět, následuje animace a konec čtvrté úrovně.

## **5. kapitola: Zpověď pravdy**

### **Co s mrtvým Jamesem?**

**Tip 32:** Po animaci stojíte před branou v Ashburry. U brány zazvoňte na zvonek. Po rozhovoru se sestrou následuje další animace a po ní se ocitnete před celou Jamese. Vejděte dovnitř. Na mrtvolu Jamese použijte pravé tlačítko myši, a získáte svazek klíčů. Jsou od Robertovy pracovny. Z inventáře vezměte malý nožik a použijte ho na zasádrovaný otvor ve zdi. Skrze otvor si promluvíte s Ralphem. Po rozhovoru a následující animaci stojíte před majákem. Z inventáře vezměte zapalovač a použijte jej na díru ve zdi. Symbol, který naleznete, si zakreslete pomocí Williamova deníku. V inventáři klikněte na mapu.

### **Co s mrtvým Hermanem?**

**Tip 33:** Stojíte před márnicí. Jděte ke dveřím a zazvoňte na zvonek. Vejděte dovnitř a běžte dolů do pitevny. Klikněte na prostěradlo na stole a po animaci doktorovo tělo prozkoumejte. Na pravém umyvadle klikněte na symbol a zakreslete jej do deníku. Po další animaci přejděte k pracovnímu stolu v zadní části místnosti a rozsviňte lampu. Ze stolu seberte chirurgické kleště a ze zásuvky igelitové pytlíky. Jsou schované pod knihou. Přejděte ke stolu s Hermanovým tělem a klikněte na něj. Na ruku použijte chirurgické kleště, na vlasy v doktorově ruce igelitové pytlíky.

### **Jak získat klíče od kaple?**

**Tip 34:** Po rozhovoru s detektivem běžte opět do Ashburry. Zazvoňte na zvonek a po rozhovoru se sestrou uhánějte ke kapli. Nachází se za sanatoriem, projděte okolo kotelny do další lokace. Zkuste vejít dovnitř, dveře jsou zamčené. Jděte zpět ke kotelně, a než se pustíte do rozhovoru s kotelníkem, klikněte na dveře. Po rozhovoru jděte před budovu sanatoria. Kanálem projděte do Jamesovy cely a odsud pokračujte do kotelny. V přední části kotelny seberte ze zábradlí u uhlí hadr. Z plechové skříně si vezměte holínky. Běžte zpět do Jamesovy cely a hadr v inventáři použijte na kohoutek. Vraťte se zpět do kotelny. Přejděte ke kotli v přední části a klikněte na ventil. Použijte mokrý hadr z inventáře na dvířka kotle a nakonec použijte na kotel holínky. Pak běžte do Jamesovy cely a odsud tajnou chodbou před dveře kotelny. Ze dveří do kotelny seberte klíče a jděte ke kapli. Na vchod do kaple použijte svazek klíčů ze dveří kotelny a vstupte dovnitř.

### **Jak analyzovat Jamesovy a Morrisovy vlasy?**

**Tip 35:** Ze země seberte střep a použijte ho na Jamese. Po odříznutí vlasů se ocitnete před márnicí. Vejděte dovnitř a běžte do pitevny. Přejděte ke stolku s mikroskopem a klikněte na něj. Z inventáře použijte vzorky vlasů na mikroskop. Po vložení druhého pytlíku s vlasy se dozvíte, že James vrahem není. Vydejte se do stáje na panství Black Mirror. Ve stáji klikněte na dopis ve svěráku. Přejděte k ohradě s koňmi a klikněte na vypínač. Z ohrady seberte čepici

a klikněte na ni pravým tlačítkem myši. V inventáři vezměte igelitový pytlík a použijte ho na čepici – získáte tak Morrisův vlas. Běžte do pitevny a použijte na něj mikroskop. Zjistíte, že ani Morris není vrahem.

### **Co dělat v Robertově pracovně?**

**Tip 36:** Běžte k Robertově pracovně na zámku a na dveře použijte svazek klíčů od Jamese. Vstupte dovnitř. Prozkoumejte obraz nad stolem. Z krabičky na kakao seberte klíček a použijte ho na horní šuplík stolu. Otevřete jej a vezměte z něj papír. Prozkoumejte knihovnu uprostřed a poté klikněte na nápis MCXX. Přejděte k hodinám v pravém rohu místnosti a nastavte na nich čas 11:20. Poté klikněte na střelku nad ručičkami, a za prostřední knihovnou se objeví ukrytý trezor. Na světlo mezi knihovnami použijte papír z inventáře. Získáte tak číslo 63081. Přejděte k trezoru a nastavte na něm kód z papíru. Trezor má ve spodní řadě pět destiček a nad nimi je válec. Kód zadáte tak, že kliknete na příslušnou destičku a otáčíte válcem do té doby, dokud se na destičce neobjeví správné číslo. Tímto způsobem zadejte všech pět čísel. Prohledejte trezor a seberte z něj prsten, listinu, dopis a Robertův deník.

### **Jak otevřít Lotharův hrob v Asburry?**

**Tip 37:** Vyjděte z Robertovy pracovny a zastavte se za Victorií. Promluvte si s ní a po rozhovoru se vydejte do sanatoria v Ashburry. U brány zazvoňte na zvonek, a sestra vám otevře. Jděte ke kotelně. Prozkoumejte malé okénko a z okapní roury seberte šroub. Odsud běžte do zadní části hřbitova. Prozkoumejte hrob zarostlý křovím, použijte na něj pravé tlačítko myši. Abyste odstranili křoví u hrobu, musíte nejprve do kaple. Zde prozkoumejte krabici na zemi a seberte z ní rozbité zahradnické nůžky. V inventáři zkombinujte šroub a rozbité nůžky a běžte ke hrobu svého předka. Zde použijte nůžky na uschlý keř. Klikněte na hrob. Víko je moc těžké a nejde otevřít. Běžte tedy před kotelnu. Použijte pravé tlačítko myši na tmavý kout pod stříškou, a objevíte pevnou tyč. S tou se vraťte zpět k hrobu, s jejím přispěním se víko odsune. Ostatky vašeho předka, Lothara Gordona, tu však nejsou.

### **Jak získat čtvrtý klíč?**

**Tip 38:** Běžte za sestrou do haly sanatoria a promluvte si s ní. Po rozhovoru se vydejte na farnost Warmhill. Vejděte bočním vchodem do kostela a poté přejděte k oltáři. Promluvte si s otcem Frederickem. Slíbí vám, že informace, které potřebujete, vám vyhledá ve starých kronikách, ale bude to nějakou dobu trvat. Jděte tedy do hostince ve Willowcreek a promluvte si s hostinským. Po rozhovoru se vraťte zpět k otci Frederickovi. Popovídejte si s ním, ale nebude ještě hotov. Navštivte tedy ještě Willowcreek i hřbitov za farností, poté přejděte k hrobu Williama a vraťte se za otcem Frederickem. Nyní by již měl potřebné informace mít. Po rozhovoru s otcem Frederickem a získání potřebných zpráv běžte k hrobu Williama. Všimněte si, že jedna z krypt je otevřená. Promluvte si s hrobníkem v hrobce. Získáte od něj urnu Lothara Gordona. V inventáři prozkoumejte urnu pravým tlačítkem myši, a získáte čtvrtý posvátný klíč.

### **Jak získat pátý klíč?**

**Tip 39:** Nyní už vám chybí jen jediný klíč, Williamův. Před otevřenou hrobkou prozkoumejte hrobníkovu krabici s nářadím. Seberte z ní baterku. Přejděte před kostel a jděte co nejdříve doprava. Na mohyly použijte baterku, a objevíte lopatu. Seberte ji a běžte k Williamově hrobu. Zkuste použít lopatu na hrob. Než budete moci odkrýt místo jeho posledního odpočinku, musíte se nejprve zbavit hrobníka. Klikněte na drát vedoucí od dveří otevřené hrobky. Ze spodní části dveří vyndejte zádržku. Tentokrát již budete moci použít lopatu na Williamův hrob. Seberte pátý, a tudíž poslední posvátný klíč a jděte před kostel. Po následující animaci už budete znát jméno vraha.

## 6. kapitola: Pohled' skrze zrcadlo

### Jak otevřít katakomby?

**Tip 40:** Stojíte v podzemní části zámku Black Mirror. Jděte dále do podzemí a po točitých schodech sejděte dolů. Klikněte na kamenný čtyřhran na zdi. Z inventáře vezměte prsten, který jste sebrali z trezoru v Robertově pracovně, a použijte ho na pentagram uprostřed obrazce. Klikněte na prsten. Až se otočí, objeví se uvnitř obrazce zvláštní symboly. Koukněte se do Williamova deníku, kde máte zaznamenány všechny symboly nalezené u mrtvol. Stejně symboly se nacházejí i na obrazci. Označte vždy příslušný symbol kliknutím na cíp za ním. Při zadávání symbolů použijte pořadí z Williamova deníku. Po správném označení všech pěti symbolů se otevrou dveře do další místnosti.

### Jak projít katakomby?

**Tip 41:** Hru si uložte. Místnost je obdélníkového tvaru a je v ní šest sloupů. Pohybovat se můžete směrem doleva, doprava, dopředu a dozadu. Pokud se rozhodnete prozkoumat všechno na vlastní pěst, počítejte s tím, že můžete kdykoliv zemřít. Pokud se podobným překvapením chcete vyhnout, následujte naše pokyny. Z místa, kde stojíte na začátku, běžte dvakrát doleva. Prozkoumejte otvor ve zdi a seberte talisman. Běžte jednou doprava a jednou vpřed. Ze země seberte helmici a klikněte na cihlu s kresbou. Pokračujte jednou vpřed a na železné dveře před vámi použijte talisman. Otevřou se. Vstupte dovnitř a z levého výklenku seberte mapu místnosti. Z inventáře vezměte lesklou černou kouli a použijte ji na stojan. Nyní se zaktivují tlačítka pod světly na sloupech. Z místnosti se dejte dvakrát doprava. Otvor ve zdi raději nechte být. Na svícen použijte lihový zapalovač a na oheň pak mapu místnosti. Na mapě se vám světlejší barvou zobrazí sloupy, na nichž máte aktivovat tlačítka pod světly. Než to provedete, jděte ještě od svícnu o jednu obrazovku dozadu a seberte zde meč. Nyní zaktivujte tlačítka na zdi. Ve stisknutí spínače nejvíce nalevo vám bude bránit propast. Z inventáře použijte na propast meč a poté helmici. Po vhození druhého předmětu se otvor zavře a můžete zaktivovat tlačítko. Po zmačknutí všech správných spínačů se vám otevře portál, který se nachází o jednu obrazovku vpravo od místnosti s výklenkem. Zhluboka se nadechněte a projděte skrze něj.

### Jak to dohrát?

**Tip 42:** Objevíte se na zvláštním místě. Klikněte na oltář před vámi a z knihy seberte nůž, který použijte na Samuela. Krev ve žlábků vám bude otvírat otvory, do nichž pak zasuněte všech pět klíčů, a to podle barev kamenů u každého otvoru. Po vložení všech pěti posvátných klíčů se v knize objeví verše. Přečtěte je a poté si již vychutnejte závěrečnou animaci.