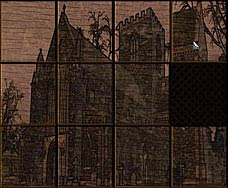
Návod sa drží nemeckej verzie hry, takže názvy niektorých predmetov sa môžu líšiť.  
  
  
Tipy

* Keďže ide o point and click adventúru, vystačíme si s myšou. Spravidla ľavé tlačítko slúži na akciu a pravým preskúmavame objekty / postavy.
* Ak ste sa zasekli, prezrite si Darrenov denník (písmeno J na klávesnici, prípadne hore v menu). Zapisuje si tam veci, ktoré má ešte urobiť, a možno tam nájsť i nepriame rady k hádankám.
* Počas riešení puzzlov (minihier) sa po istom čase objaví "záchranná páka". Keď ju stlačíte, rébus sa sám vyrieši a vy môžete bez trápenia pokračovať v hre (minihry oproti prvému dielu nie sú až také náročné, takže sa oplatí potrápiť sa ;) ).
* Po stlačení medzerníku sa objavia všetky aktívne východy / prechody do iných lokácií a všetky klikateľné objekty.
* Na rýchle prechádzanie do jednotlivých častí Bidderfordu / Willow Creeku používajte mapky, ktoré máte v inventári.
* Pýtajte sa každého na všetko, často je to jediná cesta ako sa pohnúť dopredu, takisto treba preskúmavať všetky predmety, ktoré to umožňujú. Tiež platí, že všetko, čo máte v inventári skôr či neskôr použijete.
* Problémy si niekedy vyžadujú úplne banálne riešenia, takže dlho nepremýšľajte.
* Intro približuje udalosti na Black Mirror pred 24 rokmi.
* Presun do súčasnosti, kde už Fuller kričí na Darrena v pivnici fotolabu.

1. kapitola  
  
Pivnica  
Z regála vezmite **krabicu**, v ktorej sú poistky. Za paletou je **vývojka**, tiež si ju vezmite, neskôr sa zíde. V inventári pravým klik na krabičku, objavia sa poistky. Otvorte skrinku s poistkami na stene a staré poistky vymeňte za nové, ktoré ste našli. Keď nahodíte elektrinu, môžete sa vrátiť hore.  
  
Fotolab  
Váš šéf Fuller vám nakáže, aby ste von vyniesli **reklamnú tabuľku**. Urobte tak. Vonku sa prvý krát stretnete s angličankou Angelinou, ktorá by sa chcela nechať odfotiť. Fuller sa tejto úlohy veľmi rád zhostí a vás medzičasom pošle na poštu po balík a odovzdať list pani Bibe.  
  
Biba's Diner  
Vrazí do vás chlap, ktorý práve dorozprával s Bibou.  
Z pultu si vezmite **chlieb** a **ocot**. Oslovte Bibu a odovzdajte jej **list**, ktorý vám dal Fuller. Biba zjavne nie je veľmi nadšená z dopisu. Keď budete vychádzať, osloví vás doktor sediaci pri dverách, ktorý sa mal stretnúť s Darrenovou matkou, no tá sa nedostavila.  
  
Pošta  
Ešte zostáva splniť jednu Fullerovu úlohu. Zamierte na poštu. Vo vnútri sa Rosie vykecáva so svojou kamoškou, a rozhovor bude podľa všetkého nadlho, a dokiaľ neskončia, bude vás jednoducho ignorovať. Vyjdite, kopnite Rosinej kamarátke do kabrioletu a rýchlo sa vráťte dnu. Tá vyletí a vy si môžete konečne vyzdvihnúť **balík**. Rosie vám povie, že pre Fullera prišiel ešte jeden balík, no bez lístku od poštára vám ho nevydá.  
Obíďte poštu a na móle sa porozprávajte so smutným dievčaťom. Obďaleč nájdite **kovovú tyč** a vezmite si ju.  
  
Fotolab  
Takže späť do práce. Angelina stojí vonku pohoršená z Darrenovho šéfa a poprosí ho, či jej donesie vyvolané fotky do hotelu. Samozrejme súhlasí. Keď Angelina odchádza, z rohu vyjde čudný chlap, na ktorého ste už narazili v Bibinom podniku.  
Fuller si vás už dnu zavolá. Presuňte sa do zadnej miestnosti a z telefónu na stole zavolajte svojej mame. Fuller vás vymákne a naziape na vás. Dozviete sa, že sem už volala skôr, a tárala nezmyselné veci. Len Fuller vás o tom akosi zabudol poinformovať. Takže rýchlo domov za mamou.  
  
V matkinom dome  
Darren nachádza svoju mamu v bezvedomí ležať na zemi. Zavolajte záchranku. Doktor od Biby vám povie, čo máte doniesť mame do nemocnice. Zo stolov poberte **zásobníky na lieky** a z kúpeľne **lieky**. V spálni nájdete v kabelke **kartičku poistenca**. Z komody vezmite **adresár**, **kľúčik** k nemu sa nachádza pod kvetináčom na okne. Prečítajte si adresár a zavolajte doktorovi Wakefieldovi (priložením adresára na telefón), ktorý má maminu zdravotnú kartu a dohodnite sa s ním na jej odfaxovaní do nemocnice. Potom môžete ísť do nemocnice.  
  
Nemocnica  
Dajte sestričke lieky počkajte, kým skončia doktori s prehliadkou. Sestrička si vás nakoniec zavolá kvôli problému s nedoplatkom na poistení. Pošle vás za mamou, no vráti vám kartičku poistenca, s tým, že máte nedoplatok doriešiť. Ale najprv za mamou. Doktor vám oznámi, že mama je v hlbokej kóme, a že keby ju tak Darren našiel skôr... To si hneď Darren spojí s neoznámeným telefonátom u Fullera, takže vaše kroky povedú do fotolabu. Pred odchodom si z postele vezmite **stetoskop** a z nočného stolíka **preháňadlo**.  
V hale uvidíte divného muža, ktorého poznáte z Biba's Diner a z ulice, ako sa so sestričkou zhovára o Darrenovej matke. Ak sa spýtate naňho sestričky, dozviete sa, že mal britský akcent.  
  
Fotolab  
Cez dvere obchodu uvidíte cudzinca, ktorý pred chvíľou utekal z nemocnice, ako sa rozpráva s Fullerom. Sprava obíďte fotolab. Dostanete sa na zadný dvor. Pozbierajte tam misku pre psa, z domčeka s náradím šnúru, spred dverí vedro, a z auta vezmite odťahové lano. Pravým myšítkom klik na vedro v inventári, ostane vám jeho držadlo. Na to pripevnite šnúru a prehoďte to cez okienko nad dverami. Voilá, cesta je voľná.  
Vypočujete si cudzinca ako sa vypytuje na Darrena a Angelinu.  
Vojdite do Fotolabu, aby ste sa porátali s Fullerom. Hm, nie je tu. Chodťe teda do pivnice. Nájdete tajnú miestnosť schovanú za fotografickými pozadiami. Ako sa tam budete pokúšať dostať, objaví sa Fuller.  
V cutscéne budete svedkom ich hádky.  
  
Obchod so suverírmi / Pošta  
Keď sa Rosie nebude pozerať (po opýtaní sa na balík), vezmite si z pultu jeden **lístok**. Vonku si ho vyplňte perom z Fullerovho stola. Potom sa spýtajte Rosie na jej kamarátku a na balík s fotopapierom. Ten vám ale nevydá, pretože na lístku chýba poštárov podpis. Oslovte Rosinu kamarátku a rozveďte rozhovor o tom, aká krásna je.  
  
Nemocnica  
V čakárni poberte **časopisy** a oslovte sestričku. V matkinej izbe si všimnete **pohľadnice**, vezmite si a sfalšujte podľa nich poštárov podpis (priložením pohľadnice na lístok v inventári, ktorý ste potiahli na pošte).  
  
Obchod so suvenírmi / Pošta  
Ukážte Rosinej kamarátke časopisy a nahovorte ju na photoshoot u Fullera. Keď odíde, môžete sa spýtať Rosie na fotopapier, ktorý vám konečne vydá.  
  
Fotolab  
Fuller odíde z obchodu a vy vojdete zadnými dverami. Na trezor použite stetoskop, ktorý ste si "vypožičali" v nemocnici.  
Princíp je jednoduchý: začnite otáčať koliečkom proti smeru hodinových ručičiek (ľavé myšítko). Keď začujete kliknutie, otáčajte koliečkom na druhú stranu (pravé myšítko). Takto sa dopracujte ku kombinácii piatich čísel (konkrétne 90, 50, 70, 20, 20 - s tým, že za každým kliknutím otáčajte do opačnej strany, pri poslednom čísle sa koliečko už neotočí, keďže sú tam dve dvadsiatky, iba klikne a Darren skonštatuje, že sa trezor otvoril).  
Vyberte **film s Angelinimi fotkami**. S nimi choďte do tmavej komory a zo stola si vezmite **ustaľovač (fixačný roztok)**. Spred skrine si vezmite **destilovanú vodu** a rozlejte ju do dvoch nádobiek na stole. Do ľavej pridajte ešte vývojku (ak ste si ju na začiatku hry nevzali, nachádza sa v pivnici v polici, kde boli poistky).  
Do stojanu pripevnite film a pridajte vývojku. Na záver treba pridať ešte ustaľovač. Vybaľte fotopapier a položte ho pod svetlo. Rovnako pripevnite aj už vyvolaný film. Na približne päť sekúnd osvetlite papier a potom ho položte do nádobky s vývojkou, dokiaľ sa obrázok nezjaví. Nenechávajte ho tam ani dlho ani krátko. Darren vás už poinformuje či sa fotka vydarila alebo nie. Nakoniec ešte vyčistite fotku v nádobke s destilovanou vodou. Keď celý proces zopakujete, Darren si ostatné fotky dovyvolá.  
Keď skončíte s vyvolávaním fotiek, niekto zazvoní pri dverách. Biba zanecháva **obálku** pre Fullera. Samozrejme chcete vedieť, čo je jej obsahom.  
  
Matkin dom  
Vezmite v kuchyni **kanvicu** a naplňte ju vodou. Postavte ju na šporák a zapnite ho. Keď sa voda začne variť, použite na kanvicu obálku. Horúca para rozpustí lepidlo a môžete ju poľahky bez porušenia otvoriť. 1500 dolárov!  
Zo skrinky si vezmite **čistú obálku**, vráťte sa k Fullerovi a hodťe list do schránky.  
  
Hotel  
V hoteli môžete pokecať s recepčným, potom navštívte Angelinu v jej izbe, predajte jej fotky, a na jej požiadanie jej spravte nové.  
Ako vďaku vás Angelina pozve na večeru k Bibe.  
Pri odchode na schodoch zbadáte opäť raz cudzinca, no hoci by ste mali príležitosť si ho aspoň odfotiť, ako na potvoru je film plný. Cudzinec si vás všimne a utečie (zase). Pokecajte s recepčným, no nedozviete sa viacmenej nič nové.  
  
Obchod so starožitnosťami  
U Fullera si už nemôžete len tak pobehovať, takže treba nájsť iný spôsob ako vyvolať film a vyrobiť fotky.  
Zájdite do obchodu so starožitnosťami vedľa fotolabu. S Eddiem vás čaká dlhý rozhovor, pretože od neho potrebujeme vymámiť projektor. Mimo iného vám porozpráva aj rádioprijímačoch a o svojej slepote. Keď bude spomínať oceňovanie starej mince, ponúknete mu svoju pomoc. Ďalej sa dozviete o jeho stratenej slepeckej palici a sľúbite mu, že sa o ňu postaráte. Kúpte si **kliešte** a vráťte sa do hotela pátrať po Eddieho palici.  
  
Hotel  
Vyprovokujte recepčného a on vám nakoniec **Eddieho palicu** vydá.  
  
Obchod so starožitnosťami  
Vrátite Eddiemu palicu a dostanete za ňu projektor.  
  
Biba's Diner  
Vo vnútri pokecajte s Bibou a vonku si zo svetelnej reťaze kliešťami odstrihnite **červenú žiarovku**.  
  
Matkin dom  
V spálni na sekretári vyriešte jednoduché puzzle, ak ste tak doposiaľ neurobili. Dnu nájdete **výpis** platieb za poistenie a malú hraciu skrinku. Preštudujte si výpisy a zistíte, že mama si poistku poctivo platila, resp. niekto jej ju platil. Vo vnútri ešte nájdete **dopis**, ten si prečítajte. Takže hor sa do nemocnice uzavrieť nepríjemnosti okolo poistky.  
  
Nemocnica  
V izbe narazíte na doktora a porozprávate sa s ním. Darren začína mať prvé pochybnosti o všetkom: kto je ten tajomný človek, ktorý mame mesačne vyplácal poistné? Čo je pravdy na tom, že matka netrpí bolesťami kvôli havárii, ale kvôli pádu z výšky? Prečo vôbec klamala?  
  
Matkin dom  
Ešte treba zájsť do kúpeľne, kde Darren automaticky spraví fotky pre Angelinu.  
  
Biba's Diner  
U Biby vás už čaká Angelina. Ukážete jej krabičku, ona ju otvorí a vyberie z nej fotku. Na obrázku sú Darrenvi rodičia a podľa dátumu jeho matka musela byť práve tehotná. No nič tomu nenasvedčuje!  
  
  
  
2. kapitola  
  
Doma  
Nasledujúce ráno, po noci plnej prehadzovania sa a čudesných snov, vás niekto budí vytrvalým zvonením. Policajný inšpektor vám prišiel zvestovať, že vášho chlebodarcu Fullera niekto zamordoval, a že na jeho tele našli kopec Angelinych odtlačkov, a preto si ju odviedli.  
  
Policajná stanica  
Potom ako zodpoviete nejaké otázky, nasledujete inšpektora na okrsok.  
Tu pomôžete policajtom zhotoviť náčrt tváre podozrivého angličana, ktorého ste niekoľkokrát stretli.  
Angeline sľúbite, že ju vytiahnete z basy a dokážete jej nevinu.  
Spomeniete si na tajnú komoru vo Fullerovej pivnici, a teda musíte nájsť spôsob ako sa dostať dnu. A ako sa dostať inak k Fullerovym osobným veciam než cez jeho chladné znetvorené telo?  
  
Nemocnica  
Oslovte sestričku, no tá vás samozrejme do márnice nepustí. Takže inak. Na pulte si všimnete dodací list, s ktorým by ste sa mohli dostať dnu. No aby ste ho dostali, treba odlákať sestričku.  
Choďte do izby, kde leží vaša mama a odpojte jej kábel ( :) ). Spustí sa signál, a to je pravý čas čo najrýchlejšie vypadnúť a ukradnúť **dodací list** zo sestričkinho pultu.  
Ok, dodací list máte, no k nemu ešte treba zohnať aj nejaký balíček, ktorým oklamete strážnika.  
  
Obchod so suvenírmi / Pošta  
Navštívte ukecanú Rosie. Po debate sa dozviete niečo o Willow Creek a po prezretí regálu pri dverách obdržíte brožúrku. Pri regáli uprostred miestnosti leží **prázdna krabica**. Vezmite si ju.  
  
Nemocnica  
Máte krabicu, aj dodací list, no napriek tomu vás strážnik do márnice nepustí. Nemáte totiž návštevnícky preukaz. Od sestričky sa môžete dozvedieť niečo o strážnikovi. Rozlúčite sa a rozhodnete niečo si zajesť.  
  
Biba's Diner  
Keď dorazíte k Bibinmu podniku, uvidíte ako niečo práve zahadzuje. Samozrejme ste zvedaví a nakuknete dnu. Nájdete **potrhané papiere**.  
Z papierikov zložte **dopis**, v ktorom sa píše o Fullerovom vydieraní Biby. Ale čím ju vydieral? Nemohla mať preto motív na jeho vraždu?  
Objednáte si kávu, dlho rozprávate s Bibou a potom si prisadnite k doktorovi. Nešikovne ho ale oblejete kávou, načo sa pôjde schladiť na toaletu, takže využite príležitosť, keď bude Biba otočená, a vezmite mu z plášťa jeho **preukaz**.  
Strážca vás konečne pustí do márnice.  
  
Nemocnica  
Poobzerajte sa, vezmite si **striekačku** a preskúmajte nástenku. Vylučovacou metódou prídete na to, že Fullerove osobné veci sa nachádzajú v krabičke s číslom **448**. Prezrite ju, vezmite **kľúče** a choďte do fotolabu.  
  
Fotolab  
Lano, ktoré ste našli v záhrade pripevnite jedným koncom o mrežu na okne a druhým o mrežu v zemi. Na lano použite železnú tyč z móla. Postupným otáčaním vyrvete mrežu zo zeme a otvorí sa vám vchod do pivnice.  
  
Každá šnúra ovláda jeden plagát. Konkrétne:

1. **šnúra - útes**
2. **šnúra - zámok Neuschwansteiin**
3. **šnúra - Veľký Čínsky múr**
4. **šnúra - Monument Valley**
5. **šnúra - Sfinga**

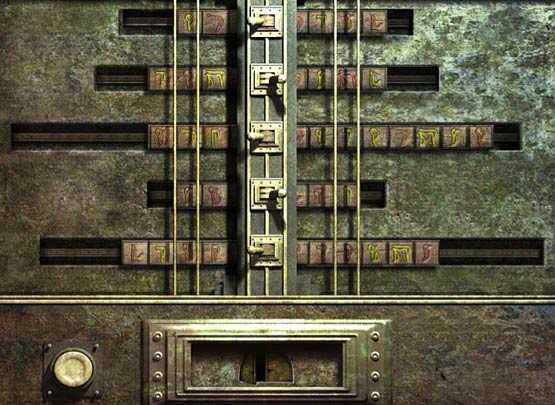
Lenže v akom poradí treba za ne ťahať?  
Potrebné informácie vyčítate z mapy vo Fullerovej kancelárii. Takže poradie bude **4, 1, 5, 3, 2**.  
Tadá, plagáty sa zdvihnú a objavia sa tajné dvere. Ale jeden vyriešený problém priniesol ďalšie dva nové: treba zistiť kód k dverám a okrem toho pod koberčekom pod dverami sa nachádza váha!  
Tá podľa všetkého reaguje na Fullerovu váhu zatiaľ čo zadáva kód. Dômyselné! O dôvod viac dostať sa dnu!  
Keď si bližšie prehliadnete zväzok kľúčov ukradnutých z márnice, zrak vám padne na zvláštny **šesťhran**. Ten dokonale zapasuje do diery pod ciferníkom kukučkových hodín na poschodí.  
Miesto kukučky sa vynorí **krabička**. Prezrite ju a vyberte **4 diapozitívy**.  
V obchode ste si už mohli na pulte všimnúť svetelnú dosku. Na tú položte diapozitívy. Zjavia sa na nich náhodné paličky. Otáčajte diákmi tak, aby sa po ich prekrytí zobrazilo číslo. **2482** je teda kód k dverám.  
Ostáva už len zistiť Fullerovu váhu.  
  
Nemocnica  
Spod maminej postele vytiahnite **váhu**, a poberte sa s ňou do márnice. No najprv opäť treba odlákať strážcu. Prehovorte s ním a dozviete sa, že je veľmi smädný, no nemôže opustiť svoje miesto.  
V automate si kúpte **sódu**, ak ste tak ešte neurobili. V inventári naplňte striekačku preháňadlom (robte tak v inej miestnosti) a vstreknite ho do sódy. Tú dajte strážnikovi a už len pozerajte, ako rýchlo svoje miesto opúšťa.  
V márnici najprv odvážte vozík, ktorý je bližšie pri vchode - **24kg**. Následne odvážte Fullera ležiaceho v zadnej miestnosti - **158kg**. No a z toho vyplýva, že čistá Fullerova váha je **134kg**.  
Darren váži **90kg**, čo znamená že na váhu pred tajnými dverami ešte treba pridať **45kg**.  
Čo čert nechce, strážnik vás prepadne v tom najväčšom zadumaní. Po rozhovore vás nakoniec prepustí.  
  
Fotolab  
Postavte sa na váhu (Darren automaticky vyzbiera nejaké veci, ktoré doplnia chýbajúce kilogramy) a zadajte kód **2482**.  
Bingo, dvere sa otvoria. Darren dá veci z váhy zase preč, vojde dnu a zasvieti si. Poobzerajte sa po miestnosti, putá, omamné látky, kamera... Fuller mal podľa všetkého dosť zvrátené chúťky. V rohu je skriňa, no bez kľúča sa nedozvieme, čo je jej obsahom. Z tyčky na konci postele odnímte **mosadznú guľu**. Pri posteli je záves, tak ho odhrňte. Do platničky, ktorá sa zjavila zhodou okolností pasuje mosadzná guľa. Začujete kliknutie a teraz už poľahky otvoríte skriňu.  
Vezmite z nej fotky zachytávajúce Bibu a choďte na políciu.  
  
Policajná stanica  
Čo tu ale robí cudzinec!? Predstaví sa ako súkromný detektív z Anglicka a ukazuje fotky Angeliny, ktoré spravil. Ale ako sa mu to podarilo?  
  
Hotel  
Recepčný sa vám posťažuje, že má problémy s čajkami. Pokúste sa ho presvedčiť, či vás pustí do Angelininej izby, ale bude to márne.  
Vyjdite teda von a porozhliadnite sa. Pravým klik na chlieb v inventári, čím si ho **namrvíte**. Rozhádžte ho po verande, načo sa tu zlietnu čajky. Recepčný ich vybehne odháňať, to ho zabaví a vy môžete ukradnúť **kľúč** od Angelininej izby a ísť hore.  
Poprezerajte jej izbu. V lampe na nočnom stolíku nájdete **plošticu**. To znamená, že tu ešte niekde musí byť zosilňovač. Vetrací otvor nad stolíkom je skvelé miesto na jeho zakamuflovanie.  
Za mrežou nájdete silnú **vysielačku**, ktorá určite musí signál prenášať cez stenu ďalej. Spomeniete si na Eddieho, ktorý mal vo svojom obchode zbierku vysielačiek a určite sa v niečom takom vyzná.  
Recepčný vám zakáže sa v hoteli znovu ukázať, ale to je už jedno, máte to, po čo ste prišli.  
  
Obchod so starožitnosťami  
Vráťte Eddiemu projektor a porozprávajte sa s ním. Je pripravený pomôcť, no na výrobu zameriavača signálu budete potrebovať ešte nejaké veci. Dá vám zoznam: **železnú tyč**, **medený drôt**, **slúchadlá** a **kompas**.  
  
Biba's Diner  
Z reštaurácie je "požičiame" ešte jednu vec, a síce **medený drôt** z blikajúcich žiaroviek. Tým ich už nadobro odstavíme z prevádzky. Potrebujeme ho holý, takže ho očistíme kliešťami, ktoré máme v inventári a poberieme sa domov.  
  
Doma  
Pri televízori ležia **slúchadlá**, vezmeme si ich, a z ďalekohľadu odstránime **kompas**. **Kovovú tyč** sme použili na zadnom vchode do fotolabu, takže ak ste si ju nevzali, choďte si po ňu. Potom sa vráťte k Eddiemu.  
  
Obchod so starožitnosťami  
Eddie zozstaví prijímač a dá vám presné inštrukcie. Poberte sa k hotelu.  
  
Hotel  
Začnite so zameriavacím. Počúvajte signál a prídete na to, že na **73 stupňoch** je najsilnejší.  
Potvrďte smer červeným tlačidlom na kompase a vráťte sa k Eddiemu.  
  
Obchod so starožitnosťami  
Tu vypočítate miesto, odkiaľ odpočúvali Angelinu a zaznačíte ho na mape. Miesto je na mori, čo znamená, že dotyčný sa nachádza na lodi. Eddie vám požičia svoju loď a vy sa plavíte na more.  
  
Na lodi  
Hore nie je nič dôležité, takže zídite do podpalubia. Pustite notebook. Sú v ňom obrázky z Willow Creek. Poobzerajte sa. Nájdete **mapu s fóliou** a obrázky Angeliny z detstva. Mapu s fóliou si vezmite. V písacom stole je **malý kľúčik**. Na stene pod obrazom visia **fotky Darrena a Angeliny**. Schovajte si ich a obzrite si obraz. Dá sa odklopiť a skrýva trezor. Ale ako ho bez stetoskopu otvoríte? A čo znamenajú tie svetové strany?  
Priložte na mapu visiacu na stene priesvitnú fóliu, tá sa dá prevracať a otáčať. Nakoniec vám ukáže cestu. **SW**, **S**, **SE**, **E**, **NE**, **NW** sú písmená, ktoré podľa mapy usporiadate na trezore.  
Vezmite si **prsteň** a **disketu**. Tú hneď strčte do notebooku. Tomu sa ale v tú najnevhodnejšiu chvíľu vybije batéria.  
Pod sedačkou malým kľúčikom otvorte úložný priestor. Vo vnútri je generátor. Keď ho skúsite rozbehať, prídete na to, že mu chýba benzín. Choďte na palubu a **kanister s benzínom** si vezmite z priestoru pod lavičkou, naplňte nádrž a pustite generátor.  
Nabehne svetlo aj notebook, tak si pozrite, čo sa nachádza na diskete. Sú to zdravotné záznamy Darrenovej matky, info o Bibe a o Angeline!  
No nič ďalšie sa nedozvie, pretože...  
Reginald Boris, tajomný angličan sa vynorí so zbraňou v ruke. Hodíte po ňom krabicu a utečiete na palubu. Ak ho teraz rýchlo neudriete stožiarom a potom ešte pohodeným veslom, bude po vás. No nemusíte sa obávať, že by ste v prípade smrti prišli o všetku neuloženú hru, pretože Black Mirror 2 prichádza so skvelou featúrou - AUTOSAVE :) (len si spomeňte na posla smrti a na baňu kde ste nepozorne minuli dva náboje na bránu a po dohryzení vlkom ste museli všetko neuložené prechádzať odznovu...)  
Ak ostanete na žive, vrátite sa na pevninu, dokážete Angelininu nevinu a pekne sa s ňou rozlúčite, pretože sa musí vrátiť späť do Anglicka.  
  
O pár dní sedíte opäť u Biby, zrazu k vám príde a zdelí vám, že sa máte urýchlene dostaviť do nemocnice.  
Mamina posteľ je prázdna a doktor vám zdeľuje zdrvujúcu správu: dnes ráno Darrenova matka zomrela.  
  
  
  
3. kapitola  
  
Ashburry  
Po tom, ako vám zatelefonuje Angelina sa vydávate do Anglicka. V Bidderforde beztak už nie je čo riešiť, ostali ste sami, a jediné, čo vás ženie momentálne vpred je snaha zistiť o čo tu vlastne celú dobu ide.  
Ubytujete sa v hoteli, ktorý nie je nič iné ako prerobené sanatórium Ashburry. Popýtajte sa na Angelinu a zabookujte si dve noci. Dostanete **kľúč od svojej izby** a dozviete sa, že Angelina je ubytovaná hneď vedľa, na izbe číslo 12, no dnes sa ešte nezjavila.  
Choďte do svojej novej izby (už veľmi nepripomína celu pre bláznov), odložte si ruksak, a na chodbe popremýšľajte ako by ste sa dostali k Angeline. Obzrite si policu s knihami, upútajú vás krásne hodiny, no po bližšom preskúmaní prídete na to, že je to len lacná kópia a okrem toho napevno primontovaná ku skrini. Zo stolíka si vezmite **staré noviny** a z popolníka **krabičku zápaliek**. Na konci chodby preskúmajte drevené dosky, ktoré zjavne oddeľujú druhú časť hotela a poberte sa do hlavnej haly.  
Keď sa Murray nebude pozerať, ukradnite zo stola **fľašu alkoholu** a **nožík**. Kúpte si **pohľadnicu**, tá vám bude slúžiť na rýchly presun do iných častí okolia. Môžete recepčného požiadať, aby vám požičal **kľúč od Angelininej izby**, ale to samozrejme neurobí.  
Vonku do hromady lístia pri aute vložte noviny a zapáľte ich. Kopa sa pomaly rozhorí, tak choďte o "požiari" informovať recepčného. Keď odíde, vezmite si spoza pultu kľúč od Angelininej izby.  
Skriňa v Angelininej izbe je úplne prázdna. Kde je Angelina? Z prikrývky na posteli vytrhnite kúsok **nite** a pohár na stole naplňte alkoholom z hlavnej haly. Čo tie kúsky citrónu?  
V izbe si všimnete obraz Angeliny, pekná narcistka, keď si v hoteli povesí obrázok samej seba... Keď obraz zložíte, nájdete dnu **dva prázdne papiere**. Citrón, prázdne papiere..., jasné, starý trik!  
Do pohára s alkoholom vložte niť z prikrývky, to bude zápalná šnúra, zapáľte ju a nad plameň priložte papier. Voilá, **Angelinin "denník"** napísaný citrónovou šťavou.  
Prečítate si jej odkaz, Angelina sa zaplietla s nejakými indivíduami a je v nebezpečenstve. Ale o čo presne ide?  
Tak si ešte vezmite zo skrinky pod televízorom **lieky na spanie**, obzrite si kúpeľňu a poberte sa do Willow Creek.  
  
Willow Creek  
Spoznáte sa s knihovníčkou, kúsok sa s ňou prejdete a medzitým sa čo to podozvedáte. No keď sa spýtate na Rád a symbol stromu, náhle zmĺkne a utečie. Akurát ste pred múzeom, tak ho rovno navštívte.  
  
Múzeum  
Pri vchode sa porozprávajte s Bobbym, trochu zaostalým bratom miestneho krčmára Toma. Poprezerajte si v múzeu exponáty, zastavte sa pri Gordonovskej kronike. Škoda, že je vo vitríne a nemôžete obracať strany. Bolo by fajn kroniku získať a zistiť, čo potrebujeme. Keď sa dostanete cez turistov, v otvorenom sekretári si prečítajte niečo o kanalizácii a bunkri zo svetových vojen.  
V zadnej miestnosti vás už čakajú hrôzostrašné scény zobrazujúce udalosti spred rokov. Môžete si niečo prečítať a tiež spustiť figúrky do pohybu. To je všetko, ešte si pod okienkom obzrite alarm.  
V prvej miestnosti preskúmajte veľkú skriňu vedľa kroniky, neskôr vám poslúži, pohovorte si s hladným Bobbym a choďte pozrieť jarmok.  
  
Willow Creek  
Z jarmoku toho veľa mať nebudete, pokecajte teda s Tomom, ktorý v stánku predáva mexické pochúťky. Po rozhovore kúpte **porciu chili** pre Bobbyho a vráťte sa do múzea.  
  
Múzeum  
Dajte chili Bobbymu, za čo vám on na oplátku venuje **prskavku**. Na chvíľu si odbehnite, a keď doje, spýtajte sa ho na jeho bublifuk. Po jedle má Bobby chuť sa pre zmenu zahrať, tak si vezmite prázdnu **nádobku od bublifuku**, v skrini pri kronike nájdete **tekuté mydlo**, ktorým ju naplníte a pred hotelom vo fontánke doň naberiete čistú vodu (nefunguje vždy, dá sa aj zo suda pred múzeom prípadne treba vytiahnuť na móle vo Willow Creek z vody vedro a použiť vodu z neho).  
Dajte Bobbymu naplnený bublifuk, a keď sa s ním začne bavkať, vyberte z jeho bundy **kľúč od vitríny**.  
Pokúste sa vitrínu otvoriť, no práve v tom momente sa z rozhlasu ozve hlas oznamujúci, že múzeum sa pre dnešok zatvára a vy musíte odísť.  
  
Willow Creek  
Vonku vás vydesí podivný chlap, no vás momentálne viac trápi ako sa dostanete späť do múzea. Na nič neprídete, tak sa vrátite do hotela.  
  
Ashburry  
Pred vchodom opäť stretnete knihovníčku Valley, je nejaká podráždená, takže s ňou prehodíte len pár slov.  
Recepčný Murray obdržal list pre Angelinu, no akékoľvek pokusy o jeho prevzatie sú márne a Murray list zamkne do skrinky.  
V Angelininej izbe si všimnete, že niekto hýbal s posteľou. Pod posteľou chýba koberec a nachádza sa tam nejaký kovový uzáver. Odsuňte teda posteľ a pozrite sa bližšie.  
Na poklope je niekoľko symbolov, no keďže ešte nepoznáme správnu kombináciu, neotvoríme ho. Choďte do haly. Nalejte Murrayovi trochu prášku na spanie do jeho čaju na pulte, a keď zaspí, môžete si obzrieť skrinku, kam zavrel dopis pre Angelinu. No tú bez správneho náradia neodomknete.  
  
Krčma  
Oslovte Toma a opíjajte ho dovtedy, kým vám nedá svoj **pakľúč**.  
Keď ho od neho vymámite, hneď ho choďte vyskúšať na skrinku v hoteli. Výška jednotlivých západiek je náhodná, no zakaždým ide o to, aby šedé časti boli zarovno červenej čiary. Ak si nebudete veľmi vedieť rady po istom čase sa zjaví "záchranná páka", ktorou hlavolam preskočíte. Nakoniec sa vám podarí získať list. Presuňte sa preč z haly a list prečítajte. V dopise sa spomínajú dvaja bratia - rozprávači z Nemecka. Keď si prezriete knižnicu, a nájdete Rozprávky bratov Gimmovcov, docvakne vám. Vytrhnite si **obsah** a podľa dopisu si vyhľadajte jednotlivé rozprávky.  
  
**Strana 62 - Včelia kráľovná  
Strana 17 - Biely had  
Strana 1 - Žabí kráľ  
Strana 25 - Sedem havranov**  
  
Spomeňte si na poklop s obrázkami, choďte do Angelininej izby a s týmito poznatkami si ho otvorte. Každému číslu zodpovedá jeden obrázok presne podľa obsahu z knižky. Ak ich správne zoradíte, dekel zmizne.  
No dnu vliezť nemôžete, lebo by ste nič nevideli.  
Vráťte sa preto do hlavnej haly a vezmite si svietiaci suvenír v podobe **posvätného kľúča**. Svietiť ale nesvieti, lebo **batérie** balíček neobsahuje. Tie si ale poľahky vezmete pomocou nožíka z hodín na skrini v chodbe. Vložte ich do svietiacej vecičky a poberte sa preskúmavať podzemie.  
  
Podzemné chodby  
Po zídení otvorom sa ocitnete v spleti chodieb. Dá sa tu pomerne ľahko zablúdiť, a dokonca i prísť o život ak si nedávate pozor. Preto postupujete nasledovne:  
  
**za roh  
dozadu  
dozadu vľavo  
dozadu**  
  
Tu objavíte **kus dreva**, tak si ho vezmite a postupujte:  
  
**dopredu  
späť  
dopredu vpravo  
doprava**  
  
Na schodíkoch leží **kovová tyč**. Kovová tyč sa vždy zíde, takže si ju pridajte k ostatným veciam. Vráťte sa späť, ale naďalej pokračujte smerom **vpravo**.  
Stojíte pred veľkou hrdzavou mrežou. Otvorte ju za pomoci kovovej tyče. Ak si nechcete vyskúšať aké je to prísť gilotínou o hlavu, predtým, než ju budete podliezať ju upevnite kusom dreva.  
  
**dozadu vľavo  
a stále doprava**  
  
Narazíte na ďalšiu mrežu, vedľa ktorej nájdete **kus oblečenia**. Žeby patrilo Angeline?  
Preskúmajte rúru a spustite sa dolu.  
  
Bunker  
Pristanete dosť tvrdo, a váš zdroj svetla to neprežije, takže sa ocitáte v úplnej tme.  
Ale máte zrkadlovku a tá má predsa vstavaný blesk. Tak si aspoň týmto spôsobom môžete na pár momentov osvetliť miestnosť. Medzerníkom si zvýrazníte všetky aktívne predmety. Mali by ste nájsť okrem iného aj **kovovú trubku** a **handru**. V inventári ich skombinujte, namočte v oleji z nádrže a podpáľte vzniknuvšiu **pochodeň**. Zapichnite ju do mreže pri dverách, aby ste sa mohli sústrediť na ostatné veci.  
Do rozvodnej skrine pri dverách strčte visiaci kábel, odstráňte z dverí kovovú tyč, ešte raz nazrite na rozvodnú skriňu a malo by sa vám podariť zapnúť osvetlenie a otvoriť masívne dvere.  
Ďaleko sa ale nedosanete, lebo vedľa vás už očakáva chlap v maske a zamkne vás dnu. Teraz môžete čakať, kým si vás tu znova nevyzdvihne (zrejme by ste sa ale nedočkali), alebo si nájdete spôsob, ako sa vyslobodíte.  
V malej miestnosti je veľa zaujímavých vecičiek, tak sa poobzerajte. **Šróbovák** sa bude hodiť, aj **plynový zapaľovač**, **reťaz** a tiež **hliníková miska**.  
Nožíkom zoškrabte z mreže **hrdzu**, tak isto spravte aj s **hliníkom** z misky. Darren ich automaticky zmieša. Vzniknutý prášok nasypte ho do zámku.  
Pustite varič a zapáľte si oň prskavku, no a tou podpáľte prach v zámku. Ak sa všetko podarí, dvere sa otvoria a vy môžete prejsť do ďalšej miestnosti. Zažnite si, z modrého boxu si vyberte **samonafukovací čln** (Darrenovi sa zmestí do bundy :) ), **krabica s magnéziovými svetlicami** sa tiež môže hodiť. Z krajnej skrinky si vezmite **zapaľovací kábel** a v strednej...  
... v strednej nájdete zakrvaveného Reginalda Borrisa. Vydá zo seba niekoľko slov a následne zomrie. V prvom diely sme si prehľadávania zosnulých užili a inak tomu nie je ani v Black Mirror 2, takže pekne prezrite, čo od Reginalda by sa vám mohlo hodiť. Nájdete len **časť dopisu** a **izolačnú pásku**.  
Ľavá skrinka je plná dynamitu, tak **jeden kúsok** vezmite.  
Medzi haraburdami leží staromódne odpaľovacie zariadenie. Otvorte si príklop a zostúpte dolu. Tam nájdete **kľúč** a **rukavice**. Ďalší poklop sa nedá otvoriť holými rukami. Položte teda na otvor dynamit, pripojte k nemu zápalnú šnúru a vyšplhajte sa naspäť nahor. Druhý koniec pripojte k odpaľovaciemu zariadeniu a stlačte. Trochu to zatrasie, zíďte opäť dolu zistiť, čo narobil dynamit.  
Poklop sa ani nepohol a dynamit na ňom sotva zanechal stopy. Takže inak.  
Tento krát dynamit pripevnite k nosníku na strope (v spodnej miestnosti). Zvyšok zopakujte ako pri predošlom výbuchu (dynamit aj kábel si treba znovu vybrať zo skriniek).  
Ste úspešní, nosník padne a odrazí veko. Lenže nosník tiež zahatil celý vstup, čiže ďalej sa nepohnete. Pripevnite teda reťazou k nosníku nafukovací čln, ktorý ho nadvihne, keď sa nafúkne.  
Zídite dolu, ocitnete sa vo vyschnutej kanalizácii. No jediný východ je príliš vysoko a vy predsa nelietate...  
Ale môžete sa kanál pokúsiť zaplaviť a hore preplávať. No holé káble pri rebríku by vám váš pokus mohli značne sťažiť. Takže polepte tenké rukavice s izolepou, vyšplhajte sa hore a postarajte sa o káble. Na samom vrchu si vezmite pri skrinkách **žltú hadicu**. V prvej miestnosti s veľkými nádržami je ešte jedna taká **hadica** (v prípade že ste si nejakým spôsobom zamkli dvere, prvú páku vo vedľajšej miestnosti zdvihnite hore). Spojte ich a pripojte k nádrži. Druhý koniec hoďte do kanalizácie z miestnosti, kde ste zhodili nosník, vráťte sa zase k nádržiam a pustite vodu.  
Preplávajte k mreži, no voda rýchlo stúpa, vzduch vám dochádza a mreža je napevno zavretá!  
Ak nechcete zomrieť, tak ju rýchlo za pomoci kľúča odstráňte.  
Všimnite si starý voík, kopy kameňa a s dieru v zemi. Pri zábradlí je **ťažká reťaz**, tak si ju zoberte. Na ľavo od dverí je tlačidlo, ktorým si otvoríte dvere do miestnosti odkiaľ ste práve priplávali. Z kompresora kľúčom odnímte **koleso** a primontujte ho a vozík. To bude skvelá substitúcia za chýbajúce koleso. Posuňte vozík na okraj jamy prekrytej doskami, tie sa rozpadnú a zvyšok odstráňte. Pripojte na vozík jeden koniec reťaze a druhý pripevnite na mrežu na opačnej strane miestnosti. Teraz vozík naložte kameňmi a pokúste sa ho posunúť do priepasti. Samozrejme že s ním ani nepohnete, takže si zaobstarajte dosku a skúste to znovu. Cesta je voľná!  
Prepchajte sa dierou a ocitnete sa v miestnosti, kde sa zrejme stretáva onen záhadný rád so symbolom stromčeka. Otvorte si dvere a...  
  
  
  
4. kapitola  
  
Na poschodí  
Prebudíte sa pripútaní o stoličku v nejakej zadebnenej zatuchnutej miestnosti. Za vami stojí **fľaša s petrolejom**, hoďte ju do svetla, ktoré preniká dnu pomedzi laty na okne. Poobzerajte sa po okolí, užitočný bude aj **sklenený črep**, **drevená palička** a **stará handra** (v tejto časti hry občas veci "vypadávajú" z inventára, tak si ich treba viac krát zodvihnúť).  
Na ležiacu fľašu použite črep. Vytečie z nej petrolej, doň namočte handru. Vezmite si ešte jeden črep a použite ho na fľašu s handrou. S pomocou svetla sao rozhorí ohienok. Použite naň paličku a tú v inventári skombinujte s lanom, čím sa uvoľníte.  
**Lano** sa bude ešte hodiť, tak si ho aj s ostatnými **kúskami** schovajte. Z regála vezmite **hlavu**. Dlhé lano prehoďte cez stropný trám. Pod svietnikom na stene si všimnite tajnú poličku, otvorte ju a získate **hračkárske autíčko**.  
Keď strhnete zo steny napravo od okna **záves**, objavíte rodostrom Gordonovcov. Ešte si vezmite **figurínu**. To je zatiaľ všetko, čo môžete urobiť, tak opatrne vyjdite z izby.  
  
Prízemie  
Tam budete mať akúsi víziu alebo snáď skôr halucináciu, uvidíte starú dámu hrajúcu na klavír, no tá zakrátko zmizne. Ocitnete sa späť v realite, a zrejme už spoznávate, kde vás odviezli. Samozrejme Darren to ešte netuší. Už v realite pozorujete Bobbyho z múzea vo Willow Creek ako telefonuje. Bobbyho úloha je tiež strážiť vás, čiže utiecť by nakoniec nemuselo byť príliš zložité.  
  
Na poschodí  
Vráťte sa do izby na poschodí. Na stoličke poskladajte zo zozbieraných vecí figurínu, ktorá vás bude zastupovať v čase vašej neprítomnosti. Prikryte ju plachtou predtým zakrývajúcou rodostrom.  
Na "balík" ležiaci pri dverách uviažte lano, druhý koniec prehoďte hore cez trám na strope.  
Teraz použite na dvere autíčko. To sa skotúľa po schodoch dole, a Bobby sa preto príde hore pozrieť čo sa deje. Uvoľnite povraz so závažím a pošlite Bobbyho na čas do sveta snov. Priviažete ho na vaše miesto a môžete sa pobrať dolu.  
  
Prízemie  
Autíčko si zase schovajte, zo stola si vezmite **papier od masla** a z krbu vyberte **kúsok zuhoľnateného dreva**.  
V rohu vás upúta bohato vyrezávaná truhlica. Pomocou papiera a zuhoľnateného dreva obkreslite **vzor** z truhlice. Dve čiary a niekoľko bodiek.  
  
Pre hudobne založených by nemal byť problém vydedukovať, že ide o notový zápis, a taktiež noty rozlúštiť, ostatným poslúži obrázok.



Takže podľa prekresleného vzoru truhlice by mala melódia znieť takto (zahrajte ju na klavíri): **c - e - e - d - g - e - d - e**.  
Keď sa trafíte, klavír vám odpovie ďalšími tromi tónmi: **e - d - g**. Vychádzajúc z toho, že oktáva sa začína pri C, priradíme tónom písmenká a získame kód k zámku na truhlici: **3 - 2 - 5**.  
Dnu nájdete **všetky vaše osobné veci**.  
  
Vonku  
V spustnutej záhrade narazíte na mladého lovca upírov. Porozprávajte sa, dajte mu autíčko, ktorý, ste odlákavali pred chvíľou Bobbyho, a požiadajte ho, aby dával pozor, či niekto nepôjde, kým sa vy budete rozhliadať po okolí.  
Odhodí **sekeru** (zaujímavá zábavka), vy si ju vypožičajte a môžete sa ísť rozhliadať.  
Spred rozpadnutej budovy si vezmite zo zeme **hadicu** a potom pokračujte ďalej prelezením cez spadnutý strom, dozadu až k hrobke.  
Po ceste si pri dverách domu všimnite **hák**. Sekerkou ho odstráňte a vezmite.  
Pred hrobkou leží na zemi **kladkostroj**. Vyzerá funkčne, tak si ho pridajte k ostatným veciam.  
V hrobke si zo zeme vezmite **popruhy** a preskúmajte sarkofágy. Ako už spomínal malý chlapec a aj podľa stôp na sarkofágu, musela ho už pred Darrenom otvoriť Angelina. Teraz je rad na vás, no holými rukami to nepôjde.  
Pred hrobkou rastú tri **stromčeky**, tak ich vyrúbte. Spojte ich kúskami lán z vrchnej izby, vznikne trojnožka a tú umiestnite nad sarkofág. Na trojnožku pripevnite kladkostroj, na sarkofág popruhy, a zodvihnite veko.  
Nože sa pozrite, čo ponúka vnútro sarkofágu. V podstate nič, je to priechod do vežičky.  
Súdiac podľa kráteru tu muselo dôjsť k explózii. Nájdete **fascikel**, vezmite ho a preštudujte obsah. Nachádzajú sa v ňom **novinové články** popisujúce sériu vrážd na Black Mirror. Na stene visí **plagát** zobrazujúci výskyt jednotlivých krvných skupín. Podľa neho je najčastejšou krvnou skupinou **AB, potom B, A a 0**. Vedľa ležiaci trezor neotvoríte bez správnej kombinácie, a čuduj sa svete, je ňou postupnosť krvných skupín.  
V trezore nájdete **krvné vzorky** Gordonovcov. Zrejme po nich pátrala Angelina. Teraz sa musíte nejak vrátiť do Willow Creeku.  
Sekerkou odstráňte poškodené časti **záhradnej hadice**. Zodvihnite **plastovú trubku**. Mohli by ste ňou spojiť dve časti hadice, ktoré vznikli, ale žiaľ sa to nepodarí. Stojí tu ale zváračka, tak ňou nahrejte rúrku a skúste to znova. Tento krát sa vám podarí nadpojiť dve časti hadice a získate tak **jednu dlhú**. Vráťte sa do hrobky.  
Tam vás už čaká mladý lovec oznamujúc, že sa blíži Tom. Pošlete ho domov a poberiete sa k zbortenému domčeku kúsok od hrobu. Do bažiny ponorte jeden koniec hadice. Choďte za roh k vežičke a zapojte hadicu ku kohútiku. Pustite vodu, zakričte na Toma a pobežte k bažine.  
Tom sa zaborí po pás v bažine, zahodí pištoľ a po krátkom rozhovore aj **kľúče od auta**. S nimi sa odveziete do Ashburry.  
  
Hotel  
Murray má pre vás **dopis**. Je od Angeliny, čo samozrejme poteší, lenže začínate mať pochybnosti o jej úprimnosti. Večer sa máte ale stretnúť pri majáku a tam sa snáď všetko konečne vyjasní. No ešte predtým musíte ísť do múzea dokončiť veci započaté.  
  
Múzeum  
Múzeum je otvorené, no dokiaľ sa tu premávajú turisti, nemôžete si odomknúť skrinku s kronikou. Schovajte sa teda do veľkej skrine, odkiaľ ste predtým brali mydlo do bublifuku a vyčkajte, kým sa múzeum uzavrie a opustí ho aj posledný návštevník.  
Než sa dostanete zo skrine, stihne sa zotmieť. Konečne si odomknite vitrínu a prelistujte kroniku. Zaujímavé čítanie.  
Keď si dočítate, bolo by fajn nájsť spôsob ako sa odtiaľto dostať bez spustenia alarmu. V odpadkovom koši nájdete žuvačku zabalenú v **hliníkovej fólii**. Zo šijacieho stroja si vezmite **drevenú dosku**. Tú položte na drvič dreva pod okienkom s alarmom (v zadnej miestnosti).  
Za pomoci žuvačky a jej obalu premostite káble okolo okna, a potom hurá na vzduch.  
Vonku vám zaveršuje opäť divný chlap, no tento krát vám jeho táraniny prídu povedomé. Niečo podobné jeho slovám ste predsa našli na lístočku pri mŕtvom Reginaldovi Borisovi!  
Keď sa ho na to spýtate, povie vám niečo o ľuďoch v lese aj o bielych maskách.  
Vyberiete sa teda do ich zhromažďovacej sály.  
  
Zhromažďovacia sála rádu  
Keď začujete hlasy, schovajte sa za výťah. Pomaly sa miestnosť začne napĺňať a Darren sa snaží o niečo priblížiť. Prezradí vás potkan, a tak rýchlo utečte cez otvor, ktorým ste sa pred časom dostali dnu.  
  
Bunker  
Bežte do hlavnej miestnosti, v ktorej je Borisova mŕtvola. Zahatajte masívne dvere kovovou tyčou z vášho inventára. Keď budete príliš pomalý, je po vás.  
Tri páky na stene rýchlo nastavte na: **hore - dole - dole** a pobežte ďalej. Dvere v miestnosti s nádržami zaistite prostredníctvom rozvodnej skrine.  
Vezmite si **kovovú tyč** a **hadicu** a spojte ich. Takto hadicu prehoďte otvorom, cez ktorý ste sa zošmykli dnu.  
Na poslednú chvíľu sa vyšplháte do kanalizácie, tak bežte do spleti chodieb smer. Keď sa dostanete k mreži, ktorú ste predtým podliezali, odstráňte kus dreva a bežte ďalej.  
  
Hotel  
Vyjdete v Angelininej izbe, kde vás už očakáva Murray. Ďalší hotel, v ktorom sa už nebudete môcť ukázať. Aj tak nie je čas na rozpravy, pretože Angelina by vás už mala očakávať pri majáku.  
  
Sharp Edge  
Darren kričí na Angelinu, no nik sa neozýva. Po chvíľke hľadania v tráve objavíte...  
  
  
  
5. kapitola  
  
Sharp Edge  
Dosť strašidelný večer na útese pri majáku. Darren má opäť svoje vidiny / vízie, keď prečíta meno na náhrobku, zjaví sa krvácajúci Fuller.  
Na strome sa zjaví Darrenova matka a vykričí mu: "Už viac nie si mojím synom!"  
Nakoniec sa ešte zjaví Reginald Boris.  
  
Akadémia  
Prebúdzate sa medzi ruinami starej akadémie, zrejme to všetko bola len zlá nočná mora. Po všetkých doterajších skúsenostiach by sa snáď nik nečudoval.  
Postavte sa a zistite, čo / kto sa ukrýva pod strieškou v rohu. Svoj domov tu našli Ralph a pán Bubby (spomínate si na sanatórium v Ashburry? Žeby toto bol po tých tokoch fakt Ralph a nie iba ďalší výplod? ...hm). Ralph vám porozpráva o tom, ako bol predtým v sanatóriu a dozviete sa od neho aj ďalšie zaujímavé veci. Môžete si obzrieť okolie, ale skôr či neskôr sa vrátite späť k majáku.  
  
Sharp Edge  
Nachádzajú sa tu nejaké veci, ktoré potrebujete - **nožík** a **šachová figúrka kráľa**. Na strome visí **odkaz** s rozmiestnením šachových figúrok.  
  
Akadémia  
Pred zvláštnou bránou sa nachádza portál so šachovnicou. Kráľ zapasuje do vrchnej diery a vy začujete kliknutie. Obďaleč je pohodená figúrka **dámy / kráľovnej**, tá patrí do ľavej diery. Napravo od brány medzi kameňmi nájdete aj jedného pešiaka - jeho miesto bude v spodnom otvore. Chýba nám ešte jedna figúrka, a síce koník, no toho má Ralph. Treba mu nájsť novú zábavku, tak odrežte z neďalekého krovia **konárik** a vystrúhajte mu z neho **píšťalu**. Tú vám potom s radosťou vymení za **koňa**.  
Umiestnite ho do posledného prázdneho otvoru - klik - a otvor sa odsunie. Na zemi leží Angelinin spacák a ruksak, v ktorom nájdete jej **denník**. Pozorne si všetko prečítajte. Angelina spomína nejakú mozaiku, no po preskúmaní miesta ju nikde nenájdete. Mohol ju snáď ukradnúť havran, ktorý lieta okolo?  
Havran letel smerom na hrad a vy sa rozhodnete, že ho budete nasledovať.  
  
Black Mirror  
Napravo od hlavnej brány leží **konár**. Vezmite si ho. Nazrite do schránky, vyskúšajte zvonček. Keď sa nedá dnu dostať normálnou cestou, skúste to násilnou - konárom vypáčte bráničku.  
Prejdite cez záhradu k vchodu, kde vás už privíta Louis, záhradník. Príde aj Bates a vy sa predstavíte ako policajný úradník.  
  
Hala  
Porozprávate mu o Angelininom osude a ukážete i jej fotku, načo vás Bates pustí dnu. Zavedie vás k majiteľke hradu Viktórii a Eleanor, ktorá vlastní panstvo vo Wallese. Teda teraz vlastne už len to, čo ostalo. Vypýtate si povolenie poobzerať sa po zámku a po okolí, a nakoniec ho aj dostanete. Ešte si od Eleanor vypýtajte **kúsok vlny** z jej koša.  
Obzrite si veľký glóbus, na ktorom si všimnete kamennú dosku. Sú na tej vytesané rozličné mená, medzi inými i meno, ktoré spomínala Angelina vo svojom denníku. Kľudne by toto mohlo byť miesto, kde sa chováva ďalší kúsok mozaiky na vstup do akadémie. No ako sa k nemu dostať?  
  
Kuchyňa  
Tu nájdete Sally, Batesovu výpomoc. Veľa sa od nej ale nedozviete. Kuchyňa je plná zaujímavých vecí, takže nemiňte **čajovú lyžičku** na skrinke, a ani **gumáky** pri dverách.  
  
Stajne  
Vezmite si **rebrík** opretý o budovu. Naľavo od neho je debnička s náradím, z nej vylovte **kladivo**. Louis je pod čiernou limuzínou, tak ho na chvíľu vytiahnite z práce. Po rozhovore sa Darrenovi zdá, ako keby bol jediným normálnym človekom na hrade.  
Oprite rebrík o studňu, kde hore tróni čierny havran. Ten sa ale zo svojho hniezdočka len tak ľahko nepohne, tak ho treba nejak zabaviť. Oproti na zábradlie priviažte lyžičku, to by ho mohlo dostatočne odpútať. Stane sa, havran odletí preskúmať lesklú vec na zábradlí a vy si v kľude môžete vziať **prvý diel mozaiky**.  
Keď už ste tu, tak v bahne trochu pomáčajte čižmy z kuchyne.  
  
Hala  
Chýba Lady Victoria, no keď prejdete k ľavým dverám, začujete ju ako telefonuje. Zdá sa, že v telefonáte ide o Darrena... Dlho ale počúvať nebudete, tak sa ospravedlňte a vyjdite na poschodie.  
  
Kúpeľňa  
Dvere napravo vedú do kúpeľne. Pekná, priestranná, lesknúca sa od dokonalej čistoty. Momentálne tu ale nie je nič zaujímavé, tak na chodbe vyskúšajte ďalšie dvere, ktoré vedú do Batesovej izby. Tie sú ale zamknuté.  
  
Knižnica  
Vráťte sa na prízemie a vojdite do knižnice. Hneď napravo pri vchode visí na ste nádherný rodostrom rodu Gordonovcov. A to je tu zatiaľ všetko. Môžete sa ešte porozprávať so starými dámami v hale, no akýkoľvek pokus dostať sa do útrob glóbusu bude nateraz márny.  
  
Kuchyňa  
Pokúste sa vziať čajník, no Sally vás okríkne, že sa ho nemáte dotýkať. Nič to, beztak v ňom čaj nie je. Ale dozviete sa, že Bates je práve vo Willow Creek a nejaký čaj šiel kúpiť.  
  
Kúpeľňa  
Veľmi vhodný čas započať dielo skazy. Dokonalo čistú kúpeľňu pošliapte zablatenými gumákmi.  
  
Kuchyňa  
Poinformujte o tom Sally, ktorá okamžite vyštartuje, aby všetko bolo opäť čisté skôr, než sa vráti Bates. Požičajte si **čajník** a položte ho na stolček pri kreslách v knižnici. Ale k prázdnej kanvici asi dámy nezavoláte. Vo Willow Creek si tiež nemôžete len tak pobehovať a kupovať čaj, pretože tam strašia maniaci z rádu v bielych maskách.  
Zavolajte teda Murrayovi (telefón je na poschodí na chodbe), že chcete odcestovať, tak nech pripraví účet, a že sa do pol hodiny dostavíte.  
  
Willow Creek  
Každý s každým je spolčený, už neviete komu veriť, no je viac než jasné, že členovia rádu sú práve na ceste do Ashburry a idú si po vás. Tým pádom je Willow Creek nateraz bezpečné.  
Po príchode vidíte Batesa ako vychádza z knižnice a mieri si to priamo za Tomom, s ktorým následne debatuje.  
Jediné miesto, kde by ste čaj mohli zohnať je Tomov pub. Treba vypáčiť zámok na dverách. Západky sú usporiadané náhodne, no princíp je presne ten istý ako na zámke skrinky v Asburry - šedé časti musia byť v rovine s červenou čiarou. Zoberte **čaj** a pobežte späť na hrad.  
  
Knižnica  
Položte čaj ku kanvici a choďte do kuchyne povedať Sally, že Bates nakázal, aby zvolala dámy na čaj.  
  
Kúpeľňa  
Teraz máte priestor aj nejaký ten čas na to, aby ste otvorili schránku v glóbuse. Akurát že neviete ako. Choďte do kúpeľne. Keď sa pozriete do zrkadla, vystúpi z neho postava a ukáže prstom na stenu oproti. Je šialenstvo dedičné?  
No dobre, za pokus to stojí. Rozmláťte kachličky kladivom a nájdete **papierik**. S jeho pomocou otvoríte glóbus.  
  
Hala  
Na zábradlí okolo glóbusu sú malé biele výstupky. Zatlačte ich podľa papieriku v poradí 2 - 4 - 5. Kamenná platňa povolí a vy si môžete vziať **druhú časť mozaiky**. Navštívte Batesa.  
  
Batesova izba  
Porozprávajte sa s ním, je už starý a chorľavý, no večne odovzdaný svojej práci. Popremýšľajte ako ho vymknúť mimo izby. Dostanete nápad, tak choďte do kúpeľne.  
  
Kúpeľňa  
Vezmite **mop** a upchajte ním vaňu. Čo za detinské nápady to sú, hm... Pustite kohútik. Vaňa sa naplní a pomaly z nej začne voda vytekať von. Povedzte to Sally a oboznámte aj Batesa. Ten odíde z izby, a teda si to tam môžete obzrieť.  
  
Batesova izba  
Na pravom konci postele objavíte schovaný **malý kľúčik**. Ním otvoríte zásuvku v komode. Vyberte z nej **fotku** a **dokumenty**. Nájdete aj šperkovnicu, no tá je zapečatená pomocou zámku so symbolmi. Kombináciu samozrejme nepoznáte a na triafanie na slepo niet času. Medzi dokumentmi nájdete ešte papierik so štyrmi vetami.  
  
**Na obraze Sira Egmonta  
Najstaršia sestra zakladateľa  
Moje rodné meno  
Počet nýmf**  
  
Skvelé, v tomto anglickom svete majú snáď všetci záľubu v hádankách. Takže začnime od toho najjednoznačnejšieho - počtu nýmf. Na chodbe si obzrite obraz zachytávajúci nymfy. V jeho rohu objavíte rímsku **18**.  
  
Black Mirror  
Choďte k hlavnej bráne. kde sú tri nymfy. Každá má na podstavci číslo. Napravo **1**, v strede **19**, naľavo **20**. To by mali byť všetky nymfy v areáli. Keď číslam priradíte písmená abecedy, dostanete **R - A - S - T**. Trochu ich poprehadzujeme a získame prvý symbol k zámku na Batesovej pokladnici - **STAR, čiže hviezdu**.  
Skontrolujte ešte schránku. Je v nej list pre Batesa, konkrétne faktúra za jeho náhrobný kameň :(  
Vo vnútri stojí celé jeho meno, a síce Edward Barholomes.  
  
Knižnica  
Zájdite za dámami a dozviete sa niečo o pôvode mena Bartholomes. Svätého Bartholomesa kedysi stiahli z kože a preto jeho meno predstavuje aj **nôž**. Takže máme druhý symbol.  
V rozhovore sa dozviete aj meno zakladateľa hradu - Frederic Arthur Gordon. Choďte teda k rodostromu a bližšie si ho obzrite. Nájdete premaľované miesto, a nájdete aj Frederica Arthura a jeho sestru - **Rose, ružu**.  
Už vám chýba rozlúsknuť len o aký obraz akého Sira Egmonta ide a čo s tým.  
  
Kuchyňa  
Snáď Sally by mohla vedieť. Ale jej brat práve dostal pokutu a ona vám odmieta čokoľvek povedať, dokiaľ ju - ako policajt - nezmažete. Poviete jej, že to skúsite, potom choďte za Batesom v hale. Spýtate sa, odkiaľ pochádza Sally, a dozviete sa, že z usadlosti v Sussexe.  
  
Chodba  
Na poschodí sa nechajte spojiť (telefón) s Rupertom Woodom, Sallynym bratom. Trochu ho povoďte za nos, až sa dozviete, že má 34 rokov.  
  
Kuchyňa  
Uistite Sally, že ste vec s pokutou vyriešili, a ona vám za to prezradí, že Sir Egmont sú vločky do mlieka a na obale je zobrazený **kríž**. Skvelé, máte všetky znaky - **kríž - ruža - nôž - hviezda**, tak choďte do Batesovej izby.  
  
Batesova izba  
Usporiadajte symboly (hore bude kríž, vpravo ruža, dole nôž a naľavo hviezda) krabička sa otvorí a vy z nej vyberiete **polovicu medailónu** a **veľký kľúč**. Ten zapasuje do "zakázaných dverí" na prízemí.  
  
Zakázané krídlo  
Prejdite až nakoniec chodby do jedinej prístupnej izby. Na zemi nájdete malú **drevenú platničku**. Na konci chodby vás hypnotizuje divné masívne zrkadlo. Má v sebe otvor, do ktorého by zapasovala gulička.  
  
Akadémia  
Cez Sharp Edge prídete do Akadémie, snáď Ralph by mohol vedieť, čo s platničkou. Rozpozná ju a dá vám **puzzle**, ktoré mu kedysi venovala jedna milá pani. Darrem poznáva hru z detstva a pokúsi sa ju vyriešiť. Po úspešnom zdolaní hlavolamu vypadne z neho **gulička**.  
  
Zakázané krídlo  
Vráťte sa k zrkadlu a použite naň guličku. Čaká vás ďalšia minihra. Jednotlivé cesty treba priebežne nastaviť tak, aby sa gulička dostala stredom dnu. Keď sa tak stane, zrkadlo sa odsunie a vám sa zjavia dvere do ďalšej miestnosti.  
V zásuvke písacieho stolu nájdete **tretiu mozaiku**. Pustíte hraciu skrinku...  
  
  
  
6. kapitola  
  
Zakázané krídlo  
Nájdete svoju skutočnú matku. Všetko vám vyrozpráva a celý príbeh týmto dostane nový rozmer.  
Poberte sa za Luisom. Tvrdí, že o ničom nič nevie, a že ani Sally nevidel. Vydáte sa ju hľadať a nakoniec ju objavíte v kúpeľni, a ako sa už stalo zvykom - mŕtvu.  
  
Kúpeľňa  
Preskúmajte jej telo a všimnete si, akoby jej pravá ruka na niečo ukazovala.  
Zavrite okno a pustite horúcu vodu. V kúpeľni sa oteplí a všetko sa zarosí, a na vani sa zjaví písmeno "B". Má nás to snáď nalákať na falošnú stopu?  
S týmto poznatkom môžete kúpeľňu opustiť. Vlastne nemôžete, pretože Black Mirror je v plameňoch. Zo zásuvky si vezmite **uterák**, namočte ho a choďte do haly.  
  
Hala  
Všetko je v plameňoch a pri veľkom glóbuse nachádzate Batesa. Chcete mu pomôcť, no Bates umiera a želá si zomrieť tam, kde sa narodil a kde strávil väčšinu svojho života. Naposledy vydýchne, zavriete mu oči a opustíte hrad.  
Minulosť sa zase opakuje.  
  
Black Mirror  
Pred hradom čaká Luis a ohrozuje vás pištoľou. To on zapálil hrad, no za vraždy odmieta niesť zodpovednosť. Donúti Darrena / Adriana nastúpiť do auta a odvezie vás za... ANGELINOU!  
  
Akadémia  
To ona stojí za všetkými vraždami, všetko pekne nakamuflovala, nafalšovala si dokonca denník a zabila knihovníčku, aby predstierala vlastnú smrť... posadnutá honbou za tajomstvami krvi Gordonovcov...  
Odteraz pekne musíte vykonávať všetko, čo vám prikáže, pretože má vašu matku ako rukojemníka, a podľa všetkého je dostatočne šialená na to, aby ju poľahky odpravila zo sveta.  
Takže sa dajte do práce. Zodvihnite **lampu**, do podstavca vložte tri kúsky mozaiky, a pred mozaiku položte lampu. Vezmite ešte horiacu **sviečku** a zapáľte ňou lampičku. Darren si poreže ruku a dotkne sa brány. Brána sa otvorí a vy sa premiestnite do veľkej haly.  
  
Veľká hala  
Na zemi je rozmiestnených osem platní, ktoré sa dajú stláčať. Na otvorenie ďalšej brány musíte všetky naraz zaťažiť. Problémom je, že ste len štyria.  
Napravo od brány leží **lístoček**, je to niečo ako návod na použitie. Podľa neho druhá platňa vľavo otvára kamenné dvere. Skúsime to, na výber veľmi nemáme, našťastie sa nemýlime, takže požiadajte mamu, aby sa sem postavila. Urobí to a vy choďte do miestnosti naľavo.  
  
Miestnosť vľavo  
Na stene sú štyri fresky, zobrazujúce štyri ročné obdobia (z nejakého dôvodu sa mi pri pohľade na nich vybavujú staré ruské rozprávky...).  
Obzrite si strom napravo, z textu si možno domyslieť, že odkazuje na snehovú vločku. Jesenný strom vedľa zase na veterný mlyn. Letný hovorí o ohni a podľa stromu naľavo by mohlo ísť o snežienku.  
V strede, medzi obrazmi, sa nachádza mechanizmus. Navrchu je symbol slnka, čiže pôjde o leto. Tak posúvajte symbolmi, aby sa na jeho mieste zjavil oheň. Podobne urobte aj s ostatnými - naľavo snežienka, dole vločka a napravo veterný mlyn. Pokiaľ rozlúštite rébus správne, v štyroch stĺpoch sa otvoria komory. Sú v nich **tri palice s ornamentami**, vezmite ich a vráťte sa do haly.  
  
Veľká hala  
Keď sa postavíte na tretiu platňu v ľavom polkruhu (od spodku), spadne z vrchu mechanizmus s hrotmi. Darren odskočí. Poobzerajte sa po zemi, pretože sa z neho odlomil kúsok čepele a vy získate **nôž**, ktorý sa zachvíľu zíde. Krajnú platničku neskúšajte, lebo zle skončíte. Po preskúmaní si všimnete, že táto má otvor. Do neho zapasuje jedna z palíc.  
Zvyšné dve zapichnite napravo dole a naľavo dole (na platniach, do ktorých palice pasujú vidno na kraji malé dierky). Teraz postavte matku na druhú platničku odvrchu napravo (treba najprv otestovať na vlastnej koži), na čo sa otvoria aj kamenné dvere napravo.  
Rekapitulácia: žltá palica v ľavom polkruhu úplne dole, zelená v ľavom polkruhu úplne hore a modrá v pravom polkruhu úplne dole, matka v pravom polkruhu na druhej platni zvrchu.  
  
Nad halou  
Vystúpte na poschodie, kde sa nachádza zložitý mechanizmus lán na stene a reťazí držiacich kamenné bloky nad veľkou halou (čo tak na niekoho nejaký pustiť?).  
Obzrite si dôkladne laná a jednotlivé znaky. Budeme ich totiž zoraďovať na doske pri vchode. Začneme prvým lanom naľavo od tabuľky.  
Na doske je päť vecí, ktoré potrebujeme vedieť na úspešné zdolanie mechanizmu:

1. **symboly zoraďujeme od vrchu dole tak, aby boli totožné so symbolmi pri lane**
2. **vždy platí symbol medzi lankami (buď vpravo alebo vľavo od páčiek)**
3. **podľa toho, na ktorý smer ukazuje páčka, určujeme aktívny symbol (keďže sú na každom riadku dva páry laniek, mali by sme inak označené dva symboly)**
4. **dole sa zobrazí vždy obrázok toho, čomu prináleží lano**
5. **na záver vždy potvrdzujeme tlačidlom**

Takže zoradíme si symboly podľa prvého lana (obrázok), obrázok nám ukáže, čo sme si vybrali, tak stlačte tlačidlo.



Po zadaní symbolov z tretieho lana sa zjaví kamenný blok. Choďte k lanu a prerežte ho. Pobežte dole skontrolovať čo sa stalo.  
  
Veľká hala  
Fu, bolo to správne lano a pristálo pri vašej mame. Povedzte Angeline, že sú už deaktivované všetky padajúce bloky a potrebujete Louisa, aby sa na jeden postavil. Louisovi sa to veľmi nepáči, ale nakoniec tak urobí a padne naňho blok s ostňami. Hups :)  
Nevadí, každopádne ostali už len dve nezaťažené platne, tak sa na jednu postavte vy a na druhú Angelina.  
Zodvihne sa mreža a vy prejdite k bráne. Otvorte ju.  
Dnu sa to trochu zvrtne a Darren utečie, no vonku čakajú ľudia z Rádu a priateľskí práve nie sú. Takže neostáva nič inšie než sa vrátiť a postaviť sa Angeline.  
  
  
Tak sa už len oprite a vychutnajte si záver druhej časti Black Mirror.  
... a tešte sa na ďalšiu! :)  
  
  
  
Extras - Bonusový obsah  
  
Zaiste ste si v hlavnom menu všimli kolonku "extras" (bonusy?). Keď si ju otvoríte, nič moc sa nedá robiť.  
Počas hry pribudnú len videá, takže na konci si môžete všetky pekne prezrieť.  
Na odhalení obrázkov a minihier budete musieť trochu zapracovať. Niektoré predmety, objekty či postavy sa totiž počas hry dajú odfotografovať, a tie sú vstupenkou k prehliadateľnému bonusovému obsahu.  
Jedno upozornenie: niektoré fotografovateľné predmety sa po niekoľkonásobnom preskúmaní stanú neaktívnymi, takže foťte včas!  
  
Zoznam odfotografovateľných predmetov v hre:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kapitola** | **Bonus** | **Miesto** | **Fotografovateľný predmet** |
| 1. | obr. 23 | pivnica fotolabu | krabica s opravenými poistkami |
| 1. | obr. 21 | zadný dvor fotolabu | sušiak na prádlo |
| 1. | obr. 02 | ulica | vchod do Eddieho obchodíku |
| 1. | obr. 22 | prístav | oceán |
| 1. | obr. 03 | Biba's diner | doktor |
| 2. | minihra 1 | policajná stanica | vyriešený fantómový obraz |
| 2. | obr. 04 | policajná stanica | policajtka |
| 2. | minihra 2 | Biba's diner | kontajner (po tom, čo zahodí dopis) |
| 2. | obr. 17 | tmavá komora vo fotolabe | kriedou obkreslené telo na zemi (po Fullerovej smrti) |
| 2. | obr. 16 | nemocnica / márnica | Fullerovo telo |
| 2. | obr. 01 | hotel / Angelinina izba | poháre na stole |
| 3. | obr. 06 | Willow Creek | ulica v strede dedinky |
| 3. | minihra 5 | múzeum | Bobby hrajúci sa s bublifukom |
| 3. | obr. 07 | krčma | poháre od piva na bare |
| 3. | obr. 08 | Ashburry | Murray bo prebudení sa |
| 3. | obr. 14 | podzemie | nádrže s vodou v prvej miestnosti |
| 3. | obr. 27 | podzemie | kompresor |
| 3. | obr. 05 | podzemie | obsah prostrednej skrinky |
| 3. | obr. 15 | podzemie | diera, ktorá vznikla po posunutí vozíka a odsunutí drevených lát |
| 4. | obr. 09 | zámok / horná izba | dvere |
| 4. | minihra 3 | zámok / hala | klavír |
| 4. | obr. 24 | vonku | socha pred zámkom |
| 4. | obr. 10 | zadná záhrada | monolit |
| 5. | obr. 19 | akadémia | kamenná hlava nad vchodom |
| 5. | obr. 26 | Sharp Edge | obhorená tráva |
| 5. | obr. 25 | akadémia / vnútri | podstavec na mozaiku |
| 5. | obr. 12 | Black Mirror / knižnica | rodostrom Gordnovcov |
| 5. | obr. 11 | Black Mirror / zakázané krídlo | zrkadlo |
| 5. | minihra 4 | Black Mirror / tajná izba | hracia skrinka |
| 6. | obr. 18 | Black Mirror / kúpeľňa | Sallyno telo |
| 6. | obr. 13 | akadémia / hala s platňami | mreža na veľkej bráne |
| 6. | obr. 20 | --- | zobrazí sa po dokončení hry |