

# Přítmi

Jelikož hra Přítmi ze zářiového Score CD potrápila nejednoho adventorologa, rozhodli jsme se nyní uveřejnit kompletní řešení.



a zmáčkní vypínač. Pak negativ prozkoumej. Na jednom snímku uvidíš postavu stojící v průjezdu.

Prozkoumej ji, vypínačem vypni světlo a polož fotopapír na desku. Zapni a vypni proud, otoč se doleva ke kádinkám. Dej do nich exponovaný fotopapír, aby požadovaný snímek vyvolal. Vypínačem u dveří vypni červené světlo a snímek odnes na komisařství. Doma pak znovu prohlédni negativ. Na jednom snímku vlevo od toho s mužem v průjezdu leží u dveří sekera, patrně vražedná zbraň. Prohlédni si ji lupou a odejdi o tam uvědomit komisaře. Toho tvé vysvětlení neuspokojí. Jdi tedy opět na místo činu. Nejprve dopředu. Zde si prohlédni dveře do sklepa. Přes policejní pečť se ale nedostaneš. Vrať se o obraz zpět (v levé části schody nahoru a uprostřed dveře do sklepa) a pokračuj rovně dozadu (! - šipka dozadu se objeví pouze na malém prostoru vpravo od zadních dveří). Zde si prohlédni podlahu za zábradlím. Je to alternativní vchod do sklepa. Zatím tam ale nemůžeš, protože tam ještě policajti neskončili. Vrať se zpět do haly a prohlédni si seznam nájemníků vedle dveří do sklepa. Až se dozvíš jméno (Anastázie Vovesná), vyjdi po schodech nahoru. Pokračuj doleva na pavlač. Prohlédni si Liebermannovy dveře a zaklepej na dveře vedle. Popovídej si s paní Vovesnou, odemkne ti pak dveře na půdu.

## DEN 1

Ve svém brlohu seber ze stolu vedle gramofonu fotopapír. Chvilí počkej, přijde detektiv a vyslechne tě. Po jeho odchodu klikni na zásuvku pod plakátem Rolling Stones. V nastalé tmě musíš nejprve najít šňůru (kurzor se zde změní v ruku) a tu pak dát zpět do zásuvky (pravou myšičku vybereš z inventáře a klikneš jí na zásuvku). Jdi ven a odevzdej slečně film k vyvolání. Po návratu domů jdi znovu ven - tentokrát na místo činu. Po rozhovoru s komisařem se opět ocitneš doma. Do třetice jdi ven vyzvednout si vyvolaný film. Ten pak odnes na komisařství. Doma pak prohledej šuplík a vyndej z něj film. Projdi dveřmi s plakátem a v místnosti seber z poličky láhev s vývojkou a ustalovačem. Vrať se zpět a na stěně vedle dveří s plakátem zmáčkní vypínač (je mezi obrazem a nástěnkou). Otoč se doprava a do kádinek nalej vývojkou a ustalovač. Prozkoumej zvětšovací přístroj. Nahoru dej vyvolaný negativ

Z pavlače pak jdi doprava, 2x nahoru a dopředu. Zde si promluv s Jánským. Vrať se pak k paní Vovesné. Po rozhovoru se otoč k oknům a mezi křeslem a lampou projdi po římsě až do Liebermannova bytu. Prohlédni si stolek s telefonem. Je zde lístek od Vey a diář. Ten otoč a seber lístek přilepený zezadu. Zvedni telefon a poslechni si zprávu z Memoboxu. Při odchodu z bytu a pak i z baráku si ještě promluv s komisařem.

## DEN 2

Vrať se na místo činu - do sklepa (2x dopředu a pak podlahou za zábradlím). Jdi dopředu a u konce jednoho z trámů uprostřed obrazovky seber tenisový míček. Ještě je zde taky klíč - asi centimetr nad papírem, na němž stojí jednička. Ten taky seber a vydej se na půdu. Těsně pod schody na střechu se otoč doleva. Odemkni si klíčem ze sklepa a po kliknutí na hlavu vedle lampy zadej, nevíš proč JHWH (t.j. Jehovah). Seber kamínek. Pak ale budeš vyrušen ženou. Jdi za Jánským do sanatoria. Klikni na dveře v zadu v chodbě a po rozhovoru se sestrou se vrať domů. Seber bílý plášť (je vedle zvětšovacího přístroje) a jdi zpět do sanatoria. Zde jdi doleva (!) a dopředu k oknu. Pak vejdi dovnitř a na dveře, na něž jsi před chvílí klepal, použij papírek od Liebermannova. Jánský ti pak u okna venku prozradí jméno - Šale Haken. Doma v brlohu prolustuj telefonní seznam. Je na telefonním stolku vlevo od dveří. Dozvíš se jeho adresu. Tím se ti na mapce zpřístupní další lokace. Zaregistruj schránku napravo, později se sem vrátíš. Jdi dopředu a na stěně vlevo prostuduj seznam nájemníků. Pak pokračuj nahoru do bytu. Ve vaně prohledej mrtvolu a přečti si vzkaz. Z ledničky seber klíče a jdi na policii. Po návratu domů si promluv s dr. Vojtíškem, který tam na tebe čeká. Po rozhovoru se vydej do baru, čeká tam Vea.

Rande však pro tebe nekončí dost slavně.

## DEN 3

Na policii si promluv s komisařem. Pak jdi k Hankovi a pomoci jeho klíči si odemkni schránku dole. Vrať se ke komisaři a v kanceláři jdi dopředu k počítači. Použitím papírku ze schránky se dozvíš Kalimovu adresu. V Muzeu si promluv s Vojtíškem a požádej ho, aby přinesl střepek. Jakmile odejde, prohledej jeho kancelář - zejména kartotéku pod Varanasiho plakátem. Objevíš zde papír od Vey. Po rozhovoru a odchodu z místnosti vejdi do pravých dveří a dostaneš se do garáže pod Muzeum. Vrať se zase zpět a z Muzea odejdi za Kalimem. Vpravo od baráku parkuje jeho auto. Prohlédni si vzkaz za bočními dveřmi. Pak blíže prozkoumej zadní část auta - dveře do kufru a zámek (mezi SPZ a kulatým znakem Škody). Na tento zámek použij tenisák ze sklepa a dostaneš se dovnitř. Při zastávce v Muzeu vylez z auta a 2x prozkoumej největší bednu. Výsledkem bude, že se ocitneš na místě rituálu.

## DEN 4

Otoč se doprava a pokračuj dopředu. Na horním kraji kamene leží kousek od sebe foták a film. Obojí seber a vrať se do města. Běž zkusit dát vyvolat film. Nic z toho ale nebude. Pohovoř si i s komisařem. Jdi se do baru ozrát. Po krátkém epilogu hra končí.

Radek Lukáš

