

Název hry: Secret Files: Tunguska		
Datum vydání: 6/2010	Platforma: Wii	Dále vyšlo: PC
Žánr: Point&click adventura	Výrobce: Fusionsphere Systems	Vydavatel: Deep Silver
Gamerankings: 68%	Počet hráčů: 1 hráč	

Sekce

- 1) Ovládání [s01]
- 2) Návod
 - 2.1) Berlín [s0201]
 - 2.2) Moskva [s0202]
 - 2.3) Vlák [s0203]
 - 2.4) Nemocnice [s0204]
 - 2.5) Tunguska [s0205]
 - 2.6) Kuba [s0206]
 - 2.7) Irsko [s0207]
 - 2.8) Čína [s0208]
 - 2.9) Antarktida [s0209]

1) Ovládání [s01]

Analog	pohyb postavy
D-pad	inventář
A	použití předmětu
B	prohlédnutí předmětu
-	diář
+	pauza, menu nastavení
1	lupa, která zobrazí interaktivní předměty
2	obrazovka pomoci

2) Návod [s02]

2.1) Berlín [s0201]

Celá hra začíná v kanceláři v nejvyšším patře Berlínského muzea. Ze země vedle radiátoru si vezměte fotku, poté si prohlédněte stůl a objevíte porcelánovou misku a kus kamene. Následně jdě doprava, vezměte si skleněnou baňku z přístroje a zavolejte na policii. Ta vám řekne, že nemusíte mít strach a tak hlavními dveřmi opusťte kancelář. Z místnosti nalevo uslyšíte hlasitou hudbu. Jděte tedy ke dveřím, pokuste se je otevřít a prozkoumejte visačku na stěně, která vám sdělí, že ji obývá Max Gruber. Jděte doprava do haly, pokračujte dál doprava a dostanete se do přední části. Prozkoumejte kámen po vaší levici, otevřete tajné dveře, které Nina objeví a promluvte si s Eddym. Až odejde, vezměte si ze země klíč a vraťte se o obraz nazpět. Jděte doleva, na stěně nalevo od stojanu si přečtěte list a vraťte se po schodech nahoru ke kancelářím. Vedle nástěnky odemkněte klíčem skříňku s pojistkami a vypněte hudbu v pokoji Maxe Grubera (abyste to mohli udělat, tak si musíte přečíst list v hale). Vstupte za ním do místnosti, vyzpovídejte ho a vraťte se do kanceláře vašeho otce, kde se setkáte s detektivem Kanskim. Vyzpovídejte ho, před muzeem si promluvte s Maxem a ze země napravo seberte žlutý stěp. Následně už jen nasedněte na motorku a shlédněte animaci. Po probuzení se ocitnete ve Vladimírově domě. Z šuplíku na posteli seberte knihu, prozkoumejte ji a zjistíte, že se nejedná o knihu, ale o malou uzamčenou truhlici. Ze země vedle skříňně

Název hry: Secret Files: Tunguska

Datum vydání: 6/2010	Platforma: Wii	Dále vyšlo: PC
Žánr: Point&click adventura	Výrobce: Fusionsphere Systems	Vydavatel: Deep Silver
Gamerankings: 68%	Počet hráčů: 1 hráč	

seberte přenosný přehrávač, prozkoumejte stůl nalevo a vezměte si kus pizzy, tužku a solničku. Dveřmi opusťte dům, prohledejte odpadkový koš a najdete pár rukavic a tyč. Následně použijte svazek klíčů z inventáře na sedadlo motorky a objevíte mobilní telefon a sluneční brýle. Vzadu u stěny si prohlédněte kolo, seberte pumpu a jděte do garáže, kde si z bedny vezměte lepidlo a oboustrannou pásku. Poté použijte motorku a vraťte se zpět k muzeu. Promluvte s dívkou na lavičce a vyzpovídejte ji. Poté prozkoumejte kolo a získáte prasklou duši, se kterou zamiřte na motorce zpět k Vladimírovu domu. Z kyblíku pod okapovou rourou si vezměte ucho, poté v inventáři zkombinujte duši a pumpu a ponořte ji do kyblíku, čímž zjistíte místo kudy vzduchu uniká. Poté naneste lepidlo na gumové rukavice, použijte je na duši a vraťte se k muzeu. Opravenou duši použijte na kolo, promluvte si s Lisou a dostanete foťák, se kterým zamiřte k Vladimírovu domu. Vstupte dovnitř, odhrňte roh koberce a na podlahu použijte tyč. Objevíte kazetu, s níž se vydejte ke stolu, vložte ji do přehrávače a přehrajte si ji. Dobře poslouchejte a hlas vašeho otce vás odkáže na několik věcí, které dohromady složí kód k počítači. První dvě čísla určíte podle značky vašeho auta. Jedná se o první a poslední číslo, tedy 2 a 3. Poté vyjetě před dům a podívejte se na vchod do kanálů, který má 16 děr. Podle nápovědy musíte brát čtvrtinu z tohoto čísla a tudíž je třetí číslo 4. Poslední číslo určíte u muzea, které hlídají dvě sochy. Vraťte se zpět do domu, zapněte počítač a naťukajte kód 2342. Přečtěte si email, vydejte se k muzeu a v inventáři si



prohlédněte přenosný přehrávač. Nina z něj vytáhne baterie a ty můžete vložit do foťáku. Ten vraťte Lise a dostanete od ní magnetku. Uvnitř otcova domu použijte magnetku na akvárium, získaným klíčem odemkněte truhlici ve tvaru knihy a objevíte adresář. Po jeho prozkoumání dostanete Olegovu adresu a tak se za ním vydejte. Nalevo od telefonní budky seberte plastový pytel, jděte k předním dveřím a zazvoňte. Krátce si promluvte s Olegem a zjistíte, že vám nic neřekne. Odejděte od domu, po levé cestičce pokračujte dozadu za dům a nezapomeňte sebrat koště opřené o stěnu. Poté

se skrz okno podívejte dovnitř a uvidíte Olega, který někam telefonuje. Vraťte se zpět k domovním dveřím, vložte do misky pizzu a v menu zkombinujte oboustrannou pásku s mobilním telefonem. Ten pak připevněte na kočku, osolte jí pizzu solničkou a ona uteče do domu. Poté zavolete z telefonní budky na svůj mobil, kočka vyběhne ven a vyleze na strom. Zkombinujte tedy ucho kyblíku a igelitový pytel a připevněte je ke koštěti. Tím sundejte kočku dolů ze stromu, vyslechněte si Olegův rozhovor s neznámým mužem a na motorce odcestujte k muzeu. Po animaci vstupte dovnitř a vyběhněte po schodech nahoru. Vstupte do Maxova pokoje, pořádně ho vyzpovídejte a poté odejde do archivu. Pomocí tyče sundejte červený korálek z totému, podívejte se do ledničky a získáte kyselinu a pytel s cementem. V kanceláři vašeho otce použijte porcelánovou misku na ventil radiátoru a naplňte ho vodou. Poté kancelář opusťte, utrhněte list z rostliny nalevo a poté v inventáři zkombinujte misku s vodou a cement. Poté do misky přidejte kus rostliny a získáte tmel. Nyní se vydejte do haly, zkombinujte sluneční brýle se žlutým střepem, následně nalijte kyselinu na kámen a získáte zelený střep a ametyst. Následně použijte tmel v misce na diadém a vložte do něj všechny barevné kameny. Opravený diadém připevněte na lampu na pravé zdi a podívejte se na

Název hry: Secret Files: Tunguska

Datum vydání: 6/2010	Platforma: Wii	Dále vyšlo: PC
Žánr: Point&click adventura	Výrobce: Fusionsphere Systems	Vydavatel: Deep Silver
Gamerankings: 68%	Počet hráčů: 1 hráč	

plánek, kde se díky barevnému světlu objevila místnost číslo 8. Nyní si promluvte s Maxem, který se objeví a odejděte s ním do jeho pokoje. Prozkoumejte kruhový reliéf na stěně, vezměte si z něj minci a jděte do otcovy kanceláře. Prozkoumejte kabinet vzadu u okna, na prázdné místo a bude vás čekat menší puzzle. Do jednotlivých řad dejte mince ve správném pořadí zleva doprava (1. řada – malá, největší, střední a velká, 2. řada – velká, střední, největší a malá, 3. řada – největší, malá, velká a střední a 4. řada – střední, velká, malá a největší) a Nina objeví tajné záznamy. Pak bude následovat několik rozhovorů a Nina odcestuje do Moskvy.

2.2) Moskva [s0202]

Ze sutin nalevo od auta si vezměte matici a neidentifikovatelný předmět a za dělníkem najdete cihly. Poté prozkoumejte jeho tašku a získáte svačínový box. Po jeho bližším ohledání se vám v inventáři objeví chleba s máslem a gumová páska. Cihlou podepřete auto, použijte chleba s máslem jako lubrikant na zvedák pod autem a vezměte ho k sobě. Pak pořádně vyzpovídejte dělníka a utíkejte na sever k bočnímu vstupu na stanici. Napravo si vezměte ze země obložek, prohlédněte si nedopalky cigaret na zemi a rovněž noviny, které si čte hlídač. Promluvte si s ním a vyčerpejte všechny možnosti rozhovoru. Následně zkombinujte neidentifikovatelný předmět s gumovou páskou a získáte prak. Ten dejte dohromady s obložkem a sestřelte světlo nad hlídačem. Vezměte si noviny, jděte do části s dělníkem a pomocí tužky změňte výherní čísla v novinách. Poté je dejte dělníkovi a ten v domnění, že vyhrál odejde domů. Ze země si seberte hadici, následně rozeberte bariéru a získáte pásku a dvě železné tyče. Vraťte se za hlídačem, dejte mu tyče a nechte ho, ať vám je zohne. Poté utíkejte zpět a slezte dolů do kanalizace. Z podlahy před vámi si vezměte zápalky, použijte vzpěru pod auta a dveře a vstupte do místnosti. Poté použijte zohnuté tyče na žebřík a vylezte po něm nahoru na toalety. Dveřmi nalevo vejděte do místnosti, vyslechněte si rozhovor a počkejte, až voják odejde. Poté zapalte v inventáři cigaretu pomocí zápalek a položte ji na talířek na lavičce. Jakmile se voják vrátí, tak se kvůli cigaretě rozzuří a společně s ženou odejdou. Otevřete pravou skříňku, vezměte si punčocháče, vysílačku, obálku a uniformu a dveřmi zamiřte od skladiště. Ihned po vstupu to otočte a vraťte se na toalety, kde se podívejte skrz prostor pod dvířky nalevo. Klikněte na nohy řidiče vlaku, vyzpovídejte ho a dozvíte se, že ztratil klíčky v záchodě. Připevněte hadici ke kohoutku, konec vložte do odtokové jímky u stěny nalevo a otočte kohoutkem. Slezte dolů do kanálů, prohledejte rozdělovník na stěně napravo a uvidíte v něm malý klíček. Jděte do vedlejší části napravo, na trubku vedle dveří připevněte punčochu a omotejte jí páskou. Poté se vraťte do předchozí místnosti, otočte ventilem a vraťte se pro punčochu. Po žebříku vylezte zpět na toalety, předejte řidiči punčochu s klíčem a utíkejte do skladiště. Otevřenými vraty na severu projděte k vlaku a promluvte si s hlídačem, který vám řekne, že potřebujete propustku. Přes kanalizace se vraťte zpět před stanicí, promluvte si s hlídačem a zeptejte se ho na agenty FSB. Zjistíte, že se jmenují Fetisov a Radenkov. Jděte



Název hry: Secret Files: Tunguska		
Datum vydání: 6/2010	Platforma: Wii	Dále vyšlo: PC
Žánr: Point&click adventura	Výrobce: Fusionsphere Systems	Vydavatel: Deep Silver
Gamerankings: 68%	Počet hráčů: 1 hráč	

zpět do šaten, podívejte se na vysílačku vytáhněte ji a použijte na Ninu. Vytočte čísla 15 a 48, vyvolejte oba agenty a oni opustí svá místa. Jděte do skladiště, projděte dveřmi napravo do výslechové místnosti a prohledejte zraněného vojáka, u kterého najdete psí známky. S nimi se vraťte do šaten, prozkoumejte je a najdete číslo 31545. To zadejte jako kód na levé skříňce a uvnitř najdete propustku. Nakonec už jen utíkejte na nástupiště, ukažte vojákovu propustku a nasedněte do vlaku.

2.3) Vlák [s0203]

Seberte si 25 wattovou žárovku nad vojákem, ze stolku vezměte pomerančový džus a sušené ovoce a projděte dveřmi na severu. Ve voze s vědci seberte plátek chleba z košíku na stole, pokračujte dalšími dveřmi dál a dostanete se do úzké chodby. Zde odmontujte 100 wattovou žárovku, vraťte se do prvního vagónu a namontujte ji. Poté rozněte světlo a Nina se schová do kuchyňky, kde najdete sklenici s medem. Následně vylezte ven, z batohu seberte láhev oleje a vraťte se do kuchyňky. Vložte do hrnce láhev s pomerančovým džusem, sušené ovoce, med a olej a plátek chleba a získáte chleba s projímavým džemem. Poté naplňte prázdnou láhev vodou z kohoutku, utíkejte do vozu s vědci a promluvte si s asistentem jménem Alexei, který vám poví o tom, že doktor Lesniak má špatnou náladu a jediné, co mu pomůže je chleba s džemem. Jděte tedy za doktorem, dejte mu chleba a pořádně ho vyzpovídejte. Poté uteče na záchod a vy máte možnost znovu vyzpovídat Alexeie. Následně použijte láhev s vodou na prodlužovací šňůru u stěny napravo a i druhý vědec místnost opustí. Ze stolku i z pod stolku seberte sklenice se vzorky rostlin, prozkoumejte je a obě rostliny vytáhněte ven. Následně je zkombinujte, vložte do jedné sklenice a tu položte na stůl. Jakmile se Alexei vrátí, tak objeví nový vzorek a upozorní na to doktory Lesniaka a Sidorkina. Nina se mezitím sama protáhne do kanceláře doktora Sidorkina. Na stole si přešťe diář, poté si prohlédněte mravence, zápisky na počítači i složky napravo a budete chyceni agentem FSB, který vás odvede do uzavřeného vagónu. Seberte psí obojek, jděte doprava a z truhly vytáhněte šťavnatý steak. Následně si vezměte hadici a trubku z vysavače napravo, vložte steak do sklenice a položte ji do pravé části klece. Poté si vezměte kost z levé části klece, vložte ji do dvířek u vysavače a vytáhněte papírový sáček. Ten následně prohledejte a najdete zvířecí srst spolu se sponkou. Nyní zkombinujte psí obojek s trubkou, použijte ji na stropní otvor v polovině vlaku a rozbijete sklo. Poté trubku s obojkem použijte ještě jednou a vylezte na střechu. Do trubky úplně napravo vložte zvířecí srst, obě potrubí spojte pomocí hadice z vysavače a profesor otevře okno svého vozu. Následně si ze stropního otvoru vezměte trubku s obojkem, odstraňte hadici z potrubí a místo ní položte trubku s obojkem, po kterém můžete slézt do otevřeného kupé. Podívejte se na stůl, pomocí sponky odemkněte šuplík a vezměte si z něj sošku. Poté opusťte obraz, ze stojanu napravo seberte květinovou vázu a místo ní položte sošku. Bohužel se nic nestane a tak budete muset vyřešit menší puzzle. Podívejte se na obraz Lenina a uvidíte, jak se dívá směrem doleva. Otočte tedy všechny 4 sošky směrem doleva a otevře se tajná místnost. Vstupte tedy do mučírny, z elektrického křesla si vezměte knihu a vraťte se zpět do kanceláře. Knihu vložte do prázdného místa v knihovně, seberte lebku z kostlivce a vraťte se do mučírny. Do otevřeného místa vložte lebku, prohlédněte si trezor za obrazem a bude vás čekat další puzzle. V druhé řadě klikněte na čtvrté tlačítko, pak druhé tlačítko ve třetí řadě, třetí tlačítko v třetí řadě, první tlačítko v páté řadě a nakonec druhé tlačítko v páté řadě. Tím vyřešíte celý puzzle. Poté vlak narazí a Nina bude odvezena do nemocnice.

Název hry: Secret Files: Tunguska

Datum vydání: 6/2010	Platforma: Wii	Dále vyšlo: PC
Žánr: Point&click adventura	Výrobce: Fusionsphere Systems	Vydavatel: Deep Silver
Gamerankings: 68%	Počet hráčů: 1 hráč	

2.4) Nemocnice [s0204]

Max a Oleg dorazí a autobusovou zastávku poblíž nemocnice, kde je hospitalizována Nina. Vezměte si z lavičky textilní tašku, následně červené bobule z keře napravo a v inventáři obě věci zkombinujte. Poté tašku použijte na Olega a připravte malou lest se zraněnými prsty. Poté si prohlédněte ambulanci a uvidíte číslo na kliniku. Použijte tedy mobil na Maxe, zavolejte dovnitř a jakmile se brána otevře, tak se Max protáhne na malý dvorek. Z pravé části kontejneru vytáhněte chirurgické kleště, podívejte se na stín ve tvaru klíče na zemi a poté si prohlédněte lampu. Objevíte klíč, který pomocí kleští vytáhněte a odemkněte si s ním dveře. Vstupte do sklepní části, prohledejte otevřený šuplík nalevo a přečtěte si dokumenty. Poté seberte z police napravo anestetika, následně prozkoumáte diktafon na lehátku a nahoře na kabinetu nalevo najdete ruční větrák, který si přivlastněte. Dveřmi projděte do další místnosti, z poličky nalevo seberte láhev s amoniakem a ze stolku stetoskop. Následně jděte k obrazovce a u umyvadla objevíte injekční stříkačku a skalpel. U dveří v pravé části použijte stetoskop, vyslechněte slova strážného a vstupte do další části. Max se nebude chtít prozradit a tak se



vraťte zpět na dvorek. Použijte stetoskop na trubku nalevo a uslyšíte Ninu, která je nyní v hlubokém spánku. Dejte pod rýnu amoniak, následně použijte ruční větrák a Nina se probudí. Přepněte si tedy na ni, seberte kámen u stěny a následně háčkované prostírání. To použijte na ostrou hranu prasklé zdi a získáte vlákno, které zkombinujte s kamenem. Vedle matrace seberte misku, kámen na provazu spusťte rourou dolů a přepněte si na Maxe. S ním vložte do roury skalpel, přepněte zpět na Ninu a té se automaticky objeví v inventáři. Skalpel nejdříve použijte na nohu u

židle a poté na matraci, ze které získáte molitan. Obě věci pošlete dolů Maxovi, přepněte si na něj a jděte na západ před nemocnici. Pomocí kleští zničte satelitní talíř a zamiřte do místnosti, kde hlídač sledoval televizi. Rychle oddělejte kámen pod dveřmi a ty se zabouchnou. V inventáři zkombinujte injekční stříkačku s nohou židle, namočte jehlu do anestetik a výslednou foukačku použijte na malé okénko na dveřích, čímž hlídače uspíte. Z nástěnky vedle televize si vezměte připínáček, do talíře vedle televize vložte molitan a vraťte se na dvorek. Pošlete Nině nohu židle i sýrový molitan a přepněte si na ni. V inventáři zkombinujte molitan s vláknem, následně židli s miskou a pak spojte oba výtvořky dohromady, čímž vytvoříte past na krysy i s návnadou. Tu položte před malou díru ve zdi a počkejte, až se do ní krysa chytí. Následně past seberte, pošlete krysu dolů k Maxovi a přepněte si na něj. Vraťte se do místnosti s televizí, vyběhněte po schodech nahoru a použijte krysu na hlídače. Jakmile se za ní vydá, tak zkombinujte připínáček s anestetiky a položte ho na židli. Následně opět vyběhněte po schodech nahoru, prohledejte hlídače a získaný klíč použijte na dveře. Po osvobození Niny a následné sekvenci se dostanete do další části hry.

Název hry: Secret Files: Tunguska

Datum vydání: 6/2010	Platforma: Wii	Dále vyšlo: PC
Žánr: Point&click adventura	Výrobce: Fusionsphere Systems	Vydavatel: Deep Silver
Gamerankings: 68%	Počet hráčů: 1 hráč	

2.5) Tunguska [s0205]

Ze zadní části jeepu sundejte lopatu, prohlédněte si jeep zblízka a seberte kečup a lékárničku. Po bližším prohlédnutí lékárničky objevíte vodku a vstupte do stanu na východě. Uvnitř si promluvíte s mužem a ten vás požádá o medicínu. Ze špalku si vezměte hrnek, následně dřevěnou lžici ze stolku nalevo v pravé části stanu objevíte nůžky pověšené na kůlu. Poté vytáhněte rošt z ohniště a prohledejte motouzy visící u stropu, ze kterých získáte provázek.



Opusťte stan, jděte na východ a použijte lopatu na strom. Seberte spadlou kůru, do hrnku naberte smůlu ze stromu a pomocí lopaty rozbijte bednu u stanu. Vezměte si desky, které po ní zůstanou, jděte doleva a položte kůru do koryta na vodu. Poté oddělte zátku v sudu, počkejte až voda vyteče do koryta a použijte na ni hrnek se smůlou. Nyní jděte doprava a vstupte do další části. Ze země nalevo seberte malý kámen, pomocí lopaty vykopejte hořec napravo a na díru v zemi použijte rošt. Položte na něj hrnek, následně si ho spolu s rostem vezměte zpět a vraťte se

ke korytu s vodou. Pomocí kamene nabruste nůžky, ustříhňte srst soba a tu pak zkombinujte s provázkem. Svázanou srst spojte s dřevěnou lžicí a štětec, který vám vznikne ponořte do hrnku se smůlou. Vstupte do stanu, použijte štětec na malé útržky pergamenu v ohništi a vzniklý recept ukažte ležícími muži, od kterého dostanete lahvičku. Vyjděte ven, naberte do ní vodu a vraťte se zpět do stanu. Položte lahvičku pod zvláštní hlavu na stolku nalevo, poté do hlavy vložte hořec (květinu) a vezměte si lahvičku zpět. Poté ji zkombinujte s kečupem a vodkou v inventáři a máte všechny ingredience, které potřebujete. Na ohniště položte prkna z bedny, zapalte je pomocí zápalek a položte rošt na své místo. Na něj položte lahvičku, vezměte si ji zpátky a použijte ji na zraněného muže. Ten se probere k životu a vy se dostanete do zakázané oblasti. Kolem domu se dejte doleva, vstupte dozadu za něj a seberte hadici a olejovou lampu. Následně se vydejte po cestě na sever do lesa a objevíte nákladní vagón. Prozkoumejte jeho kolo a získáte dvě matice. Následně použijte hadici na nádrž, poté i vodu a láhev naplníte dieselovým palivem. Vraťte se dozadu za dům, nalijte palivo do generátoru a použijte obě matice na cívku, čímž je zmagnetizujete. Nyní jděte před dům, vstupte do něj a ze země seberte hadr a střep. Vyjděte dveřmi ven, použijte hadr na pravé okno a vraťte se dovnitř. Zkombinujte olejovou lampu s hadrem, podívejte se na komín a zapalte lampu pomocí zápalek. Poté použijte nasátý hadr na zadní stěnu komína a objevíte tajná čísla. Poté seberte hliníkovou fólii a opusťte pohled na komín. Podívejte se na kompas vedle komína a čeká vás další puzzle, ve kterém musíte namířit střelku do pozice, které symbolizují čísla v komíně. Vložte matice na jižní a západní kolík, zmáčkněte tlačítko uprostřed a vezměte si matky zpět. Následně jednu matici na východní kolík, znovu stiskněte tlačítko a seberte ji. Pak na západní a severní kolík, aktivujte středové tlačítko a obě matice si

Název hry: Secret Files: Tunguska

Datum vydání: 6/2010	Platforma: Wii	Dále vyšlo: PC
Žánr: Point&click adventura	Výrobce: Fusionsphere Systems	Vydavatel: Deep Silver
Gamerankings: 68%	Počet hráčů: 1 hráč	

vezměte zpět do inventáře. Nakonec dejte matici na jižní kolík, zmáčkněte tlačítko a objevíte tajnou přihrádku nad komínem. Prozkoumejte ji a získáte pár dokumentů a pásku s filmem. Tu vložte do projektoru, pokuste se ji přehrát a zjistíte, že je prasklá žárovka. V inventáři tedy zkombinujte hliníkovou fólii se střepem, výsledek použijte na projektor a přehrajte si film. Po jeho skončení už jen shlédněte animaci a připravte se na cestu na Kubu.

2.6) Kuba [s0206]

Projděte pod obloukem, z hromady dříví si vezměte poleno a vstupte otevřenými dveřmi do kuchyně. Ze stolu si vezměte vidličku na maso, poté i cibuli visící u stropu a napravo najdete viset naběračku a kleště na párky. Dole u obrazovky si ještě nezapomeňte vzít závaží, vraťte se zpět před sanatorium a hlavními dveřmi vstupte dovnitř. Promluvte si s recepční a pořádně ji vyzpovídejte. Poté si ze stojanu napravo vezměte noviny, jděte směrem k obrazovce a vstupte do cely, kde si pacient staví dům z karet. Ze stolu seberte brýle, na gramofon položte závaží, čímž hudbu značně zpomalíte a promluvte si s pacientem. Následně opusťte ústav a projděte pod obloukem na sever, čímž se opět dostanete na malé nádvoří. Vstupte do kuchyně, do kamen dejte poleno, noviny a brýle a pomocí kleští vytáhněte ohořelé poleno ven. Vraťte se před ústav, promluvte si s hlídačem o všech tématech a řekne vám, že mu došla černá barva. Dejte mu tedy ohořelé poleno, zeptejte se ho na malbu a o 60 minut později vám ji předá. Vstupte do budovy, ukažte portrét recepční a vyjděte ven. Zamířte na dvorek, prohodte pár slov s dělníkem a vstupte do kuchyně, kde vhodte igelitovou tašku do kamen. Nyní se vraťte zpět do ústavu, v pacientově cele použijte obraz na kopírku a jděte za sestřičkou. Té předejte kopie fotek a ona vám otevře cestu do bloku s celami. Vydejte se tedy tam a vstupte do spodní cely napravo. Prohlédněte si postel a najdete novinový článek o ředitelce ústavu. Poté si prohlédněte rýhy na stěně vlevo, vypadlé kachličky, krvavou skrvnu na podlaze a nakonec i kameru v rohu místnosti. Vraťte se k recepci, zeptej se sestry na Perezovu celu a dozvíte se, že je pryč. Vydejte se na dvorek, zkombinujte portrét a vidličku a použijte ji na dveře nalevo. Jakmile Ramon vynese prádlo a vrátí se do budovy, tak se za ním dveře úplně nedovřou a vy můžete vstoupit do kontrolní místnosti. Prohlédněte si sejf, poté obraz na stěně a počet noh každého tvora vám dá dohromady kód (1428). Ten naťukejte na sejf a získáte VCR pásku. Tu si přehrajte ve videu, vyslechněte Ramona, který vstoupí do místnosti a hra se přesune k jeskyni. Prohlédněte si Pereze, pokuste se ho vyzpovídat, ale nebude vám to moc platné a tak se vraťte k ústavu. Jděte na dvorek, seberte obraz s vidličkou u dveří a vstupte do kuchyně, kde si pomocí kleští vytáhněte ohořelé poleno. Nyní se vraťte zpět na pláž, dejte Perezovi ohořelé poleno a portrét a on nakreslí symbol. Ten Nina pošle Maxovi a hra se na něj automaticky přepne.



Název hry: Secret Files: Tunguska		
Datum vydání: 6/2010	Platforma: Wii	Dále vyšlo: PC
Žánr: Point&click adventura	Výrobce: Fusionsphere Systems	Vydavatel: Deep Silver
Gamerankings: 68%	Počet hráčů: 1 hráč	

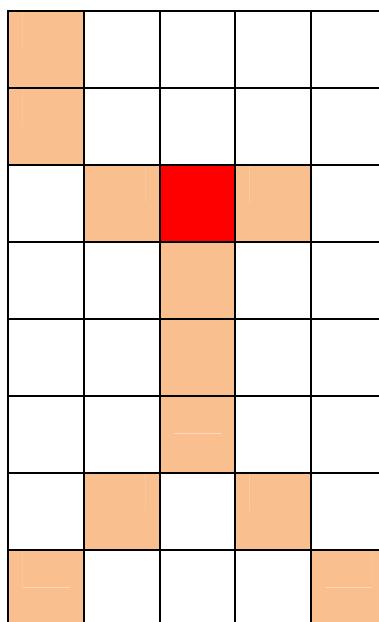
2.7) Irsko [s0207]

Seberte ceduli napravo od cesty, poté i vlajku visící u dveří a vstupte do hospody. Ze stolu si vezměte prázdnou skleničku, vyjděte ven a po schodech napravo seběhněte dolů. Do prázdné skleničky naberte mořskou vodu, z kyblíku si vezměte rybu a poté i kámen ze země. Vraťte se zpět do hospody, zkombinujte ceduli s rybou a výsledný produkt položte do krbu. Následně polijte vodou ze vlajku, čímž jí namokříte a s její pomocí vytáhněte ven ceduli s rybou. Zajděte si pro další sklenici s vodou, v hospodě ji položte ke krbu a vezměte ji zpět. Poté si ji prohlédněte v inventáři a získáte kamennou sůl, se kterou vyjděte ven. Pomocí vlajky zakryjte dopravní značku u cesty, zpět v hospodě položte na stůl opečenou rybu před hosta a ten si k ní poručí citrón. Jděte tedy za barmanem, zeptejte se ho na citrón a vyčerpajte všechna témata k rozhovoru. Jakmile uslyšíte zvuk motoru, tak vyběhněte ven a prohledete bednu, která spadla z nákladáku díky tomu, že jste zakryli dopravní značku. Se získaným citrónem se vraťte do hospody, dejte ho barmanovi a jakmile si sedne vedle hosta, tak mu do sklenice vhoďte sůl. Ten se následně napije a opustí místnost. Poté si vezměte klíč z trámu a vyběhněte ven. Z dopravní značky sundejte vlajku, po schodech seběhněte dolů a klíčem si odemkněte dveře. Vstupte do sklepa, z police seberte whiskey, poté i louč ze sloupu a vyběhněte ven, kde si promluvíte s rybářem. Poté mu dejte láhev whiskey výměnou za půjčení člunu a odcestujte v něm na Morangieho ostrov. Hned po příjezdu uslyšíte muže, který je uvězněný ve studni. Nalevo od ní si vezměte meč, poté sundejte dřevěnou okenici v levé části nádvoří a projděte pravými dveřmi. O hořící pochodně zapalte tu, kterou máte v inventáři, vraťte se na nádvoří a vstupte do prostředních dveří. Po schodech vyběhněte do druhého patra, seberte hlavy oštěpů z vitríny nalevo, poté i olejovou lampičku z komody vpravo a vraťte se na nádvoří. Nyní projděte dveřmi nalevo a na stěně uvidíte pozůstatky po světle v podobě drátů. Seberte je, vstupte do prostředních dveří a prozkoumejte komodu nalevo od postele, v níž naleznete zlatou minci. Vraťte se na chodbu, projděte spodními dveřmi a dostanete se do mučírny. Ze stěny si vezměte řetěz, následně i kleště ze stolu nalevo a zkombinujte je s mincí. Zapálenou pochodní rozžehněte oheň v krbu, vložte do něj minci pomocí kleští a nažhavte ji. Následně ji použijte na železnou pannu napravo a získáte prsten. Poté se vraťte na nádvoří, pokračujte na jih k loďce a dostanete se zpět do původní části. Do sklenice naberte vodu z moře, schladte v ní prsten a vstupte do sklepa. Do svěráku dejte hlavy oštěpů, jděte doprava a pomocí kleští sundejte desku. Tu použijte na svěrák, čímž získáte kratší desku a vydejte se k hospodě. Nalevo u ní najdete na zemi část okapové roury, kterou si vezměte k sobě a vraťte se zpět na ostrov. Projděte prostředními dveřmi, položte desku na stoličku a na ni kámen. Vyběhněte po schodech nahoru do patra, zatáhněte za páku na stěně a přečtěte si knihy na policičce nalevo, ze kterých se dozvíte o amuletu. Na nádvoří seberte kryt komína, který jste sestřelili, projděte levými dveřmi a zamiřte do mučírny. Zde položte rýnu na stůl a získáte dvě půlky. S nimi si to namiřte do vedlejší ložnice a na sochu použijte rozpůlenou rýnu, kryt komína, zlatý prsten, meč a dřevěnou okenici. Poté odhrňte závěs napravo a projděte ukrytými dveřmi. Z výklenku ve stěně si vezměte klíček, běžte na nádvoří a dveřmi vpravo projděte do krypty. Na hrobku použijte olejovou lampu (Max to odmítne, pokud jste si nepřečetli knihy v hlavní budově), zapalte olej pomocí pochodně a uvidíte jak z jednoho místa půjde kouř. Na něj použijte klíč, seberte amulet a vraťte se do ložnice se sochou. Amulet zkombinujte s drátem, připevněte ho k řetězu a pověste na sochu. Poté projděte dveřmi za závěsem, temnou chodbou se vydejte doleva a otevřete dveře lordu Morangiemu. Nakonec už jen shlédněte dlouhou animaci a Nina se dostane do Číny.

Název hry: Secret Files: Tunguska		
Datum vydání: 6/2010	Platforma: Wii	Dále vyšlo: PC
Žánr: Point&click adventura	Výrobce: Fusionsphere Systems	Vydavatel: Deep Silver
Gamerankings: 68%	Počet hráčů: 1 hráč	

2.8) Čína [s0208]

Z kůlu vezměte lebku, projděte chodbou nalevo a dostanete se k vodopádu. Zde pomocí tyče shodíte balvan dolů a ucpěte odtok. Jakmile se zvedne voda, tak vyplave nahoru taška, kterou seberte a vezměte si z ní kost. V předchozí místnosti vložte kost do spodní díry ve stěně, jděte zpět k vodopádu a projděte tajnými dveřmi. Podívejte se na kamennou desku a vložte jednotlivé kameny podle diagramu níže. Potom se už jen podívejte na kamenný disk a hra se přesune na Antarktidu.



2.9) Antarktída [s0209]

Seberte toaletní zvon napravo, následně i toaletní papír vedle dveří a vstupte do vedlejší místnosti. Ze skříňky si vezměte potrubí, kus něčeho a silikon, poté i železný plát vedle svěráku a položte ho na vrtačku. Vedle levých dveří seberte klíč, na železný plát položte toaletní papír a nastartujte vrtačku, čímž rozžehnete plamen. Poté vložte část něčeho do svěráku, čímž ji ohnete a následně zkombinujte s klíčem. Výtvar nahřejte nad plamenem a vložte klíč do levých dveří, čímž zajistíte rozmrznutí zámku. Následně vstupte do vedlejší místnosti a dveřmi nalevo pokračujte do kontrolní místnosti. Z šatníku nalevo si vezměte výbušninu, vraťte se na ochoz a po schodech napravo seběhněte dolů. Seberte prut opřený o stěnu, vyběhněte po schodech zpět nahoru a použijte prut na platformu pod vámi. Nina vytáhne zimní oblečení, které si obleče a pak použijte prut ještě jednou, abyste získali svazek prádla. Seběhněte po schodech dolů, jděte na východ a dostaňte se ven. Ze země seberte kbelík, vstupte do oblasti s tučňákem nalevo a vezměte si ceduli zapíchnutou ve sněhu. Do díry, která po ní zůstane, vložte dynamit a vstupte do trhliny. Zde prohledejte tělo mrtvého muže a najdete u něj amulet, zapalovač a diář. Jděte zpět ke stanici, od ní pokračujte na východ a dostanete se k rybářské lodi. Prohledejte sako, které visí na hlavní kabině a získáte kapesní láhev. Následně namočte svazek prádla do barelu s velrybím olejem a vraťte se na stanici. Po schodech vyběhněte nahoru, hodte svazek prádla na platformu pod vámi a jižními

Název hry: Secret Files: Tunguska

Datum vydání: 6/2010	Platforma: Wii	Dále vyšlo: PC
Žánr: Point&click adventura	Výrobce: Fusionsphere Systems	Vydavatel: Deep Silver
Gamerankings: 68%	Počet hráčů: 1 hráč	

dveřmi vstupte do vedlejší místnosti. Na sklo inkubátoru přisajte toaletní zvon, použijte amulet a Nina získá zvláštní vajíčko. Vraťte se na ochoz, seběhněte po schodech o patro níž a do vědra naberte sůl po vaší pravici. Vyběhněte ven, dejte se doprava k lodi a nasypete sůl na díru v ledu. Následně se vraťte na stanici a zpět k lodi, kde uvidíte jak sůl vyžrala díru do ledu. Zkombinujte udici se zapalovačem, použijte ji na díru a ulovíte rybu. S ní zamířte do části s tučňákem, hodte mu ji a vyměňte jeho vajíčko za to, které jste našli v inkubátoru. Nyní jděte zpět na stanici a do stroje nalevo vložte vajíčko. Poté se vydejte do pracovní místnosti s inkubátorem, položte kapesní láhev na vrtačku a vytáhněte z ní zátku. Vstupte do vedlejší místnosti, vložte zátku do obrovské vany a napusťte ji vodou. Jděte o patro níž, vytáhněte vajíčko ze stroje a vraťte se k vaně, ve které zmrzla voda díky deaktivaci stroje. Vylezte nahoru, vytáhněte kazetu a utíkejte do kontrolní místnosti, kde ji vložte do přehrávače. Opusťte místnost, jděte k číselnému panelu u jižních dveří a zadejte kód 2513 (číslo se objevilo v poslední zprávě v diáři). Přeběhněte přes most do druhé kontrolní místnosti,



prohledejte bednu a vezměte si z ní světlici a zápalky. Následně jděte k rybářské lodi, použijte světlici na barel uprostřed a následně ji použijte na harpunu vpravo. Po shlédnutí animace se setkáte s Maxem a oba se vydáte do kontrolní místnosti. Jakmile ji Nina opustí, tak se za vámi zavřou dveře a Max zůstane uvězněn uvnitř. Sjed'te výtahem dolů, použijte ceduli na velký rampouch a vezměte si ho k sobě. Poté vstupte do místnosti nalevo, seberte z barelu klíč a na cedulku nebezpečí použijte silikon, čímž získáte formu. Následně připevněte rampouch

na řetěz, použijte ho na potrubí napravo a ze země seberte matku. Opusťte místnost jděte k uzavěru napravo a použijte na něj potrubí a matku. Následně zkombinujete ceduli a klíč, použijte prodloužený klíč na uzávěr a šáhněte na topení. Nina zjistí, že je studený a nejspíš v něm chybí voda. Na kameru použijte formu cedule a zapalovač a po krátké sekvenci vás chytí Oleg. Nakonec dejte Olegovi vejce, použijte mobil na stroj a použijte kameru nad Ninou společně s jeřábem. Poté si už jen vychutnejte konec této fantastické adventury.