

Kosmická loď

Hra začíná na palubě kosmické lodi. Nemá cenu sbírat zde předměty, protože se brzy dostanete na feudálně žijící planetu, kde digitální palubní kartáčky na zuby ztratí smysl. Jediné co na palubě kosmické lodi musíte udělat je vplížit se do místnosti, kde došlo k havárii a usmrcení imperiálního kontrolora a sebrat tam pistoli. Požádejte Tomova kamaráda technika, aby vám pomohl. Dá vám kód k otevření servisního průchodu. Průchod podle jeho instrukcí najdete, kódem otevřete a slezte do "podpalubí". Vyřešte něco počátečních ptákovin, kterými autoři jenom tak jemně rozjíždí hru a pozastavte se až v momentě, kdy vám hra oznámí, že za vámi zapadly dveře. V místnosti, kde se to stane se podívejte na stěnu. Uvidíte skříňku. Tento nález si zapamatujte a pokračujte dál. Narazíte na další číselník, do kterého zadejte stejný kód jakým jste otevřeli servisní dveře. Po žebříku vylezte do havarovaného pokoje. Prohledejte pult uprostřed místnosti. Pistoli, kterou nadete, si jděte schovat do skřínky ve stěně v podpalubí a pak teprve z rozbitého pokoje odejděte na jich okolo stráží, jako by se nic nestalo. Hned poté si dojděte pro schovanou pistoli tak, že prolezete známým servisním vchodem a zapadlé dveře si otevřete z druhé strany. Chvilí bloumejte po lodi, koukejte do skříněk a šuplat a sbírejte pro svou těžce ulovenou pistoli co nejvíce nábojů. Až vás vyzvou k odletu, můžete se přihlásit, nasednout do průzkumného modulu a odletět na planetu.

Nakiridaani

Po velkém dění se porozhlédněte okolo sebe. Prokecněte pár Iskai (tak se nezývají místní kočičoidní obyvatelé). Nacházíte se na ostrově Nakiridaani, ve městě Jirinaar. Jděte za šéfem klanu lovců (South Wind Clan), který vás (Toma a Rainera) zachránil od smrti v džungli. Věnujte mu kov své lodi a sejděte do sklepa pod jeho domem. Prohledejte trosky průzkumného modulu, najdete hodinky. Ťuknete-li na ně v inventáři pravou myší a zvolíte ACTIVATE, objeví se vám ukazatel času na obrazovce. Nenechte se tím však vyvést z míry - Albion není nikterak časově limitován, můžete klidně putovat pustinami, cvičit se při soubojích s potvorami a vyspávat klykoli budou vaši lidé unaveni - čas nehraje žádnou roli. Ale zpět k věci: půjdete-li dále do sklepa, čeká vás nepříjemný souboj, ale zato najdete extra náboje do Tomovy pistole. Zával, který vás zasype můžete odstranit použitím krumpáče, který se rovněž nachází v druhé části sklepa. Tomova pistole je velice účinná zbraň, kterou doporučuji šetřit, dokud to jen půjde, protože vás čekají bitky tak tuhé, že se vám o tom ani nesnilo. Než opustíte sklep, napakujte se co největším množstvím trvanlivého cestovního jídla (Rations), vaše cesty budou dalké a ne vždy bude po ruce nějaká příhodná hospoda).

Porozhlédněte se po městě. Narazíte na hospody, obchody a domy hlavních klanů. Než budete cokoli podnikat, doporučuji zajít k vetešníkovi (Mised Goods) a koupit lano, louče, kompas a paklíče na lámání zámků. Když někde (kdekoliv) narazíte na zamčenou bednu či dveře, můžete oboje vypáčit ťuknutím pravou myší na zámek. Vstupte do městské haly (Council Building), vyhledejte představeného města Sebainaha Janiise a nechte se pozvat na ceremonii. Nějakou dobu lelkujte po městě nebo už se začínejte cvičit v boji mimo město a pak se v určenou dobu dostavte do okolí městské haly. Budete automaticky odvedeni na ceremonii. Na ceremonii dojde k vraždě vysokého hodnostáře Akiira a Sebania Janiis vám dá za úkol

vypátrat vraha. Do party vám přidá zdatného bojovníka Drirra. Podle pokynů si promluvte s historikem Sebai-Giz Frillem. V domě, ve kterém se ocitnete, což je dům klanu Dji-Kas Guild, můžete v severozápadním cípu (těsně u vchodu) vyhledat čarodejnicu, která za pár šupů kdykoliv vyléčí zranění vašich lidí. Vyjděte před dům.

Vraha naleznete, půjdete-li ven z města, pak doleva a na sever, pak doprava a až minete město, opět se stočte na sever. Hledejte vratký mostík. Přejděte po něm doleva a kousíček nad levým koncem mostíku se snažte ve zmatku rostlinstva rozeznat téměř neznatelný vchod do opuštěného sídla. Vstupte dovnitř a zapalte si louč. Chodte po podzemí. Světélkující chapadla můžete obalamutit odhozením louče, protože vás v úplné tmě neuvidí. Masíčko z mrtvých tvorů je sice nepoživatelné, ale zato jím můžete krmit žravé díry v zemi. Po nakrmení se každá žravá díra nadobro zavře. Na konci podzemí (po několika tuhých soubojích) dorazíte k duchovi kouzelníka. Zvolte Drirra za náčelníka skupiny a s duchem si promluvte. Dáte-li mu čestné slovo, že mu přinesete hrací skříňku (kterou mu později můžete, ale nemusíte dát), řekne vám o speciální schovávačce - v hale, kde vaše slépěje zanechávají na zemi světélkující pěšinky, můžete pěšinkou spojit dvě svítící rostliny, načež se otevře tajný průchod. Skutečně to funguje, za průchodem jsou krystaly vylepšující schopnosti členů vaší party. Jeden z krystalů je dokonce schován za zdí, kterou můžete prokopat krumpáčem (tuto prokopatelnou zeď můžete najít podle mapy, která ji neoznačuje jako zeď, ale jako volné políčko). To nejdůležitější, co ale nyní musíte udělat je projít za ducha o kousek dál, prozkoumat mrtvolu vraha a sebrat mu vražednou dýku.

Ve městě se na dýku zeptejte Sebai-Gize Frilla. Pak jděte do domu klanu Dji-Fadh Guild, promluvte si s tamním představeným Brandirem a ukažte mu vražednou dýku. Po boji se mnohé rozluští a přibude vám do party schopná iskaická kouzelnice Sira. Nakonec jděte za vrchím představeným Janiisem a řekněte mu, že jste připraveni k odplutí na ostrov Gratogel.

Gratogel

Na Gratogelu přistanete u vesničky Klouta. Jděte za jejím králem a zeptejte se ho na vesmírný koráb. Nic. A než dá povolení místnímu rybáři, aby vás odvezl na ostrov další, chce, abyste mu od druidů z univerzity Arjano přinesli lék na jeho impotenci. Univerzita Arjano je obyčejná chaloupka nacházející se kus cesty na sever od Klouty. Po cestě k ní budete míjet vesničku Vanello, ve které se můžete stavět u schopného kováře. Na ostrově se však nachází ještě jedna vesnice - schovaný Aballon. Dostanete se tam tak, že prohledáte úbočí skal východně od Klouty a naleznete uzoulinkou soutěsku, kterou se můžete vydat na jih. V soutěsce jste neustále napadáni skupinkami raubířů, kterých je pravděpodobně nekonečno a tudíž se na nich můžete neustále cvičit, máte-li zájem. V Aballonu je zajímavé vetešnictví, kde si můžete koupit detektor nepřátel (na obrazovce se umístí nad hodinky), úžasný lehoučkový štít Dreamshield a tuhý ohnivý meč. Kousek severozápadně od vesnice se na jedné skalní sráze nachází symbol oka, se kterým si zatím nelamte hlavu, protože je to záležitost časů budoucích.

Vaše primární cesta vede do Arjanské univerzity obydlené učenými druidy. Zvrchu se univerzita jeví jako obyčejná chaloupka, ale když vstoupíte

dovnitř a sestoupíte po schodech dolů uvidíte, že je sídlo učenců docela velké. Vrchní učenec vám sdělí, že se druid Benó, který amulet plodnosti u sebe má, bohužel ztratil v neudržívaných sklepeních univerzity. Musíte ho tedy najít a ani na minutu nepochybuje, že se nachází až na samém dně pořádného dungeonu. V tomto dungeonu už narazíte na pořádně vytvrdlé sestavy nepřátel, oproti nimž se vám dosavadní setkání budou zdát oříškovou čokoládou. Silně doporučuji trénovat se na povrchu ostrova zabíjením vši možné havěti, kterou potkáte, dokud vaši lidé nedosáhnou alespoň úrovně sedm nebo osm. Vrchní druid vám na cestu do podzemí zapůjčí schopného mága Mellthase, který se brzy natolik zamiluje do Siry, že s vámi zůstane nadobro jenom aby jí mohl... aby se jí mohl dvořit. Pod pracovními druidů se nachází knihovna, jejíž knihovník vás ochotně prodá několik listin s pokročilými kouzly. Pod knihovnou se již nachází první patro dungeonu, ale je to jen takový malý rozjezd v 2D, u kterého se ani nebudu pozastavovat. O patro níž se už ale výhled přepne do 3D a muzika trochu přitvrdí. Než tam sestoupíte, vezměte si z knihovny dva kýble na vodu a zkontrolujte, zda máte u sebe spoustu loučí (na kouzla na světlo se nespolehejte - many bude žalostně málo), alespoň jedno lano, jedno páčidlo a alespoň jeden krumpáč.

Na jaké potíže v následujícím dungeonu narazíte? Vezměte to jeden po druhém:

- Potíž 1 - "Nevím, kudy dál!" . Na stěnách v dungeonech se často nachází nejen klasické páky, ale i maličká tlačítka. Mnohé maličké tlačítka je klíčové k postupu ve hře (jedno je hned v první chodbě kde se objevíte). Hra už teď do map nezakresluje probouratelné zdi a proto si v místnostech s podlahou plnou válicích se kamínků dávejte dobrý pozor na trochu odlišné stěny, které se dají prokopnout krumpáčem. Jen jediné dveře jsou zamčené na klíč, který najdete o patro níž pod nimi v bedně tak, že prolezete dírou v zemi použitím lana a pak touto dírou (opět za použití lana) vylezete zpátky nahoru. Většinu dveří a mříží (ano, i mříží) můžete otevřít příkazem Manipulate.

- Potíž 2 - "Jau! Pálí mě plameny!". Plameny můžete jednoduše hasit poléváním vodou. Vodu do kýblů můžete nabírat u jakékoli fontány.

- Potíž 3 - "Mám nedostatek hojivých lahviček a moji lidé ještě nejsou dost unaveni na to, aby se vyspali a tak zahojili." Druidové jsou k vám velice vstřícní, protože pátráte po jejich ztraceném druhovi a tak vás jejich soukromý hojitel rád nejen kdykoliv zdarma ošetří, ale odstraní i prokleté zbraně, vyléčí nemoci a zneutralizuje otravu.

- Potíž 4 - "Co to vlastně vidím na mapě hry?" . Na mapě hry jsou všechny speciální věci jako fontány nebo i páky na zdech značeny vykřičníkem. Malá tlačítka a probouratelné stěny nejsou značena. Všechno, co leží na zemi a je zkoumatelné (bedny, hromádky odpadků) je na mapě vyznačeno maličkými hromádkami nebo bednami.

- Potíž 5 - "Přede mnou je pás průsvitných stěn, nevím jak dál." . Průsvitné stěny jsou téměř vždy otevírána nášlapnými plošinkami nebo pákami na zdech. Pás průsvitných stěn ve druhém 3D podzemí má v sobě jeden volný "zub", který můžete posouvat opakovaným šlapáním na plošinku,

která vypouští ze otvoru v zemi ohnivé sloupy. Tento "zub" musíte nastavit úplně doprava, abyste mohli projít dál.

· Potíž 6 - "Narazil jsem na nějaká silová pole, co to?". Silová pole jsou jiná než průsvitné stěny, dá se jimi s určitým zraněním projít skrz naskrz. Úplně první silové pole je samo samotinké a vám nezbyde než ho odstranit vlastním tělem. Prostě do něj vlezte a všechny zahojte. S první sérií silových polí si neporadíte než tak, že uhasíte osamělý plamen v místě, kde jste se v úrovni objevili a stisknete maličké tlačítko, které za ním bylo schované. Otevře se vám tak cesta okolo těchto polí. Druhou sérií silových polí už musíte neutralizovat maličkými modrými věcičkami, které najdete v bedně v té samé úrovni.

· Potíž 7 - "Tuhletu -censored- bednu prostě nemůžu otevřít!" . Málo jste se cvičili v páčení. Možná vás uklidní, když vám prozradím, že jsem v tomto dungeonu vypáčil 100% beden. Páčení nikdy nevzdávajte. Klidně zámek lámejte třeba deset minut, nakonec se do každé bedny určitě dostanete.

· Potíž 8 - "Narazil jsem na skupinu nepřátel, která se nedá porazit, přísahám!" . Tato přísaha je křivá. Kromě skupinek hrůzných draků, kteří jednou ranou na ex omráčí každého člena vaší party, jsem v tomto dungeonu pobil úplně všechno, co se hýbalo. Nezapomínejte, že vypadne-li někdo v boji, není mrtev, ale pouze omráčen. Dáte-li mu po boji napít nějakého uzdravováku nebo ho necháte uzdravit u hojiče, je okamžitě čilý jako rybička. Jediné, o co přijde, jsou zkušenostní body ze souboje, při kterém byl omráčen. Za tento souboj nedostane nešťastník ani ň. Souboje jsou poměrně komplikované a platí v nich některé speciální postupy a strategie, které se MUSÍTE nabíchnout z manuálu, jinak nemáte v komplikovaných bojích šanci. Nebojte se některé boje zkusit třeba desetkrát znova a znova. Hra je dobře vybalancovaná a zkušenosti postav vaší party neustále rostou. Když jsem na ostrově Gratogel poprvé narazil na hejno trojkových a dvojkových létajících potvor, bylo po mě dřív než jsem stačil vyhrknout "he?", ale když jsem z ostrova odjížděl, pobili moji lidé takovéto hejno komárů takřka bez škrábance. A pozor, aby to snad nevyznělo jinak, Albion je VELICE obtížná RPG hra co se týče soubojů, o tom není sporu. Souboje, stejně jako celá hra, jsou určeny hard-core dungeoňářům, kteří mají nějaké ty zkušenosti z minula a velký kopec trpělivosti. Jedno mi ale věřte: trpělivi budou hrou Albion tisícinásobně odměněni bezvadným příběhem a pohádkovou rozlehlostí hry.

Potíží bude pravděpodobně o trochu víc (každý se někde občas zasekne). V takovýchto momentech se nevzdávejte a vězte, že odpověď je buď přímo na místě, kde stojíte nebo někde hodně blízko. Nikdy se nestane, že by jakákoliv aktivita v jednom patře nějak ovlivnila patro jiné. Až všechny ty díry prolezete, najdete ztraceného učence Bena a hra vás automaticky přenesení do pracoven druidů. Od Bena dostanete kýžený amulet, který odnese a ukažte králi vesničky Klouta, za což dostanete povolení k vyplutí pro rybáře. Toto povolení odnese rybáři (jeho domek tvoří severozápadní roh vesničky) a budete odvezeni na další kontinent.

Maine

Rybář vás vysadí v rozlehlém přístavním městě Beloveno. Srdcem tohoto města je radnice (vstoupit do ní můžete pouze severním vchodem), ve které

najdete čtyři hlavní představitele města - tři rádce Rika, Garda a Perrona a jejich vrchního představeného Herrase, kteří si říkají Council of Just. Ve městě můžete chodit nejen do obchodů, ale i do některých soukromých domů. Budovy, do kterých můžete vejít poznáte tak, že když na mapě města najdete kurzorem na jejich dveře a dostanete hlášku, že jsou tyto dveře otevřené. Dveře hlásící se na mapě jako zavřené neotevřete nikdy. Kromě běžného vetešnictví, najdete tentokrát i zbrojířství, obchod s brněním, hospodu, hotel a potravinářství. Promluvte si s rádcí a s představeným Herrasem. V soukromé rezidenci vedle tržiště vyhledejte kurvičku Kariah a promluvte s ní. V tomtéž domě doporučuji vyhledat potulného mága Khunaga a vzít ho do party. Khunag vám bude později velice užitečný. Pokud se vám zdá, že potřebujete spíš hrubou sílu než manu, můžete ještě prohledat ostatní soukromé rezidence a vzít do party nabízející se humanoidní bojovníci Siobhan. Já jsem později (po rozpadu party) vzal do party oba dva. Po prolezení města se vydejte zkoumat jeho okolí. Severně od města začíná pás skalních hřebenů, na které můžete vylézt po popínavých rostlinách. Než na skály vylezete, narazíte pravděpodobně na ohrazený vstup do jeskyně. Tototo místa si zatím nevšímejte. Po rostlinách se dostanete na horské pleso, kde najdete keltskou vesničku Kounos. V této vesničce (vstoupit můžete pouze do dvou chýší) vyhledejte muže jménem Davios a promluvte s ním. V domku druhém se pokuste přesvědčit strážného hlídající schody do podzemí o tom, že mága Kontose, šéfa této vesničky, potřebujete bezpodmínečně vidět. Autoři hry tvrdí, že je možné strážného přesvědčit po dobrém, aby vás pustil dolů. Mně se to však nepodařilo, takže jsem ho musel podříznout. (mne hej: treba sa dostat odpovedami az po jeho otazku pre koho je to dolezite a povedat ze pre zachranu sveta J DJ)

Dole narazíte na menší dungeon a na mága Kontose, který se s vámi zatím nehodlá moc bavit. Dungeon okolo kontuse má pouze dvě patra a je velice jednoduchý. Nemusíte v něm dělat vůbec nic kromě prohledávání beden, protože v jedné bedně najdete půlku důležité důkazové listiny (Piece of Document). Pokud ale chcete najít něco velmi užitečných magických předmětů a amuletů, doporučuji vás tento dungeon důkladně projít. Pozor na průchozí stěny (speciálně v místě, kde vás pálí podlaha) a na dvě páky na zdech vystřelující firebally (firebally posouvají průhlednou krychli a levý fireball se od ní odráží a rozbijí průhledné stěny). A abych nezapomněl: v domku nad dungeonem se ráno od osmi do devíti hodin objevuje zdatný učitel bojových technik Garadd, který je unikátní v tom, že vaše postavy zdokonaluje v používání tzv. kritických úderů. Kritický úder je česky řečeno ďaha, která složí téměř každého nepřítele k zemi jednou ranou. Všichni vaši bojovníci jsou něčeho podobného schopni a je to jen otázkou času a zkušeností, kdy se v jejich bojovém "repertoáru" začnou podobné rány objevovat. Garadd je jedním z mála, který dokáže z vašich bojovníků podobné frajeřiny vytáhnout do praxe. Jeho trénink těchto úderů je však velice drahý. Pokud nebudete mít dostatek peněz na kritické údery, můžete se u něj trénovat v normálním boji zblízka i z dálky.

Kousek jižně od vesničky Kounos (ve skále pod vesničkou) se můžete poohlédnout po vchodu do jeskyně. Do této jeskyně, která má čtyři nevelká patra, nemusíte chodit, ale opět: naleznete tam mnoho zajímavých předmětů, o penězích a diamantech ani nemluvě. Dungeon je propletenecem děr, kterými můžete volně prolézat nahoru i dolů pomocí lana. Oponenty

vám přitom budou ubozí kamenní psíci, které bez problémů rozprášíte, tak proč si nevzít něco, co se nebrání? Pokud jeskyni projdete celou, vylezete dole pod skalami v ohrádce, kterou jste pravděpodobně již viděli. Drirr branku zevnitř otevře a zkratka je na světě. Severně od Kounosu najdete Iskaiské městečko Srimalinar. V tomto městečku si promluvte s šéfkou guildu kouzelníků a pokud chcete, kupte si od ní nějaká zajímavá Iskaiská kouzla. Určitě zajděte také do hostince a promluvte si s hostinským Edjirrem. Navštivte jedinou soukromou rezidenci a hoďte pokec s Arrimem. Tolik zatím k Srimalinaru. Východně od Srimalinaru můžete skalní soutěskou projít až ke vzdálenému stanovišti guildy vrahů Kenget Kamulos, ale tam zatím nebudete vpuštěni, je to místo, kam vaše kroky povedou až mnohem později. Naopak západně od Srimalinaru najdete maličký kopeček s vchodem okupovaný hejnem útočivých potvor. Tento kopeček je svatyní místních Iskai a lidem je do něj přísně zakázáno být jen nakouknout. Lokaci svatyně si zapamatujte.

Vaším úkolem na ostrově Maine je sledovat vyostření konfliktu mezi Iskai a lidmi záměrně vyvolávaného mágem Kontosem a pak v pravý moment zasáhnout a konflikt eliminovat. Prozatím se teď vraťte do Belovena a skočte se podívat do hostince. Potkáte tam svého známého historika Frilla z prvního ostrova. Chce vám sdělit něco důležitého, ale prý počká, až vyřešíte místní konflikt. Konflikt vyřešíte tak, že budete neustále chodit mezi postavami, se kterými jste již mluvili, tedy Kariah, Daviosem, Arrimem, Edjirrem, Herrasem a Kontosem. Postupem času vám tyto postavy začnou říkat stále nové a nové informace. Události nabere spád zavražděním Herrase, až vyústí do momentu, kdy se od Kontose dozvíte o jeho plánech na okupaci iskaiské svatyně. Posledním krokem v této sérii konverzací by měl být pokec s hospodským Edjirrem, který vám nakonec za 80 zlatých prodá druhou polovinu dokumentu, jehož první část jste našli v podzemí pod Kounosem. Když pak jednu z těchto částí použijete v inventáři příkazem USE, dokument se spojí dohromady. Jakmile se tak stane, putujte k iskaiské svatyni, kde uvidíte armády ve střehu. Situace dostane příkrý spád.

The Island of Peace

Zde, na Ostrově klidu, kde sídlí tajný řád vybraných albionských učenců, se opět dá do pohybu hlavní příběh. Mimo jiné se dozvíte, kde přistál koráb Toronto, získáte možnost okamžité teleportace po celém světě Albion a do party vám přibude schopná kouzelnice Harriet, která snad trochu zmírní vaši rozmrzelost ze ztráty skvělé Siry. Z těch několika málo učenců, kteří se promenádují po budově jsou něčím prospěšní pouze dva: hojitel Birrh a mág Drannagh, který Harriet zdarma naučí několik nových kouzel a dobije vaši skupince jakéhokoliv magické předměty. Jediné Harrietino kouzlo, které je k něčemu dobré je kouzlo Recuperation, které jediným šmahem celé party včetně Harriet dobije celou energii i celou manu (v bojích ho samozřejmě používat nemůžete). Jakž takž schopné se rovněž kouzlo Quick Withdrawal, které zajistí vypaření se skupiny z jakéhokoliv boje do bezpečí. Chozením po skvostné zemičce Dji Kantos můžete rozjímat nad krásou přírody, konverzovat s několika na slovo vzatými učiteli a meditovat pro zlepšení svých schopností. Až toho budete mít dost, odejděte severními dveřmi z Dji Kantoského chrámu do teleportační jeskyně a přesuňte se do pouštního světa Umajo.

Umajo Desert

Jděte do města Umajo-Kenta a obhlédněte si ho. Narazíte hned na několik zajímavých lokací: cech nástrojářů "The Guild of Equipment Makers", cech horníků "The Guild of Miners / Rooms", cech zbrojařů "The Guild of Weapon Smiths", hospodu "Ore Mine Inn", obchod s jídlem, vetešnictví "Mixed Goods" a přímo naproti němu neoznačenou soukromou rezidenci. V této rezidenci můžete zastihnout ženu Agidu, která vám poví o speciální masti proti pouštnímu vedru, na kterou se můžete zeptat v guildu nástrojářů. Rovněž vám řekne, že k ní každý den v poledne přichází putovný žoldněř a nosí její jídlo vězňům do věznice na severu pouště. A skutečně. Pokud se budete v pravé poledne nacházet v jejím domku, přijde voják, vezme si jídlo a odejde. Když za ním vyjdete ven, uvidíte, jak ve 3D pospíchá k městské bráně. Půjdete-li za ním i skrze bránu, uvidíte, jak odchází směrem do pouště. Budete-li ho sledovat pouští, dorazíte po dni vyčerpávajícího putování do vězení a budete vpuštěni. Ve vězení toho ale zatím moc k děláni není. Rozhodně nepouštějte na svobodu vězněnou Nelly, sic toho budete litovat! V guildu nástrojářů se kromě masti Pore-oil můžete vyptávat předáka Merdgera na podzemní dílnu. Nebude vám ale chtít dát klíč. Jeho kolega Zebbeno, nacházející se v cechu horníků vám ale klíč po krátké konverzaci půjčí (půjčí nadobro). Do podzemních dílen však zatím nechoďte. Stavte se ve vetešnictví, kupte diamant (Precious Stone) a kladívko (Hammer) (pokud kladívko nebude k mání v Mixed Goods, můžete se po něm podívat v cechu zbrojařů). V horní části hospody Ore Mine Inn vyhledejte zákaznici Konny sedící u jednoho ze stolů. Vyprávějte jí o svém putování. Poví vám o sběrateli diamantů Ohlovi, který údajně zná cestu do jižní části pouště. Ohl se každý den přesně v poledne na chvíli vyskytuje v cechu horníků. Dalo mi však dost práce zjistit, kde vlastně se objevuje. Když přijdete do cechu horníků a dáte se na sever, dojdete brzy do rozlehlé těžební haly plné různých důlních vozíků, beden & stuff. V této dílně si pozorně promluvte s Umajským kněžím Kosseou. Ač to na první pohled není patrné, vchod do místnosti, ve které dennodenně probíhá rituál Uklidnění matky Země, se nachází přímo zde v těžební hale a je jím otvůrek na konci jedné z kolejí. Dovnitř do otvoru zatím nechoďte, ale počkejte si v pravé poledne před ním v hale. Vyjdete z něj sběratel diamantů Ohl a dá si s vámi zpicha v šest odpoledne před městskou branou. Na požadovanou hodinu tedy vyjděte z města a čekejte na Ohla před branou. Dejte mu požadovaný diamant (Precious Stone) a nechte se zavést k tajnému vchodu do podzemí. Vchod otevřete zatlačením na balvan v blízkosti květiny, na kterou Ohl poukázal. Podzemím projděte úplně na jih. Když se znovu objevíte na povrchu zemském, bude pro vás poslán výsadkový modul z Toronta.

Chyceni na Torontu

Na Torontu není Tom kupodivu okamžitě usmrcen, ale je "pouze" prohlášen za blázna a uzavřen do izolované místnosti. V této místnosti čekejte u dveří tak dlouho, dokud nepřijde Tomův přítel Joe a nepustí vás ven. Prohledávejte kabiny. V jedné z nich najdete ve skřínce u postele papírek s kódem 1001. Pomocí tohoto kódu otevřete přístupovou chodbu do servisního podpalubí. Těsně před vlezem do podpalubí můžete ze skříně vytáhnout zelenou přístupovou kartu, která oevře jednu z kabin poblíž dočasného Tomova vězení, ve které opět ve skříně najdete spoustu životabudičů. V 3D servisním dungeonu je vaším úkolem najít tři části papírku s kódem, který

otevívá závěrečné dveře vedoucí k reaktoru. Všechny tři části papírku jsou dobře schované. Dávejte si bacha zejména na tzv. časovaná tlačítka, po jejichž stisknutí musíte do krátkého časového limitu stihnout stisknout tlačítko(a) jiné(á), aby se vám cosi otevřelo. Rovněž jedno z tlačítek je nutno stisknout dvakrát, jednu pětici svítivých pozemních plošek okopírovat, na jednu nerozsvícenou pozemní plošinku z mnoha plošinek rozsvícených "šloupnout" a dva servisní roboty za sebou mazaně vodit. Kód z papírků musíte poskládat nepravidelně - tj. první papírek nenese první část kódu, atd. Výsledný kód je 4312. U generátoru prozkoumejte ovládací pult ve tvaru podkovy a příběh se pohne kupředu.

Zpátky na Ostrově Klidu se odehraje velká porada moudrých. Vaším dalším úkolem bude vyčmuchtat uklidňující slova, kterými kněží Umajo usmířují Matku Zemi před těžbou rudy a najít zdroj černé magie cechu vrahů Kenget Kamulos. Nejdříve se přesuňte do města Umajo-Kenta, tam to bude jednoduché.

Kenget Kamulos

Jděte do cechu horníků (The Guild of Miners / Rooms) a v místě, kde jste nedávno číjali na Ohla vejděte do usmířovací svatyně. Figl je teď v tom zabíhat do výklenků u zdi tak, abyste se vyhli strážím. V posledním, třetím výklenku se zastavte a pozorujte usmířovací rituál. Fráze na usmíření Matky Země tak bude vaše.

Bez okolků se pak vydejte do teleportu a přesuňte se do severní části ostrova Maine. Tam jděte na východ až k bráně cechu bojovníků/vrahů Kenget Kamulos. Promluvte si s pravým z nich a řekněte, že přicházíte obchodně. Uvede vás do jeskynní říše Kamulon. Kamulani vám své magické tajemství bohužel odmítnou prodat. Chodte po komnatách a mluvejte s lidmi. Pokud máte zájem pochopit strukturu Kamulonské společnosti, prokecejte šéfkuchaře, mistra boje Cuarraina, mistra ceremonií Arthora, mistra magie Rhunaga a další kecatelné človičky toulající se Khamoulonem. Po určité době (v mém případě se to stalo kdesi v prostorách kuchyně) se ozve váš druh Khunag, že si vzpomněl na tajný vchod do místní svatyně. Nechte se tam odvést, počkejte, až z místnosti na chvíli odejde učeň a pak rychle manipulujte hořícím svícem v horní části místnosti. Než odejdete tajnou chodbou, prohledejte ještě skříň. Najdete šikovný zlodějský náhrdelník "Thief's Amulette", který z každého kdo si jej vezme na sebe udělá prvotřídního zloděje, který se dokáže vlámat takřka všude. Tajnou chodbou se dejte nahoru a doprava. Budete chyceni a odvedeni do vězení. Khunag se ale ukáže jako dobrý znalec tohoto zatraceného místa a z vězení vás dostane. Bloumejte po místnostech okolo, až narazíte na pokoj, ze kterého se vyřítí pět separovaných nepřátel. V levém dolním rohu tohoto pokoje se v bedně nachází důležitý klíč k dungeonům pod Khamulonem. Po několika dalších bitkách do dungeonu v jihozápadní části patra sestupte.

Hned první logický problém sestává z nalákání útočícího sloupu ohně na plošinku přede dveřmi. Tento figl se pak v dalších Khamulonských dungeonech několikrát znova opakuje. Na své si přijdou i maličkatá tlačítka schovaná za nenápadnými praporce, nášlapné plošinky různého druhů a kombinací a hlavně hordy neblahých potvor, které doporučuji masakrovat se systematickou pečlivostí v rámci tělesného a duševního tréninku. Veselá je rovněž hala, ve které musíte ze třech "vězení"

vypustit spoustu sloupů ohně a pak za šíleného tance mezi nimi přehodit v každém z jejich vězení několik pák. Přivedete-li jeden z ohňů ke dveřím s plošinkou stojícím jaksi stranou od hlavní "akce", dostanete se do jeskyně, kterou Khunag shledá silně zapomenutou. Chodit tam sice nemusíte, ale pokud se probijete přes několik extrémně tuhých skupinek monster, vyhrabete z jedné hromady odpadu úžasnou helmu "Lugh's Hand Helmet", která přidá takřka 20 obranných bodů každému, kdo si ji nasadí. Třetí 3D podzemí vás uvítá zavřenými dveřmi, které se otevřou pouze v případě, postojíte-li na plošince naproti nim o chvíli déle než obvykle. Následující čtvrté patro neboli "Křížírna" je složené takřka výhradně z bojů s všemožnými druhy potvor. V jednom v pokojů na severovýchodě patra nakonec narazíte na mistra křížitele a jeho poskoky. Když tuto nešťastnou skupinku pobijete, získáte klíč ke dveřím za nimiž je schodiště do pátého patra. Centrem tohoto patra je ohromná hala plná rozžhavených uhlů. Na jejím konci naproti vchodu jsou tři východy, prostřední z nichž je blokováno jakousi světélkující neplechou. Jděte tedy do obou postranních vchodů a v každém z nich najděte a stiskněte dvě maličká tlačítka. Až to uděláte, vydejte se do čtyř postranních síní severně a jižně od velké haly a běžte za (nyní již) létajícími firebally šlápněte na celkem čtyři plošinky, čímž odstraníte světélkující neplechy z prostřední chodby na východě.

Na konci této chodby dávejte dobrý pozor! Můžete se vydat buď na sever nebo na jih úzkými chodbami plnými loubených portálů. Dáte-li se severní z nich a budete přitom pečlivě zkoumat levou stěnu, najdete NAPROSTO nehorázné tajné tlačítko, které jsem hledal půl dne. Jak za tímto tlačítkem tak v prostorách na konci chodeb se nachází schodiště do šestého patra. Schodiště na jihu si opět otevřete maličkým tlačítkem schovaným za sloupem na zdi v místě, kde vás honí rozohněné plameny. Patro šesté je maličké. Stačí tam jen přehodit dvě páky a probít se ke schodišti do patra sedmého. Pokud budete mít problémy se sloupy ohně, zkuste stát na plošinkách před nimi o něco déle než obvykle - plameny pomalu zvadnou. Patro sedm začíná dvěma rozlehlými poli nášlapných plošinek. Vstoupíte-li na libovolnou plošku pole severního, dá se do pohybu plamen. Sledujte, jakou trasou se tento plamen po poli pohybuje a tuto trasu si zakreslete. (No zakresluje to už predsa automapa ;) ...DJ) Stejnou trasu pak přejděte po poli jižním. Pak se dejte na východ do zdánlivě prázdné haly. Na severu této haly je ale za praporem schované maličké tlačítko. (toto tlačitko otvara tajnu chodbu s truhlou, a nie je samo: prejdite sa tesne popri stene poza zastavky a najdete tlacitka 2, jedno otvorí tajnu v tejto miestnosti a jedno v miestnosti so stlpom a firebolmi ... DJ) Poté se přesuňte na západ a počkejte na nášlapné plošince, dokud mříže nevyletí vzhůru. V místnosti s ohnivými koulemi se pomocí pák (??? DJ) na zdech snažte pohybovat sloupem tak, aby všechny ohnivé koule vychytil. (Potom treba chvíľu postat na kazdej z plosiniek az kym nezbledne az vtedy sa dvere otvoría ...DJ) Do dalšího patra sejděte po schodech, ke kterým vede chodba za touto místností se sloupem, nikoliv po schodech z velké haly s nášlapnými plošinkami, tam je to slepé. Osmé patro je obrovské. Není v něm však absolutně nic zajímavého, můžete klidně proběhnout ke schodům nacházejícím se v jihovýchodní části patra a slézt do patra devátého, kterým je konečně Khamulosova svatyně. Podle Khunagových instrukcí jděte směrem ke svatyni. V jednom momentě se mi zdálo, že není kam dále se vydat, ale pak jsem zjistil, že mohu manipulovat s jednou ze stěn vedoucí dále na sever. Hned poté jsem byl

napaden pěti šílenými Khamuloskými bojovníky, které jsem pobil až po několika desítkách neúspěšných pokusů. Pokud se vám to nebude chtít podařit, utečte jim a běžte stále na sever až do svatyně, kde dojde k souboji se samotným bohem Khamulosem. Souboj vyhrajte a listina s moudrostí Khamuloského lidu je vaše.

Umajo Desert II

Pro moudrost lidu Umajo putujte do pouštního města Umajo-Kenta. Jediný dům, o kterém jsem se prozatím nezmiňoval je radnice v severovýchodní části města, do které jste až doposavad neměli přístup. Nyní tam vejděte, přesvědčte strážce o důležitosti vašeho poslání a promluvte si se starostou Sojekosem. Pošle vás najít jistého Kossotta do dungeonu pod nástrojářským cechem. Než se tam vydáte, stavte se v cechu horníků a vlezte do otvoru ve skále, kde jste měli prvního zpicha s Ohlem. Tom půjde do skály sám. Zaběhněte do výklenku vpravo a čekejte, až se motající se strážný zastaví zády k vám kousek pod vámi. Pak rychle přeběhněte do výklenku vlevo a čekejte na vhodnou příležitost, kdy budete moci ještě jednou přeběhnout směrem nahoru, tentokrát do výklenku vpravo. Tam trpělivě posečkejte, až kněží započnou rituál. Výsledkem tohoto špehování bude vyšmírování tajné formulace "Umajo Danu" na uklidnění Matky Země. Pokud se vám šmírování nebude chtít dařit, nezoufejte, máte na to nekonečně mnoho pokusů. Než se vydáte do podzemí pod nástrojářským cechem, doporučuji zaskočit na Ostrov Klidu za mágem Drannagem a nechat ho naučit Harriet novému kouzlu Goddess' Wrath, tedy pokud bude Harriet již dostatečně schopná, aby jí toto kouzlo bylo vůbec nabídnuto.

A teď už pojďme prozkoumat podzemní dílny nástrojářského cechu (The Guild of Equipment Makers). Klíč od nástrojáře Zebenna pasuje ke dveřím v horní části domu "The Guild of Equipment Makers". Projdete-li těmito dveřmi, dostanete se do dlouhých podzemních chodeb. Tyto chodby a pár místností okolo nich jsou sice velice komplikované a dost zmatené, ale jsou pouhou předehrou hrůzných dungeonů, které se nachází pod nimi. A teprve v dungeonech pod tímto patrem se skrývá hledaný Kossotto. První zamčené dveře, na které narazíte, odemknete klíčem jež se nachází v truhle trůnící v obdélníku neschůdně ostrých nožů. Na tyto nože však můžete používat kladívko (kladívko si můžete koupit ve městě) a tak si "proklepat" cestu až k bedně. V bedně najdete mapu podzemí a klíč. Mapu podzemí si pečlivě prostudujte, je potřeba dobře se zorientovat! Klíč z bedny odemkne dveře na jihovýchodě mapy. Za nimi najdete "strojovnu" se čtyřmi pákami na zdech. Pobijte dotěrnou bandu monstýrek, horní páku přehodte a dobře si přečtěte nápisy nad třemi pákami uprostřed pokoje. Každá z těchto pák zasouvá do země kladívkem nezatlučitelné nože, které brání v přístupu do různých částí tohoto patra (do částí, které jsou popsány na tabulkách nad pákami). Efekty pák jsou velice nepřehledné a hodně jsem se nachodil tam a zpátky než jsem se dostal na kýžený konec tohoto patra. Trochu mi pomohly plánky pověšené ve "strojovně" zdi jež jakž takž ukazovaly jak na to. Kromě nožů bránících v chůzi už byly ostatní překážky hračkou. Klíče otevíraly příslušné bedny a dveře a já se dostal do všech místností. V jedné z nich jsem narazil na zdánlivě neřešitelný problém s mnoha plošinkami na podlaze. Tento problém jsem však záhy vyřešil uhašením ohně plápolajícího v místnosti a následným zapálením louče v inventáři. Druhou záležitostí byla naoko prázdná místnost s tabulkou s údajem "8:00 - 11:00", ve které se v daném časovém

období objevila na severní zdi páka. Odtamtud to byl už jen kousek (plus jedna další přehozená páka) do severozápadní místnosti, odkud jsem dírou ve skále prolezl do dalšího patra.

Následující dva 3D dudgeony jsou místem pravdy. Místem pravdy, které ukáže jak jste cvičili své mágy a bojovníky. Pokud nemají alespoň úroveň třicet, nemáte šanci, tedy pokud nepočítám možnost, že byste z všech bojů zbaběle utekli. Kossotto se nachází v nejšpodičtějším dungeonu v místnosti, která je od vchodu do 3D dudgeonu zcela volně přístupná - dojdete do ní bez jakéhokoliv boje, bez jakýchkoliv komplikací. Tedy pokud víte, která místnost to je. Místnost poznáte podle toho, že je hlídaná hordou "létajících rukou" a že s v jejím středu nachází světélkující sloup, který vaši partu hojí (je to jediný podobný sloup v celé hře, takže byste jej neměli minout). Jižně od tohoto sloupu se zcela nečekaně motá malička Kossottova postavička. Když Kossottovi prozradíte tajnou formulu "Umajo Danu" na uklidnění Matky Země, kterou jste vyšmírovali v cechu horníků, dostanete listinu s moudrostí Umajského lidu. Dvě komplikovaná patra tohoto šíleného dungeonu však skrývají ještě jedno tajemství jehož odhalení není povinné. Já jsem se po jeho stopách vydal. Spolklo to sice celé odpoledne, ale nakonec jsem kýžený Stone of Thousand Visions našel a odnesl do města ukázat příslušnému diamantmistroví. Byl jsem odměněn speciální videosekvencí, ale to už vám nebudu prozrazovat. Ta je jen pro ty, kdo si to zaslouží.

S oběma listinami moudrosti se vraťte na Ostrov klidu. Mágové dají dohromady kouzelné semínko a vysvětlí vám váš poslední úkol - zasadit semínko do reaktoru vesmírné lodi Toronto. Na tento úkol vám doporučuji vzít s sebou technika Joea, který se účastnil porady mágů a motá se někde okolo.

Útok na Toronto

Prvním úkolem na Torontu je odvysílat pásku s videozáznamem života na Albionu. Po nepříteliš tuhém s ochrannou jednotkou najdete příslušnou konzoli a nechte Joea, ať záznam odvysílá. V jedné z místností popadněte jeden z povalujících se šroubováků. Pak hledejte vchod do servisních tunelů a až ho najdete, naslepo manipulujte s ciferníkem kódů. Tom si z ničeho nic vzpomene na kód 1712 (eh?), kterým po zadání do keyboardu dveře otevřete. Když vejdete, ocitnete se ve finálním dungeonu hry. Laserové paprsky vždy (kromě jediného případu) odstraní vyhledáním skrytých panelů na stěnách (v prvním případě je panel hned vpravo vedle laserových paprsků), jejich odšroubováním pomocí šroubováku a zkratováním funkcí "Manipulate". Všechny stěny dobře prohledávejte, protože se některé panely nachází velmi daleko od příslušných laserových paprsků. V onom jediném výjimečném případě musíte pustit z komůrky neútočícího servisního robota, odvést ho před silové pole a pak rychle utéct do prostoru za polem tak, aby robot do paprsků vjel a zkratoval ho. Hnízdu s hromadou servisních robotů se můžete vyhnout otevřením únikové chodby manipulováním s prskajícím obvodem v jižní části velké haly (v této velké hale ze také zcela nečekaně nachází na východní stěně panel ovládající jedny z pozdějších laserů). Poslední souboj s neporazitelným hejnem androidů můžete rovněž obejít a to složením správných barev šlapáním na plošinky na zemi. Čtyři pásy určující správné odpovídající pásy barev najdete volně rozhozené po zdech této úrovně. Za androidy pak už jen

dorazíte k reaktoru, kde po dobrém vysvětlete kapitánovi, že se pravda nachází na vaší straně. U samotného reaktoru už s bojem se ztělesněným AI nedělejte starosti, hra to vyřeší za vás. Pokud jste se prokousali až sem, nezbývá mi než vám pogratulovat. Porazit Albion, to opravdu není jen tak.