

Indiana Jones 3D - kompletní návod

Tipy & Triky

- IQ je, podobně jako ve starých adventurách Indyho, hodnocení vašich hráčských schopností. Ve hře můžete dosáhnout až tisíce bodů - kromě 150-ti za pouhou instalaci a spuštění hry dostáváte body za kompletní každého levelu (40 bodů), za sebrání pokladu (10 x 1 bod v každé úrovni) a naopak jsou vám strhávány body za hru v nižší obtížnosti a za využití hintů. Obtížnost můžete v kritických okamžicích regulovat a pak ji vrátit zpět, trestné body za hinty můžete vyřešit zpětným nahráním pozice před shlédnutím mapy.

- Apropó, obtížnost a hinty si můžete nastavit v menu „game options“. Obtížnost má vliv na počet nepřátel a časový limit některých hádanek, hinty vám na mapě ukáží kam máte pokračovat, což je často velmi cenná rada, ale jindy příliš nepomůže. V „game options“ menu si můžete rovněž nastavit automatické běhání a titulky. Oboje vřele doporučuji.

- Zmíněné poklady, kterých je v každém levelu celkem deset, jsou životně důležité - kromě IQ bodů za ně totiž dostáváte skutečné peníze a mezi levely můžete nakoupit nezbytné věci jako energii, kit na opravu lodí či tajnou mapu, která vám otevře přístup do bonusového levelu. Na tu však budete muset HODNĚ šetřit a tak raději na peníze nespolehejte a sbírejte munici po mrtvých a pozorně prohledávejte zákoutí, kde se často skrývá dostatek energie.

Cheaty

Stiskněte F10 a zadejte následující kód.

TALKIT_MARION ON	nesmrtelnost
URGON_ELSA	všechny zbraně
AZERIM_SOPHIA	přidá lékárničky
NUB_WILLIE	bezplatné hinty
MAKEMEAPIRATE	vtípek - změní Indyho na Guybrushe
FIXME	zachrání vás když se Indy zasekne
ENDCREDIT	konec hry

Walkthrough

Chapter 1: Canyonlands

První level je zkušební a slouží k seznámení se se všemi pohyby Indyho. Pokud to tu přežijete, jste připraveni na celou hru. Na startu přeskočte díru, vylezte na vyvýšeninu a po žebříku nahoru. Zde dvakrát odtáhněte panel ve zdi (tlačítko pro akci a tlačítko pro pohyb zpět) a ještě než vlezete dál vyskočte po panelu do výklenku a seberte mine. Pokračujte dále, opatrně a s patřičným rozběhem přeskakujte čím dál tím větší díry (nestačí-li Indy skočit na nohy, automaticky se zachytí za ruce), až si Indy všimne tyče trčící ze zdi. Aktivujte bič a běžte opatrně kupředu, v jeden okamžik se Indy podívá vzhůru - nyní švihněte, vylezte nahoru a přeskočte na zem. Připravte si pistoli, seskočte o patro níže a až Indy zamíří, zastřelte hada.

Pokud se pozorně rozhlédnete, uvidíte další trčící tyč ze zdi. Vyskočte na vyvýšeninu, přeskočte na protější a s bičem přeskočte na druhou stranu (ještě než tak učiníte, uložte si pozici!). Propadnete se až

do vody a ještě než skočíte z vodopádu, vylezte po žebříku k lidským ostatkům a seberte zlato. V jezírku pod vodopádem nemáte moc na výběr - vylezte a následuje krátká animace. Kromě automaticky sebraného artefaktu v okolí sesbírejte ještě dva diamanty a teprve pak se vydejte napravo po schodech. Po dvou běžných výskocích opatrně přeskočte přes propast a na druhé straně se zachyťte a ještě než se dáte doprava nahoru, seskočte naproti a u kostry seberte pár zlatých mincí. Vraťte se, nahoře přeručkujte doleva a protože další výstup není úplně kolmý, budete to muset obejít a přeskociť přes protější stranu. Po chvíli přijde na řadu zničení dalšího jedovatého hada a ještě než přeskochíte na protější stranu k táboru, vylezte po žebříku a seberte poslední diamant. V táboře potkáte Lar... eh, Sofii a dozvíte se skutečný příběh hry a vzhůru do Babylonu, kde začíná skutečné dobrodružství.

Chapter 2: Babylon

Napravo vyskočte po zdi, přeskočte na druhou stranu a projděte k sovětské základně. Po (sovětské;) bedně vyskočte na další stupeň a na střechu budovy, kde vyslechnete rozhovor. Pak přeskočte dále a dovnitř základny. Přeskákejte až kam to jde a protože dále už je cesta strážena vojáky, alespoň prozatím se jim vyhněte a jděte vpravo do útrobu jeskyně. Nalevo přeručkujte do dalšího výklenku, přeskočte na druhou stranu a o patro níž zabijte pavouky, poté přeskočte zpět na druhou stranu a po schodech pokračujte dále. Dole zabijte dalšího pavouka, ale především vojáky - ty první zabije exploze barelu, další musíte vyřídít přímo. Sesbírejte všechny zbraně i energii (především na velký medical kit ve stanu nezapomeňte), seskočte dolů a po žebříku vylezte dovnitř velké budovy.

Po chvíli se ovšem vrátíte na okamžik opět ven, abyste zabili dalšího vojáka a pavouka. Po sebrání munice a energie zatáhněte ve výklenku za páku, v uvolněné chodbě posuňte bednu a vyskočte nahoru, kde máte pěkný rozhled na pravidelně se objevující nákladní vůz. Jak už vás asi napadlo, je třeba se s jeho pomocí dovnitř pevnosti a protože to přímo vedle něj nebo za ním nejde, k čemu slouží asi prostor nad dveřmi - ano, z protější zdi skočíte na střechu a jste uvnitř. Zde zabijte pár vojáků, přes bednu vyšplhejte do patra (zde seberte diamant - podobně pokračujte po zbytku hry, až na výjimky na ně nebudu upozorňovat, takže se pozorně rozhlížejte) a úzkou chodbou dále, kde s bičem přeskočte přes propast. Slezte po žebříku a pokračujte chodbou - dejte se podle své levé ruky až ke stroji, po jehož zapnutí se rozsvítí světla, otevřou vrata a přijdou na vás strážníci, které - jak jinak - zastřelte. Chodba odkud přišli vede zpět na místo kde jste se do pevnosti dostali a tak je, až na nějakou tu energii kterou skrývá, nepotřebná. Vy se dejte do druhých otevřených vrat, odsuňte bednu, proplazte se otvorem a skočte do vody.

Chodby jsou šikovně organizované a s několika otvory na vzduch, které pochopitelně musíte čas od času využívat. Pokud nechcete pátrat po mincích, po vstupu do vody plavte napravo, pak nalevo a v rohu se potopte o patro níž, kde již trochu delší chodbou snadno proplujete až do místa určení. Zde se dejte doprava - dveře shledáte zamčenými, trochu neobvykle vám klíč doručí „kolega“ ze CIA. Dveře otevřete, vystřelte do výbušnin a hup dolů do jezírka. Po platformách přeskákejte zpět na pevnou zem - na konci chodby vytlačte bednu a sjeďte dolů výtahem. Zde vložte do stroje nalevo „věc“, kterou vám předtím dala Sofie, bednu na výtahu vytlačte směrem k výklenku a vyskočte nahoru.

V rozlehlé místnosti hbitě zničte pavouky a vylezte po žebříku nahoru. Nejprve však musíte na nejhořejším patře vytlačit bednu po které pak přeskochíte naproti pro diamant. Odtud doprostřed, kde stlačíte tlačítko. To otevře malá dvířka do tajné místnosti s dalším pokladem. Teď znovu po žebříku nahoru na bednu odkud jsme skákali - nyní ovšem skočte na výstupek nalevo do dalšího patra. Tady seberte kostku, přeskočte na druhou stranu a seberte druhou. Po zřícení se cesty zpět seskočte nalevo na místo odkud jste předtím skákali na tlačítko. Skok zopakujte a díky zřícené skále můžete vejít do

nové místnosti (která je přesně pod místem, kde jste sebrali druhou kostku). Pod pastí se proplazte a seberte třetí kostku čímž máte tablet kompletní. Vraťte se na místo, kde jste použili Sophiino zařízení a na místo naproti umístěte všechny tři kostky. Po krátkém Indyho monologu se otevře chodba, která jednak ukrývá nějaké to bohatství, především sem však můžete odtlačit bednu a vyjet výtahem nahoru. Vzhůru do další úrovně.

Chapter 3: Tian Shan River

Po seskoku se vydejte dopředu, vlka odžene výstřelem a na konci seskočte dolů a podejděte pod mostem přes který v jeden okamžik přejede sovětské vozidlo. Z druhé strany skočte na most a pokračujte po směru jízdy vozidla (druhá strana je ostatně příliš strmá). Po chvíli se dostanete k hraniční hlídce, kterou zničte, protože je však cesta dál opět neprůchodná a dveře do základny uzamčeny zevnitř, musíme jít oklikou. Vraťte se cestou zpět a u prvního smrku se dejte mimo silnici do prava. Vyskočte na horní část základny a slezte po žebříku (resp. po dvou) do jejích útrob. Zde projděte do vedlejší místnosti, odkud dveřmi dále. Zde jsou po obou stranách dveře, obě však zavřené a tak po bednách vyskočte do větrací šachty. Nejprve nalevo pro poklad a pak rovně a napravo do místnosti se třemi skříňkami ukrývající kromě energie nafukovací loď a kit pro opravování jejího poškození. Bude se hodit. Otevřete si dveře a uvolněte vrátka u vody. Přiblížte se k ní na malý krůček, nafoukněte (aktivujte) loď a jedém...

Ve vodě pozor na ostnaté kameny, tady zatím nejsou, ale později budou dělat neplechu a pokud se jim nevyhnete, pomůže jen repair kit. Po vodě opatrně proplujete kolem podivné stavby a zakotvíte u jediného místa, kde lze vylézt z vody. Pokračujte po svých až na rozcestí, prostor nalevo a portál si dobře zapamatujte a pokračujte napravo, kde si v chajdě vezměte několik repair kitů (přesněji max. 3) a kousek dál opět sedněte na loď. Všimněte si také výtahu. Nyní máte před sebou peřeje s několika křižovatkami, všechny cesty však končí právě u výtahu, kterým se dostanete zpět nahoru - cílem je na čtyřech různých místech sebrat svíčku a protože by bylo vysvětlení přesného postupu příliš komplikované, nechám vás tentokrát trochu přemýšlet. Zkrátka vyzkoušejte každou cestu a každé místo kde můžete vylézt z vody. Dva ze čtyř svíců jdou sebrat bez nejmenších problémů, u zbylých dvou pro jistotu upřesním postup - jeden se nachází v jakési vodní elektrárně, kde jsou tři buchary. Vyskočte na ten napravo, pak přeskočte zpět na patro nad místem odkud jste skákali, přelezte na levý buchar, z něho skočte na protější a z něho na druhou stranu odkud už je k cíli - výklenku který vede ke svícnu - jen malý kousek. Druhý „problémový“ svícen je situován v jakési malé věžičce a je vidět za zavřenými dveřmi. Ty otevřete tak že vystřelíte sklo v okně, skočíte dovnitř a pákou si dveře otevřete. Ještě upřesňuji, že celý postup je vzhledem k peřejím a proudům trochu frustrující, takže doporučuji pravidelně ukládat pozici. S životem byste neměli mít problém, vždy po vyjetí výtahem si můžete doplnit repair kity na loď v blízké chajdě.

Až se vám podaří nalézt všechny čtyři svícny, položte je na portál, který jste předtím potkali po cestě, všechny je zapalte a pak už je cesta do další kapitoly otevřena.

Chapter 4: Shambala Sanctuary

Vyskákejte nahoru k tlačítku, vylezte po žebříku a projděte do vedlejšího chrámu. Dveře před vámi jsou zavřeny, vyskočte tedy nalevo na střechu. Na jedné ze stěn si všimněte opadané omítky, bůhví proč na tomto místě můžete přelézt na další střechu a odsud se u schodů propadnout k velké soše. nalevo slezte níže a kolem pár nefunkčních tlačítek a pák tak postupujte až na zem. Tady o fous dále narazíte na první nelidskou potvoru, což je znamená, že jdete správně - pokračujte k útrobám velkých

hodin, kde vytáhněte kvádr a jděte dále dolů, až se dostanete k malému mlýnku, který hodiny pohání. Zde posuňte kvádrem napravo a pak už zpět k samotným ručičkám. Dveře by nyní měly jít bez potíží otevřít (za nimi je jen diamant) a funkční jsou i další tři tlačítka na cestě zpět nahoru k sošce. Tedy - podstatné jsou především páky - nejprve využijte tu horní - otevřou se vám vrata do další věže. Až poběžíte přes most, všimněte si na pravé straně okna. Skočte na parapet a uvnitř seskočte ke zvonu. Zatáhněte za další páku, otevře se vám cesta nahoru a nezapomeňte si přečíst nápis na zvonu, který je pro zdárné pokračování bez návodu nezbytný. Ale tady je to s návodem, takže vylezte po žebřících až úplně nahoru a zatáhněte z páku, která vynese zvon na úroveň onoho mostu s koleji. Nyní se vraťte k hodinám, resp. k oné páce uprostřed, která vysouvá jednotlivé ukazatele hodin - všimněte si, že pokud je vysunut ukazatel na který právě ukazuje malá hodinová ručička, socha nahoře se točí. právě v tuto chvíli je třeba zatáhnout za páku kousíček od zvonu (chvíli trvá než se tam dostanete, tak si dejte v ukazateli malý náskok). Soška udeří do zvonu, vy shlédnete animačku a dostáváte klíč.

Kde ho použijete je myslím jasné. Opět se vraťte k hodinám, kde je kromě cesty dolů a ven také cesta ke dveřím, které otevřete právě a jen s uvedeným klíčem. Učiňte tak. Dejte se po své levé ruce do vedlejšího vchodu, kde seberte zlatý drahokam, bude se hodit. Nyní zpět do velké místnosti, vylezte na přehradu a otočte kolem tak aby se spustilo stavidlo a podruhé aby se otevřely dveře. Vejděte dovnitř (artefakt neberte, je to past), slezte po žebříku, buchar podlezte, vyjed'te výtahem a zamčené dveře odemkněte drahokamem. Nyní vás čeká trochu nepříjemný problém, rozlehlá zatopená místnost s několika dřevěnými výstupky, přes které musíte poměrně zručně a předvídavě přeskakovat. Nejprve přeručujte napravo a vzadu si dojděte pro klíč, pak vyskočte na vyšší konec prostředního pahýlu, přeskočte na ten, který je nejbližší místu odkud jste sem přišli a pak přeskočte na výše položený parapet odkud přeručujte na druhou stranu. Seskočte dolů, přeskočte na druhý pahýl a seskočte na pahýl, který je pod ním. Nyní už celkem snadno přeskáчете oklikou až k místu určení, kde s pomocí klíče seberete květináč. Vraťte se do velké místnosti se stavidlem.

Napravo můžete jednat otevřít dveře k místu, kde tato úroveň začínala, ale také vylézt po žebříku nahoru. Tam přeskočte na kládu a vraťte se zpět na druhé straně, kde stisknete tlačítko. To vynese žebřík o další patro výše, takže opět opakujte postup (kláda, druhá strana..) a vylezte po žebříku. Nyní máte v dosahu jedny dveře které otevřete tlačítkem a jedny zamčené dveře. Zde si Indy všimne okna, které skrz mřížku rozstřílejte a běžte do dveří, které lze otevřít. I zde rozstřelte okno a přeručujte do okna u zavřených dveří. Dveře si otevřete, ale především položte květináč do speciálního zařízení, které se pak sesune do vody. Slezte dolů a květináč seberte. Nyní je potřeba světlo. Hmm. Vraťte jej na místo kde byl a vyskočte na kládu nad vámi. Na jednom místě jsou dvě odlišné textury - odtud švihněte bičem směrem ke dveřím a máte to. Květináč seberte a hurá k staré bábě. Ta vám otevře přístup k prvnímu bossovi. Good luck...

Jmenuje se Ice Guardian a je to jen hromádka ledu, nic těžkého. Nebezpečný je jen při přímém kontaktu na sněhu - jste-li v některé ze čtyř místností, ohrožuje vás jen výstřely ze stropu, které vám sice něco málo uberou, ale do smrti tak máte daleko. Abyste se před ledovým strážcem schovali, zajděte napravo a druhým východem přejděte doleva do místnosti, nad jejímž vchodem je modrý čtvereček s pluskem. Zde je třeba odsunout kvádr. Učiňte tak a nyní vejděte do místnosti s červeným kolečkem a čtverečkem nad vchodem, kde vyskočte na kvádr a po schodech (které za vámi padají) postupujte dále. Tímto způsobem a menší epizodkou s přeskakováním a bičováním výstupků se dostanete až ke dveřím, které skrývají první část Infernal Machine. Seberte jí a ihned aktivujte. Jak vidíte na status baru, nabíjí se a vy máte dva plné „výstřely“. Seskočte dolů do centra dění a až se Ice Guardian přiblíží, opakovaným použitím části Infernal Machine jej skolte. Teď už zbývá jen využít artefakt na rozbití malé ledové skály a hurá do tepla.

Chapter 5: Palawan Lagoon

Jděte do místa odkud Indy v animaci vychází. Na past v podobě nestabilního mostu už asi došli dobrodruzi před vámi, takže použijte bič a přeskočte na druhou stranu. Zde seberte další kostře mačetu a vraťte se na pláž. Dejte se druhou cestou této pláže a použijte mačetu na pavučinu a později na zeleň v místě odkud na vás vyběhl malý krokodýl (či co to je). Zde seberte lopatu, kterou o kousek dále, na netravnatém místě, kde se Indy zastaví, použijte. Nyní zpět na pláž a přeplavte na protější stranu (kousek nalevo). Zde se vydejte do jeskyně úplně nalevo, mačetou překonejte pavučiny a z pláže přeplavte na havarovanou loď. Přejděte na druhou stranu, kde najdete v bedně jakousi část japonského torpéda. Vraťte se na pláž, kde nalevo naleznete ono torpédo. Vložte do něj nalezenou součástku a plavte do podpalubí, které torpédo prorazilo. Nejprve seberte nalevo v bedýnce kladívko, poté plavte na druhou stranu, kde se musíte proplést zatopenými kajutami - na konci naleznete jednak další velké prostranství na jehož konci je klíč, jednak zavřený kryt uzavírající přístup na palubu. Zámek rozbijte kladívkem a po nadechnutí si doplavte pro klíč. Ten použijte na palubě a dostanete se do řídicí části lodě, kde najdete kromě energie také páku. Tu použijte na ovládací panel kousek od místa, kde jste našli součástku japonského torpéda a s pomocí biče přeskákejte k totemům. Použijte lopatu a aktivujte spínač, který otevře podvodní přístup.

Nyní se vraťte skoro až na místo, kde úroveň začínala, kde najdete ve vodě vrak havarovaného letadla. Kladívkem si přivlastněte část vrtule a plavte směrem doprava (při pohledu z místa startu úrovně) a po chvíli narazíte na podvodní přístup, který má ovšem stále zavřené dveře. Vypačte je vrtulí a plavte dolů doprava, kde tlačítkem otevřete výstup na druhé straně. Zamířte tam a na samotném konci zvolte pravý výstup po zavalených, ale našťastí průchodných schodech. Nahoře přeskákejte, přelezte a přeručkujte k totemu, kde stisknete tlačítko a vraťte se dolů pod zavalené schody, kde vejděte do otevřených dveří.

Chapter 6: Palawan Volcano

Přeskočte na stranu s vodním bazénkem, odsuňte bednu směrem doprostřed místnosti a pak ji odtáhněte pod vyšší platformu, na kterou vyskočte. Přeskočte na druhý konec s pomocí biče a částí pekelného stroje zničte kvádr před sebou. Projděte až k vodě, přeplavte na „poloostrov“ nalevo (vylezete na něj skokem z nižší platformy napravo) a skočte do díry, kterou proplavte na pevninu. Po chvíli se dostanete k lávovému jezírku, kde musíte opatrně přeskákat na druhý konec (pozor na gejzíry lávy a na konci nezapomeňte místo skoku použít bič). Na konci je třeba brskně uskočit před kouli, což učiňte uschováním se do výklenku. Koule rozrazí chodbu dále, kterou pokračujte - seberte mince a seskočte dolů, kde stisknete tlačítko. Tlačítko spustí loď na vodu a otevře vám dveře, takže k ní budete moci doplavat, skočit na ní a sebrat klíč. Nyní skočte opět do vody a plavte do díry na dně - malým bludištěm se musíte dostat na druhý konec (hned na začátku je malá odbočka, dejte se jí!) k lávové řece. Ještě než skočíte na druhou stranu si pečlivě prohlédněte malé „puzzle“, které vás čeká. Přeskočte (skočte až ve chvíli, kde seskakujete ze šikmé plochy) na druhou stranu - první kvádr posuňte jednou k sobě, pak přeskočte a posuňte ho z druhé strany až na doraz, druhý kvádr pak posuňte k sobě z druhé strany. Nyní vyskočte až na konec (do chodby s žebříkem vůbec nechod'te), obraťte se, vyskočte a platformu nad vámi, znovu se obraťte, přeskočte kvádr a posuňte ho z druhé strany. Nyní můžete přeskáknout až nahoru, vylézt dovnitř a stisknout tlačítko, které vám konečně otevře vrata k velké bráně, na níž použijte onen klíč z loďky. Vstupte.

V pravém horním rohu jsou zavřené dveře, kam se musíte dostat. Místnost vypadá dosti hrozivě a napovídá, že to bude dlouhé přemýšlení, nakonec to však tak hrozné není. Všimněte si na zemi jinak

zabarvené textury - odsuňte na toto místo kvádr a přeskočte přes lávu na druhou stranu, kde učiňte totéž. Nyní zpět na původní stranu odkud z kvádru skočte do výklenku, kde přelezete po žebříku na patro a z něj opět po žebříku na další. Odsud se dejte dozadu, kde stisknete tlačítko. Kromě toho že se otevrou dveře také láva zatopí celou místnost a na levé straně spadne i most, takže musíte oklikou, díky dvěma přemístěním kvádrům to však není takový problém. Jednoduše hned napravo od místnosti s tlačítkem sklouzněte na platformu a pak už jen jednoduše přeskákejte ke dveřím.

Uvnitř obejděte čtverečky na zemi a na druhém konci se setkáte se Sophií, která je ovšem vzápětí zajata. Postupujte přímo dále a opatrně ničte sovětské vojáky. Po přivolání výtahu a vyjetí na črstvý vzduch v tom pokračujte, slezte nalevo dolů a za rohem seberte kromě munice i klíč a přitáhněte si kvádr uschovaný za zelení. Nyní se vraťte k výtahu, sjeďte dolů a jděte k sošce v lávě. Bičem jí usměrněte levou ruku (nad tímhle jsem dumal skoro hodinu;-), čímž se otevrou dveře. Uvnitř najdete tlačítko, které otevře mříž, ale bohužel jen na malý okamžik, takže to bez pomoci druhé osoby nelze stihnout. Skočte tedy od brány doleva, přelezte nahoru, přeskákejte kolem lávového potůčku a jděte do chodby kde najdete uvězněnou Sophii. Klíč už máte, takže jí otevřete a jděte zpět k tlačítku a mříži - se Sophiinou pomocí to půjde hladce.

Nejprve se otočte nalevo a přeskákejte k lékárnice. U kostry pak rozbijte zeď (pochopitelně d'ábelskou součástíkou), a odsuňte všechny bedny tak, abyste mohli ze světlé bedny sebrat náhradní díl. Vraťte se zpět k mříži a postupujte normálně po mostu. Po chvíli se dostanete k odbočce doprava - nalevo je ovšem opět zničitelná zeď. Za ní chodba, která ústí k mostu - rychle skočte na výstupek nalevo a přeskočte si pro sošku, vraťte se, z výstupku opatrně slezte a seskočte na širší obrubník a stiskem tlačítka na boku sloupu si uvolníte cestu dál. Přeskákejte nahoru, kvádr jednou posuňte a opět použijte d'ábelskou součástku na zeď - teď můžete s pomocí biče přeskočit nebezpečnou past (kterou ovšem, pokud se nechcete špinit se soškou můžete snadno obejít pouhým skákáním - v tom případě se u odbočky prostě nezabývejte zdí, ale dejte se doprava). Zde vás čeká voják a porouchaný výtah, který si vyžaduje jednu součástku. Hádejte jakou. Nejprve však posuňte k výtahu malou bednu, na kterou pak stoupněte a náhradní díl použijte. Začnou vás také ostřelovat vojáci z ostrůvku a později k vám vybourají přímý průchod ve zdi, takže si můžete celkem snadno doplnit municí, granáty apod., pokud vím, stále však přibývají a tak je úplně nevyhubíte. Sjeďte výtahem a vejděte.

Chapter 7: Palawan Temple

Přeskočte jezírko a seznamte se s prvním „kameňákem“, jak jsem si soukromě nazval tento nový typ nepřátel. Jejich zničení je otázkou okamžiku - jak jinak, použijte d'ábelský stroj. Přeskočte lávu a dostanete se na velké prostranství s mnoha pravidelně se schovávajícími a zase se objevujícími ostrůvky. Pozorně si všimněte jakým způsobem se střídají - přeskakování není tak těžké, ale je dobré vědět do čeho člověk jde. Nejprve se musíte dostat nalevo naproti, kde je třeba vylézt po zdi nahoru a po troše skákání sebrat klíč. Nyní se vraťte k lávě a dejte se doleva, kde prorazte d'ábelským strojem zeď a po troše přeskakování a podlézání klíč použijte. Napravo vezměte podivnou věc z podstavce (jde o jakýsi klíč) a před velkou koulí se uschovejte až u samotné zdi. Pak jí podleďte a pokračujte rovně. Opatrně seskočte a místo už asi opět poznáváte - vraťte se k lávě a nyní přímo naproti k velké bráně, kde napravo použijte onen klíč (tedy co se Jonesovi vejde do kapes, to nemá obdoby;).

Vejděte a pokračujte stále rovně a doprava. Dostanete se pod širé nebe. V prostředí možná poznáváte lokaci, kde se „natáčel“ jeden z prvních vydaných screenshotů Indyho - filmaři po soě bohužel neuklidili a tak je most neprůchodný. Seskočte tedy nalevo a vylezte po skále k druhému mostu, kde přeskočte první díru a seskočte dolů na nižší most. Jděte dopředu a nyní přeskočte na výklenek

doprava, kde vylezte a dáte-li se stále rovně, dojdete až k vodopádu. Skočte do vody a nechejte se unášet proudem skrz dva vodopády. Pak vylezte na ostrov přímo naproti vám (palma, kámen a žebřík), vylezte o patro výš a totéž učiňte s žebříkem opodál (most tedy zatím nepřečázejte). Dostanete se k velké bráně, bohužel však zatím nemáte klíč - nalevo si všimněte mostu, který nepřeskakujte, ale mačetou úplně zlikvidujte (ne, nedělám si legraci). Vraťte se k minulému mostu a nyní jej konečně přejděte a vstupte do jeskyně. Použijte pravý žebřík a skákejte a přelézajte až k pastím - zde opatrně přeskočte napravo a pokud si rozsvítíte zapalovač, zjistíte, že je mezi nášlapnými „minami“ jedno hluché místo, kam skočte a pak již hurá do bezpečí. Mačetou si uvolněte cestu ven na čerstvý vzduch. S bičem přeskočte na protější břeh, jděte opět doprava do jeskyně a skočte dolů (na pravé straně, nalevo jsou opět pasti). Pasti přeskočte, jděte ven z jeskyně a dojděte k mostu, který jste předtím zlikvidovali a slezte po něm dolů. Dejte se dovnitř do jeskyně, seberte klíč a rychle vypadněte a skočte do vody. Vylezte naproti, vyškrábejte se na dva žebříky a použijte klíč k bráně.

V místnosti si všimněte další „podivné věci“, která je ve skutečnosti klíčem a zaznamenejte také čtyři tlačítka v rozích místnosti. Stiskněte pravé, pak levé, pak levé vzadu a nakonec pravé vzadu, seberte klíč a až se propadnete pokračujte jeskyní až k lávě. Cestu zpět zavolá jedna koule, vy se musíte dostat na druhou stranu, což není nic těžkého, ale pozor, musíte to provést rychle, protože vás opět ohrožují kameny. Na druhé straně vyšplhejte nahoru s pomocí biče. Dál se určitě bez velkých problémů dostanete až k velké bráně, kde umístíte dva „podivné“ klíče a sejděte jeskyní až k lávě, kde se seznámíte s druhým velkým bossem. Všimněte si kolem jezera jednak mostu nalevo (tu boss chrání, takže za normálních okolností neprojdete), jednak velké brány uprostřed (to je náš cíl) a prostoru napravo, kam se teď vydejte. Musíte rychle přeskakovat a dávat si pozor na nepříjemné střely - na konci najdete druhou část pekelného stroje, která vás může učinit neviditelným. zatím tuto schopnost ale nevyužívejte a dejte se na útěk zpět směrem k mostu, až se dostanete na malé ostrůvky a vidíte, že už nebude třeba skákat se zachycením, můžete vyndat artefakt a zneviditelnit se. Pokračujte po mostě, přeskočte díru, dejte pozor na „miny“ a jeskyní se dostaňte až ven. Tlačítkem, které do lávy vžene vodu, bossa zničíte a také si uvolníte cestu k velké bráně. Konec úrovně.

Chapter 8: Jeep Trek

Jak už název napovídá, tentokrát to bude něco trochu jiného. Vezměte si ve stanu lékárničku a zlato a nasedněte na jeep. Ano, je to neuvěřitelné, ale na téměř kolmou stěnu před vámi lze vyjet (myslete na to při budoucím hledání cesty, auto je schopné vyjet i místa, na která se Indy po svých nedostane) - pokračujte až k mostu. Tady budete vůbec poprvé potřebovat rychlý mód jízdy, který se vyvolává tlačítkem <shift> (alespoň podle standardního nastavení). Přeskočte díru - dojedete k druhému skokánu, který je ovšem poškozen a tak je třeba další propast přeskočit přes kopec vlevo. Projedte jeskyní a u dalšího skoku po zničení vojáků strčte do kapsy dvoumetrové prkno a umístěte ho do rampy. Skočte a pokračujte dál až do jeskyně, kde musíte opět použít rychlejší mód. Jeďte dál až se dostanete do bludiště, kde vás stíhá nákladní vůz s ostřelovačem. Nesoustředte se na něj, nemá pro další hru žádný význam. Raději hledejte východ. Cesta je komplikovaná a tak ji přesně nepopisuji, snad to najdete - výjezd je velmi prudký a tak na první pohled vypadá jako normální zeď, rozhlížejte se tedy pozorně. A pokud nic nenajdete, využijte hinty.

Chapter 9: Teotihuacan

A tohle snad příště :-). Stejně tak příště přineseme uložené pozice, které jsme sice slibovali na tentokrát, ale nestihli jsme je, za což se omlouváme.

Jan Modrák