

## Kings Quest VI

### Isle of the Crown

Po úvodní animaci a ztroskotání lodi seberte se země prsten, odsuňte prkno a z truhly pod ním vyndejte peníz. Jděte ke královskému paláci, promluvte si se strážemi a ukažte jim prsten. Nyní se vydejte do vesnice a vstupte do obchodu s knihami. Promluvte si s prodavačem, prohlédněte si knihu z police napravo, seberte list, který z ní vypadne, vezměte si knihu na stolku u dveří a vyjděte ven. Zamiřte na druhou stranu ostrova k převozníkovi. Zaklepejte a vstupte. Až se s vámi dobaví, seberte zaječí packu a vraťte se do vesnice. Opět vstupte do obchodu s knihami, promluvte si s mužem v židli a ukažte mu prsten. Jděte do zastavárny a vyměňte prsten za magickou mapu a peníz za ptáčka. Před odchodem si vezměte mentolový bonbón z dózy. Jděte na chvíli pryč z vesnice a až se vrátíte, uvidíte, jak majitel zastavárny vyhazuje nepotřebné věci. Prohrabte se v nich a najdete inkoust. Jděte na pobřeží a pomocí mapy se teleportujte na Isle of the sacred Mountain. Seberte tam květinu a pírko a odteleportujte se na Isle of Wonder.

Promluvte si se škeblí a přečtěte jí knihu z obchodu. Až zazívá, seberte perlu, kterou má uvnitř. Vydejte se nahoru k lesu a jakmile se objeví gnomové, použijte na ně květinu, ptáčka, mentolový bonbón, zaječí packu a inkoust. Teď již by měl být objekt ve vodě na dosah a tak jej seberte. Projděte vpravo, sáhněte na prostřední hromadu knih a promluvte si s černou vdovou. až vás bude mámit, zatáhněte za volný kus pavučiny a seberte kus papíru. Vraťte se na pláž a jděte k lesu. Uvnitř seberte flašku s mlékem a jděte dál. V zahradě seberte shnilé rajče, ledové zelí a vstupte do vrat. V šachovnicové zemi si promluvte s jezdcí a až královnou odejdou seberte stuhu, vraťte se vraťte se na pláž a použijte mapu k cestě na Isle of the Beast.

Jděte dál po cestě a na vařící se potok použijte hlávkou zelí. Přejděte na druhou stranu a seberte lampu. Pokračujte dál a seberte cihlu u zdi. Vraťte se na pláž a vraťte se na Isle of the Crown. Jděte do zastavárny a vyměňte prsten za perlu. Jděte ke knihkupci a promluvte si s Jollem. Venku si prohlédněte oznámení o zasnubách a jděte na rozcestí. Živého ptáčka přilákejte tím svým a dejte mu prsten. Až se vrátí, seberte stuhu a dejte mu lístek, který vypadl z knihy v knihkupectví. Až podruhé přiletí, zdvihněte dopis a jděte do zastavárny vyměnit ptáčka za flétnu. Pak se přemístěte na Isle of Wonder.

Jděte do zahrady a zahrajte na flétnu. Až budou květiny tancovat, seberte díru ve zdi. Vraťte se na Isle of the Crown a vyměňte v zastavárně flétnu za troudník. Odejděte na pláž a odteleportujte se na Isle of the Sacred Mountain.

Podívejte se na nápis a zmáčkněte v každém řádku jedno písmeno tak, aby vzniklo slovo RISE. Vyšplhejte po stupíncích nahoru a podle starověké abecedy zadejte slovo SOAR. Postupte k další hádance a zmáčkněte čtvrtý, první a druhý knoflík. U další hádanky zmáčkněte opět podle abecedy znaky odpovídající azurové barvě (azure), housence (caterpillar), klidu (tranquility) a vzduchu (air). U poslední hádanky zmáčkněte písmena slova ASCEND a vylezte až nahoru. Ignorujte stařenku dokud nezmizí a pak vlezte do jeskyňky za keřem. Rozsviňte svíčku v troudníku a prolezte otvorem vpravo do další jeskyně. Tam opět úplně vpravo vezměte lístek pepermintu a vraťte se ven. Pokračujte po cestě a až se ocitnete v katakombách, jděte 2x nahoru, 2x vpravo a nahoru. Seberte lebku a jděte dolů, 2x vlevo, nahoru a vlevo. V této místnosti musíte jít na S, JZ, JZ, S, S, SZ, JZ, J, Z. Pak jděte opět nahoru a seberte štít se zdi. Nyní se vydejte 3x nahoru, 2x vlevo a seberte mrtvému peníze. Vraťte se 2x vpravo, dolů a vpravo a použijte cihlu na kola dřív, než vás rozmačká strop. Vydejte se 2x vpravo, nahoru a vpravo a propadněte do druhého patra.

Zapalte troudník a 5x vlevo, 2x dolu a vpravo a použijte díru na východní stěnu. Nyní se dejte 3x vlevo, 2x dolu, vpravo, dolu, 2x vpravo, nahoru, vpravo a 2x nahoru. Otevřete si tajný vchod za tapisérií a vejděte. Přistupte blíže k minotaurovi a až nebudete mít kam couvat, použijte červenou látku na minotaura.

Až budete zpět na pláži, teleportujte se na Isle of the Mist. Projděte vlevo a seberte kosu na stromě a kus uhlí z ohniště. Vraťte se na pláž a odcestujte na Isle of the Beast. Jděte až k bráně a použijte na sebe štít. Projděte a utrhněte jednu bílou růži. Srostlé růže prosekejte kosou a až domluvíte s obludou, odleťte na Isle of the Crown.

Jděte do knihkupectví a promluvte si s Jollem. Odtud se vydejte přímo za dívkou v zahradě za vesnicí a dejte jí růži a prsten od obludy. Cestou na pláž seberte další růži a odteleportujte se na Isle of the Beast. Jděte do zahrady, vstupte do šachovnicové země a dejte bílé královně kus uhlí.

Teleportujte se na Isle of The Crown, jděte do vesnice, vstupte do vetešnictví a vypijte láhev, kterou jste našli v zahradě na Isle of Wonder. Až se proberete, vyměňte troudník za ptáčka a na ulici dejte překupníkovi starou lampu a vezměte si od něj kopii té, kterou jste mohli vidět v předechozí scéně u vezíra na stole (modrá vpravo). Nyní jděte k paláci a v budce před branou si oblékněte šaty, jež jste

dostali od dívky provdané za obludu. V zámku vyběhněte po levých schodech a schovejte se za přední sloup. Až půjdou strážé podruhé od vás, použijte na ně ptáčka a rychle se schovejte za vzdálený sloup (jděte k němu a použijte jej). Až strážé odejdou, sundejte obraz a vezměte hřebík. Vstupte do dveří naproti, hřebíkem odemkněte truhlu a seberte dopis. Vyjděte do chodby, vraťte hřebík a obraz na místo, pokračujte na konec chodby a zahněte vpravo. U dveří, za kterými uslyšíte pláč, promluvte s Cassimou a podejte ji pode dveřmi nůž. Vraťte se za sloup a až přejdou strážé, vraťte se dolů ke vratům. Až vyjde ze sálu velitel stráží, ukažte mu dopis z truhly a jděte s ním k ceremonii. Přistupte blíž a falešné Cassimě nastavte zrcadlo. Až vezír začne utíkat, vydejte se za ním po schodech. Zavolá si sice na pomoc svého ducha, avšak mentolovým listem ho vyřadíte ze hry. Vezírův útok odražte mečem na stěně a až jej Cassima bodne do zad, zaútočte naposled...

K dohrání hry vede ještě jedna složitější cesta, avšak s příjemnějším koncem. Pokud chcete dosáhnout všech 231 bodů, řiďte se přiloženým anglickým návodem. Zdá se mi, že ne pokaždé vám ale hra druhou možnost nabídne. Snažil jsem se psát návod pro získání všech bodů, avšak předměty a osoby k tomu potřebné ve hře prostě nebyly.