

# Drakan

/ Order Of The Flame /

**Kompletní návod ke hře  
obtížnost - normal**

## Úvod :

Nejprve se vám pokusím shrnout ve stručnosti základní prvky a kousky, bez kterých se ve hře Drakan neobejdete:

- plně využívejte ničivou sílu svého věrného spojence draka Arokha. Své zbraně bude rovněž postupně obměňovat a vylepšovat
- za každou cenu nevyhledávejte ve hře boj z blízka, ztrácí se dost životů
- pečlivě rozbíjejte dřevěné sudy / pozor na ty tříštivé /, je v nich leckdy ukryto pár dobíráků
- opotřeбенé zbraně rychle odhazujte a nahrazujte novými
- pro lepší orientaci sledujte průběžně mapu
- využívejte přesunu některých předmětů, zejména kutálení velkých kamenů. Zabijí některé vaše nepřátele bez větší námahy.
- uplatňujte se svojí Rynn všechny akrobatické kousky včetně boje ve dřepu

## Play :

***Po úvodním intru, ve kterém se dozvíte jak vaši nepřátelé přepadli vesnici, se vydá Rynn nejprve pro Atimarský klíč.***

Z výchozího postavení se vydejte hned po cestě za domem mezi skaliska. Záhy spatříte jeskyni, ze které na vás zaútočí první nedočkavci. Nastoupí nezbytná likvidace a šup do jeskyně pro první brnění. Dále budu již popisovat pouze nejefektivnější cestu za splněním jednotlivých úkolů v misi. Vraťte se proto zpět do výchozí polohy. Vejděte do domu s emblémem kančí hlavy. V zadní místnosti naproti barovým pultům pod schodištěm objevíte dřevěné dveře. Za nimi přejdete hned z první jeskyně do druhé a přehodíte zde dřevěnou páku. Otevřená mřížka vám uvolní vstup do další místnosti, kde vlevo ze stolu seberete hledaný Atimarský klíč. Předměty ve výši pasu se obvykle sbírají pomocí klávesy enter a po zasunutí tasené zbraně do inventáře. Dávejte si pozor na přeplněný inventář ! Vyjděte ven z objektu. Nyní se vydejte po cestě vedle chatrče směrem na dva osvětlovací stožáry a mezi skalami zatočte vlevo. Na dalším plácku u stožáru pomstěte hrdinného bojovníka a zabijte prase. Vydejte se vpravo po osvětleném kamenném mostě. Přeběhněte ho a hned za ním odbočte vlevo ke vzdálenému objektu. Pomocí klíče odemkněte dveře a v místnosti seberte ze stolu Atimarskou knihu. Vraťte se po kamenném mostě až k místu, kde jste vykonali pomstu. Dejte se cestou vpravo podél převráceného trakaře. Proběhněte mezi skálami k dalšímu kamennému mostu. Po něm se přesunete do kostela, kde u oltáře do vyhrazeného místa vložíte Atimarskou knihu. Otevřete vchod do podzemí a druhého intra.

***Loading .....***

***Nyní se s Rynn vydáte hledat Heronův krystal, pomocí kterého ve finále této mise oživíte Arokha.***

Seskákejte po skalních výstupcích na spodní podestu a přeběhněte až k zavěšeným kývajícím se sekyrám. Opatrně proběhněte na druhou stranu do další chodby. Dostanete se do kulaté místnosti s modrou kopulí. Na ochozu naproti vám najdete pohyblivý podstavec, který přesunete do vedlejší osvětlené nášlapné dlaždice. Potom se u dvou soch v místnosti postupně postavíte na další nášlapné dlaždice, až se ve středu místnosti vysune podlaha. Projdete k urně a seberete modrý Heronův krystal. Uvolněným schodištěm sestoupíte do krátké chodby a na jejím konci vyjedete na plošinu do jeskyně. Venku přeběhněte zavěšenou dřevěnou lávku a naučíte prasátko vzornému chování. Dojdete až na rozcestí se třemi dřevěnými bednami a pokračujte vlevo po vyšlapané cestě. U ohniště pobijte prasata a pokračujte přímo až ke skalnímu masivu, kde uvidíte ztrouchnivělý kmen stromu. Povalte ho a zabijte to prase na druhé straně. Přeběhněte na druhý konec a vydejte se vpravo. Sjed'te po skále a u dvou smrků vběhněte do jeskyně. Vyjete ven a dojdete k poškozené dřevěné lávce. Obratně přeskákejte na druhou stranu a dojděte až ke kamennému mostu. Na druhé straně kamenného mostu je cesta vedoucí do jeskyně, kterou pouze proběhněte. Na jejím druhém konci se vám otevře výhled na vodopád. Zahnete vlevo a u tří sudů přejdete přes další dřevěnou lávku. U vodopádu se vyhněte dvěma valícím se kamenům. Po cestě vpravo se dostanete k poškozené lávce, kterou přeběhněte a zabočíte vlevo. Přebrodíte ústí osvětlené jeskyně. V chodbách musíte čelit soustavě sekajících břitů, které dokonale prověří vaši atletickou schopnost. Z plošiny se dvěma kulatými sloupy rychle přeskákejte po propadající se podlaze na protější stranu. V další jeskyni vložte u oltáře Heronův krystal, vysvobod'te zkamenělého draka Arokha a vezměte ho do svých služeb.

***Loading.....***

***Po dalším, tentokrát létajícím intru, začínáte na hřbetě Arokha.***

Proběhněte jeskyní a vylezte do deště. Vzlétněte a vydejte se proti toku řeky. Na jejím konci prolétněte nad prvním kamenným mostem mezi skalními masivy, až uvidíte další část řeky s malým vodopádem. Opět le'te proti toku řeky. V místech, kde se řeka rozděluje, se vydejte dál proti toku jejího levého ramene. Dostanete se až ke skalnímu propojovacímu mostu, kde u dvojice červených praporečků objevíte vchod do dolů. Jeskyní se dostanete až k prostranství s dřevěnými bednami, u kterých opatrně seskočíte dolů. Vzadu u výhňe seberte na kovadlině klíč a další zbraně. V téže místnosti, u dřevěné zdvihací plošiny, přehodíte potom páku a rychle se na tuto plošinu přesunete. Vráti vás zpět do jeskynní chodby. Vra'te se ke svému drakovi a spolu s ním na začátek této úrovně. Nyní vpravo pod vámi uvidíte dřevěnou lávku a za ní cestu dál podél vyhořelého stavení. Le'te vlevo a hned u další chatrče vstupte dovnitř. V intru pokecejte s chlápěkem a seberete mu druhý klíč. Na skalním masivu, hned za chatrčí, najdete vstupní dveře do pavoučí jeskyně. Odemkněte a vejděte. Na konci první chodby povalte naseknutý trám a přejděte na druhou stranu. Seběhněte dál dolů do jeskyně. O pavouky zde skutečně není nouze. Proběhněte dál chodbou kolem zámostku s velkým pavoukem až do míst s přehupovacím prknem. Pomocí něho Rynn odpálí sud s trhavinou a zavalí tak sluj velkého pavouka. Vlevo od zasypaného pavoučího hnízda přeskáčete po navršených bednách dál a u opuštěné chalupy vyjete znovu do deště. Přivolejte si Arokha a vzhůru do oblak. Proletíte známou cestou proti toku řeky pod dvěma kamennými mosty a přes malý vodopád. Kousek za ním vlevo na skalní plošinu objevíte velká dřevěná vrata. Zde přistanete a vedle nich si odemknete cestu dovnitř jeskyně. Dřevěnou pákou zvednete vrata a na drakovi se přesunete dál chodbou až ke dřevěným zátarasům. Dolů s draka a holt chvíli pěšky. Vydáte se hned vpravo. U průchodu do další sekce jeskyně dejte pozor na maskované propadlo. Pokud uvíznete, musíte se v další místnosti probíjet k bednám, po kterých postupně vyskáčete na trámy a po žebříku se dostanete dál. Na toto místo se dostanete i pokud

se nastražené pasti vyhnete. Nyní stoupejte chodbou pořád vzhůru. Přeběhněte po skalním mostě nad vodou k dalším vratům, kde pomocí páky otevřete zátarasy u vašeho draka. Vraťte se pro něj (přivolat se vám ho asi těžko podaří) a na jeho hřbetě doleťte znovu k vratům. Malým rumpálem vpravo je zdvihnete a projdete i s drakem dál. V jeskyni potom přeletíte na druhou stranu a odtud vede jediná cesta do otevřené zasněžené krajiny. Za vodopádem, u druhé dřevěné lávky, seskočte s draka a v rozvalinách pokláboste se zraněným vojákem. Znovu nasedněte na draka a vydejte se proti toku řeky. V místě jejího rozdvojení se vydejte proti toku jejího ramene. Záhy doletíte ke třem kaskádovitým vodopádům. U prostředního z nich je vpravo malá přistávací plošina a vchod do dolů. Jeskyní se dostanete k vrtnému stroji. U něho přelezete po prkně na druhou stranu a pokračujete až na rozcestí dvou chodeb. Zde v jednom z pavoučích útulků najdete u kostřičky silový krystal, pomocí kterého uvedete vrtný stroj do chodu. Uvolněným otvorem se dostanete do sousední jeskyně. Vydáte se vpravo ke dřevěným vratům, které otevřete pomocí známé páky. Zavoláte na Arokha a svedete bitvu s černým drakem. Po jeho porážce proděláte první dračí přeměnu a vydáte se s drakem do jeskyně. Přelétnete na druhý břeh a vydáte se za dalším dobrodružstvím.

### ***Loading.....***

V jeskyni sesedněte s draka a vejděte do místnosti vlevo, abyste se v dalším intru přesvědčili o krutosti a praktikách velkých prasat.

Po žebříku slezte o úroveň níž a přehod'te dřevěnou páku. Vraťte se k drakovi a projděte pěšky otevřenými vraty vpravo. jeskynní chodbou proběhnete až na plácek za padajícími vraty, kde zajatci kopou diamanty. Na vyvýšeném plácku u prasete nad vámi můžete pákou preventivně zvednout vrata do původní polohy. Potom se vydejte cestou podle kopáčů a projdete kolem trakaře a dalších nepřátel k lávce přes jeskynní propast. Dojdete až na velké prostranství se soustavou plošin a žebříků. Pod stropem se zde kývají dvě okované koule. Vylezete na plošinu k nim. Vpravo nyní uvidíte vchod do další jeskyně. Z plošiny tam přeskočíte a běžíte dál. Uhněte před valící se koulí a ztrestejte vepřika. Na plošině za ním přehodíte dřevěnou páku. Zavěšená dřevěná plošina před vámi se nyní posune výš. Vráťte se známou cestou a přeskočíte po této plošině na protější stranu. Další chodba vás dopraví až na rozcestí, kde na chvíli opět uvidíte zasněženou krajinu. Vydáte se vpravo ke dvěma hlídkujícím prasatům a do další chodby. V jeskynní aréně ti odváznější z vás svedou boj s prasaty a nebo rovnou zdrhnou do další místnosti se žebříkem. Vylezte nahoru a projděte do chodby vlevo. Po ochozu projdete do další chodby. Na jejím konci seberete s podstavce mezi dvěma truhlami klíč. Vráťte se zpět a svedete boj s ohnivým rytířem. Souboji se nevyhnete, tak se tužte. Po jeho skolení se vám uvolní cesta ven. Zpět po žebříku a přes jeskynní arénu. Zde vás lehce překvapí obr. Raději zdrhněte a dojděte zpět na rozcestí s pohledem na zasněženou krajinu. Vydejte se opačným směrem dle vyznačené šipky. Na volném prostranství seběhněte po vyšlapané cestě a rychle zmizte na druhou stranu do jeskyně. Útočícímu černému drakovi se raději vyhýbejte. Úspěšně jsem zde prvně využil lahvičku neviditelnosti. Na druhé straně se jeskynní chodbou vlevo dostanete ke dveřím s pákou. Otevřete je a rázem se ocitnete na známém místě. Dojděte si pro Arokha a nyní vzhůru zpět na černého draka. Potom se svým přítelem přistaňte na skalní plošině u dřevěných vrat. Pomocí získaného klíče odemkněte vedlejší vrátka a vstupte do jeskyně. Na jejím konci uveďte pákou do pohybu tři píсты, přes které přeskákejte do horní chodby. Tou se dostanete do další místnosti se čtyřmi zavěšenými jehlany a zeleným krystalem uprostřed. Najdete zde hledanou osobu. Nyní bude vaším úkolem zničit doly. Z nejbližšího jehlanu se s Rynn pomocí rumpálu na pravé straně jehlanu dostanete do úrovně jehlanu nejvýše zavěšeného. Přeskočte na něj a přehod'te dřevěnou páku. Rychle přeskočte zpět na vedlejší jehlan a znovu přehod'te páku. Odtud potom postupně hup na další dva zbývající a páky do druhé polohy. Vyhýbejte se zraňujícím bleskům. Přehozením poslední páky zmizí ochranné zelené laserové pole, které

uvolní cestu dál. Přeběhněte po kládě a přes zavěšenou dřevěnou plošinu k dalšímu zlatokopovi. Ještě dvakrát hup a potom vystoupáte jeskynní chodbou vzhůru. Z jeskyně vylezete na známém místě a zavoláte si Arokha. Proletíte s ním do zatím neprobádané jeskynní chodby, která ústí z tohoto prostranství. Na jejím konci rovněž zmizelo ochranné laserové pole. Rynn proletěla do další úrovně.

*Loading.....*

***V této úrovni musí najít Rynn vchod do východního ostrovního moře.***

Z výchozího postavení leťte vlevo. Přiletíte k velikému otvoru ve skále, který je však chráněn známým zeleným laserovým polem. Vedle otvoru je vlevo skalní plošina se vchodem do jeskyně. Vejděte tam. Přeběhněte dřevěnou lávku a u beden zlikvidujte prasata. V zadní části jeskyně sjeďte po sněhové pokrývce do údolí k obrovi. Budete si s ním muset umět poradit. Potom běžte po vyšlapané cestě v údolí pod mostem až na prostranství, kde vás bude z levé strany další obr bombardovat. Zabočte rychle vpravo a na skalní plošině naproti otvoru ve skále sešlápněte deon. Odstraňte ochranné lasery a uvolníte cestu Arokhovi. Nasednete a letíte. Kolem obra zahněte vpravo na plácek se smrky. Potom stále vpřed podél vyšlapané cesty proti směru útočících nepřátel. Doletíte až na plácek s dalšími smrky a bednami a s otvorem ve skále s ochranným laserem. Vyběhněte vlevo po šikmé rampě ve skále a malými dveřmi vpravo proběhněte na prostranství naproti rozrušenému obrovi. Přeběhněte po skalním ochozu a v další jeskyni slezte po žebříku. Dojdete až k páce, která uvolní ochranné laserové pole. Proletíte s drakem do další sekce a zúčastníte se vzdušného boje s dračím bossem. Následuje druhá dračí přeměna, která spočívá v dotyku se středovým krystalem. Potom proletěte uvolněnou cestou.

*Loading.....*

***V této misi proletěte s Arokhem podle mapy na černě vyznačené místo ve skále. Najdete ho celkem snadno. V intru poklábosíte s chlapíkem a obdržíte nové úkoly.***

Nejprve získáte znovu amulet živlů. Opět podle mapy přeletěte k černě vyznačenému objektu se symbolem kříže. Leťte podle pobřeží a občas přepněte na mapu. Hledané místo je na pobřeží se vstupem pod skalním převisem. Rojí se zde dost nepřátel. Vstupte dovnitř a slezte po žebříku. Proběhněte chodbou a znovu po žebříku. Nyní musíte přeskočit díru v podlaze. V chodbě zahněte vlevo a potom zabočte do chodby hned vpravo. Na rozcestí se před vámi zavře vchod, ke kterému nemáte prozatím klíče. Vydejte se proto po schodech vpravo a na dalším rozcestí u sochy opět po schodech vpravo. V lisovací místnosti přehodte páky, seberte klíč a šup s ním do zámku. V zamčené místnosti přehodte páku a pokračujte po schodech až do místnosti s amuletem živlů. Nejprve však povalte kamenný sloup, který rozhoupe ochrannou klec nad amuletem. Jedině tak se vám amulet podaří čórnout. Nyní je čas pomýšlet na návrat. Vydejte se chodbou, kde se najednou objevil skřet. Dojdete do místnosti s fontánou uprostřed a potom dále až ke kývajícím se zavěšeným dřevěným plošinám. Přeskákejte po nich a na konci skalní podesty přehodte páku. Odstraňte bodáky a uvolníte si cestu k žebříku. Vylezte ven z jeskyně a přivolejte si Arokha. Vydejte se opět podle pobřeží a mapy hledat kladivo ke zvonu. To se nachází ve vyznačeném objektu na jihu. Doletíte až k vodopádu a spustíte se dolů, kde záhy objevíte jediný vchod.

*Loading.....*

Proběhněte s drakem k ústí jeskyně. Proletíte dál a u světélkující kostry pohovoříte s jejím duchem. Dalším mezičlánkem ve splnění úkolu je nalezení krystalu. Leťte proti směru toku vody. Přeletíte kaskádovité vodopády. U dalšího velkého vodopádu na konci cesty vylétnete vzhůru a vejdete do jeskyně, jejíž vchod hlídá veliký obr. Na konci chodby otevřete pomocí páky veliká vrata a vyřídíte dalšího obra. Do těchto míst se přesuňte na hřbetu draka. Pěšky se vydáte do chodby vlevo a na jejím konci seberete krystal. Zlikvidujte oba ohnivé rytíře a vraťte se zpět k drakovi. Proběhněte do další jeskyně. Potom leťte ve směru toku vody, až se vám objeví veliká vrata vpravo. Na dračím hřbetě se potom přesuňte přes druhá vrata až do známých míst a doleťte zpět ke světélkující kostře. Znovu pohovořte s duchem. V intru vložíte krystal do kostry a obdržíte další meziúkoly. Nejprve budete hledat šest samostatných krystalů, které v závěru vložíte do symbolu amuletu živlů. Vedle vás se otevřou veliká vrata.

Uvnitř uzavřeného ohniště seberete s podstavce první krystal. Vydáte se dál do jeskyně vpravo, kde se objevil ohnivý rytíř. Sklouznete po šikmině do chodby. Vyhnete se kavernám v podlaze a pokračujte dál. Před vámi se objeví zeď, kterou oběhnete a na dalším rozcestí ostře zabočíte vpravo. Další ohnivý rytíř je váš. V chodbě přeskákejte díry v podlaze a vyběhněte na plácek s dalším krystalem. U ohniště vyskočte na malou zídku a povalte kvádr do ohniště. Vytvoří vám tak bezpečný přístup ke druhému krystalu, který samozřejmě seberete. Vraťte se na rozcestí a nyní se vydejte opačným směrem. Na konci jeskyně najdete třetí krystal. U ohně vyskočte na kvádr a z něj se poměrně snadno dostanete do ohnivého kruhu. Skoky provádějte nejlépe se zataženou zbraní (Rynn je mnohem obratnější). Ze středového podstavce uvnitř ohniště po sebrání krystalu přeskočíte zpět na kvádr. Jeden neopatrný skok znamená permanentku do kruhu přátel žehu. U chatrče naproti vám vylezte uvnitř po dvou žebřících do jeskyně. Proběhnete přes díru chráněnou modrým laserovým polem a frčíte pořád za nosem. Na konci jeskyně vklouzněte do díry v podlaze a sjeďte k dalšímu ohništi. Vyčihněte si vynechání vždy jednoho plamene v ohnivém kruhu a rychle přeběhněte ke čtvrtému krystalu. Stejným způsobem se dostanete z kruhu ven. Seběhněte dolů do chodby, která vede k lávce a pátému krystalu. Zde rozbijte u fontány umyvadlo, voda vám uhasí oheň a umožní přístup ke krystalu. Teď se vraťte k ohništi, kde jste získali čtvrtý krystal. Malý vepřík vám otevře mříž do chodby, proto ho sejměte až potom, co tento úkon vykoná. Projdete tudy na plácek s posledním, šestým krystalem. Na malé schodiště nad vámi odtlačíte část sloupu, který povalí středový podstavec uvnitř ohnivého kruhu a krystal je váš. Pak už jenom projdete do další místnosti, kde vložíte všechny krystaly na vyznačená místa. Před vámi se odblokuje vchod do místnosti s obrem. Zde vám automaticky kamarád Arokh přiběhne na pomoc. Svedete boj s obrem a s podstavce mezi sloupovým seberete kladivo ke zvonu. Známým způsobem proděláte další proměnu Arokha. Z jeskyně se dostanete jednou volnou chodbou a rázem se ocitnete u kostry, kde se vám zjevoval duch. Zabočíte hned vlevo a projdete s Arokhem do předchozí úrovně.

***Loading.....***

***V této misi musíte opět získat krystal.***

Z kráteru vylétněte nejprve vzhůru a zlikvidujte dotěrné vážky. Podle mapy doletíte na známé místo ve skále, kde se vám opět zjeví duch a přidělí vám nové úkoly. Vejděte do objektu a pomocí amuletu živlů z vašeho inventáře otevřete mříž naproti vám. Po schodech se dostanete do místnosti s bublající lávou. Zde si procvičíte opět vaše akrobatické kousky. Přeskákejte po plošinách až ke vchodu u stropu. Splést se zde nemůžete, zato spadnout do lávy můžete na každém kroku. Proběhněte skrze místnost s lisovacími písty. Za vámi spadne mříž. A další lisovačky. Na konci chodby je opět místnost s lávou. Opatrně přeskákejte do výklenku vlevo, kde přehodíte páku. Snížíte tak hladinu lávy v místnosti. Potom přeskákejte do protilehlého výklenku a znovu přehodíte páku. Hladina lávy klesne ještě níže a před vámi se na podstavci objeví klíč. Seberte ho a po výstupcích ve zdi vyskákejte k zámku vedle mříže. Zvedněte ji a vběhněte do chodby. Uhněte před padajícím schodištěm a potom po něm vyběhněte vzhůru. V další místnosti se nejprve schovejte do protějšího výklenku. Až padací strop sjede dolů, nastupte na něj a vyjeďte vzhůru. Musíte se však nasměrovat do otvoru nad vámi. Nyní koukáte na točité schodiště, které vede ke zvonu. Z vašeho inventáře si vypůjčíte kladivo získané v předchozím levelu a prásk! Vír vás přenese do další úrovně.

***Loading.....***

***V této misi pokračujete v hledání cesty ke znovuzískání krystalu.***

V jeskyni přeplavte louži a malou kamennou branou projděte dál. Pokud jste kuřáci, můžete si od dvou ohnivých rytířů hned připálit. Projdete na skalní plošinu a hned zabočíte vlevo do dalších dveří. Seběhněte rovně po schodech a ve výklenku přehod'te páku. Dále dojdete po schodech až do místnosti se sloupem uprostřed a čtyřmi nášlapnými dlaždicemi. Začnete od dlaždice po vaší levé ruce. Postupně proti směru hodinových ručiček sešlápnete všechny dlaždice. V jedné chodbě vám na chvíli zhasnou čtyři pochodně. Vběhněte tam a na konci chodby sešlápnete další dlaždici. Rychle zpět a v protějším výklenku ještě jednu dlaždici. Ta vám definitivně otevře cestu dál. Vyběhněte po dvojitém schodišti. Cestou nezapomeňte přehodit páku. Ohnivý rytíř na plácku brání vchod do další chodby. Musíte ho zlikvidovat. V chodbě na rozcestí se vydejte vlevo. Dojdete až do místnosti s nášlapnými dlaždicemi a větrnými víry. Musíte je všechny sešlapat v pořadí tak, abyste neutrpěli újmu na zdraví. Úspěšný pokus znamená cestu dál. Přes středový lisovací sloup přeskákejte do protějšího výklenku a po schodech vystoupejte na další plácek. Po zabítí rytíře běžte uvolněnou cestou do místnosti, kde rychle přeběhněte do jednoho z výklenků. Záhy poznáte proč. Sešlápnete jednu dlaždici a přeskákejte naproti. Sešlápnutím druhé dlaždice uvolníte cestu ven. Na rozcestí chodeb proběhněte rovně a potom přes plácek do další místnosti. Zde musíte v příčných chodbách sešlápnout dvě dlaždice. Úkol je ztížen pouze tím, že se musíte neustále vyhýbat elektrickým výbojům. Až si uvolníte cestu, proběhněte chodbami na další plácek se dvěma ohniváky. Odtud vede jediná cesta vlevo do jeskyně, kde sjedete po šikmé stěně a dojdete až do místnosti s krystalem. Vběhněte do chodby vlevo a v jeskyni přehod'te páku. Změní vám hologram před vámi. Potom v místnosti s krystalem sešlápnete dlaždici a uvolněným vchodem do protější jeskyně přeběhněte ke druhé páce. Opět změňte hologram před vámi. Vraťte se do místnosti s krystalem a znovu sešlápnete dlaždici. Uvolněným vchodem vběhněte do původní jeskyně vlevo a naposledy přehod'te páku. Závěrečné sešlápnutí dlaždice vám definitivně uvolní cestu ke krystalu. Chodba před vámi vás nasměruje do další úrovně.

**Loading ... ..**

***V intru, které následuje hned po východu z chrámu, se dozvíte, že musíte vysvobodit svého přítele Arokha. Nejprve musíte najít správnou cestu.***

Z výchozího postavení se vydejte cestou vlevo. Dojděte až na její konec, skočte do vody a přeplavte na druhý břeh. Proběhněte vlevo podél pobřeží pod skalním mostem a přeběhněte po něm k obroví. Po jeho likvidaci pokračujte dál a vystoupejte spirálovitou cestou okolo skály. Nakonec sjedete po šikmé stěně k pobřeží s troskami chatrče. Přeplavte na protější stranu. U dalších rozvalin se vydejte cestou vlevo až k pobřeží se vchodem do jeskyně se dvěma obry. Proběhněte na její druhou stranu. U kotvící lodi najdete na malém skalním plácku vstup do jeskyně / na mapě je označen černě /. Vydejte se do jejích útrob.

**Loading ... ..**

***V této úrovni pokračujete v cestě k vysvobození Arokha.***

Na volném prostranství musíte nejprve zlikvidovat sličné, ale velice dotěrné okřídlené divoženky. Jedině tak se vám otevře zatarasený vchod dál. V následujícím intru vás divoženka požádá o nalezení kouzelného zrcadla. Vpravo u doutnajícího sopouchu se na vertikální plošině spustíte o úroveň níž. Projdete chodbou u ohnivého rytíře. Potom přeskočíte na skálu uprostřed a po spirálovité cestičce seběhněte dolů. Další chodba vás dovede do místnosti, kde svedete boj se šváby. Teprve potom můžete pokračovat dál. Dostanete se až do jeskyně s jezerem uprostřed. Zde ve zpřístupněném dalším vchodu, kde hlídkuje prase, seberete z truhly

zrcadlo. Pokračujete dál a zaběhnete do další sekce jeskyně. Zde u mrchožroutů najdete u zlaté truhly klíč. Tím odemknete v zadní části místnosti dveře a zabijete prase. Vráťte se do jeskyně s jezírkem. Z jedné dveří na vás zaútočí ohnivý rytíř. Sejměte ho a projděte dál. Ve známé místnosti vyjed'te po vertikální plošině nahoru a předejte divožence zrcadlo. Záhy se vám otevřou protějšší zatarasené dveře. Po skalním ochozu vlevo přeběhněte ke dveřím s ohnivým rytířem. Projděte chodbou a zabijte dvě divoženky. Nejlépe se mi osvědčily magické šipy. Zabočte vlevo k dalšímu vchodu s ohnivým rytířem. Přesuňte se ke vchodu, kde poletuje magická hvězdička. Nevstupujte tam, ale projděte dál po skalním ochozu k dalším dveřím. Vstoupíte do místnosti a za vámi se zavře vchod. V protějším výklenku si prosekáte díru do podlahy. Jedním vchodem se dostanete do míst s vertikálně se pohybující plošinou. Vyjedete nahoru a vstoupíte do dveří. Dále se dostanete až do hledané trůnní místnosti. Pohledem do zrcadla zjistíte tok událostí. Vráťte se zpět a proběhněte hned protějššími uvolněnými dveřmi na plac s obrem. Naproti vám je vchod do jeskyně, který lemují dva rohy. Proběhněte až do přístavu a přeskočíte na loď.

*Loading ... ..*

***V krátkém intru nejprve pohovoříte se zajatým Arokhem.***

Vyběhněte po šikmé skalní cestě do jeskyně až na volné prostranství. Zabijte rytíře a mrchožrouta. Po lávovém mostě přeběhněte na druhou stranu. V jeskynní místnosti se stanete svědky jakéhosi náboženského rituálu vašich nepřátel a Rynn spatří svého zajatého bratra. Vyběhněte po rampě z místnosti a vyjed'te ven. Na lávovém mostě se utkáte s létajícím tlust'ochem a seberete od něj runu. V obřadní místnosti se potom chodbou dostanete do další sekce. Přeskočíte na první točící se plošinu a z ní hned na druhou. Potom provedete další skok na plošinu s modrým krystalem a dále až ke vchodu, který brání ohnivý rytíř. Projděte dál. Přeskočíte na plošinu s rohem a k dalšímu vchodu. V následující místnosti seberete ze středové plošiny zelenou runu. Skok zpět a chodbou dojdete až do místnosti, kde se nejprve utkáte s kostlivci. Až je zlikvidujete, vyskočíte v laserovém kuličkovém poli do otvoru ve stropě. Projděte až k plovoucí plošině. Z ní přeskočíte na první točící se plošinu a ke dveřím. Zpět do obřadní místnosti a přes lávový most do přístaviště. Vysvobod'te svého draka. Na lávovém mostě potom proděláte se svým přítelem poslední přeměnu.

Z mostu leťte vpravo. Proletíte pod skalním mostem. U druhého skalního mostu uvidíte vpravo vchod do jeskyně, který lemují dva rohy. V chodbě zdoláte dva ohnivé rytíře a vydáte se prvními dveřmi vpravo. Spustíte se po vertikální plošině. V lávové jeskyni přehodíte páku. Otevře se brána před vámi a přiletí Arokh. Vydáte se s ním do lávové jeskyně vlevo. Na plošině u dvou rohů otevřete nejprve laserové pole pomocí zelené runy. V truhle v zadní místnosti seberete nezbytné a nejsilnější dračí brnění. Vyletíte ven z jeskyně. Leťte podle skal vpravo a v místech s hustou mlhou pod vámi, ze které trčí pouze špičky hor, se spust'te dolů. Narazíte zde na vír a spatříte průzračnou kopuli. Tudy potom opustíte úroveň. Nyní ale otvorem ve skále proletíte do lávové jeskyně a přistanete na plošině naproti otvoru chráněným zeleným laserovým polem. Vertikální plošinou vyjedete nahoru. Přeběhněte dopředu a skočte na plošinu pod vámi. Z ní se potom přes navršené bedny dostanete na další plošinu pod vámi. Proběhněte kolem zavěšeného mučedníka. Zabočíte hned do dveří vpravo. Přeběhněte po kamenném mostě a na jeho konci zabočíte mezi rohy vpravo. S ohnivým rytířem pod mostem si už určitě poradíte. Na konci je plošina s pákou. Rázem je otevřeno pro Arokha. Zaletíte si dál do jeskyně, odkud se na vás vyřítí nepřátelský drak. Spustíte se do kráteru až na jeho dno. Najdete vchod do další části jeskyně, do kterého zatím nevstupujte. Leťte proto výše položenou chodbou dál, až se dostanete z jeskyně. V nepřehledné mlze pomalu vystoupejte vzhůru, až se proti vám ve skále objeví vchod. Vejděte dovnitř. Budete zde muset čelit hned třem rytířům. Potom skočíte na plošinu s truhlou, ze které vyletí kostlivec. Skočte na plošinu

vpravo. V další místnosti se přes rotující plošiny dostanete o patro výš. Proběhnete k páce a přehodíte ji. Upravíte tak laserové bubliny ve velké místnosti před vámi. Vydáte se zpět k truhle, odkud vylétl kostlivec. Skočíte do ní a vyvezete se do chodby. Projdete po laserových bublinách v místnosti na druhou stranu a z truhly mezi dalšími kostlivci seberete lávovou runu. Vraťte se k Arokhovi a spolu s ním se vydejte zpět do kráteru. Nyní proletěte otvorem, který jste před chvílí nechali bez povšimnutí. Proběhnete s drakem jeskynní chodbou a na plošině vložte lávovou runu. Snížíte hladinu lávy a naproti vám se ve skále objeví vchod. Tím se dostanete do místnosti s ledovým krystalem uprostřed. V rohu místnosti je veliká socha lučištníka. Pákou po levé ruce si nejprve posunete vyhaslou pochoděň do paprsku světla, který vrhá do místnosti jeden otvor ve stropě. Nasedněte na draka a vyleťte nad kopuli. Drakovi vložte do tlamy elektrický výboj nebo chrlící lávu a otvorem pochoděň zapalte. Vraťte se do místnosti. Pomocí páky nyní přesunete hořící pochoděň do osy lučištníka. Vzadu na jeho podstavci spustíte zelený knoflík. Vystřelený ohnivý šíp rozežře ledový krystal a zpřístupní tak meč. Seberte ho a šup na Arokha. Společně se přesunete k průzračné kopuli uprostřed víru. Její polohu jsem popsal v předchozích řádcích. Toto je místo kudy se s Arokhem přesunete do poslední úrovně. Postačí vám však vylétnout z lávové jeskyně a sledovat intro.

### ***Loading ... ..***

V podzemní aréně nejprve svedete bitvu s nepřátelskými draky. Potom přistanete na plošině u jednoho okna a vejdete dveřmi, které se samy otevřou, do dlouhé chodby. Vystoupáte vzhůru a přeběhnete most. Svedete bitvu se svým očarováním bratrem. Následuje závěrečná bitka se čtyřhlavou saní. Mířte dobře na hlavičku. Pěkně jedna po druhý...

***Jiří Mužik***

*Kollárova 142 / 12*

*415 01 Teplice*