

Omikron

Tento návod vám pomůže projít hru od začátku do konce, ale nebude popisovat jednotlivé lokace kouzelných prstenů, lékárníček a jiných nesmyslů. Stejně tak ode mne nečekejte žádné rady do akčních a bojových scén. Na to bohužel nezbyl čas.

Jen co skončí animace, projděte pasáží a zavolejte Slider. Jeďte do Kay'lova bytu a použijte klíč na panel ve výtahu. V bytě seberte Seteky, policejní odznak, předpis na uspávací pilulky a jiné věci a vraťte se do vstupní místnosti. Objeví se Telis a poví vám nějaké informace o Kay'lově zmizení. Po rozhovoru seberte pistoli se země a vyjděte ven. Na ulici si prohlédněte odznak, zjistěte adresu policejní stanice, zavolejte si Slider a vydejte se tam.

Požijte policejní odznak na dveře, obejděte robota a vstupte do výtahu. Sjeďte do patra -2 a použijte odznak na čtečku u modrých dveří. Vstupte do kanceláře, posbírejte Seteky a jiné věci a prohlédněte si záznamy na terminálu. Nyní se vydejte do patra -1 a promluvte si s Tarekem a Boogem. Vstupte do výtahu a měli byste dostat zprávu od kapitánky Lei. Jděte do její kanceláře v patře -4 a promluvte si s ní. Seberte se stolu všechny dokumenty a vydejte se do patra -3. Vstupte do areálu cel předběžného zadržení a předejte důstojníkovi mission orders. Jděte za ním, přečtěte si informace o zadržené a vyslechněte ji. Pak se vraťte na ulici a měli byste dostat zprávu od Telis. Vydejte se za ní do restaurace na Tahira Street.

Po krátkém obědě dostanete další zprávu, tentokrát o přepadení supermarketu. Vyjděte z restaurace, zavolejte si Slider a jeďte na místo přepadu. Před vstupej dovnitř si zkontrolujte zdraví a případně jej doplňte na maximum. Uvnitř vás čeká první střelení. Zabijte všechny útočníky a přijde k vám někdo z personálu a oznámí vám, že jeden z banditů je ještě ve skladu. Projděte tedy dveřmi, seběhněte po schodech a v pěstním souboji vyříděte posledního lupiče. Po jeho pacifikaci posbírejte všechny věci a vraťte se na ulici. Zavolejte si Slider a jeďte to bytu zadržené Jenny.

Do bytu se opět dostanete použitím klíče na výtah. Až budete uvnitř, jděte na toaletu a vyndejte schovaný klíček. Otevřete s ním skříň v ložnici a posbírejte věci uvnitř. Přečtěte si kus papíru a prozkoumejte žárovky ve vstupní místnosti. Z otevřeného úkrytu vezměte všechny věci a vraťte se na stanici.

Sjeďte do patra -4, navštivte kapitánku a předejte jí informace o případu (Nezkoušel jsem, co se stane, když řeknete pravdu, ale protože mi byla Jenna sympatická, řekl jsem, že je nevinná.). Nyní je čas dostat se k utajovaným informacím. Kapitána vás během hry požádala o šálek kávy. Jděte tedy nejprve na ulici a najděte Drugstore. Vstupte dovnitř a vyzvedněte si uspávací pilulky. Vraťte se s nimi na stanici a v odpočinkové místnosti na patře -2 kupte kávy. Použijte na něj pilule a předejte jej kapitánce. Až usne, seberte jí z šuplíku odznak a použijte jej na dveře Archive Roomu v podlaží -3. Uvnitř najdete terminál a v něm informace o utajovaných případech. Přečtěte si je a jeďte do márnice.

V márnici si promluvte s recepční a jděte za Yudinem do dveří vlevo. Zeptejte se ho na informace o tělech a jděte do druhých dveří na chodbě. U mrazících boxů si najděte Denovo tělo, nechejte si jej vytáhnout a seberte nefunkční Sneak. Jděte do druhé místnosti a vedle těla napravo seberte chirurgický nástroj. Prohlédněte si tělo poslední zavražděné dívky a na její levou ruku nástroj použijte. Měli byste získat vzorek tkáně útočníka. Běžte s ním do místnosti s mrazíci boxy a použijte jej na analyzační přístroj.

Vraťte se na stanici a najděte Tareka. Promluvte si s ním o rozbitém Sneaku. Poradí vám, zajít do

Qalisaru a nechat si jej opravit. Vydejte se tedy do druhé části města a najdete Fu-Anův obchod. Vstupte dovnitř a nechejte si Sneak opravit.

Vylezte ven, najdete bar Aka a zeptejte se barmana na Anissu. Trochu ho přitlačte a poví vám, koho hledáte. Promluvte si s Anissou a jděte za ní. Chtějte vidět papír, který našla na místě poslední vraždy a až pro něj zajde do své kabiny, vystřelte z Waveru na zámek a vejděte dovnitř. Anissa už je bohužel mrtvá, takže prozkoumejte její tělo, vezměte klíč z krku a Denovu kartu se stolu a stiskněte tlačítko na stole. Klíčem otevřete trezor, vyndejte papír a vraťte se na stanici. V podlaží -2 vstupte s pomocí odznaku do Denovi kanceláře a vyndejte klíč od bytu ze šuplíku. Opusťte kancelář a potkáte Tareka. Promluvte si s ním a vyjděte na ulici. Dostanete vzkaz od Telis, takže neváhejte a jedte do svého bytu. Uvnitř najdete zprávu. Seberte ji, přečtěte a vyjedte na střechu. Na druhé straně najdete Telis, promluvte s ní a až se změní, zabijte ji. Při odchodu vás zadrží neznámá žena a poradí vám. Sjedte tedy dolů, zavolejte si Slider a vydejte se k supermarketu.

Promluvte si s mnichem a ukažte mu Talisman, který jste dostali od Telis během oběda. Jděte za mnichem do obchůdku a promluvte si s prodávčem. Až vás požádá o kus tkáně z těla démona, předejte mu vzorek z márnice. Seberte Power Rod a jedte k Denovi domů.

Uvnitř bytu najdete skříň, otevřete ji a seberte fotku. Prohlédněte si ji a zapamatujte si číslo na její zadní straně. Jděte do haly, posuňte sochu tygra a na sejf naťukejte zmíněné číslo. Vyndejte obsah trezoru a pásku si přehrajte na přístroji vedle. Poté přijde Tarek a bude vás chtít zabít, zpacifikujte ho a vraťte se na stanici.

Jedte do podlaží -5 a vstupte do ventilačních místností. Na rozcestí se dejte doleva a uvnitř místnosti použijte hlavní klíč z Denova trezoru na zámek. Za dveřmi zatáhněte za páku, zastavíte tím vrtule. Dále otevřete okno a skočte dolů do vody. Proplavte až k dostupné šachtě, seberte po cestě nahoru kabel a vraťte se do místnosti, z níž jste vyskočili. Kabel použijte na elektrický panel. Jděte na křižovatku a vstupte do dveří vedoucím k obrovským vrtulím. Jděte podle mapy (vpravo) a dostanete se do systému chodeb. Projděte je a na konci byste měli propadnout do kanceláře velitele Gandhara. Vydejte se k jeho stolu, zabijte démona, vyberte věci a stiskněte páčku v jeho šuplíku. Na zámek na stěně tajné místnosti použijte kombinaci z papíru od Anissy. Tedy stlačte poslední tlačítko z první řady, čtvrté z druhé řady, třetí z páté řady a předposlední z poslední řady. Vstupte do portálu a promluvte si s levitujícím staříkem. Opět vás čeká trocha střelení. Jděte až do sálu s branou a postřílejte všechny chudáky bloumající po okolí. Pak se pokuste dostat k bráně. Až spadne druhý z mostů, promění se strážce v příšeru a začne po vás střílet nepříjemné věci. Uhýbejte a střílejte ho do hlavy. Až umře, vyjděte východem ven a vyplavte na ulici. Promluví si s vámi Jenna a pošle vás do Jaunpuru. Tam se ale ve své podobě nedostanete a tak máte dvě možnosti. Buď se necháte zabít robotem, když mu ukážete propustku do Jaunpuru, a převtělíte se do těla sestry v márnici, nebo půjdete do Harvey's Baru a na záchodku se převtělíte pomocí kouzla reinkarnace do těla bloumajícího týpka.

Vraťte se ke vchodu do Jaunpuru a ukažte robotovi propustku. Jděte do další části města a jedte ke kostelu. Vstupte dovnitř a promluvte si s Yobem. Je to ten černoš stojící u dveří vpravo vpředu. Následujte ho a v místnosti se sochami seberte svíce. Vyskočte na podstavec a na otvor použijte talisman od Telis. Vstupte do výtahu a sjedte do základny Awakened.

Projděte do místnosti dole a promluvte si s Jennou. Dá vám dárek a pošle vás za někým, kdo vás chce vidět. Jděte tedy do místnosti a promluvte si s Dakobahem. Až budete venku, navštivte Jennu v jejím pokoji, promluvte s ním, jděte za Namtarem, promluvte i s ním a vraťte se k Jenně. Teď už víte, co máte dělat a tak zajděte za Krillem a zeptejte se ho na výbušniny. Vezměte ze skříně rozbušku a pro výbušninu si dojděte za Soksem. Obojí zkombinujte v Sneaku, s

připravenou bombou jděte ven na ulici a zajed'te do doků.

Přejděte po mostě na druhou stranu, pokračujte dál a až dojdete k místu, kde jsou na zdi kovové výstupky, přelezte a druhou stranu. V další akční vložce musíte nejprve přehodit páku na vzdálenějším konci komplexu a po ní teprve tu, která aktivuje jeřáb. Ten se porouchá a tím odlákáte pozornost robotů. Za jejich zády přeběhněte k řece.

Seskočte na spodní plošinu a aktivujte ji. Po přejezdu doprostřed řeky skočte do vody a zmáčkněte páku pod vodou. Vyplavte na hladinu a plujte k plošině na druhé straně. Vylezte na ni a zatáhněte za páku. Na břehu jděte k mostu a aktivujte další plošinu. Skočte do vody a plavte k místu, kde jste začali. Opět se přesuňte s první plošinou doprostřed a přeskákejte k pilíři mostu. Zde použijte výbušninu a skočte do vody.

Jděte za Namtarem a nechejte si uložit další úkol. Vyběhněte nahoru a jed'te do obchodu s knihami v sektoru 9. Je trochu schovaný, takže použijte mapu. Uvnitř ukažte chlapíkovi vpravo talisman a seberte elektronické zařízení. Vraťte se k silnici, zavolejte Slider a jed'te ke vstupu na střechy sektoru 22. Projděte přes dvoje dveře a běžte stále rovně kolem železného plotu, až uvidíte robota hlídajícího jakýsi vstup. Vběhněte do uličky vpravo a po železných výstupcích ve zdi vylezte nahoru. Jednu z krabic shod'te dolů a až zneškodní robota, vejděte do dveří, které hlídal. Stoupněte si na dřevěnou plošinu a zmáčkněte tlačítko.

Teď vás čeká další akční část, tentokrát opravdu perná. Musíte najít anténu. Přeskočte na vedlejší střechu, je na ní voják otočený k vám zády. Když se otočíte vpravo, uvidíte dole dva vojáky. Za tím pravým je žebřík - tudy vede cesta k anténě. Až ji najdete, použijte elektronické zařízení a bude vysláno pirátské vysílání. Až skončí, budou všude kolem spousty vojáků. Musíte se dostat ven, ale nezkoušejte to přes pojízdnou plošinu. Zbytečně byste ztratili čas a spoustu života. Ven se dostanete, když se budete držet po levé straně, proběhnete několik uliček, poběžíte kolem plotu, který jste kdysi míjeli druhou stranou a za zatáčkou by na pravé straně měl být žebřík. Vylezte nahoru, otočte se vpravo a skočte na protější střechu. Slezte níže, znovu skočte a u červené plachty by měla vaše cesta končit. Následuje animace a vy jste zase na základně.

Jděte za Namtarem a vezměte si od něj klíč od tajného domu. Jděte za Soksem (najdete jej v hale) a doneste mu Insulating Spray ležící na jednom ze stolů. Jděte k Dakobahovi a vezměte si klíč od Knihovny. Navštivte ji, posbírejte, co se dá, pomocí věčičky od Sokse opravte výtah a proběhněte ještě horní police. Vraťte se k Jennině pokoji a podívejte se na kombinaci u velkých dveří opodál. Všechny symboly znamenají nějaká čísla. Devět jich je uvedeno v jedné z knih z knihovny, zbylých šest musíte odhalit sami. Vždy platí, že velký symbol je součtem dvou malých. Měli byste na těchto dveřích zjistit symboly pro 10 a 14. Zapište si je a jděte ke stejným dveřím blízko Krillova pokoje. Nastavte do políček správné symboly součtů a dveře do tajného chrámu by se měly otevřít. Promluvte si s Dakobahem a vstupte.

Uvnitř chrámu seberte Cephher Leaf (u stromu) a Drops of Shadow. Skočte do vody a proplavte do další místnosti. Zde vezměte Beshem, Vyagrimukha's Jewel a Skull Powder z mumie ležící na druhém konci místnosti. Všechny předměty, které jste našli spolu se dvěma svícemi z kostela nad vámi a Amphher Dew rozstavte na výstupky uprostřed sálu (jinak než správně vám to hra nedovolí) a postavte se na správné místo. Po skončení animace seberte Beshem a jděte do tajného bytu The Awakened. Najděte jej pomocí mapy a vstupte. Uvnitř by měla být Jenna (Já ji tam našel až na druhý pokus) a měla by vám dát instrukce k další misi. Seberte bomby a jděte do obchodu se zbraněmi. Uvnitř zkuste získat od prodavače informace o tajné fabrice, ale neuspějete. Pomocí kouzla Reincarnation se převtělte do ženy stojící stranou a zkuste to znovu. Tentokrát uspějete. Jděte do obchodu s knihami a kupte si mapu stok. Nyní se vydejte k fabrice a skočte do řeky. Plavte na místo označené na mapě, potopte se, zatáhněte za páku a vplavte do

stok. Po chvíli se dostanete do chodby, na jejímž konci je díra. Spadněte do ní a ve sprchách zabijte nepříjemného chlapíka u skříněk. Otevřete skříňku vpravo v rohu a s kartou vstupte do fabriky.

Nyní vás čeká opět trochu akce. Musíte rozmístit bomby a utéct z fabriky. Jakmile položíte první bombu, odpočítává se patnáct minut, takže nejprve si vyčistíte první část fabriky a pak teprve rozmístíte bomby. Až projdete dveřmi do druhé části, použijte kladku na plošině a pokračujte dál. Cesta ven vede přes šachtu, v níž jezdí vlaky. Až se dostanete do velké haly se třemi bočními místnostmi, aktivujte v každé z nich terminál, vypustíte tím roboty a přivolte výtah. Zabte všechny tři roboty a vyjeďte ven. Pokračujte vpřed, až potkáte Jennu.

Ve vězení seberte talíř a použijte ho na stráž. Seberte z jeho těla klíč, dostaňte se ven a jděte za Jennou. Vyjeďte ven a jděte dál. Vstupte do kanceláře za zády strážce. Zde si reaktivujte Sneak a na strážce použijte kouzlo Reincarnation. Vraťte se pro Jennu a následujte ji k bráně. Zde řekněte, že ji vedete na vymazání vzpomínek a že nepotřebujete příkaz.

Zpět na základně jděte za Soksem a požádejte ho o službu. Jděte ke Krillovu pokoji a uvnitř seberte šroubovák. Vraťte se do haly a použijte šroubovák na dveře do Meshkanova pokoje. Vezměte deník se stolu a klíč a kyselinu ze skříně. Jděte do knihovny a použijte klíč na truhlu. Vezměte Dew of Light a jděte do Yobovi tréninkové místnosti. Prohledejte Namtarovi věci a vezměte klíč. Jděte do Namtarova pokoje, zatlačte na skříň blíže ke stolu a na tajný úkryt použijte kyselinu. Seberte kostku a jděte ven. Nyní už víte, kdo je zrádce. Po cestě ještě seberte roh z hlavy zvířete a jděte do Yobovi tělocvičny. Smíchejte Dew of Light s Sham Horn v Beshamu a použijte kouzlo na Namtara. Až ho zabijete, vezměte si kouzlo a jeďte do Bozova bytu. Uvnitř jděte vlevo a zapněte konzoli. Až Boz zmizí, seberte propustku do Lahorehu a jděte tam. Podle mapy doběhněte ke knihovně a vstupte dovnitř.

Zkuste vejít o výtahu a bude vám řečeno, že přístup nahoru mají jen vědci. Najděte tedy jednoho opřeného o regály a převeltěte se do něj. Z regálů si ještě vezměte knihy The Quartat Systemis a Table of Cosmic Correspondencies. Nahoře v druhém patře vezměte z regálu knihu Entrance to Hamestaga'n' a zkuste ji přečíst. Promluvte s kolegou sedícím u stolu a ptejte se ho na půjčení přístroje. Odpověď na jeho problém najdete ve dvou knihách ze spodního patra. Přečtěte je tedy a odpovězte číslicí začínající 0.18. Vezměte si překladač a zhasněte světla. Rychle použijte překladač na knihu, přečtěte si ji, vraťte ji a opusťte knihovnu.

Jděte podle mapy do nové základny The Awakened, o níž vám řekla Jenna. Najděte ji a řekněte Dakobahovi o překladu. Dozvíte se o Yrmali Place, kam se hned vydejte.

Uvnitř najdete čtyři sloupy se symboly, které jsou namalovány na zdech města. Přibližné lokace ukazuje stará mapa na zdi a pozici pak vztah k trojúhelníku na jednotlivých obrazech. Jejich hledání je dost dřina, já sám jsem našel jen tři. To mi ale stačilo k tomu, abych odhadl pořadí symbolů. Postavíte-li se čelem k mapě, pak podle hodinových ručiček je první kolečko, pak dvakrát vlnovka, pak dvě přeškrtnuté čáry. Po zadání této kombinace by se měla spustit krátká animace a stoupnutím do kruhu uprostřed místnosti byste se měli dostat dolů, do tajné chodby. Zde je připraven další rébus, tentokrát hudební. Když se dotknete prostředního pilíře, uslyšíte melodii, kterou byste měli zopakovat. Jsou dohromady dvě a pokud si očísľujete pilíře od levého horního ve směru hodinových ručiček, pak je pořadí 4231 u první a 213414 u druhé. Po splnění tohoto úkolu sjede plošina, na níž jsou symboly vyznačující, kde se nachází pravý šperk. Já na to nepřišel a tak jsem nadvakrát vzal všechny. V Multiplanu nebo jak se jmenuje ta věc, do které si můžete uschovat přebytečné předměty, jsem nakonec ten pravý poznal podle toho, že nešel vyhodit...

Vraťte se do knihovny a kupte knihu Masau Runes. Vyjeďte ven a v obchodě s kouzelnickými

potřebami si kupte Drops of Shadow. Nyní jed'te k Jahangirským zahradám. Cesta je stejná jako k anténě, jen musíte pokračovat stále dál, po můstku nahoru a do dveří vpravo. Uvnitř zahrad se dejte ned vpravo a měli byste vidět skálu a na ní ptáky. Přeskočte na druhou stranu a dojdete až k místu pod ptáky. Vyskočte nahoru (enter) a seberte píрко. V inventaráři vytvořte z pířka a Drops of Shadow kouzlo Resurrection a chodbou začínající vedle skály s ptáky doběhnete až na konec a seberte poslední Vyagrimukha's Jewel.

Vraťte se zpět a vstupte do budovy v centru zahrad. V kulaté místnosti zmáčkněte runy, které tvoří jméno Kiwan (podle knihy o runách) a vstupte do jeho hrobky. Použijte kouzlo Resurrection a popovídejte si s mumií. Až zase ulehne, prohlédněte si kresby na zdi a opusťte budovu. Běžte kolem levé stěny, skočte do vody a ponořte se. Měli byste najít páku, s kterou pohněte.

Vraťte se k ptákům a pokračujte kolem pravé stěny tak dlouho, až přiběhnete ke vchodu do skály, vedle něhož stojí dva sloupy. Přeskočte vodu a dejte se chodbou. Držte se stále pravé stěny. Až vyběhnete na otevřené prostranství, projděte mezi dvěma sloupy vlevo a běžte až ke kamenné hlavě na konci. Použijte na ni všechny tři šperky a vstupte. Jděte stále dopředu, skočte do vody a proplujte malou chodbou do vedlejší místnosti. Běžte dolů po schodech a vstupte do Mayeremu. Utíkejte stále po dřevěných cestách a mostech až do kruhové místnosti, kde na konci stlačte tlačítko. Stoupněte si na dřevěnou desku a nechejte se výtahem svézt dolů. Jděte po cestě, zahněte na most vlevo a na jeho konci jed'te výtahem nahoru. Obejděte budovu a přes most na druhou stranu. Vstupte do budovy a zmáčkněte tlačítko. Skočte na výtah, sjeďte dolů, přeběhnete přes most, oběhnete budovu a až se most sklopí, přeběhnete a přeskočte díru uprostřed. Přistupte k výtahu, vstupte do něj a nechejte se vyvést do nejvyšší pozice. Přelezte na druhý výtah a spusťte jej. Vstupte do centrálního stalaktitu a promluvte si s ženou v křesle.

Vyjděte ven a skočte dolů. Proplavte k ohradě a promluvte si s chlapíkem u jednoho ze zvířat. Až skončí, zkuste na vzdálenější zvíře vylézt. Nepůjde to a tak si znovu promluvte s Fodem. Tentokrát jděte k páchnoucí tekutině a prohlédněte si ji. Optejte se na ni Foda a napijte se. Ve Fodově těle naskočte na jedno ze zvířat, dojděte k velkému balvanu, odvalte jej a utíkejte na konec chodby. Tam vás čeká souboj s Kruborem. Pokud prohrájete, nic se neděje a získáte jeho tělo.

Vstupte do města mrtvých a jděte za nosem až ke knize. Promluvte si s ní a dostanete z úkol vysvobodit tři přátelské duchy. Běžte tedy a otvírejte jednotlivé domy, hodní duchové poletí ke knize, zlí vás budou chtít zabít. Až budou všichni tři venku, stoupněte si mezi ně a budete teleportováni na Mahahleel.

Běžte stále dopředu, až narazíte na kamennou loď. Vlezte na dřevěnou plošinu, vyvezte se nahoru a vstupte dovnitř. Promluvte si s Kushulainnem a až se zabije, převtělte se do něj, seberte meč a vlezte do portálu. Jděte stále rovně a nahoru po schodech, projděte dveřmi a promluvte si s Astarothem. Až začne akční scéna, rozstřelte bloky bránící Astarothovi v pohybu a pusťte se do něj. Má slabé místo na zádech, takže tam se trefujte. Až padne, skončí celá hra.

Tomáš Varoščák