

Tento návod je pro obtížnost medium.

Začínáme :

1.VORTEX RIKERS

Probíráte se ve své cele. Máte 12 zdraví, po ruce žádnou zbraň, na začátek nic moc, ale na rozdíl od svých kolegů alespoň žijete.

Projděte ostatní cely na patře, v jedné je obvaz. Na chodbě do tmavého konce, výtah vás sveze dolů. Méně šťastný kolega čeká na elektrickém křesle. Dotkněte se počítače a kolega je popraven. Zpět, páka u výtahu vám pomůže nahoru. Na protější straně chodby je výtah nahoru. Při výstupu seberte translátor. Prozkoumejte ostatní cely. Dejte se chodbou až do řídicího centra lodi. Dveřmi s nápisem Armoury do místnosti s kluzkou podlahou. Jděte pod tlačítko, které je na stropě. Výskokem zmáčkněte. Vypnuli jste silové pole u vesty, můžete ji teď sebrat. Vpravo dolů do nižšího patra a ven ze dveří. Dveřmi s nápisem MedLab do průchodu a další místnosti. Seberte lékárnu a jedinými dveřmi dál. Chvilí trvá než se další dveře otevrou (Ale když slyšíte, co se děje, tak díkybohu za to) . V další místnosti před vámi uteče Skaarj. Konečně první zbraň - disperzní pistole. Jděte chodbou do sálu označeného jako Area C. Rozstřelte sklo a vezměte lékárníčku. Tunelem po větráku do protější místnosti, zmáčkněte tlačítko a výtahem nahoru do Area B. Jděte na konec do malé místnosti, na levé straně prostřelte sklo skrývající vypínač. Otevřel se poklop na podlaze. Skočte do něj. První tréninkový level máte za sebou.

2.NYLEVE'S FALLS

Chodbou ven na vzduch. Zatím se pohybujte bez obav, žádné nebezpečí vám nehrozí. Prozkoumejte okolí lodi. V jezírku je zásobník. Moc se tam nezdržujte, rybičky vám uberou zdraví. Před chýší je AutoMag, uvnitř také několik potřebných věcí. Běžte pod kosmickou loď na druhou stranu. Je tam propast. Tam se dostaneme později. Nyní ke vchodu do jeskyně. Jakmile uslyšíte uvnitř výkřik, rychle ven, z jeskyně se na vás vyřítí dva Brutové. Venku je bez problémů odrovnáte. Za vchodem doprava po schodech dolů, tlačítko a výtahem sjedete do další chodby. Dáme se doprava. Za druhým rohem čeká další Brut. Zabijte ji a přes dřevěnou lávku k chýši. Uvnitř je několik potřebných věcí. Za chýší je další vchod do jeskyně. Na stropě visí tři Tentaklové, sejměte je a pořádně prohlédněte jeskyni. Je plná lékáren, světlic a nábojů do AutoMagu a Žihadla. Dejte se zpět buď pěšky nebo vodou. Nic v ní není, kromě rybiček, které vám uberou zdraví a cesta je pomalejší. Na konci kanálu je výtah nahoru, zpět do chodby odkud jsme přišli.

Výtahem vyjedte nahoru ke vchodu do jeskyně. Teď doprava a k výtahu. Ten vás vyveze k dalšímu výtahu. Nahoře za rohem číhá Brut. Až ho odrovnáte vraťte se k výtahu a seskočte z něj pro vestu a náboje na římsu. Zpátky nahoru. Až vyjdete ven zaútočí na vás dvě Manty. Sestřelte je a dejte se doleva. V dále je vchod do jeskyně. Po schodech nahoru a na konci chodby doprava, kde sejmete odcházejícího Bruta. Hned za vchodem do místnosti doleva, kolem beden. Vyskákejte po bedničkách nahoru a seberte lékárnu a náboje. Před východem z místnosti na pravé straně za bednami je schovaný Brut. Jak se dostanete na jeho úroveň začne po vás pálit. Jak ho odstřelíte, chodbou ven. Na stropě dva Tentaklové . Po kovové konstrukci dolů ke dveřím do dalšího levelu.

3.ARAJIGAR MINE

Chodbou do první místnosti. Ve dveřích s červeným nápisem se po chvíli objeví Brut. Zabijte ho a posbírejte náboje a lékárnu. Nahoře v tmavé části je ukrytá chodba a v ní na konci vesta. Zpět a do dveří s červeným nápisem. Výtahem dolů, pak doleva podél žhavé lávy. Na stropě Tentakl, v dlouhé chodbě ještě jeden. Na konci chodby vpravo dvě tlačítka. Zamáčkněte je. Za sloupy náboje. SAVE. Utáhněte si gumu od trenýrek a dejte se chodbou zpět. Jakmile se dostanete na úroveň mrtvých těl, začnou zhasínat světla. Couvejte zpět, na obou koncích chodby se otevrou tajné dveře a vpředu se objeví Skaarj. V úzké chodbě je to opravdu těžké, ale dá se zabít. V otevřených skryších vysbírejte náboje lékárnu a pásek. Zpět k výtahu, čeká tam Brut. Zneškodnit a nahoru. Když se budete za jízdy ve výtahu dívat směrem do chodby uvidíte malou skryš s náboji. Nahoře je další Brut. Zabijte ho a do první místnosti. Tunelem s krystaly vpřed. Na stropě je Tentakl, v další místnost vlevo Brut. Po zneškodnění střelte do barelu vedle dveří vpravo nahoře. Výbuch vám odkryje tajnou chodbu s lékárnou. Zpět a do dveří. Chodbou k výtahu a dolů. Vpravo nahoře Tentakl. Za ním opět vpravo za rohem nahoře další Tentakl. U konce chodby čeká Brut. Dál opatrně, propadá se tam podlaha. Následujte Naliho, ale se slušným odstupem. Jakmile otevře tajné dveře objeví se Skaarj. Odstraňte ho a pokračujte ke snížené lávce přes lávu. Otočte se, za prostředním světelným sloupem je zvuková skříňka. Zpět k lávce. Střelte do vypínače na druhé straně, lávka se vysune. Hned vlevo nahoře je Tentakl. Pokračujte chodbou, objeví se Skaarj. Vejděte do haly a zabijte Bestii. Vlevo od vchodu je velká páka, zatáhněte za ni (vyskočte na ni), potom zmáčkněte všechna čtyři tlačítka, která se objevila. Jako poslední si nechejte tlačítko u páky. Na boku a před vámi se otevrou dveře, v nich se objeví Skaarj. Ukažte mu, zač je toho loket a pokračujte do dveří vpravo nebo vlevo, je to jedno, cesta vede k výtahu a za oběma rohy čekají přilepení Tentaklové. Nahoru, další Skaarj. Pokračujte chodbou, v další místnosti vlevo nahoře dva Tentaklové. Rozstřelte barely před vchodem a do další místnosti se Skaarjem. Nahoře opět Tentakl. Až je oba zabijete vlevo pod kovovou plošinou je za bednou tmavý vchod do úzké jeskyně se superzdravím. Pod kovovou konstrukcí vpravo další Tentakl. Dál do místnosti, rozstřelte dvě bedny naproti u zdi (jedna dole, druhá nahoře). Zamáčkněte šipkové tlačítko. Výtahovou plošinkou nahoru. Hned vpravo za rohem Brut a pod kovovou kupolí vpravo nahoře Tentakl. Dál vlevo za rohem další Brut.

Pokračujte přes široký dřevěný most. Vpravo za rohem visí Tentakl. Do další místnosti proběhnete kolem Naliho. Nevšímejte si ho a utíkejte vpravo za žlutý vozík. Je tam Skaarj. Pokud se vám v boji podaří nezabít Naliho, ukáže vám za protějším vozíkem skrýš s vestou. Dejte se chodbou, vpravo nahoře za rohem Tentakl, dál v levém výklenku visí další Tentakl. Seskočte dolů, hned vlevo Tentakl. Vpravo je jeskyně, tam nechoďte. Pokud už tam budete, vyskočí na vás Skaarj a spadnete do míst kudy jste už jednou šli. Jděte k mostu. Vlevo přes lávu Brut. Až ho sejmete, běžte po pilířích nahoru (jsou tam náboje) a seskočte k němu pro opasek. U druhého konce mostu s rozběhem přeskočte zpět. Pokud nechcete skákat pro opasek běžte na druhou stranu mostu úplně vpravo nebo přes pilíře. Most se propadá. Na druhé straně za rohem Brut a Nali. Snažte se Naliho nezabít, po boji vám ukáže tajnou skrýš se zesílením pro disperzní pistoli. Přes druhý most opět po pilíři. Za mostem nahoře Tentakl. Kousek za ním vpravo ve výklenku superzdraví. V místnosti s kotly seskočí shora Skaarj. Pak jděte do další podobné místnosti. V chodbě za ní nahoře Tentakl. Do další místnosti, je tam Skaarj. Vpravo ve tmě je malá plošina, která vás vyveze nahoru k zády otočenému Skaarjovi. Vybírejte věci a seskočte vpravo dolů na kovovou konstrukci. Je tam spousta nábojů, z konstrukce můžete seskočit i na bednu s opaskem. Z beden dolů a rovně k výtahu. Dveře nalevo jsou zatím zamčeny. Pozor ve výtahu čeká Brut. Sejměte ho a nahoru. Dostanete se na lávku přes místnost s větráky. Seskočte do prvního větráku vpravo, je tam opasek. U větráku je malý průchod zpět k výtahu. Opět nahoru a rychle přeběhnete po levé straně lávky k proskleným dveřím naproti. Rozstřelte je a v malé místnosti zmáčkněte tři tlačítka. Zpět po stejné straně ať vás nevucne větrák, výtahem dolů a dveře do dalšího levelu u beden jsou otevřeny.

4.DEPTHS OF ARAJIGAR

Chodbou do místnosti. Vpravo je výtah, nahoru a můžete seskočit dolů na bedny pro náboje. Když pojedete znovu nahoru, jakmile se dá výtah do pohybu seskočte dolů a pod výtahem do tajné místnosti. Seberte ASMD a jeden placatý kámen je výtah nahoru. Projděte chodbičkou a jste zpět v úvodní místnosti. U vozíku přes lávu skočte na žlutou plochu a jděte ke kraji. Vlevo přes lávu uvidíte Bestii. Zastřelte ji a zpět k vozíku. Zmáčkněte tlačítka a šup do vozíku. Jakmile vozík zastaví vyskočte. Rovně k bednám. Na nich vlevo nahoře Skaarj. Teď na něj máte silnou zbraň ASMD. Vyskákejte na bedny a seberte superzdraví. Tlačítka za sloupem patří k dalšímu vozíku, který vás dopraví nahoru. Po zmáčknutí si ale musíte s nástupem pospíšet. Nahoře vás uvítá Brut. Jděte dál, před velkou místností vpravo nahoře Tentakl. Až ho sestřelíte pokračujte v původním směru rovně. Vlevo v nízké chodbě za rohem je zády otočený Skaarj, střelte do barelu vedle něj a je po něm. Vraťte se a po zavěšeném mostu dále chodbou do místnosti, ve které je Brut. Po otevření dveří pokračujte nízkou chodbou až k silně osvětlené části. Vpravo ve světle se skrývá Skaarj. Až ho vyřídíte jděte chodbou k výtahu. Nahoru, projděte modrou místností a na začátku další, hned vlevo za bednami je opět jeden Skaarj. Na bedny se zatím nesnažte vyskákat. Utíkejte od vchodu do místnosti rovně až ke zdi, vpravo nahoru po šikmé ploše a zastavte se u ústí chodby. Zamířte barely a jakmile kolem poběží Skaarj, tak do nich střelte. Výbuch ho zabije. Možná se to nepovede napoprvé, ale stojí to zato. Pokračujte chodbou odkud přiběhl, plošina nahoru. Mírně vpravo visí Tentakl. Po schodech dolů k nádobám. Pod nimi jsou vypínače, ty zamáčkněte. Zpět nahoru a jděte dál chodbou. Vlevo za rohem přes most je zády otočený Skaarj. Po jeho zabití zmáčkněte tlačítka. Seskočte dolů na bedny pro opasek. Můžete se také vrátit ke vchodu do místnosti. U prvního sloupu je dřevěná bedýnka. Tu si přitáhněte k menší bedně. Výskokem z boku srovnajte bednu, která je uprostřed ať si ji potom neshodíte a zepředu vyskákejte nahoru pro zdraví a náboje. Vraťte se pod most, z kterého jste skákali pro opasek. Zdálí střelte doprostřed mostu. Ten se propadne a objeví se pod podlahou vodní nádrž. V ní jsou náboje a zesilovač. Teď můžete projít již otevřenými dveřmi do dalšího levelu.

5.SACRED PASSAGE

Chodbou ven, nahoru na velké prostranství. Vlevo v dále se chystá na vás zaútočit Manta. Dvě rány z ASMD by ji měli stačit. Běžte dál podél levé stěny skály k jezírku, u kterého stojí Skaarj. Odstraňte ho a tam kde stál, skočte do vody, hned z podvodního tunelu vyplave žralok. Vyskočte zpět nahoru a v poklidu zabijte žraloka ze břehu a pak zpět do vody. Proplavte podvodním kanálem do druhého jezírka a vyskočte na břeh. Prohlédněte prostranství, až se dostanete před vchod do kameného chrámu. Tam na vás zaútočí Manta. Sejměte ji a dovnitř. Druhý pravý sloup má na sobě tlačítka v podobě masky. Zamáčkněte ji výskokem a pokračujte dál. V jezírku uvnitř je na dně superzdraví. Ven z chrámu a ke dveřím do opevnění. Stoupte si na tlačítka, dveře se otevrou. Vlevo je Brut. Až ji zabijete běžte doprava za zelený obelisk, kde je páka. Pohněte s ní, napustí se bazén a vám se otevrou za vámi dveře do dalšího levelu.

6.CHIZRA-NALI WATER GOD

Jste v sále, kde je ve vodě vor. Rozstřelte řetězy, kterými je připoután pod vodou. Vyplave na hladinu. Skočte na něj a hlavou zamáčkněte tlačítka uprostřed nad vámi. Po schodech nahoru. Dole čeká Skaarj. Pokud se vám ho nepodaří zabít shora, musíte za ním. Seskočte. Pokračujte do vody. Jsou tam dva žraloci a spousta nábojů. Naproti dole u dna je malý podvodní tunel do tajné místnosti s náboji. Pak zpět a po šikmých trámech nahoru. Nali vám ukáže tajnou místnost. U ní v kamenných futrech je vystouplé tlačítka. Zamáčkněte ho a výtahem nahoru. S rozběhem pro ASMD. Vlevo u zemi na nízké zídce je tlačítka. Zmáčknout a dolů. Po seskoku vpravo zmáčkněte prostřední kámen. Zlaté dveře se otevrou. Ven, doprava chodbou, na konci proběhnete kolem Naliho, sejměte Slitha než skočí do vody. Z mostu zabijte druhého, který je ve vodě. Pak dolů, po dřevěné lávce

k velkému tlačítku. Otevře vám vchod vepředu vlevo. U něj se přikrčte a podél zdi projděte chodbou. Šedá plošina vás vyveze nahoru k Nalimu. Dál je spousta velkých much. Jedna rána z ASMD jim stačí. Nali vám ukáže tlačítko. Pokud ho omylem zabijete, tlačítko je v místnosti vlevo dole. Po zmáčknutí sjede v protějším rohu sloup, který vás dopraví nahoru. Jste v malé místnosti, vpravo za dveřmi je Skaarj. Teď jste zpět tam, kde bylo na podstavci ASMD. Znovu zmáčkněte tlačítko dole, seskočte a ven ze zlatých dveří. Vpravo za nimi je Skaarj. Po schodech dolů a do vody. Ve vodě plavte vlevo na konec. Je tam vesta. Zpět. Dostanete se do malé místnosti nad vodou. Zmáčkněte sošce ústa, vpravo sjede výtah a nahoru. Jste v malé místnosti, vpravo za dveřmi je Skaarj. Teď jste zpět tam, kde bylo na podstavci ASMD. Znovu tlačítko dole, seskočte do místnosti se zlatými dveřmi. Za nimi je Skaarj. Rovně po schodech dolů, do vody a podvodním tunelem vlevo pro vestu. Zpět odkud jste seskočili, nad vodou je vchod do malé místnosti. Zamáčkněte sošce ústa, vlevo sjede výtah. Nahoru a zpět ke schodišti. Přeskočte propadliště. Vpravo je Slith. Pokračujte chodbou doprava. V další místnosti je moucha. Po kamenech vpravo přeskákejte přes dřevěnou palici a rovně na kamennou plošinu. Vlevo zmáčkněte tlačítko. Velké dveře naproti tlačítku se otevřou. Za nimi je Slith. Po schodech dolů, za pravým rohem visí Tentakl. Sejměte ho. Vyskočte na šikmo vyvalený kvádr a z něj bez problémů pro superzdraví na podstavci. Dál se dejte levou chodbou. V ní za pravým rohem je Slith. Po dřevěných mostech pokračujte dál. Pozor na mouchy a Slitha ve vodě. Na konec k podivné nádrži s pákou. Zabijte Slitha a zpět nahoru. Nahoře si pro vás přijede plošina, která vás přepraví k zlatým dveřím. Za nimi je Slith. V této rozlehlé hale jsou ještě dva. Od dveří z kterých jste přišli se dejte do levých dveří k malé pyramidě. Sejměte dvě mouchy a skočte na pyramidu. Po šikmém trámu do místnosti se Skaarjem a zajatými Nali. Posbírejte rakety a zpět. Přes velkou halu naproti k dalším zlatým dveřím do místnosti s obeliskem. Zabijte dva Slithy a doleva. Další Slith. Po kvádrech vlevo vyskákejte nahoru. Pod vodopádem seberte superzdraví. Skočte do vody a hned ven. Objeví se od dveří Skaarj. Po jeho odrovnání si skočte do vody pro dýchací přístroj. Zpět do velké haly, doleva, ve výklenku zatáhněte za páku. Vysune se dřevěný most k raketometu. Po jeho sebrání se naproti otevřou zlaté dveře. Projděte jimi a pokračujte chodbou k modrému teleportu, který vás dopraví ke vchodu do dalšího levelu.

7.CEREMONIAL CHAMBERS

Následujte Naliho do další místnosti levými dveřmi. Zabijte Skaarja. Zpět do chodby, doprava a dolů do vody. Ke dnu k páce. Naproti vám plavou dva Slithové. Zabijte je a zatáhněte za páku. V dálce v tunelu je druhá páka. Plavte k ní a zatáhněte za ní. Vraťte se zpět k první páce. Je tam ještě pod vodou malý vchod do místnosti s dýchacím přístrojem. Běžte nahoru do úvodní místnosti. Teď se dejte pravými dveřmi. V chodbě doprava. Nejprve odpravte Skaarja, pokračujte doleva k vestě. Zezadu do vás pere Slith. K zlatým dveřím. Nali vám ukáže cestu nahoru. Tam za vámi přijdou postupně tři Skaarjové. Až zabijete posledního, otevře se vchod, chodba do další místnosti. Zabijte Skaarja a zatáhněte za páku. K oknu přijede plošina, která vás zaveze dolů k dřevěným mostkům. Zabijte Skaarja. Pokračujte nalevo, na konci skočte do vody a plavte k molu se dvěma Slithy. Vyskočte nahoru, zatáhněte za páku. Zařízení vystřelí šíp s lanem. Přejděte po laně, pak po trámech nahoru do otvoru ve skále. Pokračujte k mostu. Zabijte Skaarja, skočte na vor a plavte na něm (pokud vám uplave, musíte plavat sami). Na konci vyskočte nahoru, zamáčkněte ústa sošky. Otevřou se vám dveře. Skočte do díry a jste v dalším levelu.

8.DARK ARENA

Dolů, do zad vám vpadne Skaarj. Zabijte ho, nad sudem je maska coby tlačítko. Nejdřív musíte rozstřílet sud, aby jste tlačítko mohli zamáčknout. Otevřou se velká vrata a těmi pokračujte dál, chodbou až ven. Dejte se doleva podél skály až k místu s ukřižovanými Nali. Zabijte Skaarja, vemte si vestu. Můžete pokračovat dál, je tam tajný vchod do podzemí. Tam se nachází obrovské bludiště mučiren. Pro dohrání tohoto levelu není třeba tam jít. Pokud si chcete pořádně zabojoval (za chvíli si zabojujete víc než dost) a nasbírat munici a jiné předměty samozřejmě můžete. Z bludiště se dostanete do arény, stejně jako když budete pokračovat tudy.

Vraťte se ke vchodu do pevnosti. Po schodech nahoru, zabijte dva Skaarje. Do pravých dveří, za nimi je Skaarj. Chodbou dopředu, objeví se další. Potom do pravé místnosti s třemi tlačítky. Zamáčkněte je a otevřenými dveřmi na balkon, odrovnejte Skaarje a seskočte dolů. SAVE. Do této chvíle to byla všechno legrace. Jakmile se přiblížíte ke konstrukci, otevřou se vrata a v nich se objeví Titán. Možná vás párkrát zabije, než se s ním naučíte bojovat a zabijete ho - běžte dokola a schovávejte se za konstrukci, jinak je s vámi ámen. Pak pokračujte do dveří, které mají díru ve zdi. Tou běžte až k místnosti s pákou. Zatáhněte za ni, otevřou se vám dveře. Chodbou se dostanete do dalšího levelu.

9.HAROBED VILLAGE

Chodbou ven. Za zeď do vesnice. Prozkoumejte první dům. Až půjdete ven napadnou vás dvě mouchy. U druhého domu opět dvě mouchy. Prozkoumejte ostatní domy. Pokračujte nahoru do kopce ke kostelu. Na střeše je jeden Skaarj. Ve dveřích kostela stojí další. Dovníř za Nalim, ukáže vám tajnou chodbu. Projděte, nahoru, přeskočte na balkon a výtahem pro protiletadlové dělo. Páka vám přivolá výtah. Zpět dolů, pozor na mouchu. V kostele na vás čeká Skaarj a moucha. Běžte za oltář, je tam vesta. Ven, obejděte kostel a běžte na hřbitov. U jednoho hrobu klečí Skaarj. Sejměte ho a běžte k poslednímu hrobu vpravo. Ze zadní strany náhrobku je vypínač. Vedlejší hrob se otevře. Dolů do chodby, na konci je jezírko, vyskočí z něho Slith. Vpravo visí Tentakl, trochu dál ještě jeden. Pokračujte kolem vody dozadu. Na konci v místnosti sejměte vpravo Tentakla. Do vody,

posbírejte náboje a superlékárníčku a zpět. Už tam čeká Skaarj. Vraťte se zpět před vchod do vesnice a dejte se doleva. Sestřelte mouchy a u vody Skaarje. Přes polámaný most na druhou stranu. Zastřelte Skaarje a mouchu a dveřmi do dalšího levelu.

10.TERRANIUX UNDERGROUND

Běžte ke dveřím s tlačítkem. To zmáčkněte a otočte se k výtahu, přijede jím Žoldák. Po zabití se dveře bez vypínače odemknou a můžete jimi projít. Běžte tedy dál do místnosti, kde jsou dva Žoldáci. Až je sejmete, zmáčkněte obě tlačítka a vraťte se zpět. Výtah vás nyní vyveze nahoru. Za dveřmi je další Žoldák. Pak běžte dovnitř a shora postřílejte ostatní. Seskočte dolů (je jedno jestli vpravo nebo vlevo) a pokračujte kroucí se chodbou až ke dveřím s vypínačem. Ten zamáčkněte a jste v dalším levelu.

11.TERRANIUX

Zpět chodbou až k obrazovce vpravo nad níž je silové pole. Seskočte pod něj, přes dveře do chodby, vystřílejte Slithy. Volným tunelem dál, dostanete se do místnosti se dvěma Žoldáky. Jste dole, nahoru vás vyveze plošina. Za stěnami vesta a zesilovač. Zamáčkněte vypínač. V místnosti je malé schodiště nahoru. Rovně přímo do dveří. V centrální místnosti doprava. Sejměte dva žoldáky a zamáčkněte tlačítko a seberte u dřevěných dveří opasek a boty. Zpět do centrální místnosti a doprava . Vystřílejte Žoldáky a zamáčkněte vypínač. Nad ním na plošině je superzdraví. V této místnosti do dřevěných dveří, chodbou doprava, za sloupem je položená výtahová plošina. Nahoru. Tam čeká Žoldák. Zády ke stěně výtahu doprava. Jste v první zahradě. Odpravte Žoldáka. Pak doleva do chodby a do místnosti se čtyřmi dveřmi. Projděte do další zahrady, postřílejte Žoldáky a zpět. Pak do další zahrady, odpravte Žoldáky, zamáčkněte tlačítko na boční stěně, levá stěna sjede (nahoře další Žoldák). Dostanete se do malé zahrady s kanálem. Skočte do kanálu a plavte tunelem. Nejspíš vyplavete v první místnosti. Zabijte Žoldáky, znovu do kanálu a plavte dál . Doplavete do místnosti se silovým polem a dvěma Žoldáky. Zamáčkněte dvě tlačítka, seberte GES Biopušku a zpět do malé zahrady odkud jste připlavali. Zamáčkněte tlačítko a uprostřed místnosti doleva a výtahem do dalšího levelu.

12.NOORK'S ELBOW

Jste v malé místnosti nad údolím. Na schodech je Žoldák. Dole se jich hemží také spousta. Všechny je odstřelte svrchu. Pak se dejte dolů, prozkoumejte chaloupky. V každé je moucha a spousta nábojů, v jedné je silové pole. Pokračujte údolím dolů. Po cestě potkáte Žoldáka. Na mostě sejměte Manty. Můžete skočit do vody doleva (tři žraloci) a plavat na konec kanálu. Je tam tunel a v další místnosti je tajná zásobárna na hladině. Pak zpět. Po mostě kolem zdi chodbou buď doprava nebo doleva. Obě vedou do dalšího levelu

13.TEMPLE OF VANDORA

Chodbou na nádvoří, shora střílí Skaarj a útočí na vás dvě Manty. Až je zabijete volnými dveřmi dál. Vpravo je Brut. Pak doleva za Nalim dolů. Zastřelte Skaarje. Dál napravo je noclehárna se Skaarjem. Další noclehárna je níž nalevo. Je tam vesta. Běžte dál do větší místnosti se Skaarjem. Dolů a doprava vyřídít dalšího. Běžte k loďce a jedte na ni nebo běžte pěšky k dřevěnému molu. Napadnou vás dva Gasbagové. Naproti molu je na konci místnosti tlačítko a jeden Skaarj. Po zmáčknutí vás napadne další. Nahoře nad tlačítkem jsou dvě noclehárny, v každé je jeden Skaarj. Pak zpět k molu a přes kamenný most. U dveří malé místnosti s kotlem je na zemi tlačítko. Stoupněte na něj a zapálí se oheň. Zpět k dřevěnému molu a na balkon nad něj. Po schodech a doprava. Je tam Skaarj. Před bojem zapne tlačítko na pravé stěně. Nechejte ho zatlačené (když to nestihne, udělejte to za něj) a pokračujte přes dřevěnou lávku a nahoru po schodech. Nejprve do pravé místnosti. Zabijte Skaarje, vyskočte na nádržku z vodou a hoďte do ní světlici, otevřou se vrata a v nich neviditelnost (budete ji potřebovat), zpět a znovu po schodech nahoru. Přes chrám na úvodní nádvoří. Sejměte Bruta a dejte se do levých dveří (jako na začátku). Tentokrát však za dveřmi doprava a ven na vzduch. Odpravte Bruta a Skaarje a jděte dál. U vchodu do jeskyně další Skaarj. Za vchodem vpravo je tlačítko. Zamáčkněte a doleva. Zabijte Bruta a do amfiteátru na souboj s Titánem. Tento je vcelku v pohodě. Jen uhýbejte a perte to do něj. Až padne, tak naproti podiu je vchod do dalšího levelu.

14. THE TRENCH

Jste v malé místnosti nad úzkým údolím. Hned vpravo je jeden Gasbag. Ve vzduchu hlídkují další. Uprostřed stojí Titán a na konci údolí Skaarj. Shora se dál ledasco ustřílet, ale lépe bude když použijete neviditelnost z předešlého levelu a údolí prostě přeběhnete. Když doběhnete k vesmírné lodi, přijede výtah, kterým se dáte nahoru a jakmile se objeví místnost, seskočíte do ní. Dotkněte se velké barevné obrazovky v místnosti, stoupněte si na malou plošinku vedle výtahu, ta vás dostane na úroveň druhého výtahu a s ním se dostanete na balkon. Přeběhnete jej a dejte se do dveří. Tam je další level.

15. ISV KRAN DECK 4

Do místnosti, vysbírejte věci, dotkněte se velké barevné plochy a přivolaným výtahem za vámi nahoru. Spustí se poplach a začne vyskakovat jeden Skaarj za druhým. Až je všechny zabijete, v chodbě vpravo se otevře na zemi větrací šachta. Dolů (neskákejte na větrák) a chodbou dál, výtahem nahoru, seberte Razor Blade a pokračujte až k modře osvětlenému místu. Seskočte dolů na malý most, dotkněte se velké barevné plochy. Nad větrákem je světlo, střílejte do něj a seberte ve větráku ASMD. Seskočte na nižší plochu a pravým tunelem zpět do první místnosti. Znovu nahoru, doprava a nově otevřenými dveřmi do místnosti plné beden. Sejměte Skaarje. V rohu je výtah, nahoru, odstřelit dalšího Skaarje, dotkněte se obrazovky a dolů k nahnuté rampě. Nezapomeňte do

červeného tunelu pro náboje. Po šikmé ploše nahoru, vlevo je vesta. Pak doprava, vyskočí na vás postupně 4 Skaarjové. Pak se dotkněte barevné obrazovky a můžete dolů. Tady se otevřel nový východ. Dotkněte se malé obrazovky a ven z tohoto levelu.

16. ISV KRAN DECK 3 a 2

Projděte dveřmi do první místnosti a rovně do dalších dveří, zabijte Skaarje, zmáčkněte tlačítko od výtahu, nahoru na plošinu a dotkněte se velké barevné obrazovky. Velké červené dveře se otevrou. Seskočte dolů a běžte do nich. Odstraňte Skaarje, naproti je výtah. Nahoru. Postupně na vás vyskočí 5 Skaarjů. Pak vyjedou rampy, vysbírejte věci. Když se podíváte dolů z plošiny, v půlce věže je krabice s opaskem.

Zpět do první místnosti. Nahoru na balkon a hned do levých dveří. Zabijte Skaarje a pokračujte chodbou, přes dveře, doprava až ke dveřím se žlutým nápisem "Cooling System Control". Za dveřmi je Skaarj. Pak doleva, do velké místnosti a dozadu. Vpravo a vlevo jsou dveře. Je jedno kam. Zabijte Skaarje, dotkněte se obrazovky a zpět.

Do dveří s nápisem "Containment Field Generator". Do velké místnosti se Skaarjem. Dál do dveří. Výtahem dolů. Zabijte Skaarje, projděte pod generátorem dozadu. Odstřelte Skaarje a zpět k výtahu. Jakmile vyjždí výtah nahoru skočte na další patro a projděte dozadu. Dotkněte se velké obrazovky, zpět od schodiště střílejte do paprsku. Pak běžte zpět doleva a vše opakujte. Zpět do chodeb. Výtah s nápisem "Engine Power Core Control". Nahoru. Odpravte tři Skaarje. U výtahu, kterým jste přijeli, je další nahoru. Vysbírejte věci (opasek) a dolů. Na protější straně je druhý výtah. Znovu nahoru. Zabijte Skaarje, dotkněte se obrazovky (velké válce zajedou do kóji) a znovu do chodeb. Objevili se tři Skaarjové. Ke dveřím s nápisem "Primary Turbo-Lift". Nahoru a do dalšího levelu.

17. ISV KRAN DECK 1

Za dveřmi chodbou dopředu. Stojíte před číslem 1. Vpravo a vlevo jsou chodby s dveřmi číslo 2 a 3. Je tu tolik Skaarjů, že nemáte normálně šanci je všechny zabít. Proto nohy na ramena a do všech jmenovaných dveří bleskově proběhnete, uvnitř zamáčknete tlačítko a zpět. Tím se vám odblokuje elektrická bariéra u vchodu do další části. Až tam vběhnete, po pravé straně je tlačítko, které bleskově zamáčknete. Tím se obnoví opět elektrická bariéra. Pusťte se chodbou dál, nahoru až na plošinu, kde je tlačítko. Zamáčkněte ho a seskočte dolů do otevřených dveří. V místnosti jsou dvě tlačítka. Nejprve zamáčkněte dolní, pak horní a utíkejte do nově otevřených dveří. Jste v dlouhé chodbě. Uprostřed jsou po stranách dvě noclehárny. V každé je jeden Skaarj. Ten v levé místnosti je mamlas a odpráskne se sám. Tomu vlevo musíte pomoci. Pak dál, za dveřmi z chodby ven je další Skaarj. Plošiny po stranách jsou výtahy. Nahoru, dalšími dveřmi dál. Jste v polozatopené místnosti. Musíte se chvíli čvachtat ve vodě, než se otevře na dně mřížka a vy můžete vplavat dolů a zamáčknout tlačítko. Když vyplavete objeví se Skaarj. Pak se vraťte nahoru na plošinu, kde po stranách bylo modré silové pole. To je nyní pryč. Zabijte Skaarje. Zamáčkněte jedno tlačítko a otvorem v zemi skočte dolů. Vyskočte na teleport a vzhůru do dalšího levelu.

18. SPIRE VILLAGE

Mezi domy je Titán. Zabijte ho a prozkoumejte stavení. V jednom visí Tentakl. Běžte soutěskou dál. Zabijte dalšího Titána a za domem ještě jednoho. Otřete pot z čela a pokračujte dál až k bráně se Skaarjem. Musíte vyskočit aby jste hlavou zasáhli klíč. Brána se otevře a jste v dalším levelu.

19. THE SUNSPIRE

Dolů a po úzké cestě vpravo. Za dřevěnou lávkou čeká Skaarj. U druhé dřevěné lávky je další. Až je odstraněn, dveřmi do místnosti, zabijte dva Skaarje. Dejte se rovně do dveří. Sejměte Gasbaga a nahoru. Dveřmi k bazénu, skočte do něj a tunelem na konec ke dveřím. Vejdete do tmavé místnosti, zabijte několik Pupae a levým východem dál. Do další místnosti, vystřílejte vše co se hýbe a jediným východem ven. Zabijte Pupae a konečně do světlejší místnosti. Hned vpravo je další Pupae. Pak seskočte z balkonu dolů. Uprostřed ve tmě pod balkonem je páka. Zatahnete za ni, vysune se blok a zezadu je Minigun. Znovu zatahnete za páku. Otočte se zády k páce a běžte do levého tunelu a výtahem nahoru. Poku výtah nejede, musíte znovu k páce a zkusit ještě jednou za ni zatahnout. V další místnosti zatlačte vpravo tlačítko a výtahem nahoru. Odstřelte Gasbaga. Znovu nahoru. Zabijte Skaarje a nahoru. Tady visí dva Tentakl. Běžte dál až na konec chodby, odstraňte Skaarje. Za dveře, visí tu Tentakl a otravuje několik Pupae. Vyčistěte oblast od několika Skaarjů a vraťte se chodbou k levým dveřím. Zatahnete za páku a zpět na střechu. Za několik okamžiků se z nebe snese podivná velká rakev (až jde z toho strach) nasedněte do ní a jste v dalším levelu.

20. GATEWAY TO NA PALI

Vstupte, chodbou doprava, zabijte 3 Krally, zpět a pravými dveřmi dál. Nad schody stojí další Krall. Běžte po straně mostu, nad trámem, jinak spadnete dolů. Pokračujte do jeskyně s říčkou. Zabijte 2 Krally. Skočte do vody a plavte doleva. Skrz vodopád do malé jeskyně. Vezměte pušku, náboje a zatahnete za páku. Plavte zpět přes jeskyni odkud jste skočili do vody, dál dozadu do místnosti s trámy. Nahoře visí Tentakl. Zezadu je cesta dál. Výtahem nahoru, zabijte Kralla a pokračujte k dřevěným mostům. Další Krall. Pak po dřevěném mostě kolem skal znovu vchodem do tunelu. Odpráskněte Kralla, za zatačkou dalšího a pokračujte k dřevěným dveřím se dvěma Skaarji. Za dveřmi běžte doprava (vlevo je Skaarj a dál nic) až ke schodišti se Skaarjem a nahoru do dalšího levelu.

21. NA PALI HAVEN

Běžte do první budovy vpravo. V levé místnosti je páka. Zatáhněte za ni. Pokračujte do pravé místnosti. U zdi je kolo, dotkněte se ho a dveřmi ven. Zabijte Kralla. Pak do levých dveří, 3 Krallové. Po schodech nahoru, další Krall, zatáhněte za páku a ven před budovu. Po dřevěných schodech nahoru. Čekají tam dva Krallové. Seberte zesílení pro disperzní pistoli, za průčelím vlevo Skaarj. Projděte všemi dveřmi až do poslední místnosti, odstřelte 2 Krally. Za velkými pravými dveřmi je páka. Zatáhněte za ni a vytvořeným otvorem v podlaze dolů. Jakmile budete chtít dole vyjít ze dveří, zavřou se a otvorem ve stropě seskočí Skaarj. Pak dveřmi dál, naproti je prasklina ve zdi. Rozstřelte ji, vyrojí se několik Pupae. Pokračujte do rozstřelené díry a po schodech nahoru. Za dveřmi je Skaarj. Nahoru, v knihovně další Skaarj. Pusťte se dveřmi do místnosti se Skaarem a pákou. Průzorem v podlaze uvidíte, jak se otvírá brána. Dolů a bránou do další části. Zabijte 2 Krally. Doleva a odstřelte 2 Skaare. Běžte dokud se nedostanete k vodě. U ní jsou 2 Krallové. Sejděte dolů k vodě, zabijte ze břehu žraloka a hledejte vlevo, na protějším břehu prasklinu ve zdi. U ní visí Tentakl. Zabijte dalšího žraloka a střelte do praskliny. Vytvořeným otvorem dovnitř do místnosti se sudy a Skaarem. V některých sudech jsou Pupae. Po plošině nahoru, střelte Kralla a dveřmi dál. V místnosti hrají u sebe 3 Krallové. Naládujte šest raket do raketometu, to jim stačí na rozptýlení do prostoru. Za barem je velké tlačítko. Běžte nahoru. Jsou tam ložnice, v některých spí Skaarjové. Nezapomeňte rozstřelit všechny bedničky, které jsou u postelí. V jedné z nich je dýchací přístroj, za chvíli ho budete potřebovat. Nepokračujte, dokud ho nebudete mít. V jedné ložnici je páka. Zatáhněte za ni, rozstřelte okno a vyskočte jim ven. Otevřenými dveřmi k páce. Pak malými dveřmi ve zdi na prostranství. Vpravo jsou otevřené dveře a Skaarj. Pokračujte do další místnosti s obrazovkami. Dotkněte se malé obrazovky a výtahem nahoru. Je tam Skaarj. V další místnosti je velký počítač. Dotkněte se ho a vraťte se k nádrži s vodopádem. Pod ním je podvodní tunel. Proplavte jim do dalšího levelu.

22. OUTPOST

Proplavte do místnosti. Zabijte Skaare. Jedinými dveřmi, které jdou otevřít pokračujte dál. Výtahem nahoru. Zastřelte Skaare. Po plošině kolem sálu k počítači. Další Skaarj. Dotkněte se počítače a zpět dolů. Otevřely se další dveře. Za nimi je Skaarj. Chodbou dál, zamáčkněte malou obrazovku a výtahem nahoru. Dotkněte se tlačítka a běžte do hangáru. V rohu je tlačítko. Nahoru na kovový balkon, zabijte Skaare a běžte chodbou do místnosti s počítačem. Dotkněte se pravých dvou částí počítače a zpět do hangáru. Nově otevřenými dveřmi do chodby. Zabijte Skaare. Jste na balkoně nad generátorem. Uprostřed je malá barevná obrazovka, jako tlačítko od výtahu dolů. Na generátoru zamáčkněte velké červené tlačítko. Pak se dotkněte tlačítka u dveří. Otevřenými dveřmi dál. Jste venku, zabijte Kralla. Vpravo je vchod do kostela. Uvnitř jsou dva Krallové. Na pravé straně vpředu jsou dveře, nahoru, přes balkon, až do zadní místnosti s počítačem. Zastřelte Kralla, zamáčkněte počítač a zpět dolů. Teď do dveří vepředu vlevo. Dolů po schodech, přes mlhu až ke dveřím ve zdi. Uvnitř je Skaarj. Na druhé straně je počítač, zamáčkněte ho, výtahem dolů a do teleportu. Jste v dalším levelu.

23. VELORA PASS

Ven z teleportu. Zbavte se Skaare a pokračujte mezi skalami dokud nedojdete ke kamennému trůnu, na kterém sedí socha Titána. SAVE. Jakmile vezmete zesílení pro disperzní pistoli, socha obživne. Zápas je poněkud urputnější než s jinými Titány, ale po pár úmrtích máte natrénováno. Pak vyskočte na kamenný trůn a běžte tam, kde byl most. Po chvíli se vysune nový a vy můžete přejít na druhou stranu

24. BLUFF EVERSMOKING

Projděte dveřmi, Nali vám ukáže jednu páku, za kterou zatáhne, pak půjde k další. Možná už za ni nestihne zatáhnout, je tam Skaarj, udělejte to za něj. Jděte přes most, dokud se nedostanete k hradu. Běžte vlevo pěšinou dolů podél hradu. V chodbě zabijte dva Krally. Seskočte dolů a běžte doleva, kde čtyři Krallové hrají karty. Naproti ve výklenku je páka, která otevře dveře. Prozkoumejte je. Pak skočte do vody a do tunelu. Plavte na konec a nahoru studnou ven. Nali vám ukáže náboje. Po schodech vpravo nahoru. Seskočte do kostela. Nali vám ukáží tajné skryše s náboji (vpravo i vlevo). Dveřmi z kostela ven. Zabijte Skaare. Vlevo je vchod. Běžte do něj, zatáhněte za páku a výtahem nahoru. Zatáhněte za páku od hlavních dveří a dolů. Ven a doleva do průčelí. Po schodišti dolů, doprava, až k páce. Po krajním trámu, seskočte za paprsky. Dotkněte se barevné obrazovky, naproti v místnosti je v pravém rohu vesta. Zpět, výtahem nahoru a ke kostelu. Dveřmi naproti kostelu ven.

Znovu se pusťte pěšinou kolem hradu dolů. Za vchodem běžte doprava až se dostanete k vodě. Do vody a do tunelu. Běžte tunelem a skočte dolů. Vyplavte, tunelem nad vodou dál. Znovu dolů a dál tunelem pod vodou. Vyplavete u východu, kterým pak půjdete dál. Zabijte tři Krally, a běžte tam, kde jste vyplavali. Zabijte tři Krally. Do místnosti s pákou, která visí ze stropu. Dotkněte se ji . Plošina sjede dolů. Čeká na vás Skaarj. Pokračujte chodbou, po cestě odpráskněte tři Skaare. Po schodišti nahoru. Další Skaarj. Dotkněte se obrazovek o tmavém hranatém tunelem dál. Do věže, zatáhněte za páku a nahoru. Naproti sobě jsou dvě páky, dotkněte se jich , a dolů. Jak výtah jede dolů, seskočte na spodní plošinu kříže ve zdi, na tu stranu, kde je most k lanovce. Z plošinky seskočte na lanovku a ta se s vámi rozjede. Jděte tunelem, výtahem dolů a do dalšího levelu.

25. DASA MOUNTAIN PASS

Otevřete dveře a jděte přes dlouhou místnost s bednami naproti do dalších dveří. Zpoza beden vyskočí postupně 3 Skaarjové. Podívejte se zezadu na poslední modré krabice vlevo, je tam pásek. U dveří vlevo je páka

a otevření. Jděte mezi skalami, zabijte 3 Krally, až dojdete k mostu. Z dálky odstřelovačkou odpráskněte 2 Krally na druhé straně mostu. Pak spusťte pákou most dolů a přejděte na druhou stranu. Před velkými dveřmi doleva, v místnosti odpravte 2 Krally, v další místnosti se potkáte s 3 Krally. Vraťte se zpět. Před mostem vpravo dole je plošina. Seskočte na ni, sejměte 2 Krally. Běžte do vody, najdete na dně vodní tunel. Do tunelu, plavte na konec, jsou tam 3 žraloci. Ven, zatáhněte za páku. Sjede výtah a na něm 2 Krallové. Jeďte nahoru, tam zatáhněte za páku, skočte dolů a do otevřených dveří. Objeví se 2 Krallové. Pak se dejte doleva, zabijte Bruta, na konci je páka. Zatáhněte za ni a zpět. Otevřenými dveřmi dál, zabijte dalšího Bruta. Běžte přes dvojice dveře, zabijte Skaarje. Rychle na druhou stranu, po schodech nahoru a jste v další úrovni.

26. CELLARS AT DASA PASS

Jděte za sloup, vpravo nahoře Tentakl. Zamřížovaným vchodem zabijte dva Krally. Pokračujte volnou chodbou, zastřelte tři Krally, kteří na vás vyskočí. Nahoře zatáhněte za páku. Z břehu zabijte dva žraloky, skočte do vody, v levém tmavém rohu bazénu je pod vodou tunel do místnosti s dvěma Tentakly a superzdravím. Pak zpět do úvodní místnosti. Otevřenými dveřmi dolů. Pozor, vlevo nahoře ve velkém okně je Brut. Vpravo výtahem nahoru. Zabijte dva Krally, v pravém rohu je vesta. Dotkněte se kola, dolů a dveřmi dál. Hned za vchodem vlevo jsou dveře, za nimi Krall a kola. Dotkněte se kola a ven do nově otevřených dveří. To je sklep. (Tady se budeme stále vracet.) Jsou tam dva Skaarjové, kteří dělají že spí - probud'te je. Pak běžte nakonec, doleva, po točitých schodech nahoru. Za sloupem bojují spolu Titán a Krall. Nebojujte s nimi, nemáte šanci uspět. Navíc se vyrojují stále noví a noví Krallové. Na sloupu zleva, téměř na opačné straně je tlačítko, zamáčkněte ho a otevřeným vchodem po schodech nahoru. Před vámi je nádrž. Je v ní spousta nábojů, ale dovnitř se můžete dostat jedině tak, že využijete vzteku Titána a při jednom otřesu hopsnete dovnitř. Ven z nádrže, naproti vchodu je výklenek ve zdi. Skočte do něj, zamáčkněte tlačítko a bokem seskočte do místnosti a uvolněnými mřížemi zpět do sklepa. Zleva na vás vyskočí Skaarj. Až ho zabijete, tam kde se objevil je páka. Zatáhněte za ni a libovolnými pravými dveřmi dál. Běžte nahoru, odpravte dva Krally a Skaarje. Běžte na konec místnosti, zatáhněte za páku a rychle zpět na začátek místnosti. Přijíždí výtah a na něm Skaarj. Pak musíte znovu zatáhnout za páku a výtahem nahoru. Svrchu zastřelte čtyři žraloky, kteří plavou v nádrži a pak skočte dolů. Zatáhněte ve vodě za páku a dveřmi ven z místnosti. Zpět do sklepa. Do protějších dveří a uvolněným vchodem dál do chodby. Na rozcestí doprava, po schodech dolů. Jsou tam dva Krallové. Vůbec se jimi nezabývejte (vždy když jednoho zabijete, vyskočí další) a utíkejte k zatarasenému východu. Jak se k němu dostanete, uvolní se a můžete proběhnout. K výtahu a nahoru. Sejměte Skaarje, zatáhněte za páku a seskočte na krabice pro náboje a dýchací přístroj. Rychle utíkejte po schodech zpět nahoru a do bazénu. Proplavte dírou v mřížích vpravo. Plavte doleva a hned za trámy ve vodě doprava a otvorem na dně dolů. Po cestě se vám do plavání připele žralok. Plavte tunelem nakonec. V místnosti zabijte tři Tentakly, vysbírejte věci, zatáhněte za páku a plavte zpět. Potkáte nejspíš Skaarje, Tentakla a Kralla. Vraťte se před sklep k velkým mřížím, které byly předtím zavřené. Teď jsou otevřené a stojí tam Brut. Pokračujte dolů, zatáhněte za páku a dveřmi dál. Odpravte dva Krally, jednoho Bruta, dotkněte se kola, vyjeďte výtahem nahoru, po balkonu naproti a po schodech nahoru. SAVE. Tady v místnosti musíte bojovat s Krally tak dlouho, dokud se neotevře kovová brána (bude jich asi deset), za ni na vás vyskočí Brut a dorazí to Skaarj. Pokračujte dál do místnosti s mohutnými sloupy. Za nimi stojí dva Brutové. Odstřelovačkou je pohodlně odstraní. Běžte naproti k výtahu, zatáhněte za páku a nahoru. Tam zatáhněte za další páku a za výtahem dole se otevřely dveře, které vedou do dalšího levelu.

27. SERPENT CANYON

Běžte rovně, nasedněte do loďky, střelte do lana a loďka s vámi popluje až ke mlýnu. Nalevo je vchod do mlýna, zabijte uvnitř Skaarje a zpět nahoru. Tady čeká další Skaarj. Pak branou do dalšího levelu.

28. NALI CASTLE

Zabijte Gasbaga, dírou ve skále odpravte (odstřelovačkou) Kralle, který stojí u mostu k hradu. Jděte do hradu, do místnosti s červeným kobercem. Sejměte dva Krally, kteří se objeví. Pak běžte v přízemí doprava. U sochy Naliho skočte dolů a za ni do chrámu. Na oltáři je kniha s tlačítkem. Zamáčkněte tlačítko a zpět. Naproti soše doprava, do místnosti s modrým kobercem. Vpravo v poslední knihovně je vysunutá kniha. Zatlačte na ni, dvě knihovny vedle se otočí a vyskočí dva Krallové. Za otáčivou knihovnou je superzdraví. Zpět do úvodní místnosti k červenému koberci, nahoru a doleva k ložnicím s modrými koberci. Naproti spí Skaarj. Pak doprava na uzavřené nádvoří. Objeví se dva Brutové, odpráskněte je a dejte se po šikmé ploše nahoru, zabijte Skaarje a běžte za Nalim, ukáže vám tajnou místnost se superzdravím a opaskem. Pak po schodech nahoru, k výtahu a zase nahoru po velkých točitých schodech. Po cestě potkáte Skaarje. Jděte až nahoru, ale nevyjíždějte do další místnosti. Je tam Gasbag a je silnější než ostatní. Odstřelujte ho zespodu. Pak nahoru, posbírat náboje a zpět k červenému koberci. Znovu doprava k soše Naliho. U něj je schodiště dolů. Dostanete se do velké místnosti, dole jsou Krallové, sejměte je zvrchu. Seskočte dolů, prohlédněte pokoje, ve dvou jsou Skaarjové. V jednom najdete vestu. Pak seskočte dolů a do prvních dveří, je jedno jestli vpravo nebo vlevo. Zabijte Skaarje. Zamáčkněte tlačítko uprostřed místnosti a dveřmi dál, dolů (zase je jedno jestli vpravo nebo vlevo). Uvnitř je Krall a Skaarj. Za velkou sekerou je vchod dál do dalšího levelu.

29. DEMONLORD'S LAIR

SAVE. V tomto levelu je váš jediný úkol zabít Warlorda a přejít přes most do dalšího levelu. Máte dvě možnosti. Buď naběhnete doprostřed mostu, vypálíte pár ran na Warlorda, seskočíte dolů, tam kde je pod mostem průchod a budete bojovat s neustálým přebíháním na druhou stranu, tak aby jste se mohli krýt. Nebo zůstanete v tunelu vzadu a budete střílet a uhýbat do stran jeskyně. Obě možnosti vám dávají zhruba stejnou nulovou šanci přežít. Ale snažte se, jde to.

30. DEMON CARTER

Zamáčkněte tlačítko a výtahem nahoru. Jste v tmavé místnosti. Musíte rychle přeběhnout na druhou stranu místnosti a dolů. Na cestu si svíťte. Dole v další místnosti hned vpravo je červený vypínač, který rozsvítí toto oddělení. Pak začněte bojovat. Vystřilejte Skaarje a Pupae a běžte zpět nahoru po boční šikmé rampě. Zabijte Skaarje, zamáčkněte vypínač a výtahem nahoru. Do další místnosti, zabijte 3 Skaarje a protějšními dveřmi do dalšího levelu.

31. MOTHERSHIP BASEMENT

Běžte chodbou. Cestou potkáte jednoho Skaarje. Pak doprava a k paprskům. Překonat je není tak těžké. Za nimi náboje a superzdraví. Zpět a rovně do další místnosti. Sejměte Skaarje a do výtahu uprostřed místnosti. Ten vás zaveze do dalšího levelu.

32. MOTHERSHIP LAB

Po výstupu se za chvíli objeví Skaarj. Pokračujte chodbou dál. Do cesty se vám připletou dva Skaarjové. V další místnosti napravo tlačítko, výtahem nahoru. Chodbou ke křižovatce, kde se objevují tři Skaarjové. Pak rovně nahoru. Zabijte Skaarje a běžte tunelem se zelenými pruhy. Na konci je Skaarj a tlačítko. Ze zeleného tunelu naproti do teleportu. Na křižovatce doleva do "Research Center", dovnitř a po šikmé ploše nahoru. Zamáčkněte tlačítko. Přes okno vidíte, jak se ve vedlejší místnosti objevil Skaarj. Tento je extra silný, nemusíte s ním bojovat. Běžte zpět k zelenému tunelu a dejte se druhým teleportem. Zabijte dva Skaarje, posbírejte náboje a zpět. Teď běžte do dveří vedle teleportu a výtahem dolů. Pusťte se přes most, přes který jde přejít (druhý musíte přeskočit, tam se ale za chvíli vrátíme). Odpravte dva Skaarje a chodbou do místnosti, kde jste už byli. Napravo je na zemi černý velký blok. Stoupněte si na něj, vysune se schodiště. Nahoru, zabijte Skaarje a zpět k výtahu a mostu, přes který se před chvílí nedalo přejít. Nyní je most celý. Přejděte a jste v dalším levelu.

33. MOTHERSHIP CORE

Po schodech k výtahu. Sjede Skaarj. Nahoru. Jste na okruhu kolem ústřední místnosti. Budete se pohybovat stále dokola kolem ní. Budou se na vás vrhat Skaarjové. Na okruhu narazíte na dveře, které nejdou otevřít. Sem se budete neustále vracet. Až zabijete dostatečný počet Skaarjů, dveře se otevřou. Pusťte se do nich a dolů, až na konec chodby, výtahem nahoru. Zapamatujte si cestu i celý okruh, ještě se sem vrátíte v jiném levelu. U výtahu napravo spí Skaarj. Pak doprava, do místnosti s křižovatkou. Sejměte Skaarje a běžte přes zelený světelný most. Dotkněte se počítače. Zpět a na levou stranu do tmavého tunelu, kde je superzdraví. Než se k němu dostanete, chodba se před vámi uzavře a zezadu zaútočí Skaarj. Napravo se otevřou dveře. Běžte dovnitř, vysbírejte náboje a výtahem nahoru, zabijte Skaarje. Napravo za fialové paprsky pro náboje a opasek. Pak zpět a doleva zamáčknout tlačítko a zpět pro superzdraví, ke kterému jste se před chvílí nedostali. Pak se vysune most, přejděte a doprava. Vyskočí Skaarj a pak další dva. V levé části zatlačit tlačítko a zpět na křižovátku se světelným mostem. Do posledních nyní otevřených dveří vpravo. Zabijte Bruta a nakonec chodby. Odpravte Skaarje a dveřmi do dalšího levelu.

34. SKAARJ GENERATOR

Tento level je nepřetržitá řezba. Vezměte věci, které máte před sebou a vstupte do místnosti. Pusť se do vás dva Skaarjové. Pak další a další. Neustále musíte být v pohybu. Všude se válí spousta věcí, které potřebujete. Jakmile zabijete všechny Skaarje, otevřou se velké dveře a na scénu vstoupí Warlord. SAVE. Až se vám podaří zabít Warlorda, napoprvé to nejspíš nebude, sjede uprostřed místnosti výtah. Jeďte nahoru. Střelte do třech paprsků. Výtah sjede automaticky dolů a vy musíte utíkat co nejdál

35. ILLUMINATION

Musíte pouze najít dveře, které vás vyvedou z tohoto levelu.

36. DARKENING

Vstupte z výtahu a odstraňte dvě Pupae a ke křižovatce. Toto je v podstatě level MotherShip Core, ale ve tmě. Seskočte dolů a rychle najděte dveře, ke kterým jste se v tomto levelu vraceli (do cesty se vám bude plést spousta nepřátel, pro nepřehlednost a tmu je všechny nemůžu uvést), chodbou dolů a znovu výtahem nahoru. Zabijte Skaarje. U výtahu se dejte doleva, do dveří a pak do pravé chodby. Na konci aktivujte počítač. Pak přejděte přes most a zpět pravými dveřmi do dalšího levelu.

37. SOURCE ANTECHAMBER

Na křižovatce do levých dveří. Zabijte Skaarje, na levé stěně je tlačítko. Zamáčknout a zpět. Teď k zamřížovaným dveřím, které se teď otevřou a výtahem nahoru. Na levé a pravé straně jsou za dveřmi zbraně. Běžte přes světelný most, nahněte se přes kraj otvoru a skočte dolů. Padáte a padáte a jste v dalším levelu.

38. SOURCE

Projděte dveřmi, obejděte plošinu kolem dokola a posbírejte náboje a zdraví. Modrými dveřmi dál. SAVE. Vezměte skákací boty. Objeví se Královnu a několik Pupae. Skočte na plošinu uprostřed místnosti. Teď

začne tuhá řezba. Držte se na plošině, budete mít přehled a nebudou vás otravovat Pupae. Připravte se na to, že napoprvé Královnu nezabijete. Až se vám to podaří, všechno se začne třást. Běžte podél kraje a najděte východ ven. Dlouhou chodbou až ke kosmické lodi.

Konec. Gratuluji. Myslím, že to bylo docela peklo.

(Přiznávám, že v těch největších řezbách se mi pletli Žoldáci a různé typy Skaarjů, ale snad mi to odpustíte)

Pokud něčemu nerozumíte, klidně se na mě obraťte : rendula@iol.cz