

doom 3

Z výpravy do horoucích pekel by mohl mít leckdo obavy, ale s naším kompletním návodem se v této šílené first person akci neztratíte a ani se nemusíte bát, že dostanete infarkt.

Graficky náročná a nádherná superpařba *Doom 3* je plná hrůzostrašných nepřátel a množství užitečných PDA. Abyste na cestě do pekla někde něco nepřehlédli, popíšeme vám všechny rozhodující události a scény. Většina údajů a rad v tomto návodu platí pro standardní stupeň obtížnosti (Marine).

MARS CITY

1. Cesta na velitelství námořnictva

Vaše kroky vedou nejdříve do recepce Mars City, kde dostanete vlastní kapesní počítač PDA. V kuchyni najde hrdina PDA Adama Bernechese. Potom se musíte hlásit na velitelství, kde dostanete první zadání a pokyny pro plnění úkolů.

2. V podzemí

Seržant Kelly vás pošle do poschodí pod stanici. Cestu vám ukáže strážný robot (mechanický pavouk). V servisním sektoru si kódem 396 otevřete pohotovostní skříňku. Potom se vydejte výtahem dolů směrem do podzemí Mars City.

PODZEMÍ MARS CITY

3. Kde najdu vědce?

U kukaně do podzemí, v níž sedí vrátný, dostanete svou první zbraň (pistoli), štít a baterku. V oddělení energetické stabilizace (Energy Stabilisation Unit) najdete PDA Granta Bastona. Nedalekou bednu otevřete pomocí kódu 531 a pak pokračujte do vzduchové přetlakové komory v podzemní garáži. Utíkejte co nejrychleji k další přetlakové komoře, nebo vám dojde kyslík. Za dalšími ocelovými dveřmi je opět výtah, který vás tentokrát doveze přímo ke hledanému vědci.

4. Brokovnice

Během rozhovoru se ovšem rozpoutá opravdové peklo. Po návratu vzduchovými komorami najdete v místnosti rozvodu elektrické energie (Energy Delivery Room) terminál, s jehož pomocí si spustíte můstek. Po něm se mariňák dostane do místnosti zpracování energie (Energy Processing Room), kde najde kapesní počítač Franka Delahua. Vzápětí najdete i brokovnici, kterou budete mít hned možnost vyzkoušet proti třem útočícím zombiím.

5. Zpátky ve městě

Hrdina se prostřílí ke stanici ostrahy podzemí (Underground Security) a tam si pomocí počíta-

če otevře dveře do zbrojnice. Vezměte si tu kulomet a prostřílejte si s ním cestu dál nahoru.

MARS CITY

6. Karta k ACO

Schodiště je zničené, ale R. Roland vám spustí údržbářský žebřík. Větracími šachtami se dostanete až do kanceláře Manifest Control Office. Zde najdete PDA Marcuse Stantonona a v recepci procesní místnosti kartu k ACO.



7. Zpátky na velitelství námořnictva

Pokračujte dál k ošetřovně, kde najdete PDA Marcuse Caseona a krabici, kterou můžete otevřít kódem 347. V chodbě za ošetřovnou za ohnivým paprskem leží PDA Billa Tysona, které obsahuje užitečné informace. Vraťte se zpátky na velitelství námořnictva, kde vám dá seržant Kelly nové rozkazy a otevře vám některé lokace. Prostřednictvím kódu 584 získáte přístup do zbrojnice (Combat Preparation Room).

8. Do administrativního střediska

Váš hrdina se probije do místnosti pro centrální přístup (Central Access Room), kde se k vám opět připojí jeden pavoukovitý hlídací robot. Vezměte si PDA Duncana Mathewse, které najdete ve spojovací chodbě k výtahu ACO (ACO Lift Junction). Výtahem pak pokračujte do administrativního střediska UAC.

ADMINISTRATIVNÍ STŘEDISKO UAC

9. Ruční granáty

V první místnosti leží PDA Alana Dorweilera, bednu otevřete pomocí kódu 586. V té najdete první granáty, s nimiž hned také můžete zneškodnit pinky v datové knihovně. Jakmile pak



hrdina použije počítač v další místnosti, objeví se několik dalších zombií.

10. Do sektoru Alfa

V severní hale (North Hallway) seberete mini-počítač Jonathana Mosese a v kancelářích vedení najdete PDA Williama Bankse. S jeho pomocí otevřete až doposud uzamčené dveře do chodby, vedoucí do laboratorního sektoru Alfa (Alpha Labs Hallway). Za nimi najdete PDA Paula Simonse, s jehož pomocí se pak konečně dostanete dál až do samotných laboratoří Alfa (Alpha Labs).

LABORATOŘE ALFA, SEKTOR 1

11. EPD

Jakmile se v jedné z recepcí laboratoří Alfa rozsvítí světlo, vydá se hrdina do laboratoře EPD. V kontrolní místnosti najde PDA Kyla Bergera, potom otevře nedalekou bednu kódem 752. Pomocí počítače odemknete bezpečnostní mříž sběrné komory EPD (EPD Collection Chamber), kterou se pak rychle vydejte směrem k částicovému urychlovači EPD. Tady musí hrdina pomocí počítače uhasit požár a kromě toho také ještě sebrat kapesní počítač Jacka Smithe.

12. Do sektoru Alfa 2

Když pak přejdete po lávce v hydroconovém kondenzátoru (Hydrocon Condenser), dávejte si pozor na uvolněné pláty na podlaze, abyste se nepropadli a nezřítli se dolů. Mariňák pokračuje dál do hydroconové stabilizační místnosti (Hydrocon Stabilisation Room). Zde leží osobní údaje, které tu zanechal Bernie Lipsitz, jimiž se vám podaří otevřít dveře od hydroconové řídicí místnosti (Hydrocon Control Room). V laboratořích Hydroconu se raději vyhněte střílbě, protože tu hrozí nebezpečí vzniku požáru. Blízký výtah jedoucí do laboratoří Alfa vás doveze do sektoru 2.

LABORATOŘE ALFA, SEKTOR 2

13. Eskort servis

Šachtou na toaletě se dostanete do kanceláře Andrewa China. Pomocí jeho kapesního počítače se náš hrdina dostane ke kompresoru MFS. Najde tu krabici s kódem 409 a navíc také PDA Waltera Connorse. V místnosti pro řízení chlazení (Engineering Coolant Room) narazí mariňák na J. Edwardse, který ho doprovodí temnými chodbami a bude mu svítit na cestu.



14. Do sektoru Alfa 3

Pomocí číselné kombinace 102 otevřete další bednu ve spojovací chodbě oddělení pro řízení chlazení (Coolant Control Junction), potom aktivujete v dolní kontrolní místnosti MFS (Lower MFS Control Room) údržbářský žebřík. Po bitvě s pavouky pokračujete k dalšímu výtahu.

LABORATOŘE ALFA, SEKTOR 3

15. Dekontaminace místnosti

Ve skladišti nebezpečného odpadu (Hazardous Waste Disposal) najdete PDA Marka Lamii a řídicí pult pro mechanické rameno. S jeho pomocí odstraní hrdina sudy s jedovatým odpadem ve vedlejší místnosti. Po hlášení počítače, že je celý prostor již dekontaminován, se můžete do vyklizeného prostoru klidně vydat.

16. Rotační kulomet

Najdete zde klíč a v další místnosti krabici s jednoduchým kódem 123. Nalezený klíč vám otevře dveře k rotačnímu kulometu, který je v místnosti monitorování chlazení (Coolant Monitoring Room), s jehož pomocí se snadno vypořádáte s pinkyí u odtoku těžké vody (Heavy Water Runoff). Za vymáčenými okny je skříň s výbrojím, kterou náš hrdina opět otevře pomocí kódu 123. Pak se dostane výtahem do sektoru 4.

LABORATOŘE ALFA, SEKTOR 4

17. Plazmomet

Pomocí počítače v řídicí místnosti reaktoru (Reactor Control Room) otevřete další komoru. V první stanici reaktoru (Reactor Sub Station 1) narazí mariňák na pana Kaczynského, jednoho

z mála, kteří přežili. Kromě PDA Michaela Abranse zde najdete také počítač, s jehož pomocí vypnete bezpečnostní zábrany v tomto sektoru. Projdete se do místnosti EFR (EFR Staging Room). Tam najdete PDA Henryho Nelsona a další počítač, s jehož pomocí vysunete můstek. Pokračujte dál po této nové cestě a nezapomeňte udělat odbočku do tlakové stanice EFR (EFR Pressure Station), kde najdete plazmomet.

18. Pavoučí královna

Seberte věci z bedny, kterou najdete v místnosti s hlavním ventilem EFR (EFR Master Valve) a kterou otevřete číselnou kombinací 651. Její obsah se vám bude hodit proti zmutované pavoučí královně. Držte se od ní v bezpečné vzdálenosti a střílejte po ní dobře mířené dávky plazmy. Jakmile ji zneškodníte a cesta bude volná, vydejte se v klidu do výrobního zařízení EnPro.

VÝROBNÍ KOMPLEX ENPRO

19. Jak vyměním chladicí tyč?

Společně s hlídacím robotem vnikne náš hrdina do výrobního zařízení EnPro. V první řídicí místnosti najdete PDA Paula Raada a potom odsud prostřednictvím počítače zavřete několik plynových ventilů. Robot vám ukáže, kudy se máte vydat. V přístupové místnosti k jadernému reaktoru (Power Core Access Room) aktivuje mariňák další můstek. Kromě toho se díky nalezenému PDA Theresy Chasarové dostanete pomocí kódu 972 do nedaleké skříňky s výbrojím. Projdete se do řídicí místnosti reaktoru. Tam prostřednictvím dalšího počítače vyměňte chladicí tyč číslo 2. Nyní se náš hrdina otevřenými dveřmi do první horní komory (Chamber 1 Upper Room) dostane do garáže, kde leží opět jedno PDA. Zbrojnice se otvírá pomocí kódu 734, a až si v ní vezmete vše, co potřebujete, vyjděte ven nedalekou přetlakovou komorou.

KOMUNIKAČNÍ PŘENOS

20. Průchod přetlakovou komorou

Mariňák běží k protilehlé přetlakové komoře, uvnitř se propláží šachtou do servisní místnosti 18 (Maintenance Room 18). Po žebříku se dostane opět ven do řídké marťanské atmosféry, kterou zase co nejrychleji opustí výtahem.

21. Motorová pila

V místnosti vedle servisního tunelu najdete PDA Jamese Holidaye a motorovou pilu, s ní se vydejte do servisní místnosti PRC (PRC Maintenance Room). Jakmile tu seberete příruční počítač Rona Ridge, vydejte se výtahem do 2. stanice. Cestou tam budete napadeni z úkrytu ve zdi. Vraťte se proto zpátky a popojedte s výtahem o kousek dál. Nyní jsou dveře nahoře opět volné a mariňák se výtahem dostane do stanice 3. Za další dvojicí přetlakových komor je komunikační sektor.

KOMUNIKACE

22. Cesta k výtahu

Počítačem, který najdete v hale, odemkněte dveře, jimiž se dostanete do hlavní části komunikačního sektoru. Tady seberte PDA Seamuse Blaka, s jehož pomocí si otevřete cestu dál do inženýrského sektoru.

23. Jak otevřu zamčené dveře?

Vezměte si minipočítač Bena Wolfa. V kanceláři strahy stojí skříň s výbrojím, kterou otevřete kódem 246. Najdete tu i dalšího robota, jenž mariňáka doprovodí a cestou mu otevře všechny dveře. Svého malého kovového kamaráda musíte střežit jako oko v hlavě, dokud nedorazíte k dalšímu výtahu.

24. Zpráva pro flotilu

Výtahem vyjděte nahoru k ovládnutí satelitu. Najdete tu ležet PDA Roberta Finche, s nímž získáte přístup do centra řízení satelitu (Satellite Control Center), odkud se vám přihlásí Kelly a Swan. Rozhodnutí, které učiníte v následujícím rozhovoru, nemá na další průběh hry žádný vliv.



25. K jednokolejce (Monorail)

Potom se vraťte zpět do servisního poschodí a tam pak sjeďte dalším výtahem do komunikačního sektoru. V hale se hrdina rozhodne pro cestu přetlakovou komorou, kterou se dostane přímo k jednokolejce (Monorail).

RECYKLAČNÍ SEKTOR 1

26. Zastavení pump

Po útěku do bezpečné přetlakové komory se ve skladišti 1 (Storage 1 Room) seznámíte s jedním revenantem. V boji s tímto protivníkem vám velmi pomohou sloupy a další objekty, které můžete využít jako úkryt před jeho raketami a ostatními dalekosnými zbraněmi. V centrální servisní místnosti (Central Maintenance Room) najdete PDA Nicka Sadowaye a také ovládnutí žebříku. To musíte použít, abyste se dostali k hlavní nádrži a zařízení k ovládnutí čerpadel. Sektorem pro zpracování toxického odpadu se náš hrdina dostane do servisní míst-

nosti, kde pomocí PDA Anthonyho Garzy vyřadí čerpadla z provozu.

27. Raketomet

V další místnosti konečně najdete raketomet. Ten se vám bude brzy po čertech hodit, protože v dalším sektoru za přetlakovou komorou na vás budou čekat další nebezpeční revenanti. Díky svému kanónu však s touto čertovskou pakáží uděláte krátký proces. Po boji vyšplhete po můstku do další přetlakové komory.

RECYKLAČNÍ SEKTOR 2

28. Aktivace odsávání plynů

V řídicí místnosti čerpací stanice 1B ztratil Jeffery Moen své PDA. Zvedněte ho a s jeho pomocí uveďte do chodu odsávací čerpadlo. Po pístu vyjedete vzhůru na galerii. Odsud se voják dostane k přístupu k jednokolejce (Monorail), kde najde další bednu. Kód, kterým ji může otevřít, je 483. U centrální spojky potrubí (Central Pipes Junction) vedou zadní dveře do řídicí místnosti nebezpečného materiálu (Hazardous Material Control). Tady mariňák zapne odsávání. Pozor: tato akce osvobodí tři rozružené impy, kteří vás okamžitě napadnou.

29. Mancubus

Nyní se již otevřenými dveřmi u centrální spojky potrubí (Central Pipes Junction) dostanete k dalšímu pekelnému bossovi. Na mancuba útočte pouze z dálky raketometem a z bezpečného úkrytu. Protože protivníkovy ohnivé koule ničí vaše rakety, doplazte se svému nepříteli za záda. Na závěr náš hrdina aktivuje v místnosti hlavního řízení prostředí (Main Environment Control) všechny tři ventilace. Pomocí PDA Scotta Johnsona pak pokračujte dál k jednokolejce.

JEDNOKOLEJKA

30. Stanoviště 2

S PDA Sama Hardinga v batohu nastupte do jednokolejky a odjeďte. V přepravním sektoru (Transfer Area) Stanoviště 2 na vás bude čekat mnoho nepřátel, proto je raději vylákejte po malých skupinkách k nástupišti a tam je postupně všechny zlikvidujte. Jakmile jsou příšery odstraněny, sebere mariňák u východu do přepravního sektoru PDA Garyho Rosse. Další příruční počítač je na nakládací plošině Stanoviště 2. Navíc zde najdete také bednu, jejíž kód je 142. Po zadání kódu 826 do počítače můžete pokračovat ve své cestě jednokolejkou.

31. Komplex Delta

Po krátkém zdržení v komplexu Delta se bojovník dostane do kanceláře ostrahy jednokolejky (Monorail Security), kde nechal své PDA ležet Karl Cullen. V něm najdete přístupový kód 364 k boxům s výbrojemi na stanovišti ostrahy Delta (Delta Security Checkpoint). Vyberte si potřebné věci z beden a u vchodu do komplexu uveďte do provozu automatické dělo. Nedaleká brá-

na zavede hrdinu do dalšího laboratorního komplexu.

LABORATOŘE DELTA, SEKTOR 1

32. Spojovací program

Seberte PDA Roberta Price. Pak použijte počítač v řídicí místnosti systému Delta (Delta System Controls). Přitom zjistíte, že budete potřebovat spojovací program (Data Linker). Ten čeká v přístupové hale Delta (Delta Acces Lobby) na to, až si ho vezmete. Se spojovacím programem můžete konečně znovu pustit počítač a otevřít si jím zamčené dveře v hale.

33. Cesta do Delta 2

Při své další cestě si nejdřív vezměte potřebný materiál z bedny, kterou otevřete pomocí kódu 298. Najdete ji ve skladu 21-D (Storage Room 21-D). Pak uveďte do provozu reaktor v řídicí místnosti reaktoru Delta (Delta Reactor Control). Na horním podlaží v tomto sektoru najde mariňák kapesní počítač Briana Mory, s jehož pomocí se mu podaří odemknout zamčené dveře do řídicí místnosti. Přístupovou halou (Delta Access Lobby) se pak dostanete dál do hlavní haly sektoru Delta (Delta Main Lobby), kde se nachází výtah, který vás zaveze do druhého sektoru.

DELTA LABS SEKTOR 2A

34. Jak otevřít dveře

V hale otevřete pomocí vypínače na psacím stole skříň s výbrojemi. Váš hrdina vstoupí do kanceláře záznamů (Records Office), kde najde údaje Petera Raleigha a krabici, kterou lze otevřít číselným kódem 538. V laboratoři pro řízení teleportace (Teleport Control Lab) potkáte pana McCormicka, který našemu hrdinovi otevře několik dveří v centrálním koridoru.

35. Sektor 3

Nejprve prozkoumejte Sektor 3, kde si váš hrdina musí prostřílet cestu k místnosti s nebezpečným materiálem. Pomocí ovládacího pultu si vytáhnete libovolnou bednu, poté stisknete stejné tlačítko jako dříve a na krabici skočte. Z ní se dostanete na římsu na zdi. Nedalekou šachtou pak projdete do kanceláře Michaela Abramse, která je zajištěna kódem 931. Uvnitř se nachází superzbraň Big Fucking Gun 9000.



Vaše další cesta vede do sektoru ostrahy Delta (Delta Security), kde mariňák aktivuje klimatizaci. Ve vyvětrané místnosti odemkněte zamčené dveře, a můžete tak konečně vstoupit do druhého sektoru.

36. Sektor 2

Porozhlédněte se v kanceláři po PDA Phila Wilsona a Franka Cinderse. Pak přineste z místnosti se serverem (Operations Server Room) k McCormickovi plazmový induktor, který uveďte do provozu teleportační zařízení. Místnosti Decon Test Chamber se pak dostanete přímo k teleportu, který použijete pro přesun.

LABORATOŘE DELTA, SEKTOR 2B

37. Setkání s archivilem

Váš mariňák si v pozorovací místnosti sežene klíč. S ním se pak dostane do terminálu pro řízení dat (Data Control Terminal). Odsud je možné prostřednictvím počítače otevřít zamčené dveře. V servisní chodbě za nimi najdete PDA Francise Eriksona a bednu, k níž je platný kód 259. Váš hrdina se v chodbě u horních kanceláří (Upper Office Corridor) seznámí s archivilem. Tuto příšeru musíte zlikvidovat co nejdříve, protože jinak na vás bude neustále přivládat další a další neúnavné protivníky.

38. Výzkum živočišných druhů

Obě bedny v laboratoři pro výzkum živočišných druhů (Specimen Research Lab) otevřete pomocí kódu 624, v servisní místnosti 4 (Maintenance 4) najdete PDA Jacoba Stemmonse. V sektoru stázoového přenosu (Stasis Transfer) spustí hrdina dopravní pás (Conveyor) a vydá se podle něj. Na konci cesty pak použijte výtah a vyjedete do místnosti pro řízení analýz (Analysis Control). Tady leží PDA Larryho Bullmana. V bedně se ukrývá imp, proto ji raději neotvírejte. Váš hrdina najde v kanceláři Elizabeth McNeilové ještě jedno PDA. Kód pro vstup do skladu je 725, pro bezpečnostní dveře 463. Za nimi je cesta, která vede do dalšího sektoru.

LABORATOŘE DELTA, SEKTOR 3

39. Použití teleportu

V první stanici ostrahy (Security Station 1) otevře hrdina dveře do další části. V dolním terminálu najdete PDA Franka Cerana, příslušný přístroj Hana Lee najdete na řídicím stanovišti první komory (Chamber 1 Control). Po aktivaci zařízení se hrdina postaví na teleportační plošinu 2 a použije ji. Pak aktivuje počítač ve druhé stanici ostrahy (Security Station 2) a musí se rychle prostřílet k teleportační komoře 2 (Teleport Chamber 2), kde si doplní výbroj ze dvou beden, jež otevře pomocí kódu 836. Odsud se teleportujte na plošinu 2. Cesta ke třetímu transportačnímu zařízení je k dispozici v řídicí místnosti třetí komory (Chamber 3 Control). Tak se prostřednictvím plošiny 3 dostanete k další bedně, k níž je kód 841. Plošinu 1 se pak váš hrdina dostane ke vchodu do čtvrtého sektoru.

LABORATOŘE DELTA, SEKTOR 4

40. Cesta do pekel

V tomto sektoru najdete pouze jedno PDA (Jacka Gilberta), a to ve spojovací chodbě 2 (Junction 2). Dále zde je ještě jedna bedna (kód 579) – v místnosti ostrahy Delta 4 (Delta 4 Security). Vstupte do teleportační místnosti, a až ji vyčistíte od příšer, přijde konečně ta pravá cesta do pekel!

PEKLO

41. Nejdůležitější je dobrá příprava

Hlavním úkolem v pekle je příprava na závěrečný souboj s Guardianem (Strážcem). Proto sbírejte všechny zbraně a zásoby, na které zde narazíte. Abyste si šetřili munici, používejte motorovou pilu. Většina zbraní je bez problémů vidět, jen BFG 9000 leží ukrytá za teleportem vedoucím ke Strážci.

42. Strážce

Těžkotonážní příšera je vzhledem ke svému mohutnému opancérování téměř nezranitelná, ale jeho Seekerji jsou na tom hůře. Proto nejprve zneškodněte raketami právě je. Na obra střílejte pouze tehdy, když přivolává nové Seekery.



43. Soul Cube

Po své smrti po sobě Strážce zanechá Krychli duší, nejmocnější zbraň v celé hře. Protože z ní však můžete vystřelit, až když zabijete pět jiných démonů, měli byste si její použití schovat na ty nejtěžší protivníky. Teď se vraťte zpátky na Mars.

LABORATOŘE DELTA, SEKTOR 5

44. Setkání s Eliotem Swannem

Šachtou se dostanete do chodby. Váš hrdina v ní nejdřív najde motorovou pilu a pak rozbitý výtah. Použijte tedy k cestě nahoru opravárenský žebřík. Potom si musí prostřílet cestu do haly. Cestou narazí na Eliota Swanna, jehož PDA mu otevře cestu do hlavní haly komplexu Delta (Delta Main Lobby). S pomocí minipočítače Bruce Jacksona se pak dostane do hlavní výroby (Central Processing).

HLAVNÍ VÝROBA

45. Přístup do laboratoře A

Zadejte kód 571 a otevřete bednu u vrátnice (Entrance Checkpoint). Dalším cílem je monitorovací místnost ostrahy (Security Monitoring Room), v níž pomocí počítače otevřete servisní klapku v zadní části místnosti. Za ní najdete příruční počítač Tonyho Batese, s jehož kódem (627) se dostanete do laboratoře A (Lab A).

46. Výměna kontrolního panelu

V zasedací místnosti laboratoře A najdete PDA Charlieho Haskella a zmíněný kontrolní panel je ve třetím patře. Najdete zde také bednu, kterou otevřete pomocí kódu 468. S kontrolním panelem se váš hrdina vrátí do hlavní vstupní haly (Main Entrance Hall), kde panely vymění. Cesta ke vchodu do centrální serverové banky (Central Server Banks) je volná.

CENTRÁLNÍ SERVEROVÁ BANKA (CENTRAL SERVER BANKS)

47. Centrální můstek

Vaše herní já běží na centrální můstek a vyjede s ním nahoru. Na ovládacím panelu můstku nejdřív zmáčkněte sklad (Storage), kde si budete moci doplnit své zásoby. Potom pokračujte k serverové bance (Server Banks), kde najdete PDA Steva Tooloose. S pomocí jeho údajů se můžete na můstku vydat dál nahoru směrem do hlavní výroby (Central Processing).



48. Sabaoth

Tady narazíte na sabaotha, kterého zlikvidujete, pokud budete mířit na jeho řetězy. Garážemi se dostanete k výtahu vedoucímu na Stanoviště 3.

STANOVIŠTĚ 3

49. Setkání s Piercem Rogersem

Obstarejte si údaje z příručního počítače Richarda Davise z laboratoře sekce 2 (Lab Section 2). S nimi se vám podaří dostat do oddělení pro výzkum artefaktů (Artifact Research), kde váš hrdina narazí na Pierce Rogerse s jeho PDA. S jeho pomocí se vám podaří otevřít všechny dveře a vy můžete pokračovat dál směrem přes laboratoře sekce 2 a centrum Site 3 k řízení přepra-

vy nákladů (Fighter Control). Odsud si zavolejte nákladní dopravník, na který nastoupíte na nákladním terminálu (Freight Cart Terminal). Ten vás doveze k výtahu vedoucímu do jeskyně.

JESKYNĚ, OBLAST 1

50. Horní část

Mariňák si prostříl cestu k prvnímu výtahu na přepravu těžkých nákladů. U blízké budovy spustí žebřík a vyleze po něm nahoru. Nahoře pak pokračuje po lešení dovnitř do budovy, kde spustíte přístup k výtahu (Lift Acces). Teď si může hrdina přivolat výtah a sjet s ním dolů.

51. Dolní část

Dole váš hrdina v zadní části haly otevře servisní průlez, jímž se dostane na plošinu. Vlezte do vyvratané díry za nedalekou budovou. Na jejím konci vám J. Katayama předá klíč od uzamčených dveří v budově. Vyšplhejte zpátky nahoru, kde je vedle dřívě zamčených dveří místnost, v níž najdete PDA Roberta Codyho s jeho osobními údaji.

52. K čemu slouží jeřáb?

Váš hrdina se dostane do velké haly, v níž nastoupí do řídicí kabiny jeřábu. Otočte jeho rameno ve směru hodinových ručiček, aby se náklad dostal úplně dopředu. Po žebříku, který je vedle řídicí kabiny, vyšplhejte na rameno jeřábu – po něm se dostanete na vzdálenou plošinu. V budově si pak zavolejte výtah a pro všechny případy mějte připraven Krychli duší, kdyby na vás ve výtahu čekalo nějaké nepřijemné překvapení. Výtah vás potom doveze do druhé oblasti jeskyně (Caverns Area 2).

JESKYNĚ, OBLAST 2

53. Aktivace generátorů

Váš hrdina musí nejdříve vyčistit skladiště. Klíč od něj najdete u vchodu k ruinám. Vaše další cesta pak povede přímo k výtahu do primární oblasti vykopávek (Primary Excavation Site). Cestou musíte aktivovat několik generátorů.

PRIMÁRNÍ OBLAST VYKOPÁVEK

54. Poslední soud

Tady vás očekává váš poslední a nejnebezpečnější protivník. Vyrazte proti Vládci jeskyně, ale pozor, hlídají ho celé hordy impů. Proti tomuto obrovskému neřádovi je nejvhodnější zbraň Krychle duší. Při každé ráně se k němu snažte co nejvíc přiblížit. Než se Krychle duší opět nabije, musí se náš hrdina zase co nejrychleji stáhnout zpátky do bezpečí a zneškodnit potřebný počet impů. Opakujte tento postup tak dlouho, dokud se příšera nerozpadne na prach. Blahopřejeme! Máte tolik zkušeností, abyste si střílečku vyzkoušeli v módu Nightmare...

PATRICK HARTMANN
04G0542