

LEGEND OF KYRANDIA

Hráčům, kteří poznali první díl, nemusím dlouho mazat med kolem úst. THE HAND OF FATE je vynikající adventure v podání firmy WESTWOOD STUDIOS, která nám mimo jiné stvořila báječnou strategickou hru DUNE 2. Ptáte se, v čem se LEGEND OF KYRANDIA 2 liší od svého předchůdce? Odpověď je jednoznačná a stručná – propracovanější grafika a hudba, rozsáhlejší a složitější hádanky, nástrahy a úskalí. THE HAND OF FATE je jedna z těch her, kterou by měl, když už ne dohrát, tak alespoň shlédnout každý. A v případě nějakého problému vám předkládám kompletní řešení.

V intru se dozvíte, že malebný ostrov Kyrandia se ztrácí tak říkají před očima. Všichni se snaží všemi silami zachránit svou říši. Právě do vás vložili přátelé všechny své naděje. Nesmíte zklamat jejich důvěru.

OSTROV KYRANDIA

Ve své chůzi vezměte borůvky, z poličky prázdnou lahvičku a z pod koberce lahvičku plnou vody. Venku seberte borůvky, žabákovi udělejte uzel na jazyku a jděte na sever. Vezměte houbu a pokračujte na západ. Z vykotlaného pařezu vytáhněte kouzelnou knihu. Jděte nahoru, seberte ze země cibuli a utrhněte kus zavité kůry. Nahoře v přístavu si můžete popovídat s převozníkem. Jděte doleva a z hnízda vytáhněte pírkó. Na severu utrhněte tři ohnivé plody tak, že je nejdříve jednotlivě polejte vodou, kterou naberte do prázdné lahvičky hned vedle tohoto křoví. V chalupě si vezměte malou stoličku, pytel potravy pro rostliny a prázdnou lahvičku. Vraťte se ke stromu s hnízdem a pokračujte vlevo. Bažinu přejděte tak, že strčíte do nařízlého stromu, ten vám vytvoří jakýsi most. Ještě než opustíte místnost, seberte z prostředku bažiny klíč. V dutém stromě naleznete kotel na mixování svých kouzel. Krokodýlovy dejte cibuli a po dojemném pláči naplňte lahvičku jeho slzami. Běžte nahoru a seberte kus sýry. Vraťte se k převozníkovi a jděte dvě pole na východ až k neznámé jeskyni. Po pohovoru s Markem vytrhněte ze země cibuli. Vraťte se do místnosti se sírou a naplňte lahvičku horkou vodou. Potom namixujte "Swampsnake potion". Nalijte do kotle horkou vodu a přidejte cibuli, kůru, krokodýlí slzy, malou stoličku a síru. Po namíchání lektvar nalijte do prázdné lahvičky. Vraťte se před jeskyni a jděte na jih. Zde uvidíte sedm různě zbarvených světlušek sedících na stromě. Když se jedné z nich dotknete, rozsvítí se druhá, jestliže se dotknete první a druhé, zabliká třetí. Takovýmto způsobem docílíte toho, že postupně rozzáříte všech sedm. Získáte tak melodii, kterou budete ještě mnohokrát potřebovat. Protože pravděpodobně mnoho z vás nemá vytříbený hudební sluch, stačí si poznamenat posloupnost barev, jak jste se za sebou světlušek dotékali. Potom běžte na sever a vstupte do jeskyně. Probudte myšáka a dejte mu lahvičku namíchaného lektvaru. Ocitnete se v místnosti s velkou



lebkou. Seberte houbu a zahrajte na zuby lebky melodii za stromu. V rozevřených čelistech lebky odemkněte truhlu klíčem z bažin. Z bedny vytáhněte sýr a "Alchemist's magnet", který dokáže proměňovat předměty ve zlato a naopak. Vyjděte ven z jeskyně a pokračujte doleva. Rybáři dejte sýr. V místnosti kde jste našli svou magickou knihu, uvidíte Marka ve spárech masožravé kytky. Nakrmte ji potravou pro rostliny. V místnosti napravo najdete u mola rybářskou bárku. Seberte kotvu a pomocí magnetu jí proměňte ve zlato. Když se ovšem vrátíte k převozníkovi, naleznete draka pošťáka sedícího na zbytcích spáleného člunu. Jestliže s ním prohodíte pár slov, zjistíte, že ztratil nad ostrovem několik dopisů. Vám nezbyvá nic jiného, než je najít a přinést smutnému draku. Jeden uvázl na střeše vaší chaloupky, druhý najdete u stromu se světluškami, třetí v bažinách a čtvrtý u sírových studánek. Jakmile je předáte pošťákovi, odnese vás do údolí ranní mlhy.

ÚDOLÍ RANNÍ MLHY

Po přistání seberte dopis, z kupky sena vytáhněte prázdnou lahvičku a na poli utrhněte klas obilí. Jděte na jih a okolo farmáře na západ. Seberte větev, tím uvolníte kolo, které se roztočí. Vraťte se k farmářovi a seberte ocet. Běžte nahoru a doprava, uvidíte na hradbách dva hladové strážníky. Když se potom vrátíte ke kupce sena, vyletí z ní duch. Chytněte ho do prázdné lahvičky a jděte okolo farmáře doprava. Zdvihněte alchymistův magnet a použijte ducha v láhvi na strašáka uprostřed pole. Vraťte se k farmářovi a po krátké scéně jděte nalevo ke kolu. Zatočte s uzávěrem na rouře a vraťte se na pole. Z hadice v podobě sloní hlavy bude stříkat voda. S pomocí chobotu pokropte zahrádku a sklídte vyrostlou zeleninu, čítající tři trsy ředkviček a tři hlávky zelí. U kupky sena podojte ovce, získáte tak lahvičku s mlékem. Před farmářovým domem seberte drakovi misku a jděte do sklepa. Mléko nalijte do stroje na výrobu sýrů. Stlačte páku a zdvihněte vypadlí sýr. Z poličky sundejte nůžky a čtyři podkovy. Opusťte sklep a v místnosti s vodním kolem použijte podkovo na elektrický výboj, tím vyrobíte magnet. Nyní namixujte "Sandwich spell". Klas obilí strčte pod drtící ruku. Podrcené ho za pomoci mísy přesypte do kotle. Dále pod drtíčku hodte ředkvičku. Opět jí pomletou dejte do misky. S několika kapkami octa z ní uděláte hořčici, kterou přidejte do kotle. Pak už jenom přihodte kus sýru a hlávku zelí. Tekutinu naberte do lahvičky a vraťte se před městské hradby. Z lahvičky vytáhněte sandwich a použijte ho na jednoho ze strážníků. Ve městě uvolníte trysku fontány vytažením klacku. Jděte na sever. Dveře otevřete pomocí melodie, kterou zahrajete na světla hned vedle. Ze stolu vezměte prázdný pohár a naplňte ho ze sudu visícího u stropu místnosti poblíž okna. Promluvte si se všemi piráty a opusťte hostinec. Papoušek vám



2 - THE HAND OF FATE



ovšem vaše počínání neschválí. Jděte tedy na stupínek a proneste řeč. Vyjděte ven a prohodte pár slov s chobotnicí hrající skořápky. Potom se vraťte dovnitř a mírně pomozte dvěma bojujícím pirátům. Až jeden druhému vyrazí zlatý zub, pomocí magnetu ho přeměňte v normální zub a teprve pak ho zvedněte. Vraťte se k vodnímu kolu a proměňte zub zpět ve zlatý. Jestliže ho pak strčíte pod drtič, vylisujete zlatou minci. Stejný proces s rváči v hostinci opakujte ještě dvakrát, až budete vlastnit tři mince. Můžete se také pokusit vyhrát nějakou minci nad chobotnicí ve skořápkách, ale to vám z osobních zkušeností nedoporučuji. Před farmářovým stavením vraťte misku drakovi a záhy mu jí opět vezměte. Drak zapláče a tak naplníte lahvičku jeho slzami. Na náměstí u fontány se nyní dejte doprava přes most. Z vyvýšeniny seberte prázdnou lahvičku a list papíru, který vložte do vaší kouzelné knihy. Pokračujte horní cestou doprava. Z louže vylovte kus bahna a obtiskněte do něj zaječí packu. Pravděpodobně již nebudete mít místo v inventáři, a tak se pusťte do kouzlení. Tentokrát připravte "Skeptický spell". Nejdříve vylejte kotel, aby v něm byla čistá voda. V modré misce smíchejte pivo s octem. Tuto omáčku nalijte do kotle a přihodte podkovu, zaječí stopu a dračí slzy. Potom jděte doprava. Přes propast se dostanete s použitím klacku získaného u fontány. V prostoru napravo naplníte obě prázdné lahvičky kouzelnou tekutinou z kotle a jednotlivě je položte na oltář. Po dokončení kouzla se vraťte na náměstí. Vyjděte do obchodu a použijte lektvar na ztuhlého prodáváče. Jakmile procitne, dejte mu všechny tři zlaté mince. Koupíte si tak lístek na loď. Vyjděte ven a pokračujte doprava. Na hladině vody spatříte lesknoucí se předmět. Vylovte ho s pomocí vyrobeného magnetu. Zjistíte, že je to klíč, který se vám za malou chvíli bude náramně hodit. Opět s použitím lektvaru osvobodte paralyzovaného šerifa, který vám překáží při vstupu do věznice. S údivem ve věznici naleznete zavřeného Marka. Pokuste se odemknout mříž klíčem z moře. Šerif vás čin bude považovat za napomáhání trestanci k útěku a tak se ocitnete v žaláři vedle Marka. Klíč visící pod oknem se pokuste přitáhnout magnetem. Vyplašený šerif vám ovšem klíč opět sebere a vyhodí ho z okna. Nahodilá přitloustlá ryba plavoucí kolem udělá "Chramst" a klíč je ztracen v nedohlednu. Stočte lano povalující se v rohu vaší cely. Od Marka dostanete hák, který upevníte na konec lana. Takto zhotovenou udici vyhodte z okna a klíč je na světě. Odemkněte svou i Markovu celu a vyjděte ven. Dejte se dolní cestou doprava. Zde ovšem zjistíte, že kapitán lodi je také neschopen jakéhokoliv pohybu. Naplněte tedy jednu lahvičku směsí z kotle a opakujte dovršení kouzla u oltáře. S použitím lektvaru odčarujete kapitána, kterému posléze dejte lístek z obchodu. Na lodi zasuňte vyrobený magnet do lan vedle kormidla a kompasu. Změna směru ovšem kapitána moc nepotěší a tak vás námořníci nemilosrdně hodí přes palubu.

SOPKA

V každé místnosti okolo sopky se vyskytuje mnoho předmětů jako např. mušle, hvězdice a tak dále. Všechny tyto věci sbírejte, pokud budete mít místo v inventáři. V průběhu této části hry budu tedy upozorňovat pouze při výskytu velmi důležitého nebo skrytého předmětu.

Jděte dvě místnosti vpravo. Seberte lahvičku a těžký kámen. Pohovořte si se stařenkou, dostanete pířko. Od starce nezískáte nic a tak pokračujte jednou vpravo, dvakrát nahoru a dvakrát doleva. Když si promluvíte s výběřcím, zjistíte, že od vás požaduje čtyři mušle, dejte mu je a jděte doprava. Několikrát si promluvíte s dívkou v zelených

šatech. Vraťte se k výběřcímu a pokuste se mu vnutit čtyři písečné dolary. Vaše počínání přeruší příchod stařeny. Písečnými dolary tedy obohaťte ji. Potom ještě složte poplatek čtyř mořských hvězdic. Po zaplacení všech těchto poplatků jste se stejně nedozvěděli nic nového a tak složte výběřčího svou silnou pěstí. Pak jděte čtyřikrát na západ a dvakrát na jih.

Mládenci vyměňte dvě mořské hvězdice za červenou knihu. Pohovořte si s ním a běžte dvakrát na východ. Seberte kámen a dřevěnou tyč. Pokračujte čtyřikrát na východ a jednou na sever. Zde si opět několikrát promluvíte s dívkou v zeleném a běžte jednou na jih. Připravte kouzlo s názvem "Shoes, flying". Prázdnou lahvičku naplníte horkým vzduchem a dejte ho do kotle. Po přidání pířka a červené knihy je lektvar hotov.

Naplňte lahvičku a vyndejte z ní červené, létající boty, které si nasadíte na nohy. Pak si párkrát zaplachtěte v horkém vzduchu a boty si pomocí magické pířaly sundejte. Potom se opět snažte vznést do výšin v horkém vzduchu. Moc vám to ovšem nepůjde a tak se dostanete k samotnému jádru země

Naplňte lahvičku a vyndejte z ní červené, létající boty, které si nasadíte na nohy. Pak si párkrát zaplachtěte v horkém vzduchu a boty si pomocí magické pířaly sundejte. Potom se opět snažte vznést do výšin v horkém vzduchu. Moc vám to ovšem nepůjde a tak se dostanete k samotnému jádru země

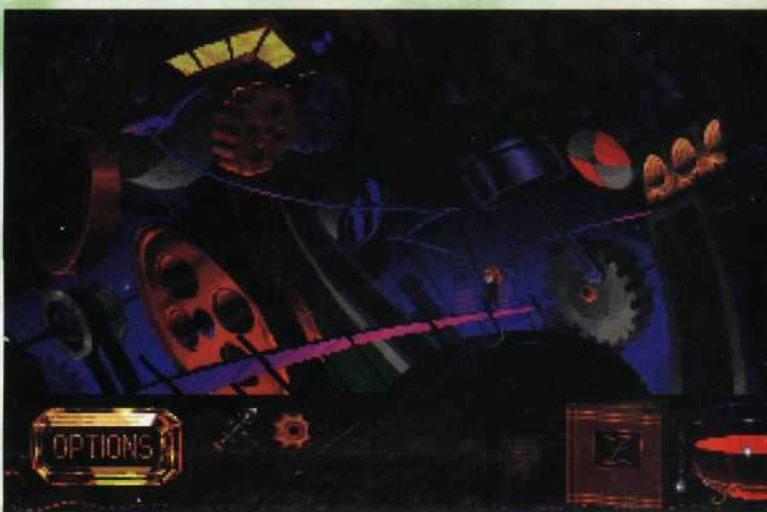
Naplňte lahvičku a vyndejte z ní červené, létající boty, které si nasadíte na nohy. Pak si párkrát zaplachtěte v horkém vzduchu a boty si pomocí magické pířaly sundejte. Potom se opět snažte vznést do výšin v horkém vzduchu. Moc vám to ovšem nepůjde a tak se dostanete k samotnému jádru země

Naplňte lahvičku a vyndejte z ní červené, létající boty, které si nasadíte na nohy. Pak si párkrát zaplachtěte v horkém vzduchu a boty si pomocí magické pířaly sundejte. Potom se opět snažte vznést do výšin v horkém vzduchu. Moc vám to ovšem nepůjde a tak se dostanete k samotnému jádru země

NITRO ZEMĚ

Jakmile se převléknete, seberte hvězdicu, těžký kámen a úlomek země. Malý kráter v dolní části obrazovky zakryjte balvanem. Dolní cestou se vydejte doprava. Seberte dřevěnou tyč, malinký kousek země, velký kámen a z palmy utrhnete krystal "fuzz". Vraťte se, přejděte přes most a pokračujte na sever. Malý kráter opět ucpěte těž-

Lahvička s(se)	Přísady :
	Ametyst Borůvky
	Horký vzduch Červená kniha Pířko
	Podkova Zaječí stopa Dračí slzy Červená omáčka
	Sýr, Hlávka zelí Miska pomletého obilí Hořčice - smýchá se : rozemletá ředkvička a ocet
	Lizátko Peří Pižmo Sněhová koule
	Malá stolička, Sýr Dračí slzy, Cibule Zavířá kúra Horká voda
	Medvědí oči Kamene srdce proměněné ve zlaté Křítal chmíří





kým kamenem. Seberte velký úlomek země a balvan. Pravěkému zvířeti na druhé straně lávové řeky hodte klacek dvakrát za sebou. Silné údery svalnatých nohou způsobí malé zemětřesení, které rozšíří otvor horkého vzduchu. S jeho pomocí získáte medvědí oči. Nyní již vám nic nechybí k namíchání kouzla s názvem "Teddy Bear Potion". Proměňte největší úlomek země ve tvaru srdce ve zlato a hodte ho do kotle. Přidejte krystal a medvědí oči. Jděte na jih a dvakrát na východ. Seberte lahvičku, naplňte ji v kotli a vydejte z ní medvídko. Zdvihněte balvan a opět s ním přiklopte malinkatý kráter. Běžte dvakrát na západ a skočte na hřbet tyranosauru. S pomocí medvěda a klacku budete schopni zvíře řídit. Podaří se vám získat zbytky vašich červených šatů, které jste si roztrhli při pádu z povrchu zemského. Z mostu se dejte nalevo. V této místnosti použijte své červené oblečení na tvora lízajícího zelené krystaly. Ovšem pouze pokud bude v takové poloze, aby byl hlavou proti kamenným dveřím. Jakmile proběhne intro, vložte list papíru do magické knihy. Seberte malou kotvu a naposledy přiklopte kráter těžkým kamenem. Vyjděte ven a postavte se na plošinu uprostřed vroucího kráteru. Po explozi a krátkém letu tvrdě přistanete na mystickém ostrově.

MYSTICKÝ OSTROV

Z jámy, kterou jste vytvořili svým něžným tělem, vydejte lahvičku, promluvte si z ustrašenými stromy a vezměte si sošku ležící u jejich kořenů. Jděte přes most doleva a seberte zde chrástí, neustále valící se kámen, dva kousky mechu a ořech zpoza nakloněné věže. Vraťte se k vyplašeným stromům. Přiložte chrástí k černému křemenu a pomocí valivého kamenu ho zapalte. Jakmile plamínky zaniknou, zdvihněte živočišné uhlí a vraťte se k rytíři. S kouzelnou knihou připravte tzv. "Snowman, Regular" neboli sněhuláka. Do kotle vložte živočišné uhlí, mech a sněhovou kouli, kterou uplácejte ze sněhu rozléhajícího se na stráni hned vedle rytíře. Jako obvykle tekutinu naberte a použijte ji na rytíře bránícího cestu. V prostorech nalevo utrhnete žalud a kamennou sochu proměňte ve zlatou. Z otevřené truhly vytáhněte dětský bubínek a podivuhodnou konstrukci skládající se z několika tyčí a čtyř koulí, kterou hned použijte na nohu utíkající před dvěma muži. Na oplátku za pomoc vám chlapíci sdělí zajímavé informace. Vraťte se k zděšeným stromům. Položte bubínek na pařez a sledujte ladné pohyby stromů, které vám uvolní cestu. Vy se tak dostanete k lanovce na veverčí pohon, ovšem pouze dočasný. Veverce dejte žalud, šišku a ořech. Jakmile odejde, položte na její místo valivý kámen a skočte do jednoho přepravního vozu lanovky. Intro vám prozradí další důležité informace. Děj se pozvolna rozuzluje. Všimáte si, jak to všechno do sebe hezky zapadá? Nic méně vás lanovka vysadí vysoko v horách v říši "Yetiho".

SNĚŽNÝ MUŽ

Vezměte si prachovku a koště opřené o boudu. Vejděte do chalupy a seberte tři dělové koule, z trofeje pižmo a z poličky prázdnou láhev. Vraťte se před srub, proměňte jednu železnou kouli ve zlatou a dejte jí ženě hlídající malé dítě. Miminu chladnokrevně seberte lízátko. Ještě že se neumí bránit. Potom připravte kouzlo s názvem "Snowman, Abominable". Do kotle vložte pižmo, lízátko, prachovku a sníh, kterého je všude kolem plno. Naplňte lahvičku a vypijte ji. Stane se z vás odporně chlupatá hrůza nahánějící příšera. Vlezte do chalupy a snažte se vystrašit lovce. I když vám se budou pouze

smát, po chvíli přijde pravý sněžný muž, který se do vás zamiluje a odvede do své ledové jeskyně.

ÚTĚK PO DUHOVÉM PILÍŘI

V jeskyni najdete cukrátku, peří, kolínskou vodu a prázdnou lahvičku. Před doupetem ulomte tři rampouchy a pomocí nich se pokuste vyšplhat nahoru na skalní stezku. Starostlivý yeti ovšem váš plán zmaří a zabrání vám v útěku. Když vyjdete z jeskyně podruhé, uvidíte dva lovce. Promluvte s nimi a namixujte kouzlo "Snowman, Abominable". V kotli smíchejte sladkosti, peří, rampouch a kolínskou. Lektvarem proměňte lovce ve sněžné muže a nechtě vyvíjejícímu se ději volný průběh. Jakmile bude po všem, použijte starý plán s rampouchy a dostaňte se na cestu, po které přišli oba lovci. Dejte se doprava a vejděte do chatrče. Uprostřed místnosti uvidíte rozbitý stroj na výrobu duhy. Musíte naplnit sedm prázdných místiček na rostlině barvami tak, aby jste na ně mohli zahrát melodii světlušek. Jednotlivé barvy namíchejte ve svém magickém kotli podle níže uvedené tabulky. Přísady najdete v regálech, které můžete různé přepínat pomocí tří tlačítek. Dávejte pozor, abyste barvou naplnili vždy správnou misku. Pokud nalijete směs tam, kde má být, ozve se jasný tón. Když ovšem nevyjde z počítače ani hláska, máte jistotu, že tam ona barva být nesmí. Jakmile se na obloze objeví sedm barevných pruhů duhy, vyjděte ven spatřit onu krásu na vlastní oči. Potom ulomte z okraje střechy duhového domu ledový rampouch. Použijte ho jako horolezecké náčiní a vyšplhejte na střechu stavení. Pomocí duhy se dostanete do říše osudového kruhu. Cestou střetnete pěst, která se vás pokusí z duhy shodit. Naštěstí se na poslední chvíli zachytíte a vyškrábetete se opět na barevnou nebeskou cestu.

OSUDOVÝ KRUH

Po převléknutí pokračujte neustále dál až k bráně města. Bohužel zářivě jasný paprsek vám brání při vstupu dovnitř. Zlatou mísu umístěnou na hradbách, která tento paprsek odráží, proměňte v železo a vstup je volný. Ocitnete se v samotném nitru složitého soustrojí, kde spatříte dvě cesty. Nejdříve se vydejte doprava. Najdete tři veliké kamenné sochy. Logickou úvahou musíte přemístit desky zprava doprostřed. Z otevřeného tajného úkrytu vezměte ozubené kolečko. Potom stejnou metodou přemístěte veškeré desky do sochy levé. Získáte tak dřevěnou tyč. Vraťte se dolů a vyjděte po levém schodišti do kontrolní místnosti. Ozubené kolečko nasadte na tyč vyčnívající ze stroje s maketou Kyrandie. Dřevěnou tyčí tato kola roztočte a ostrov je zachráněn. Objeví se ale ruka se svázaným Markem. První útok odrazte výskokem na stůl, druhý kotoulem pod pěstí směrem na zlomený klacek a ve třetím začněte útočit i vy. Markovi se mezitím podaří vyprostit se ze spárů lan a provazů. S jeho pomocí se vám podaří přehodit ruku přes ochranné zábradlí. Velká, ostrá ozubená kola dokončí veškerou špinavou práci za vás.

Zajímá vás, co se stane v závěrečném intru? Jistě si všichni vzpomínáte na úhlavního nepřítele z prvního dílu. Samozřejmě, stojí nyní někde v troskách domu proměněný v kámen. Ale jak dlouho? Neprobere se z prokletí po úderu blesku? Že by nás jeho pomsta mohla potkat ve třetím dílu? Nebudu předbíhat událostem. Nechme se překvapit.

DUNDY

