

Antiseno

Originál slovenská verze *Marian Čekan a Sergej Ilkovič*
Česká upravená verze textovky *Petr Svoboda*

Děj této hry se odehrává v reálném čase. Jsi studentem střední průmyslové elektrotechnické školy. Chodíš do 2. F a máš nespravedlivého třídního profesora, který už napáchal mnoho zlého.

Nakonec si na tebe zasedl a tehdy jsi řekl dost...

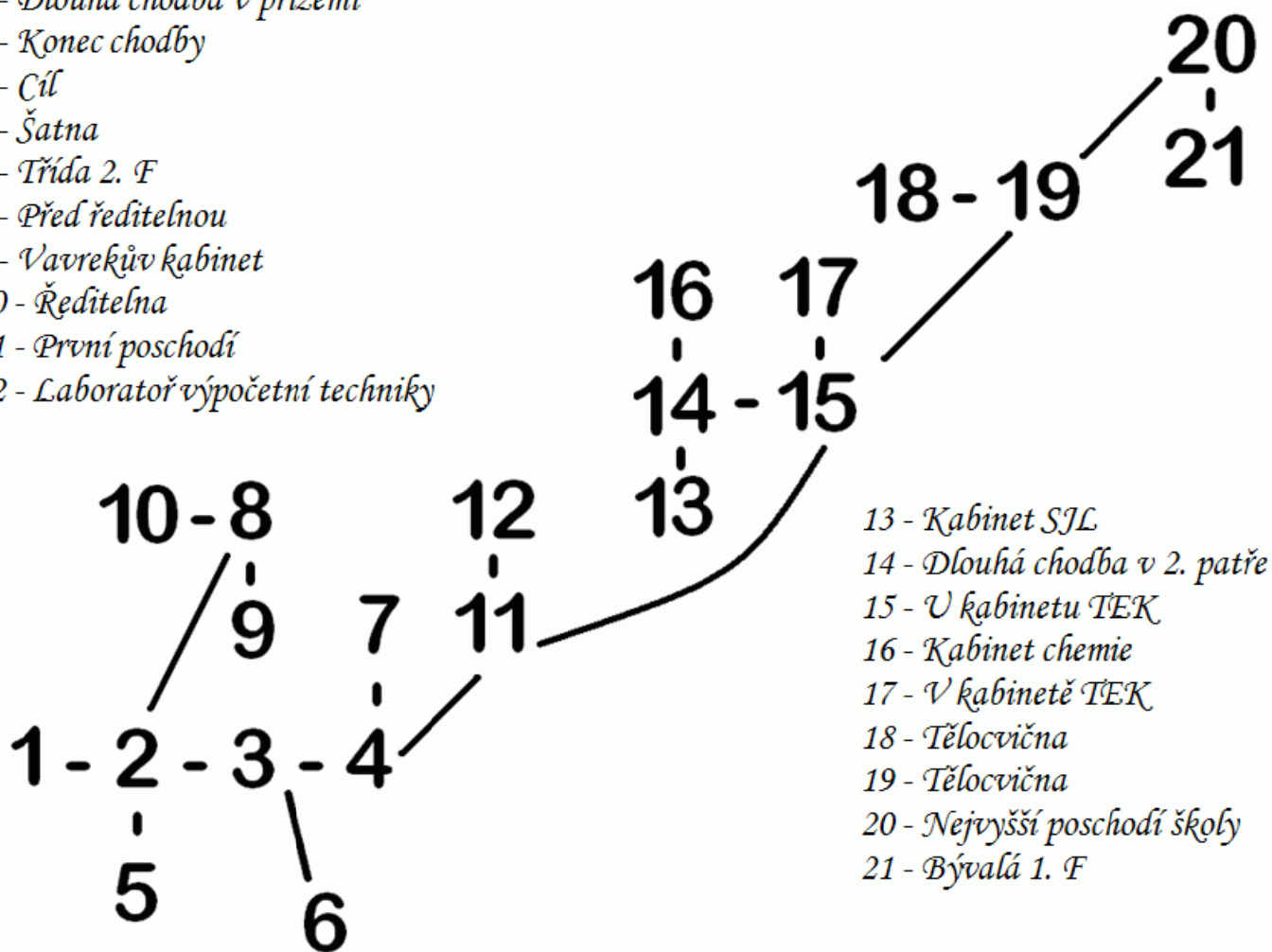
Rozhodl jses pomstít jeho zločiny. Máš za úkol najít 13 písmenné heslo do hlavního školního počítače, který po zadání správného hesla, vyšle signál na otevření trezoru, ve kterém se nachází tvůj oblíbený samopal. Pak už jen nabít a zastřelit třídního profesora Jana Šenavu a potom se vzdálit co nejdále od školy.

Důležité upozornění. Kód do hlavního počítače školy je pořádě jiný, takže nezbyvá nic jiného, než hru pěkně poctivě celou projít. Označené slova nejsou zvýrazněné pro nic za nic a veškeré texty čtěte pozorně, protože ně vše je označeno. :-)

Největší plus u české verze textové hry, je zvýraznění důležitých slov v rozsáhlých větách, popisech věcí a postav. Dodání české abecedy a také skvělé hudby, kterou poskytl POISON.

Popis místností:

- 1 - Dílna
- 2 - Vstupní hala školy (START)
- 3 - Dlouhá chodba v přízemí
- 4 - Konec chodby
- 5 - Cíl
- 6 - Šatna
- 7 - Třída 2. F
- 8 - Před ředitelnu
- 9 - Vavrekův kabinet
- 10 - Ředitelna
- 11 - První poschodí
- 12 - Laboratoř výpočetní techniky



Příkazy v textové hře:

- S, J, V, Z, N, D - Směrové příkazy
- VEZ - Vezmi
- POL - Polož
- PRO - Prozkoumej
- POU - Použij
- SIT - Situace

Ve hře používejte třípísmenné příkazy psané malými písmeny.
 Například - prozkoumej lístek napište, jako - pro lis.

Podrobný návod jak hru dohrát:

1. V místnosti 2 prozkoumejte papíry, zjistíte 3 písmeno hesla.
2. Zavolejte postupně na všechny telefonní čísla kromě - 25567 , 22861. Dozvíš se plno důležitých informací a také druhé písmeno hesla.
3. Jdi do školní dílny (místnost č. 1). Zde prozkoumej a použij navijedku, získáš přístroj na identifikaci u hlavního počítače školy. Použij rukavice a až potom prozkoumej zásuvku, zjistíš desáté písmeno hesla.
4. V dlouhé chodbě v přízemí prozkoumej co si mrmle opilec a zjistíš první písmeno hesla.
5. Jdi do šatny (místnost č. 6), zde vezmi montérky a přezůvky, díky nim se můžeš dostat před ředitelnu (místnost č. 8). Po prozkoumání služby a novin, zjistíš páté písmeno hesla. Po prozkoumání nápisu zjistíš čtvrté písmeno hesla.
6. Na konci chodby prozkoumej profesorku matematiky a pak papírek co ztratila, zjistíš sedmé písmeno hesla. Po prozkoumání zápisníku předsedy třídy 2. F zjistíš šesté písmeno hesla.
7. Jdi do třídy 2. F, tam dvakrát prozkoumej Janu a ta ti prozradí osmé písmeno hesla.
8. V místnosti č. 11 prozkoumej vizitku, zjistíš deváté písmeno hesla.
9. V laboratoři výpočetní techniky (místnost č. 12) po prozkoumání ing. Baláže a Nortna Commandera zjistíš jedenácté písmeno hesla.
10. Na chodbě u kabinetu TEK se pokus nadvakrát vzít růži.
11. V kabinetě SJL (místnost č. 13) prozkoumej tabulku, zjistíš třinácté písmeno hesla.
12. Do kabinetu chemie můžeš vstoupit, máš-li sebou růži. Poté dostaneš lístek, který je pro profesora Dvořáka.
13. V tělocvičně (místnost č. 18) zjistíš po sebrání zíněnký nápovědu, že profesor Dvořák má něco důležitého ve své kapse.
14. Nyní jdi před ředitelnu (místnosti č. 8), kde potkáš profesora Dvořáka, polož před něj lístek, který jsi dostal v kabinetě chemie za růži. Tím odpoutáš jeho pozornost a budeš mu moci prozkoumat kapse. Najdeš klíč od jeho kabinetu, takže cesta na jih je rázem volná.
15. V Dvořákově kabinetě použij lupu na prozkoumání nápisu a zjistíš dvanácté písmeno hesla.
16. Nyní bys už měl znát celé přístupové heslo, mít u sebe identifikační kartu, proto jdi do ředitelny (místnosti č. 10), kde použij kartu a pak zadej velkými písmeny vstupní heslo, po zadání správného hesla se ti v bývalé 1. F. (místnost č. 21) otevře trezor, kde najdeš samopal. Ten získáš po použití trezoru. Běž si tedy pro svůj vysněný samopal.
17. Poté musíš zpět před ředitelnu, kde se válí zásobník do tvého samopalu, vezmi ho a nyní můžeš jít do boje. Zabij svého třídního učitele, který se nachází v kabinetě TEK (místnost č. 17). Použij zde samopal.
18. Poslední věc co musíš po masakru třídního učitele udělat, je dostat se do vstupní haly a jít směrem na jih ven ze školy...