

VESMÍRNÁ ODYSEA 1 – NÁVRAT

Jako testovací pilot ses vrátil z dalekého a dlouhého kosmického letu k matičce Zemi a zjišťuješ, že mezi tím cos byl pryč, se lidstvo zlikvidovalo v nějakém nesmyslném jaderném konfliktu. Prověřuješ palubní počítače a zjišťuješ, že možná ještě není všechno ztraceno a přeci jen nejsi jediný člověk široko daleko.

V řídicím centru kosmické lodi vypni počítač, přeci ti nebude přikazovat a bránit v opuštění kosmického plavidla (**VYPNI POCITAC**), vydej se pak do skladiště (**V, S**) a vezmi laser (**VEZMI LASER**) a prohledej bedny (**PR BEDNY**).

Dojdi do jídelny (**J, V, S**). V jídelně seber nějaké to jídlo na cestu (**PR JIDELNU**), dojdi do vědecké místnosti (**2×J**), zapni a použij počítač (**ZAPNI POCITAC, PR POCITAC**), jako heslo k hledání použij jednoduché slovo: **ZIVOT**, zjistíš souřadnice, kde by se mohl ještě nějaký život nacházet.

4.18.40 – planeta MARS

3.40.85 – základna NASA

3.49.18 – Ruská kosmická základna

Nejprve se tedy vydej na MARS, ale nejdřív asi budeš muset opustit kosmickou loď pomocí výsadkového člunu (**S, V, D**) a vezmi si ochranný oblek (**VEZMI OBLEK**). Abys mohl opustit kosmickou loď je třeba použít kartu (**PO KARTU**) a teď hurá do vesmíru (**D**). Zadej tedy souřadnice základny na MARSU (**4.18.40**).

Na Marsu hladce přistaň (**D**) a hned se vydej do skladiště (**Z**) a můžeš otevřít laserem pár beden (**PO LASER, PR BEDNY**), v jedné z nich najdeš totiž přístroj k měření radiace. Na jihu se nachází vědecká místnost, plná nábytku a hromady oblečení, najdeš zde baterku (**J, PR SKRIN, PR HROMADU**).

V dalším skladišti (**V, S, V**) si vezmi kanystr s benzínem (**VEZMI KANYSTR**) a prohledej hromadu odpadků (**PR ODPADKY**), skrývá se v ní totiž klíč, se kterým odemkneš dveře do řídicího centra základny (**Z, J, PO KLICE, V**).

V místnosti je tma, tak si rozsviť (**PO BATERKU**), na stole najdeš vysílačku (**PR STUL**), stále cosi vysílá, tak ji umlč (**VYPNI VYSILACKU**). Tak a to bychom měli vyřešenou záležitost na Marsu, takže zpět do vesmíru (**Z, S, N, N**) a nyní ke kosmické stanici (**3.40.85**).

Po dosažení cíle letu se nejprve vydej do kosmické stanice (**V**) a prohledej mrtvolu, najdeš kartu (**PR MRVOLU**). V řídicí místnosti (**V**) se nachází vysílačka, tak ji také vypni (**VYPNI VYSILACKU**), dojdi si do velitelské místnosti (**Z, S, V**) a prohledej stěny, najdeš mapu a za ní ukrytý trezor (**PR STENY, PR MAPU**), ten se dá otevřít kartou, kterou jsi zabavil mrtvole (**PO KARTU**). V trezoru najdeš klíče a pár granátů (**PR TREZOR**), nyní již vyzbrojen můžeš konečně přistát na základně NASA (**Z, J, Z, D, D**).

Bohužel, tvůj člun padl za oběť útoku automatického obranného zařízení základny, nezoufej, třebas najdeš jiný a lepší. Jdi do základny, ale nejprve si asi otevři (**PO KLICE, Z, J**), na toaletách prohledej umyvadlo (**PR UMYVADLO**) najdeš minci a ta se určitě hodí.

Postupuj chodbou (**S, S**) a otevři si opět magnetickou kartu mrtvého generála (**PO KARTU**), jdi na západ (**Z**) v místnosti najdeš strážního robota, na nic nečekej a zlikviduj jej laserem (**PO LASER**).

Dojdi k automatu (**J**) a vhod' do něj minci (**PO MINCI**), vypadne ti z něj klíček. V prázdné místnosti (**J**), použij klíček k otevření trezoru (**PO KLICEK**) a ten následně prozkoumej (**PR TREZOR**), objevíš klíče od vozidla stojícího u brány základny (**S, S, V, J, V, J**). Vozidlo natankuj benzínem z Marsu a nastartuj klíčkem z trezoru (**PO KANYSTR, PO KLIC**).

Jed' k jihu, dokud nenarazíš na křižovatku (**4×J**), pak bude potřeba jet na západ (**4×Z**) a jih (**J**). Prohledej trosky, najdeš horolezeckou výbavu (**PR TROSKY**), vrať se zpět na křižovatku (**S, 4×V**).

Pokračuj jižně (**2×J**) a použij horolezeckou výbavu (**PO VYBAVU**), vyšplhej se na kopec, kde je tajná základna NASA (**N**).

V základně dojde do vědecké místnosti (**V, J, V**) a pokud máš u sebe radiační přístroj, tak by ti měl signalizovat zvýšenou radiaci u podlahy, která skrývá tajný vstup do podzemního krytu (**2×D**), zde najdeš spoustu mrtvol, prohledej je (**PR MRTVOLY**), vrať se na povrch a dojde k novému kosmickému člunu (**2×N, Z, S, V**), vyřítí se na tebe bojový robot, nic co by laser nezvládl (**PO LASER**). Člun otevřeš kartou zabavenou mrtvole (**PO KARTU**) a vejdi do člunu, pořádně ho prohledej (**PR CLUN**), najdeš zapalovač. Nu a teď vzhůru do vesmíru, ale nejdřív si pomocí karty zajisti povolení ke startu (**PO KARTU, N**).

Zalet' do ruského kosmického střediska (**3.49.18**), zde to už bude vlastně jen rutina. Přistaň (**2×D**) a na jihu (**J**) podpal dřevěné trosky (**PO ZAPALOVAC**). Na jihu na tebe čeká opět komando bojových robotů, ukaž jim zač je toho loket a miniaturní atomový granát je přinutí k poslušnosti (**J, PO GRANAT**).

Pokračuj k jihu (**4×J**) a vydej se do podzemí krytu (**D**). V krytu jdi do místnosti kde někdo bydlel (**Z, J, V**) a prohledej postele, zjistíš, že pod jednou je vstup do tajné místnosti (**D**).

Na stole je počítačový modul, vysílačka cosi vysílá, tak ji vypni a seber disketu (**PR STUL, VYPNI VYSILACKU, VEZMI DISKETU**) a je na čase se vrátit zpět na mateřskou kosmickou loď (**Z, S, V, N, 6×S, 5×N**) a hurá do řídicího centra lodi (**3×Z**), v centru zabuduj počítačový modul k řídicímu počítači a vlož disketu (**PO MODUL, PO DISKETU**). A jde se do finále, protože disketa obsahovala zakódovanou zprávu se souřadnicemi, třeba tam konečně najdeš zbytky přeživšího lidstva...

7.3.45.67 – lokace neznámá...

Dojde do výsadkového člunu a zadej nové souřadnice 7.3.45.67 (**3×V, 3×D**)...

VESMÍRNÁ ODYSEA 2 – PÁTRÁNÍ

V tomto díle, budeš pátrat po zbytku lidstva, které přežilo nukleární holocaust, své pátrání začínáš na poslední planetě sluneční soustavy „NESSIE“.

Prohlédni si kvádr a nápis (**PR KVADR, PR NAPIS**). Dostaneš vcelku jednoduchou matematickou úlohu, vynásob rok objevení Ameriky (**1492**), rokem sametové revoluce (**1989**) a výsledek vyděl číslem 3357, získáš číslo **884**. Prohlédni si boxy a zadej ono číslo (**PR BOXY**), získáš tak počítačový modul, který musíš vložit do navigačního počítače kosmické lodi (**3×N, 3×Z, VYPNI POCITAC, PO MODUL**). A teď traď pryč od blížícího se zániku sluneční soustavy...

V řídicím centru kosmické lodi prohledej přístroje, najdeš kapesního překladatele (**PR PRISTROJE**). Dojdi do své kajuty (**V, J**) a prohledej vybavení pokoje (**PR VYBAVENI**) najdeš dva granáty, vydej se do skladu (**2×S**).

Ve skladišti kosmické lodi najdeš krompáč a energetický článek (**VEZMI KROMPAC, PR BEDNY**). Vlez si do výsadekového modulu a přistaň na planetě u podivné stavby (**J, 2×V, 3×D**). Krompáčem se prokopej dovnitř a vejdi (**PO KROMPAC, V**). Zjistíš, že sis moc nepomohl, tak zase kopej a to 2× (**PO KROMPAC, PO KROMPAC**), propadneš se do podivné jeskyně.

Nejprve se vydej k jezírku (**2×Z, D, Z, N**) a seber modrou tyč (**VEZMI TYC**), budeš jich potřebovat podstatně více, další se nachází na konci chodby (**D, V, N, 2×V, 5×S**), seber ji (**VEZMI TYC**). Nyní dojdi pro poslední tyč (**8×J**). Pokračuj podzemím k výklenku do kterého zastrčíš jednu z tyčí (**4×S, 3×V, S, PO TYC**), automatický teleport tě přenese na jiné místo v podzemí, abys lépe viděl, bude dobré si opatřit pochodeň (**6×V, S, PR JESKYNKU**).

Zapal pochodeň u plamene šlehajícího z podzemí (**J, 4×Z, 2×S, PO POCHODEN**) a dojdi k hromadě kamení, je v ní ukryt poklad (**PR KAMENI**).

Nebude na škodu sebrat bombu bez nálože a trošku pošádilit nějakou tu obludu obývající podzemí (**Z, 2×J, 5×V, S, VEZMI BOMBU, 2×J, PO POCHODEN**), obluda totiž strážila hnědou kuličku. Vrať se ke křižovatce (**S, 7×Z, PO TYC, J, 3×Z**) a následně pokračuj k dalšímu teleportu (**3×S, V, PO TYC**).

Stojíš u dveří a ty jsou zavřeny, pomoz si prstenem (**PO PRSTEN**), nyní můžeš pokračovat (**2×V**). A hele další překážka, hnědá kulička dokáže překážku zrušit (**PO KULICKU**). V další části chodby se na zemi nachází další kulička, tentokrát hnědá (**V, VEZMI KULICKU**), vrať se zpět (**Z, PO KULICKU**) a znovu použij kuličku. Nyní musíš k dalšímu teleportu (**2×S, PO TYC**).

Teleport tě přenese opět do další části podzemí, zde si nabij energetickým článkem laser (**PO CLANEK**), pokračuj (**2×J, 2×Z, S**) a vyřítí se na tebe další obluda, zastřel ji laserem (**PO LASER**). V malé místnosti najdeš diamantový krystal (**2×S, V, VEZMI KRYSTAL**), vrať se zpět na místo, kde jsi našel žlutou kuličku (**Z, 2×J, 2×V, 2×S, PO TYC, 2×J, V**) a pokračuj k podivným dveřím, kde pomocí překladatele vyslechněš mimozemský rozhovor (**2×V**), ale nejprve si je budeš muset otevřít krystalem (**PO KRYSTAL, V, S, PO PREKLADATELE, PR ROZHOVOR**).

Safra, zdá se, že budeš muset jednat a to hodně rychle. Utíkej do skladiště (**3×J, V**) a podívej se po něčem zajímavém, najdeš dálkové ovládání (**PR SKLADISTE**). V hangáru (**Z, J**) se podívej na přístroje (**PR**

PRISTROJE), najdeš kartu, tak a teď se vydej do hangáru připravit menší ohňostroj (**J**) pomocí výbušniny z granátu a bomby (**PO GRANAT, PO BOMBU**), vrať se k přístrojům a použij kartu k otevření kosmické lodi (**S, PO KARTU**), vstup dovnitř (**V**), uvnitř najdeš červenou kuličku (**PR STIHACKU**).

Kosmickou lodi vyleť nejméně 1000 metrů (**N**) a odpal bombu (**PO OVLADANI**), na východě je provizorní kosmodrom a vidíš také podivnou sochu (**V**).

Už zbývá vyřídit osazenstvo nouzového kosmodromu a vyhráls, jdi tedy na východ (**2×V, 2×S, PO KULICKU, Z, PO LASER**). V místnosti najdeš oranžovou kuličku (**PR MISTNOST**), doufej, že bude poslední, vrať se k soše a použij kuličku (**V, 2×J, 2×Z, PO KULICKU,S**) a znovu prohledej kvádr se sochou a přečti si nápis (**PR KVADR, PR NAPIS**). Dostaneš opět matematickou úlohu včetně lekce z historie, tentokrát násobíš rok konce druhé světové války s rokem pražského jara a dělíš 3890, výsledek je **984**, po prozkoumání boxu a zadáním čísla na tebe vypadne počítačový modul (**PR BOXY**), vydej se zpět do své lodi a do řídicího centra (**J, 4×N, 3×Z**) a použij počítačový modul (**PO MODUL**), který tvou loď odnaviguje k Nové Zemi...

VESMÍRNÁ ODYSEA 3 – ÚKOL

V průzkumném člunu se vydej k východu a následně pak na sever, kde přistaneš v doku ohromné kosmické lodi. Z hangáru lodi jdi na sever, kde se na tebe vrhne devět bojových robotů, lasery a ani granáty k jejich likvidaci nepomáhají, takže zkus generátor (**PO GENERATOR**) a hle z robotů jsou jen součástky k náhradním dílům. Vydej se do útrob lodi (**2× S, V**) a prohledej hromady předmětů ve skladišti, nalezněš laurin (**PR HROMADY**), laurin samozřejmě ihned použij (**PO LAURIN**) zajistí ti neviditelnost.

Jdi si pro nějaké pořádné kosmické oblečení (**Z, J, J, V, J**). V místnosti prohledej skafandry (**PR SKAFANDRY**) najdeš jeden co se ti bude hodit v místech, kde není dýchatelný vzduch. Jdi zabíjet cizí formy života (**S, S, Z**). Ve větší místnosti sedí mimozemšťan, zastřel jej laserem (**PO LASER**), v místnosti najdeš také láhev mazacího oleje (**PR MISTNOST**). Pak jdi (**V, S, Z**) do místnosti s robotem. Dej robotovi olej, můžeš si odebrat kartu (**PO OLEJ, VEZMI KARTU**). A nyní hezky v výtahu (**V, J, J, Z, S**). V chodbě na křižovatce použij kartu (**PO KARTU**) a jdi na východ, zdá se že se jedná asi o nějaký výtah či něco podobného, když si pořádně prohlédneš tlačítka v místnosti (**PR TLACITKA**) tak se ti vypíší neznámé znaky, asi nějaká mimozemská znaková sada, ti chytří již vědí, že se jedná o grafické znaky ATARI, které lze vypsát stisknutím klávesy CTRL + příslušného znaku. Jedná se tedy o znaky: **T,J,D,C** a **TP**.

Opět použij kartu a vepiš patro D (**PO KARTU, D**). Dojdi si k pásu (**2×V, 2×J, 3×Z**) a prozkoumej bedny (**PR BEDNY**) najdeš nějaké součástky, s nimi se pak vydej do skladu krámů (**3× V, 3× S**) a prozkoumej krámy (**PR KRAMY**), najdeš gumové rukavice. Nyní si jdi sestavit nějaký ten aparát z haraburdí (**J, Z, S, 2× Z**), použij součástky a vyrobíš zpomalovač (**PO SOUCASTKY**). Vrať se k výtahu (**2×V, J, Z**) a použij opět kartu (**PO KARTU**) a zvol si patro T.

Dojdi si pro nějaké nářadí do skladu (**2× V, S**) a prozkoumej nářadí najdeš skalpel (**PO NARADI**). Tak se zdá, že uzrál čas na záchranu prvního vědce, tak hurá do akce (**J, Z, 3×J, 3×Z, S, V**), roboti v místnosti vykonávají nějaký hnusný experiment, takže je zlikviduj generátorem (**PO GENERATOR**) a nebohého dr. Forlena vysvobodí skalpelem (**PO SKALPEL**), bohužel generátoru došla energie, takže se vydej pro baterii (**Z,S**).

V místnosti s elektrickým článkem zapni zpomalovač, co sis před chvilkou vyrobil, pak seber článek a hned jej použij (**PO ZPOMALOVAC, VEZMI CLANEK, PO CLANEK**).

Generátor máš nabitý, tak hezky osvobodíme dalšího vědce (**J, 3×V, S**) a opět roboty zničme generátorem (**PO GENERATOR**). Nasad' si rukavice (**PO RUKAVICE**) a vypni přístroje (**VYPNI PRISTROJE**) a R. Donovan je zachráněn. Už nám zbývají jen tři ztracenci.

Dojdi si pro elektronický klíč (**J, Z, 3×S, 2×Z**) a v místnosti na stole prohledej papíry (**PR PAPIRY**). Nyní je na čase navštívit další patro kosmické lodi (**2×V, J, Z**) a použít kartu (**PO KARTU**) do lokace C.

Dojdi do místnosti s robotem studující dokumenty a zlikviduj jej pomocí generátoru (**PO GENERATOR**), prohledej dokumenty (**PR DOKUMENTY**), objevíš nakreslené nějaké znaky, opiš si je, budeš je v budoucnu potřebovat (bohužel ti nemohu poradit o jaké slovo se jedná, protože se generuje náhodně s každou hrou možná, že budeš mít štěstí a bude se jednat o slova ZDAREC, AHOJ, TEPIC, NAZDAR, samozřejmě, že jsou napsána ve grafickém znakovém módu, čili drž klávesu CTRL), zničený robot také ukrývá klíče k celám se zbývajícími vědci (**PR ROBOTA**).

Dojdi vysvobodit vědce (**S, 2×Z**), otevři celu klíčem (**PO KLIC**) a jdi dovnitř (**J**) zachrániš ing. Jordana (**PR CLOVEKA**). Zkus vedlejší celu (**S, Z, PO KLIC, J**). Bohužel se na tebe vyřítí obluda, takže ji zabij laserem (**PO LASER**) a nyní zkus zachránit dalšího vědce, který je vězněn v podivných nádobách (**S, 3×V, 2×S, 3×Z, J**).

Sice v popisu místnosti tato věc není ale zkus vypnout přístroj (**VYPNI PRISTROJ**), zachrániš dr. O'Haryho. Tak a teď tedy pro toho posledního, zase zpět k výtahu (**S, 3×V, J, 2×Z**) a použij kartu (**PO KARTU**) do patra D.

Nyní dojdi do malé místnosti (**2×V, 2×J, Z, S, 2×Z**) a použij poslední klíč (**PO KLIC**), na severu je místnost s mumií, vypni tedy přístroj (**VYPNI PRISTROJ**), na obrazovce ti naskočí neznámým jazykem věta, zadej tedy tím samým jazykem heslo z dokumentů zničeného robota. Zachrániš dr. Rossiho a odveď jej spolu s kolegy do hangáru (**J, 2×V, J, V, 2×S, 2×Z**) použij kartu (**PO KARTU**) a do patra J, kde půjdeš do své lodi (**Z, J**). Splnils úkol a vědci jsou zachráněni, jenže ses nevešel do kosmického člunu a tak tu asi budeš muset zůstat naneštěstí právě přistála další loď a ufoun, který z ní vystoupil tě spatřil a chce tě rovnou oddělat, nedovol mu to a zastřel ho (**PO LASER**).

Prohledej mrtvolu ufona (**PR UFONA**) najdeš povolení a vydej se do speciálně tajného patra (**S, V, PO KARTU**) s číslem, tedy písmenem TP. K přístupu do patra budeš potřebovat povolení (**PO POVOLENI**). Projdi patrem na východ, jih, západ 2×, sever a prozkoumej sochu (**PR SOCHU**), objevíš totiž tajný vchod (**D, V, S**), dojdeš do skladu a prozkoumej kontejnery (**PR MISTNOST, PR KONTEJNERY**), nyní se vrať do hangáru (**J, Z, N, J, 2×V, S, Z, PO KARTU**) to je patro J.

Přivlastni si kosmickou loď mrtvého ufona (**Z, J, Z**) a natankuj palivo (**PO PALIVO**) a jdi na jih.

Hra končí...

VESMÍRNÁ ODYSEA 4 – ZTROSKOTÁNÍ

Když jsi zachránil 5 vědců, tak i tobě se konečně povedlo dostat z kosmické základny, ale štěstí ti moc nepřeje, pronásleduje, tě kosmická loď, plně ozbrojená a určitě nemá přátelské úmysly...

Pronásleduje tě nepřátelská kosmická loď, zdá se že je lépe vyzbrojena, než li ty. Odlet' svou lodí na východ a podívej se na přístroje (**V, PR PRISTROJE**). Po dopadu na neznámou planetu se vydej k severu pouští (**7x S**), dojdeš ke kaňonu ve kterém teče řeka, jdi dolů, spadneš do řeky, potop se pod hladinu a plav na jih.

Doplaveš do jeskyně a najdeš tam oštěp (**VEZMI OSTEP**). Vrat' se zpět (**S, N**) a nech se unést proudem na východ (**V**), doplaveš k písčité pláži, vydej se tedy na pláž (**S**). Z pláže jdi do pralesa najdeš tam sekyru, bude se ti hodit, třeba s ní vyrobíš nějakou zajímavou zbraň. Jdi tedy na sever, 2x východ a 2x sever. Vezmi tedy sekeru (**VEZMI SEKERU**) a jdi zpět 3x na jih. Dojdi na východní konec pláže ke stromu, vylez nahoru a po větvích na východ a po nich se sklouzni dolů.

Dostaneš se pod vodopád, jdi na východ. Celkem 7x. Dojdeš k chatrči, je na jihu a tak vejdi. Prohledej chatrč a ohniště, najdeš dřívko (**PR CHATR, PR OHNISTE, VEZMI DRIVKO**). Jdi ven a zase na východ. Východně pokračuj 6x, vybafne na tebe had, rozsekej jej sekerou a vezmi si jej (**PO SEKERU**) a zase pokračuj na východ, dokud nedođeš ke vstupu do jeskyně, prohlédni si jej pořádně (**PR VSTUP**), najdeš totiž destičku a pochodeň, použij dřívko (**PO DRIVKO**), rozděláš oheň a zapal pochodeň (**PO POCHODEN**).

Pokračuj východně do jeskyně, dokud se na tebe nevrhne hladový medvěd, dej mu hada, bude spokojen a odejde a tebe nechá žít (**PO HADA**). Stále pokračuj na východ, dokud nedođeš ven z jeskyně k útesu. Ted'ko opatrně, musíš jít na východ, sever a 5x na západ, dojdeš k mohyle kamení, prohledej kamení (**PR KAMENI**), rozházej jej po okolí, čímž se dostaneš do podzemní místnosti (**D**) a prohledej mrtvolu, bude se ti líbit náhrdelník (**PR TELO, VEZMI NAHRDELNIK**).

Vrat se zpět (**N, 5x V, J, Z**) a jdi k řece na jih (**6x J**) pak na západ, jih (**4x J**) a na východ a opět na jih, dokud nedođeš na kopec ze kterého uvidíš kouř z nedaleké vesnice, použij dalekohled (**PO DALEKOHLED**) a můžeš prozkoumat vesnici, domorodce, činnosti, sochu, údolí, kouř a prsten. Nicméně je to ztráta času, tak se vydej zase na jih, dokud nedođeš před první chatrč, je na východě a tak tam dojdi a prozkoumej ohniště, najdeš nádobu, tak si ji vezmi (**PR OHNISTE, VEZMI NADOBU**), vrat' se před chatrč a jdi na jih, východ, dokud se na tebe nevrhne banda domorodců.

Použij náhrdelník (**PO NAHRDELNIK**), domorodci tě začnou uctívat jako boha, tak se můžeš pořádně rozhlédnout po okolí, hlavně tě zajímá ohniště (**PR OKOLI, PR OHNISTE**), uhas oheň není vidět pořádně na skálu (**PO NADOBU**), prozkoumej skálu, sochu a kosmonauta (**PR SKALU, PR SOCHU, PR KOSMONAUTA**), vezmi si jeho prsten (**VEZMI PRSTEN**) a rychle zpět k útesu a jeskyni (**3x Z, 15x S, Z, 5xS, V, 7xS, 6xZ, S**), dojdeš ke dveřím, otevři je pomocí prstenu (**PO PRSTEN**) a jdi asi 6x na sever. Obklopí tě horda ufounů a zajme tě. Můžeš si sice hrát na hrdiny, ale je ti to prd platné, takže hurá k dalšímu dílu.

VESMÍRNÁ ODYSEA 5 – V OTROCTVÍ

Tento pátý díl je nazván **V otroctví**, takže se hlavní hrdina bude muset dostat na svobodu z jakési vězeňské kolonie na neznámé planetě. Kam jej zajali „Ufoni“, kteří jej objevili po ztroskotání jeho vlastní kosmické lodi.

Hrát tedy začínáme ve vězeňské kobce, pro jistotu je dobré zapsat do příkazového řádku příkaz slovník, to abychom věděli jaké příkazy můžeme zadávat, je to vesměs klasika, nicméně příkazy se musí zadávat v pevně daném formátu, což je další věcí, která hráče přivede k naprosté zuřivosti. Tak a začneme.

Prozkoumej slamníky (**PR SLAMNIKY**), najdeš mapu, tu si přečti (**CTI MAPU**). Ono beznadějně pobíhat sem a tam je k ničemu. No a jelikož asi nebudeš mít co na práci, tak si dej pauzu a odpočiň si (**CAS**) tak na deset hodin. Strážé tě odvedou k soudu, který tě odsoudí a ještě ke všemu zlému budeš muset pracovat v nějakém podivném skleníku a sklízet a sázet „**Ufonskou**“ zeleninu.

Ale to bys nebyl hlavní hrdina textové hry, abys nevyvolal povstání mezi otroky, jenže lehce se píše, než se koná. Dej svému krajanovi, který je skoročlověk, takže asi nějaká forma humanoidního života, trochu jídla (**PO JIDLO**), dostaneš od něj překladač z „**Ufonštiny**“ do češtiny a zvesela se dej do práce (**PRACOVAT**).

Po těžce vykonané práci tě strážé odvedou zpět do své cely. Jdi dolů, pod celou je spleť složitých tunelů a dvakrát na východ a následně pak na jih. V tunelu boční chodby tvůj předchůdce nechal laserovou sbíječku (**PR TUNEL**) a vyslechni si rozhovor, ze kterého se dozvíš o problémech tvých vězňů na planetě **Qvatra**. Vrať se do hlavního tunelu a jdi 4× východním směrem a pak na sever, kde použij sbíječku (**PO SBIJECKU**), vykutanou dírou se vyhoupni vzhůru a jsi ve zbrojnici, seber si pořádnou zbraň (**VEZMI ZBRANE**), ozbrojen laserovým koltem jdi zpět do své cely a zase si odpočiň o 10 hodin (**CAS**).

Jakmile tě strážé dovedou do práce, tak je postřílej svým novým zánovním koltem (**PO KOLT**) a spolu s povstalcem se vydej k jihu, 3× západně a zase k jihu a do katakomb tunelů a zpět do zbrojnice, protože beze zbraní se posádka vězení likviduje velice špatně. Po vyzbrojení, proběhne naprosto automaticky, když se do zbrojnice dostaneš, se vrať do cely a jdi stále na východ, než narazíš na konec chodby, pak na jih.

Tak a ještě musíš zlikvidovat důstojníka v jižní místnosti svým koltem (**PO KOLT**) a nezapomeň prohledat stůl (**PR STUL**) vzít si krystal (**VEZMI KRYSTAL**) a prošacovat uniformu mrtvole (**PR UNIFORMU**).

Vyjdi na sever zpět mezi mrtvolou a nyní opět na východ, dokud nedojdeš na konec chodby, kde otevřeš nalezenou kartou dveře od hangáru (**PO KARTU**). Hangár je na jihu a jelikož už bys rád s přáteli sebral první loď a odletěl pryč, tak doporučuji Kosmický bitevné křižník střední třídy.

Z hangáru jdi na sever, západ a zase na sever, dojdeš opět do zbrojnice. Vezmi všechny zbraně co uneseš se vzbouřenci (**VEZMI ZBRANE**) a jdi zpět do hangáru, respektive do kosmické lodi. V řídicím centru vlož krystal do terminálu počítače (**PO KRYSTAL**) a zapni počítač (**ZAPNI POCITAC**) a následně jej použij (**PO POCITAC**).

S kosmickou lodí odleť, dojde k menší šarvátce s hlídkovým člunem tvých vězňů, ale jsi ozbrojen, takže se neboj a použij všechny zbraně co uvezeš (**PO ZBRANE**). Těžce poškozená hlídková loď volá posily, rychle se odloguj z terminálu a promluv si s vězni (**PR VEZNE**), skoročlověk ti řekne tajný kód své domovské planety „**TP**“, použij tedy počítač a zadej ono kouzelné slovo k odletu.

No a to je vše, můžeš se pustit do dalšího dílu vesmírné ságy...

VESMÍRNÁ ODYSEA 6 – PLANETA ŠTĚSTÍ

Po skvělém útěku z vězeňské planety **Dragerrů** se hlavní hrdina dostal na nezávislý svět **Tripon** v oblasti ovládané Dragerry, hrdina a jeho přátelé jsou sice na planetě vítanými hosty, nicméně jim je naznačeno, že jejich delší setrvání na planetě může dráždit Draggery. A tak se tedy rozhodne, že se vydá na cestu. Ještě tedy uspořádá večírek na rozloučenou a ráno, to je vždy kruté.

Hrát začínáš v hotelovém pokoji. Prohlédni si stůl (**PRO STUL**), na něm leží zvláštní soška patřící do vybavení pokoje, vezmi si ji (**VEZMI SOCHU**) a znovu prohledej stůl (**PRO STUL**).

Najdeš podivně zvláštní destičku. Nyní je čas na zábavu a podívat se na zprávy v Prostorovizi (**PROSTORVIZE**), dozvíš se zajímavé věci, jako, že začíná zimní sezóna na horách, Dragerské velvyslanectví zahajuje vlastní vysílání Prostorovize, uprchlíci opustili planetu z místního kosmodromu a cosi divného spadlo nedaleko pobřeží do oceánu.

Takže co teď? No nejlépe se jít mrknout na západ do sprchy, která zase tak sprchou vlastně ani není, protože se jedná o teleportační místnost, ve které zapni teleportační zařízení (**TELEPORT**), nech se přemístit na kosmodrom (**KOS**). Ale ouha, přeci nebudeš krást vybavení pokoje, takže šupky odlož sochu (**POLOZ SOCHU**). A nyní se můžeš teleportovat.

Na kosmodromu se vydej do severní budovy, zde je jeden menší zádrhel, směrové šipky neukazují nahoru, ale jít tam můžeš, nachází se tam firma, která tě vyplatí za dovezenou zeleninu z vězeňské planety.

Vydej se na jih, ve své kosmické lodi dojdi do své kajuty, je na západě a prozkoumej ji (**PRO JAK**), najdeš krystal. Na východním konci kosmické lodi je řídicí kabina v ní najdeš spoustu přístrojů a hlavně detektor rádiových vln (**PRO PRISTROJE**).

Z kosmického střediska se teleportuj (**TELEPORT**) na pobřeží (**POB**), vydej se na sever, až dojdeš k plotu, pak na východ, sever a západ narazíš na hromadu odpadků, ty prozkoumej (**PRO ODP**) najdeš kyslíkovou bombu a znovu prozkoumej odpadky (**PRO ODP**) najdeš hadičku, teďko se vrať zpět na pobřeží k teleportu (**V, J, Z, J, J**).

Od teleportu budeš muset plavat v oceánu (**V, V, S, D, D**), čímž se dostaneš do vraku sestřelené kosmické lodi, samozřejmě, že Draggerské. Ještě si zaplav pořádně do hlubin vraku (**D, S**), pořádně prozkoumej kabinu a kosti pilota, najdeš totiž laserovou zbraň (**PRO PIL, PRO KOS**). Nyní je čas se vrátit zpět na hladinu.

Bude nutné přeplavat na nedaleký ostrůvek, nyní budeš muset absolvovat menší hledací akci, procestuj všechny tři ostrůvky a na každém použij detektor, pokud se ti povede lokalizovat signály z neznáma, máš vyhráno pak tedy použij laser (**PO DETEKTOR, PO LASER**), v místnosti je jakési vysílací zařízení, znič jej laserem (**PO LASER**) na skále je mapa, podívej se na ní (**PRO MAP**) zjistíš, totiž kde jsou ukryty další vysílače signálu pro nepřátelské Dragerry.

Vrať se k teleportu, dej si ale pořádný pozor, moře je zrádné a skrývá mnohá nebezpečí.

Teleportuj se (**TELEPORT**) do knihovny, kde se můžeš bavit četbou knih a nebo objevit, úplně na východě od teleportu, v regále ukrytou masku (**PRO REG**). S maskou se vrať k teleportu a přemísti se do horské oblasti (**TELEPORT**) a (**HOR**).

Na východě je recepce hotelu a z recepce se můžeš dostat do prodejny horského náčiní, budeš jej potřebovat, protože se za malou chvíli musíš vyškrábat na vrcholek největší hory planety Tripon a ten je od teleportu na **(S, V, S, Z, S)** na vrcholku jsou celkem tři komunikační meteorologické sondy, jedna z nich je špatná, respektive vysílá signály, které se až zase tak netýkají počasí, můžeš to zjistit tak, že se na ty údaje podíváš **(PRO UDA)**, pokud jsou divné, sondu znič **(PO LASER)**. Vrať se k teleportu a přemísti se k Dragerskému velvyslanectví **(TELEPORT)** a **(VEL)**.

Před velvyslanectvím prozkoumej teleport **(PRO TELEPORT)** najdeš tyč **(VEZMI TYC)**. Vydej se pak na návštěvu nepřátel a v prvním patře zlikviduj vojáka **(PO LASER)**. Vezmi mu uniformu a v uniformě nalezněš pásku **(PRO UNI, VEZ UNI)**. Ve druhém patře v místnosti s vysílačem zasuň tyč a použij ji **(ZASUN, PO TYC)**. Otevře se ti průchod na střechu, najdeš tam poslední vysílací zařízení, to znič **(PO LASER)** a nyní se přesuň teleportem **(TELEPORT)** na kosmodrom **(KOS)**. Na kosmodromu na tebe čekal tvůj přítel a dal ti malý dáreček.

Dojdi do své kosmické lodi a v pilotní kabině použij krystal **(PO KRYSTAL)** a odleť z planety vzhůru za novými dobrodružstvími.

VESMÍRNÁ ODYSEA 7 – TAJEMSTVÍ VESMÍRU

Po boji s Dragerry a Tripponem na oběžné dráze, kde samozřejmě zvítězili ti dobří, se vydává náš hrdina směr „**Nová Země**“, jenže před posledním hyperprostorovým skokem se na radaru objeví neznámý objekt a tak se jej náš hrdina rozhodne prozkoumat.

Z pilotní kabiny se vydej na západ do skladu, najdeš tam zbytky zeleniny (**PRO BEDNY, VEZMI ZELENINU**) a skůtr, dále na západ je osobní kajuta, kde trávíš spoustu času a je tam také spousta zajímavých předmětů.

Prozkoumej tedy, skříň, postel, matrace a stůl, najdeš skafandr, jídlo a laserový kolt (**PRO SKRIN, PRO POSTEL, PRO STUL, PRO MATRACE, VEZMI SKAFANDR**), vrať se na východ do hangáru a použij skůtr (**PO SKUTR**).

Skůtrem leť na sever a pak obleť kompletně celou neznámou loď a zkoumej stěny, dokud nenajdeš nápisy, ty nezapomeň prozkoumat také (**PRO STENY, PRO NAPISY**), zjistíš totiž původ kosmické lodi, zvláště tě pak bude zajímat volací kód. Vypadá asi takto:

**** ,VOMIS' ***
Císařství Yallax
6789-09712-346

Dobře si opiš kód, zvláště pak trojčíslí za -09×xx-, je totiž generovaná náhodně a je důležité k dokončení hry. Vrať se k přestupové komoře lodi.

Z přestupové komory se vydej na východ, sever, západ a v řídicím centru prohledej stěny, najdeš paměťový krystal (**PR STENY**). Jdi na západ do malé místnůstky, ve které jsou na stěně tlačítka, jedná se o výtah, či teleport (**PO TLACITKA**) a zvol si patro číslo 2.

Ve druhém patře jdi na do jedné z místností a na podlaze najdeš šroubovák (**V,J,Z,Z,Z,J, PRO PODLAHU**). Pak se vydej do knihovny (**S,V,V,V,S,S,Z,Z,J**), v knihovně můžeš použít krystal a dozvíš se co se vlastně na kosmické lodi VOMIS stalo (**PO KRYSTAL**). Z knihovny se vydej do místnosti s obrazem císaře planety YALLAX (**S,Z,J**).

Prozkoumej výzdobu místnosti (**PRO VYZDOBU*****) a **seber vlajku s obrazem** (**VEZ VLAJKU, VEZ OBRAZ****) a prohlédni si ten obraz, na zadní straně je napsáno záhadné číslo, poznamenej si jej.

Dojdi zpět do místnosti s výtahem (**PO TLACITKA**) a naťukej patro číslo 4. Ve čtvrtém patře lodi se vydej na východ a jih, v chodbě na zemi leží mrtvola údržbáře, prohlédni jej a najdeš klíč (**PRO UDRZBARE**).

Jdi na západ a zase západ, pak použij klíč (**PO KLIC**) a otevřeš s ním dveře na severu. Vejdi a prozkoumej předměty a dveře (**PRO PREDMETY, PRO DVERE, VEZMI KLESTE**).

Na jihu a následně na západě se nachází fotonové motory, bude nutné odšroubovat krytku motoru (**PO SROUBOVAK**), prozkoumej vnitřek motoru a štítek, najdeš bombu a na štítku je opět záhadná trojice čísel, nezapomeň zneškodnit bombu (**PR VNITREK, PR STITEK, PO KLESTE**).

Záhadná trojice čísel na štítku je přesně uprostřed mezi pomlčkami. Nyní se opět přesuň k výtahu (**PO VYTAH**) a dojeď do patra číslo 3. Vydej se do císařských komnat, kde jsou jakési kotce pro podivná zvířata (**V,J,Z,Z**). Až tam dojdeš, tak jdi na jih a východ, prozkoumej klec, vidíš zvíře co umírá hlady, tak mu dej jídlo (**PO JIDLO**) a zeleninu (**PO ZELENINU**), zvíře uvolní místo a prozkoumej klec (**PR KLEC**), pokud není na podlaze nápis ze tří čísel pokračuj dále, jinak rychle zpět do své kosmické lodi. Pokud tedy nemáme číslo z klece, tak se vydej na

západ a sever a západ, v kleci najdeš nějaká podivná zvířata, platí na ně jediné bič, zaženeš je do kouta a můžeš prozkoumat klec (**PO BIC, PR KLEC**), pokud opět nezjistíš trojpísmenný kód, pokračuj dále, tedy na východ, sever a západ.

V kleci na zvíře platí jen laser a zase se podívej na klec (**PO LASER, PR KLEC**), pokud ani zde nenajdeš číslo, pokračuj dále na východ, sever a západ.

V téhle kleci platí na podivné zvíře vlajka, tak mu ji hod' (**PO VLAJKU, PR KLEC**), zde snad již najdeš kód a pokud přece jen ne jdi na východ 2× a prozkoumej zvíře v téhle kleci (**PR ZVIRE**), pokud máš u sebe rukavici tak se nemusíš bát a pak prozkoumej klec (**PR KLEC**). Pokud ani zde nenajdeš ten správný kód, tak jdi na západ, jih 3× a zase na západ a dvakrát po sobě prozkoumej zvíře (**PRO ZVIRE, PRO ZVIRE**), ono totiž zdechne, mezi tím cos jej zkoumal poprvé tady by měl být možná ten kód (**PR KLEC**).

Tak pokud znáš všechny čtyři souřadnice tajemství vesmíru, vydej se do své kosmické lodi (**do hangáru se dostaneš pomocí výťahu a tlačítka číslo 1**) a zadej je do počítače (**PO POCITAC**) a hra končí, vlastně celá slavná sága končí.

Tento díl má několik zvláštních vlastností, kdesi v programovém kódu hry je skryté odpočítavadlo, které počítá zadané příkazy, když dospěje k nule, tak vám ani nepomůže deaktivace bomby, prostě okolní vesmír exploduje. Dále, aby nebylo možno podvádět, tak autor zakomponoval do hry zvláštní maličkost, náhodná čísla, ty zjistíte tedy jen zkoumáním nápisů, klecí, obrazů či štítků. Hra celkově není ani nijak zvlášť těžká, nicméně mne dokáže přivést k šílenství ten fakt, že když hráč zkoumá předmět například chodbu, tak najde mrtvolu, která se nezobrazí nikde v popisu místnosti, ale musí ji prozkoumat, no je to prostě proti pravidlům textových her.