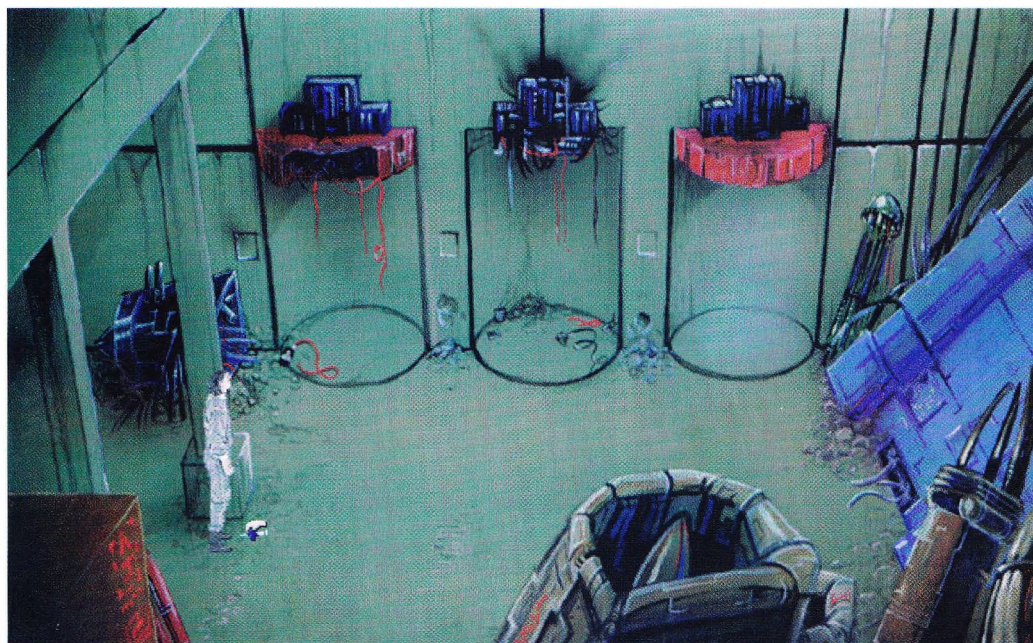


Next Space

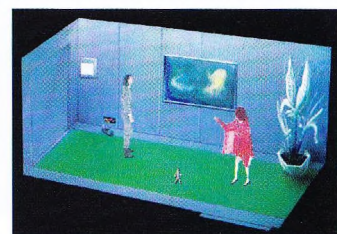
Slovenská adventura, to chce návod.



dejte k aparátu dráty. Otevřete box s pojistkami, připojte k nim dráty a... hurá je to v kapse.

ANDROIDKY

Až si užijete párty na vaši počest i toho, co následuje, probudíte se jako vězeň nymfomanek-androidek. To není pěkná představa, být usoulužen k smrti (sic!, pozn. red.), a tak raději rychle seberte z rostliny nůž a něco podnikněte. Začněte v kuchyni, kde se na zemi válí bezprizorní tyčka. Seberte i chips z misky a za prosklenými dveřky čeká překvapení. Až se proberete, vezměte si kyblík napravo, odejděte ke dveřím



Fo úvodní animaci a půlhodině usilovného klikání na myš se ocitnete na jakési vesmírné stanici. Projděte dveřmi a použijte tlačítko vedle druhých dveří. Uvnitř se můžete bavit s kýmkoli, ale hlavně získajte informace o planetě P.S.A.B. od barmana. Zajímavá je ale také debata s ženami u stolu a s muži v kápích. Až se do sytosti vykecáte, jděte zpět ke své lodi a odleťte pryč.

P.S.A.B.

Po havárii přelezte přes dveře a seberte kus pěny z rozbité konstrukce. Pak otočte kohoutkem a po ztuhlé pěně slezte dolů, kde seberte kus skla. Kombinací skla a pěny získáte meč, jenž namočený v kyselině kapající v místnosti s dveřmi spolehlivě zažene chapadlo příšery nad ventilační mřížkou. Projděte k místnosti s vodopádem a seberte zlatý kamínek z vody a větev ležící u stromu. Kámen mrskněte na popálenou entitu a seberte tyč, kterou



upustí. Tou nejprve vylomte mříž, seberte ji, popadněte i roh z rostliny nalevo a poté rozsekněte mrskající se květ u stromu a osvobodte tak malou kreaturu. Vraťte se k otevřené větrací šachtě kolem jabloně a její plody vhodte do jejího otvoru. Jděte do místnosti s dveřmi a jen co se otevřou, projděte dovnitř. Seberte malou potvůrku, udeřte železnou tyčí mechanismus ovládající otevírání dveří a aby to nebylo málo, ještě přilijte trochu kyseliny. To zmate další dveře a vy budete moci přejít k vaší nové lodi. Ještě než nastoupíte, ale seberte z krabice na zemi dráty a semtex. Pak už jen vejděte do lodi, posaďte se na křeslo a můžete jednoduchým kliknutím na mapu před sebou opustit tuhle nehostinnou planetu.

z bytu a zlomte o mřížku dřevěnou hůl. Vraťte se do kuchyně a posuňte kytku u dveří, abyste tak získali výhled na hadovo apartmá. Z pytlíkováče získajte jedním tahem kus igelitu a pusťte se do zhotovování pastí. Použijte vědro, pak jej podložte tyčkou a nakonec vložte pochoutku - chips. Chyceného plaziva vsaďte do pytlíku a žízaluse gigantuse odevzdejte robotkovi.

Ze země seberte přiletivší toolkit a přepněte ho do módu malířského náčiní. Pak odejděte ke dveřím ven a přeřežte dráty u země. Po zhlédnutí kratší příhody seberte opět toolkit a ovladač na stolku v obýváku a opusťte to hnilobné doupe. Na chodbě si přivolejte výtah a odpočkejte se do přízemí. Nezapomeňte ale sebrat z vnitřku výtahu žvýkačku a při každém opuštění výtahu ji přilepit na senzory. Jinak totiž výtah odjede a hned se vrátí s androidkami na palubě a ty se s vámi mazlit nebudou. V přízemí



seberte z kontejneru hadr a vraťte se na 73. podlaží, kde toolkitem v poloze fréza obrusíte kraj dveří. Odjedte na střechu, promluďte si s robotem a vraťte se na sedmdesát trojku. Na nic nečekejte a jednoduchým zmáčknutím tlačítka „směr přízemí“ amputujte androidce končetinu. V přízemí vystupte z výtahu a nezapomeňte ho zajistit. Promluďte si s ubohým robotem, vezměte hasicí přístroj a pomocí hadru přehozeného přes levý box vyšplhejte do roury. Odtamtud shoďte minimax do dezintegrátoru a vzniklý masakr běžte oznámit hlídačimu robotovi na střeše. Přesvědčte ho, aby jel s vámi, a v přízemí ho jediným pohybem ruky vystrčte ze dveří. Vraťte se na střechu, kde na dlaňový senzor použijte amputát a cesta je volná.

Objevíte se na starém známém místě, a tak rychle dovnitř. Barman má nové dveře a taky spoustu zvláštních přátel.

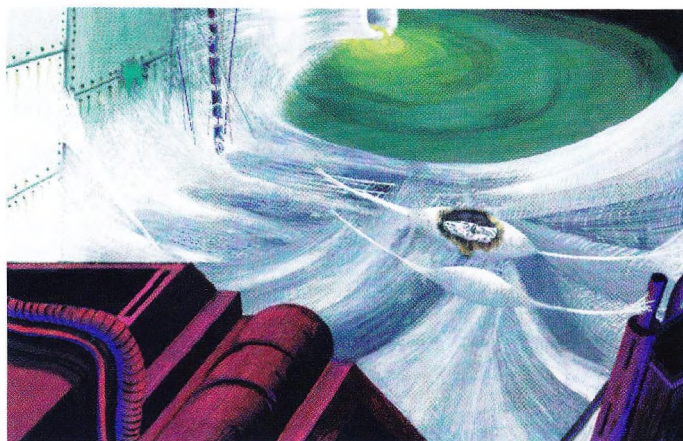
SKLÁDKA

Osud a teleport vás zavál na nepěkné místo. Seberte stříkačku ze země a otevřete panely u teleportů. V jednom z nich se skrývá modrá karta přesně pasující do vaší kapsy. Ve vedlejší místnosti se povaluje

Na odhalené dráty použijte baterii, dělo otočte tak, aby mířilo kamsi, odkud jste přišli (5x) a vystřelte. Vezměte si zpět baterii a jděte k nově vytvořené díře. Uvnitř odejměte kryt, odšroubujte motor a šup s ním do kapsy. Ještě než odejdete, natáhněte do stříkačky tekutinu z vedlejšího stroje a zajděte na pokec k nestvůrákům z vodního jezírka. Promluďte na vodu, použijte motor, hadici a baterii na čerpadlo a do prázdné díry vložte filtr. Pak jen stačí napustit čerpadlo životadárnou tekutinou ze stříkačky a zapnout ho a karta je vaše. Vezměte ji tedy, vložte do místa, odkud jste vyjmuli tu starou, a vstupte do teleportu.

PODZEMNÍ TOVÁRNA

Opětným použitím teleportu se přemístíte do baru a posbírejte vše, co se dá. Tj. koláček ze země, kapesník, řezač a krabici s léky. Poté se vraťte zpět do podzemí, na mravenišťě zakrývající poklop použijte koláček, otevřete si poklop a slezte dolů. Zde seberte tyč opřenou o zeď a vydejte se do další místnosti. Řezač přejmenovaný na cvakač použijte na sud a ten pak shoďte do vody. Nastupte si a k vyrovnávání stability použijte tyč. Až doplavete k Viktorovi, promluďte s ním a seberte useknuté



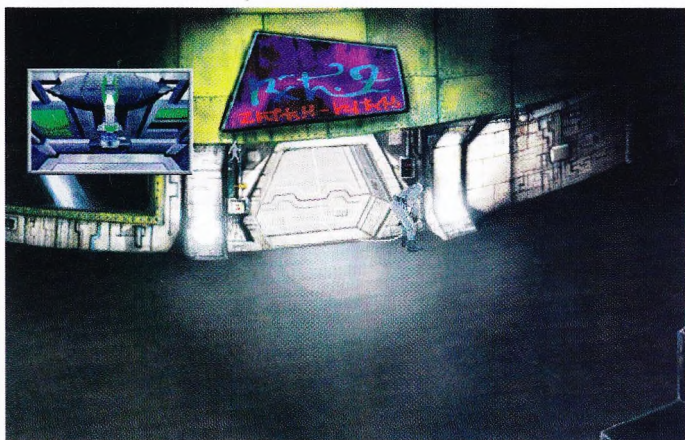
chápadlo a sekyru. Jděte do místnosti vlevo, seberte štětku a přivažte chápadlo ke sloupu. Teď zase zpět k Viktorovi, otočte ventilem a přesečněte rouru sekyrou. Vlezte do díry, kterou udělala příšera a namočte štětku v hnsu, což je vazelína. Vytáhněte uvolněnou zátku a na její místo umístěte tyč, pomocí které přeskočte na druhou stranu. Projděte dál a namažte přístroj vazelínou. Jediným strkem ho dopravte k zařízení emitujícímu elektrické výboje, prozkoumejte trosky a projděte dolů. Zde seberte amulet a magnet a cestou zpět k Viktorovi položte krystal na jezdící pás. Bohužel Viktor to mezitím zabalil, a tak neotálejte a vraťte se přes otevřené dveře u pásu k teleportu a projděte až k větráku. Vhodte doň prášky a z mravenišťě vytáhněte robotka. Teď je ta pravá chvíle na pomoc barmanovi. Teleportujte se tedy do baru a vykoukněte z okna. Připevněte na robotka magnet a vyšlete ho ze dveří. Získanou pistolí rozstřílejte senzor nad dveřmi za barmanem a ze skladu za pravými skleněnými dveřmi seberte rozmrazovač. Ten použijte na barmana a až se vybije, běžte ho nabit k běžícímu pásu do přístroje na zdi. Opakujte proceduru s barmanem.

POZEMSKÁ ZÁKLADNA

Obtěžujte strážce tak dlouho, až vás pustí na záchod. Tam seberte ze země čistící prostředek, záchodový papír a zrcadlo. Nacpěte papír i čistící prostředek do šachty, podpalte a položte zrcadlo na své místo. Jděte k paralyzovanému strážci, vezměte dálkové ovládání a použijte ho na silové pole. Až se barman vydá ke dveřím, vraťte se na WC a zpoza zrcadla vyndejte gumu. Projděte kolem strážce vlevo a na trajektorii robotka přilepte gumu. Až se chytí, vezměte ho, odmotejte gumu, nasypete mu do poháru prášky a pusťte ho. Jděte se podívat, co to udělalo se strážcem vlevo, vraťte se k barmanovi a jděte do lodě pro vaši kreaturku. Vylákáte ji tak, že použijete koláček. Na cestě zpět vás opět zajmou, a tak se přepněte na barmana. S ním odtáhněte strážce před dokem, oblékněte si uniformu, zavažte opasek, nafoukněte se pomocí přístroje na zdi a jděte za Frankovým věznicem. Přemluďte ho aby odplul, a až budete zase Frankem, strčte kreaturku do díry vedle dveří. Teď už stačí jen vstoupit a ...

Tak co, líbilo?

Tomáš Varoščák



bezprizorní hadice. Seberte ji tedy a seberte i filtr z trubkového pouzdra. Přejděte dolů do další místnosti a vyprázdněte do své kapsy obsah fialového šuplíku. Vstupte doprostřed nevábně vypadajícího jezírka a nechte se zajmout zeleným slizem. Až se ocitnete v kokonu, upalte ho a zbylý prach si přivlastněte. Pomozte na svět i druhému zajatci a promluďte si s ním. Až odejde, strčte do tyčí na kraji a posypte jezírko prachem. Cestou na svobodu si v druhé obrazovce naberte trochu slizu a použijte jej k vyšplhání na šikmou stěnu v místnosti s teleporty.

