

NEKONEČNÝ PŘÍBĚH



SOFT: 0603.75.55.96

60

①

NEKONEČNÝ PŘÍBĚH.

1. DÍL

Start je na mytině s ohněm (1F) odtud vede pouze jedna cesta a to na Sevtovychod zadáme tedy "sv" a odešleme Tedi se nacházíme na lesní slatci (2E). Odtud půjdeme na východ ke Slonovinové věži (3E), kde nalezneme první předmět. Je to Auryn - symbol říše fantazie. Zadáním "sebaur" nebo "vezaur" sebereš auryn, který se ti pro kontrolu zobrazí vpravo části obrazovky. Kontrolu lze provést i napescím "0" a odesláním, kdy se ti vypíše obsah brašny. Maximálně můžeš nést 5 věcí a jedno zvíře (Artaxa nebo Falta). Tedi můžeš pokračovat dále podle příběhu - tedy ~~zajít~~ domů. To provedeš tím že půjdeš 3x na východ. Odtud se v Atreyově rodné vesnici. Zde je Artax můžeš ho sebrat. Nyní půjdeme na "jz" kde je Atreyova rodná chatrč. Před chatrčí leží tyto věci: Bizoníkův a jídlo. Vratíme se na "SV4" a sebereme Artaxe (Pokud jsme ho již nesebrali). Tedi musíme jít za nejstarším tvorem fantazie Morlou. K ní se dostaneme tím že půjdeme 3x na západ a 3x na sever tedy pole 3B. Morla řekne že ti poradí jedinou v jižní věžirni. Vratíme se zpět ke Slonovinové věži. Nyní pokud jsme dlouho bloudili v mocálech, sníme jídlo "jz jid" které nás posílá. Od Slonovinové věže se vydáme na jih do sektoru skří Eovathou (2G11).

Zde je starý pozlacený roh, pomocí něhož přivoláme Falta, když ho sebereme a zadáme "fox roh" objeví se Falta. Seber ho a běž na západ a jihovýchod. Budeš na okraji pouště (21), zadaj příkaz "let j" a Falta ti bezpečně přepraví přes poušť. Nacházíš se na jižním okraji pouště (21) odtud lze jít pouze na "v", potom na jih a odtud se v domě skřítků (3j)

Zde jsi se dozvěděl zajímavou věc - totiž, že ti poradí, jak prosit sfingami, když doneseš nový krystal do teleskopu. Krystal je v síni (8F) a do síni se dostaneš tak, že vezmeš větev v západní hranici lesu (16) a podpálíš ji příkazem "pod vat" na mytině s ohněm (1F). Potom rychle spěchej k úpatí hor (8E). Zde podpál

křiví, které blokuje vstup do tunelu příkazem "pod křiv", čímž křiví zničíš a uvolníš vchod do tunelu. Dále zadáš směr "d" - doplníš a ocitneš se v síni. Zde je krabice s krystalem. Odnes ji do sektoru s teleskopem (4J). Zde tě strážník požádá abys krabici rozbil. K tomu účelu nám poslouží kámen z lesní cesty s-j (2F) v sektoru s teleskopem položíš krabici "pod křiv" a dalším příkazem "roz křiv" ji rozbiješ. Potom tě strážník požádá, jít projdeš sfingami (4L). V úžlabině (4K) se ti musí objevit příslušná věta která ti oznámí že můžeš projít. - Tím končí první díl.

2. DÍL.

Druhý díl je trochu náročnější, hned na začátku jsme stratili Muyn a Falta. Startovní pole je v lese (1E) za úkol v druhém díle je najít zlatý klíč od Slonovinovi věže, který je zapomenut stálými. Pozor na ~~chybné~~ chybné kroky, mohou znamenat i smrt.

A nyní se máme vydat hledat zlatý klíč. Nejprve prozkoumáme podzemí, kam se dostaneme nahřbitově. Ale dříve než tam půjdeme, musíme si vzít lampu u východního konce hradby (3D). Jinak bychom skončili; v podzemí se totiž pohybovat nemůžeme.

Jestliže jte už v přírodní díře (7I), můžete si vybrat mezi dvěma cestami, jak se dostat ke klíči:

- 1) První cesta vede na "sz" a na "z" až do hlavní chodby (3H) zde odbočíme na jih a pokračujeme na východ. Jeme ve spířitně (4I), ležící na plechovce se symbolem lebky, kterou budeme potřebovat na krysy. Po sebrání plechovky se opět můžeme vrátit na západ do kuchyně (3I), zde sebereme nožič. Potom se přemístíme až do úžlabině kamenné chodby (5H), zde otevřeme plechovku a položíme ji na zem. Krysy ze sousední místnosti se vrhnou na jídlo a my můžeme jít na sever do malé čtvercové místnosti (5G), zde si vezmeme železný klíč. Nyní dojdeme zpátky na jih, jeho východ, jeho západ až ke schodištem vedoucím dolů (5J). Zde půjdeme směrem dolů a ocitneme se před pavučinou. Tu musíme odstranit, abychom mohli projít, na to použijeme nožič. Teď když jsme uřízli pavučinu můžeme jít dál.

NEKONEČNÝ PŘÍBĚH

Pokud jste se neuvážení pokusili pavouka zabít, kopnout, či píchnout, a on vás otrávil jedovatými kousadky, netoufejte, neboť tato otrava se dá vyléčit tím, že sníte jablko z jablečného sadu ~~(2C)~~ (2C). Z podzemí se dostanete po schodech v knihovně (26) do malého domu a pak je to již kousek do jablečného sadu.

Pokud jste již vyléčení nebo jste se nenechali otrávit od pavouka můžete pokračovat na západ a jeho východ do strážnice (3L). Nyní potřebujeme jít na východ, ale brání nám v tom zamčené dveře do cely. Na to jsme si vzali železný klíč a teď na to nepřetrháváme. Po odemčení cely vstoupíme, tzn. že půjdeme na východ, a vezmeme si předmět který zde leží. Při zdvihání měsíce nám z něj vypadne mince, kterou také sebereme. Pokud vám dělá problémy plnit brašnu, pak si odložte nějaké věci, které už nebudeme potřebovat, např. nožik nebo železný klíč.

2) Druhá cesta je zpočátku skoro stejná pouze s tím rozdílem, že místo nožiku si vezmeme lano ze zálesného místa (1C). Po sebrání železného klíče půjdeme místo ke schodům ke studni. Zde připevníme lano a sleveme dolů do studni. Na dno studny (5L) je malý tunýlek, kterým se dostaneme do tmavé cely. Nyní sebereme měsíc i minci a půjdeme na západ do mučárny (2L) nepamenejte ovšem odemknout celu.

Pokud už máte u sebe minci a jste v mučárně, budeme potřebovat na západ. Ovšem cesta na západ (tedy do pořádnice (1L)) je zavřena a tedy nám po může dobrý nápad. Položte tedy minci a ta zapadne do malého dířku v podlaze a otevře ti cestu ke zlatému klíči.

Už máme zlatý klíč a tím jsme splnili úkol druhého dílu. Ledí již se jen potřebujeme dostat pryč odtud. Ale dříve, než odtud půjdete, pořádně si rozmyslete, jestli nebudete dále nějakou věc potřebovat v dalším díle. Až si vyberete věci do dalšího kola, běžte na pahorek (3E), kde naleznete ztracený Auryu a Falta.

SDÍL.

Ve třetím díle musíte dojít ke královni. Startovní pole je na asteroidu (1C). Až dorazíte k dřevěné bráně a odemknete ji, běžte ke schodišti. Poslední věc kterou vám poradím, je, jak se dostat k horní bráně. Z hlavního schodiště (4B) půjdete nahoru a dostanete se do sektoru se schody dolů (2F). Odtud půjdete do sektoru (4E) se schodištěm nahoru. Až vystoupíte po schodech nahoru a budete v sektoru (4G) se schodištěm dolů. Odtud půjdete do sektoru (2H) a potom po schodech nahoru a budete v sektoru (3J). Zde je více sektorů se schody nahoru, ale pozor, jen jedny vedou dopředu vzhůru, ~~na~~ ostatními se dostanete opět do nižších pater. Schody vedoucí vzhůru jsou v sektoru (6J). Zde už byste měli přijít sami na to, jak dál. Přeji vám mnoho štěstí!

Ještě několik poznámek k plánům jednotlivých dílů.

V plánu prvního dílu není pro jednoduchost označena cesta ze sektoru (8F) do sektoru (4A). Tuto cestu snad ani nebudete potřebovat. Plánek dílu třetího není celý a je namalován zjednodušeně. V některých sektorech se dá přecházet stále doola (např. v dřevěném bludišti se dá chodit doola v sektorech 1-4E: z 1E do 4E tím, že půjdete na západ.)

SEZNAM PŘÍKLADŮ

ZAB - zabij	MIL - mince
SEB - seber, velmi	OTE - otevři
FOU - Foukni	ODE - odemkni
ROZ - Rozbij	PLC - plechovka
URI - Uřízti	KRY - kryt
JDI - Jdi	SKL - sklo
BEZ - Běž	ROH - poslácný roh
LET - let (s kápnem)	D - dolů, dounit
PRI - připevni	KRA - krabice
PIC - pichni	VEN - ven
SPL - splhuj	PAV - pavučina
JET - je (s co jít)	CTI - čti
O - ubíráš co nesáš.	STR - strom
	NOT - nožič
	AUR - aury
	KAP - kápe
	KAM - kamen
	POD - podpal
	JAB - jablko
	VET - větev.

NEKONEČNÉ PŘÍŽEN

KRO - křeví	CEL - cela	USK - ušket
VYT - vytáhni	KOU - kousek ošla	HRO - hromada
KNI - kniha	STE - štěsti (falto)	HOR - hory
PAP - papír	OBS - obsech brašny	DRA - falto
LAN - lano	BOD - bodni	REK - řezni
TEE - Teemyreeny	PRK - prkno	ZAV - zavři
ROC - Roctbieler	OHE - ohni	FAL - falto
HĚJ - Hejtal	KOP - kopni	PRO.P - prostriedi
MES - měsíc	POS - postau	TUN - tunel
		SLO,NEŽ - slohovnomi věž
		CEK - celaj
		KON - konec hry.

SEZNAM VĚCI. 1DÍL 2DÍL

AURYN - (3E)	↓	PETROLEJOVÁ LAMPA (5D)
JÍDLO (5F)		PLECHOVKA S JEDEM (4I)
BÍZONÍ KŮŽE (5F)		NOŽIČKA (3I)
ČERNÁ KAPĚ (1C)		ŽELEZNÝ KLÍČ (5G)
KÁMEN (2F)		PAVUČINA (5K)
POZLACENÝ ZOH (2GH)		JABLKO (2C)
VĚTEV (1G)		MĚSÍČ (4L)
TELGSKOT (4J)		LANO (1C)
ULOMEK SKLA (4J)		MINCE (4L)
KRABICE (8F)		ZLATÝ KLÍČ (1L)
KRYSTAL (8F)		KNIHA (3B)
OHEŇ (1F)		ZUHCLVATĚLÝ PAPIR (2A)

3.DÍL

DIAMANT	} (2G)
SAFÍR	
RUBÍN	
ŠPERKOVNICE	



