

Argo

Jak na tuto českou hru si přečtete v našem návodu.

V RAKETĚ

Zkuste spojení s výsadkovým modulem, stanicí a translačním satelitem. Jděte do pokoje a ze skříňky vezměte šifrovací klíč. Vratte se do řídicí místnosti, zasuňte klíč do panelu a spojte se s IDC. Dostanete příkaz vyčkat, jděte tedy do pokoje, lehnete si na postel a usnete. Po probuzení jděte opět do řídicí místnosti a pokuste se spojit s výsadkem a stanicí. Pak se spojte znovu s IDC. Dostanete instrukce k odletu na planetu. Jděte do pokoje a na počítači si přečtete e-mail s kódy. Vezměte si skafandr, kyslíkové bomby a energetický článek. Sjeďte do odletové haly, ovladačem na zdi zapněte jeřáb a přesuňte loď nad odletovou šachtu. Vyjeďte do druhého podlaží a v ovládací místnosti natankujte loď, otestujte její systémy a povolte odlet. Jděte do odletové haly a můžete odletět na planetu...

NA BÁZI ARGO

Před rypadlem vezměte trubku. Vstupte do chodby stanice. Hned za dveřmi je možné vzít kyslík (dochází). U vnitřních dveří vstupní chodby zadejte kód (který jste obdrželi e-mailem - 25997). Dveře od WC otevřete trubkou. Na WC rozbijte tyčí zrcadlo a vezměte jí náhrdelník s ID chipem. Nyní se dá jít do sektoru 2. Snižte z terminálu *Exposure level*, aby se daly otevírat dveře od místnosti. V *Air extractor* vypněte obě jednotky, jinak se brzy vyčerpá veškerá energie na stanici. V laboratoři vezměte ze skříňky klíč k Emergency Exit, šroubovák a baterii. V místnosti se skafandry seberte z lavičky malý šroubovák. V servisní místnosti naplňte bombu jednou vodíkem a jednou kyslíkem, bombu pokudže vypusťte v Emergency Exit, level 4. Rozbijte tyčí kryt žárovky, z terminálu zapněte požární poplach... BUM!! Nyní můžete projít do level 4.

V level 4 se nedá dostat do druhého sektoru, takže prozatím v místnosti, kde je ovládání napájení výtahu a věže (ještě nemáte oprávnění ho zapnout), vypačte tyčí skříňku a vezměte klíč k servisní šachtě. Servisní šachtou můžete projít do level 2. Celé patro je bez energie, takže nejdříve musíte z ovládacího panelu zapnout dodávku energie do obou sektorů. Pak prohledejte pokoje posádky, v šuplíku najdete elektronického asistenta, pomocí malého šroubováku z něj vyndejte baterii, kterou stejným postupem vložte do asistenta ležícího na stolek. Listováním najdete kód zámku ve 4. patře pro výstup na střechu. V šuplíku seberte nabíječku a nůž. Šachtou prolezte do 1. patra, ve skladu vezměte nářadí na opravu elektroinstalace a z krabice el. rozvaděč. Vstupte do spojovací chodby a nářadím opravte el. vedení do rafinerie.

Vstupte do rafinerie, hned za dveřmi z ovládacího panelu přepojte vstup energie a nepoškozené vedení. Aby bylo možné zpřístupnit druhé patro, ve kterém nejde hydraulika, musíte ve strojovně odšroubovat vyhořelý rozvaděč a dát místo něj nový. V pokoji zasuňte do zásuvky nabíječku a do ní baterii (trvá cca 4 minuty, než se nabije). Ze skříňky vezměte reflektor a 1. klíč k sefju. Na stole si prohlédněte časopis a najděte lísteček s ID kódem Sandry. Na chodbě z terminálu pomocí Lokátoru najdete polohu Sandry, je mrtvá a zasypaná v horním průchodu do rafinerie. Na chodbě v koutě vezměte lopatu a z nabíječky baterii, kterou použijte do reflektoru. Jděte do druhého patra rafinerie a do průchodu. U závalu připevněte na strop reflektor a lopatou odhrabte Sandru. Vezměte jí z krku ID chip a vraťte se do stanice. Nyní již můžete v Networku ovládat energetický a ventilační systém. Zapněte napájení sektorů v 1. a 4. patře, jděte v prvním patře do strojovny a zapněte termoregulační systém. Jděte do 4. patra a vystupte na střechu, použijte kód 31442. Tyčí otočte ventily u kyslíkových nádrží a v Networku nastavte vzduch do patra 1 a 2, kde se nyní obnoví atmosféra. Jděte do 2. patra hibernační místnosti a proveďte dehibernaci Glatterové, potom po oznámení její smrti vezměte opět ID chip, který vám zpřístupní prakticky celou stanici. V laboratoři vezměte plazmový hořák a kontejner s tekutým kyslíkem. Z ovládací místnosti zapněte napájení výtahu a věže. Několik minut po dehibernaci se začne silně přehřívat poškozený hlavní reaktor. Jděte ihned do druhého patra rafinerie a použijte těžký pancéřový skafandr a deaktivujte reaktor. Vraťte se zpět do rafinerie. Ve 4. patře ve skladu otevřete bednu a vezměte plochý šroubovák. Jděte do jídelny ve druhém patře, odsuňte židli a šroubovákem odšroubojte mříž a prolezte do skladu, kde vezměte kládivo a jídlo. Ve druhém skladu ve 4. patře polijte zámek tekutým dusíkem a udeřte do něj kládívem, otevřete skříň a vezměte klíč na matky.

Nyní musíte zprovoznit záložní reaktor a telekomunikační systém. V 1. patře vezměte kontejner na palivo do reaktoru a jděte do skladu paliva v rafinerii. Vsune kontejner do šachty a přesuňte do něj palivo. S palivem se vraťte do stanice k záložnímu reaktoru. Klíčem odšroubojte matky a sundejte víko. Vsune kontejner do reaktoru a zavřete víko. Stejným postupem naplňte i druhý palivový článek. Otočte oběma ventily a z ovládacího panelu postupně spusťte reaktor. Jděte do telekomunikační místnosti ve 4. patře a spojte se s mateřskou lodí, bude vám ozná-

meno, že loď je naprogramována na zničení stanice, musíte se tedy spojit s IDC, aby útok zrušili. Jděte do 1. patra a ve skladu vezměte naviják, lano a hák, které použijte na naviják. Vyjeďte do věže, vylezte ven k poškozenému panelu, úderem kladiva shodte první část, potom odšroubojte a shodte dolů i druhou část. Připevněte naviják a spusťte lano na střechu. Vraťte se do skladu v 1. patře a vezměte nové panely a součástku do vysílače. V místnosti průlezu na střechu si odložte druhou část panelu antény a první připevněte na střeše na hák. Vyjeďte na věž, u ovládacího panelu vypněte budící obvody a vyměňte vadnou součástku (musíte vypnout budící obvody, jinak vás el. proud zabije). Vylezte ven a vytáhněte první část panelu antény a připevněte ho. Spusťte naviják a stejným způsobem připevněte druhou část antény. Jděte do telekomunikační místnosti a spojte se s IDC, kteří zruší útok a podají nové instrukce.

V místnosti s centrálním počítačem plazmovým hořákem upalte zámek a tyčí otevřete vnější paměťový kryt. Zadejte kód 04876 a otevřete vnitřní kryt. Vyjměte paměťový modul a nožem z něj vyndejte chip. Ten v laboratoři ve 3. patře dejte pod laser a vymažte ho. Chip vložte do modulu a zasuňte zpět, systém se restartuje a získáte přístup ke všem konzolám. Můžete si prohlédnout systém u serveru, je tam pár zajímavých informací. V hlavní řídicí místnosti vezměte VR brýle, zapněte paprsky a vstupte do virtuální reality. Tam vypněte laserovou clonu před sejfem a deaktivujte dělo obranného systému. Sundejte si brýle a jděte do pokoje velitele, v šuplíku vezměte druhý klíč a jděte k sefju. Zasuňte klíče do zámku a zadejte kód 20991 pro otevření sefju. Po otevření se podívejte dovnitř, zjistíte, že sejf je prázdný.

Spojte se s IDC a pošlou vám poslední instrukce. Ve 4. patře v zadní části skladu vezměte klíč na zapuštěné matky a v 3. patře v místnosti se zbraněmi vezměte ze skříňky klíč k autodestrukčnímu systému a dvě bomby (jedna je ve skříni a druhá v krabici). Jděte do průchodu do rafinerie a chodbou k šachtě s evakuační raketou. Nahoře seberte ze skříňky aktivací klíče, sjeďte výtahem dolů a v spodní místnosti vložte klíče do zámku. Zadejte startovací sekvenci 30957 a raketa se začne připravovat ke startu. Jděte do rafinerie, v prvním patře seberte v pokoji z horní poličky ovládací klíč a jděte do rafineriační haly ve druhém patře. V hale v zadní části otevřete pomocí vypínače šachtu k ložisku. V šachtě je nahoře tlačítko pro otevření krytu bomby. Otevřete poklop trubky vedoucí k ložisku. Klíčem odšroubojte čtyři matky držící víko bomby. Vylezte na jeřáb a postupně odstraňte víko a přesuňte bombu nad šachtu. Shodte bombu do šachty. Jděte k autodestrukčnímu systému a zasuňte aktivací klíč. Zadejte kód 11875. **POZOR!!!** Musíte mít u sebe obě bomby a ovladač. Aktivujte systém a jděte k evakuační raketě. Po vstupu do průchodu vypadne el. napájení v celé stanici. Jděte a na první dveře k evakuační šachtě umístěte bombu. Odpalte ji (musíte utéct mimo dosah výbuchu) a to samé proveďte i u druhých dveří. Nyní máte přístup k raketě a můžete odletět...

Mamoulian

