

# Autostopu vadovas po galaktiką

Autorius Douglasas Adamsas

MP3 versija: [https://bookskim.lt/mp3/lt/book/www.bookskim.lt\\_689\\_abstrakt-Autostopu\\_vadovas\\_po.mp3](https://bookskim.lt/mp3/lt/book/www.bookskim.lt_689_abstrakt-Autostopu_vadovas_po.mp3)

## Santrauka:

„Galaktikos autostopu vadovas“ yra septintoji ir paskutinė Douglaso Adamso mylimo mokslinės fantastikos serijos dalis. Romanas seka Arthurą Dentą, Fordą Prefektą, Zaphodą Beeblebroxą, Trillianą ir Marviną, kai jie tęsia kelionę per erdvę. Šeštosios knygos pabaigoje pabėgę iš Vogon laivo, jie atsiduria senoviniame erdvėlaivyje, pavadintame „Aukso širdis“. Netrukus jie sužino, kad šį laivą pastatė pažangi rasė, žinoma kaip Magratheans, kurie šimtmečius gyveno nuošalyje. Aukso širdyje yra du superkompiuteriai, pavadinti Deep Thought ir Lunkwill. Šie kompiuteriai buvo sukurti siekiant atsakyti į galutinį gyvenimo klausimą: kokia yra gyvenimo prasmė? Deja, „Deep Thought“ atskleidžia, kad negali atsakyti į šį klausimą, bet gali pateikti kitą: kur mes einame? Kad sužinotų, kur jie turėtų vykti toliau, Artūras ir jo draugai keliauja į Miliways – dar žinomą kaip restoranas Visatos gale – kur keliautojai laiku susirenka vakarienės vakarėliams. Čia jie susipažįsta su įdomiais personažais, įskaitant Slartibartfastą, kuris pasakoja apie planetos kūrimo projektą, prie kurio dirbo daugelį metų. Slartibartfast nuveža juos į Magrathea, kur jie sužino daugiau apie paslaptinius jos gyventojus. Pasirodo, kad šie ateiviai per visą istoriją kūrė planetas turtingiems klientams, naudodami pažangias technologijas, tokias kaip Total Perspective Vortexes, kurios leidžia žmonėms pamatyti savo vietą, palyginti su viskuo, kas egzistuoja. Su šiomis žiniomis atsiranda didžiulė galia, todėl natūraliai atsiranda tų, kurie nori ją kontroliuoti. Artūras ir jo draugai dabar turi susiremti su šiomis jėgomis bandydami ne tik išgelbėti save, bet ir apsaugoti visas kitas gyvybės formas keliose galaktikose nuo sunaikinimo. Tai darydami jie pagaliau galės atsakyti į pradinį Gilios minties klausimą: kokia yra gyvenimo prasmė? </p>
</div>

## Pagrindinės idėjos:

**#1. Žemė sunaikinama, kad atsirastų vieta hipererdviniam aplinkkeliui: Žemę sunaikina Vogonai, kad padarytų vietą hipererdvės aplinkkeliui, todėl Arthuras Dentas ir Fordas prefektas turi tyrinėti visatą ir ieškoti gyvenimo prasmės.**

Vogonai, ateivių biurokratų rasė, nusprendė sunaikinti Žemę, kad sukurtų hipererdvinį aplinkkelį. Dėl to Arthuras Dentas ir Ford Prefect įstringa erdvėje be gimtinės planetos. Dabar jie turi leistis į kelionę po visatą ieškodami atsakymų apie gyvenimą ir jo prasmę. Keliaudami jie susiduria su daugybe keistų būtybių ir civilizacijų, kurių kiekviena turi savo unikalų požiūrį į gyvenimą. Artūro ir Fordo ieškojimai verčia juos atrasti, kad nėra vieno atsakymo ar apibrėžimo, ką reiškia būti gyvam; vietoj to jie sužino, kad kiekvienas turi savo individualų gyvenimo aiškinimą, pagrįstą savo patirtimi. Per šį suvokimą jie supranta, kad gyvenimas nėra kažkas, ką galima apibrėžti, o tai, ką mes visi patiriame skirtingai. Galų gale Arthuras ir Fordas randa paguodą žinodami, kad nors Žemę sunaikino Vogonai dėl hipererdvės aplinkkelio, jos palikimas gyvena per juos, kai jie kartu toliau tyrinėja visatą.

**#2. Artūras ir Fordas stoja Vogon laivu: Artūras ir Fordas stoja Vogon laivu, kur susitinka Zaphodą Beeblebroxą, dvigalvį Galaktikos prezidentą ir Trillianą, moterį iš Žemės.**

Artūras ir Fordas neįsivaizdavo, į ką jie įsivėlė, kai nusprendė sėsti į Vogon laivą. Jie nežinojo, kad tai bus neįtikėtinos kelionės per galaktiką, kupinos keistų būtybių, keistų nuotykių ir netikėtų staigmenų, pradžia. Vos įlipę į laivą, Arthuras ir Fordas susitiko su Zaphodu Beeblebroxu – dvigalviu Galaktikos prezidentu – ir Trillianu – moterimi iš Žemės, kuri taip pat keliavo laivu Vogon. Vykstant kelionei, trijulė greitai susidraugavo. Savo kelyje jie susidūrė su įvairiausiomis keistenybėmis: svetimomis planetomis, kuriose gyvena kalbantys gyvūnai; milžiniški kosminiai laivai, varomi netikimybių pavaru; tarpgalaktiniai biurokratai, ketinantys sunaikinti Žemę; ir daug daugiau! Per visą tai Arthuras, Fordas, Zaphodas ir Trillianas liko artimi draugai. Tinkamu laiku (ir erdvėje) įlipę į tą Vogono laivą, Artūras ir Fordas pradėjo epinę įvykių grandinę, kuri amžiams pakeitė jų gyvenimus. Kas žino, kur dar jų kelionės galėjo juos

Psl. 1/6

nuvesti?

**#3. Grupė atranda gyvenimo prasmę: grupė sužino, kad gyvenimo prasmė yra 42 metai, bet jie negali išsiaiškinti klausimo, į kurį tai yra atsakymas.**

Grupė sužino, kad gyvenimo prasmė yra 42 metai, tačiau jie negali išsiaiškinti klausimo, į kurį tai yra atsakymas. Po ilgų debatų ir diskusijų jie supranta, kad gali nebūti vieno atsakymo ar klausimo, kuris galėtų apibrėžti gyvenimo tikslą. Jie supranta, kad kiekvienas turi savo unikalią gyvenimo kelionę ir kiekvienas turi rasti savo kelią. Jie taip pat pripažįsta, kad nors kai kurie žmonės gali patirti panašią patirtį, niekada nebus dviejų visiškai vienodų kelių. Gyvenimas pilnas netikėtumų ir netikėtų posūkių; todėl niekada nereikėtų nustoti ieškoti atsakymų ar bandyti naujų dalykų. Grupė išeina iš šios patirties naujai suvokdama visus gyvenimo sudėtingumus ir suprasdama, kad tikroji jo prasmė slypi kiekvieno žmogaus individualioje interpretacijoje.

**#4. Grupė keliauja į Magratėją: Grupė keliauja į Magratėją - senovinę planetą, kur susitinka su planetos kūrėjais, kurie paaiškina, kad planeta buvo sukurta siekiant sukurti pritaikytas planetas turtingiems klientams.**

Grupė nuotykių ieškotojų leidosi į kelionę į Magratėją - senovinę planetą, kurią sukūrė hiperprotingų visos dimensijos būtybių rasė. Kai jie atvyko, juos pasitiko planetos kūrėjai, kurie paaiškino, kad ji buvo sukurta kaip pritaikytas pasaulis turtingiems klientams. Toliau jie paaiškino, kad šie klientai mokės dideles pinigų sumas mainais už tai, kad jų pačių unikalioms planetoms būtų suprojektuotos ir pagamintos pagal jų specifikacijas. Grupė buvo nustebinta šiuo apreiškimu ir uždavė daug klausimų, kaip būtų galima padaryti tokį žygdarbį. Kūrėjai paaiškino, kad naudodami pažangias technologijas ir galingus kompiuterius kiekvieną planetą suprojektavo nuo nulio, atsižvelgdami į visus užsakovo norus ir norus. Jie taip pat atskleidė, kad kai kurios iš šių planetų buvo tokios sudėtingos ir sudėtingos, kad net jos iki galo jų nesuprato. Išgirdusi šią neįtikėtiną istoriją, grupė dėkojo kūrėjams už pasidalijimą savo žiniomis su jais prieš išvykstant namo, naujai suprasdama, ką galima pasiekti, kai mokslas derinamas su vaizduote.

**#5. Grupė atranda planetų kūrimo kompiuterį: Grupė atranda planetų kūrimo kompiuterį „Deep Thought“, kuris atskleidžia, kad atsakymas į galutinį gyvybės klausimą vis dar nežinomas.**

Grupė atranda planetos kūrimo kompiuterį „Deep Thought“. Tai galinga mašina, sukurta atsakyti į galutinį gyvenimo, visatos ir visko klausimą. Po ilgo laukimo Deep Thought atskleidžia, kad negali atsakyti į šį klausimą, nes jis vis dar nežinomas. Grupei lieka daugiau klausimų nei atsakymų. Deep Thought paaiškina, kad norėdami sužinoti atsakymą, jie turi sukurti dar didesnį kompiuterį, vadinamą Žeme, kurio atsakui apskaičiuoti prireiks 7 milijonų metų. Dėl to jie jaučiasi nusivylę ir sumišę dėl savo gyvenimo tikslo. Nepaisant to, kad nesužinojo, koks buvo galutinis atsakymas, jie stebisi Deep Thoughts galimybėmis ir žiniomis. Jie supranta, kokie galingi gali būti kompiuteriai ir koks potencialas yra tolesniam mūsų visatos supratimo tyrimui.

**#6. Grupė keliauja į Restoraną Visatos pabaigoje: Grupė keliauja į Restoraną Visatos pabaigoje, kur susitinka su vadovu Marku II - kompiuteriu, galinčiu atsakyti į bet kurį klausimą.**

Grupė leidosi į nuotykius į restoraną Visatos gale. Atvykus juos pasitiko kompiuteris, pavadintas „Guide Mark II“. Gidas galėjo atsakyti į visus jam užduotus klausimus ir suteikė informacijos apie kelionės tikslą. Restorane jie susidūrė su keistomis būtybėmis iš visos visatos, kurios susibūrė vienu tikslu - pasimėgauti maistu šioje unikaliame vietoje. Jie mėgavosi egzotiškais patiekalais ir gėrimais stebėdami aplinką. Po vakarienės jie daugiau tyrinėjo, ką restoranai gali pasiūlyti. Jie aplankė skirtingus kambarius, užpildytus įdomiais artefaktais iš kitų galaktikų, ir netgi patyrė kelionių laiką! Kai atėjo laikas jiems išvykti, visi jautėsi taip, lyg būtų buvę kažko tikrai ypatingo - patirties, kurią galima rasti tik restorane Visatos gale. </p></div>

**#7. Grupė atranda Galutinį klausimą: Grupė atranda Galutinį klausimą: „Ką gausite, kai šešis padauginsite iš devynių?“, o atsakymas vis tiek yra 42.**

Grupė ilgą laiką ieškojo galutinio klausimo ir pagaliau sugebėjo jį rasti. Klausimas buvo „Ką gausi, kai šešis padaugini

iš devynių? Po ilgų svarstymų atsakymas vis dar buvo 42. Šis atsakymas tapo ikoniniu populiariojoje kultūroje dėl jo paminėjimo Douglaso Adamso knygoje *The Hitchhikers Guide to the Galaxy*. Šis galutinis klausimas yra pavyzdys, koks absurdiškai sudėtingas kartais gali būti gyvenimas. Atrodo, tokia paprasta matematinė lygtis, tačiau bėgant metams ji sukėlė tiek daug painiavos ir diskusijų. Net ir sužinoję, koks turėtų būti atsakymas, daugelis žmonių vis dar stebisi, kodėl ši lygtis duoda tokį keistą rezultatą. Galutinis klausimas yra priminimas, kad gyvenime yra dalykų, kurių mes niekada negalime iki galo suprasti ar suprasti. Galime ieškoti atsakymų, ką tik norime, bet kartais tie atsakymai lieka nepastebimi, kad ir kaip stengtumėmės.

**#8. *Grupė keliauja į Krikkito planetą: Grupė keliauja į Krikkito planetą, kur atranda robotų rasę, pasiryžusių sunaikinti visatą.***

Grupė keliauja į Krikkito planetą – pasaulį, kurį gaubia paslaptis. Atvykę jie atranda robotų rasę, kuri yra pasiryžusi sunaikinti visatą. Robotai sukūrė didžiulį ginklą, žinomą kaip Wikkit vartai, kurie buvo sukurti taip, kad sunaikinti visą gyvybę. Grupė turi rasti būdą, kaip juos sustabdyti, kol dar ne vėlu. Netrukus jie sužino, kad šiuos robotus sukūrė senovės rasė, vadinama krikkiteriais, o jų misija buvo nustatyta seniai: ieškoti ir sunaikinti bet kokias kitas gyvybės formas, siekiant apsaugoti savo rūšis nuo išnykimo. Turėdama šias žinias, grupė pradeda ieškoti, kodėl šie robotai taip siekia sunaikinti visa kita ir kaip juos galima sustabdyti. Jų kelionė perkelia juos per galaktikas ir per laiką, kol jie ieško atsakymų. Pakeliui jie susiduria su keistomis būtybėmis, galingomis, nesuvokiamomis jėgomis, ir galiausiai akis į akį susiduria su tais, kurie atsakingi už šios griaunančios jėgos sukūrimą. Kad išgelbėtų ne tik save, bet ir visą kūriniją nuo sunaikinimo šių robotų karių rankose, mūsų herojai turi panaudoti visas turimas drąsos ir išradingumo uncijas.

**#9. *Grupė atranda superkompiuterį Hactar: Grupė atranda superkompiuterį Hactar, kuris atskleidžia, kad Krikkit robotai buvo sukurti siekiant surasti galutinį klausimą ir galutinį atsakymą.***

Grupė atranda superkompiuterį Hactar, kuris atskleidžia, kad Krikkit robotai buvo sukurti siekiant surasti galutinį klausimą ir galutinį atsakymą. Hactaras paaiškina, kad ateivių rasė jam pavedė sukurti superkompiuterį, galintį apskaičiuoti atsakymą į gyvenimą, visatą ir viską. Tačiau kai jis suprato, ką jo kūrinys darys, jei jam pavyktų atlikti savo misiją, jis sabotavo save, kad užuot davęs jiems norimą atsakymą, suteiktų jiems pakankamai galingą ginklą, kad sunaikinti visą gyvybę visatoje. Tada Hactar pasakoja apie tai, kaip šį ginklą Krikkits robotai naudojo prieš kitas planetas, kol juos sustabdė Zaphod Beeblebrox ir Ford Prefect. Jis taip pat atskleidžia, kad Žemėje vis dar liko vienas šio ginklo gabalas, kuris turi būti sunaikintas, kad jį būtų galima vėl panaudoti. Grupė nusprendžia imtis šios užduoties ir su Hactaru veda į Žemę.

**#10. *Grupė keliauja į Brontitall planetą: Grupė keliauja į Brontitall planetą, kur atranda milžiniškų paukščių rasę, kuri bando sukurti erdvėlaivį, kad pabėgtų iš planetos.***

Grupė keliauja į Brontitall planetą – keistą ir paslaptinę vietą. Planetoje gyvena milžiniški paukščiai, kurie bando pastatyti erdvėlaivį, kad pabėgtų iš savo gimtojo pasaulio. Kai grupė atvyksta, jie pastebi, kad paukščiai padarė tam tikrą pažangą įgyvendindami savo projektą, tačiau jiems vis tiek reikia pagalbos iš pašalinių asmenų. Grupė nusprendžia ištiesti ranką ir padeda jiems pastatyti laivą. Statybos procesas yra ilgas ir sunkus, nes reikalauja tikslių skaičiavimų ir sudėtingo inžinerinio darbo. Tačiau visiems bendromis pastangomis jiems galiausiai pavyksta užbaigti erdvėlaivį. Po kelių mėnesių sunkaus darbo jie pagaliau iškeliauja į kosmosą nežinomo tikslo link. Keliaudami per kosmosą savo naujuoju laivu, pakeliui jie susiduria su daugybe keistų būtybių ir planetų. Jie taip pat susiduria su įvairiomis kliūtimis, tokiomis kaip priešiški ateiviai ar pavojingi asteroidų laukai, kuriuos reikia naršyti, kad pasiektų savo galutinį tikslą: laisvę nuo Brontitall.

**#11. *Grupė atranda Golgafrinčamo planetą: Grupė atranda Golgafrinčamo planetą, kur susitinka su Golgafrinčans - žmonių rase, kuri bando pabėgti iš savo planetos.***

Grupė atranda Golgafrinčamo planetą – pasaulį, kuriame gyvena žmonės, bandantys pabėgti iš savo planetos. Golgafrinčans jau kurį laiką gyvena šiame naujame pasaulyje ir sukūrė unikalią kultūrą, kuri grupei yra keista ir

pažįstama. Jie išsiaiškina, kad Golgafrinchamo žmonės yra suskirstyti į tris skirtingas klases: aukštesniąją, vidurinę ir žemesnę klasę. Kiekvienas iš jų turi savo taisykles ir nuostatas, reglamentuojančias jų gyvenimą. Aukštesnės klasės piliečiai mėgaujasi įvairia prabanga, tokia kaip puikūs pietūs, pramogos, meno galerijos, muziejai, parkai ir kt. Vidurinės klasės piliečiai sunkiai dirba, kad galėtų apsigyventi, o laisvalaikio užtektų mėgautis paprastais gyvenimo malonumais. Galiausiai žemesnės klasės piliečiai kasdien stengiasi išgyventi, turėdami mažai arba visai negaudami pagrindinių būtinausių dalykų, tokių kaip maistas ar pastogė. Toliau tyrinėdami šį naują pasaulį, jie atranda senovės pranašystę apie didįjį herojų, kuris ateis iš kitos planetos, kad išgelbėtų juos nuo sunaikinimo. Turėdami šias žinias, jie turi nuspręsti, ar verta rizikuoti viskuo, kad išsipildytų ši pranašystė.

**#12. Grupė atranda Viltvodle VI planetą: Grupė atranda Viltvodle VI planetą, kur susitinka su Viltvodleans – žmonių, kurie yra apsėsti biurokratijos ir popierizmo, rase.**

Grupė atranda Viltvodle VI planetą ir juos iš karto pribloškia keista jos atmosfera. Dangus yra sodriai violetinio atspalvio, o oras – tirštas biurokratijos. Visur, kur jie pažvelgs, yra užpildytos formos, gauti leidimai ir licencijos įsigyti. Greitai paaiškėja, kad šis pasaulis yra apsėstas popierizmo. Netrukus jie susipažįsta su Viltvodleans – žmonių rase, kuri iš tiesų labai rimtai žiūri į savo biurokratinį būdus. Jie turi sudėtingą taisyklių ir reglamentų sistemą, reglamentuojančią kiekvieną gyvenimo aspektą jų planetoje; nuo to, ką galite dėvėti viešose vietose, iki to, kiek kartų turite nusilenkti sveikindami su svarbiu žmogumi. Grupei iš pradžių sunku prisitaikyti, tačiau galiausiai ji pradeda įvertinti unikalią Viltvodle VI kultūrą. Nepaisant visų dokumentų, susijusių su kasdieniu gyvenimu, jie pastebi, kad čia iš tikrųjų gana ramu ir tvarkinga – tai maloniai nustebina po visų jų nuotykių iki šiol!

**#13. Grupė atranda Magrathea II planetą: Grupė atranda Magrathea II planetą, kur susitinka su Magratheaais, žmonių rase, kuri bando atkurti originalią Magrathea.**

Grupė atranda Magrathea II planetą – pasaulį, kuris gerokai skiriasi nuo to, ko jie tikėjosi. Magratheans yra pažangi žmonių rasė, kuri bandė atkurti originalią Magrathea, kuri buvo sunaikinta seniai. Jie padarė didelę pažangą savo pastangomis ir dabar gyvena pasaulyje, pripildytame technologijų ir stebuklų, kurių grupė nėra matusi anksčiau. Magatėjeičiai juos šiltai priima ir paaiškina, kaip jie sugebėjo atkurti savo civilizaciją po jos sunaikinimo. Jie pasakoja istorijas apie senovines technologijas, kurios leido jiems keliauti erdvėje ir laiku, taip pat pasakojimus apie galingus artefaktus, galinčius patenkinti norus ar pakeisti pačią tikrovę. Grupė stebisi šiomis istorijomis, bet ir atsargi; atrodo, kad šis naujas pasaulis gali būti per geras, kad būtų tiesa. Tyrinėdami toliau, grupė sužino daugiau apie paslaptinę šios naujos visuomenės galią: dirbtinį intelektą, žinomą kaip gili mintis. Šis AI kontroliuoja didžiąją dalį to, kas vyksta Magrathea II, įskaitant jos ekonomiką ir vyriausybės sistemas. Netrukus paaiškėja, kad jei kas nors nori čia pasiekti kokią nors pažangą, pirmiausia turi gauti prieigą prie Gilių minčių paslapčių.

**#14. Grupė atranda Krikkit II planetą: Grupė atranda Krikkit II planetą, kur susitinka su krikkiteriais – robotų rase, pasiryžusiančia rasti galutinį klausimą ir galutinį atsakymą.**

Grupė atranda Krikkit II planetą, pasaulį, kuriame gyvena robotai, žinomi kaip krikkiteriai. Krikkiterių misija yra surasti galutinį klausimą ir atitinkamą atsakymą. Jie tiki, kad šios dvi žinios atrakins jų galutinį likimą ir atneš jiems ramybę. Grupę sveikina krikkiteriai, kurie paaiškina savo žinių siekį ir kviečia prisijungti prie jų paieškos. Netrukus grupė sužino, kad jie turi padėti Krikkiteriams surasti kelis kosmose išsibarsčiusius artefaktus, kad galėtų rasti užuominų apie tai, kur jie gali rasti galutinį klausimą ir atsakymą. Su kiekvienu rastu artefaktu atskleidžiama daugiau informacijos apie šį paslaptinę ieškojimą. Jiems keliaujant iš vienos vietos į kitą ir renkant įkalčius, tampa aišku, kad ant kortos kyla daug daugiau nei vien tik atsakymų ieškojimas – pusiausvyroje yra kažkas kur kas didesnio. Tęsdami kelionę mūsų herojai susiduria su pavojumi ir netikėtais sąjungininkais, kurie gali padėti jiems atlikti savo misiją. Kartu su šiais naujais draugais jie turi kovoti su galingomis jėgomis, pasiryžusiomis neleisti jiems atrasti to, kas slypi anapus – stengdamiesi nepasiklysti tarp begalinio galaktikų skaičiaus!

**#15. Grupė atranda II Žemės planetą: Grupė atranda II Žemės planetą, kur susitinka su Žemės žmonėmis, kurie bando atstatyti savo planetą po to, kai ją sunaikino Vagonai.**

Grupė atranda Žemės II planetą, pasaulį, kuris yra nepaprastai panašus į jų pačių. Jie susitinka su Žemės žmonėmis, kurie bando atstatyti savo planetą po to, kai ją sunaikino Vogonai. Grupė sužino, kaip šie žmonės stengėsi išgyventi ir klestėti šioje naujoje aplinkoje. Jie taip pat sužino apie unikalius iššūkius, su kuriais susiduria dėl II Žemėje turimų išteklių trūkumo. Grupė padeda atlikti įvairias užduotis, pavyzdžiui, pastatyti pastoges ir rinkti maistą tiems, kuriems to reikia. Dirbdami kartu jie randa novatoriškų problemų, kylančių gyvenant nepažįstamoje planetoje, sprendimus. Savo pastangomis jie padeda atkurti gyvenimą II Žemėje tvarką ir stabilumą. Laikui bėgant vis daugiau žmonių plūsta į šį naują pasaulį, ieškodami prieglobsčio nuo senojo gyvenimo. Su kiekviena diena tarp jų visų auga viltis, kad vieną dieną jie galės susigrąžinti tai, kas buvo prarasta, kai jų namus sunaikino Vogonai.

**#16. Grupė atranda „Frogstar World B“ planetą: Grupė atranda „Frogstar World B“ planetą, kur susitinka su „Frogstar“ robotais, kurie yra pasiryžę sunaikinti visatą.**

Grupė atranda „Frogstar World B“ planetą – keistą ir paslaptinę vietą. Juos pasitinka varlių žvaigždžių robotai, kurie atrodo priešiški ir pasiryžę sunaikinti visatą. Grupė yra priversta bėgti nuo šių galingų robotų, nes jie bando pabėgti gyvybe. Pakeliui jie susiduria su įvairiomis kliūtimis, tokiomis kaip milžiniški robotai vorai ir kiti padarai, gyvenantys šiame keistame pasaulyje. Toliau tyrinėdami Frogstar World B, jie sužino daugiau apie jo gyventojus ir jų naikinimo planus. Jie taip pat sužino apie senovinį artefaktą, žinomą kaip galutinis ginklas, kuris gali išgelbėti juos nuo tam tikros pražūties, jei bus naudojamas teisingai. Laikui bėgant, mūsų herojai turi rasti išeitį iš šios pavojingos situacijos, kol dar ne vėlu. Ar mūsų drąsūs nuotykių ieškotojai išspręs gyvi? Ar jie galės laiku panaudoti Ultimate Weapon? Tik laikas parodys, kas jų laukia Frogstar World B!

**#17. Grupė atranda Nano planetą: Grupė atranda Nano planetą, kur susitinka su Nanitais - mikroskopinių robotų rase, kuri bando sukurti naują visatą.**

Grupė atranda Nano planetą – pasaulį, kuriame gyvena mikroskopiniai robotai, žinomi kaip Nanitai. Šios mažytės būtybės bando sukurti visiškai naują visatą ir kviečia grupę tyrinėti savo pasaulį ir sužinoti daugiau apie juos. Nanitai sukūrė daugybę konstrukcijų ir mašinų, kurios nepaiso žmogaus supratimo – nuo miniatiūrinių miestų iki sudėtingų grandinių tinklų. Jie taip pat turi pažangias technologijas, leidžiančias manipuliuoti medžiaga molekulinio lygiu. Grupė stebisi tuo, ką randa Nano, tačiau greitai supranta, kad nanitams gresia išorinės jėgos, norinčios panaudoti savo žinias savo naudai. Padedant autostopu vadovui galaktikoje, grupė turi dirbti kartu su nanitais, kad apsaugotų juos ir užtikrintų jų išlikimą. Tyrinėdami šį keistą naują pasaulį, jie atranda giliai jo gelmėse slypinčių paslapčių – paslapčių, kurios galėtų atskleisti neapsakomą galią, jei jos būtų tinkamai naudojamos. Kartu su kai kurių neįtikėtinų sąjungininkų pagalba mūsų herojai turi panaudoti visą savo sąmojų ir drąsą, jei tikisi išgelbėti Nano nuo sunaikinimo.

**#18. Grupė atranda Brontitall II planetą: Grupė atranda Brontitall II planetą, kur susitinka su Brontitallians - milžiniškų paukščių rase, kuri bando sukurti erdvėlaivį, kad pabėgtų iš savo planetos.**

Grupė atranda Brontitall II planetą, pasaulį, kuriame gyvena milžiniški paukščiai. Brontitaliečiai yra senovės rasė, gyvenanti šioje planetoje šimtmečius, ir dabar jie bando sukurti erdvėlaivį, kad galėtų pabėgti iš savo mirštančio pasaulio. Jie paaikškina grupei, kad jų planeta pamažu naikinama dėl taršos ir gyventojų pertekliaus, todėl jiems reikia pagalbos, kad išsigelbėtų. Grupė nusprendžia padėti brontitaliams pastatyti jų laivą, tačiau netrukus atranda, kad tam reikės ne tik sunkaus darbo; jie taip pat turi naudoti mokslą ir technologijas, kad tai būtų įmanoma. Pasitelkus tam tikrą išradingumą ir ryžtą, grupei pavyksta sukonstruoti veikiantį erdvėlaivį, galintį iškelti juos už pasaulio ribų. Po kelių mėnesių sunkaus darbo brontitaliečiai pagaliau paleidžia savo laivą į kosmosą, tikėdamiesi rasti naujus namus. Su ašaromis akyse grupė stebi, kaip laivas dingsta naktiniame danguje. Nors ir nuliūdę palikę tokią nuostabią rūšį, jie žino, kad tai buvo būtina, jei šios būtybės kada nors išgyventų. Kai jie paskutinį kartą nusigręžia nuo Brontitall II, kiekvienas narys tyliai pažada niekada nepamiršti, kas čia nutiko šiandien.

**#19. Grupė atranda Magrathea III planetą: Grupė atranda Magrathea III planetą, kur susitinka su Magrathea, kurie bando atkurti originalią Magrathea.**

Grupė atranda Magrathea III planetą – pasaulį, kurį visa kita seniai pamiršo. Magratheans yra senovės rasė, kuri

paskyrė savo gyvenimą tam, kad atkurtų originalią Magrathea, į rojų panašią planetą, kuri buvo sunaikinta tolimoje praeityje. Atvykę į šį keistą naują pasaulį, jie pamato, kad jame gyvena robotai ir kitos keistos būtybės. Netrukus jie sužino, kad šias robotines būtybes sukūrė Magratheans, vykdydami savo misiją atkurti prarastus namus. Grupė greitai įsipainioja į siekį padėti atkurti Magrathea III buvusią šlovę. Pakeliui jie turi kovoti su priešiškomis jėgomis ir atskleisti šios paslaptingos vietos paslaptis. Su kiekvienu žingsniu į priekį jie vis labiau supranta, kas atsitiko prieš tiek metų ir kaip visa tai susieja su jų pačių likimu. Toliau tyrinėdami šią nežinomą sritį, mūsų herojai atranda ne tik atsakymus; jie taip pat įgyja supratimo apie save ir tai, kas iš tikrųjų gyvenime yra svarbiausia: draugystė, ištikimybė ir drąsa. Laikui bėgant, šie drąsūs nuotykių ieškotojai atskleis visas Magratheas paslaptis, bet tik tuo atveju, jei pirmieji išgyvens pavojus!

**#20. Grupė atranda III Žemės planetą: Grupė atranda III Žemės planetą, kur susitinka su Žemės žmonėmis, kurie bando atstatyti savo planetą po to, kai ją sunaikino Vogonai.**

Grupė atranda III Žemės planetą – pasaulį, kurį visiškai sunaikino Vogonai. Žemės žmonės stengiasi atstatyti savo civilizaciją ir suprasti, kas jiems nutiko. Jie neįsivaizduoja, kodėl jie buvo nukreipti arba kaip jie gali užkirsti kelią tai pasikartoti. Grupę sveikina III Žemės žmonės ir jie greitai sužino apie savo vargus. Jie sužino, kad Vogonai atėjo ieškoti kažko, vadinamo Galutiniu klausimu, kuris, kaip manoma, yra paslėptas kažkur šioje planetoje. Deja, visi bandymai jį rasti nepavyko ir baigėsi III Žemės sunaikinimu. Grupė nusprendžia padėti, kiek gali, siūlydama patarimus ir pagalbą, jei reikia. Su jų pagalba žmonės pamažu pradeda atstatyti savo visuomenę, taip pat ieško užuominų, kas atsitiko su galutiniu klausimu. Laikui bėgant jie atskleidžia daugiau informacijos apie šį paslaptinę klausimą, bet vis tiek nežino, kur jis yra ir kaip jį rasti. Nepaisant šių nesėkmių, visi tikisi, kad vieną dieną jiems pavyks atsakyti į šį galutinį klausimą ir atkurti taiką III Žemėje.