

ENTERPRISE

ONE TWO EIGHT

**JÁTÉKPROGRAM
ISMERTETŐ**

Tartalomjegyzék

Batman	3
Dot Breaker	4
Dot Collector	5
Super-Wordprocessor	6
German is Fun	9
Airwolf	13
Colossal Adventure	13

Kedves Vásárlónk!

A legújabb Enterprise játékok magyar nyelvű leírásával talán még jobban megismeri a nemzetközi piacon is újdonságnak számító programokat.

A programok betöltése

A gép bekapcsolása után a START parancs begépelésével, illetve az F1 gomb lenyomásával töltődik és indul a játék.

Sikertelen betöltést a magnófej elállítódása okozhatja. Ilyen esetben használja az Enterprise magnófej-beállító programot.

Jó szórakozást kíván

a NOVOTRADE RT. - CENTRUM

Batman

Batmannak, a legendás képregényhősnek egy számtalan szobából és folyosóból álló várkastélyban kell összeszednie csodajárművének, a Batcraftnak alkatrészeit. Sajnos, a kastélyban rengeteg veszély leselkedik rá és hamar elvesztheti életét, ha Ön nem segít neki.

A címkép betöltése után megjelenik az első menü, mellyel a képernyő ablakát - kívánság szerint - jobbra vagy balra csúsztathatja. Ez abban is segít Önnek, hogy egy rossz beállítású tévén a megfelelő ablakot beállíthassa. Bármely billentyű lenyomására továbbléphet a bemutatott menü választékaira. Az ENTER billentyű lenyomásával a jelölt funkciót választhatja ki.

A második menüvel újabb választási lehetőségekhez jut. Rögtön elindíthatja a játékot vagy először beállíthatja a Batman vezérléséhez választott tetszőleges billentyűkombinációt. A vezérlés a beépített botkormánnyal történik. Lehetőség van a játék háttérzenéjének beállítására és a vezérlőbillentyűk reakcióküszöbének beszabályozására is.

Batmannak saját Batcraftja alkatrészei összeszedésén kívül néhány egyéb felszerelési tárgyat is meg kell találnia, melyek nélkül számára a várkastély felkutatása örökre lehetetlenné válna. Ezek közé tartozik pl. egy hátizsák a tárgyak cipelésére, a Bat-csizma, aminek segítségével a párkányokra és galériákra is felmászhat, az ide-odarepkedést biztosító hátra szerelhető minirakéta, az esési sebesség csökkentését biztosító fékezőrakéta-öv.

Ezek a felszerelések mindig ugyanabban a szobában vannak. Ha Batman a tárgyakat magához akarja venni, rá kell arra állnia. Aztán megnyomható az előzetesen kiválasztott billentyűkombináció, és a becsomagolt tárgy láthatóvá válik. Éppen így lehet a tárgyat újra lerakni is.

Többször "kis" Batmanok is előkerülnek, melyek hősünknek pl. további gyorsaságot vagy sebezhetetlenséget adnak. Ennek a hatása viszont időben igen korlátozott.

Ha Batman mindegyik életét elvesztette, az is lehetséges, hogy a menün a megfelelő kiválasztással ott folytassa a játékot, ahol abba kellett hagynia. Persze ilyenkor előfordulhat, hogy a felszerelési tárgyak hiányoznak, és ezeket ismét össze kell gyűjteni.

Dot-Breaker

A Dot-Breaker a korábban elterjedt "Break Out" program változata. Mindkét programnál úgy történik a játék, hogy egy ütővel, mely a képernyő alsó szélén látszik és a botkormánnyal ide-oda mozgatható, a képernyő felső részén található, különböző színű téglából álló falnak kell ütni egy labdát. Ha a labda egy követ eltalál, az kifordul a helyéről és a játékos ezzel pontot szerez. A játék célja, hogy a teljes falat kiüsse és ezzel magasabb szintre jusson.

Összességében a Dot-Breakernek kilenc különböző játékfokozata van, melyek a fal kiépítésében, a játékos feladatát könnyítő vagy nehezítő "extrák" számában és milyenségében különböznek egymástól. Ha mind a kilenc képen sikeresen túljut, a játék előről kezdődik, persze a labdák most már érezhetően gyorsabban mozognak.

Az egyes képeken található extrák jelentése:

"DEC" - kő	az ütő kisebbedik
"INC" - kő	az ütő nagyobbodik
"FUEL" - kő	a labda gyorsítása
"LOSS" - kő	a labda lassítása
Bezárt labdák	jutalomlabdák
Gyémántok	plusz pontok
"x4" - kő	pontszorzó
"x5" - kő	pontszorzó

Dot-Collector

A Dot-Collector a játéktérmekek klasszikusának, a "Pac-Man"-nek egyik változata. A játékosnak egy játéktérmekeket kell különböző labirintusokon át vezetni és közben az útjába kerülő pontokat begyűjteni.

Ez önmagában azonban túl egyszerű lenne. Ezért minden labirintusban 4 szörny követi a játéktérmekeket és megpróbálják bekapni. A mi Dot-Collectorunk azonban nem teljesen védtelenül száll szembe a szörnyekkel. Minden labirintusban védekezésül rendelkezésére áll különféle számú erőkapzsula. Ha a Dot-Collector bekap egy ilyen kapszulát, egy időre sebezhetetlenné válik, sőt a labirintus sarkába kergetheti a szörnyeket. A kapszulák hatásidejét a képernyő jobb szélén feltüntetett számláló mutatja. Ha ez nullára esik, a kapszula elvesztette a hatását.

Összesen kilenc különböző labirintuson át folyik a játék. Ha minden szinten sikeresen túljutott, a játék újra kezdődik az első szinten, de mindenképpen nagyobb alapsebbséggel.

A játék irányítása kizárólag a beépített botkormánnyal történik.

Super-Wordprocessor

A program maga egy rendszerbővítés, azaz bár betöltődik, de ezzel nem válik közvetlenül használhatóvá. ":WP" beütésével kell meghívni. A programnak a memóriában való jelenlétét a ":HELP" meghívásával ellenőrizhetjük. Ez közli a pillanatnyilag rendelkezésre álló rendszer-bővítéseket. Az első bejegyzésként ebben a listában ennek a szövegnek kell lenni:

WP Version 2.5 (SUPERWP)

A program használata

A program messzemenően kompatibilis a számítógépbe beépített WP szövegszerkesztővel. Persze mindjárt az elejétől más színekkel és 80 karakteres szöveg-megjelenítéssel jelentkezik be. A felső sorban elhelyezkedő funkcióbillentyűk szerepe némileg módosul:

F1 billentyű	A szöveg betöltése
F2 billentyű	A szöveg tárolása normál "Editor" formátumban
F3 billentyű	A szöveg kinyomtatása. Ez az opció teszi lehetővé az ASCII formátumú kimentést is. Ilyenkor a funkcióbillentyűt követően nem rögtön az ENTER-t kell megnyomni, hanem előbb egy normális EXOS file-nevet, pl.: "A:EXDOS.INI"
F4 billentyű	Útmutató. Egy képernyőoldálnyitájékoztató-kisegítő szöveg jelenik meg. A botkormánnyal lehet benne előre, illetve visszafelé haladni. Az ESC billentyű lenyomásával lehet visszajutni a szövegoldalba.

- F5 billentyű A 40 és 80 karakteres megjelenítések közötti átkapcsolás billentyűje. Használata esetén a beadott szöveg esetleg elveszhet. Ezért a végrehajtás előtt a szándék megerősítést kéri.
- F6 billentyű Szöveg törlése. Ez a billentyű teszi lehetővé a szöveg memória törlését. A tabulátor- és lapszél-beállítások változatlanok maradnak. Megerősítést kér.
- F7 billentyű Ezzel a billentyűvel kell a figyelmeztető hangjelzést ki/be kapcsolni.
- F8 billentyű EXDOS. Ha utána rögtön az ENTER billentyűt is megnyomja, az EXDOS operációs rendszerbe kerül. (Csak floppys változat!) Itt az EXDOS parancsok, mint pl. lemezformátálás, katalógus megjelenítés stb. végrehajthatók. A szövegbe való visszatérés az ESC billentyű lenyomásával történik. Lehetséges, az F8 után és az ENTER előtt bármely más rendszerbővítés használata is, pl. "BASIC" vagy "ISDOS". a beadott szöveg persze elvész.

A Super-Wordprocessor minden egyéb funkciója abszolút azonos a beépített szövegszerkesztőével.

A fent felsorolt funkciók kiegészítéseképpen a Super-Wordprocessorban lehetséges különböző vezérlőkaraktereket a szövegbe beültetni. Ezek aztán kinyomtatáskor különböző írásmódokat eredményeznek. A vezérlőkarakterek használatát könnyű és egyszerű elsajátítani:

- \$1** A nyomtató laphosszának 11 collra állítása
- \$2** A nyomtató laphosszának 12 collra állítása
- \$+** Lapdobás kiadása, azaz az e jelet követő szöveg a következő oldal tetején kerül ki-nyomtatásra.
- \$!** A nyomtató inicializálása. Minden esetle-gesen korábban beállított különleges nyom-tatófunkciót töröl és új oldalt kezd.
(Minden szövegkezdetnél szerepelnie kell.)
- \$\$** Így nyomtatható ki, ha szükséges,
az egy \$ jel maga.
- \$X \$x** Másfél soros nyomtatás be/ki kapcsolása
- \$F \$f** Félkövr írásmód be/ki kapcsolása
- \$U \$u** Aláhuzandó szöveg kezdete/vége
- \$K \$k** Dőltbetűs (kurzív) írásmód be/ki kapcsolása
- \$S \$s** Keskenybetűs írásmód be/ki kapcsolása
- \$H \$h** Felsőindexbe irandó szöveg kezdete/vége
- \$T \$t** Alsóindexbe irandó szöveg kezdete/vége
- \$B \$b** Szélesbetűs szöveg kezdete/vége
- \$D \$d** Kétszeres leütéssel írt szöveg kezdete/vége

Bizonyos vezérlőjelek egymással kombinálhatók. Így pl.
a következő karaktersorozat

\$F\$K\$UENTERPRISE\$u\$k\$f

az ENTERPRISE szónak dőlt-félkövr-aláhúzott
kinyomtatását idézi elő.

A szöveg kinyomtatása nem közvetlenül a karakterek nyomtatóra küldésével történik, hanem először egy ún. "spooler"-tárba kerül. Ez a tár mintegy 8 Kbyte kapacitású, az kb. 4 oldalnak felel meg. Ez azt az előnyt nyújtja, hogy a számítógép igen nagy sebességgel a spooler-tárba teszi a kinyomtatandó szöveget és további műveletvégzésre kész. A nyomtató aztán nyomtatási sebességének megfelelően olvassa ki e tárból a szöveget, miközben ön a szövegtárat már törölte és újabb szövegen dolgozik.

German is Fun

Ezek a programok a számítógép grafikai adottságait használják ki, azért, hogy a német nyelvet egy egyedülállóan érdekes és serkentő módon mutassák be. Hat teljesen különböző képi megjelenítést tartalmaznak szótárkészlettel és hasznos kifejezésekkel, valamint megtanítják Önt, hogyan kérdezze meg az időt és hogyan számoljon németül. A programok korra való tekintet nélkül használhatók, de a diákok, nyaralók és utazók részére különösen ajánlott.

A kazetta mindkét programhoz tartozó hanganyagot tartalmazza.

Az Ön "Könnyedén németül" kazettája két programot tartalmaz a megfelelő hanganyaggal, melyeket az Enterprise számítógéppel együtt kell használni a helyes kiejtés elsajátítása érdekében. A hanganyag a programok után következik, ezért állítsuk le a magnót, ha a program betöltése megtörtént, és távolítsuk el az "EAR" és a "REM" dugót, ha használtuk őket. Ha a kiválasztott program betöltése megtörtént, ezután ez automatikusan fent kiírja a menüt.

Ha most Ön lenyomja a "Play" gombot a magnón, a betöltött programhoz tartozó hanganyag fog elindulni.

A programok fő menüje

1. PROGRAM

- 1.) Az otthon
- 2.) A vidék
- 3.) A tengerpart
- 4.) Az összes kép
- 5.) Számolás - számok
- 6.) EXIT program

2. PROGRAM

- 1.) A kávéház
- 2.) Az utca
- 3.) Az iskola
- 4.) Az összes kép
- 5.) Az idő
- 6.) EXIT program

Ahhoz, hogy a betöltött program egy bizonyos témáját válasszuk csak ki, nyomjuk meg a téma számának megfelelő billentyűt. Ha Ön a négy képi részből választ egyet, a program egy újabb menüt fog megjeleníteni (részletesen lásd alább), s ezáltal lehetővé válik, hogy eldöntse, melyik használati módban fusson a program.

A második program a kazetta ellenkező oldalán található.

"Mode" menü

1. Csak kép-üzemmód

Minden egyes kép megjelenése után feltűnik a megfelelő angol és német szó. Használja a magnót a helyes kiejtés elsajátítása érdekében.

2. Kép teszt-mód

Ez a használati mód lehetővé teszi, hogy ellenőrizze kiejtését vagy a német szavak fordítását. Arra van Önnek lehetősége, hogy angolról németre, vagy németről angolra fordítson. A kép még egyszer megjelenik, de ekkor már csak egy szó (angol vagy német) lesz mellette, és Ön beírhatja a fordítást. Bármilyen rosszul begépelte a betűt megjelenik a hibaszámlálóban, amely a szakaszok végén található. Ön ezt a számlálót is "nullázhatja", ha a kép eltűnt. Ha ebben a használati módban egy "?"-et gépelünk be, akkor automatikusan a következő betű fog megjelenni.

3. Kifejezések

Ez a használati mód 10 általánosan használt kifejezést mutat be. Használja a joystickot vagy az "U" és "D" billentyűt, ha a kifejezések között kíván lépegetni. A kiválasztott kifejezést egy nyíl mutatja a képernyő baloldalán. Leütve a "Space Bar"-t vagy a "C" billentyűt az angol kifejezés német megfelelője jelenik meg. Használja az "X" vagy a "Stop" billentyűt, ha a főmenühöz kíván visszatérni.

4. Képek és kifejezések

Ezen használati mód választása az 1-es és a 3-as mód összevonását jelenti.

Számok - számolás

Ez a szakasz az Egyesült Királyságban használt mértékegységek metrikus megfelelőinek táblázatát mutatja be, majd a számokat 0-20-ig német megfelelőjükkel együtt, utána pedig 20-100-ig tizesével emelkedő sorrendben. A program ezután felkéri Önt, hogy gépeljen be egy hét számjegyű számot, amelyet aztán lefordít németre. A főmenühöz való visszatéréshez nyomjuk le a "Space Bar"-t. Ha egy 10 alatti számot kíván betáplálni, akkor először 0-át kell beírni - például 07-et a 7-es szám esetében.

Az idő

Ez a szakasz a hét napjait és az év hónapjait mutatja be angolul, majd németül, valamint egy óra képe jelenik meg a képen. Ha egy négy számjegyű időpontot gépelünk be az óra 12-es beosztása szerint, akkor a program ezt az időpontot megjeleníti az órán, a német fordítással egyetemben.

Használja a "Space Bar"-t vagy a "Stop" billentyűt, ha vissza akar térni a főmenühöz. Ha egy 10 óra előtti időpontot akar betáplálni, akkor 0-át kell elé gépelni - például 05.30-at a hajnali 5.30 esetében.

Bármikor lenyomva a "Stop" gombot ezekben a szakaszokban, a program visszatér a főmenühöz.

Hanganyaggal kapcsolatos utasítások

A hang-kazettának a következő szakaszai vannak sorrendben felvéve az egyes programok után.

- | | |
|-----------------------------------|-------------------|
| A) 3-as mód szótára | - 4. szakasz/téma |
| B) A kifejezések és képek szótára | - 1. szakasz/téma |
| C) A kifejezések és képek szótára | - 2. szakasz/téma |
| D) A kifejezések és képek szótára | - 3. szakasz/téma |
| E) Szótár | - 5. szakasz/téma |

A hangszakaszok kezdetén egy hangot kelt, amely lehetővé teszi a szalag és a program összehangolását. Válassza ki a program menüjéből az Önnek megfelelő témát és nyomja meg a "Play" gombot a magnón. Mikor meghallja a jelzőhangot, nyomja meg a "Mode" gombot. Ez biztosítja majd a hang és a program összehangolását, de a különböző magnótípusok miatt változhat a lejátszás sebessége, és ezért néha elképzelhető, hogy állítania kell a magnó pillanatnyi állásán. Ehhez fel tudja gyorsítani a programot bármelyik gomb lenyomásával. Ha csak egy pillanatra akarjuk megállítani vagy újra akarjuk indítani a programot, használjuk a "Hold" billentyűt.

Szalagszámláló táblázat

Az alábbi táblázat segíteni fog Önnek, hogy rögzítse az egyes témákhoz tartozó hanganyag kezdetét és befejezését, a magnó számlálója szerint. Ezáltal könnyen megtalálható lesz bármelyik szakasz.

Airwolf

Őn az egyetlen ember, aki képes a felbecsülhetetlen értékű Légi Farkas elnevezésű helikopterrel repülni. A helikopter tökéletes felszereléssel és fegyverzettel rendelkezik, továbbá olyan sebességgel és manőverezési lehetőséggel, amiket még sugárhajtású gépeknél sem alkalmaztak eddig.

Az Ön küldetése harci jellegű. Zaranov tábornok, a mesterbűnöző védelmi rendszerén kell átjutnia, aki tudósok egy csoportját tartja fogva és arra kényszeríti őket, hogy segítsék ördögi tervének végrehajtásában. Zaranov sérthetetlennek hiszi földalattibunkerjét, ám figyelmen kívül hagyta a Légi Farkas különleges adottságait - valamint pilótájának magas képességeit és hidegvérét. A játék fő vonásai közé tartozik a valósághű helikoptermozgás, a gravitáció és a hajtóerő imitálása, valamint a mozgalmasság széles skálája.

Vezérlés

A repülőgép irányításához a beépített joystickot használja, tüzelni pedig a "Space Bar" gomb lenyomásával lehet.

Colossal Adventure

Az "Írási kaland" tökéletesített és teljesebb skálájú verziója az eredetileg kifejlesztett kalandprogramoknak, sőt valószínűleg a legnépszerűbb és rabulejtő kalandprogram, amit valaha is megalkottak.

Eddig is sokan megpróbálkoztak már ezzel klasszikusnak számító játékkal, noha csak néhányaknak sikerült végigjátszani. Azoknak pedig, akik már ismerik egy kicsit a játékot, néhány módosítást iktattunk be anélkül, hogy megváltoztattuk volna a játék nehézségi fokát, ami továbbra is biztosítja ennek a kalandprogramnak a varázsát.

Továbbá egy teljesen új befejezést adtunk a programhoz arra az esetre, ha végül sikerül megállapítani az összes kincs elhelyezkedését. Ez több, mint 20 elhelyezkedési lehetőséget foglal magába, ami viszont további órákra lefoglalja majd Önt.

A történet

Ön egy kocsmában üldögél egy este, mikor az ajtón egy utazástól megfáradt harcos jön be, majd hihetetlen nagy értékű aranypénzzel fizet a kocsmárosnak. Miközben iszik, elmondja, hogy a legendás "Óriás Barlang"-ban járt és sikerült élve visszatérnie.

Az évtizedek során sokan próbálták már megtalálni a híres barlangot, amely nemcsak hihetetlen gazdagság, de elképzelhetetlen veszélyek forrása is. A legtöbben úgy vélik, hogy a történetek csupán a képzelet szüleményei. Mindazonáltal akik felkerekedtek, hogy megkeressék a barlangot, vagy egyáltalán nem tértek vissza, vagy üres kézzel jöttek és érthetetlen történeteket motyogtak óriási kígyókról és sárkányokról.

A kocsmában tartózkodók kinevetik az újonnan érkezett történetét, Ön azonban nem olyan biztos annak hihetetlenségében, mert elég űzött a külseje és nem hajlandó tetteiről sem mesélni. Így, mikor véletlenül meghallja, hogy a többiek lesből meg akarják ölni, majd elvenni az idegen aranyát, egy hátsó ösvényen biztonságos helyre vezeti őt.

Amint elhal az üldözők zaja, a harcos a következőket mondja: "Nagyon köszönöm. Úgy érzem, meg kell jutalmaznom nemes cselekedetéért. A nálam lévő legértékesebb kincset adom önnek - az Óriás Barlanghoz vezető térképet!" Majd az Ön kezébe nyom egy összegyűrt papírdarabot.

Igaz, hogy Ön aranyat remélt, de nem tehet mást, mint megköszöni a látszólag sovány ajándékot és kezét fognak, mielőtt az idegen eltűnik az éjszakában. Ezután Önnek is értelmetlen lenne a környéken maradnia és kitennie magát a többiek haragjának, így az egyetlen lehetőség, hogy a végére járjon, vajon valóban helyes-e a térkép. Összeszed néhány nélkülözhetetlen dolgot és útnak indul.

Az út hosszú és kemény, hegyeken, folyókon, ismeretlen területeken át vezet. Már csak egy napi járásra van az "Óriási Barlang"-tól, mikor egy hatalmas vihar tör ki. Amikor előveszi a térképet, hogy ellenőrizze az utat, egy hirtelen szélroham kitépi a papírt a kezéből és egy közeli folyóba repíti. Az ár gyorsan magával ragadja és hamarosan eltűnik a szeme elől.

Tudja, hogy a Barlang már itt van a közelben. Meg kell találnia, be kell jutnia, majd visszatérnie a kincsekkel. S mikor nekiindul a keresésnek, amely kimondatlanul is gazdagságot vagy halált jelent, eszébe jut az elveszett térkép egyik sarkába vésett figyelmeztetés: "Ne feledje, hogy varázslat munkál a Barlangban!"

Ha elindult a program

A program az összes helyszín leírását megadja, ahova belép. Ezután a gép megkérdezi: "Mi következik?" (What next?) Ekkor Önnek be kell táplálnia egy irányt vagy egy rövid szakaszt, ezáltal a gép tudomására adta, hogy mit tegyen és megnyomja az "Enter" billentyűt.

A programnak meglehetősen nagy terjedelmű szótárkészlete van, de esetenként előfordulhat, hogy több szót vagy kifejezést is ki kell próbálnia, amíg a gép megérti, hogy milyen utasítást akar adni.

ön az idő nagy részét a Barlang felfedezésére fogja fordítani. Azonban nincs szükség arra, hogy betáplálja például azt, hogy: "Menj Keletre", mert a gép már azt is megérti, ha csak az "E" billentyűt nyomja le. A gép a szélrózsa irányainak nyolc pontját ismeri tehát fel: "N, NE, E, SE, S, SW, W, NW", valamint a fel ("U") és a le ("D") irányokat. A többi, viszonylag rendszeresen használható parancs a következő:

- "Szerez" (kardot) - Emeljen fel egy tárgyat
- "Dobj" (lámpát) - Tegye le azt a tárgyat, amit éppen visz
- "Számolj" - Megadja az eddig elért pontokat
- "Leltározz/Nyilatkozz" - Elmondja, hogy éppen mi van önnél.

Ne felejtse el lenyomni az "Enter" billentyűt minden egyes parancs betáplálása után.

Három speciális parancs van, amit valószínűleg hasznosnak fog találni. Ezek a következők:

- "Távozás" - Abba hagyhatja a játékot bármilyen állásnál, és megkapja a lehetőséget, hogy új játékot kezdjen, ha kívánja.
- "Védés" - Megvédi a magnóban lévő játékot a pillanatnyi állásnál. Tegyen új kazettát a magnóba és nyomja meg a "Record" gombot, mielőtt a "Védés"-t használja.
- "Visszaállítás" - Ez egy korábban megvédett játékot indít újra, amit ezáltal tovább játszhat. Tekerje vissza a szalagot addig a pontig, ahol megvédte a játékot, táplálja be a "visszaállítás"-t és nyomja le a "Play" gombot a magnón.

Az "Őriás Kaland"-ban szinte mindennek megvan a maga célja. Ahhoz, hogy megszerezzünk egy kincset, egy varázsszót kell használnunk, de ehhez a szóhoz egy közeli szoba fogja megadni a kulcsot.

Ahhoz, hogy elérjünk a játék végére, az összes kincset fel kell fedoznünk. A program, ha ez sikerült, automatikusan belépteti önt a végjátékba. Ezért mindig tudni fogja, hogy van-e még olyan kincs, amit nem talált meg.

Minden kincs megtalálásáért pontot kap, extra pontot pedig akkor, ha vissza is viszi őket a házba. Különböző dolgokért kaphat még pontot a játékban, de ha megölik, pontot is veszíthet. Ahhoz, hogy a lehető legmagasabb pontszámot érje el, úgy kell befejeznie a játékot, hogy egyszer sem használja a "Védés/Visszaállítás" billentyűket.

Az "Óriás Barlang" felfedezéséhez ajánljuk, hogy készítsen egy térképet. Ennek különösen akkor látja majd hasznát, ha eltéved egy labirintusban.

Azt se felejtse, hogy egy olyan helynek, amelybe mondjuk keletről lépett be, nincs mindig kijárata nyugat felé. Továbbá érdemes többször is megpróbálkozni ugyanazon helyen egy iránnyal. Ne felejtse, hogy varázslat munnkál az "Öriás Barlang"-ban!

Ha végképp elakad és nem tud tovább haladni, megkaphatja a megoldási kulcsot a program készítőitől, címük: Level New Computing, 229 Hughenden Road, High Wycombe, Bucks. Kérjük, küldjön felbélyegzett és megcímezett válaszborítékot is.

Felelős kiadó: Rényi Gábor, a NOVOTRADE RT. igazgatója
Felelős szerkesztő: Molnár M. Attila
Szerkesztette: Bokor Gábor
Készült: az A. E. Nyomdában, 4500 példányban, 1987-ben

NOVOTRADE

