

ENTERPRISE

ONE TWO EIGHT

**JÁTÉKPROGRAM
ISMERTETŐ
FÜZET II.**

Tartalomjegyzék

Space Pirate	... 1
Submarine Commander	... 1
Happy Numbers	... 4
Happy Letters	... 5
King of the Castle	... 7
Animal, Vegetable, Mineral	... 8
Chess	... 9
Tombs of Doom	... 10
Jammin	... 11
Superpipeline	... 11
Grid Trouble	... 12
Star Strike 3D	... 12

Space Pirate

A Space Pirate egy német nyelvű kalandprogram az ENTERPRISE 128-ason.

2140-ben játszódik. Te vagy Auron, és mindenféle veszély fenyeget a kozmosz és az idegen civilizációk lakói részéről, akiket az Universum császára egy feladat végrehajtásával bízott meg. A marik, Marlo bolygó lakói foglyul ejtenek, és most meg kell próbálnod a Föld megsemmisítését szolgáló harci bolygó építési tervrajzát ellopnod.

Próbálkozásaid során bárhova jutsz, német nyelvű információkat kapsz. Figyelmesen olvasd el, értsd meg, aztán dönts, merre tovább!

Ha jól csináltad, nemcsak a tervrajzot lophatod el, hanem német tudásod is gyarapítod.

Submarine Commander

Üdvözljük a 996-os U-Boot fedélzetén. A hajó hossza 66,5 méter, szélessége 6,2 méter. Az ön küldetése, hogy elsüllyessze az ellenséges haderők hajókonvojait, amelyek valahol az Atlanti-óceánon hajóznak.

Ezek a konvojok a térkép bármely részén elhelyezkedhetnek. Sőt az is előfordulhat, hogy egy darabig láthatatlanok maradnak, mert még a kikötőben időznek. Ezért Önnek a partmenti részeket is át kell kutatnia, hogy megtalálja az ellenséget.

A tengeralattjáró maximális felszíni sebessége 17 csomó, de ha a felszín alatt halad, csökken a sebessége. Minél

gyorsabban hajózik, annál több üzemanyagot használ fel. A sebesség és az elhasznált üzemanyag egyaránt a képernyő alján ellenőrizhető.

A hajó útvonalát egy, a 0 és a 360 közötti szám beírásával lehet meghatározni. Ez az a szög, amely a mindenkori helyzettől való elmozdulás mértékét jelzi. Hogy könnyebb legyen, mindig lát majd egy jelzést, amely az útirányt mutatja, ha az "útvonal módosítás" ("Alter Course") lehetőségével él.

A hajó maximális merülési mélysége 150 méter. Ha a felszínen van és 65 tengeri mérföldes körzeten belül ellenséges hajó található, megszólal a vészjelző. Mikor ezt meghallja, legalább 11 méter mélyre kell merülnie, különben fennáll a veszélye, hogy megtorpedózzák a hajóját.

Ha elérte a biztonságos mélységet, meghallja az ellenséges hajók hangját. Ez a hang az adás pontjától számított 150 tengeri mérföld sugarú körben terjed.

Ha a tengeralattjáró nem süllyed 20 méternél mélyebbre, akkor a biztonságos oxigénutánpótlás egy külső csövön keresztül történik. A hajó mindenkori mélysége a képernyő alján látható.

Mikor eldöntötte a sebességet, a mélységet és az útvonalat, kapcsoljon az "automata irányítás"-ra ("Autopilot"). Ez ekkor megkérdezi öntől, hogy hány mérföldet kíván a megadott útvonalon haladni, majd automatikusan odaviszi a hajót. De azt se felejtse el, hogyha partközelsben hajózik, óvatosnak kell lennie, különben könnyen zátonyra futhat. Ez pedig azt jelenti, hogy értékes készletei kiapadhatnak, vagy még rosszabbat, lehet, hogy annyira beszorul a hajó, hogy lehetetlen lesz kiszabadítani. Ebben az esetben a küldetés sikertelenül fejeződik be.

A játék határait az Atlanti-óceán térképe jelenti. Minden felosztás 500 tengeri mérföldet ölel fel. A térképen található fehér kereszt jelzi az Ön

anyahajóját. Ide időnként vissza kell térnie, hogy újratankoljon és további készleteket, illetve torpedókat vegyen fel. A fehér tengeralattjáró-szerű tárgy mutatja hajójának helyzetét, a vörös kereszt pedig az ellenséges konvojokat képviseli. Ne felejtse, ha ezek éppen nem az Atlanti-óceánon hajóznak, nem láthatja őket. Így az is előfordulhat, hogy a játék elején egyetlen konvojt sem lát a képernyőn.

Mikor készenlétbe helyezi a torpedókat, a képernyő a periszkópon keresztül látható képet fogja mutatni. Ezt csak akkor tudja használni, ha a hajó a felszín alatt van, de 20 méternél mélyebbre nem merülhet ilyenkor. A látómező 40 fok - vagyis 20 fok minden irányba. Ha nem látja tisztán az ellenséges hajót, használja a "C" billentyűt, s ezáltal javíthat az útirányon. A torpedó kilövésekor az "F" gombot kell megnyomni, a periszkóp eltüntetéséhez pedig az "Escape" billentyűt használja.

A tengeralattjárón található rádió is segít a hajók nyomonkövetésében. Legtöbbször semmit sem fog hallani, de ha a hajók a közelben vannak, a rádió amúgyis haszontalannak bizonyulhat.

A hadműveletekről bármikor jelentést kérhet, ilyenkor az "E" gombot kell megnyomni. Ez tudtára adja a megmaradt hajók számát, valamint az anyahajó koordinátáit és a tengeralattjárótól való távolságát, de ugyanakkor feltünteti a területen lévő összes ellenséges hajó koordinátáit is.

A helyzetjelentést, amely a kiírt szöveg végén található, érdemes figyelmesen elolvasni. A radar és a térkép használata a beépített joystick által válik láthatóvá.

Bármelyik használati módból való kilépés az "Escape" billentyűvel történhet.

Összefoglalva, a lehetséges használati módok a következők:

1. Navigáció
2. Radar
3. Torpedó kilövés
4. Rádió
5. Hadművelet jelentés

A navigációs módozatok a következők:

1. Sebesség változtatása
2. Útvonal változtatása
3. Mélység változtatása
4. Automata irányítás
5. A térkép megtekintése
6. A navigáció befejezése

Ezt a programot az Entersoft Ltd. bocsátotta ki (cím: 37. Bedford Square, London, WC1), ezért tilos a programot vagy annak bármely részét írásos engedély nélkül lemásolni. Üzletpolitikánk állandó javítása érdekében fenntartjuk a jogot bármely termin előzetes bejelentés nélküli módosítására.

Happy Numbers

A számok felismerését és a számolást megkönnyítő játék 3-5 éveseknek.

A beadott és kért számok az adott számjegy képe mellett virágokként jelennek meg.

Opciók

1. Hangerő
2. Számnagyság (1-19 között)
3. Új számbillentyűk kijelölése. Kisgyereknek könnyebb például a funkcióbillentyűk használata.
4. A kijelzett virágok mintájának megadása.

A játék során sorban vagy véletlenszerűen lehet a számokat kérni.

A beállítások után elkezdődik a játék, megjelenik az első szám. A játékosnak a számnak megfelelő billentyűt kell annyiszor lenyomni, amennyi a szám értéke. Ha befejezte, az ENTER billentyűt kell lenyomni. Ha túl sok lenne a virágokból, de még az ENTER nem lett leütve, akkor figyelmeztető hangjelzést kapunk. Ekkor az ERASE gombbal még eltüntethetők a felesleges virágok.

Ha az ENTER lenyomása után nem megfelelő a virágok száma, akkor a virágok kifakulnak. Ha helyes, akkor a képernyőn lévő arc mosolyog és egy kedves kis dallam csendül fel.

A szökőz billentyű leütése megadja a helyes választ.
A STOP visszavisz a főmenühez.

Betöltés

A gép kikapcsolt állapotában helyezzük be a BASIC cartridge-t.

Bekapcsolás után helyezzük be a magnóba a játékkazettát, majd nyomjuk le a számítógépen az 1-es funkcióbillentyűt (START) és a magnó PLAY gombját. A betöltés kb. 3 perc, miután a játék automatikusan elindul.

Happy Letters

Betű felismerő és megkülönböztető játék.

Három-hat éves korúaknak, valamint kisiskolásoknak ajánlott, iskolai foglalkozásra is.

A játék célja, hogy segítse a kis- és nagybetűk felismerését, megkülönböztetését. Ezt játékos formában mókás halak és éhes krokodilok segítségével teszi, így hosszabb időre is sikerül a kisgyerekek figyelmét lekötnie.

Főmenü

1. Kisbetűk felismerése
 2. Kisbetűk/szavak felismerése
 3. Kis- és nagybetűk megkülönböztetése
 4. Nagybetűk megkeresése, a billentyűzet
 5. Kis- és nagybetűk leütése a billentyűzeten
-
1. Ötös csoportokban választhatunk betűket, pl. ha A-t adunk meg, akkor A-tól E-ig, ha pl. B-t, akkor B-F között kell a betűket felismerni (angol ABC).
Először meg kell adni a játékos nevét, így a kisgyerek gyakorolhatja saját nevének leírását. A beadást az ENTER billentyűvel kell befejezni.
A képernyő középső oszlopában egymás alatt megjelenik öt betű, mellette soronként mozgó másik betű. Ha a mozgó betű egy sorba ér a vele azonos betűvel, akkor le kell nyomni az ENTER billentyűt. Jó választás esetén a kép jobb szélén azonos sorban álló halacska kiúszik és jóízűen elfogyasztja a betűt, miközben a számítógép egy barátságos kis dallamot játszik, majd a játék folytatódik. Rossz választás esetén "oh-on" hangjelzést kapunk. Másodszori hibázásra az eltalálандó betű halacskája úszik be, rosszkedvűen megeszi a betűt és sértődött piros színt vesz fel. Ha elfogyott az összes betű, megjelenik a krokodil, amely csak a piros halacskákat tudja megenni, a zöldeket nem, mert azok elúsznak előle.
 2. A játék megegyezik az elsővel, azzal a különbséggel, hogy itt a betűk rövid értelmes szavakat alkotnak.
 3. Kis- és nagybetűk keverve szerepelnek.
 4. Billentyűket kell megtalálni és leütni. A keresési idő beállítható. Ha sikerült az adott időn belül

megtalálni a keresett gombot, akkor dícséret (mosolygó arc), egyébként pedig grimasz jár és "oh-oh" dorgálás.

5. Meg kell találni a megfelelő kis/nagybetűhöz annak nagy/kisbetűs párját. Pl.: A-a; f-F stb.

Betöltés

A gép bekapcsolása után a START parancs begépelésével, illetve az F1 paranccsal töltődik és indul a program.

King of the Castle

Sir Lancelot remekbe szabott feladatot kapott: az öreg király, aggódván, hogy örökös nélkül marad, szépséges lánya kezét ígérte annak a lovagnak, aki két napon belül a legdrágább ajándékkal tér vissza kastélyába. Lancelot elhatározta, hogy felderíti a "Spooky Castle"-t.

A játék akkor kezdődik, amikor Lancelot belép a kastélyba s megpróbál minél több kincset összegyűjtve elmenekülni.

Irányítás: joystick

G	=	Get	(felvesz)
D	=	Drop	(eldob)
T	=	Trade	(cserél)
E	=	Examine	(megvizsgál)

Betöltés

A gép bekapcsolása után a START parancs begépelésével, illetve az F1 paranccsal töltődik és indul a program.

Animal, Vegetable, Mineral

Egyszerű barkochba játék, melyben a gép kérdez és igyekszik a gondolt dolgot kitalálni. A gép "tudás készletét" magunk is növelhetjük.

Főprogram: a kazettán kevés kitalálni valót tároltak arra számítva, hogy majd a felhasználó tölti fel a rendszert.

Menüpontok

1. Ki kell választani az első csoportot (növény, állat, ásvány), ezután kell a kiválasztott csoport egy konkrét tagjára gondolni.
A gép elkezd kérdezni a csoportnak megfelelően, mi pedig csak az igen vagy nem angol megfelelőivel (yes, no) válaszolhatunk.
2. Az új kitalálandó szavak és a hozzájuk tartozó kérdések beadása.
Meg kell adni a kitalálandó dolog csoportját, nevét és a hozzávezető kérdések sorozatát, valamint az igen-nem elágazódási rendszert.
Ha elkészült, mentse ki tetszőleges név alatt az adatfile-t kazettára.
3. Adatfile betöltése. Be kell helyezni a magnóba a megfelelő kazettát, majd be kell állítani a szalagot a file elejére. Ezekután - a menüopció kiválasztása után - adja meg a file nevét és ENTER, majd nyomja le a magnó PLAY gombját. Betöltés után újra a főmenü jelenik meg.
4. Eredményjelző, amely nyilvántartja a 6 legjobb játékost, a válaszok gyorsaságát, a kérdések számát.
5. Törlés. Mód van a kazettán lévő adatfile törlésére.
6. Kérdések javítása.

- N = következő kérdésre, illetve elágazásra lép
- A = javítható a kérdés vagy a válasz
- R = elágazási fa áttekintése,
vajon a kérdések és válaszok valóban
elvezetnek-e a kívánt objektumhoz

7. Hangerő beállítása.

Betöltés

A gép kikapcsolt állapotában helyezzük be a BASIC cartridge-t.

Bekapcsolás után helyezzük be a magnóba a játékkazettát, majd nyomjuk le a számítógépen az 1-es funkcióbillentyűt (START) és a magnó PLAY gombját. A betöltés kb. 3 perc, miután a játék automatikusan elindul.

Chess

A CYRUS II. sakkprogram a számítógépes sakkprogramok között igen előkelő helyet foglal el a játék erőssége és magasszintű problémamegoldó képessége miatt.

A figurák mozgatása

A beépített joystick segítségével egy négyzetet mozgathatunk a táblán, ezt a négyzetet ráállítjuk arra a figurára, amelyiket mozgatni akarjuk, az ENTER gomb lenyomásával kijelöljük, majd a mozgatható négyzetet a figura új pozíciójára visszük és egy újabb ENTER lenyomásával közöljük a géppel, hogy ide tegye.

Egyéb szolgáltatások

A SPACE billentyű lenyomásával térhetünk át a MENU üzemmódba. Itt láthatjuk az eddig megtett lépéseket és a különböző parancsok listáját.

- H - lépésjavaslat kérése
- +/- - játékerősség növelése/csökkentése
- U - két játékos
- F - visszalépés törlése
- S - adott állás beállítása
- ESC - Új játék
- M - ne gondolkozz tovább
- I - invertálás
- A - játssz magad (feladatmegoldás)
- R - visszajátszás

Betöltés

A gép bekapcsolása után a START parancs begépelésével, illetve az F1 paranccsal töltődik és indul a program.

Tombs of Doom

A játék során különféle lényekkel kell megküzdeni a sziklaüregben, hogy a végső leleplezésig eljuthass.

A kulcs minden titok nyitja.

Egyre nehezebb pályán, Újabb és Újabb szörnyekkel megküzdve éred el célodat - ha jók a reflexeid és ügyesen méred fel lehetőségeidet.

Mozgás a beépített botkormányal, tüzelés a SPACE billentyű leütésével.

Jammin

Tóbiás, az érzékeny lelkű zenész és komponista nagy bajba kerül.
Segíts rajta!

Szabadítsd ki a zűrzavarból, vezesd el a hangszerekhez és meglátod, Tóbiás kedves zenével hálálja meg a segítséget.

Mozgatás a beépített botkormánnyal, ugrás a SPACE billentyűvel.

Superpipeline

A sivatagban kanyargó olajvezeték sűrűsége éri.

A műszaki személyzet hamar rájön, hogy nem mulasztás történt, szándékos rongálásról van szó.

Az első hírek ijesztő lények, érdekes figurák felbukkanásáról szólnak ... de az olaj folyik, folydogál, el a sivatagba.

A társaság felbérelt a fékezhetetlen és rettenthetetlen supermant, aki igazi fegyverhős és egy műszaki zseni.

A játék során az egyre nehezebb vonalvezetésű pályán kell a hibát kijavítani, miközben egyre több és több ellenféllel kell megküzdeni.

Grid Trouble

A játék célja, hogy a kijelölt rácsos pályán minél nagyobb területet lefoglaljunk.

Egyre nehezebb feladatok elé állhat, ha már túljutott egy pályán.

A szellemek és különböző szörnyek bonyolítják a feladatot.

Ez már túlmutat a piff-puff feladatok megoldásán, ahol inkább a reflex számít. A pontok begyűjtéséhez nagyon sok logika és kombinációs készség szükséges. Ezzel lett népszerű a Grid (rácsos) játék is.

Star Strike 3D

Küldetésed az, hogy behatolj az ellenséges erődítménybe és megsemmisítsd a központi reaktort. Fel tudod-e venni a versenyt az ellenfél űrhajójával és feladatodat végre tudod hajtani?

Küzdelem a világűrben, küzdelem a káprázatos színű folyosón, a hipertérben és mindenütt, a soha-el-nem-fogyó ellenfelekkel.

A játék grafikája remek térélményt nyújt. Az űrsikló mozgásának megfelelően fordulnak, illetve mozdulnak a folyosók, a bolygó felszínén lévő építmények és a szembe jövő objektumok.

A csúcspont a STEREO hang, amit kierősítve vagy fülhallgatón élvezhetünk a legjobban.

Négy nehézségi fokon játszhatunk. Mozgatás a beépített botkormánnyal, tűz a szokoz billentyűvel.

Az F2 billentyű lenyomásával megszakíthatjuk a játékot.

A hang ki- és bekapcsolása az F3 billentyűvel történik.

