

ENTERPRISE

ONE TWO EIGHT

**JÁTÉKPROGRAM
ISMERTETŐ
FÜZET IV.**

Tartalomjegyzék

Sorcery	 1
Devil's Lair	 1
Heathrow	 2
Land of Havoc	 2
Spanish Gold	 3
Five in a Row	 3
Wordhang	 4
Steve Davi's Snooker	 6
Castle of Dreams	 7
Games Pack One	 8
Fantasia Diamont	10
Colossal Adventure	14

A sötét középkorban vagyunk. A népet az ördögi Szellemidéző szolgátságban tartja, és sátáni szolgálai kegyetlen rémtetteket hajtanak végre nevében.

De még van egy reménysugár - ez vagy Te, az utolsó nagy varázslók egyike. Régóta dolgozol egy ódon kastélyban egy misztikus feladaton, hogy a mágia segítségével szállj szembe a nálad alacsonyabb rendű Szellemidéző praktikáival.

A Föld végzetét azonban már nem sokáig tudod hátráltatni. Ugyanis három varázsló társadat elfogta és Stonehenge-be hurcolta a Szellemidéző, hogy ott kegyetlen véráldozatot végrehajtva rajtuk megnövelje varázserejét, ami így nagyobb lett, mint a Tiéd...

Betöltés

A játék betöltése és futtatása előtt húzzuk ki a BASIC cartridge-t!

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

Devil's Lair

AZ ÖRDÖG TANYAJA

Az ördög tanyáján csapdába estél. A barlangokkal teli labirintusban az összes kulcsot meg kell találnod, hogy véglegesen megmenekülj fogvatartód karmai közül.

Vigyázz! Keresgélés közben erőd fogy, enned és innod is kell! Csak így tudsz kijutni a 16 trükkös barlangból.

Kezelés

Mozogni a beépített joystickkel tudsz, ugrani a SPACE billentyűvel lehet.

Betöltés

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

Heathrow

A Heathrow repülőtér légiforgalmának földi irányítója lehetsz. A repülőgépek az előírásnak megfelelően bejelentkeznek, közlik az uticéljukat, le- és felszállási kérelmüket.

Nagyon kell figyelned, hogy véletlenül se terelj több gépet ugyanabba a légifolyosóba vagy leszállópályára, mert ennek mindenképpen katasztrófa lesz a vége!

Betöltés

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

Land of Havoc

A PUSZTULÁS FÖLDJE

A Sötétség urai megszállták ezt a földet; a Te feladatod a gonoszok elűldözése és a jók megmentése. Ehhez sok segítséget találsz utad során, de sok ellenséggel is meg kell küzdened.

A Sötétség urainak titka egy ládában elrejtve található, a lidérces kastélyok közül valamelyikben, de előbb meg kell találnod az eszközt, amivel ki lehet nyitni.

Vezérlés

A figura irányítása a beépített joystickkel történik, löni a SPACE billentyűvel lehet.

Betöltés

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

Spanish Gold

SPANYOL ARANY

A Spanish Gold egy izgalmas történet, amely arra ösztönzi a gyerekeket, hogy maguk írják meg az érdekes befejezést. A gyerekek szeretnek magukról írni, s itt most önmagukat, barátaikat, állatkáikat, nagybácsijukat helyezhetik a főszerepbe.

Történeteiket jól ismert helyszínekre helyezhetik, és valódi vagy kitalált élményekkel tehetik izgalmassá a saját meséiket. A Spanish Gold mesesorozatként is használható.

Betöltés

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

Five in a Row

ÖTÖT EGYMÁS UTÁN
(AMŐBA)

Ez a játék egy logikai táblás játék. Ketten játsszák, fehér és fekete korongokkal. Felváltva helyeznek figurát

a tábla rácspontjaira. A feladat: öt saját figura elhelyezése egy sorban, oszlopban vagy átlóban közvetlenül egymás mellett.

A beépített joystick segítségével egy csillagot mozgathatunk. Ha a csillag azon a helyen áll, ahová a figuránkat helyezni akarjuk, akkor az ENTER gombot kell lenyomni.

A játék szolgáltatásai

- L - szintválasztás
- N - új játék
- M - lépjél helyettem
- B - visszaléptetés
- F - visszalépés törlése
- P - játékosok száma

Betöltés

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

Wordhang

SZÓPÓKER

A játék célja: 250 tárolt szóból egyet betűnként kitalálni. Rossz válaszok esetén egy akasztott emberke testrészei jelennek meg a képernyőn. 10 hibás válasz után kialakul a teljes kép, és Te vesztettél...

A "wordstorno" nevű segédprogrammal lehet új szavakat tárolni későbbi kitalálásra.

Opciók

1. Ha ketten játszanak, akkor egymásnak adhatnak fel kitalálandó szavakat. Az első játékos beadja a szót, majd az ENTER leütésére a másik játékos kitalálhatja.

2. A program betöltésekor a "LIST1" adatfile is betöltődik, amely 60 szót tartalmaz. A gép ebből választ egyet, majd elkezdődik a játék.
A képernyőn megjelenik az akasztófa és a kitalálandó szó betűinek helyén kötőjelek. Be kell adni a szerintünk helyes betűt. Ha az jó, akkor a kötőjel/ek helyén megjelenik a betű és a beadást folytathatod. Ha rossz betűt adsz meg, akkor az emberkének egy újabb testrésze jelenik meg. Ha sikerült kitalálni a szót, rövid dallamot játszik a gép.
Ha betűt kérsz a géptől, nyomd le a "§" billentyűt. Ezután azonban már csak háromszor hibázhatsz.
3. Gondolkodási idő beállítása 1 és 60 másodperc között. Megadható egy betű kitalálásának ideje. Ha ezalatt egyet sem adtál meg, hibás beadást regisztrál a program.
4. Új szavak betöltése kazettáról. Be kell tenni a magnóba a megfelelő kazettát, rá kell állni az adatfile elejére, meg kell adni a file nevét, majd ENTER, ezután pedig le kell nyomni a magnó PLAY gombját.
5. A legjobb 6 játékos listája.
6. Hangerő beállítása.

Betöltés

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

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

Steve Davis's Snooker

Játsszon a világ legjobb játékosával!

Ez a program a snooker (a biliárdjáték 22 golyóval játszott változata) élethű szimulációja.

A fontosabb vezérlőbillentyűk

A kurzor mozgatására a beépített joystick vagy az O (bal), P (jobb), Q (fel) és A (le) billentyűk szolgálnak.

ENTER - utasítás végrehajtása

Shift + N - új játék

Shift + R - utolsó lökés ismétlése

Shift + C - a lökés paramétereinek megváltoztatása

A játék menete

1. Helyezd a dákót a golyóhoz (a kurzor mozgatásával).
2. Add meg a lökés irányát (a kurzort vidd az asztalon oda, ahová a golyót akarod irányítani).
3. Állítsd be a lökés erősségét (a kurzor jobbra vagy balra mozgatásával).
4. Állítsd be azt a szöget, ahogy a dákóval el akarod a golyót találni (a kurzor mozgatásával).
5. A fentiek beállítása után üsd le az ENTER billentyűt. Szabálytalan lökésnél a gép "Play Again" kérdésére adható válaszok:
Y - lökés megismétlése
N - nem ismétli a lökést.

Szabályok

A lyukba mindaddig a piros golyókat kell belökni (egy más színűvel követve), amíg el nem fogynak.

Utána - ugyanilyen módon - sorrendben a sárga, zöld, barna, kék, rózsaszín és fekete golyókat kell a lyukba küldeni.

Ha a sorozatot szabálytalan lökés szakítja meg, büntető pontokat kapsz.

A töltetés mértéke:	
sárga, zöld vagy barna golyónál:	4
kék golyónál:	5
rózsaszín golyónál:	6
fekete golyónál:	7

Betöltés

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

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

Castle of Dreams

A szöveges, grafikus kalandjátékok egyik legnépszerűbb programja. Nem csak megragadó története, de érdekes cselekménye teszi izgalmassá.

A helyszín egy Artur király korabeli elvarázsolt kastély, ahol Klingsor mágus minden fortélyt bevetve küzd ellened.

De segítségedre van Kundry mester, a tapasztalt bölcs.

Ezek a nevek Wagner "Parsifal" operájából ismertek, a játék cselekménye a görög Pandora szelencéjének történetén alapul.

Hogy mi lesz ebből? Egy izgalmas kalandjáték, melynek minden helyzete (helyszíne) egy-egy problémamegoldó feladat, melyben egy eldugott tárgyat kell magadhoz venni és a kastélyban továbbmenni.

A következő billentyűket használhatod:

- N észak
- S dél
- E kelet
- W nyugat
- H help (Kundry mágus megidézése)
- T felvenni egy tárgyat
- L letenni (eldobni) egy tárgyat
- S kicserélni (egy másikra) a nálunk levő tárgyat
- C a játék folytatása
- P ha megpróbálsz valami közelebbit megtudni helyzetetről
- X a jobboldali figura cseréje a baloldalival
- F ha mindenen túljutottál, a rejtett tárgyat így nyerheted el.

Games Pack One

Eddie the Exterminator

Ede, az Exterminátor a katakombákban elindul, hogy meglegelje az Ésak Gyémántot.

A gyémántot rejtő ládát csak kulccsal lehet kinyitni.

A katakombákban aknák, elektromos árammal töltött kerítések és óriás robotok őrzik a gyémánthoz vezető utat.

A külső vagy beépített botkormánnyal irányítható játékban cél a gyémánt megszerzése. Minden ellenfél legyőzése után jutalompont jár.

Nagyon sok kulcsot be lehet gyűjteni, de csak egy nyitja az utolsó ajtót.

A legügyesebb játékosok felírhatják nevüket a Halhatatlanok Csarnokában.

Windsurfer

Veszélyes terroristák bombákat helyeztek el a szigetvilágban, 10 különböző szigeten. A bombák hamarosan felrobbannak és megsemmisítik az egész szigetvilágot.

Te kaptad a kormány terroristaellenes bizottságától a feladatot, hogy hatástalanítsd a bombákat.

Az óceán ezen a vidéken annyira zátonyos, hogy csak vindszörffel tudod a szigeteket megközelíteni. Szörfödöt a beépített joystickkel tudod irányítani.

Vigyázz, a szigeteket is korallzátony veszi körül!

A bomba hatástalanodik, ha eléred a szigetet - egy veszéllyel kevesebb.

Feladatod teljesítésére három életed van. Sok szerencsét!

A program betöltése

A gép bekapcsolása után a START parancs begépelésével, illetve az F1 gomb lenyomásával tölthető és indítható a program.

A történet

Évekkel ezelőtt egyik ősöd megtalálta a Földön valaha is létezett legnagyobb gyémántot. Ez, a később "Fantázia Gyémánt" néven ismertté vált drágakő már-már családi ékszerré vált. Csodálatos ragyogása miatt tolvajok célpontja is lett, és sajnos a legutolsó lopási kísérlet eredménnyel járt.

Megtudod, hogy az ellopott ékszert a folyó tulsó oldalán őrzik egy hatalmas kastélyban. Hogy visszaszerezd, megbízod Borist, a Mesterdetektívet.

A titokzatos őr azonban, aki a kastély termeit és folyosóit őrzí, elfogja őt. Az egyetlen lehetőség, hogy magad indulj útnak a mesés drágakő és Boris kiszabadítására.

Küldetésed során különféle szereplőkkel találkozol, akik vagy segítenek, vagy akadályoznak - pillanatnyi nangulatuktól függően - akciódban. Egyik részük meglenetösen céltudatos, ezekkel okosan kell bánnod. Egy másik részük bizonytalanul viselkedik. Nem mindegyikük lesz ellenséges.

A sikerhez nélkülözhetetlen, hogy együttműködj ezekkel a szereplőkkel. Lesznek olyan pillanatok, mikor képtelen vagy tovább haladni a segítségük nélkül, mert olyan dolgokat kell végrehajtani, amire Te nem vagy képes.

Például begépeled: SAY TO ELF "GET KEY" (Mondd a törpének, szerezz meg a kulcsot). Persze nincs rá biztosíték, hogy az illető segíteni fog. Viszont annyiszor próbálkozhatsz, ahányszor akarsz. Ha egy szereplő megtagadja a segítséget, az történhet azért, mert egyáltalán nem akar segíteni, de lehet, hogy csak azért, mert éppen akkor, abban a pillanatban nem akar együttműködni veled.

Mikor belevágsz a kalandba, még egészen gyenge leszel. A legtöbb szereplő erősebb lesz nálad. Ezért meg kell gondolnod, hogy kivel veszed fel a harcot! Erődet úgy növelheted, hogy állandóan eszel és iszol. Folyamatosan kell táplálkoznod, mert ahogy haladsz előre, úgy gyengülsz. Erőnlétedtől függ, hogy hány tárgyat tudsz felvenni, megfogni. Legyengülve a legkönnyebb tárgyat sem tudod felemelni, pedig lehet, hogy éppen táplálékot tartalmaz!

A program kezelése; a játék

A Fantázia Gyémánt képernyője két egymástól elkülönített mezőre oszlik. A felső - nagyobb - részen a saját és a többi szereplő mozgását követheted, miközben a környezetről is kapsz információkat. Ebben a mezőben láthatod a kalandjáték néhány színhelyét is.

Az alsó rész az "input" betáplálására szolgál, de a számítógép is közölhet itt bizonyos információkat.

A beépített joystick-et arra használhatod, hogy visszahívd és ellenőrizd a korábbi utasításaidat ezen a mezőn.

Ahogy egyik színről a másikra térsz, a képernyőn láthatod környezeted leírását és azoknak az irányoknak a listáját, amerre tovább mehetsz. A közeledben levő személyek és tárgyak szintén megtalálhatók a képernyőn.

A játék folyamán a szereplők 15 mp-enként csinálnak valamit, miközben Te is cselekedhetsz. A HOLD gomb benyomásával szakíthatod meg ezt az időt. Bármelyik gomb lenyomására újra indul a játék.

A Fantázia Gyémántnak több mint 300 szavas [ANGOL] szótára van, ám teljes mondatokat is lehet a gépbe írni. Így lehetővé válik, hogy egy mondatban több parancsot is megadjunk. Például: OPEN THE DOOR AND GO EAST (Nyisd ki az ajtót, és menj keletre) vagy ATTACK THE ELF WITH THE ROD (Támad meg a törpét a bottal). Ha újra meg akarod nézni a pillanatnyi helyzeted leírását, gépeld be: LOOK vagy nyomd meg az F1 gombot.

De bele is lehet nézni valamibe (például egy ládába) LOOK INTO vagy ránézni valamire LOOK AT, esetleg keresztül is nézhetsz valamin (mondjuk egy ajtón) LOOK THROUGH szavak begépelése után.

A szótáron kívül számos speciális utasítást is beépítettünk a programba, hogy megkönnyítsük a játékot. Ezek a következők:

DEL	- törli a cursortól jobbra levő karaktereket
ERASE	- törli a cursortól balra levő karaktereket
ERASE + SHIFT	- a teljes mezőt töröltük
ESC	- az összes előző parancsot megismétli
F1	- LOOK (nézd)
F2	- LIST (számbaveszed, mid van)
F3	- North (észak)
F4	- South (dél)
F5	- East (kelet)
F6	- West (nyugat)
F7	- Wait (várj)
F8	- Help (segítség!)

- F1 + SHIFT - Say to... (mondd, hogy...)
- F2 + SHIFT - Unlock the door with key
(nyisd ki az ajtót a kulccsal)
- F3 + SHIFT - Up (fel)
- F4 + SHIFT - Down (le)
- F5 + SHIFT - Open door (nyisd ki az ajtót)

A SHIFT-tel használva a többi gombnak nincs funkciója.

A játék folyamán könnyebben mozoghatsz, ha a beépített joystick-et használod. Ha felfelé nyomod, ÉSZAK felé haladsz, le DÉL felé, ha jobb- és baloldalra, akkor KELET-re, illetve NYUGAT-ra mész.

Amennyiben más irányba akarsz menni - például: észak-keletre -, akkor ezeket az irányokat be kell gépelned.

Ez a program ismeri a klasszikus kalandjátékok programjainak legtöbbjét: Get, Put, Drop, Give, Help, Inventory, Unlock, Follow, Examine, Attack stb.

Fontos, hogy ne feledjük: ha nem csinálunk semmit, az nem azonos a várakozással!

SCORE begépelésével megkapod pontjaidnak összegét, és a játékot abbahagyhatod.

STATUS begépelésével megtudhatod pillanatnyi erőállapotodat. Ez egy fajta figyelmeztetés arra vonatkozóan, hogy több ételt és italt kell magadhoz venni.

Előfordul, hogy a gép nem hajtja végre az utasításaidat. Ennek több oka lehet.

Vagy rossz nyomon jársz, vagy túl bonyolult utasítást adtál a gépnek. Próbáld esetleg egyszerűbben! A legáltalánosabb hibakijelzés a következő: I DON'T UNDERSTAND THE WORD (Nem értem a szót). Előfordulhat még az is, hogy: I DON'T UNDERSTAND (nem értem), ami arra utal, hogy a gép nem érti az utasítás formáját. Lehet, hogy kihagytál egy szót vagy szavakat, esetleg rossz sorrendet használsz.

Ha a gép azt írja ki, hogy: I CANNOT DO THAT (Nem tudom végrehajtani), akkor megértette az utasítást, de valamilyen okból nem áll módjában végrehajtani. Például: Nem beszélhetsz egy halott emberrel. Ha a parancs helyes, ám Te olyat kérsz egy szereplőtől, amit az nem tud végrehajtani, a következő jelenik meg: YOU ARE NOT CAPABLE OF THAT (Nem vagy képes végrehajtani). Ha a gép nem érti a szórendet, akkor: WHAT? (Micsoda?) kérdés jelenik meg.

Bármikor megőrizheted elfoglalt helyedet a SAVE paranccsal. Ilyen esetben utasítások jelennek meg a képernyőn, körülírva, hogy mit kell tenned.

És végül néhány jó tanács. Akkor se add fel a reményt, mikor minden veszni látszik. Lehet, hogy a menekülés lehetséges eszközei elérhetetlenek, de gondoldj a következő közmondásra:

"A börtönnek nem csak kőfalai vannak."

Ez itt különösen igaz.

Az "Óirási 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 napra 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 helyszínről 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 szélirőzsa 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:

- | | |
|------------------------|---|
| "Szerezze" (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" | - Abbahagyhatja 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 "Óriás 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 fedeznünk. 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 készítse 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 "Óriás 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.

