

## NEWTON ALMÁJA

A Newton almája különböző rejtvényekből álló játékprogram. A cím arra utal, hogy a feladatok megfejtéséhez szükség van jó ötletekre is.

A játék két városban játszódik. Betöltéskor az első város felülnézeti képét láthatjuk a képernyőn. A házak között járkáló, botkormánnyal mozgatható figura a játékost szimbolizálja.

A feladatokhoz a kapukon belépve lehet hozzájutni; a bejutást egy különleges, elektronikus betűzárrendszer nehezíti meg.

A JÁTÉKOS EGYIK FŐ FELADATA A ZÁRRENDSZER FELDERÍTÉSE. Ehhez célszerű egy várostérképet rajzolni, s azon jelölni a bejutási kísérletek eredményeit.

Bizonyos kapukat viszonylag egyszerű kinyitni, míg mások minden próbálkozás ellenére zárva maradnak, s vannak olyanok is, amelyek látszólag kiszámíthatatlanul viselkednek, de némi odafigyeléssel ezek rejtélye is megoldható.

Csak bizonyos számú kísérletet tehetünk a bejutásra; ha ezek sikertelennek bizonyulnak, működésbe lép a védelmi rendszer, és a zárat többé nem lehet kinyitni. Ez a rendszer akkor is működésbe lép, ha egyszer már sikerült belépniünk az adott kapun. Ilyenkor a

### TILOS A BEMENET

üzenetet olvashatjuk a képernyőn.

Mindkét város két részből áll, legalábbis ami a zárrendszert illeti. Ez a város képen nem látszik, de kísérletezéssel rájöhethetünk arra, hogy amíg az egyik városrész él, addig a másik kapui kinyithatatlanok, és fordítva.

Vigyázzunk: ha egy adott városon belül átjutottunk a másik városrészbe, visszatérési lehetőség már nincs. Ugyanígy, a második városból sem

juthatunk többé vissza az elsőbe.

Ha sikerült bejutni a megfelelő kapukon, akkor következnek a rejtvények. Ezek egy részének sikeres megoldásáért jutalmat kap a játékos. Az első városban egy mozaikkép kis részletét, a másodikban betűket és számokat. A jutalmak kulcsszerepet játszanak a végső feladvány megoldásában.

#### A PROGRAM MŰKÖDTETÉSE:

Botkormány: mozgatás

Szóközbillentyű: kiválasztás

R: az aktuális feladat feladása

A játékosnak először a kapukon kell bejutnia. Ha a figurát valamelyik kapu felé mozgatjuk, akkor a képernyő alján megjelenik egy karaktertábla, amelyen az ábécé betűi, számok és különleges jelek láthatók. Jobbra a

#### MI A BETŰZÁR KÓDJA?

felirat olvasható. Ilyenkor HÁROM BETŰT kell megadnia a játékosnak, a következő módon:

A kurzort a karaktertáblán mozgatjuk (mindig a negatívban látszó karakter van kijelölve), és a szóközbillentyű lenyomásával választhatjuk ki a kívánt betűt. A kijelölt karakter átíródik a képernyő alsó sorában található, úgynevezett INPUT mezőbe. Ezt az eljárást mindaddig ismételtethetjük, amíg a teljes INPUT mező betelik. A harmadik karakter kiválasztása után lőjünk rá a RET felíratra, így fejezhetjük be a betűzár kódjának megadását.

Eleinte sűrűn előfordul, hogy rossz kódot adunk meg, ilyenkor a hibás betűk villognak, és

### A ZÁR NEM NYÍLIK

üzenetet kapjuk. Új kóddal kell kísérleteznünk.

Ha a megadott betűkód végül hibátlan, akkor is csak abban az esetben léphetünk be, ha a kapu az előzőekben tett sikertelen kísérletek miatt nem vált kinyithatalanná, mert ilyenkor a

### BELÉPNI TILOS

felirat olvasható. Ha az éppen zárt városrészben próbálkozunk a belépéssel, akkor az

### EZ MOST NEM IDŐSZERŰ

mondat jelenik meg a képernyőn.

Ha sikerült a bejutás, kiíródik a feladat. Egyes esetekben először csak a magyarázó szöveg jelenik meg; ez az M vagy valamelyik iránybillentyű lenyomására törlődik, és megkapjuk magát a feladatot.

A karaktertábla alsó sorában két nyíl van. A bal oldali az utolsóként bevitt karaktert törli, a mellette lévő visszaállítja az INPUT mező eredeti állapotát.

A feladatok nagy részében a program ellenőrzi a megoldást. (Figyeljünk tehát az ékezetes betűkre is!) A feladatokban szereplő titkosított szövegekben írásjelek nincsenek! Ahol a beírandó válasz egy név, ott elegendő a vezetéknev - hacsak nincs ettől eltérő utasítás.

Siker esetén kiíródik valamilyen gratuláló szöveg, s a szóközbillentyűvel a játék folytatható. Ha rossz megoldást adtunk, még egyszer megnézhetjük - nehogy újra elkövessük ugyanazt a hibát -, majd továbbléphetünk.

## KERESZTREJTVÉNY

Itt előre megadott betűsorozatokat (gyakorlatilag értelmetlen szavakat) kell behelyeznünk egy keresztrejtvénybe. A betűsört a botkormánnyal jelölhetjük ki. A szóköz lenyomása után a kiválasztott betűsorozat inverz marad, egy villogó négyzet jelenik meg a keresztrejtvényben, ezzel jelölhetjük ki a beírandó betűsor helyét. Ha a betűk a kiválasztott helyre nem illenek, új betűkkel kell kísérleteznünk. Befejezés: a VÉGE szó kijelölésével.

## SZÖVEGSZERKESZTŐ

A bal oldali ablakban a szokásos módon - egyével - választhatjuk ki a betűket, ezután egy villogó négyzet jelenik meg a jobb oldalon. Ennek mozgatásával, majd a szóköz lenyomásával kiválaszthatjuk a kicserélendő betűt. A kiválasztott betű (a szóköz is annak számít) a teljes szövegben kicserélődik. Befejezés: a RET kijelölésével.

## 8 VEZÉR

A botkormánnyal mozgatható villogó négyzet jelöli ki a következő vezér helyét a sakktáblán, s ha a hely megfelelő, az M billentyűvel tehetjük le a vezért. Ha olyan helyre akarunk letenni, ahol már van figura, akkor az eltűnik onnan; így távolíthatjuk el a korábban hibásan letett figurát. A nyolcadik vezér lerakása után a program automatikusan értékeli a megoldást.

## ÖSSZEKEVERT KÉP

Az eltérő színű karakter és szomszédja a botkormány segítségével felcserélhető. Cserélgessük a karaktereket, amíg az eredeti kép helyreáll.

## LÓLÉPÉS

Az új helyet ugyanúgy választhatjuk ki, mint a vezérek esetében, de a program csak szabályos lólépést engedélyez. Javítani úgy lehet, hogy visszaugrunk az előző helyre (ez a hely a több-bitől elütő színű).

## KÉPÖSSZERAKÁS

A bal oldali ablakban annyi darab képrészletet találunk, ahány jutalmat kaptunk a feladatok megoldása során. Kiválasztás, letevés a szokásos módon. Új letevésakor a korábban elhelyezett képrészlet eltűnik. Befejezés: a RET kiválasztásával.

## VÉGEZETÜL NÉHÁNY JÓ TANÁCS:

Megfigyelhetjük, hogy - a látszólag független feladatok között - bizonyos típusú rejtvények vissza-visszatérnek. Mindennek megvan a maga oka, s ott is léteznek összefüggések, ahol első pillanatban nem is gondolnánk. Figyeljünk a részletekre, mert minden apróságnak jelentősége lehet a későbbiekben. A program segítségével egyértelműen megfejthető a végső talány, senkit se riasszanak el a kezdeti nehézségek!

És még valami: a sikeresen teljesített feladatok helyes megfejtését érdemes papírra felírni, mert szinte biztos, hogy egyhuzamban nem tudjuk a játékot végigjátszani; a legközelebbi betöltéskor viszont gyorsabban juthatunk el oda, ahol előzőleg abbahagytuk.

## PÁLYÁZATI FELTÉTELEK

A végső megfejtésül kapott SZÁM beküldése

A MELLÉKELT SZELVÉNYEN, 1988. január 31-ig.

Cím: NOVOTRADE-OCTASOFT  
Budapest  
Kresz Géza u. 14.  
1137

Főnyeremény: 1 db videómagnó

10 további megfejtők között 500 forint értékű,  
a Novotrade 2C üzletében beváltható vásárlási  
utalványt sorsolunk ki.

A helyes megfejtést beküldők közül hivatalos  
sorsolással, közjegyző jelenlétében választjuk  
ki a nyertőseket. CSAK A SZELVÉNYEN BEKÜLDÖTT  
MEGFEJTÉST FOGADJUK EL! Kérjük, a megfejtést  
tartalmazó borítékre feltétlenül írja rá:

"NEWTON ALMÁJA"!

Megfejtés: .....

Név: .....

Lakcím: .....

ITT LEVÁGANDÓ

**NGVOTRALE RT**  
**Octasoft stúdió**