

Fabian Lenk

A konzol 1000 veszélye

Az 1000 veszély-sorozat kötetei

1000 veszély a piramisnál

1000 veszély az USA-ban

A kerekasztal lovagjai 1000 veszély közt

A csapat 1000 veszély közt

1000 veszély a kalózhajón

1000 veszély a kísértetkastélyban

A mobiltelefon 1000 veszélye

1000 veszély a szigeten

1000 veszély a tengeren

1000 veszély a fociban

A szuperhős 1000 veszélyben

1000 veszély a Rettégés Iskolájában

A konzol 1000 veszélye

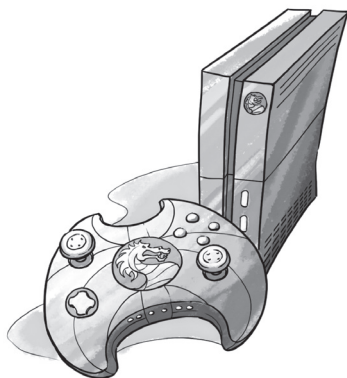
1000 veszély a dzsungelben

Fabian Lenk



A konzol 1000 veszélye

Stefani Kampmann
illusztrációival



SCOLAR **KID**



Figyelmeztetés!

Ne habzsold fel ezt a könyvet egyetlen menetben, az elejétől a végéig. Különféle izgalmas kalandokat tartalmaz, amelyeket játékosként (gamer) élhetsz át. Olvasás közben időnként több lehetőség közül választhatsz. Ha az egyik mellett döntesz, akkor kövesd az utasításokat, hogy meglásd, mi fog történni. De legyél óvatos, mert mindenütt veszélyek leselkednek rád: a virtuális világban éppúgy, mint a valóságos életben. A játékban kíméletlen harcosokkal, halálosan veszélyes mesebeli lényekkel, kiismerhetetlen erdei boszorkányokkal fogsz találkozni. A való világban meg összefutsz majd gyanús kereskedőkkel, gátlástalan hekkerekkel és kíméletlen gengszterekkel. Sok kegyetlen csetepatében, nyaktörő autóversenyekben és egyéb veszélyes kalandokban kell megállnod a helyed.

Vagyis jól fontold meg, kiben bízol. És gondolkozz el minden döntésed előtt. Mert ha hibázol, nincs visszaút! A túlélésed attól függ, milyen gyorsan és körültekintően hozod meg a döntéseidet.

Sok szerencsét!

Végre befejezted a házi feladatokat! Most már csak egy a dolgod: futás a konzolhoz, ahol az új focis játék vár rád! Szóktetések, cselek, fejespárbajok, góllövés! Becsúszó szerelések, faultok, sárga vagy piros lapok begyűjtése! Pont ez a dolgod!

– Alex?! – hallod anyukád hangját beszűrődni az előszobából.

– A szobámban vagyok! – kiáltod vissza, és nagyot sóhajtasz.

– Levinnéd a szemetet?

Brrr! A konzolon akarsz játszani, nem pedig a büdös szemeteszsákot kihurcolni a házból! Most aztán végképp nem!

– Kati nem tudná levinni? – kérdezel vissza, és azt reméled, a húgod nyakába varrhatod a feladatot.

Tévedsz. A kedves anyukád téged szemelt ki erre a mesés vállalkozásra.

– Alexander! Erről nem nyitok vitát!

Ajjaj. Gáz van. Minden alkalommal, ha anya Alexandernek szólít Alex helyett, már tudod, hogy nincs mese. Nagyon nincs. Megint felnyögsz. Megadóan félreteszed a játékvezérlőt, aztán kibotorkálsz a konyhába.

– Cuki vagy – fuvolázza anyu. Egy szó nélkül ragadod meg a szemeteszsákot és cipeled ki a garázs mögött terpeszkedő nagy, fekete kukához.



Folytasd az olvasást a 116. oldalon

116.

Hatalmas önuralommal kanalizod magadba a zöld lötytyöt, amelyben pirított kenyérkockák úsznak. Pont úgy néz ki, mint amilyen az íze: rémes.

De miközben bátran falatozol, az életenergiád mutatója a zöld sávba kúszik. Hirtelen roppant erősnek és hatalmasnak érzed magad. Készen állsz bárkivel felvenni a harcot.

– Köszönöm, jó asszony! – mondd, és azzal elhagyod a kunyhót.

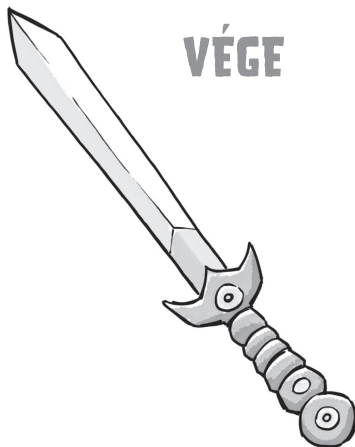
Felpattansz a paripádra, és elindulsz a kalandokkal teli utazásra a számítógépes játékok világában. Minden harcot és minden tornát megnyersz.

Úgy tűnik, verhetetlen vagy.

És ha olykor majd bekapsz egy találatot, megsebesülsz, és az energiamutatód vörösbe megy át – akkor tudod, hova kell menned, hogy megint erőre kapj...

Az öregasszony minden alkalommal feltáplál a titkos összetevőkből készített kotyvalékával, és neki köszönhetően sztár lesz ebben a játékban!

VÉGE

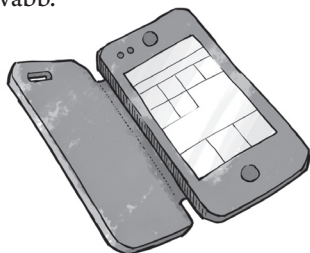


Meghökkensz. Miféle fura egy szöveg ez? Még egyszer elolvasod:

Helló, Alex. Jól tudjuk, hogy remek spíler vagy. Ismersz egy csomó trükköt, és iszonyú gyors vagy. Ráadásul jók az idegeid is. Ezért választottunk ki téged, hogy kipróbálj egy játékot. Egy olyat, amelyet sosem fogsz elfelejteni.

Libabőrös leszel. Honnan tudják a nevedet? Ki küldte ezt az sms-t? A szöveg végére görgetsz. Feladó? Nincs megadva. Hm, fura. De amilyen kíváncsi vagy, olvasod tovább.

Csakis az extraklasszisok közül válogattuk ki a spílereket. Senki más nem tud a dologról. Az egész szigorúan titkos. Ha játszani akarsz, gyere el ma este erre a címre: Schwarze Allee 177.



Kiguglizod az utcát. Valahol a város peremén található.

Ha odamész, ugorj a 80. oldalra

80.

**Ha inkább hanyagolod,
ugorj a 115. oldalra**

115.

– Köszönöm, de valahogy nem vagyok éhes – jelented ki, és már indulnál is. Soha nem nyúlnál ehhez a trutyihoz, mert nyilván szintisza méreg.

– Tessék?! Megosztanám veled a szegényes étkezem, és erre te visszautasítod? Micsoda szemtelenség! – zsémbelődik az öregasszony.

Már a kilincsen a kezed, amikor közvetlenül melletted egy kés fúródik bele az ajtófélfába.

Megpördülsz és kardot rántasz. Az öregasszony feléd ugrik, és kirúgja a fegyvert a kezedből. Aztán kioszt pár jól irányzott pontot:

– Most móresre tanítalak! – üvölti a füledbe. Belecsimpaszkodik a hajadba, és aztán úgy fenéken billent, hogy átrepülsz a szobán. „Segítség!” kiáltod gondolatban. Vajon mitől ilyen bivalyerős ez a kis öregasszony?

Tiszta sor, ez egy konzolos játék, amelynek semmi köze a való világhoz.

Paff! Kapsz egy újabb fülest. És egy további fenékbe rúgást, amitől kirepülsz a kunyhóból.

Az életenergia-mutatód még villan egyet, és aztán megjelenik: *Game over.*

Alatta meg a kaján megjegyzés:

Padlóra küldött egy 128 éves öregasszony!

VÉGE

Egészen biztos, hogy minden rendbe jöhet. Talán sikerül rábeszélned a kereskedőt, hogy feladja magát, és aztán még arra is, hogy együttműködjön a rendőrséggel.

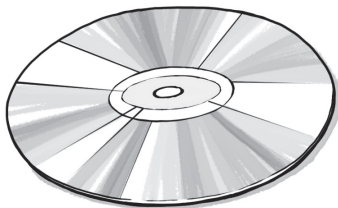
Nem, nem sikerül.

Mert amikor bejut a házatokba, pisztolyt ránt, és a CD-t követeli. Nincs mese, kénytelen vagy engedelmeskedni. Aztán a fickó bezár a pincébe, és lelép.

Csak órákkal később tudsz kiszabadulni. Természetesen elmész a rendőrségre, de a kiadott körözés eredménytelennek bizonyul.

A kereskedőről és a CD-ről egy árva hangot sem hallasz többé.

VÉGE



Csak úgy viccből beülsz a volán mögé, és bekötöd az övet. A fiatalok követik a példádat.

De mi ez már? Hirtelen, mintha valami szellemkéz irányítaná, beugrik a motor. Ezzel egyidejűleg a műszerfal közepén lévő monitoron feltűnik egy fiatalember arca.

– Szia, Arthur vagyok! – mutatkozik be barátságosan. Rámutat egy konzolra és egy játékkonzolra. – Én vezetek téged és az autót. – Tessék? Mi van?! – kérded rémülten.

– Hát ez már csak így megy – jelenti ki Arthur. – És ez igaz a többi kocsi is. Őket ugyancsak a konzoloknál ülők irányítják – online. Az utat térfigyelő kamerák követik, és a képet átirányítják a játékosok képernyőjére. Király, mi?

– Nem! – üvöltöd.

– De! – kacag teli szájjal Arthur. – Te mint általam irányított sofőr küzdesz a többiekkel. Bár nem te vezeted az autót, bevehetsz mindenféle fegyvert, hogy tönkretedd a többiek kocsiját! – Soha!

– Ugyan már! Így megy ez! – torkoll le Arthur. – És még valami: meg akarom nyerni a versenyt. A tét tízezer euró! Szóval ne okozz csalódást! A pénz felét neked adom.

**Ha látszólag együttműködsz, csupán azért, hogy
lekapcsold ezt az örültet, ugorj a 27. oldalra**

27.

**Ha megpróbálsz kiszállni az autóból,
ugorj a 95. oldalra**

95.

