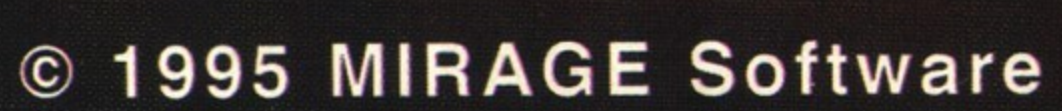


A full-page illustration of a knight in full plate armor, holding a flaming torch in his right hand and a sword in his left. He is standing in a dark, cavernous setting with a stone wall on the left.



	1	2	3	4	5	6
A						
B						
C						
D						
E						
F						

Od dwunastu lat tajemnicza kraina pogrążona była w wojnie. Łupiona przez bandy najeźdźców, krwiożerczych lordów. Wszystkie trzy wielkie doliny plądrowane i palone, ugięły się pod terrorem, gwałtem i walką o przetrwanie. W pierwszym roku wojny silny, mądry wojownik zdołał zjednoczyć wszystkie plemiona aby położyć w końcu kres mękom, i bólowi mieszkańców krainy. Stanęli u jego boku wszyscy zdolni do walki. Mieszkańcy z Miasta Podwodnych Drzew, Jeźdźcy z Doliny Niebieskich Bluszczy oraz czarownice, plemię Palatinów.

Wojownik pokonał wrogów i stworzył królestwo sprawiedliwych rządów w całym kraju.

W 40 roku panowania wojownika - króla unia wrogów sprowadziła królestwo potęgę nie do pokonania.

Dym z ofiarnych stosów, wzniesionych przez krwiożercze hordy wznosił się ku niebu. Złe bóstwa, łakome ludzkich ofiar w końcu zwróciły swe oblicza w stronę kraterowych władców i ich sprzymierzeńców. Dla królestwa nastały ciężkie czasy.

Na słońce padł wielki cień. Mieszkańcy ze strachem obserwowali rozszerzający się z dnia na dzień wielki torus chmur. Powoli zasłaniał on oba słońca krainy. Nad państwem nastawała ciemność. Głód ogarnął poddanych. Mieszkańcy Miasta Podwodnych Drzew próbowali ratować swoje stada płaszczyk które dziesiątkował brak światła. Jeźdźcy z krainy Niebieskich Bluszczy słabli nie mogąc czerpać energii ze swej dżungli. Platini ukryci w jaskiniach chorowali z braku dostępu swojego boga-Księżycy Seleny. Lecz najgorsze miało dopiero nadejść. Huragan i gromy obwieściły zstąpienie dwóch, potężnych strażników:

Największej wiedzy z bractwa Kryształów i Danchora króla Wampirów. To oni obwieścili nadejście swego Pana - ducha Poltergeista sprawcy wszelkiego zła.

Król zwołał wszystkich swoich rycerzy, wojowników i doradców na radę, lecz nikt nie chciał zaryzykować życia. Pomimo zaoferowania ręki księżniczki - jako nagrody za uwolnienie kraju od uroku. Jako ochotnik zgłosił się młody i biedny giermek, który zakochany był po uszy w księżniczce. Postawił na szale swoje życie aby osłabić potęgę Poltergeista; zabijając jego strażników i pokonać wielkiego ducha.

OPIS

STEROWANIE POSTACIĄ

JOYSTICK - góra/dół/prawo/lewo

FUNKCJE KŁAWIATURY

FIRE - przejście do panelu

ESC - opuszczenie gry

M - włączenie/wyłączenie muzyki w czasie gry

DO UŻYCIA CZARU POTRZEBNY JEST JEDEN PRZEDMIOT ODPOWIEDNI DLA DANEGO CZARU.

OPIS PANELU



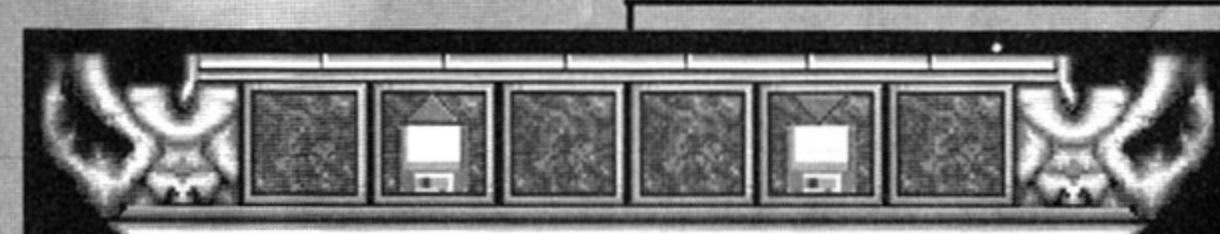
1 2 3 4 5 6

- 1- Zbadaj pole leżące naprzeciw postaci
- 2- weź przedmiot/ użyj siły
- 3- kieszeń - po wybraniu przedmiotu są do wyboru opcje:



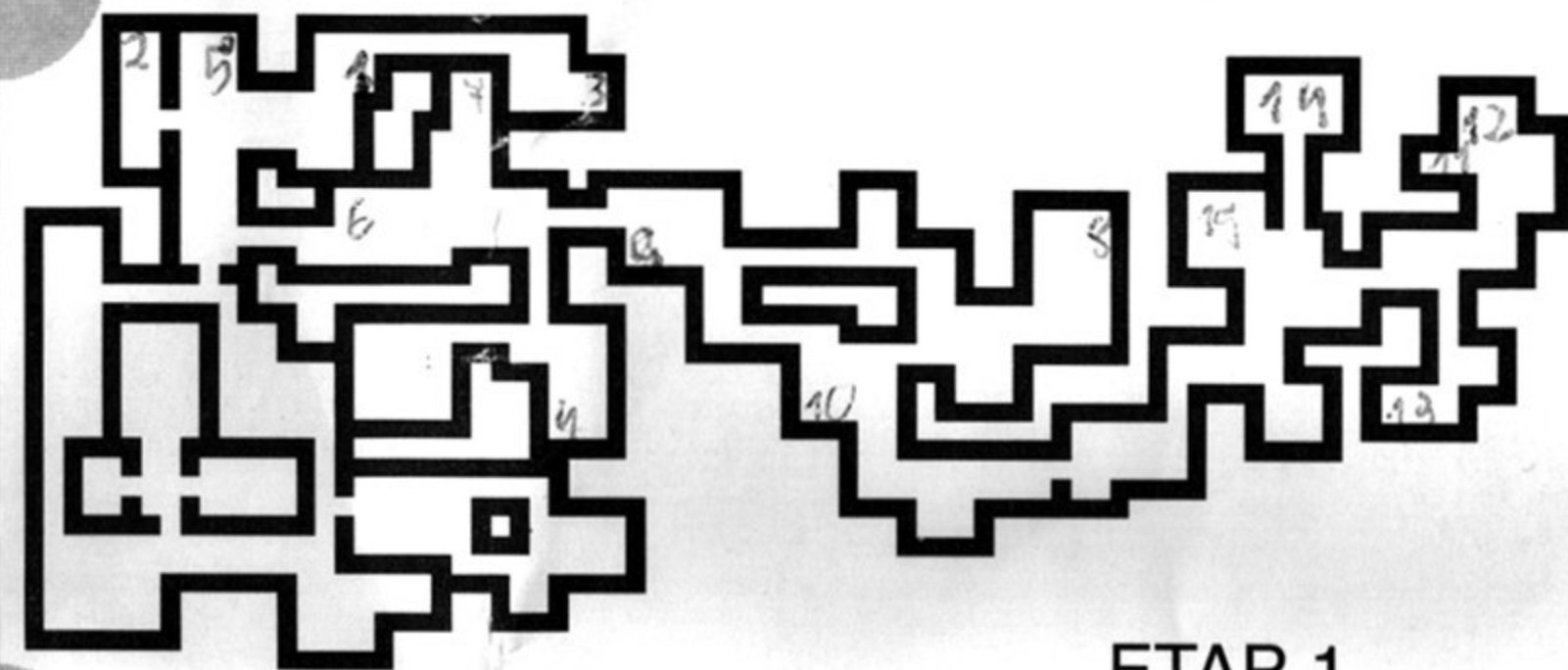
a b c

- a) zbadaj,
- b) użyj,
- c) połóż
- 4- użyj czaru
- 5- mapa z zaznaczoną pozycją postaci
- 6- operacje dyskowe:



a b

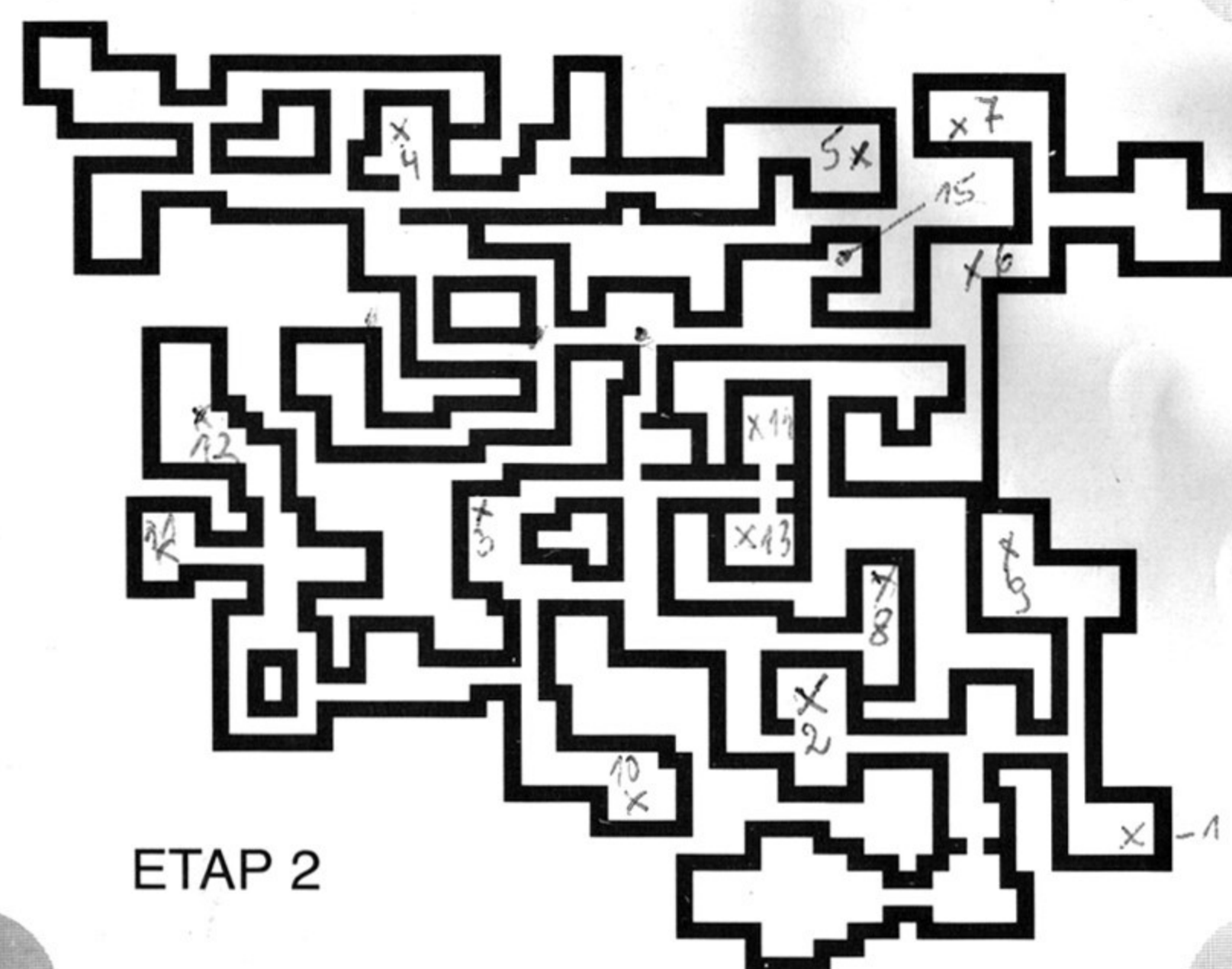
- a) odczyt
- b) zapis



ETAP 1

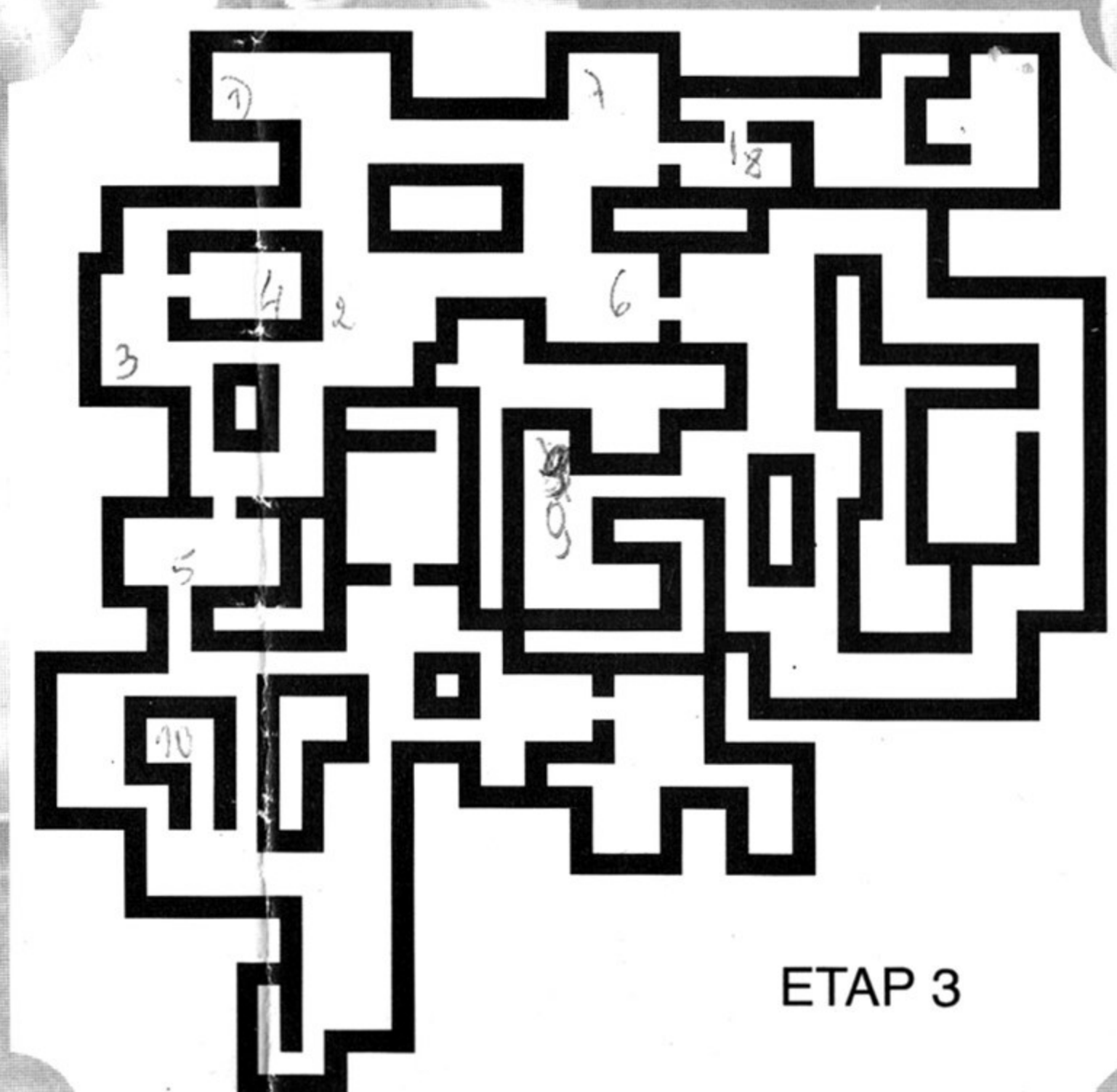
- 1- Seleny
- 2- Kłopoty
- 3- czar zaminany
- 4- czar strachu
- 5- litery
- 6- wystrępy
- 7- zwierciadło
- 8- wiatry
- 9- planinami
- 10- czar archiwum
- 11- kamień na kulce
- 12- markie
- 13- litery
- 14- czar zaminany
- 15- litery

- 1) CZAR
- 2) BLACHA
- 3) PODUSZKA
- 4) PIELGRYM
- 5) DRZEW
- 6) SKRZYNIĄ CYKLOP
- 7) CZAR
- 8) MAGMA
- 9) GOLEM
- 10) MNICH
- 11)
- 12)
- 13)
- 14)



ETAP 2

- 1- KOWAL
- 2- STUDNIA
- 3- SKRZYNIĄ
- 4- KOCIOTEK
- 5- ZŁOTNIK
- 6- SKRZYNIĄ - KRYSTAŁOWY
- 7- TELEPORT DO 101
- 8- ZAULEK
- 9- PASKUDA
- 10- PRZEMIESIENIE
- 11- BABUŁNIA
- 12- KUPIEC
- 13- ZIARNO (DOLNICA)
- 14- SKRZYNIĄ W MIEJ
- 15- DRUGI KRYZ
- 16- SKRZYNIĄ



ETAP 3