

SPELLBOUND

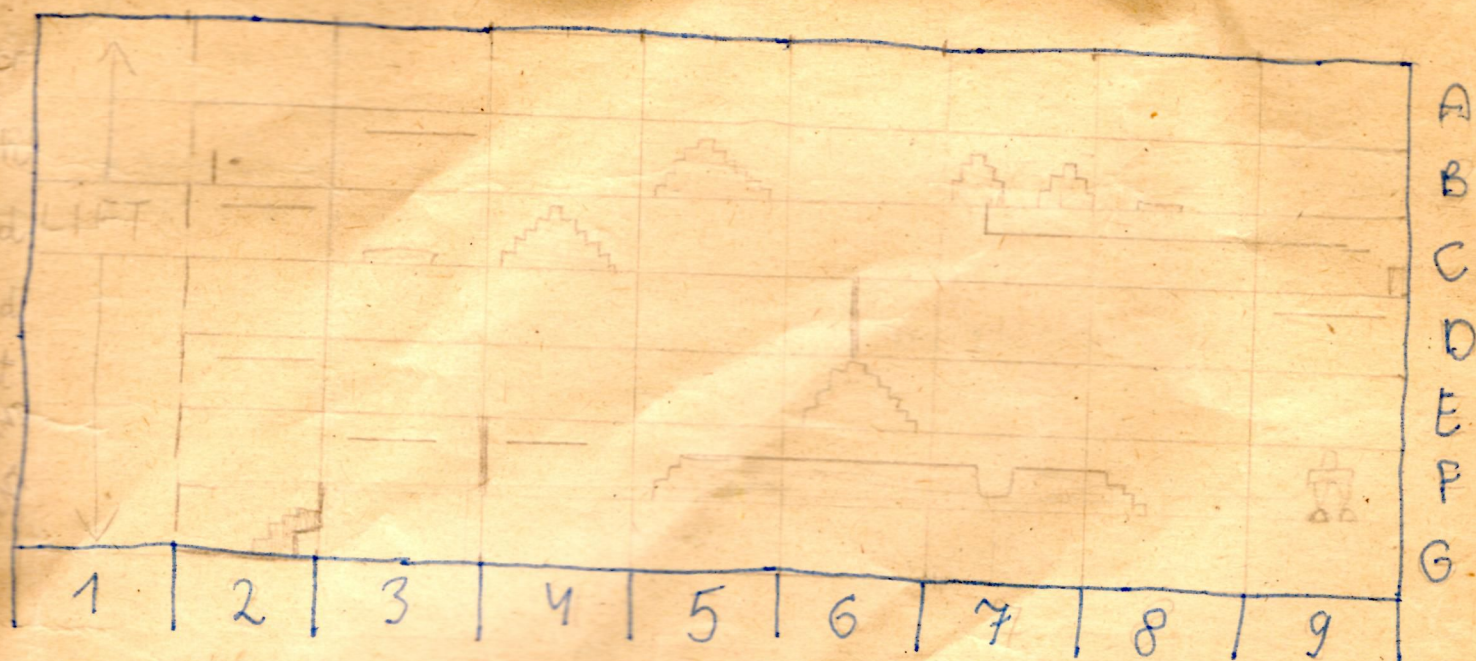
Jest to jedna z najlepszych gier gatunku określanego - Adventure /przygodowa/, tak nielicznie reprezentowanym na naszym rynku, a szkoda.

Celem gry jest uwolnienie czarnoksiężnika Gimbela uwięzionego w jednej z sal potężnego zamczysk. Możesz tego dokonać jedynie przy współpracy ze wszystkimi osobami pojawiającymi się w grze. Polecam grę tym wszystkim, którzy wysoko cenią logiczne myślenie i znajdują przyjemność w samodzielnym rozwiązywaniu zagadek w bajecznym świecie legend, czarów i zaklęć, do którego przeniesiesz się wyruszając na poszukiwanie czarnoksiężnika Gimbela.

Instrukcja do gry SPELLBOUND składa się z 2 części.

W pierwszej z nich znajdują się:

- lista możliwych działań oraz spis posiadanych przedmiotów pojawiających się w kolejnych nakładających się na siebie "oknach"
- Spis postaci pojawiających się w grze oraz zakres współpracy z nimi
- mapa



Po szczegółowym zapoznaniu się z częścią pierwszą instrukcji możesz już samodzielnie wyruszyć w poszukiwaniu przygód. Gdybyś miał trudności w dotarciu do końca gry, dopiero wtedy skorzystaj z podpowiedzi, którą znajdziesz w drugiej części instrukcji będącej dokładnym opisem podróży naszego bohatera w drodze do celu.

Część pierwsza:

W grze występują następujące postacie /oznaczenia w nawiasach określają miejsce na mapce/:

- . Florian the Dwarf /O5/
- . Oric the Cleric /D9/
- . Lady Rosmar /A2/
- . Erland the Halfeven /D4/
- . Thor /C8/
- . Banshee /w świecącej butli - glowing bottle/
- . Gimbal the Wizard /F9/

Każda z postaci wykona dla nas pożyteczną czynność, jeżeli damy jej wcześniej właściwy przedmiot.

- x Florian the Dwarf - daj mu butelkę z płynem /bottle of liquid/ i weź ją z powrotem. To odnowi Twoje siły. Później daj mu sztabkę złota /bar of gold/, złamany talizman /the broken talisman/ i tubkę kleju /tube of glue/. Poproś go o pomoc - sklei talizman.
- x Lady Rosmar - przywołaj /summon/ ją do /F3/, daj kieszonkowy laser /pocket laser/ i poproś go o pomoc. Lady wykona za nas czarną robotę, wypalając dziurę w zagrażającej drodze ścianie.
- x Erland the Halfeven - przywołaj go do /D6/ i daj mu trąbę /trumpet/. Poproszony o pomoc, dmuchnie w trąbę tak mocno, że zawali się ściana.
- x Samsun the Strong - wezwij do /F7/. Podań mu dziryt /javelin/, zażądaj pomocy, a wówczas zbuduje bezpieczne przejście nad głęboką jamą.
- x Thor - weź od Elranda Miolinir i przywołaj Thora do windy. Daj mu Miolinir i poproś o pomoc. Dość brutalnie usunie blokadę w sterowaniu windą, co pozwoli nam zjechać na parter i do podziemia /poziomy F i G/. Później wezwij do /B2/, sprawdź, czy ma przy sobie Miolinir i poproś o pomoc. Thor spowoduje, że piorun uderzy w wieżę i zachwieją się ściany tanku. Musi to być wykonane zanim Elrand

- zacznie swoją grę na trąbie. O Thora musimy dbać i często polecać mu, by jadł, gdyż inaczej umrze z głodu, co kończy grę.

x Banshee - po uwolnieniu z żarzącej się butli będzie służył podpowiedziami.

x Oric the Cleric - poszukuje on Księgi Ciemności /book of shadows/. Wędrując po zamku, natkniemy się na różne przedmioty. Niektóre z nich mogą być przydatne bezpośrednio dla nas, niektóre są poszukiwane przez inne osoby lub konieczne do rzucania zaklęć.

Tak jak poprzednio oznaczenia w nawiasach określają miejsce na mapce lub osobę, która go posiada.

- Four leaf clover /A2/ - czterolistna koniczyna.
Musisz ją posiadać, by rzucić zaklęcie Candium illuminatus.
- Bottle of liquid /A2/ - patrz Florin.
- Wand of command /A9/ - czarodziejska laska władzy pozwalająca dawać polecenia innym.
- Javelin /B9/ - patrz Samsun.
- Ancient scroll /B2/ - starożytny manuskrypt.
Przeczytaj go.
- Engraved candle /C2/ - ozdobna świeca potrzebna do zaklęcia Candium illuminatus.
- Key /C2/ - klucz, wyryta jest na nim podpowieść.
- Teleport key /C6/ - klucz teleportacji. Posiadanie go pozwala na przenoszenia się do miejsca, w którym znajduje się teleport pad.
- Red herring /C7/ - pierwsza część zaklęcia Fumatus Protection, które pozwala na przechodzenie przez E3.
- Power pong plant /G2/ - druga część zaklęcia Fumatus Protection.
- Glowing bottle /C7/ - konieczna do bezpiecznego przejścia pomieszczenia /C3/. Rozbita uwalnia Banshee.
- Book of shadows /D3/ - patrz Oric.
- Gold bar /D6/ - patrz Florin.
- White gold ring /D8/ - magiczny pierścion z białego złota.
- Pocket laser /E3/ - patrz Lady Rosmar.
- Broken talisman /E7/ - patrz Florin.
- Magic talisman - pierwsza część zaklęcia Project Physical Body, które pozwala na przenoszenia się do innych osób.

- . Crystal Ball /winda/ - druga część zaklęcia Project Physical Body.
- . Miolinir /Elrand/ - patrz Thor.
- . Elf horn /Samsun/ - magiczny róg elfów. Zadęcie /blow/ w ten róg przywołuje inne osoby.
- . Book of runes /E3/ - runiczna księga, którą można przeczytać dopiero po znalezieniu kamienia runicznego /runestone/.
- . Tube of glue /E6/ - patrz Florin.
- . Sticky bun /E2/ - nie można tego rzucić.
- . Trumpet /E9/ - patrz Elrand.
- . Mirror /C4/ - posiadanie lustra pozwala na oglądanie posiadanych przedmiotów oraz stanu energii.
- . Pool of liquid /E3/ - stań na nim i rzuć zaklęcie Armouris Photonicus. Po tym zaklęciu można przechodzić przez /C3/ bez żarzącej się butli /glowing bottle/.

Po tak dużej dawce wiadomości możesz już wyruszyć w fascynującą podróż.

Część druga - instrukcja szczegółowa

Gry rozpoczynamy w /C6/, gdzie porzucamy advert /reklamówka gry/ i podnosimy teleport key. Teleportujemy się, a potem, już pieszo, udajemy się do /C7/, skąd zabieramy glowing bottle. Znowu teleportujemy się, podnosimy teleport pad i idziemy do windy. Po drodze podnosimy Red herring i zostawiamy teleport pad w /C5/. Jedziemy windą na drugie piętro /poziom D/, gdzie odnajdujemy Samsuna i odbieramy od niego Elf horn. Wracamy do windy, pozostawiamy w niej Red herring i jedziemy na poziom A - do ogrodu na dachu. Podnosimy w /A2/ Bottle of liquid i w /A9/ Wand of command. Teleportujemy się, dajemy i odbieramy Florinowi Bottle of liquid, co powiększa nasze siły. Budzimy Florina. Podnosimy teleport pad i idziemy do windy, gdzie go zostawiamy.

Przywołujemy Florina i polecamy mu zasnąć. Musimy dbać o siły i innych, gdyż sami tego nie zrobią. Poszukujemy Elranda i bierzemy od niego Miolinir. Wracamy do windy, przywołujemy Thora, dajemy mu Miolinir i prosimy o pomoc. Thor przy pomocy Miolinira zniszczy blokadę windy, co umożliwi nam przejazd na dwa najniższe poziomy.

Przypomnijmy Thorowi o jedzeniu i uspijmy go.

W czasie trwania gry musimy ciągle dbać i inne postacie i stale

przypominać im o jedzeniu i spaniu. Większość postaci jest bardzo wrażliwa i jeżeli przez dłuższy czas okazujemy brak zainteresowania ich losem, będą odmawiać współpracy.

Pamiętaj więc, by zanim poprosimy kogoś o pomoc, przypomnieć mu, by był szczęśliwy i zrzędnym zregenerował siły jedzeniem i piciem.

Ruszamy w dalszą podróż.

Podnosimy Red Herring i jedziemy windą do podziemia na poziom G. Wchodzimy do /G2/, gdzie znajdujemy Power Pong Plant, który łącznie z Red Herring pozwoli na rzucenie zaklęcia Fumaticus Protectium.

Zaklęcie to ochroni nas przed działaniem trujących gazów w /E3/. Pozostawiamy zbędne już Red Herring i Power Pong Plant w /G2/ i wracamy do windy. Jedziemy na poziom F, gdzie w /F2/ podnosimy tarczę /shield/, która ochroni nas, gdy będziemy rzucać zaklęcie Candlium Illuminatus.

W pomieszczeniu /C2/ znajdujemy ozdobną świecę /Engraved Candle/, którą zanosimy do /A2/. Rzucamy zaklęcie Candlium Illuminatum i mamy już zapaloną świecę, którą zanosimy do /C3/. Pozbywamy się tarczy i uwalniamy Banshee, rzucając Clowing Bottle. Od tej chwili Banshee, poproszony o pomoc, służyć będzie podpowiedziami mniej lub bardziej rzetelnymi i użytecznymi.

Odnajdujemy Thora /prawdopodobnie jest nadal w windzie/, budzimy go i przypominamy o jedzeniu. Udejmę się do /B2/, gdzie przywołujemy Thora. Sprawdzamy, czy ma przy sobie Miolinir i prosimy o pomoc. Thor ciska błyskawicę, od której drżą mury zamku, a ściana zagrażająca przejście w /D6/ chwieje się i szałnie. Pozostawiamy uspiętego Thora i idziemy do /E9/. Podnosimy leżącą tam trąbkę /Trumpet/ i poszukujemy na tym samym poziomie Elranda the Halfelwen. Budzimy go i polecamy, by był szczęśliwy i najadł się do syta, a sami udajemy się do /D6/.

W częstych podróżach korzystamy z teleportacji do windy, gdzie pozostawiliśmy teleport pad. Jedziemy windą na drugie piętro /poziom D/ i pieszo wędrujemy aż do ściany zagrażającej nam przejście.

Przywołujemy Elranda the Halfeven, dajemy mu trąbkę i prosimy o pomoc. Elrand dmuchnie mocno i osłabiona ściana zawali się. Podnosimy szczątki rozwalonego muru /dwa kawałki cegły - Lup of the Brickwork/ i zanosimy do /F2/, gdzie ustawiamy jeden na drugim. Przed murkiem, na który nie mogliśmy wcześniej wskoczyć.

Jedziemy teraz do /P3/ i stajemy na Pool of Liquid. Rzucamy zaklęcie Armouris Photoconicus, które pozwoli nam bezpiecznie przejść przez /B3/. Idziemy /blow/ w róg elfów /Elf Horn/ i przywołujemy Lady Rosmar. Prawdopodobnie jest na nas obrażona, gdyż zapomnieliśmy o niej,

musimy więc odszukać ją i spróbować pertraktacji /szczęście i jedzenie/. Jeżeli jednak pojawi się w /F3/ jak każda z innych postaci w obłoku dymu, to podnosimy ręczny laser /Pocket Laser/, dajemy jej i prosimy o pomoc. Lady Rosmar użyje lasera w sposób właściwy dla delikatnych kobiet i wywali dziurę w ścianie. Z wdzięczności wysyłamy ją w objęcia Morfeusza.

Jedziemy windą na poziom B i korzystając z ustawionych wcześniej kawałków cegły wskakujemy na murek. Podnosimy Red Crystal w /B2/, Green Crystal w /B5/ i wędrujemy do /B9/, gdzie podnosimy dziurę /Javelin/. Teleportujemy się do windy, a następnie jedziemy na poziom D i poszukujemy tam Samsuna the Strong. Przypominamy mu o jedzeniu i poderowujemy dziurę. Znowu teleportacja, jazda windą na poziom F i wędrówka do /F7/, gdzie zatrzymuje nas śmiertelna przepaść. Przywołujemy Samsuna the Strong i prosimy o pomoc. Samsun przerzuca pomost nad przepaścią, dzięki któremu możemy przeskoczyć na drugą stronę. W tym miejscu, drogi Czytelniku, proponuję chwilę przerwy potrzebną na relaks i przypomnienie sobie umiejętności zdobytych w grach zręcznościowych. Jest to bowiem jedyne miejsce w grze, które wymaga zręczności i wyczucia w palcach. Jeden skok, który może zniweczyć cały dotychczasowy trud.

Udało Ci się przeskoczyć. Gratulacje! Podnosimy złamany talizman /Broken Talisman/ i idziemy do /F9/, gdzie pozostawiamy przyniesione kryształki. Droga powrotna jest łatwiejsza - teleportacja.

Jedziemy na poziom E i z /E6/ zabieramy tubkę kleju /Gold Bar/, a w /D8/ podnosimy magiczny pierścień /Whita Gold Ring/ i Blue Crystal. Odwołujemy Florina, dajemy mu sztabkę złota i prosimy o pomoc. Florin z wdzięczności skleja talizman /krasnoludy znane są wszak ze swojej miłości do złota/.

Odbieramy od niego magiczny od tej chwili talizman, teleportujemy się do windy, skąd zabieramy kryształową kulę /Crystal Ball/. Magiczny talizman /Magic Talisman/ i kryształowa kula umożliwiają rzucanie zaklęcia Project Physical Body, czyli przeniesienia się do wybranej postaci.

Musimy jeszcze raz wykonać niebezpieczny skok nad przepaścią w /F7/. Wędrujemy do /F9/ i zostawiamy tam Blue Crystal. Przywołujemy którąkolwiek z postaci /np. Florina lub Thora/ oraz potrzebnego w tym miejscu Crica the Cleric. Cric jest bardzo wrażliwy i najprawdopodobnie nie będzie chciał przybyć na nasze wezwanie.

Zaklęcie Project Physical Body pozwoli nam udać się do niego. Tam kilkakrotnie nawiając go do jedzenia i odpoczynku osiągniemy jego przychylność. Ponownie rzucamy zaklęcie Project Physical Body, tym

razem do osoby pozostawionej w /F9/. Przywołujemy Orica the Cleric i dajemy mu Crystal Ball. Jeżeli nie porzuciliśmy po drodze magicznego pierścienia /White Gold Ring/, to możemy rzucić uwalniające zaklęcie /Release Spell/, które częściowo uwolni Gimbal.

Gimbal zresztą sam się zaplatał w swoją magię, używając zaklęć do przyrządzania posiłków; a ponadto rzucił urok na kilka niewinnych osób, które później będziemy musieli też uwolnić.

Podnosimy teraz kolejno kolorowe kryształy i rzucamy /throw/ w Gimbal, co ostatecznie uwolni go z klatwy. To jest już prawie koniec przygód. Musimy jeszcze uwolnić pozostałe postacie i przenieść je do ich własnych światów /size magii jest jednak bardzo wielka, gdyby tak w życiu/.

Odbieramy od Orica kryształową kulę i teleportujemy się do windy. Przechodzimy teraz kolejno do pierwszych pomieszczeń każdego poziomu i przywołujemy inne postacie, co uwalnia je ostatecznie z zaklęcia.

K O N I E C