

GEMSTONE WARRIOR

GEMSTONE WARRIOR

Dzielny wojowniku! Złe moce skradły ze świątyni klejnot, podzieliły go na pięć części i skryły łup w samym sercu podziemi w tzw. "labiryncie". Musisz znaleźć drogę poprzez system podziemnych korytarzy wiodących do "labiryntu". Prowadzi doń ogromna krata i filarami. Po wejściu do labiryntu odszukaj pięć fragmentów klejnotu i postaraj się odnieść je do świątyni. Podczas całej wędrówki będziesz atakowany przez rozmaite potwory. Walcz z nimi dzielnie! Masz do tego celu strzały, kule i magiczne przedmioty. Nie bacząc na zrozumiałe obrzydzenie obszukaj martwe potwory, sarkofagi i skrzynie - znajdziesz broń, złote i magiczne przedmioty. Sporządź mapę podziemi. Bez niej będziesz błądził i nie trafisz do "labiryntu". Nie możesz pobrać nieograniczonej ilości magicznych przedmiotów. Czyń czasem ich inwentaryzację - odłóż truciznę, szybko użyj przedmiotu nadniarow go. Przedmioty wkrzeszające życie mogą zadziałać tylko trzy razy w czasie gry - nie zabieraj ich więcej. Poruszaj się szybko pamiętając o głównym celu gry - dotarcie do labiryntu i zdobycie klejnotu. Wystrzegaj się niebieskich potworów - zarażających brzydką chorobą, na którą potrzebujesz odtrutki. Wszystkie potwory atakuj z dystansu strzałami. Kule zachwuj na sytuacje krytyczne, głównie na drogę powrotną z "labiryntu", kiedy zastępują trupie czaszki.

Przy wyższych stopniach trudności /Normal game - klawisz N, Kamikaze game - klawisz K/ potwory poruszają się szybciej, mają nieoczekiwane własności, a przedmioty magiczne mogą działać inaczej niż w Beginners game.

Kierowanie grą.

Strzelasz idąc w kierunku celu i naciskając przycisk w joysticku. Rodzaj broni zmieniasz przyciskiem R.

Przyciśnięcie przycisku bez ruchu powoduje ukazanie co miał ze sobą martwy potwór, co zawiera skrzynia bądź sarkofag.

Ponownie naciskając FIRE pobierasz zawartość. Ponadto:

SPACE BAR - zmienia sposób poruszania się wojownika

/ bieg, chód /

U - użycie posiadanego magicznego przedmiotu

< > - przesuwanie przedmiotu w dolnej części ekranu

P - odłożenie niepotrzebnego przedmiotu do skrzyni, sarkofagu

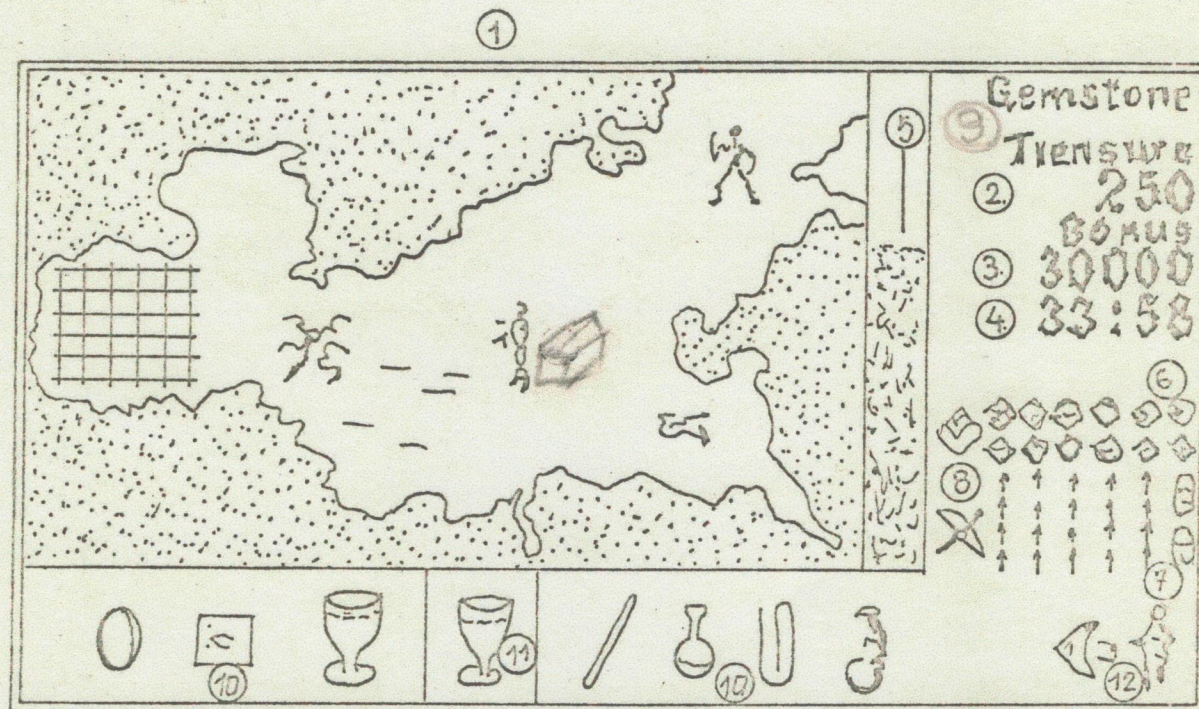
E - smukanie

T - smukanie i wrzucenie przedmiotu

Ctrl S - wyłączenie dźwięku
















Ctrl F - pauza

Esc - utrwalenie gry. Możesz wznowić grę od tego etapu po ponownym wgraniu dyskiety i naciśnięciu klawisza O-Old game.



1. Obszar na którym trwają Twoje zmagania.
2. Punkty za zdobyte skarby.
3. Ogólna punktacja (zeruje się, jeśli przekroczysz czas gry)
4. Czas gry.
5. Twoja siła.
6. Kula
7. Strzały
8. Bronń, którą stosujesz
9. Biegający człowieczek oznacza bieg, jego brak - chód
10. Magiczne przedmioty.
11. Przedmioty z tej ranki możesz użyć lub odłożyć.
12. Właściciel przedmiotów (jeśli obszukujesz nieboszczyków, skrzynie, sarkofagi - zobaczysz co możesz zdobyć. Wówczas właścicielem jest martwy potwór, skrzynia lub sarkofag).

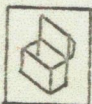
Magiczne przedmioty i ich działanie.

Przedmiot	Działanie	Przedmiot	Działanie
	Uzdrowienie		Kuracja na ukąszenie niebieskich potworów
	Zamrożenie		Życie
	Trucizna		Ochrona
	Niewidzialność		Nieznane
	Regeneracja sił		Nieznane
	Niewidzialność dla potworów		Nieznane
	Trucizna		Nieznane
	Anihilacja		

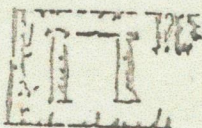
Inne



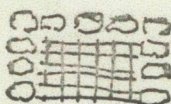
Sarkofag



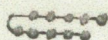
Skrzynia



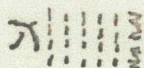
Rodzaje przejść



Magiczne kule



Strzały



Uczestnicy zabawy



Niebieskie
potwory



Fruwające
potwory



Szkielety



Eksplodujące
kule gazu



Ameby



Duchy



Strażnicy



Trupie czaszki



Ty, miły
czytelniku

Uwaga! Nie zaklejaj dyskietki. Komputer pisze po niej
w czasie gry.

POWODZENIA !