

BLADE WARRIOR™



ENGLISH ITALIAN VERSION



***T**he beast was present in
the land and from tower
to tower the sorcerers
voice called upon him.
As night encroached and
set the sun to flight,
so his legions made ready
to conceal the tablets
that would see daylight
banished forever.*






BLADE WARRIOR



Contents

- 1. Introduction*
 - 2. Loading*
 - 3. Quick Start Guide*
 - 4. The World*
 - 5. The Wizards*
 - 6. Murk*
 - 7. Murks Minions*
 - 8. The Artefacts*
 - 9. Spells and Ingredients*
 - 10. Hints and Tips*
- 





The computer program and all its associated documentation are protected by National and International Copyright Laws. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without the express written permission of Mirrorsoft Limited. All rights of the author and owner are reserved worldwide.

*© 1989 Mirrorsoft Limited
Designed and Written by Jason Kingsley
Additional design work by the Image Works Design Team*





1. Introduction

In the distant, now-forgotten land of Joy there lived a wise and wizened magician name Ginti. A little eccentric, most thought, but harmless enough – at least he kept the children amused with his conjuring tricks. Ginti claimed to be a powerful sorcerer, but no-one understood his ramblings, let alone believed them. Until that day... Following the storms and the plague and the death came the darkness – pure evil in the form of Murk. As all but the last ray of sun left the land, and all hope of life with it, the forest exploded, silently somehow, into a ball of light more intense than the sun. Murk looked on with restrained awe at the featureless figure shining brightly at its centre. It was Ginti, an ancient mystical tablet of stone at his heart. Murk spoke decipherable sounds and for an instant light and dark were one. A moment of nothing followed and... and it was over, no sooner than it had begun. Murk ruled the land, his demonstration of supreme power forcing any surviving sorcerers to cower in their towers. The once joyous people were condemned to an eternity of torment and forced to live off each other. And yet there was still hope. It was rumoured that in the after-math of the legendary battle, Ginti's tablet was shattered into several small pieces – no-one knew how many, but it was said that when combined the power of the tablet would be enough to overthrow Murk. If only someone could find the pieces and a sorcerer capable of binding them...

Enter Blade Warrior.





2. Loading

IBM PC and Compatibles

Boot your PC as usual and enter DOS. If you want to use a mouse with the game ensure your mouse driver is installed. Insert the Blade Warrior disk into drive A and type A: followed by ENTER to log onto the disk. Now type BLADE followed by ENTER. Blade Warrior will now load.

Halfway through loading a menu of Graphics Adapter options is displayed. Choose CGA, EGA or VGA to suit your system by moving the pointer with the cursor keys and pressing the ENTER key to make your choice. The title screen is displayed for a short time before the main menu is shown.

If you are running from the 5.25 inch floppy disks you will be prompted to insert disk 2. Follow this prompt whenever it appears.

Amiga

Insert the Blade Warrior disk into the drive and turn on the Amiga. The title screen is displayed for a short time before the main menu is shown.

Atari ST

Insert the Blade Warrior disk into the drive and turn on the ST. The title screen is displayed for a short time before the main menu is shown.





3. Quick Start Guide

The Aim of the Game – To explore the world, slaying monsters as you go, to collect artefacts and spell ingredients to trade with the Wizards to get a set of 7 tablet fragments to trade with the Sorcerer to get him to enchant your sword so you can finally kill Murk, the evil demon who spends the entire game trying to kill you!

Controls

	Keyboard (PC)	Joystick (ST & Amiga)
Move Left	Cursor Left	Left
Move Right	Cursor Right	Right
Catch	Cursor Up	Up
Pick Up	Cursor Down	Down
Overhead Slash	CTRL + Cursor Up	Fire + Up
Low Slash	CTRL + Cursor Left	Fire + Left
High Thrust	CTRL + Cursor Right	Fire + Right
Low Thrust	CTRL + Cursor Down	Fire + Down
Enter Gate/Tower	PG Up	Up

Other Keys

ESC – Return to main menu

M – Go to Map Screen

I – Go to Inventory Screen

There are a number of options on the main menu, including the facility to save and load game positions.





Brief Guide to Playing the Game

You start the game outside your own tower on the south edge of the Land. You can go forth from here and explore the world, killing the foes you meet and looking for spell ingredients. These are shown as coloured objects in the foreground. Keep a close eye on the moon as you fight, as it shows your current health level.

Once you have found enough ingredients, you can return to your laboratory to mix some spells. Once you enter a tower a choice screen lets you choose which way to go inside the tower.

You start the game with knowledge of two spells – heal and water bolt. Use the mouse or cursor keys to select the spell you want (click on the box), and then to choose the ingredients you want to mix (click on the storage jars). Click on the mixing flask to mix them up. If you have chosen the right ingredients, the cursor will change to the symbol for that spell, which you can then put into one of the 10 spell slots shown on the right of the screen. These correspond to the 10 function keys when you are in combat.

That's all you need to know for now. Read the full instructions when you feel you need to.





4. The World

The world in which the Blade Warrior finds himself is strange and deadly. Paths criss-cross the Land, with ancient stone archways marking where they cross. You can change from path to path wherever you find these archways. Your position is shown on the map by a sword, and frequent reference to the map is helpful to ensure you stay on the right path.

At the start of the game you are very weak, and must take care not to stray onto dangerous paths. Later, aided by your experience and the power of your magic, you will be able to tackle the more deadly paths. The swamp is a good proving ground for novices.

The world is inhabited by 7 wizards and a master Sorcerer. There is also Murk, the powerful demon on the loose. Murk roams the land seeking you. If he catches you, he drags you into his own private hell, where you must defeat him to escape. Even if you defeat him, he will return unless you have first had your sword enchanted by the Sorcerer. This is your quest – to obtain from the Wizards the 7 fragments of the tablet which the Sorcerer demands in exchange for enchanting the sword. It will not be easy, since each of the Wizards has his own set of desires which you must satisfy before he will give you his tablet fragment. Apart from the various monsters which stalk the paths, there are also traps and intelligent trees. You will have to work out how to get past these safely.





5. The Wizards

The Wizards all live in towers which are scattered around the map. When you enter their tower you are given a choice screen with three options. UP takes you to the roof, where you can borrow the wizards dragon to take you back to your own tower. Here you can rest and mix new spells, and use the dragon to return back to the Wizards tower.

RIGHT takes you into the wizard's lair, where you can converse with, and if he or it is willing, trade with the wizard. The wizard and what he says to you appear in the top half of the screen. You and your replies are shown in the bottom half. By clicking on the up and down arrows (PG UP on the PC) you can select what reply you want to make out of the several possibilities. Click on the text area (ENTER on the PC) to actually make the reply once you have selected it. If you offer him spell ingredients or Artefacts, you will go to the spell or inventory screen, where you can select what you want to offer.

DOWN takes you from the selection screen back out into the forest. Visiting the Sorcerer, whose tower is marked differently on the map, can be useful even before you have all the tablet fragments, but heed his words.

6. Murk

Murk is the name of the Demon who stalks the land. You will rapidly learn which is the marker showing his position on the map – it is the only one which moves. Forewarning of his approach is also given by a sudden change in the weather. You will certainly know when he is very close. Red is the colour of Hell.

Murk can be temporarily defeated even without an enchanted sword, but the process is generally painful, and not recommended. Murk is to be avoided until you are ready for him, so keep an eye on his whereabouts.



7. Murks Minions

Some say that Murk is responsible for the monsters that currently roam the Land. True or not, the monsters are there to kill and be killed. Although monsters will damage you when you are hit by them, they are also a source of power. Each time you kill one of Murks minions, your sword drains a little of its life essence and adds it to your own. The moon is in phase with your life essence, and can be used as a guide to your health. If it wanes completely you die. Killing some monsters yields valuable spell ingredients. The monsters you will encounter are listed below, in order of their power.

Spider

Goblin

Troll

Wolf

Skeleton

Treeman

Stone monster

Werewolf

Vampire

Demon

Dragonette

Mummy

Banshee

Wraith

Air Elemental

Some of these monsters occur at different strengths – for example, there is a trap which releases a particularly powerful skeleton.





8. The Artefacts

There are 14 artefacts in the game. There are slots for each of these in your inventory screen. The inventory screen also shows which of the tablet fragments you possess, (bottom left) and your strength and defence (top left).

Your strength is shown by the number of stars around the picture of you. A novice has only one star. Possession of some of the artefacts may affect your strength, as will one of the spells you can obtain. Strength affects the amount of damage you do when you hit.

Your defence is shown by the coruscating bands of colour which surround you. The faster the colours change the better your defence. It is affected by artefacts and spells in the same way as strength is.

The main purpose of collecting the artefacts is to trade them with the Wizards for tablet fragments. They can however be very useful in boosting your strength and defence until you find out which wizard wants them.

9. Spells and Ingredients

All magic is based on the four elements Earth, Air, Fire and Water. To create a spell you need two things – firstly the knowledge of how to make the spell, and secondly ingredients with enough of the required elements to power it.

The knowledge you either already have, or can trade with the wizards for. The ingredients you find by searching the world for them.

Each ingredient contains the essence of only one of the elements – for example the firefly contains Essence of Fire. The four elemental spells – water bolt, air bolt, earth bolt and fire bolt require only one elemental ingredient. All other spells require a combination of two elements. On the spell screen you can tell which elements are required for a particular spell by selecting the required spell in the spell book and looking at the activity above the four columns over the mixing flask. These four





columns correspond to earth, air, fire and water. By selecting an ingredient it is added to the mixing flask, and the level of each element present in the mix is shown in the four columns.

When you click on the mixing flask, if you have correctly matched the elemental content of the ingredients with that required for the spell, the spell can be created and you can put it in one of your spell slots. The quantity of the ingredients is also important – too little and the mix won't work. If you put more power in than is required you will create multiple spells, up to a limit of four at a time.

The quantity of each ingredient you possess is shown by the level in each storage jar. The number of spells in each spell slot (each function key) is shown by the level filled in the slot. Up to 16 spells can be held in each slot, but they must all be of the same type. Once you leave the laboratory, it is up to you to remember how many spells are in each slot. Once you run out of spells, you will have to return to the laboratory to make more.

10. Hints and Tips

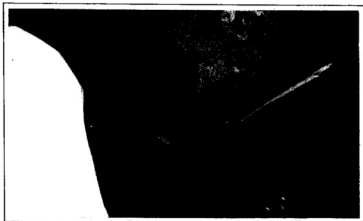
The following hints may help you in playing the game.

1. When exploring, if you meet a monster you have never seen before and it is killing you, run away! The chances are you have strayed onto one of the more dangerous paths, and the monsters found there may be too powerful for you.
2. Whilst wandering you may see scrolls lying on the ground looking like spell ingredients. Pick these up and you may get a valuable clue.
3. Don't use all your ingredients for mixing spells. Save some for trading with the Wizards. Each wizard has his favourite one or two elements, so try to work out what they are. The Wizards are also a valuable source of clues.
4. Try to hang on to those artefacts which boost your strength and defence for as long as possible. Once you have worked out which wizards want which artefacts, then go round and trade them.





5. You may, from time to time be bothered by troublesome harpies. These small flying creatures can be obliterated by a sturdy blow, or by a special anti-harpy spell which you will find in foaming potion bottles lying around the land. Each bottle contains 10 spells. Press the space bar to unleash them.
6. Try and work out which paths are the more dangerous ones, and plot your routes to avoid them. Unfortunately the East Wizard and Palace Wizard have sited their towers in particularly unpleasant neighbourhoods, and are best visited later in the game.
7. Each monster is particularly vulnerable to one type of blow. For example skeletons crumple when hit sturdily over the head.
8. Use the dragons to pop back to the lab and mix more spells – it is quicker than walking. Note that the dragons have a fiery breath to keep troublesome lizards at bay.
9. Keep a note of where the best spell ingredients are to be found. They tend to re-occur in the same area.
10. Keep a record of all the clues you get. There is a puzzle to solve – how to satisfy all 7 wizards at the same time.
11. Use the save game facility regularly. This will allow you to try things, fail, and try again.
12. One of the Wizards is quite mad.





Loading Problems

Should you experience loading problems with this product, please pop the faulty disk into a jiffy bag or padded envelope and send it to:

Dept BL

Image Works,

Irwin House

118 Southwark St

London SE1 0SW

Who will endeavor to provide a replacement within 28 days of receiving your faulty disk. This in no way affects your statutory rights.








BLADE WARRIOR[™]



Indice

- 1. Introduzione*
 - 2. Caricamento*
 - 3. Guida Avvio Rapido*
 - 4. Il Mondo*
 - 5. I Maghi*
 - 6. Murk*
 - 7. I Servi di Murk*
 - 8. I Manufatti*
 - 9. Incantesimi e Ingredienti*
 - 10. Suggestimenti e Consigli*
- 





Il programma e la sua documentazione sono coperti da leggi nazionali e internazionali sul diritto d'autore. Memorizzazione, riproduzione, traduzione, copiatura, noleggio, affitto, trasmissione e esecuzioni pubbliche, effettuati senza previa autorizzazione scritta della Mirrorsoft Limited, sono del tutto vietati. Tutti i diritti del l'autore e della proprietà sono riservati in tutto il mondo.

*© 1989 Mirrorsoft Limited
Disegnato e Scritto da Jason Kingsley
Disegno supplementare della Image Works Design Team*





1. Introduzione

Nella lontana, e ormai dimenticata terra della Felicità, viveva un mago saggio e rugoso di nome Ginti. Un po' eccentrico, a detta di molti, ma abbastanza innocuo – i suoi trucchi servivano, comunque, a divertire i bambini. Ginti diceva di essere un potente stregone, ma nessuno capiva le sue parole, figuriamoci crederle. Fino a quel giorno...

Dopo gli uragani, la peste e la morte, venne il buio – il male assoluto, sotto la forma di Murk. Quando l'ultimo raggio di sole stava per andarsene, e con lui l'ultima speranza di vita, la foresta era esplosa silenziosamente in una sfera di luce più abbacinante del sole. Murk aveva guardato con malcelata paura alla sagoma indistinta che brillava nel centro. Era Ginti, con una antica tavola mistica di pietra sul petto. Murk aveva pronunciato alcune parole e per un attimo la luce e il buio si erano fusi insieme. Era seguito un attimo di vuoto... e poi tutto era finito, rapido come era incominciato. Murk dominava quelle terre, la sua dimostrazione di potenza suprema aveva fatto rintanare gli altri stregoni impauriti nelle loro torri. Il popolo un tempo felice, era stato condannato ad una eternità di tormenti e costretto a vivere di espedienti. Eppure la speranza non era morta. Si diceva che dopo il leggendario duello, la tavola di Ginti si era frantumata in tanti piccoli pezzi – nessuno sapeva con certezza quanti, ma si diceva che quando fossero stati ricomposti, il potere della tavola sarebbe stato sufficiente a rovesciare Murk. Se solo qualcuno avesse potuto trovare i frammenti e uno stregone capace di ricomporli...

Ecco Blade Warrior (Il Guerriero della Spada).





2. Caricamento

IBM PC e Compatibili

Inizializza il tuo PC come al solito e accedi al DOS. Se vuoi usare un mouse, assicurati che ci sia un mouse driver installato. Inserisci il dischetto programma nel drive A e batti A: seguito da INVIO. Adesso batti BLADE seguito da INVIO. Il gioco, adesso si carica. Verso la metà del caricamento, appare un menu di opzioni grafiche (Graphics Adapter). Scegli tra CGA, EGA e VGA a seconda del tuo sistema, muovendo il puntatore con i tasti cursore e poi premendo INVIO per eseguire la scelta. Prima della comparsa del menu principale, appare brevemente la videata titolo. Se esegui da un floppy 5.25, ti viene chiesto di inserire il dischetto 2. Segui questa indicazione tutte le volte che appare.

Amiga

Inserisci il dischetto nel drive e accendi l'Amiga. Prima della comparsa del menu principale, appare brevemente la videata titolo.

Atari ST

Inserisci il dischetto nel drive e accendi il computer. Prima della comparsa del menu principale, appare brevemente la videata titolo.





3. Guida Avvio Rapido

Scopo del Gioco – Esplorare il mondo, sterminando i mostri per la strada, raccogliere manufatti e ingredienti per incantesimi da vendere ai maghi in cambio della serie di 7 frammenti, che cederai a loro volta allo Stregone in cambio di un incantesimo sulla tua spada, con la quale alla fine ucciderai Murk, il demone maligno che passa tutto il suo tempo a cercare di uccidere te!

Controlli

Muovi Sinistra	Tastiera (PC)	Joystick (ST e Amiga)
Muovi Dstra	Cursore Sinistra	Sinistra
Prendi	Cursore Destra	Destra
Raccogli	Cursore Su	Su
Fendente Alto	Cursore Giù	Giù
Fendente Basso	CTRL + Cursore Su	Fuoco + Su
Affondo Alto	CTRL + Cursore Sin	Fuoco + Sinistra
Affondo Basso	CTRL + Cursore Des	Fuoco + Destra
Entra Cannello/Torre Pag Su	CTRL + Cursore Giù	Fuoco + Giù
		Su

Altri Tasti

ESC – Ritorni al menu principale

M – Vai alla Videata Mappa

I – Vai alla Videata Inventario

Sul menu principale vi sono diverse opzioni, compresa la funzione per salvare e caricare le posizioni del gioco.





Breve Guida per Giocare

Quando inizi, ti trovi fuori della tua torre, al bordo sud della Landa. Da qui puoi avanzare ed esplorare il mondo, uccidendo i nemici che incontri e alla ricerca degli ingredienti per incantesimi. Questi appaiono come oggetti colorati in primo piano. Tieni d'occhio la luna quando combatti. Questa indica il tuo livello attuale di salute.

Quando hai trovato sufficienti ingredienti, puoi tornare al tuo laboratorio per mescolare qualche incantesimo. Quando entri in una torre, una videata ti pone la scelta del percorso dentro la torre.

Quando inizi, conosci due incantesimi – guarire e saette d'acqua. Per selezionare l'incantesimo che desideri (fai clic sul libro), usa il mouse o i tasti cursore. Poi scegli gli ingredienti da mescolare (fai clic sui vasi).

Per mescolare, fai clic sul flacone miscelatore. Se hai scelto gli ingredienti giusti, il cursore si cambia nel simbolo di quell'incantesimo, che puoi quindi mettere in una delle 10 fessure sulla destra dello schermo. Quando sei in combattimento, queste corrispondono ai 10 tasti funzione.

Per ora, questo è tutto quello che ti serve sapere. Quando pensi di averne bisogno, leggi le istruzioni per intero.





4. Il Mondo

Il mondo in cui viene a trovarsi il Guerriero della Spada è strano e pericoloso. Dei sentieri percorrono la Landa, con antichi archi di pietra che segnano gli incroci. Dove trovi questi archi, puoi passare da un sentiero all'altro. La tua posizione è segnalata sulla mappa da una spada, e guardando spesso alla mappa, ti aiuta a mantenerti sul sentiero giusto.

All'inizio del gioco sei molto debole e devi stare attento a non finire su sentieri pericolosi. Più avanti, con l'aiuto di una maggiore esperienza e dei poteri magici, sarai in grado di affrontare sentieri più impegnativi. Per i principianti, la palude è un ottimo terreno di prova.

Il mondo è abitato da 7 maghi e da un capo Stregone. Inoltre c'è Murk, il potente demone scatenato. Murk va in giro alla tua ricerca. Se ti prende, ti trascina nel suo inferno privato, dove dovrai sconfiggerlo per poter fuggire. Anche se lo sconfiggi, comunque, egli ritorna. A meno che non riesci prima a farti incantare la spada dallo Stregone. Questa è la tua missione – ottenere dai Maghi i 7 frammenti della tavola, richiedi dallo Stregone in cambio dell'incantesimo alla tua spada. Non sarà facile, anche perché ogni Mago ha una propria serie di desideri che tu devi esaudire, prima che egli ti dia il suo frammento.

Oltre ai vari mostri in agguato sui sentieri, ci sono anche trappole e alberi intelligenti. Dovrai trovare il modo di superarli.





5. I Maghi

I Maghi vivono tutti nelle torri sparse sulla mappa. Quando entri nelle loro torri, appare una videata con tre opzioni. **SU (UP)** ti porta sul tetto, dove puoi prendere in prestito il drago del mago per tornare alla tua torre. Qui puoi riposare e mescolare altri incantesimi, riprendendo poi il drago per tornare di nuovo alla torre del Mago. **DESTRA (RIGHT)** ti porta nel covo del mago, dove puoi conversare con lui e, se è d'accordo, commerciare anche. Il mago e quello che lui ti dice, appaiono sulla metà superiore dello schermo. Tu e le tue risposte, invece, apparite nella metà in basso. Facendo clic sulle frecce su e giù (sul PC è **PagSu**) puoi slezionare la risposta che vuoi dare, scegliendola tra varie possibilità. Una volta selezionata la risposta, fai clic sull'area di testo (su PC è **INVIO**) per eseguire la scelta. Se gli offri ingredienti o manufatti, vai alla videata incantesimi o inventario, dove puoi selezionare quello che vuoi offrire. **GIÙ (DOWN)** ti porta dalla videata di selezione di nuovo nella foresta. Fare una visita allo Stregone, la cui torre è segnata in modo diverso, può essere utile anche prima di aver raccolto tutti i frammenti, ma segui le sue parole.

6. Murk

Murk è il nome del demone in agguato. Imparerai alla svelta il segnale della sua posizione sulla mappa – è l'unico mobile. Un preavviso del suo arrivo viene dato anche dal cambiare del tempo. Ti accorgerai quando si avvicina. Rosso è il colore dell'Inferno. Murk può essere battuto temporaneamente anche senza la spada incantata, ma la cosa normalmente risulta molto penosa e non è consigliabile. Murk deve essere evitato fino a quando non sei pronto, per cui stai attento alle sue mosse.



7. I Servi Di Murk

Alcuni dicono che i mostri che infestano la Landa sono opera di Murk. Vero o no, i mostri sono per uccidere e per essere uccisi.

Sebbene i mostri ti danneggino quando ti colpiscono, essi sono anche una fonte di potere. Ogni volta che uccidi uno dei Servi di Murk, la tua spada assorbe un po' della sua vitalità e la passa a te. Le fasi della luna rispecchiano la tua vitalità, e puoi prenderle come guida per la tua salute. Se tramonta del tutto, muori.

Uccidere alcuni dei mostri, procura dei preziosi ingredienti, I mostri che incontri sono elecati qui sotto in ordine di potenza.

Ragno

Troll

Lupo

Scheletro

Uomoalbero

Mostro di Pietra

Lupo Mannaro

Vampiro

Demone

Mummia

Banshee

Spettro

Soffio

Alcuni di questi mostri si manifestano con forza diversa - ad esempio, c'è una trappola che fa uscire uno scheletro particolarmente potente.





8. I Manufatti

Nel gioco ci sono 14 manufatti. Questi hanno ciascuno una fessura nella videata inventario, dove appaiono anche i frammenti che già possiedi (in basso a sinistra) e la tua forza e le tue difese (in alto a sinistra).

La tua forza viene indicata dal numero di stelle intorno alla tua figura. Il possesso di alcuni manufatti influisce sulla tua forza, come pure uno degli incantesimi che puoi ottenere. La forza influisce sui danni che puoi causare quando colpisci.

La tua difesa viene indicata dalle bande di colore lampeggianti che ti circondano. Più cambiano colore rapidamente, maggiore la tua difesa. Questa viene influenzata dai manufatti e dagli incantesimi come la forza.

Lo scopo principale di raccogliere manufatti è quello di darli ai Maghi in cambio dei frammenti. Comunque, possono anche essere utili per potenziare la tua forza e difesa fino a quando non trovi un mago che il vuole.

9. Incantesimi E Ingredienti

Tutta la magia si basa su quattro elementi: la Terra, l'Aria, il Fuoco e l'Acqua. Per creare un incantesimo ti occorrono due cose – primo, sapere come si fa un incantesimo, e secondo, ingredienti con elementi sufficienti per dargli potere.

Il sapere, o ce l'hai già, o te lo porcuri trattando con i maghi. Gli ingredienti li trovi cercando per il mondo.

Ogni ingrediente contiene l'essenza di uno solo degli elementi – per esempio, la lucciola contiene l'Essenza del Fuoco. I quattro incantesimi essenziali – saette d'acqua, saette d'aria, saette di terra e saette di fuoco, richiedono un solo ingrediente essenziale. Lutti gli altri richiedono una combinazione di due elementi. Sulla videata incantesimi, puoi vedere quali elementi occorrono per un determinato incantesimo





selezionando quello desiderato sul libro e osservando l'attività sopra le quattro colonne sul flacone miscelatore.

Queste quattro colonne corrispondono alla terra, all'aria, al fuoco e all'acqua. Selezionando un ingrediente, questo viene aggiunto nel flacone miscelatore e il livello di ogni essenza presente nella miscela appare sulle quattro colonne. Quando fai clic sul flacone, se la miscela è quella giusta, l'incantesimo viene creato e puoi metterlo via in una delle apposite fessure. Anche la quantità degli ingredienti è importante – se è troppo poca, la miscela non funziona. Se ce ne metti troppa, si creano incantesimi multipli, fino a quattro alla volta.

La quantità di ogni ingrediente in tuo possesso viene indicata dal livello in ogni vaso. Il numero di incantesimi contenuti in ogni fessura (ogni tasto funzione), viene indicato dal livello della fessura. Queste contengono fino a 16 incantesimi ciascuna, ma essi devono essere tutti dello stesso tipo. Quando esci dal laboratorio, sta a te ricordarti quanti incantesimi sono contenuti in ogni fessura. Quando hai terminato gli incantesimi, devi tornare al laboratorio per farne degli altri.

10. Suggerimenti E Consigli

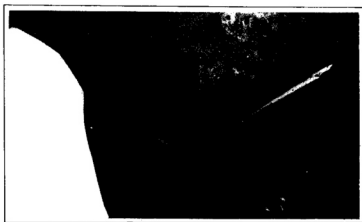
I Seguenti suggerimenti possono esserti di aiuto nel gioco.

- 1. Durante le esplorazioni, se incontri un mostro che non hai mai visto prima e che sta per ucciderti, scappai Significa che sei finito in uno dei sentieri più pericolosi e che i mostri sono del tipo troppo forte per te.*
- 2. Girando, puoi trovare delle pergamene sparse sul terreno che sembrano ingredienti per incantesimi. Raccoglile e potrai ricavarne degli indizi preziosi.*
- 3. Non usare tutti gli ingredienti per fare incantesimi. Tienine qualcuno da scambiare con i Maghi. Ognuno di loro ha una preferenza per un elemento o l'altro, per cui cerca di sapere quali sono. I Maghi, inoltre, sono una fonte sicura di indizi.*





4. *Cerca di tenerti più che puoi i manufatti che potenziano le tue risorse. Quando hai scoperto quale mago li desidera, allora puoi andare a scambiarli.*
5. *Di tanto in tanto, potrai essere disturbato dalle arpie. Queste piccole creature volanti possono essere obliterate con un colpo ben assestato, o con uno speciale incantesimo anti-arpie, che puoi trovare nelle bottiglie di pozioni fumanti sparse in giro. Ogni bottiglia contiene 10 incantesimi. Per usarli, premi la bara spaziatrice.*
6. *Cerca di capire quali sono i sentieri più pericolosi, e traccia il tuo percorso in modo da evitarli. Purtroppo il Mago Orientale e il Mago del Palazzo hanno le loro tori in zone piuttosto spiacevoli, ed è meglio visitarli per ultimi.*
7. *Ogni mostro è particolarmente vulnerabile a un certo tipo di colpo. Per esempio, gli scheletri si sfasciano con un bel colpo in testa.*
8. *Usa i draghi per fare un salto nel laboratorio e confezionare altri incantesimi – fai prima che camminando. Nota che i draghi sputano fuoco per tenere a bada rettili ostili.*
9. *Prendi nota dei posti dove si trovano gli ingredienti migliori. Di solito si trovano sempre nella stessa zona.*
10. *Tieni un elenco di tutti gli indizi che trovi. Dovrai risolvere un indovinello – come soddisfare i 7 maghi tutti insieme.*





11. Salva il gioco con regolarità. Questo ti permette di provare, fallire e provare ancora.

12. Uno dei Maghi è del tutto matto.

Problemi di Caricamento

Nel caso si verificassero dei problemi nel caricamento del programma, si prega di inviare il dischetto difettoso in busta imbottita a:

Dept BL

Image Works

Irwin House

118 Southwark St

London SE1 0SW

che provvederà alla sostituzione entro 28 giorni dal ricevimento e senza che vengano diminuiti i diritti legali dell'acquirente.





MP1X - WAR 3