

zostaną nakarmione - odchodzą. Jeżeli Berk nie ma w rękach pokarmu, duchy przenoszą go do innych pomieszczeń. Duchy nie sprawiają kłopotów, gdy Berk jest uczniem.

BONI I DRUTT

Berk może skorzystać z porad czaszki Boni. W tym celu musi wziąć ją w ręce. Drutt to skacząca żabka, która zjada robaki. Trudno się jej pozbyć.

POLECENIA

Twoimi zadaniami są dziwne życzenia Potwora. Do każdego z zadań potrzebne są różne rekwizyty, ale trzeba dużo pomysłowości aby je znaleźć i umiejętnie wykorzystać. Jeżeli nie zmieścisz się w czasie (wskaźnik w dolnej części ekranu), Potwór odwołuje zadanie i przydziela następne.

POJEMNIKI

Berk może przesuwać przedmioty nawet po kilka jednocześnie. Może wkładać rzeczy do pojemników, przenosić je lub wysypywać zawartość.

MISTRZ

Po wykonaniu wszystkich zadań otrzymujesz zapłatę - sejf ze skarbami. musisz jeszcze znaleźć sposób na wydostanie zamkniętej zawartości.

STEROWANIE

Do gry można używać joysticka lub klawiatury. Jest też opcja zmiany klawiszy sterujących.

Jeżeli Berk nie ma nic w rękach może wziąć przedmiot zbliżając się do niego. Ciężkich przedmiotów nie podniesie, ale przesunie. Jeżeli naciśniesz klawisz "zostaw" Berk upuści trzymany przedmiot, a klawisz "wysyp" powoduje odwrócenie i wysypanie jego zawartości. Berk może ruszyć dźwignią stojąc tuż przy niej.

UWAGA

Program nagrany jest dwustronnie w zapisie przyspieszonym. W czasie wgrzywania nie pojawiają się (owe efekty towarzyszące wprowadzaniu programu do ZX Spectrum.

Opracowanie wersji polskiej:

L Gołębiowski

Copyright © by Macmillan Ltd, England

For the Polish edition copyright © by

Krajowe Wydawnictwo Czasopism