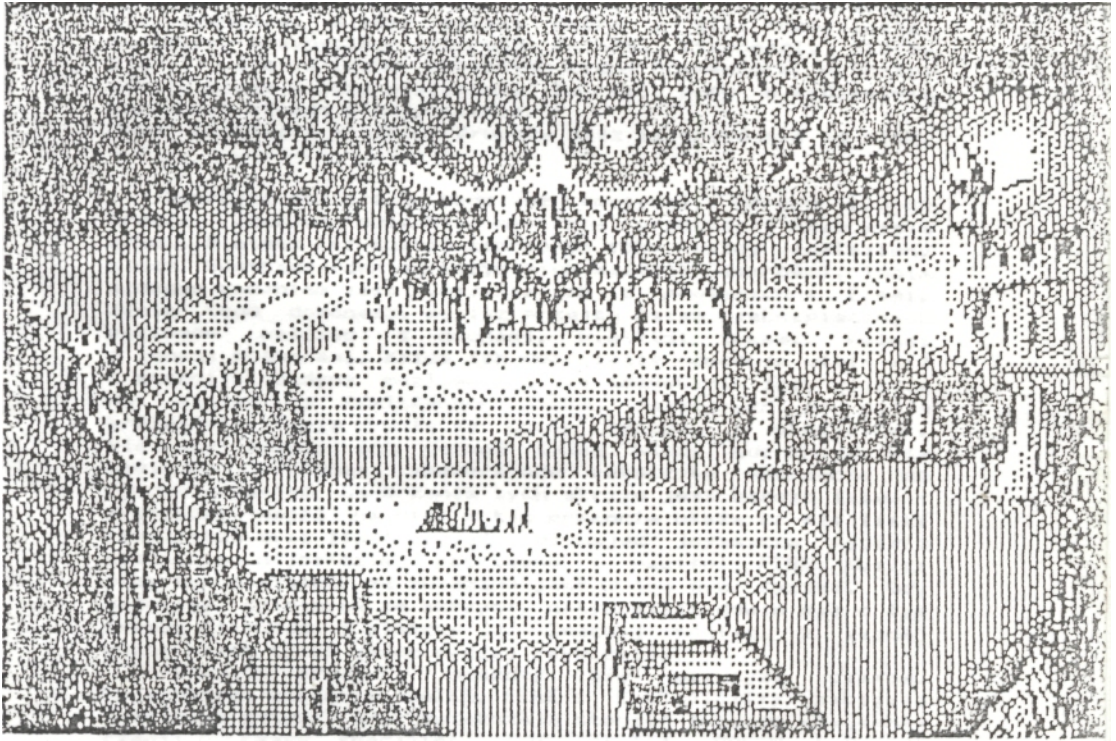


# DRUM

---





.....  
• D R U I D •  
.....

(C) ADAMSTUDIO (text) &  
ATEst Software (maps & graphics)  
Warszawa, 1988

Przez długie lata w królestwie B E L O R N utrzymywała się równowaga między siłami dobra i zła. Pokój został naruszony przybyciem czterech Książąt Ciemności, którzy zjawili się w lochu okrutnego Licha Acamantora, wykorzystując bramę między wymiarami. Od tej pory w królestwie zapanował strach i zniszczenie. Jako ostatni z Wielkich Druidów masz zmierzyć się ze złem.

Wędrując po kraju będziesz spotykał, oprócz swoich wrogów, również pułapki, magiczne przedmioty oraz wiele drzew. Dlatego też musisz zabrać ze sobą każdy znaleziony klucz. Spotkasz również wszystkich Książąt Ciemności. Twoim głównym zadaniem jest wymazanie ich z powierzchni Ziemi. Zanim tego dokonasz, musisz przejść osiem niebezpiecznych poziomów walcząc z duchami, wielkimi żukami, węzami i innymi potworami. Każde ich dotknięcie powoduje utratę sił i energii. Jedyną możliwością jej odzyskania jest wejście na któryś z PENTAGRAMÓW ŻYCIA, rozsianych po całym królestwie. Twoją bronią są czary (proste i specjalne). Niestety możesz ich używać tylko wtedy, gdy znajdziesz magiczne skrzynki, zawierające rekwizyty potrzebne do rzucania zaklęć. Otworzenie tych skrzyń jest bardzo łatwa - wystarczy wejść na nie. W tym momencie ukaże ci się lista rekwizytów oraz ilość zaklęć. Używając joysticka wybierz aktualnie najbardziej potrzebne i naciśnij FIRE. Musisz przy tym pamiętać, że związana jest z tym duże ryzyko. Gdy weźmiesz cokolwiek ze skrzyni, natychmiast dowie się o tym Książę Ciemności i niszczy ją. Inaczej mówiąc, z każdej można wziąć tylko jeden rodzaj rekwizytów.

Wrogie kreatury niszczy się używając czarów. Najprostsze zaklęcia (WATER, FIRE i ELECTRICITY) zabijają szeregowy potwory oraz zwiększają stopień Twojego wtajemniczenia. Czary specjalne (INVISIBILITY, GOLEM i CHAOS) pomagają omijać pułapki. W zależności od rodzaju potworów należy korzystać z różnych zaklęć (np. na pierwszym poziomie wystarczą używać tylko FIRE, lub WATER na duchy i FIRE na żuki) .

Oprócz potworów na Druida czekają także inne niebezpieczeństwa, z których najgroźniejsi są plujący trującą śliną Książęta Ciemności. Jedynym skutecznym środkiem dla zwalczania ich jest specjalne zaklęcie CHAOS. Groźny jest także każdy skrawek terenu nie wyglądający jak trawa bądź chodnik.

## Informacje wyświetlane na ekranie

Gra odbywa się na ośmiu poziomach, połączonych ze sobą schodami. Wejście na wyższy poziom powinno się odbyć dopiero po zbadaniu poprzedniego, ponieważ użycie schodów powoduje ponowne zamknięcie się wszystkich drzwi. Wyjątkiem są schody między poziomem czwartym i piątym, gdyż jest ich znacznie więcej. Jedynie jedno z nich umożliwia przejście na kolejny poziom, pozostałe są pułapką, prowadzącą w ślepy zaułek (patrz mapa). Wejście w niewłaściwe drzwi nie pozbawia Cię zatem szansy powrotu.

Poprzez cały czas gry możesz kontrolować jej przebieg za pomocą informacji wyświetlanych w górnej części ekranu

- sznur po napisie D R U I D oznacza zapas energii
- sznur po napisie GOLEM ukazuje się w momencie efektywnego użycia tego czaru i przedstawia energię Golema
- sznur po napisie R A T I N G przedstawia stopień wtajemniczenia Druida;
- liczby pod symbolami czarów oznaczają ilość zaklęć danego rodzaju możliwych jeszcze do wykonania.

## CZARY

Zaklęcia proste rzuca się bardzo łatwo. Nad ich symbolami znajduje się kula wskazująca aktualnie używany rekwizyt i wystarczy nacisnąć guzik joysticka, aby go użyć. Do rzucania czarów specjalnych służą klawisze:

- 2 - INVISIBILITY (niewidzialność)
    - powoduje unieruchomienie wszystkich potworów i możliwość dotykania ich bez straty energii (z wyjątkiem śliny Książąt Ciemności).
  - 3 - G O L E M
    - po użyciu tego czaru na ekranie pojawia się stwór niszczący potwory kosztem swojej energii. Golem można sterować za pomocą joysticka i klawisza "A". Po wywołaniu tego czaru zamiast napisu "NO GOLEM" pojawia się jedna z trzech możliwości:
      - WAIT - Golem stoi w miejscu i niszczy tylko te potwory, które same na niego wpadną;
      - FOLLOW - Golem porusza się równolegle do Druida i może być użyty jako osłona z jednej strony (nie może iść przed Druidem);
      - SEND - Golem porusza się w kierunku, w którym zwrócony jest Druid, aż do napotkania przeszkody (Druid nie musi się poruszać). Ta opcja jest szczególnie użyteczna, gdy Druid stoi w bezpiecznym miejscu.
- Wyboru jednej z nich dokonuje się klawiszem "A" .

## 4 - CHAOS

- użycie zaklęcia CHAOS jest jedyną deską ratunku, gdy Druidowi kończy się energia, a w pobliżu nie ma PENTAGRAMU ŻYCIA. Działanie tego czaru specjalnego jest trojaki:

- odtwarza początkowy stan energii Druida:
- tworzy osłonę, która pozwala Druidowi na poruszanie się nawet pod twarzami Książąt Ciemności bez straty energii
- pozwala zakończyć grę.

Klawisze używane w grze:

- 1 - otwieranie drzwi. W tym celu należy ustawić Druida tuż przed nimi i twarzą do nich.
- 2 - zaklęcie INVISIBILITY.
- 3 - zaklęcie GOLEM.
- 4 - zaklęcie CHAOS.
- A - sterowanie Golemem.
- H - zatrzymanie gry (pauza).
- p - zmiana aktualnie używanego zaklęcia prostego.

W zależności od długości sznura oznaczającego stopień wtajemniczenia Druida po zakończeniu gry otrzymujesz odpowiedni tytuł:

HALFWIT - terminator  
 APPRENTICE - czeladnik  
 ACOLYTE - akolita  
 SEER - wtajemniczony  
 CLERIC - mistrz  
 LORE MASTER - mistrz loży  
 PRIEST - kapłan  
 MAGIC MASTER - mistrz magii  
 HIGH PRIEST - arcykapłan  
 POTION MASTER - mistrz eliksirów  
 LIGHT MASTER - mistrz światła

Jak już napisałem, Celem gry jest pokonanie czterech Książąt Ciemności. Jednak można tego dokonać, niekoniecznie otrzymując tytuł LIGHT MASTER.

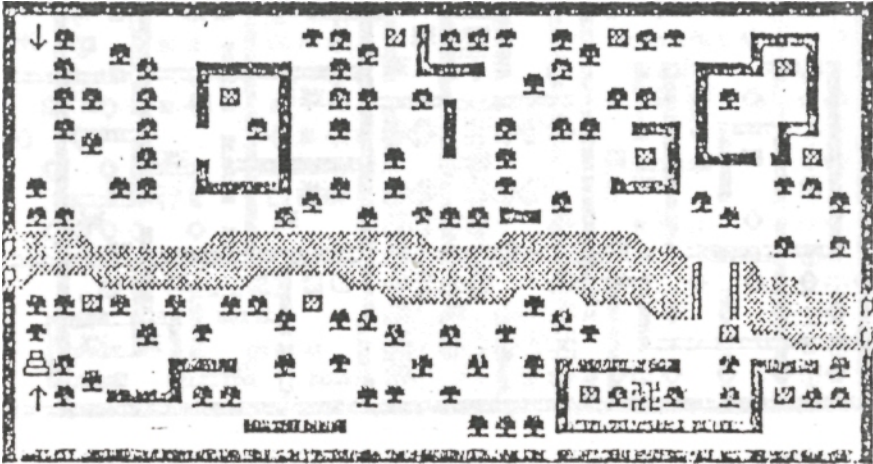
Dopiero, gdy nauczysz się wybierać właściwe rekwiizyty z odpowiednich skrzyń, będziesz mógł powiedzieć, że uzyskałeś najwyższe wtajemniczenie DRUIDA.

Opracowanie tekstu M.I.8.

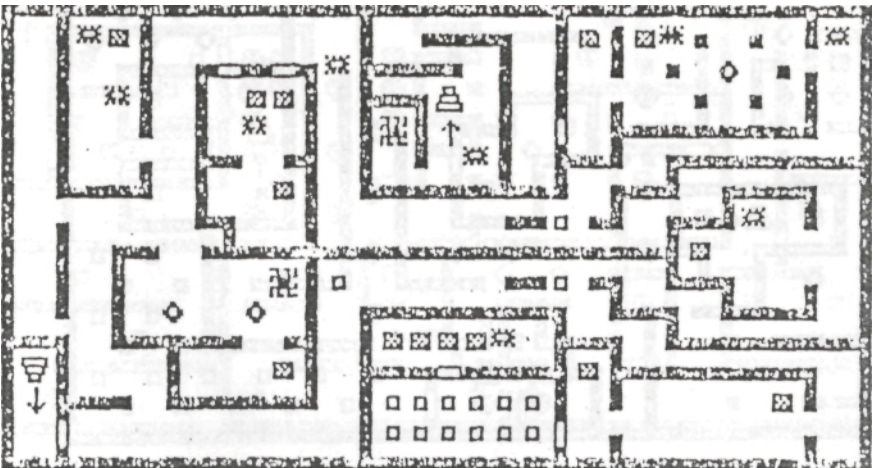
-  - mury
-  - drzewa i krzewy
-  - skrzynie czarów
-  - mosty
-  - rzeki, stawy, jeziora
-  - PENTAGRAMY ŻYCIA
-  - filary w rzece
-  - schody na wyższy/niższy poziom
-  - podest I
-  - podest II
-  - filar
-  - studnia
-  - maska
-  - drzwi
-  - twarz Księcia Ciemności
-  - wejście na dany poziom
-  - wyjście z poziomu

201

Level 1

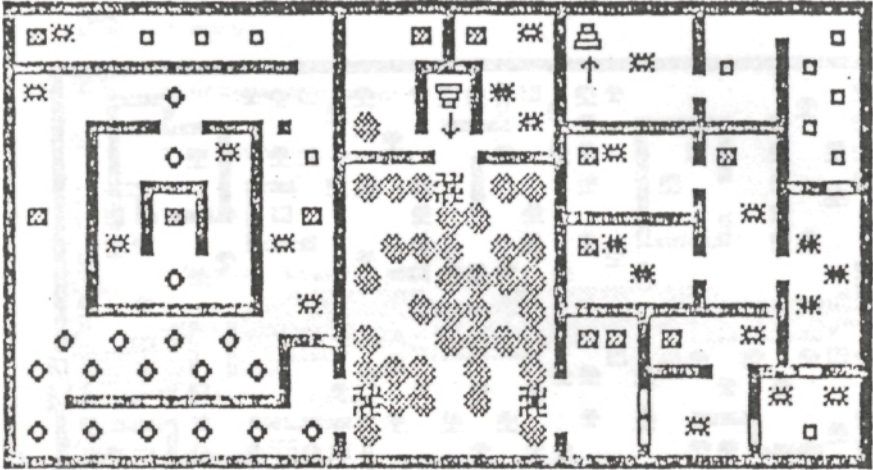


Level 2

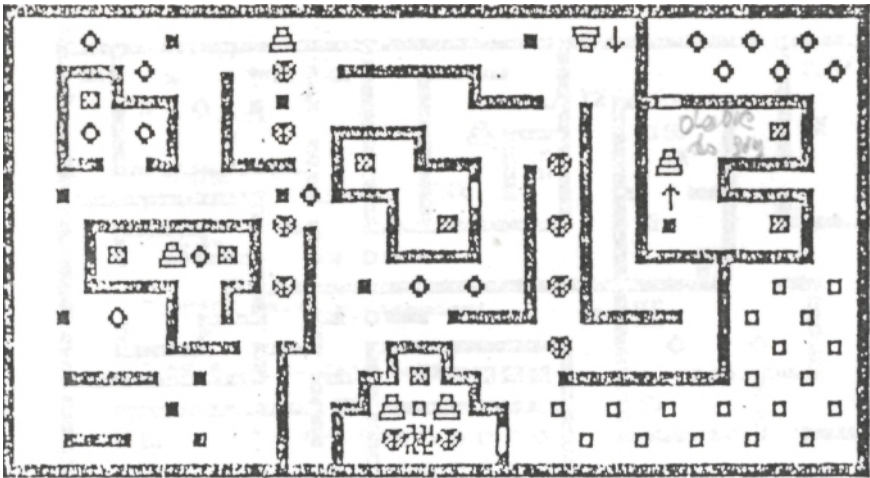




## Level 3

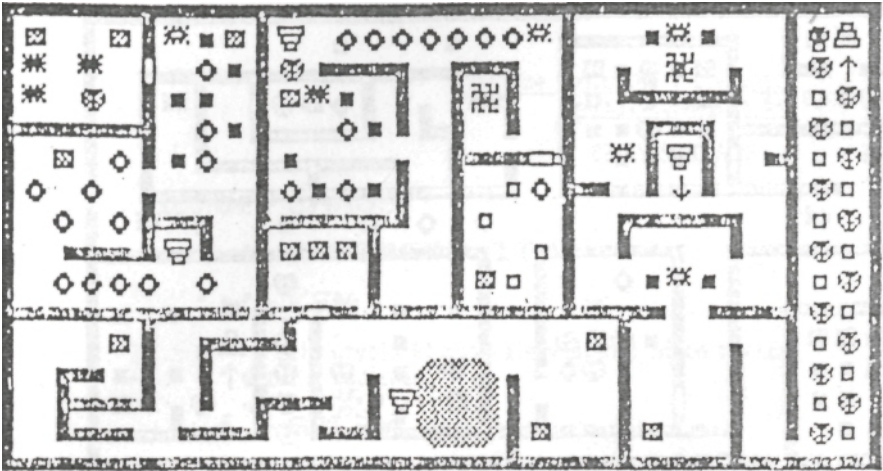


## Level 4

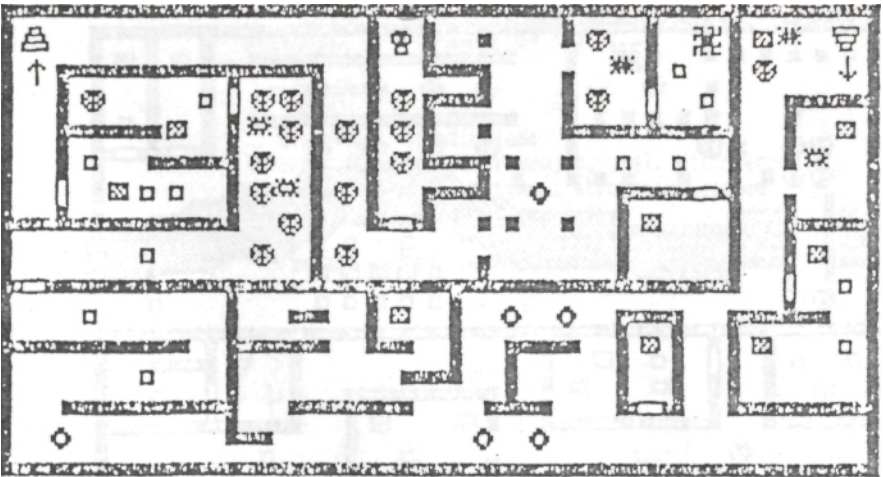




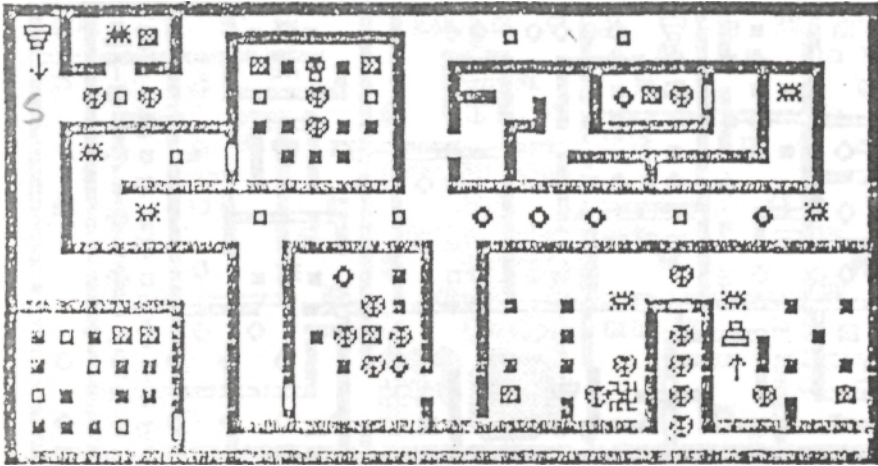
## Level 5



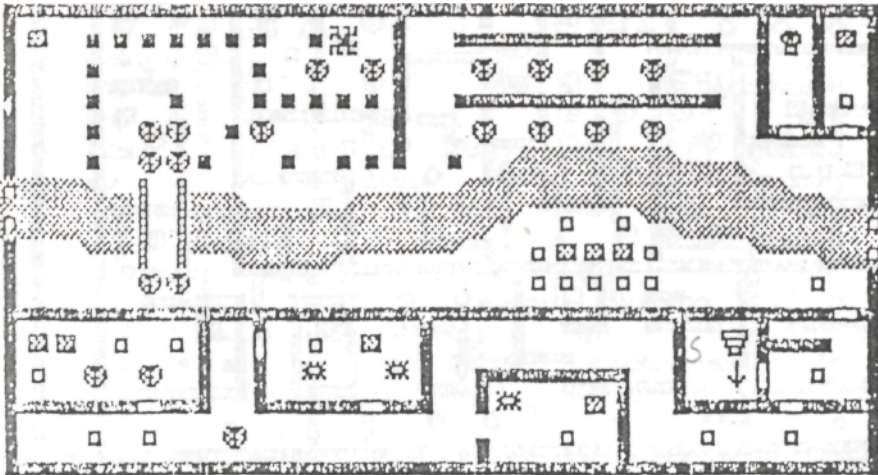
## Level 6



# Level 7



# Level 8



Klawisze kontrolne i sterujące  
wersji Commodore 64

CZARY SPECJALNE:

CLR/HOME - C H A O S

" - " - I N V I S I B I L I T Y

" + " - K E Y

W celu użycia klucza należy stanąć nieco powyżej drzwi i nacisnąć "+".

" f " - G O L E M

GOLEM pojawia się nieco poniżej Druida, tak więc należy pozostawić mu miejsce.

Sterowanie Golemem:

1. Z klawiatury: klawisz Commodore wciskany kolejno przelicza cyklicznie tryby pracy:

- WAIT
- FOLLOW
- SEND

2. Sterowanie joystickiem:

Wciskamy RUN/STOP (zatrzymujemy grę). Wciśnięcie klawisza Commodore uaktywnia sterowanie Golemem z portu 2. (Druidem z portu 1.).

" P " - zmiana rodzaju broni.

INSTRUKCJE DO GIER

Action Biker	93
Agent USA	31
Amaurote	118
Archon 2	61
Archon	25
Arkanoid	185
Astrogrover	200
Astrology	56
Atkins Chess 7.0	88
Ballblazer	16
Basil - The Great...	197
Battalion Commander	147
Beach Head	28
Behind Jaggi Lines	1
Blue Max	41
Blue Team Bridge	165
Bounty Bob Str. B.	168
Boulder Dash Constr.	80
Boulder Dash	26
Breath of Dragon	32
Bristles	7
Broadsides	133
Capture the Flag	10
Cavelord	59
Chimera	119
Chop Suey	37
Chuckie Egg	73
Colossus 3.0	65
Colossus 4.0	188
Colony	137
Computer War	39
Congo Bongo	6
Count Down	154
Crusade in Europe	150
Deadline	178
Defender	19
Dimension X	47
Druid	201
Eastern Front	40
Eidolon	46
F-15 Strike Eagle	18
Feud	192
Field of Fire	148
Fighter Pilot	69
Fire Chief	17
Flight Simulator 2	171
Fortress	115
Fort Apocalypse	4
Gauntlet	125
Gemstone Warrior	54
Getaway	104
Ghostbusters	43
Globetrotter	71
Golf (Leader Board)	157
Goonies	44
Gyruss	110
Hacker	42
Imperium Galactum	156
Infiltrator	164
Intern. Karate	177
Jet Set Willy	76
Jump Jet	66
Jumbo Jet Pilot	3
Kariera	132
Karateka	53
Kennedy Approach	36
Koronis Rift	139
Last Starfighter	48
Last V8	74
Lode Runner	57
Lone Raider	102
M.U.L.E.	15
Math Blaster	111
Mediator	24

Mercenary	60
Mig Alley Ace	34
Montezuma's Rev.	70
Mr Robot	58
NATO Commander	45
Necromancer	86
Ninja	23
One Man & his Droid	9
Pharaon's Curse	39
Phantasie	145
Pirates of Bar. C.	144
Pitfall II	30
Pit Stop	55
Pole Position II	29
Pop Eye	5
Preliminary Monty	75
Quasimodo	106
Racing Destr. Set	146
Raid Over Moscow	35
Red Max	190
Rennzirkus	103
Road Race	20
Robin Hood	107
Scooter	12
Sea Dragon	167
Seven Cities of Gold	52
Silent Service	14
Smurf Hunting	184
Solo Flight	94
Solo Flight 2	162
Space Lobsters	175
Space Shuttle	51
Spelunker	182
Spellbound	22
Spitfire 40	100
Spitfire Ace	64
Spy vs Spy 1	49
Spy vs Spy 2	50
Spy vs Spy 3	198
Starquake	91
Star Trek	62
Storm	135
Submission	8
Submarine Commander	2
Super Huey	83
Tapper	189
Theatre Europe	77
Tigers in the Snow	79
Tomahawk	72
Twilight World	199
Ultima 3: Exodus	21
Universal Hero	136
War Games	92
Wargame Constr. Set	142
Whistler Brothers	11
Winter Olympics	191
Worm in Paradise	174
Zaxxon	33
Zenji	108
Zeppelin	105
Zorro	13

INSTRUKCJE DO PROGRAMÓW UŻYTKOWYCH

Atadis 1.7 Monitor	113
AtariWriter+	120
AtariWriter	114
Atari Basic-komendy	128
Atari 800XL/256K	99
AustroTekst	181
Blazing Paddles	183
BUG/65	193
Calc Magic	194
Data Pro	173
Design Master	109

Digi Drum	101
Diskover	98
Disk Scanner	186
DOS 2.5	151
Drive 1050-schemat	155
First XLEnt Word.	169
Fixup	96
Fun with Art	84
Graphics Generator	87
GT Base	85
Hacker King	179
Happy Mon-Monitor	63
Home Card	152
Home Filing Manager	131
Koala Micro Illustr.	196
Magic Painter	67
MegaFont 2+	123
Mini Office 2	166
MMG BASIC Compiler	89
Movie Maker	180
Music Constr. Set	82
Music Maker	134
Music Studio	153
Page Designer	160
Polskie LOGO	138
Print Shop Comp.	141
Print Shop	112
Projekt. Obwodów	126
RAMbrandT	143
Rubber Stamp	161
SAM	68
Sectorred	97
Setup	95
Sherlock 1050	78
Silent Butler	176
Softsynth	149
Soundmachine	27
Sparta DOS	170
Space Base	90
SpeedCalc	130
SpeedScript 3.0	116
SuperDOS	158
SynFile +	81
SynCalc	159
Technicolor Dream	140
Text Pro	172
TOP Drive	195
Turbo BASIC XL	124
Typesetter	163
XC 12	122

PODRECZNIKI

ACTION!	
Atari 800XL-obsługa	
i wstęp do progr.	
BASIC XE	
BASIC XL	
Deep Blue C	117
Kyan Pascal	129
MAC/65	
Pascal	
StarTexter	127
SynStat	
SynGraph	
TOP DOS	
VisiCalc	121

PDF VERSION by STRYKER

2003-10-25

Thx. Dracon/TQA