Opis ekranu.

W górnej części ekranu określany jest aktualny stan energii ducha (lub zasób tlenu jeżeli jest pod wodą). Natomiast dolna część ekranu to kolejno, postacie określające możliwą jeszcze liczbę wcieleń ducha, zasobniki z rezerwowym tlenem (do wykorzystania pod wodą). Punkty zgromadzone przez gracza oraz linia określająca liczbę magicznych przedmiotów do znalezienia na danym poziomie (każdy znaleziony przedmiot skraca linię o jeden segment). Najniższa linia to nazwa aktualnie aktywnej broni oraz liczba posiadanych przez ducha salw, strzałów, zasobników z dynamitem, magicznego ognia i dolarów (niezbędnych w sklepie).

ROBAL

Program: Piotr Kulikiewicz
Wydawca: MIRAGE Spftware (c) 1992
Dystrybucja: S.K. "AS" Warszawa ul.gen.Abrahama 4

Łąka jak każda inna, pełna kwiatów, roślinek, traw i różnych żyjątek. Wśród tych ostatnich wyróżnia się niezwykle żarłoczny robal, wciąż wędruje po łące i zjada wszystko co spotka na swojej drodze. Jak to żarłok je i rośnie, po pewnym czasie jest już tak długi , że prawie nie może się zmieścić w labiryncie traw, aby nie zjeść siebie samego.

Zadaniem gracza jest takie poprowadzenie robala przez kolejne labirynty, aby zjadł wszystkie świetliki na każdej planszy jednocześnie nie wpadając na swoje coraz dłuższe cielsko. Robalem steruje się używając joysticka, ruch w odpowienią stronę nadaje kierunek robalowi.

Przed grą.

START – rozpoczyna grę od pierwszego etapu
SELECT+OPTION i START – rozpoczęcie gry od etapu na którym się ostatnio skończyło
JOYSTICK W GÓRĘ – ustawianie opcji gry (w oknie opcji: joystick w dół – wybór parametru, joystick w prawo – zmiana parametru, fire – wyjście z okienka opcji)

Podczas gry.

START – powrót do planszy tytułowej
ESC lub HELP – wymuszona strata życia

UWAGA! Wczytywanie programów odbywa się na ogólnie przyjętych zasadach. Na pierwszej stronie kasety znajduje się "Robal" i główny blok "Ducha" (między programami ok.5 obrotów przerwy), zaś na drugiej poszczególne etapy "Ducha", począwszy od pierwszego. Na dyskietce każda z gier nagrana jest na oddzielnej stronie.

DUCH

Autor/muzyka: Mariusz Kaleta / Jakub Husak
Wydawca: MIRAGE Software (c) 1992
Dystrybucja: S.K. "AS" Warszawa ul.gen.Abrahama 4

Duchy zwykle kojarzą się wszystkim ze straszydłami, które uprzykrzają nam życie. Jednak nasz bohater jest inny, samotny, przestraszony i zagubiony. Przemierza obcy, niewielki świat, szukając wyjścia. Świat ten jest pełen pułapek, niebezpiecznych stworów i miejsc.

Wędrując po trzech poziomach każdego z etapów musi skompletować czarodziejskie przedmioty porozrzucane po labiryncie. Jednak zawsze widoczny jest tylko jeden z nich, następny ukaże się dopiero po dotarciu do poprzedniego.

Oprócz czarodziejskich przedmiotów można także znaleźć lub kupić w sklepie inne bardzo pomocne w grze.
STRZAŁY i SALWY – pozwalają strzelać do przeciwników
DYNAMIT – unieszkodliwia przeciwników na pewien czas
ENERGIA – uzupełnia zapas energii do 100%
BUTLA Z TLENEM – dodatkowy tlen gdy jest pod wodą
BALON – pozwala podróżować drogą powietrzną
DOLARY – pozwalają robić zakupy w sklepie
OGIEŃ – przez pewien czas zetknięcie z przeciwnikiem lub przeszkodą nie odbiera enrgii (tlenu)

Sterowanie duchem.

Do sterowania duchem używa się joysticka, przesuwając go w lewo lub w prawo, poruszamy bohaterem w tych kierunkach. Ruch joysticka w górę na skos powoduje skok. Góra, dół, schodzenie lub wchodzenie po linach, drabinach. Dodatkowo ruch joysticka w górę powoduje wejście do sklepu jeżeli bohater stoji w miejscu oznaczonym strzałką i napisem, lub teleportacje jeżeli duch stoji na drzwiach teleportacyjnych.
SPACE BAR – zmienia rodzaju używanej broni
FIRE – użycie aktywnej broni
ESC – przerwa w grze, powrót ruchem joysticka

W sklepie.

Poruszając joystickiem w lewo lub prawo wybieramy towar, który chcemy kupić, na górze ekranu pojawi się jego nazwa i cena. FIRE, zatwierdza kupno wybranego towaru. Natomiast ruch joysticka w górę pozwala opuścić sklep.

Sterowanie balonem.

Ruch joysticka w lewo lub prawo nadaje balonowi kierunek lotu. Natomiast ruch joysticka w dowolnym, innym kierunku spowoduje pęknięcie balonu i zakończenie lotu w tym miejscu (duch bezpiecznie wyląduje na ziemi). W innym przypadku balon po pewnym czasie sam pęknie.