

MIECZE VALDGIRA II WŁADCA GÓR

Karzel Aldir zwany Wyzwolicielem Heldgoru siedział w jednej z Komnat niewielkiej twierdzy i szpetnie przeklinając kontemlował swą obecną sytuację.

Tydzień wcześniej na jego dwór (od czasu akcji „Pięć Mieczów” był Królem Heldgoru) przybył ranny, wynędzniały karzel. Posłaniec ów przynosił niepokojące wieści. Oto na spokojne, rodzinne strony króla Aldira padł cień Krwawego Zenona, znanego wszystkim znakomicie i z jak najgorszej rzezimieszka oraz bandyty. Przestępca ten parający się wcześniej jedynie drobnym rozbojem kupił gdzieś „na lewo” potężny magiczny przedmiot zwany Okiem Cyklopa. Po czym, jako wódz hordy wezwanych

z zaświatów potwór napadł na spokojną krainę Dale. Osiadłszy w wykutym wewnątrz góry pałacu rozkazał nazywać się Władcą Gór i z wysokości swego tronu terroryzował całą okolicę.

Król Aldir, usłyszawszy tę wstrząsającą historię, postanowił wyruszyć Na samotną wyprawę by uwolnić nieszczęsne karły. Wielu wiernych Dworzan próbowało przekonać go by wziął ze sobą przynajmniej setkę zbrojnych.

Władca był jednak uparty jak osioł i nieskończenie od osła głupszy.

Ubzdurał sobie, że posiada jakieś nadprzyrodzone moce i nie ma Sytuacji, z której nie wyszedłby zwycięsko.

- Sam uwolniłem Heldgor, - powiedział pakując zapasowe baterie do walkmana na spód plecaka – sam też uwolnię Dale.

Nie pomagały żadne tłumaczenia. Do władcy nie trafiło, że człowiek

Posiadający Oko Cyklopa ma wielką moc i jest praktycznie

Niezniszczalny. Ta sama głupota, która niegdyś kazała Aldirowi Ryzykować życiem dla uwolnienia Heldgoru, teraz pchała go w brudne łapy Władcy Gór. Wola króla jest jednak zawsze prawem najwyższym i karzel postanowił na swoim (kompletnie nie czuły na słowa swego kucharza który zagroził porzuceniem służby!)

Wkrótce więc Aldir kroczył samotnie kamienistą drogą rozpierany dumą i niezbyt uzasadnioną pewnością siebie...

INSTRUKCJA

WCZYTYWANIE PROGRAMU:

Zarówno w wersji dyskowej jak i kasetowej program wczytujemy ze strony A nośnika (oznaczonej nalepką gry) w sposób ogólnie przyjęty.

UWAGA! Po wczytaniu się całego programu na ekranie pojawią się barwne ruchome paski, którym towarzyszy odgłos charakterystycznego buczenia (tzw. dudnienie). Trwa to około 40 sekund, który to okres należy cierpliwie przeczekać.

STEROWANIE GRĄ:

JOYSTICK w dół – podnoszenie przedmiotów

JOYSTICK w górę – skok

JOYSTICK w lewo/prawo – ruch bohatera

FIRE – przejście do „kieszeni”

– odkładanie przedmiotów – wybierz przedmiot z kieszeni, naciśnij FIRE i popchnij joystick do przodu, zwolnij FIRE

– używanie przedmiotów – wybierz przedmiot z kieszeni i naciśnij FIRE

START – przerwanie gry i powrót na jej początek

SELECT – w czasie gry umożliwia zmianę podkładu dźwiękowego

– w czasie czołówki przełącza poziom trudności.

CEL GRY:

Zadaniem gracza jest zniszczenie Władcy Gór, odszukanie komnaty tronowej w Pałacu Pod Górą i koronowanie się tam na władcę Dale – króla karłów.

IDENTYFIKACJA KOPII:

W czasie gry komputer pyta o kody kontrolne – pojawia się napis: „Identyfikacja kopii – Podaj kod o symbolu xx”. Poniżej pojawia się miejsce na wpisanie kodu, Kod wpisujemy litera po literze korzystając z joysticka – poruszając nim w górę i w dół zmieniamy litery na kolejne, po ustawieniu właściwej litery naciskając przycisk joysticka przechodzimy do ustawienia następnej. Po ustawieniu ostatniej i naciśnięciu przycisku joysticka system powraca do gry, o ile podaliśmy oczywiście poprawny kod. Jeśli wpisaliśmy zły kod system ponawia swoje pytanie (tym razem pytając już inny kod!). Wpisanie niewłaściwego kodu trzy razy powoduje przerwanie gry.

Kody kontrolne umieszczone są na załączonej do gry TABLICZY KODOWEJ. Odczytujemy w sposób następujący: odszukujemy dany symbol kody, obok niego znajduje się szukany kod, który wpisujemy do komputera. Przykładowo system pyta o kod o symbolu E4. Na tablicy kodowej znajdujemy symbol E5 i znajdujący się obok niego kod „HEEP”, który wpisujemy w opisany powyżej sposób.

MUZYKA:

Dla uzyskania lepszej jakości dźwięku należy po wczytaniu programu odłączyć od komputera wszystkie urządzenia zewnętrzne takie jak stacja dysków, magnetofon, itp. Muzyka i całość oprawy dźwiękowej do Mieczy Valdaira II została w całości zrealizowana przy użyciu programu SOUND TRACKER.

AUTORZY:

Aleksander Ast (grafika, animacja, komnaty)

Henryk Cygert (programowanie, efekty dźwiękowe)

Bart Trokowicz (scenariusz i reżyseria, mapa, komnaty)