

MIECZE VÄLDGIRÄ II WEÄDCÄ GÖR



ATARI
XL*XE



z dumą przedstawia
przygodowo - zręcznościową
grę fantasy

MIECZE VALDGIRA II WŁADCA GÓR

Na dwór Aldira, władcy Heldgoru, postaniec przyniósł niepokojące wieści. Oto na do niedawna sielską krainę, z której pochodził król, padł cień postaci Krwawego Zenona...

Ów nowy Władca Gór wszedł w posiadanie potężnego Oka Cyklopa i jako wódz hordy wezwanych z zaświatów potworów napadł na spokojną krainę Dale. Osiadł w wykutym wewnątrz góry pałacu, by z wysokości swego tronu terroryzować całą okolicę.

Król Aldir postanowił wyruszyć na samodzielną wyprawę, by uwolnić swe plemię od ciemńcy.

"Sam uwolniłem Heldgor, sam też uwolnię Dale!" - Powiedział i wyruszył.

Gdy dotarł na miejsce zaczęły się kłopoty...

- * CIEKAWA, WCIĄGAJĄCA FABUŁA
- * DUŻE, KOLOROWE, ANIMOWANE "LATAJKI"
- * SZYBKO I PŁYNNIE ANIMOWANA POSTAĆ
- * RÓŻNORODNE SCENERIE (las, twierdza, sztolnie, podziemia, pałac)
- * MOŻLIWOŚĆ GRY NA WYBRANYM POZIOMIE TRUDNOŚCI
- * BARWNA, UROZMAICONA GRAFIKA
- * ZNAKOMITA MUZYKA

A.S.F. s.c.
ul. Rzeczypospolitej 8
80-369 Gdańsk-Oliwa
tel. 531-515 wew. 243
fax56-11-12



MIECZE WALDGIRA II WŁADCA GÓR

TABLICA KODOWA

00 MAJA	20 NFDG	40 PJHJ	60 BPED	80 GIDM	A0 CNME	C0 IPAI	E0 HKFF
01 PIBP	21 OGGF	41 EALA	61 EMHA	81 IBPN	A1 KOOG	C1 BCLA	E1 IIGN
02 BLPC	22 PHPG	42 EPCH	62 FJIA	82 BBDM	A2 JJPB	C2 INCM	E2 JGEP
03 IPOA	23 EBFJ	43 MLEI	63 GLJC	83 JEBN	A3 PKON	C3 EOKF	E3 DHFD
04 PHBP	24 NKLE	44 DJFJ	64 HJHD	84 KFCO	A4 HPNB	C4 FPLP	E4 GCGI
05 GNCC	25 PDPG	45 DKGH	65 LIIA	85 LGDP	A5 NOMP	C5 GKCD	E5 HEEP
06 IOPA	26 PFPD	46 FKHI	66 INJC	86 PHAM	A6 OIEB	C6 HLAE	E6 IFFK
07 BPDA	27 LCIG	47 PJKJ	67 BOPD	87 HBKN	A7 PJFE	C7 IILA	E7 BHGG
08 IFOM	28 JNIP	48 DPEP	68 BDPD	88 NKLO	A8 FPGM	C8 DPHB	E8 LJAM
09 ELPN	29 KOGP	49 IMFC	69 EKHC	89OJPP	A9 IKEE	C9 BMIN	E9 IICO
0A FKGO	2A CPPP	4A KJGP	6A FIIP	8A PKCE	AA JNGM	CA PKJE	EA ADDP
0B GNOP	2B CCDC	4B IBHE	6B GKJA	8B FPAF	AB POEC	CB CAAG	EB PGAP
0C HOPM	2C PJHK	4C LLIF	6C HIPA	8C BDPG	AC OAED	CC NKHF	EC NHBO
0D LPCO	2D CIIL	4D PBCG	6D BLEP	8D KNCF	AD JBGP	CD OLIG	ED KJCP
0E LMBN	2E NKJA	4E ECIE	6E KPEC	8E POAG	AE ILEC	CE PLBA	EE BBDM
0F JLCM	2F OBPK	4F GPJF	6F JJFA	8F OEPE	AF PJFE	CF CJHB	EF PJAB
10 PILM	30 PEDL	50 PLIG	70 KNGP	90 IFCF	B0 CPEP	D0 BLIP	F0 OECO
11 CPPN	31 GFKA	51 DLKA	71 IOED	91 BEEF	B1 NDED	D1 GDJG	F1 JFDJ
12 NOOO	32 BGBC	52 HJPE	72 EAFA	92 PFLG	B2 ONGE	D2 HJHE	F2 IGBP
13 OKIN	33 KHDK	53 IKEF	73 FEGP	93 EGAF	B3 POEA	D3 JIIP	F3 PHCO
14 PEKP	34 IJGL	54 JCCG	74 IHPC	94 NHAE	B4 DPEF	D4 EBJE	F4 OIDB
15 IFOP	35 GDHC	55 APKE	75 KJDA	95 OBAF	B5 PJGP	D5 FEHF	F5 IJBN
16 JGHN	36 HGIK	56 EDLF	76 EKEP	96 PEMG	B6 PKPD	D6 GFIP	F6 BDCM
17 KHMM	37 PHLL	57 HNAG	77 FEFC	97 IFNE	B7CLAB	D7 HGBH	F7 CGDG
18 KLPE	38 GBBP	58 JOHP	78 LFGH	98 LGOF	B8 IPCE	D8 BHEE	F8 PHAA
19 JIHG	39 MIIC	59 KPLC	79 EGPM	99 IHGP	B9 JHJK	D9 EEFA	F9 CJAE
1A PPKF	3A PEDM	5A EGPM	7A FHEM	9A CPPE	BA PNLO	DA FFGB	FA NEHB
1B MGPE	3B FFGH	5B FBDB	7B GLBN	9B PFMB	BB COAE	DB GGAO	FB OFIG
1C JCFG	3C JGHI	5C GKAC	7C HICP	9C JIPP	BC IPCG	DC HHEC	FC PGJF
1D BJEE	3D LHBJ	5D HIKD	7D IBDO	9D NLOD	BD JFAC	DD EKFD	FD GHAM
1E LLMF	3E JLDH	5E LGLB	7E BPAP	9E OPNA	BE PJLP	DE FKGP	FE NPPB
1F BEDE	3F ILGI	5F IHPC	7F PFCO	9F PMNB	BF GKAL	DF GIEM	FF OOCO

MIECZE VALDGIRA II WŁADCA GÓR

Karzeł Aldir zwany Wyzwolicielem Heldgoru siedział w jednej z komnat niewielkiej twierdzy i szpetnie przeklinając kontemplował swą obecną sytuację.

Tydzień wcześniej na jego dwór (od czasu akcji „Pięć Mieczów” był królem Heldgoru) przybył ranny, wynędzniały karzeł. Posłaniec ów przynosił niepokojące wieści. Oto na spokojne, rodzinne strony króla Aldira padł cień Krwawego Zenona, znanego wszystkim znakomicie i z jak najgorszej strony 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 potworów napadł na spokojną krainę Dale. Osiadłszy w wykutym wewnątrz góry pałacu rozkazał nazywać się Władcą Gór i z wysokości swego tronu terroryzował całą okolicę.

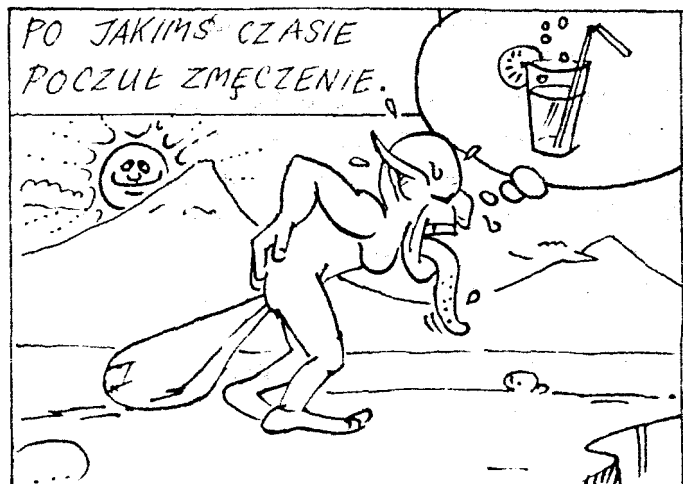
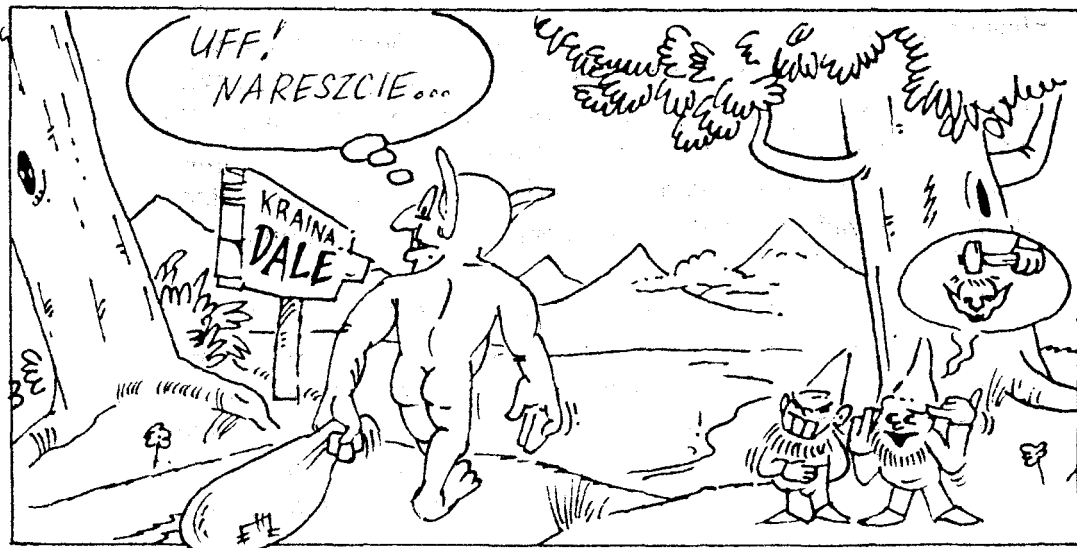
Król Aldir, usłyszawszy tę wstrząsającą historię, postanowił wyruszyć na samotną wyprawę by uwolnić nieszczęsne karty. Wielu wiernych dworzan próbowało przekonać go by wziął ze sobą przynajmniej setkę zbrojnych. Władca był jednak uparty jak osioł i nieśkończenie od osła głupszy. Ubzdurał sobie, że posiada 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 trafiało, 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 karzeł postawił na swoim (kompletnie nieczuły na słowa swego kucharza, który zagroził porzuceniem służby!).

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

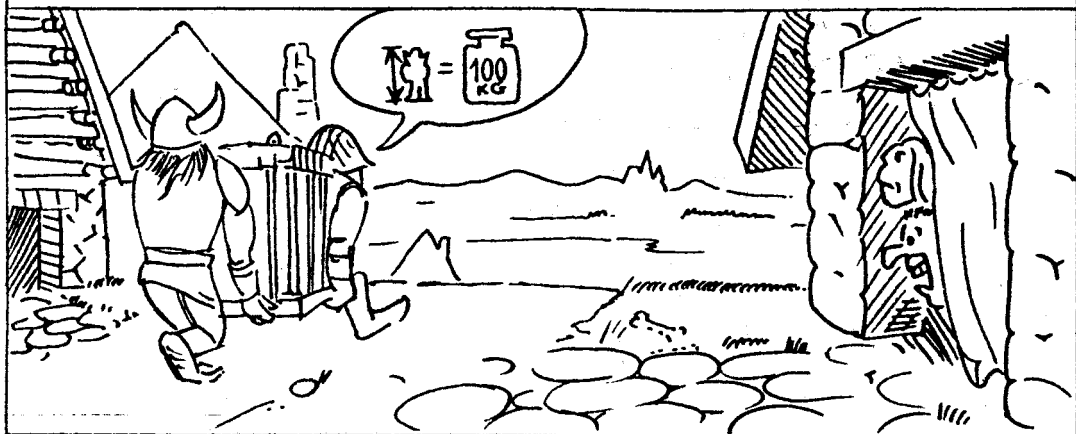
PUSTĄ LEŚNĄ DROGĄ SAMOTNY
KARZEŁ ALDIR WĘDROWAŁ W DAL...



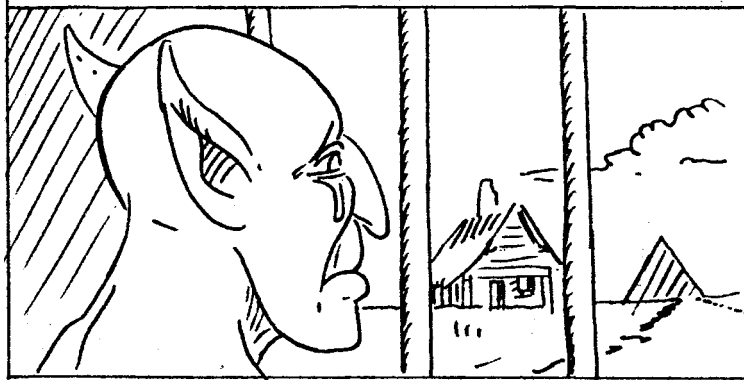
ZAPAKOWANY DO KLATKI, PODRÓŻ PRZEBYŁ MOŻE
W MAŁO KOMFORTOWYCH WARUNKACH, ALE ZA TO SZYBKO.



ALDIR ZE SMUTKIEM SPOGLĄDAŁ NA OPUSTOSZANE
WSIE. LUDZIE Z TRWOGĄ KRYLI SIĘ PO DOMACH.



NAWET PIES Z KULAWĄ NOGĄ
NIE WYSZEDŁ POWITAC ALCIRA.



Z WYJĄTKIEM
JEDNEGO...



ALDIR ZOSTAŁ POSTAWIONY PRZED
OBLICZEM KRWAWEGO ZENONA.

KTOŚ TY?!

JAM JEST
...

... WYADCA HELDGORU, PAN
NA WŁĘSCIACH TOMBANDII I GALAHADII,
SENIOR RODU PARZYSTOKOPYTKÓW,
KAWALER ORDERU WŚMIECHU!

PRZYBYWAM
UWOLNIĆ LUD OD
WREDNEGO CIEMIEŻY
ZENONA!

HEHEHE!
A KIM TY
JESTEŚ ABY MI
ZAGRAZAĆ?

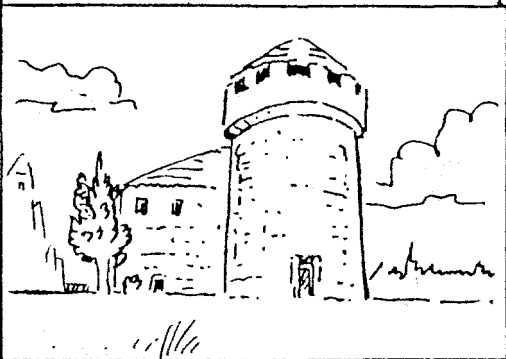
NO PRZECIEŻ
MÓWIEM...

TAK, MÓWIŁEŚ...
SŁUŻBA! PAJCIE MU
„WYGODNE” LOKUM!

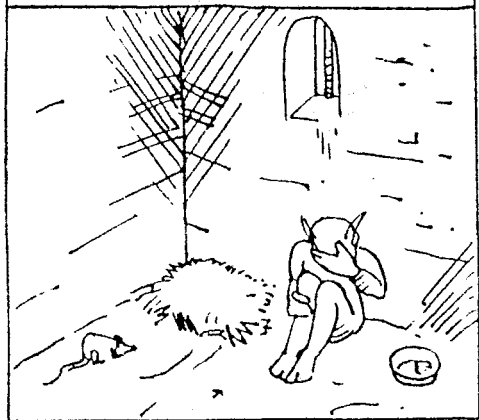
ZENON PODĄŻYŁ DO KOMNATY
ABY PODZINIĄĆ OKO CYKLOPA



„NYGODNE” LOKUM ALDIRA ZNAJDO-
WAŁO SIĘ W PÓBLISKIEJ TWIERDZY.



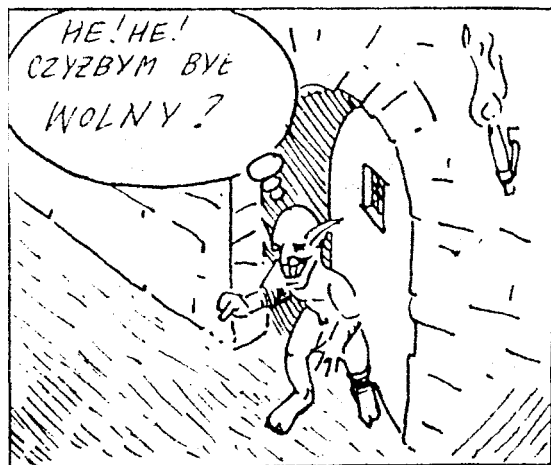
W CELI ALDIR ROZMYŚLAŁ O
CZASACH, KTÓRE DAWNO MINĘŁY...



AŻ TU PEWNEJ NOCY PODCZAS
JEDNEJ Z UROCZYSTOŚCI...



HE! HE!
CZYBYM BYŁ
WOLNY?



I TAK OTO ZACZĘŁA SIĘ
TA NIEBEZPIECZNA PRZYGODA...



ASFs.c.

Poleca następujące programy przeznaczone dla komputerów ATARI XL/XE:

MIECZE VALDGIRA

gra przygodowo-labiryntowa; bohater - karzeł Aldir porusza się po zamku złego maga Valdgira w poszukiwaniu pięciu magicznych mieczy; znakomity scenariusz, dobra grafika, efektowna muzyka to niewątpliwie atuty tego programu; jedna z najlepiej sprzedających się gier

KULT

strzelanina podobna do ZYBEX-a; bohater-gracz steruje helikopterem walcząc o uwolnienie świata od potworów powstałych w wyniku eksperymentu genetycznego; świetna grafika w najwyższej rozdzielczości, bardzo dobra muzyka i duża dynamika gry to zalety KULT-u

MONSTRUM

gra zręcznościowa; tytułowe Monstrum to wielki robal poruszający się po labiryntach; Zjadając napotkany po drodze pokarm staje się coraz większy i większy...; zadanie polega na takim poprowadzeniu potwora, aby nie zjadł sam siebie; gra odbywa się w trójwymiarowej, widocznej z góry scenerii; jej zalety to dobra grafika, muzyka oraz olbrzymia wciągłość; wymagana jest umiejętność myślenia oraz sprawne ręce i dobry joystick

SKARBNIK

gra logiczna; tytułowy bohater, w którego wcielią się gracze ma za zadanie uporządkowanie skarbcza złośliwego króla; ograniczają go jedynie czas oraz... własna inteligencja; ciekawa muzyka, grafika oraz niebanalny pomysł czynią ze Skarbnika rarytas dla wielbicieli famigłówek

I.Q.MASTER

gra zręcznościowo edukacyjna bazująca na popularnym Tetrisie; zadaniem gracza jest ułożenie spadających klocków w zadane przez komputer wyrazy bądź też odgadnięcie i ułożenie hasła podanego przez program; znakomita zabawa nie tylko dla wielbicieli krzyżówek; zabawę umilają przyjemna grafika oraz znakomita muzyka

PRZEMYTNIK

znakomita gra decyzyjno-handlowa; gracz przeistacza się w kosmicznego handlarza-przemysłowca, wędrującego po bezkresach wszechświata, prowadzącego handel między wieloma planetami; jedyna gra handlowa z atrakcyjną, kolorową grafiką

MUFF/DRUTT

dwie gry zręcznościowe; pierwsza to kolejna odmiana popularnej zabawy w rozbijanie murku; tym niemniej atrakcyjna oprawa muzyczna i graficzna oraz kilka nowych pomysłów umożliwiają znakomitą zabawę nawet osobom, którym znudził się Arcanoid; Drutt to wyzwanie dla refleksu, orientacji oraz zręczności - jest to odmiana popularnego tenisa; możliwa zabawa z komputerem lub z drugim graczem

ARTEFAKT PRZODKÓW

rozbudowana gra przygodowo-labiryntowa; bohater, kosmiczny agent znalazł się na księżycu zamieszkałym niegdyś przez przodków aktualnie istniejącej cywilizacji; jego zadaniem jest odnalezienie dawnej broni, która umożliwi odparcie ataku kosmicznych najeźdźców; znakomita, szczegółowa grafika w najwyższej rozdzielczości, duża znakomicie animowana postać głównego bohatera, mnóstwo nie mniej dobrze animowanych stworków przeszkadzających w akcji, niebanalny scenariusz; ze względu na rozbudowaną grafikę znakomitej muzyki posłuchać mogą wyłącznie posiadacze komputerów z pamięcią min. 128kB; gra zapakowana jest w estetyczny, kolorowy, zafoliowany kartonik; wewnątrz znajdują się: nośnik z programem, karta kodowa niezbędna do ukończenia gry, legenda wraz z komiksem oraz instrukcja obsługi programu

SOUNDTRACKER

znakomity program muzyczny, w obsłudze podobny do amigowskich trackerów; w programie zawarta jest opcja umożliwiająca czytanie zawartości patternów z Amigi - wystarczy dobrać odpowiednie sample, których edycji dokonujemy oczywiście wewnątrz programu i muzyka gotowa!; dołączony kompilator/kompresor modułów; dołączono również kilka przykładowych muzyczek; na nośniku z programem znajduje się demo gry Monstrum, w które można sobie pograć

MAGIA KRYSZTAŁU

kolejna uczta dla wielbicieli komnatówek - gra utrzymana w klimacie „Mieczы Valdгira”; świetna grafika autorstwa współtwórcы „Mieczы Valdгira”, dużo animacji, ciekawy scenariusz, znakomita muzyka; wyprawa maga Tannatosa mająca na celu zemstę na złym demonie; magiczne kryształы umożliwiają przemianę maga w zwierzęta potrafiące latać i przebywać dłuższy czas pod wodą

KRUCJATA

nowa, znakomita gra autorstwa twórców „Artefaktu Przodków”; na pewną tajemniczą wyspę trafia SZPIEG, mający do wykonania trudną i niebezpieczną misję; kolorowa grafika, duża, wyraźna i świetnie animowana postać głównego bohatera, ciekawy scenariusz to nie wszystkie atuty tej gry

FATUM

znakomita kolorowa strzelanina, bardzo dynamiczna; tradycyjnie: wyruszasz aby ocalić świat; możliwość zakupu różnych rodzajów broni; kilka etapów po 256 plansz!

TURBICAN

gra komnatowa; bohaterem gry jest duszek Turbican, który ma za zadanie uwolnić Mroczny Dwór od grozy Złego Ducha; znakomita kolorowa grafika, sympatyczne animacje; gra nawiązuje stylem do programu Blinky's Scary School

DWIE WIEŻE

gra komnatowa; bohaterka, wojowniczkа i czarodziejka o imieniu Iris pragnie połączyć się z duchem ognia aby poznać tajemnice wszechświata; kolorowa grafika, dobra animacja postaci i przeszkadzajek, świetna muzyka; gra autorstwa twórcы MAGII KRYSZTAŁU

MIECZE VALDGIRA II - Władca gór

dalszy ciąg przygód Aldira, który wyruszył na pomoc mieszkańcom swej rodzinnej wioski; autorzy (ci sami co poprzednio) mimo napisania programu od nowa zachowali klimat gry, który przyczynił się do olbrzymiego powodzenia jej pierwszej części; świetna, stworzona od nowa kolorowa grafika, znakomite i różnorodne animacje oraz wyśmienita muzyka, nawiązująca do pierwszej części gry - PO PROSTU HIT! (opakowanie kartonowe)

HYDRAULIK

gra zręcznościowo-logiczna; zabawa polega na takim ułożeniu rur, aby woda dotarła z miejsca przeznaczenia do celu nie zalewając planszy

JUMPING JACK

gra zręcznościowo-logiczna wzorowana na amigowskim imienniku; zabawa polega na umiejętnym poruszaniu się po planszy w celu skasowania (zdetonowania) wszystkich płytek; niebanalna zabawa na wolne chwile

KUPIEC

gra handlowo-ekonomiczna; akcja rozgrywa się w fantastycznej Krainie Mgieł; grający wciela się w kupca wędrującego i handlującego pomiędzy miastami i wyspami świata rodem z powieści fantasy; gra wzbogacona elementami graficznymi

MICROMAN

gra zręcznościowa; sympatyczny robocik wędrując po tajemniczej planecie musi zbierać różnorodne przedmioty i unikać wszechdobyłskich stworków; sympatyczna, kolorowa grafika, wciągająca akcja, fajna muzyka

W przygotowaniu kolejne atrakcyjne tytuły!!!

INSTRUKCJA

© ASF 1993

WCZYTYWANIE PROGRAMU

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

UWAGA! Po wczytaniu całego programu na ekranie pojawia 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 lewo/prawo - ruch bohatera

FIRE - przejście do „do kieszeni”

- odkładanie przedmiotów - wybierz przedmiot w kieszeni, naciśnij FIRE i popchnij joystick do przodu, zwolnij FIRE

- używanie przedmiotów - wybierz przedmiot w kieszeni i naciśnij przycisk joysticka
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 Córą i koronowanie się tam na władcę Dale - króla kartów.

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 ustawiania następnej. Po ustawieniu ostatniej i naciśnięciu przycisku joysticka system powraca do gry, o ile wpisaliśmy oczywiście poprawny kod. Jeśli wpisaliśmy zły kod system ponawia swoje pytanie (tym razem pytając już o inny kod!). Wpisanie niewłaściwego kodu trzy razy powoduje przerwanie gry.

Kody kontrolne umieszczone są na załączonej do gry TABLICY KODOWE). Odczytujemy je w sposób następujący: odszukujemy dany symbol kodu, obok niego znajduje się szukany kod, który wpisujemy do komputera. Przykładowo, system pyta o kod o symbolu E5. 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 po wczytaniu gry należy odłączyć wszystkie urządzenia zewnętrzne takie jak stacja dysków, magnetofon itp.

Muzyka i całość oprawy dźwiękowej do MV II została w całości zrealizowana przy użyciu programu Sound Tracker.

UWAGA!

Do końca 1993 roku nie udzielamy ŻADNYCH informacji dotyczących ukończenia gry Miecze Valdgiira II - Władca Gór.

Autorzy

Aleksander Ast (grafika, komiks, animacja, komnaty)

Henryk Cygert (programowanie, efekty dźwiękowe)

Bart Trokowicz (scenariusz i reżyseria, mapa, komnaty)

PDF Version: Stryker/???

2003.09.08

Thx:

Dracon/TQA/O.S.