



Grażc wcieli się w rolę Aldira, dzielnego karcia-magika, który musi odzyskać swoje potężne miecze i pokonać złowrogięgo lryana Krawwego Zenona. Gra łączy elementy platformowe z zagadkami i eksploracją, oferując bogaty świat fantazy pełen tajemnic i ukrytych skarbów. Dzięki doskonałej oprawie graficznej i niezapomnianej ścieżce dźwiękowej, "Mieczce Valdgebra II" stały się kultową pozycją w historii polskiego game'edu.

ATARI

25

MIECZCE VALDGIRA II WŁADCA GÓR

ASF 5. C.



Mieczce Valdgebra II

KARZEŁ ALDIR ZWANY WZWOŁICIELEM HELDORU SIEDZIAŁ W JEJENIE Z KOMĄT NIEWIELKIEJ TYRIEROZY I SZPEKTNIE PRZEKLINAJĄC KONTEMPLUJĄC SWĄ OBEĆNĄ SYTUACJĘ. TYDZIEŃ WCZEŚNIEJ NA JEJED WÓDZ (OD CZASU AKCJI „PIĘĆ MIECZY” BYŁ KROŁEM HELDORU) PRZYBYŁ RANNY, WYMERZNIĄŁY KARZEŁ. POSTANIEC ÓW PRZYŃOSIŁ NIEPOKOJĄCĄ WIEŚCI. OTÓ NA SPOKOJNIE, RODZINNE STRONY KROŁA ALDIRA PAŁŁ CIEM KRAWWEGO ZENONA, ZNANEGO WSZYSTKIM ZNAKOMICIE I Z JAK NAJBORSZEJ NIEZMIESZKA ORAZ BANDYTY. PRZESTĘPCA TEN PARAJĄCY SIĘ WCZEŚNIEJ JEDYŃTĘ DROBNYM ROZBOJEM KUPIŁ GÓZIEŚ „NA LEWO” POTĘŻNY MAGICZNY PRZEDMIOT ZWANY OKIEM CYKLOPA, PO CZYM, JAKO WÓDZ HORBY WEZWANYCH Z ZASWIATÓW POTWOR NAPADŁ NA SPOKOJNĄ KRAJINĘ DAŁE. OSIADŁEZY W WYKUTYM WEMATRZ GÓRY I Z WYSOKOŚCI SWEGO TRONU TERORYZOWAŁ CAŁĄ OKOLICĘ. KROŁ ALDIR, USŁYSZĄCZY TĘ WSTRZĄSAJĄCĄ HISTORIĘ, POSTANOWIŁ WYRUSZYĆ NA SAMOTNĄ WYPRAWĘ BY UWOLNIĆ NIESZCZĘSNE KARZEŁY. WIELU WIERNYCH DWOŻAN PRÓBOWAŁO PRZEKONAĆ GO BY WZIĄŁ ZE SOBĄ PRZYNAJMNIEJ SETKĘ ZBRÓJNYCH. WŁADCA BYŁ JEDNAK UBERAŁY JAK OSIŁ, I NIESKONCZENIE DO OSIŁA BŁEPSZY. MOCE I NIE MA SYTUACJI, Z KTOREJ NIE WYSZEDŁBY ZWYKIESKO. - SAM UWOLNIŁEM HELDOR, - POWIEDZIAŁ PAKUJĄC ZAPASOWE BATERIE DO WALKMANA NA SPÓD PLECKA - SAM TEŻ UWOLNIŁ DAŁE. NIE POMAGAŁY ZAŁOŻE TŁUMACZENIA, DO WŁADCY NIE TRAFIŁO. ZE CZŁOWIEK POSIADAJĄCY OKO CYKLOPA, MA SAMĄ GŁĘPIOTĄ, KTORĄ NIEGÓDYS KAZAŁ ALDIROWI RYZYKOWAĆ ŻYCIEM DLA UWOLNIENIA HELDORU. TERAZ KROŁA GÓR W BRUDNE ŁAPY WŁADCY GÓR, WOLA KROŁA JEST JEDNAK ZAWSZE PRAWEM NAJWYŻSZYM I KARZEŁ POSTANOWIŁ NA SWOIM KROMPLETNIENIE NIE CZUŁY NA SŁOWA SWEGO KUCHARZA KTORÝ ZAGROZIŁ PORUCZENIEM SŁUŻBYJ WKRÓTCE WIEĆ ALDIR KROCZYŁ SAMOTNIE KAMIEŃNIĄ DROGĄ ROZPIERANY DUMĄ I NIEZBYT UZASADIONĄ PEMWNOŚCIĄ SIEBIE...

Mieczce Valdgebra II Instrukcja

WZYSTYWANIE PROGRAMU:
ZARÓWNO W WERSJI DYSKOWEJ, JAK I KASETOWEJ, PROGRAM WZYSTYUJEMY ZE STROJY A KOSKIA (OZNAČAJĄCĄ NALEPKĄ GRZY W SPOSOB OBOJNE PRZYETI).

UWAGA: PO WZYSTYWIU PROGRAMU NA EKRANIE POJAWIA SIĘ BARWNE PASY I OBOŁOS DUDNIENIA. TRWA TO OKOŁO 40 SEKUNDO I NALEŻY TO CIERPLIWIE PRZEZECZEKAĆ.

STEROWANIE GRĄ:
JOYSTICK W DŁĘ: POMOCSZENIE PRZEDMIOTÓW.
JOYSTICK W GÓRĘ: SKOK.
JOYSTICK W LEWO/PRAWO: RUCH BOKIETRA.
FIRE: PRZEJSZCIE DO „KIESZENI”.
ODŁĄCZANIE PRZEDMIOTÓW: WYBIERZ PRZEDMIOT, NACIŚNIJ FIRE, POPRZANIJ JOYSTICK DO PRZODU I ZWOLNIJ FIRE.
OZYMWANIE PRZEDMIOTÓW: WYBIERZ PRZEDMIOT I NACIŚNIJ FIRE.
START: PRZERWANIE GRZY I POWRÓT NA POCZĄTEK.
SELEKT:
W CZASIE GRZY: ZMIANA POWOŁAŁU DZWIĘKOWEGO.
W CZASIE CZŁOWEJ: PRZECIĄCZA POZIOM TRODNOŚCI.
CEL GRZY: ZADANIEM GRACZA JEST POKONANIE WŁADCY GÓR, ODSZUKANIE KOMĄTY TRODOWEJ W PALACU POD GÓRĄ I KORONOWANIE SIĘ NA WŁADCĘ DAŁE – KROŁA KARÓW.

IDENTYFIKACJA KOPII:
KODOWEJ:
NIEWŁĄSOWIE WPISANIE KODU Z GRĄZY POWODUJE PRZERWANIE GRZY.
MUZYKA:
PO CZASU GRZY SYSTEM WYKAGA WPISANIA KODÓW KONTROLNYCH Z TABLICZY

AUTORY:
ALEKSANDER AST: GRAFIKA, ANIMACJA, KOMĄTY
HENRYK PRZEBIT: PROGRAMOWANIE, EFEKTY DZWIĘKOWE,
BART TRAKOWICZ: SCENARIUSZ, REŻYSERIA, MAPA, KOMĄTY.

00:10:0A	20:10:06	40:10:10	60:00:00	80:10:00	A0:10:0E	00:10:01	E0:10:0F
01:10:0B	21:10:0F	41:10:1A	61:10:0A	81:10:01	A1:10:06	01:10:01	E1:10:0F
02:10:0C	22:10:06	42:10:1C	62:10:1A	82:10:0B	A2:10:0F	02:10:0C	E2:10:0F
03:10:0D	23:10:0F	43:10:1C	63:10:1C	83:10:0B	A3:10:0C	03:10:0F	E3:10:0F
04:10:0B	24:10:1E	44:10:1F	64:10:10	84:10:0C	A4:10:0B	04:10:0F	E4:10:0C
05:10:0C	25:10:06	45:10:0A	65:10:1A	85:10:0D	A5:10:0F	05:10:0F	E5:10:0F
06:10:0A	26:10:06	46:10:1C	66:10:1C	86:10:0C	A6:10:0B	06:10:0F	E6:10:0F
07:10:0A	27:10:1C	47:10:1D	67:10:0D	87:10:0D	A7:10:1F	07:10:1A	E7:10:06
08:10:0F	28:10:1D	48:10:0F	68:10:0C	88:10:1D	A8:10:0F	08:10:0B	E8:10:0F
09:10:1F	29:10:0F	49:10:1C	69:10:1C	89:10:0F	A9:10:0F	09:10:1C	E9:10:1C
0A:10:0D	2A:10:0F	4A:10:0F	6A:10:1F	8A:10:1C	AA:10:0A	0A:10:1C	EA:10:0F
0B:10:0B	2B:10:0C	4B:10:1E	6B:10:1A	8B:10:0F	AB:10:0C	0B:10:0C	EB:10:1A
0C:10:0F	2C:10:1C	4C:10:1F	6C:10:1A	8C:10:0F	AC:10:0D	0C:10:0F	EC:10:0B
0D:10:0C	2D:10:1C	4D:10:1C	6D:10:1C	8D:10:0F	AD:10:0F	0D:10:1C	ED:10:0C
0E:10:0B	2E:10:1A	4E:10:1C	6E:10:1C	8E:10:0A	AE:10:1C	0E:10:1A	EE:10:0F
0F:10:1C	2F:10:0B	4F:10:0C	6F:10:1A	8F:10:0F	AF:10:1C	0F:10:1C	EF:10:0F
10:10:1A	30:10:1C	50:10:1C	70:10:1C	90:10:1C	B0:10:0F	10:10:1C	FA:10:0C
11:10:0F	31:10:1A	51:10:1A	71:10:0D	91:10:0F	B1:10:0B	11:10:0F	FB:10:0F
12:10:0D	32:10:0C	52:10:1C	72:10:1A	92:10:1C	B2:10:0C	12:10:0F	FC:10:0F
13:10:0C	33:10:0C	53:10:1C	73:10:0F	93:10:0A	B3:10:0A	13:10:0F	FD:10:0F
14:10:0F	34:10:1C	54:10:1C	74:10:1C	94:10:0A	B4:10:0F	14:10:0F	FE:10:0B
15:10:0F	35:10:0C	55:10:0A	75:10:1A	95:10:0A	B5:10:0F	15:10:0F	FF:10:0F
16:10:0B	36:10:1C	56:10:1C	76:10:1C	96:10:0A	B6:10:0F	16:10:0F	FF:10:0C
17:10:0D	37:10:1C	57:10:0A	77:10:1C	97:10:1C	B7:10:1C	17:10:0D	FF:10:0C
18:10:1C	38:10:0B	58:10:0A	78:10:1C	98:10:0A	B8:10:0F	18:10:1C	FF:10:0A
19:10:1C	39:10:1C	59:10:1C	79:10:1C	99:10:0A	B9:10:0F	19:10:1C	FF:10:0A
1A:10:1C	3A:10:1C	5A:10:1C	7A:10:1C	9A:10:0A	BA:10:1C	1A:10:1C	FF:10:0A
1B:10:0C	3B:10:1C	5B:10:1C	7B:10:1C	9B:10:0A	BB:10:0C	1B:10:0C	FF:10:1C
1C:10:1C	3C:10:1A	5C:10:1C	7C:10:1C	9C:10:1C	BC:10:1C	1C:10:1C	FF:10:1C
1D:10:1C	3D:10:1C	5D:10:1C	7D:10:1C	9D:10:1C	BD:10:1C	1D:10:1C	FF:10:1C
1E:10:1C	3E:10:1A	5E:10:1C	7E:10:1C	9E:10:1A	BE:10:1C	1E:10:1C	FF:10:1C
1F:10:0C	3F:10:1C	5F:10:1C	7F:10:1C	9F:10:1C	BF:10:1C	1F:10:0C	FF:10:1C