

VICKY

INSTRUKCJA
OBSŁUGI
GRY

LK AVOLON



VICKY

Na rozległym północnym oceanie leżała wyspa Wikingów - morskich rozbójników. Młody syn wodza, Vicky właśnie wyruszył na swą pierwszą wyprawę, w trakcie której miał udowodnić, że potrafi w przyszłości godnie zastąpić ojca.

Niestety, przewrotni bogowie Wikingów postanowili poddać go jeszcze innej próbie i zesłali potężny sztorm, który roztrzaskał drakkar Vicky'ego. Młody Wiking odzyskał przytomność w tajemniczym miejscu, które okazało się mityczną krainą Walhalli, zamieszkałą przez duchy i potwory. Aby wydostać się do świata żywych, Vicky musi wykonać pewne zadanie ...

Opis gry:

Vicky musi dostarczyć odpowiednim bogom należące do nich przedmioty. Będą mu w tym przeszkadzać rozmaite potwory i złośliwe duchy. Wykonanie sześciu prac powoduje otwarcie drzwi, które umożliwiają opuszczenie Walhalli.

Na listwie informacyjnej znajdują się (od lewej): ilość żyć, ilość denarów (otrzymuje się je za zabicie niektórych stworów), zawartość kieszeni, Wizja Świata i Wielka Księga Magii Edda (ich posiadanie sygnalizuje kreska pod odpowiednim obrazkiem) oraz Wiecznotrwałość wraz z jej licznikiem. Eddę można zebrać tylko wtedy, gdy się posiada Wizję Świata. Służy ona do teleportacji,

ale można jej użyć ograniczoną ilość razy. Użycie Wizji Świata kosztuje jedną monetę, a Eddy dwie monety. Podczas Wiecznotrwałości nie można zabijać potworów.

Grę obsługuje się joystickiem, ruch w górę z wciśniętym strzałem uruchamia opis znalezionej przedmiotu, a ruch w dół z wciśniętym strzałem umożliwia zebranie lub użycie przedmiotu.

Sposób wczytywania:

Usuń wszystkie cartridge i włącz komputer. Kiedy pojawi się odpowiedź "Workbench'a" włóż dyskietkę do stacji, a gra zostanie wczytana automatycznie. Po uruchomieniu gry (strzałem) pojawi się ekran z napisem:

L.K.AVALON
STRONA: XX
LITERA: XX

W tym momencie musisz podać odpowiednią literę z tablicy kodów, która znajduje się na następnej stronie. "**Strona**" oznacza odpowiedni wiersz tabeli, a "**Litera**" odpowiednią literę w danym wierszu. Wyboru litery dokonuje się ruchem w lewo lub w prawo joysticka. Jeżeli podasz prawidłową odpowiedź, możesz rozpocząć grę.

Tabela kodów zabezpieczających do gry VICKY

litera

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	j	r	t	c	d	v	u	t	i	i	k	l	k	r	p	c
2	s	t	b	u	u	s	h	h	r	j	j	q	q	b	l	a
3	u	w	p	k	e	g	g	s	e	f	y	m	s	n	o	z
4	x	o	a	q	f	y	l	d	f	u	t	k	q	m	s	n
5	s	m	i	a	z	x	c	e	g	x	b	w	y	r	d	t
s	6	z	n	l	q	t	b	d	m	v	c	x	l	g	u	v
t	7	v	r	u	r	w	i	b	c	h	w	m	y	z	e	o
r	8	w	y	a	j	a	g	p	a	b	n	y	n	a	p	w
o	9	x	q	p	k	f	h	i	a	i	z	k	b	o	t	o
n	10	y	x	c	v	e	j	h	m	c	j	z	o	m	s	i
a	11	d	w	k	b	g	v	u	h	d	d	n	l	r	n	o
	12	z	a	b	g	c	d	c	f	q	g	w	q	p	l	o
	13	v	t	f	e	f	h	z	r	e	p	e	v	d	t	k
	14	s	e	p	o	c	f	b	g	v	e	o	f	n	n	u
	15	w	r	n	d	y	a	i	g	s	h	x	i	q	j	c
	16	p	q	x	m	l	h	j	k	z	i	t	y	j	k	r

AUTORZY: Dariusz Majer, Lucjan Hirszmajer,
Tomasz Liebich, Wojciech Kostrzewski