

HEIMDALL



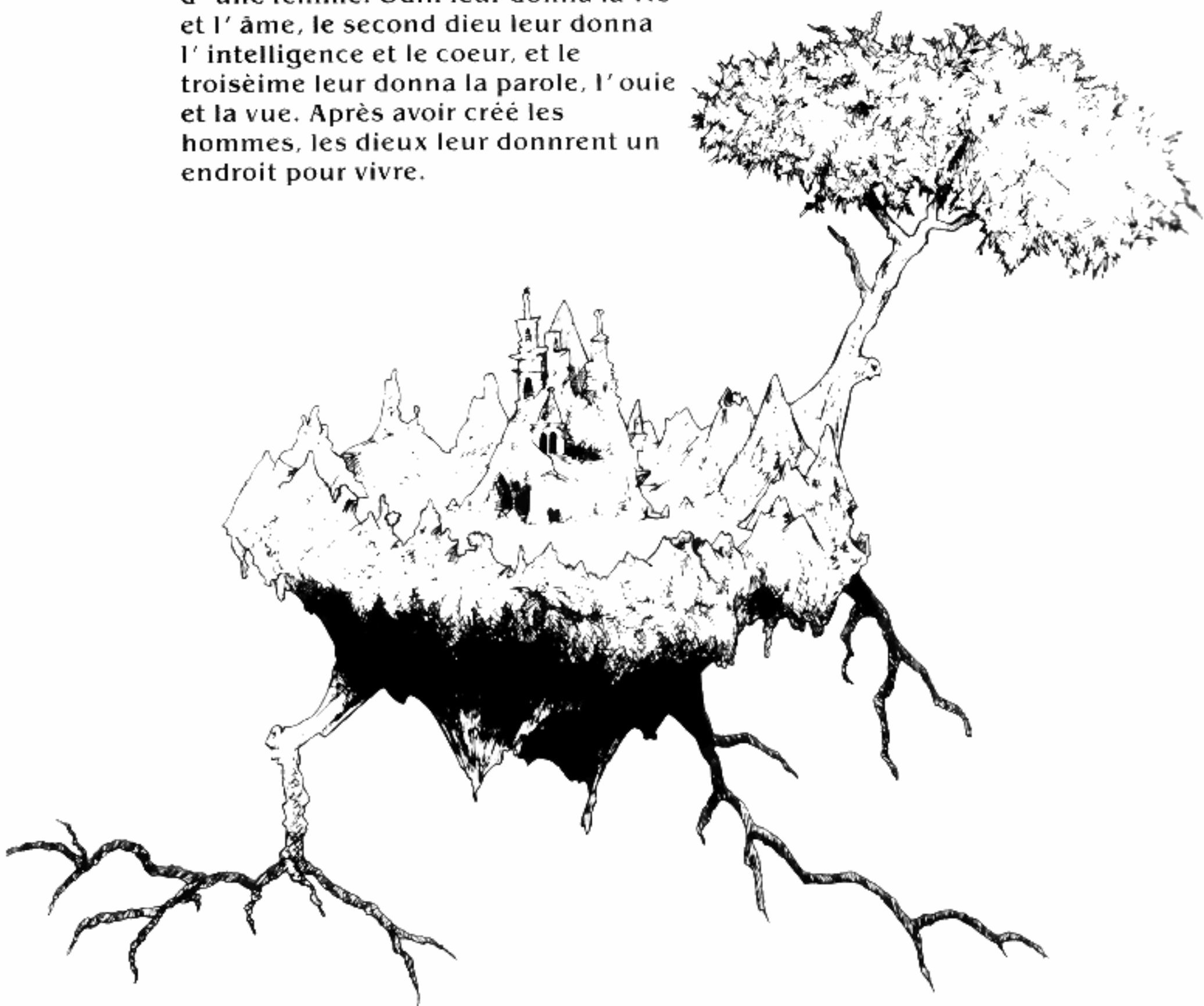
HEIMDALL

Table des Matires

	Page
Préface	2
Introduction	4
Instructions de Chargement	10
Système de Protection du Manuel	12
Score d' Attributs	12
Epreuve du Lancer de Hache	13
Chasse au Cochon	13
Combat en Bateau	14
Le Jeu Principal	14
Sélection de votre Equipe.....	14
Les Cartes des Mondes.....	15
Monde 1 - Midgard	15
Monde 2 - Utgard	15
Monde 3 - Asgard.....	15
L' Ecran Articles	16
L' Ecran Combat	19
Utilisation des Sorts.....	21
Coffres Piégés.....	21
Commandes.....	22
Lancer de Hache.....	22
Chasse au Cochon	22
Combat en Bateau	22
Ecran Sélection de Personnage.....	22
Ecran Carte	23
Ecran Articles	23
Jeu Principal	23
Ecran Combat	24
Ecran Magasin	24
Crédits	25

Préface

Les Vikings se demandaient: "D'où viennent les hommes qui habitent la Terre?" La réponse leur fut donnée par Snorri Sturluson, le grand savant et historien islandais. Un jour, Odin, le dieu des cieux, marchait le long du rivage avec ses deux frères, lorsque soudain, ils virent flotter deux bouts de bois qui avaient l'apparence d'un homme et d'une femme. Odin leur donna la vie et l'âme, le second dieu leur donna l'intelligence et le cœur, et le troisième leur donna la parole, l'ouïe et la vue. Après avoir créé les hommes, les dieux leur donnèrent un endroit pour vivre.



Les Vikings pensaient que l'univers était un disque plat entouré d'un large océan. Les rives les plus éloignées formaient une terre qui s'appelait Utgard, et était habitée par les géants. Au centre du disque du Monde, se trouvait une terre appelée Midgard, où vivaient les humains. Enfin, les dieux avaient construit leur propre terre, appelée Asgard, une haute citadelle édifiée au centre de Midgard. Asgard était fortifiée et reliée à la Terre par un grand pont arc en ciel appelé Bifröst. Bien que le Monde fût perçu comme un disque, ce disque avait trois niveaux, Asgard étant le plus haut niveau, Midgard au milieu et tout en bas, Utgard.

Les trois niveaux du Monde étaient unifiés par Yggdrasail, l'Arbre du Monde, un grand frêne. Cet arbre était le centre de l'univers, où chaque jour, les dieux s'asseyaient pour tenir conseil. Les branches de l'arbre montaient jusqu'au ciel et les racines s'enfonçaient dans les profondeurs de tous les mondes. Au pied de l'arbre se trouvait le Puits du Destin, source de toute sagesse, dont s'occupaient trois Norns, de jeunes géantes qui vivaient dans les nuages au-dessus du pont arc en ciel. C'est les Norns qui décidaient du destin de toute l'humanité, y compris des dieux. Un aigle habitait sur les branches les plus hautes de Yggdrasail, et était en guerre contre Nidhög, le serpent qui rongait les racines de l'arbre. L'univers tout entier ne tenait bon que grâce à Yggdrasail, mais le grand arbre était mis à rude épreuve, malgré le contact permanent avec l'eau bienfaitrice du Puits du Destin.

Le Monde était condamné depuis le moment-même de sa création, lorsque furent semées les graines de la destruction. La malédiction des dieux était prévue pour l'époque Ragnarök, pendant laquelle la confusion et la ruine s'abattaient sur le Monde, et les dieux se rassembleraient sur le dernier champ de bataille....

ReimDALL

Introduction

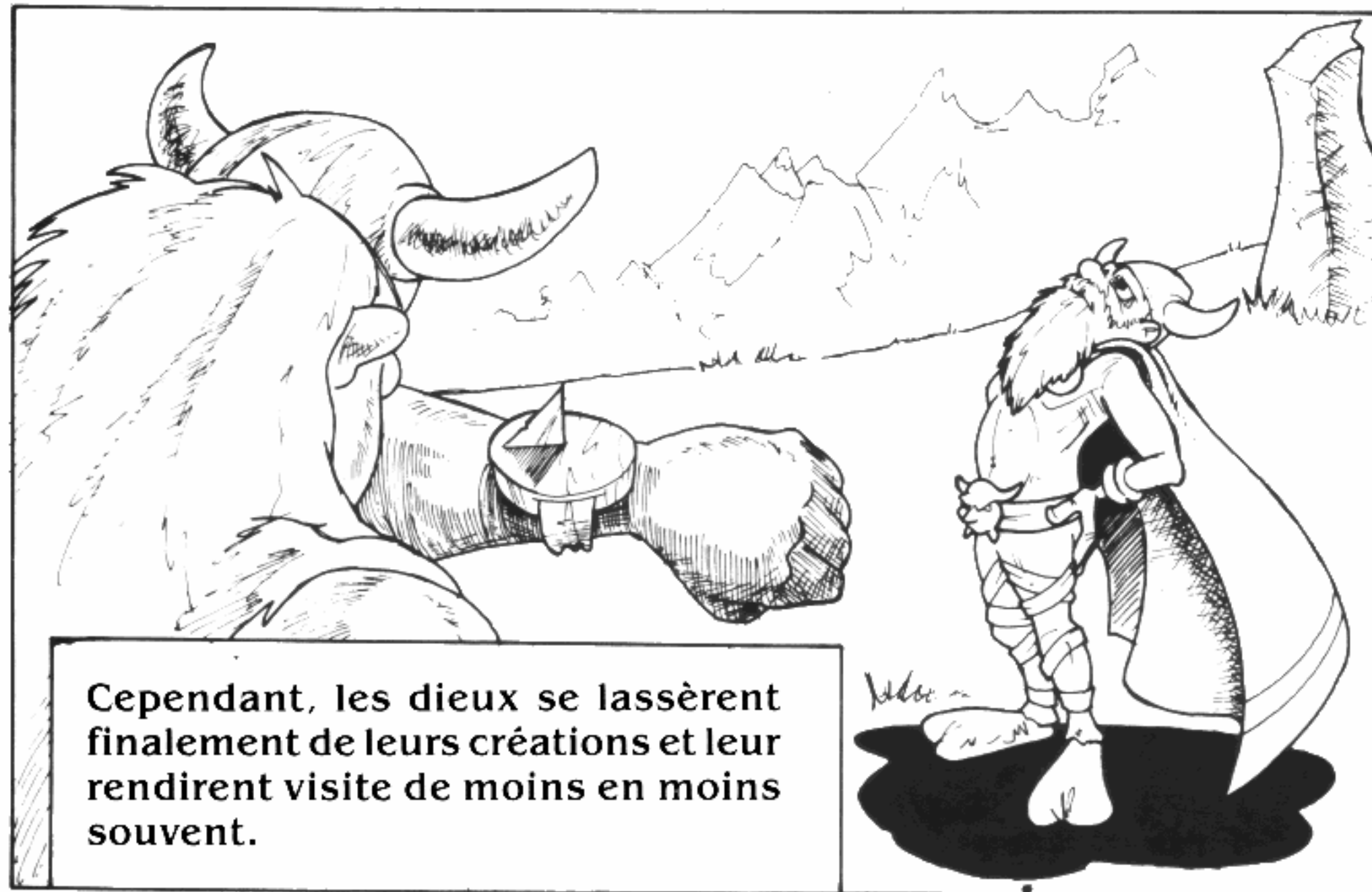


Il y a bien des siècles, Odin, le dieu roi de Valhalla et Asgard, créa le peuple Viking à partir de rien, et lui donna l'apparence des dieux (un peu plus petit cependant). Il aimait les observer, mais en regardant autour de lui il remarqua qu'il n'y avait pas assez de place pour eux dans Valhalla, donc...

Il créa la Terre. Il créa aussi un huitième jour, mais pensa que cela repoussait mardi trop loin.



Les dieux aimaient leurs enfants, et au début, les contacts entre eux étaient fréquents. Les dieux venaient s'entretenir avec les hommes, de sujets qui ne voulaient rien dire pour eux; mais ils souriaient et hochaient la tête, surtout parce que les dieux étaient un peu plus grands.

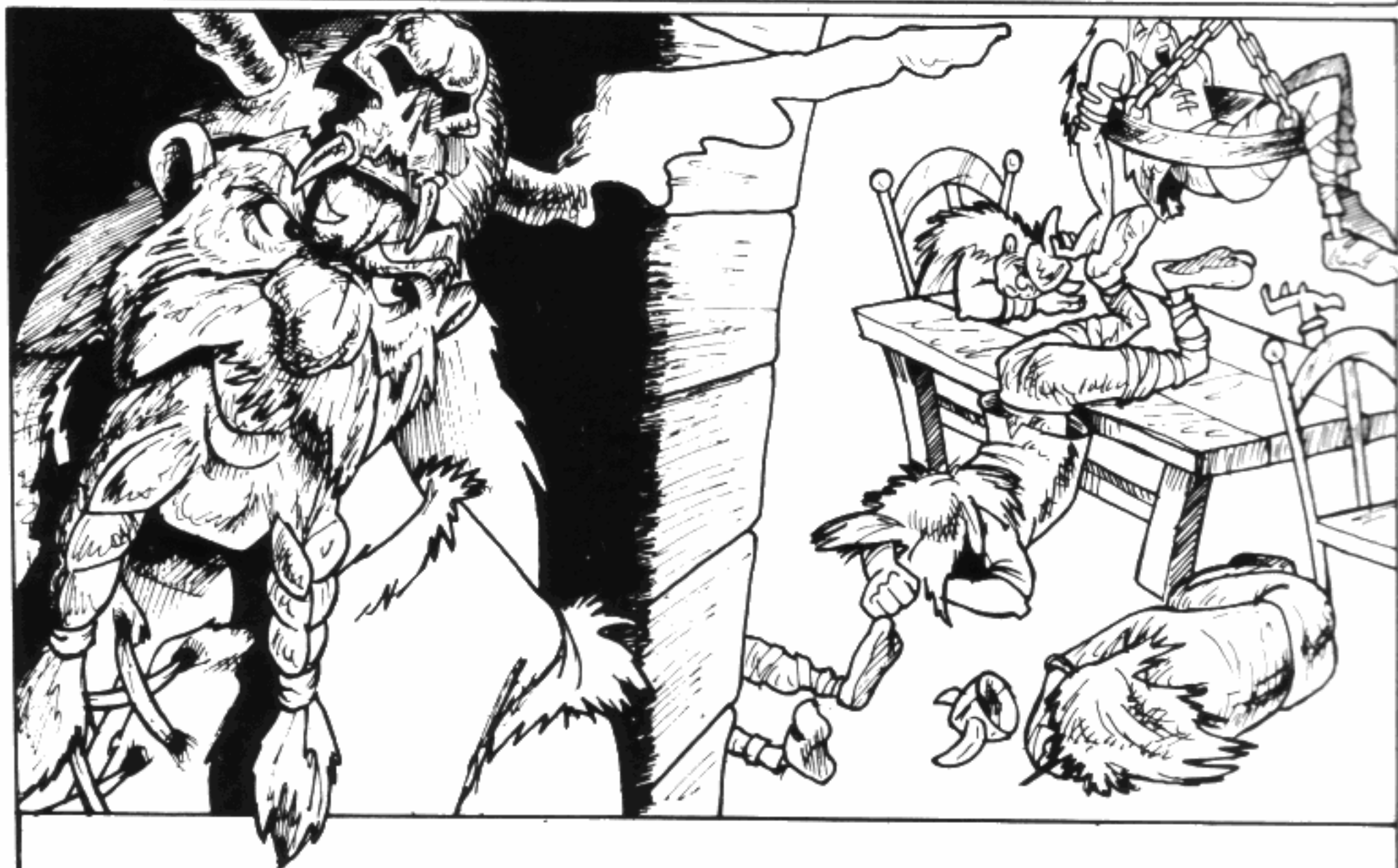


Cependant, les dieux se lassèrent finalement de leurs créations et leur rendirent visite de moins en moins souvent.



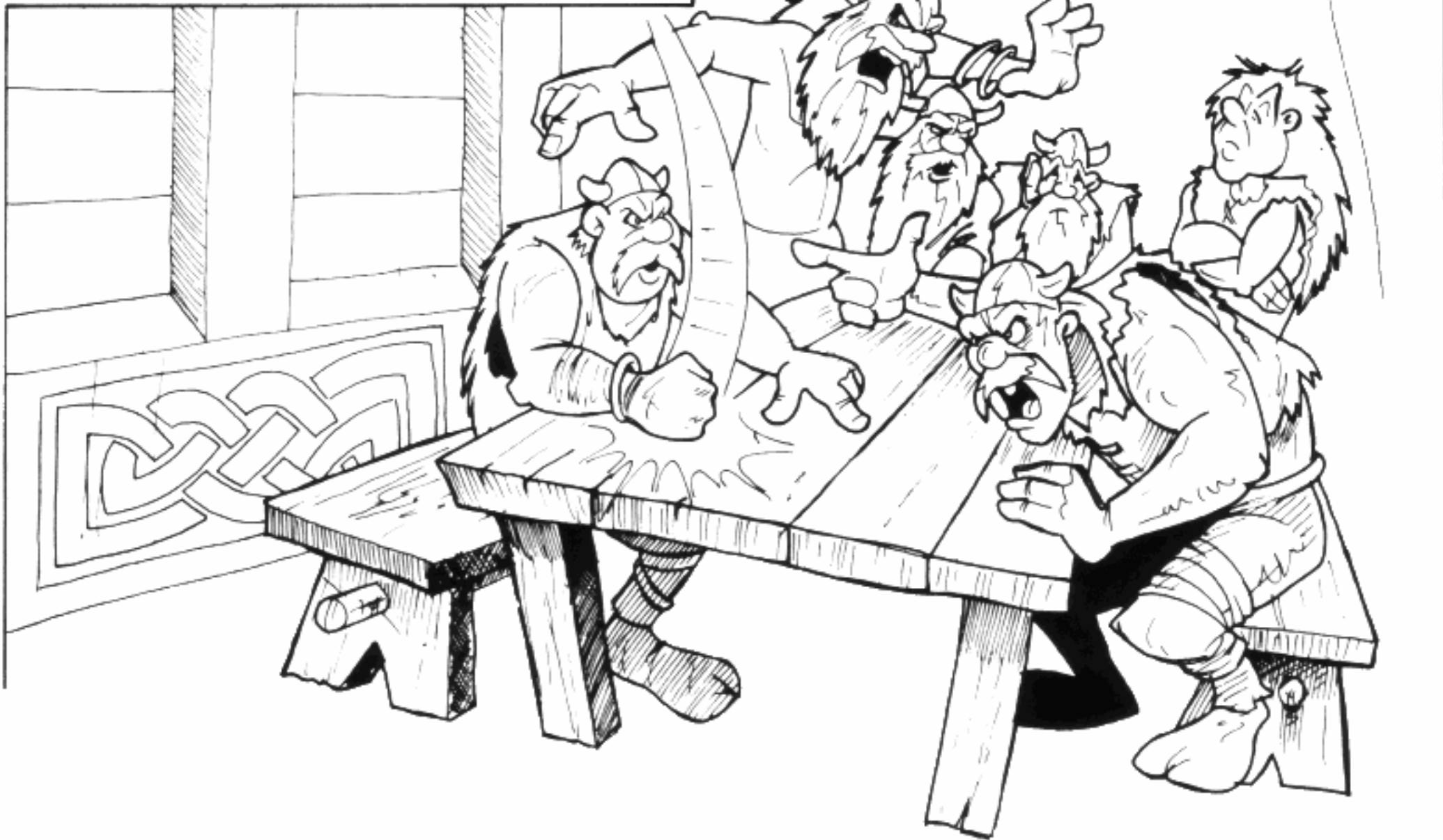
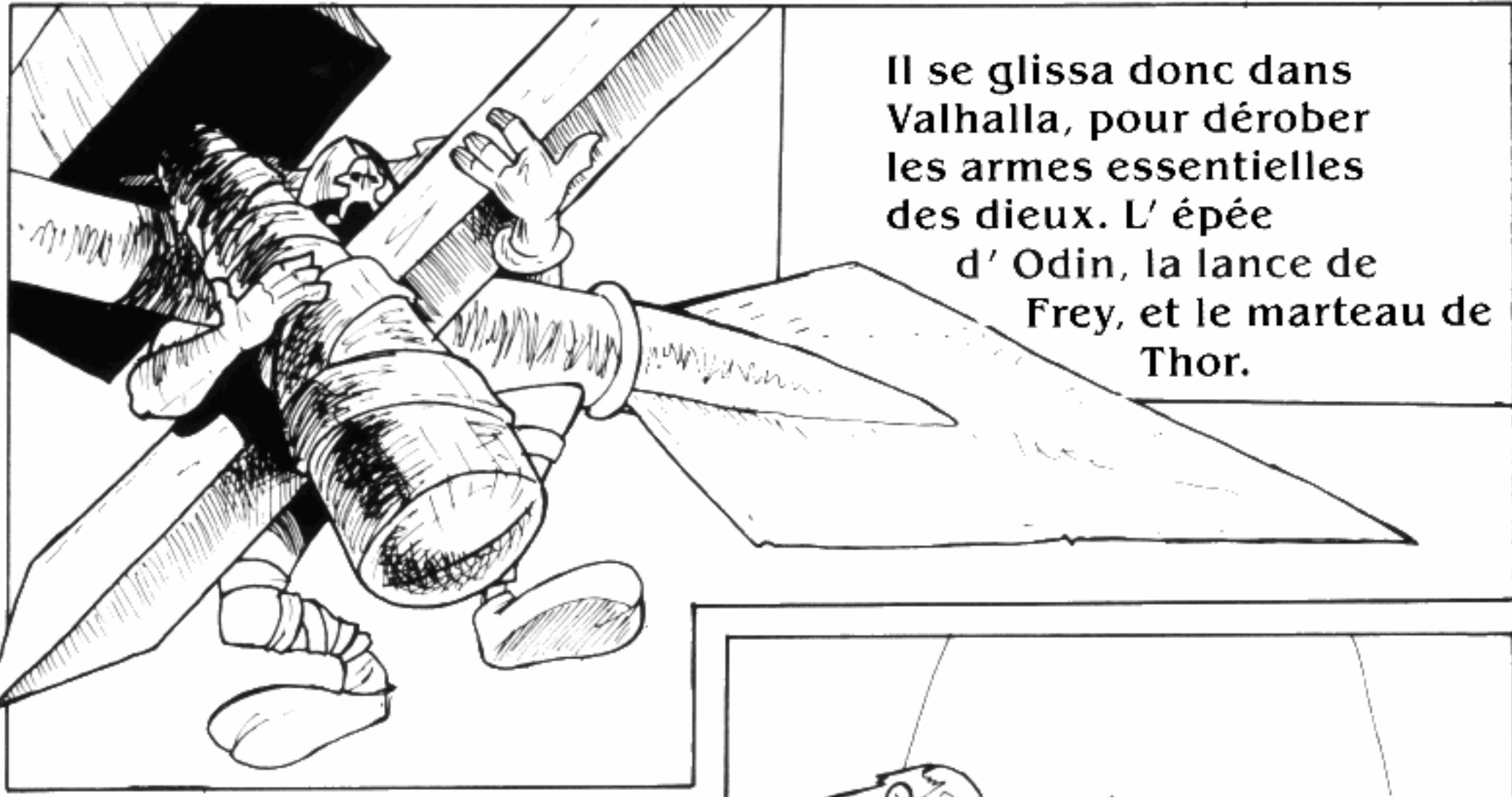
Selon la légende des Vikings, l'Age de Ragnarök approchait,

et, une nuit, les dieux furent endormis par...



Loki, le dieu du Mal, qui estimait que la bataille à venir penchait trop en faveur des dieux du Bien.

Il se glissa donc dans Valhalla, pour dérober les armes essentielles des dieux. L' épée d' Odin, la lance de Frey, et le marteau de Thor.



Lorsqu' ils se réveillèrent, grande fut la détresse des dieux à la découverte du vol. Ils savaient qui avait pris leurs armes, et qu' elles avaient été jetées sur Terre, où ils ne pouvaient pas marcher, pendant l' Age de Ragnarök, à moins de devenir mortels.

Les dieux se calmèrent seulement lorsque Frey se leva et proposa un plan afin de récupérer les armes. Odin était content.



Thor se
leva d' un
bond et se
proposa.



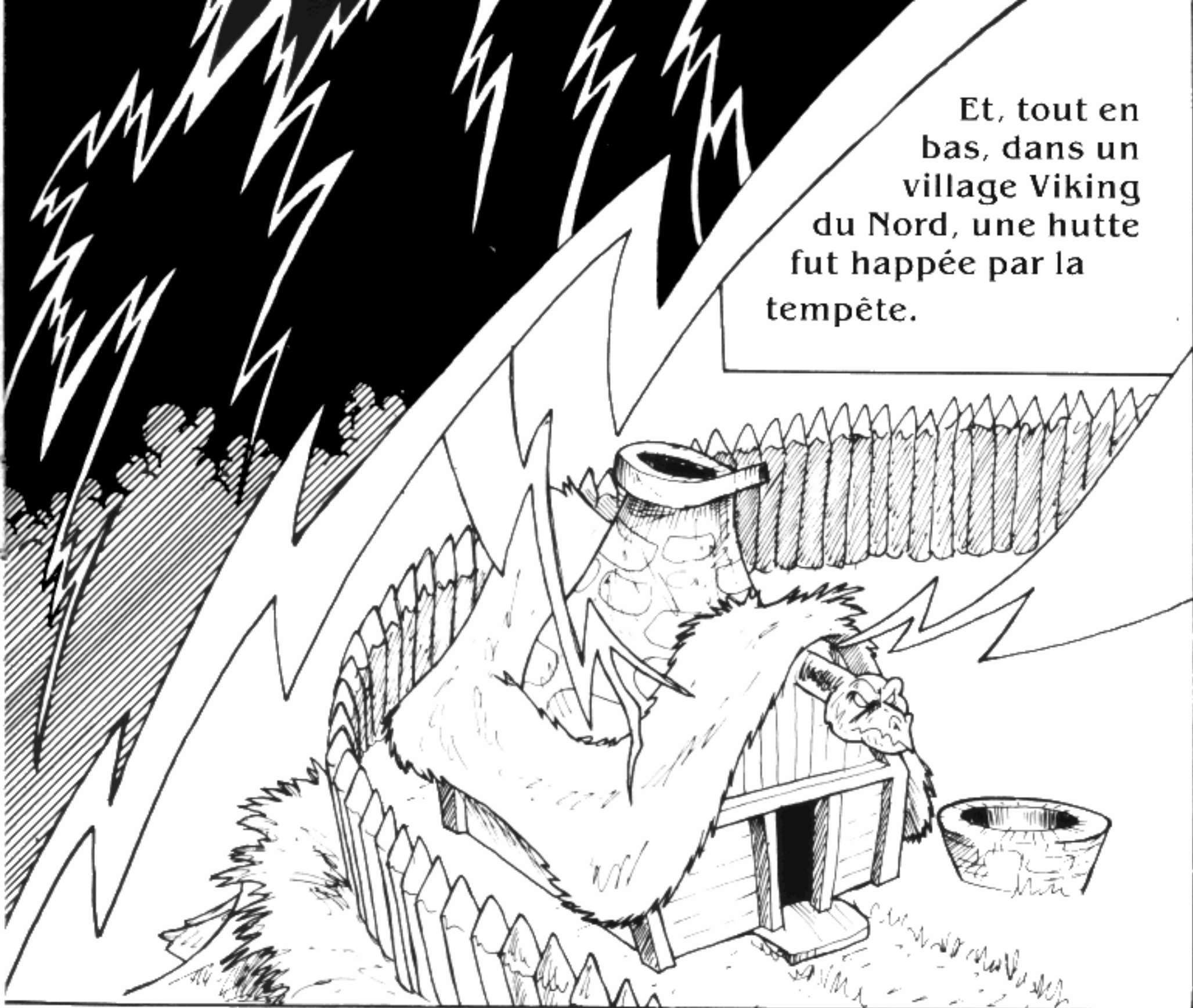
Mais, nous avons besoin
d' un volontaire.



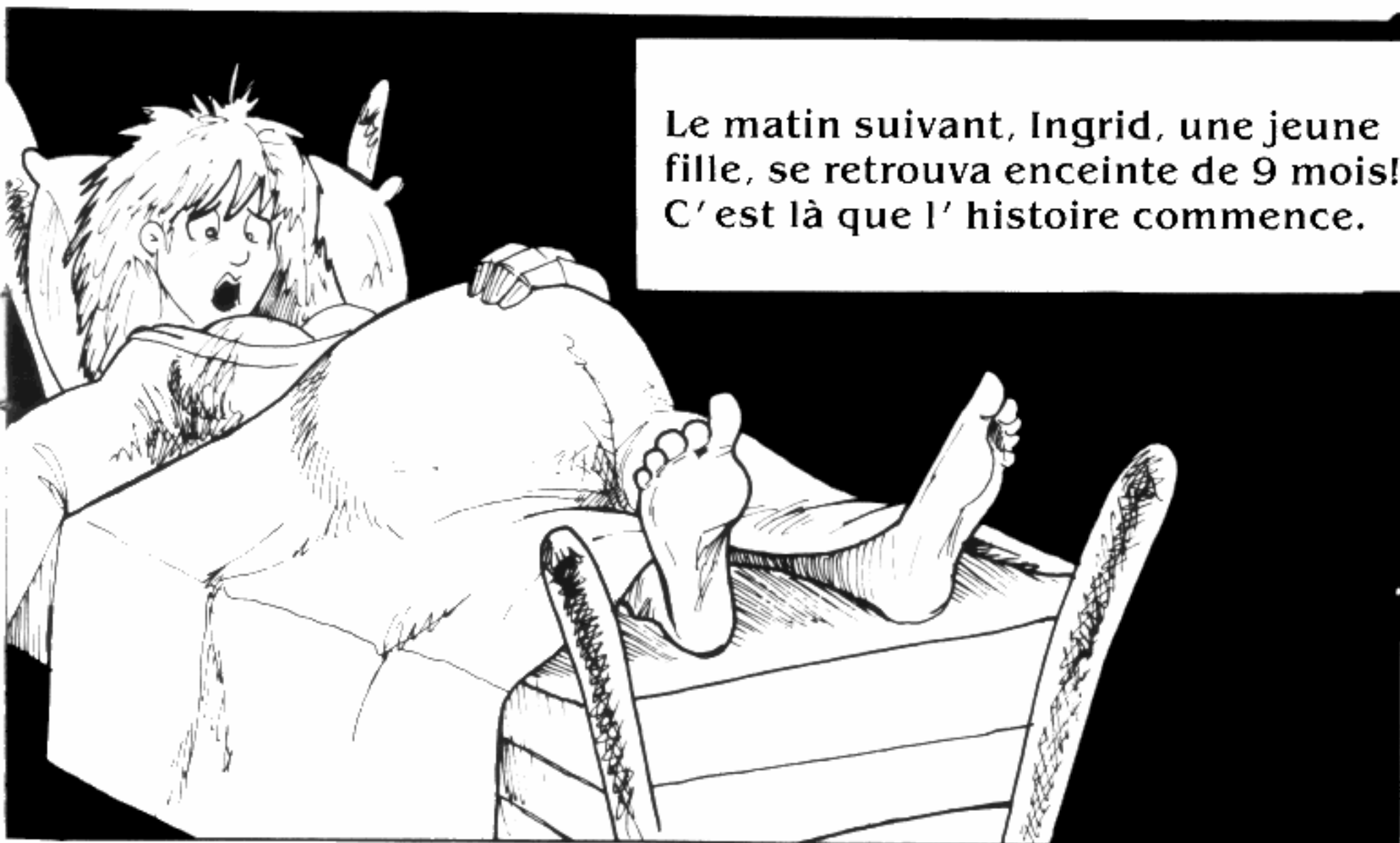
Il se rendit aux
confins de
Valhalla et,
provoqua une
énorme
tempête dans
les cieux...



Et, tout en
bas, dans un
village Viking
du Nord, une hutte
fut happée par la
tempête.



Le matin suivant, Ingrid, une jeune
fille, se retrouva enceinte de 9 mois!
C'est là que l'histoire commence.



Instructions de Chargement

Commodore Amiga

Il est nécessaire d' avoir un Amiga possédant au moins 1 meg. de RAM.

1. Eteignez votre ordinateur.
2. Branchez la souris sur le port 1 et un joystick sur le port 2.
3. Allumez l' ordinateur.
4. Introduisez la disquette KICKSTART Amiga dans le lecteur de disquettes. (Amiga 1000 uniquement).
5. Lorsque l' icône ' Workbench ' apparaît, introduisez la Disquette 0 de HEIMDALL. Le jeu se chargera et se mettra en marche automatiquement. Suivez les instructions à l' écran.

REMARQUE

Vous pouvez utiliser jusqu' à trois lecteurs de disquettes avec la version Amiga de HEIMDALL, c.à.d. jusqu' à deux lecteurs externes connectés à un Amiga A500.

Atari ST

Il est nécessaire d' avoir un Atari 520 ou 1040 ST avec au moins 1 meg. de mémoire, un moniteur couleur et un lecteur de disquettes.

1. Eteignez votre ordinateur.
2. Branchez la souris sur le port 0 et un joystick sur le port 1.
3. Introduisez la Disquette 0 de HEIMDALL dans le lecteur de disquettes.
4. Allumez l' ordinateur. Le jeu se chargera et se mettra en marche automatiquement. Suivez les instructions à l' écran.

IBM PC & Compatibles 100%

Il est nécessaire d'avoir un ordinateur compatible IBM avec au moins 640 K de mémoire, un lecteur de disquettes et une carte graphique compatible EGA ou VGA.

Nous vous conseillons d'avoir une souris compatible Microsoft™ ou un joystick analogue, une carte sonore Roland™, Adlib™ ou Soundblaster.

Pour jouer à partir d'une disquette

1. Eteignez l'ordinateur.
2. Branchez la souris ou le joystick.
3. Introduisez votre disquette DOS (si vous amorcez à partir d'une disquette).
4. Allumez l'ordinateur.
5. Lorsque le curseur apparaît, introduisez la Disquette 0 de HEIMDALL dans le lecteur A ou B.
6. Tapez 'A:' ou 'B:' (le lecteur dans lequel se trouve votre disquette) et appuyez sur Return.

Installation sur disque dur

1. Amorcez votre ordinateur avec DOS.
2. Introduisez la Disquette 0 de HEIMDALL dans le lecteur A ou B.
3. Tapez 'A:' ou 'B:' (le lecteur dans lequel se trouve votre disquette) et appuyez sur Return.
4. Tapez 'INSTALL' et appuyez sur Return.
5. Suivez les instructions à l'écran.

Pour jouer à partir du disque dur

1. Amorcez votre ordinateur avec DOS.
2. Tapez 'C:' (si votre disque dur ne s'appelle pas C:, entrez la lettre correspondante).
3. Tapez \HEIMDALL et appuyez sur Return.

Protection de Disquette

Veillez à ce que vos disquettes HEIMDALL soient toujours protégées contre l'écriture. Ceci empêchera toute perte accidentelle de données et toute infection de vos disquettes par virus.

Système de Protection du Manuel

Une fois le jeu chargé, il vous sera demandé de consulter le manuel à des fins de protection contre la copie. Vous devrez entrer un mot extrait du manuel. On vous donnera comme référence le numéro de page, le numéro de ligne et le numéro de mot, par exemple:

Veillez entrer le mot correspondant à: PAGE 12
 LIGNE 1
 MOT 1

Le mot est: Une

N.B.

Ignorez les titres lorsque vous comptez les lignes.

Le Jeu de HEIMDALL

Après le chargement de HEIMDALL, l' Ecran Options apparaîtra, constitué de trois cadres. Vous devrez sélectionner l' un des trois:

- 1) Charger une partie sauvegardée.
- 2) Jouer à HEIMDALL sans passer les épreuves déterminant votre score d' Attributs.
- 3) Jouer à HEIMDALL en passant les épreuves déterminant votre score d' Attributs.

Si vous sélectionnez (1), on vous demandera d' introduire la disquette contenant la partie sauvegardée dans le lecteur de disquettes de votre ordinateur.

Si vous sélectionnez (2), vous irez directement à l' écran de sélection des Personnages et on vous donnera un score d' attributs de 50 %. Cela signifie que vous pourrez seulement choisir parmi la première moitié de l' équipe disponible. La seconde moitié de l' équipe comprend des personnages plus puissants. Nous vous conseillons donc d' essayer d' atteindre un haut score d' attributs.

Si vous sélectionnez (3), vous irez directement à la première des épreuves vous permettant de marquer des points d' attributs, le Lancer de Hache.

HEIMDALL est divisé en deux parties distinctes. La première partie est centrée sur Heimdall, jeune garçon, et les épreuves qu'il doit accomplir pour gagner le respect des villageois en tant que guerrier Viking...

Partie 1

Cette partie sert à déterminer votre score d'attributs. Vous avez besoin de ce score pour deux raisons; d'une part, pour déterminer vos attributs personnels, répartis en plusieurs catégories comme la Force, l'Agilité, la Santé etc. D'autre part, ce score vous permet de choisir vos compagnons. Vous devez sélectionner cinq membres de l'équipe pour vous accompagner dans votre mission. Le nombre d'hommes disponibles est déterminé par votre score dans cette étape du jeu. Il peut y avoir jusqu'à 30 hommes disponibles, mais vous pouvez n'avoir le choix qu'entre 21, si votre score est trop bas pour avoir le choix entre les 30. Le score d'attributs est déterminé par une épreuve en trois étapes, décrite ci-après:

a) L'épreuve du Lancer de Hache

Heimdall se retrouve pris dans quelque chose qu'il ne comprend pas, jusqu'à ce que les aînés du village le prennent à part et lui expliquent que le garçon dont parle la légende, c'est lui.

On vous a donné dix haches avec lesquelles vous devez couper les huit nattes d'Helga, la serveuse. Malheureusement, comme c'est la première fois que vous vous aventurez dans l'auberge du village, la bière forte a affecté votre vue et la sûreté de vos gestes. Cette épreuve se termine lorsque vous avez utilisé les dix haches ou bien lorsque vous avez réussi à couper les huit nattes. Votre score dépendra de la précision de votre lancer.

b) Chasse au Cochon

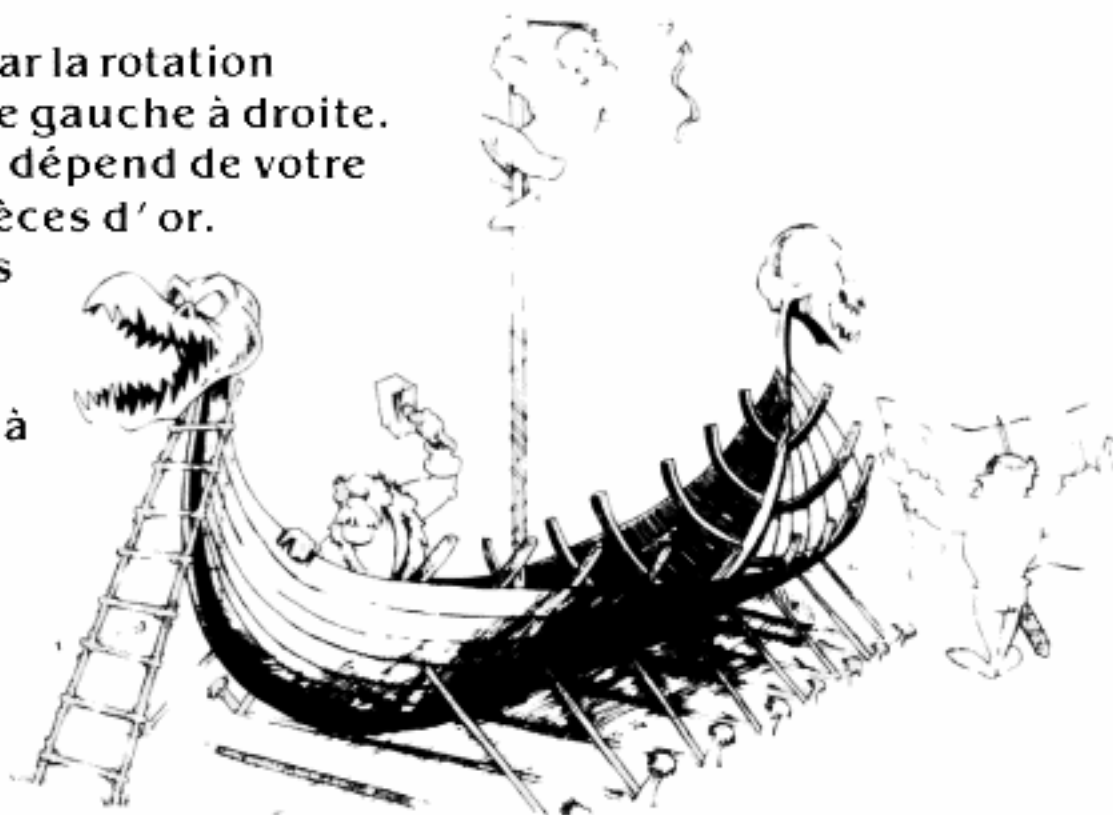
Après avoir quitté l'auberge du village, toujours sous l'influence de la bière forte, on vous emmène l'élevage porcin du coin. Là, on vous dit d'attraper l'un des cochons. Afin de rendre votre tâche encore plus difficile, le cochon a été recouvert de graisse pour pouvoir mieux vous glisser entre les mains. Vous n'avez pas beaucoup de temps pour attraper le cochon. Le temps est indiqué par la rotation de la hache au bas de l'écran. Lorsque cette hache atteindra le côté droit de l'écran, le jeu s'arrêtera. Attention, si vous coincez le cochon dans un coin, il attendra puis chargera brusquement et vous fera tomber, ce qui perdra un temps précieux. Dans cette épreuve, votre score sera déterminé par votre rapidité à attraper le cochon.

c) Epreuve du Combat en Bateau

On vous emmène maintenant au port où sont amarrées toutes les chaloupes des Vikings. Sur l'un des bateaux se trouve un sac plein de pièces d'or. Vous êtes impatient de prendre possession de ces pièces d'or et vous avez donc sauté sur la chaloupe contenant le trésor. Pour ramasser les pièces, vous devez courir à partir du point de départ vers la gauche, jusqu'à la proue du bateau où le sac est attaché. Cependant, pour atteindre le sac, vous devez vous battre en chemin contre plusieurs gardes armés, puis revenir au point de départ avec le sac. C'est une épreuve contre la montre.

Le chronomètre est représenté par la rotation de la hache au bas de l'écran, de gauche à droite. Dans cette épreuve, votre score dépend de votre rapidité à récupérer le sac de pièces d'or.

L'épreuve se termine si vous êtes jeté par dessus bord, touché par l'un des gardes, si le temps est écoulé ou si vous réussissez à récupérer le sac.



Partie Deux - Le Jeu Principal

Vous avez obtenu votre score d'attributs dans la Partie 1. Vous êtes maintenant prêt à commencer la Partie 2, le jeu principal où vous contrôlez Heimdall dans sa mission. L'âge de Ragnarök est presque arrivé. C'est vous que l'on a choisi pour explorer le Monde des Vikings. Ouvrez les yeux, explorez, combattez et trouvez la solution aux énigmes, afin de récupérer les armes des dieux.

Les armes en question sont:

- 1) Le Marteau de Thor 2) La Lance de Frey 3) L'épée d'Odin.

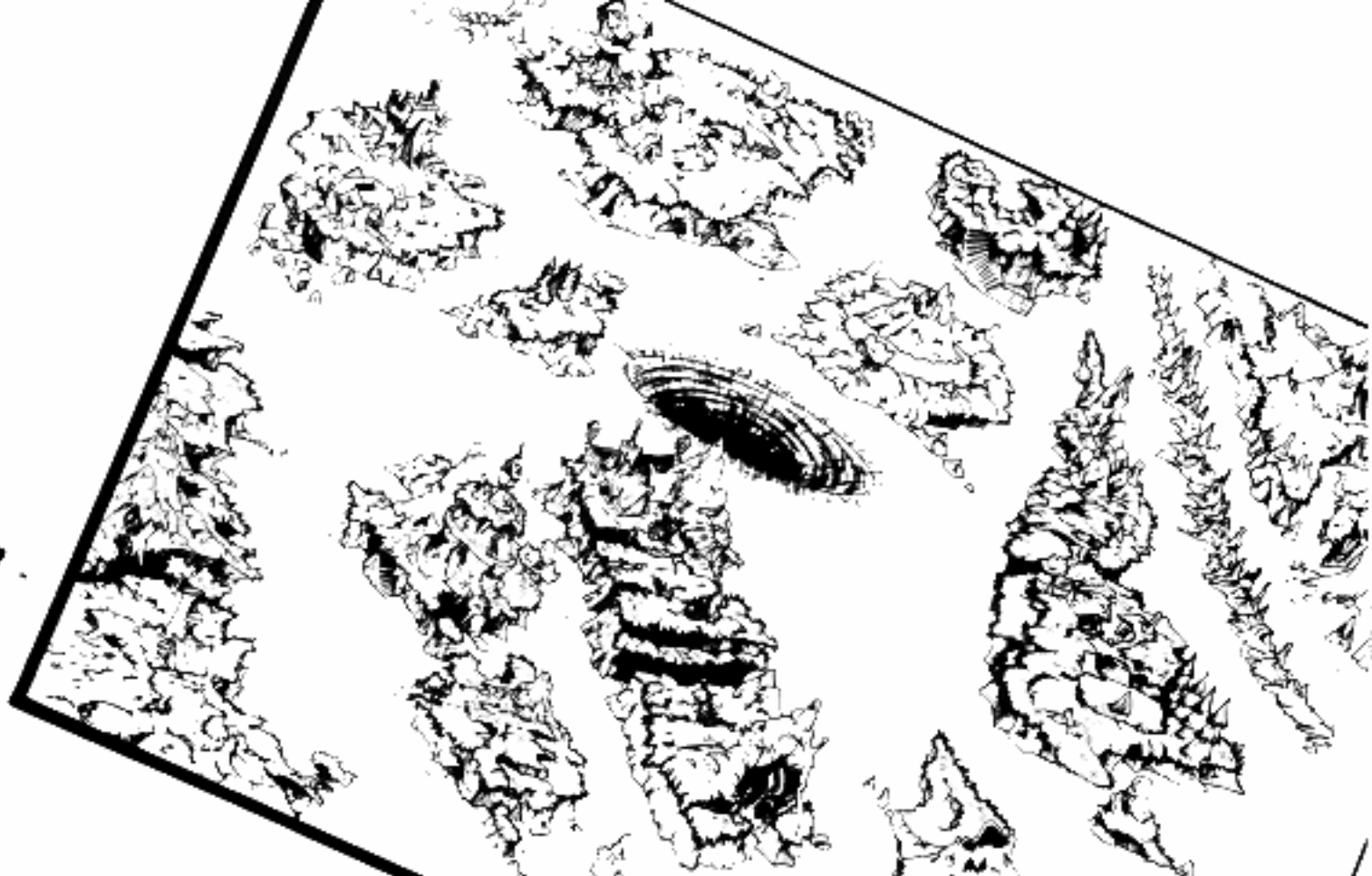
Les principales missions du jeu consistent à retrouver ces trois armes. Cependant, vous devrez accomplir plusieurs missions secondaires en chemin pour pouvoir trouver une arme à la fin de chaque niveau.

Sélection de votre équipe

Avant de commencer votre aventure, vous devrez sélectionner vos compagnons. Vous aurez le choix entre un nombre plus ou moins important de personnages, en fonction de votre performance dans la première partie du jeu. Parmi ces personnes, il y aura des membres de diverses professions: guerriers, sorciers, voleurs, constructeurs de navires, rangers, etc. Cependant, sur l'écran, tous les personnages capables de se battre seront représentés par une icône guerrier, c.à.d. les guerriers, les rangers, les voleurs. Les autres seront représentés par une icône sorcier, c.à.d. les sorciers, les constructeurs de navire, les navigateurs.

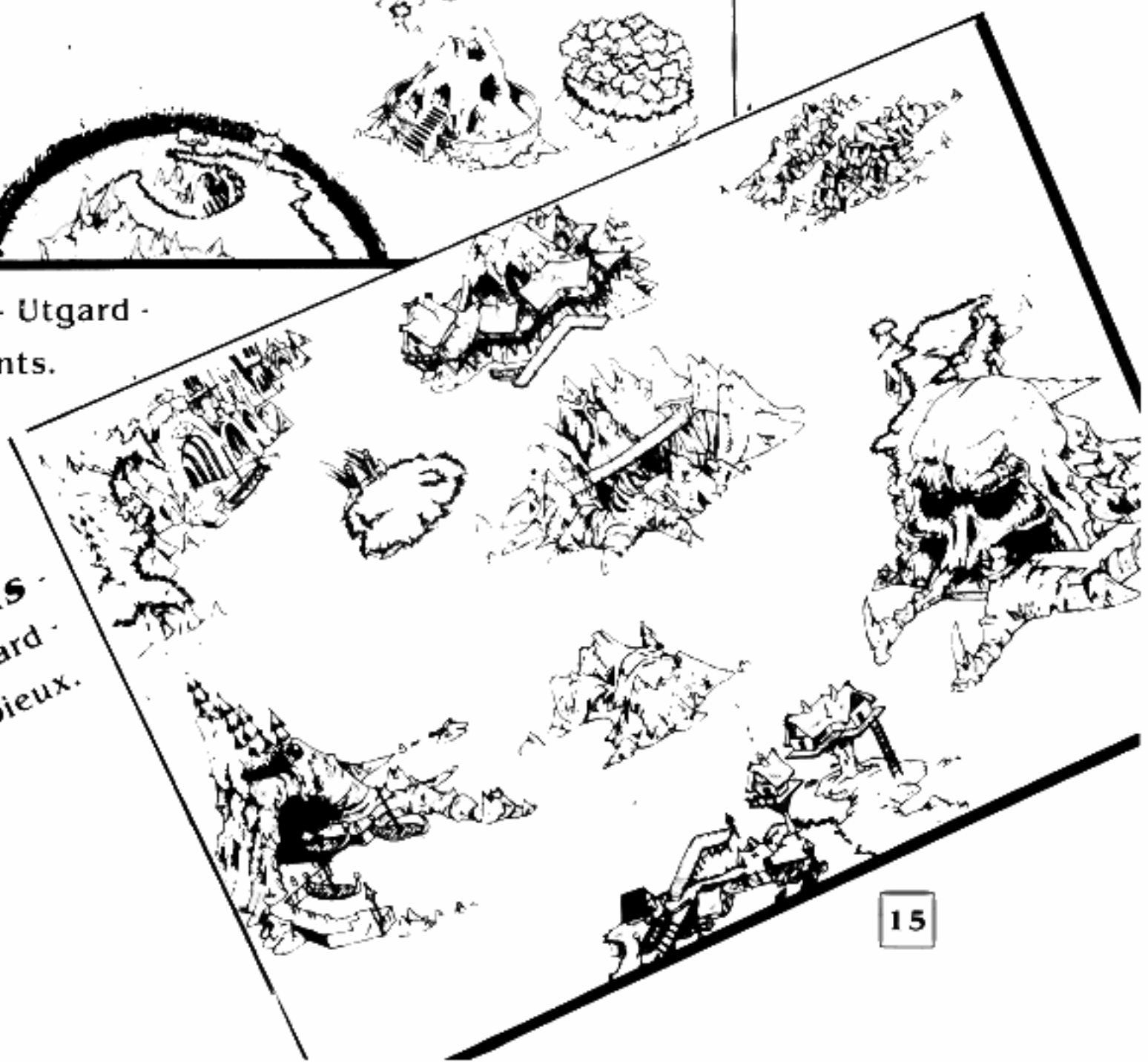
Les Cartes des Mondes

Monde Un -
Midgard -
Le Monde des Hommes.



Monde Deux - Utgard -
Le Monde des Géants.

Monde Trois -
Asgard -
Le Domaine des Dieux.



CHOISIR EXPEDITION A EMMENER SUR UNE ILE

Lorsque vous vous rendez sur une île, seulement trois personnes peuvent y aller. Les trois autres (les "morts") restent sur le bateau. Pour sélectionner les trois personnages que vous voulez emmener, il suffit de cliquer sur l'image du personnage avec le bouton gauche de la souris. Le cadre 'articles' de ce personnage sera mis en évidence pour indiquer qu'il a été choisi. Si vous sélectionnez plus de trois personnages, l'une des sélections sera annulée, de façon à ce que trois personnages seulement soient mis en évidence. Si vous en sélectionnez moins de trois, l'ordinateur complètera automatiquement avec le premier personnage disponible pour avoir le nombre exact. Pour désélectionner un personnage, cliquez sur son portrait avec le bouton droit de la souris.

L' Ecran Articles

Vous accédez à l'Ecran Articles en cliquant sur l'icône Casque à partir de l'écran carte ou en appuyant sur 'I' à tout moment du jeu. L'Ecran Articles affiche les personnages que vous avez choisis pour vous accompagner dans votre mission. Sous les portraits des personnages se trouvent les articles qu'ils transportent. Les flèches situées à côté des articles servent à visualiser les articles qui n'apparaissent pas dans le cadre.

Si vous accédez à l'Ecran Articles à partir de votre bateau (c.à.d. à partir de la carte du Monde), les portraits et les noms des personnages morts seront estompés. Vous pourrez encore leur prendre et leur donner des articles, mais ils ne pourront pas vous accompagner sur une île tant qu'ils n'auront pas été ressuscités.

Si vous accédez à l'Ecran Articles à partir d'une île, tous les personnages qui sont restés sur le bateau seront entièrement estompés. Vous ne pourrez donc pas leur donner ou leur prendre des objets. Si un personnage membre de l'expédition a été tué pendant le trajet jusqu'à l'île, il sera partiellement estompé, et le transfert d'articles sera toujours possible.

Voici un résumé des commandes disponibles à partir de cet écran:

UTILISER

Pour utiliser un article, il suffit de le sélectionner en cliquant dessus, puis de cliquer sur l'icône 'UTILISER'. On vous indiquera si l'article peut être utilisé ou non. Si l'article peut être utilisé, mais si vous n'êtes pas au bon endroit pour l'utiliser, vous en serez informé. Si vous êtes au bon endroit, vous retournerez alors au jeu pour voir l'effet de votre commande. L'une des commandes courantes consiste à ouvrir des portes fermées à clé. Il suffit de se tenir devant une porte fermée à clé, d'aller à l'Ecran Articles, de sélectionner la clé que vous voulez essayer pour ouvrir la porte, et enfin de sélectionner 'UTILISER'. Vous retournerez alors au jeu. Si c'est la bonne clé, elle ouvrira la porte, sinon, on vous informera que ce n'est pas la bonne clé.

EXAMINER

Pour examiner un article, il suffit de le sélectionner, puis de cliquer sur 'EXAMINER'. On vous donnera alors une courte description de l'article. Si l'article est un rouleau sur lequel est inscrit un sort, et si le personnage qui l'examine n'a pas la connaissance runique suffisante pour déchiffrer le sort (cela section sur l'Utilisation des Sorts), une série de runes sera affichée. Si vous êtes capable de déchiffrer les runes, le sort sera traduit.

DISTRIBUER

Pour transférer un article d'un personnage à un autre, vous devez d'abord sélectionner l'article à transférer. Cliquez ensuite sur 'DISTRIBUER', puis cliquez sur le personnage auquel vous voulez donner l'article. Si le personnage auquel l'article est destiné a suffisamment de "slots" (emplacements) libres, il prendra l'article. Sinon, on vous informera qu'il ne peut pas porter davantage d'articles.

JETER

Pour vous débarrasser d'un article, sélectionnez-le et cliquez sur 'JETER'. On vous demandera alors si vous êtes sûr. Si vous répondez OUI, l'article sera jeté. Si vous jetez un article, il sera perdu à jamais. Vous devez donc faire attention à ne pas jeter d'articles importants dont vous avez besoin pour accomplir vos missions.

MANGER

Pour manger ou boire un article, répétez la procédure décrite précédemment. Si l'article n'est pas comestible (par exemple, une Hache), on vous dira que l'article ne peut pas être mangé. S'il est comestible, des bonus s'ajouteront à vos statistiques et l'article sera retiré de la liste.

DONNER

Pour donner un article, la procédure est exactement similaire à celle décrite dans UTILISER un article.

UTILISER SORT

Si vous essayez d'utiliser un sort 'combat seulement' à partir de l'Ecran Articles, on vous informera que c'est impossible. Si le sort que vous voulez utiliser est un sort qui doit être jeté sur un personnage, il suffit de sélectionner le sort, de cliquer sur 'UTILISER SORT', puis de cliquer sur le personnage auquel vous souhaitez jeter le sort. S'il s'agit d'un sort servant à franchir des obstacles et à résoudre des énigmes, vous retournerez au jeu et le sort agira.

SAUVEGARDER/CHARGER PARTIE

Pour sauvegarder la partie, vous aurez besoin d' une disquette vierge formatée. Au prompt, introduisez cette disquette dans le lecteur, puis cliquez sur OK. On ne vous demandera pas de nom de dossier et si la disquette a déjà été utilisée auparavant pour sauvegarder une partie, la partie précédemment sauvegardée sera détruite. Si vous souhaitez sauvegarder plusieurs parties, vous devez utiliser une disquette différente pour chaque partie. Pour charger la partie, cliquez sur l' icône et suivez les prompts. Le jeu reprendra à partir de la position où vous aviez sauvegardé.

N.B. Vous ne pouvez Sauvegarder/Charger qu' à partir de votre bateau (c.à.d. de la carte du Monde).

STATS SOUS FORME ECRITE

Ceci affichera les attributs du personnage sous forme de texte. Les attributs affichés sont:

- | | |
|----------------|-----------------------------------------|
| 1. Niveau..... | Le niveau actuel du personnage (max: 8) |
| 2. San..... | Santé actuelle/santé maximum |
| 3. For..... | Force (max: 99) |
| 4. Dex..... | Dextérité (max: 99) |
| 5. Ch..... | Chance (max: 99) |
| 6. CR..... | Connaissance Runique (max: 99) |
| 7. Exp..... | Point d' Expérience du personnage. |

Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour retourner à l' écran articles.

STATS SOUS FORME GRAPHIQUE

Ceci affichera les attributs du personnage (à part l' expérience et le niveau) sous forme de barres.

Les descriptions sont données dans le paragraphe précédent. Pour la santé, si la barre est tout en haut, cela signifie que le personnage est à son maximum actuel et non PAS à 99.

Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour retourner à l' écran articles.

SORTIE

Cette commande vous permettra de retourner soit à la carte du Monde, soit au jeu, suivant l' endroit à partir duquel vous avez appelé l' Ecran Articles.

L' Ecran Combat

Lorsque le combat est amorcé, autrement dit, lorsque vous marchez à proximité de l' un des nombreux gardes, un écran apparaîtra, affichant votre adversaire ainsi que les renseignements se rapportant à votre adversaire, c.à.d. sa santé, sa force, etc., le nombre de personnes de son expédition, leur santé et les armes qu' ils portent.



SANTE

La santé de votre adversaire est représentée par une barre de sang située à gauche de son portrait. La santé des personnages de votre expédition est représentée sous forme de barre au-dessus de leurs noms. Lorsque la barre de santé d' une personne arrive en bas, cette personne meurt. Si c' est votre adversaire qui meurt, le combat est terminé et vous pouvez le fouiller. Si c' est l' un des vôtres qui meurt, son cadre sera estompé et il ne pourra plus participer au jeu à moins de ressusciter. Le combat continue jusqu' à la mort de votre adversaire, la mort de tous les membres de votre expédition ou la fuite.

ARTICLES/ARMES

Le tableau central affiche les armes et les sorts pouvant être utilisés par le joueur actuellement sélectionné. Au-dessus des articles, le nom du personnage actuellement sélectionné est affiché dans un cadre. Chaque personnage peut utiliser ses points, ainsi que les épées, les haches ou les poignards dont les icônes correspondantes sont affichées. Si un personnage transporte des sorts qu' il ne peut pas jeter ou qui n' ont pas été déchiffrés, ceux-ci ne seront pas affichés car ils ne sont d' aucune utilité. Pour voir si le personnage a davantage d' articles que ceux qui sont affichés, cliquez sur la flèche située à côté du nom du personnage. Pour sélectionner un autre personnage, vous devez cliquer sur son cadre. Le tableau central affichera alors les articles que possède le nouveau personnage, comme précédemment.

COMBAT

Votre adversaire vous attaquera à son propre rythme. Par conséquent, une fois le combat commencé, vous avez le choix entre quatre options.

1. FUIR

Cliquez sur cette icône pour essayer de prendre la fuite. Vous ne pourrez pas vous enfuir face à tous vos adversaires. Cela dépendra de vos points d' attributs par rapport aux leurs.

- 2. DEFENSE** Si l'adversaire a commencé à attaquer, vous aurez un certain temps pour essayer de l'arrêter (le temps imparti dépendra de la force de votre ennemi). Si vous cliquez sur l'icône de défense assez tôt, vous réussirez à bloquer l'attaque de vos adversaires. A mesure que vos ennemis deviennent plus puissants, vous devrez cliquer sur l'icône de défense encore plus tôt pour réussir à bloquer l'attaque.
- 3. ATTAQUE** Pour attaquer l'adversaire aux poings ou avec une arme, vous devez sélectionner l'arme à utiliser, puis cliquer sur l'icône d'attaque. Cependant, si vous prévoyez votre attaque un peu plus judicieusement, vous aurez davantage de chances de toucher l'adversaire. Pour cela, cliquez sur l'icône d'attaque lorsque votre adversaire commence à vous attaquer. Il sera exposé à l'attaque pendant les tous premiers moments de son offensive. Donc, si vous attaquez pendant ce temps-là, vous serez presque certain de le toucher.
- 4. SORT** Pour jeter un sort, cliquez sur le sort que vous souhaitez jeter, puis cliquez sur l'icône Sort. S'il s'agit d'un sort d'attaque, il agira de la même façon sur votre adversaire qu'une attaque armée. S'il s'agit d'un sort défensif, comme le "Mur d'Energie" qui vous rend invincible pendant quelque temps, une icône apparaîtra dans le cadre situé au-dessus de votre barre d'énergie, pour indiquer que le sort est actif. Ce sort ne vous empêchera pas d'être touché pendant le combat, mais vous ne perdrez aucune énergie tant que le sort est actif. Lorsque le sort aura perdu son effet, le combat continuera normalement. S'il s'agit d'un sort que l'on jette sur l'un des membres de l'expédition, vous devez d'abord cliquer sur l'icône sort, puis cliquer sur le cadre du personnage auquel vous voulez jeter le sort. Exemple de ce type de sorts: 'Plein d'Energie (1)'.

LA MORT

Si tous les membres de votre équipe sont morts, le jeu est terminé. Si vous réussissez à vaincre votre adversaire, vous pourrez fouiller sa dépouille. Chaque objet trouvé sera notifié et vous aurez la possibilité de le prendre ou de le laisser. Vous pourrez ensuite retourner au jeu principal.

Utilisation des Sorts

Les pouvoirs magiques d'un personnage sont déterminés par ses points de CONNAISSANCE RUNIQUE. C'est une valeur comprise entre 0 et 99 (0 correspondant à aucun pouvoir magique, 99 au maximum) et chaque personnage peut augmenter ce score grâce à des potions spéciales, une promotion de niveau etc.. Chaque sort a sa propre évaluation de connaissance runique, qui détermine la connaissance runique dont a besoin un personnage pour pouvoir le déchiffrer et le jeter. Par exemple, il faut une connaissance de 10 pour pouvoir déchiffrer/jeter le sort ' Détecter Pièges '. Ainsi, si un personnage a une connaissance runique inférieure à 10 et essaie de déchiffrer le rouleau contenant le sort, il ne verra que des runes. Si sa connaissance runique est suffisante, le rouleau sera traduit et vous pourrez jeter le sort. Lorsqu'un sort a été traduit, il ne peut être jeté que par quelqu'un dont la connaissance runique est suffisante.

Il y a trois catégories de sorts:

- | | |
|------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Combat seulement | — ne peut être utilisé que lorsque vous êtes engagé dans un combat. |
| 2. Salles seulement
(Via l' Ecran Articles) | — ne peut être utilisé que lorsque vous vous trouvez dans l' une des salles (ex: Désamorcer Pièges etc..) |
| 3. Combat et Salles | — Par exemple ' Plein d' Energie (1)' qui redonne son énergie à un personnage. |

Coffres Piégés

Pendant le jeu, vous allez rencontrer beaucoup de coffres. Ces coffres contiennent parfois des choses utiles, comme de l' or ou des rouleaux. Cependant, il arrive qu' ils soient piégés.

Lorsque vous vous approcherez d' un coffre, on vous demandera si vous voulez l' ouvrir. Si vous sélectionnez ' Oui ', on vous demandera alors si vous voulez jeter un sort ' Désamorcer Piège '. Si vous avez une CONNAISSANCE RUNIQUE suffisante et si vous possédez un sort ' Désamorcer Piège ', vous pourrez jeter ce sort afin de désamorcer tout piège lié au coffre. Si vous n' avez pas la CONNAISSANCE RUNIQUE suffisante ou si vous ne possédez pas de sort ' Désamorcer Piège ', vous en serez informé.

Si le coffre n' était pas piégé, le sort ' Désamorcer Piège ' aura été perdu inutilement..

Si le coffre contient un piège et s' il est ouvert sans être désamorcé, le piège sera activé et ensuite, le coffre sera ouvert.

Commandes

Vous devrez brancher un joystick et une souris sur votre ordinateur (sauf pour la version PC).

Nous vous conseillons d'utiliser la souris pour toutes les commandes du jeu principal, à l'exception du contrôle de HEIMDALL (joystick).

Lancer de Hache - Commandes

Utilisez le joystick pour déplacer le curseur sur l'écran. Appuyez sur le bouton feu pour lancer la hache.

Chasse au Cochon - Commandes

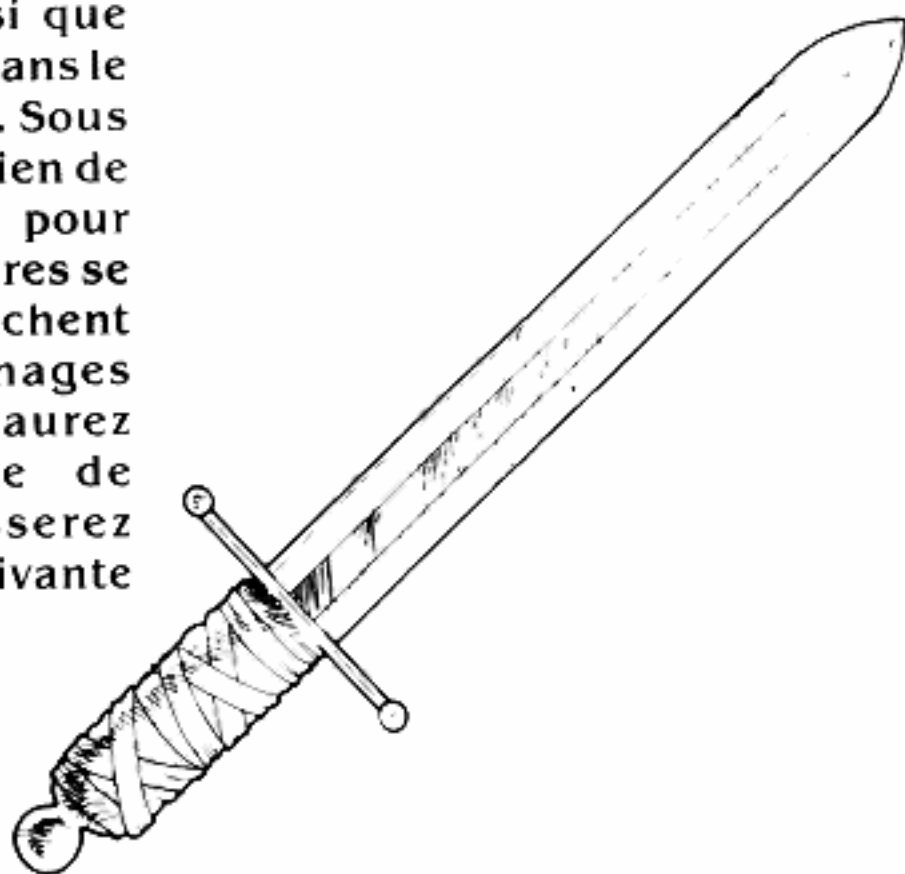
Tous vos mouvements sont contrôlés par le joystick. Lorsque vous pensez être bien placé pour attraper le cochon, appuyez sur le bouton feu du joystick et vous "plongerez" vers le cochon.

Combat en Bateau - Commandes

Utilisez le joystick pour orienter Heimdall dans la direction où vous voulez avancer ou frapper. S'il y a un garde devant vous, appuyez sur le bouton feu pour le frapper avec votre épée. S'il n'y a pas de garde devant vous, appuyez sur le bouton feu pour faire un saut dans la direction à laquelle vous faites face.

Ecran Sélection de Personnages - Commandes

Pour faire votre sélection parmi les personnages disponibles, utilisez la souris pour déplacer le pointeur sur les flèches grises et appuyez sur le bouton gauche de la souris. Les personnages disponibles (ainsi que leurs noms) apparaîtront alors dans le cadre situé à droite des flèches. Sous ce cadre, on vous indique combien de compagnons il vous manque pour atteindre le total de six. Les cadres se trouvant au bas de l'écran affichent les statistiques des personnages sélectionnés. Lorsque vous aurez choisi le sixième membre de votre équipe, vous passerez automatiquement à l'étape suivante du jeu.



Ecran Carte - Commandes

Tous les déplacements sur la carte sont contrôlés par la souris. Pour aller d' une île à une autre, placez le pointeur sur l' icône bateau située à droite de l' écran, et appuyez sur le bouton gauche de la souris. Lorsque vous aurez cliqué sur l' icône bateau, on vous demandera de choisir l' île sur laquelle vous voulez aller. Placez le pointeur sur l' île de votre destination et appuyez sur le bouton gauche de la souris. Si votre bateau ne transporte pas assez de vivres pour durer le temps de la traversée, vous perdrez de l' énergie pendant le voyage. Vous ne saurez combien d' énergie vous avez perdu qu' en arrivant à votre destination. Si vous avez un navigateur parmi vos compagnons, il vous préviendra que vous risquez de perdre de l' énergie pendant le voyage. Certaines îles sont vraiment trop éloignées les unes des autres, et si vous cliquez sur l' une d' entre elles, on vous dira qu' il est impossible d' y aller. Lorsque vous quittez une île, une icône ayant l' apparence d' un casque de Viking sera placée sur l' île pour indiquer votre passage.

Ecran Articles - Commandes

Tous les déplacements sur l' Ecran Articles sont contrôlés par la souris. Pour sélectionner une option, placez le pointeur sur l' icône souhaitée et appuyez sur le bouton gauche de la souris. Reportez-vous à la section intitulée ' L' ECRAN ARTICLES ' pour plus de détails sur les options de cet écran.

Jeu Principal - Commandes

En plus de Heimdall, vous pouvez choisir de contrôler l' un des cinq autres membres de votre équipe à tout moment.

Lorsque vous êtes dans le jeu principal, le déplacement du personnage est toujours contrôlé par le joystick. Quelques commandes clavier sont utilisées:

F1

F2 - Sélectionner le personnage à contrôler.

F3

M - Avec/Sans Effets Sonores.

Q - Quitter

I - Aller à l' Ecran Articles.

P - Pause/Reprise.

F - Activer/Désactiver Bruit des pas

Ecran Combat - Commandes

Lorsque le combat est amorcé, vous irez à l' écran combat. Sur cet écran, le déplacement de l' icône épée est contrôlé par la souris. Pour plus de renseignements, reportez-vous à la section intitulée ' L' Ecran Combat '.

Ecran Magasin - Commandes

A chaque niveau, l' une des îles possède un magasin. Vous trouverez le magasin en entrant dans une certaine hutte de l' un des villages. Une fois dans le magasin, un écran apparaîtra, et vous verrez le personnage actuellement sélectionné affiché au coin supérieur gauche.

Vous pouvez changer de personnage en cliquant sur les flèches gauche et droite situées sous le nom du personnage. Dans le cadre au-dessous, il y a la liste des articles portés par le personnage sélectionné. Encore en dessous se trouve un autre cadre, affichant la quantité d' or transportée par le personnage. Enfin, sous ce cadre, la liste des options disponibles est affichée:

ACHETER

- pour acheter un article au magasin, cliquez sur l' article choisi parmi ceux de la liste affichée au centre de l' écran principal, puis cliquez sur l' icône ACHETER.

VENDRE

- pour vendre au marchand un article que vous avez, cliquez sur l' article que vous voulez vendre parmi votre liste d' articles, puis cliquez sur l' icône VENDRE. L' article choisi sera retiré de votre liste.

EXAMINER

- Si vous cliquez sur un article de la liste affichée au centre de l' écran, et si vous cliquez ensuite sur l' icône EXAMINER, on vous donnera une courte description de cet article.

OR EN COMMUN

- L' or transporté par les membres de l' expédition sur l' île peut être mis en commun et donné au personnage actuellement sélectionné si vous cliquez sur l' icône OR EN COMMUN.

SORTIE

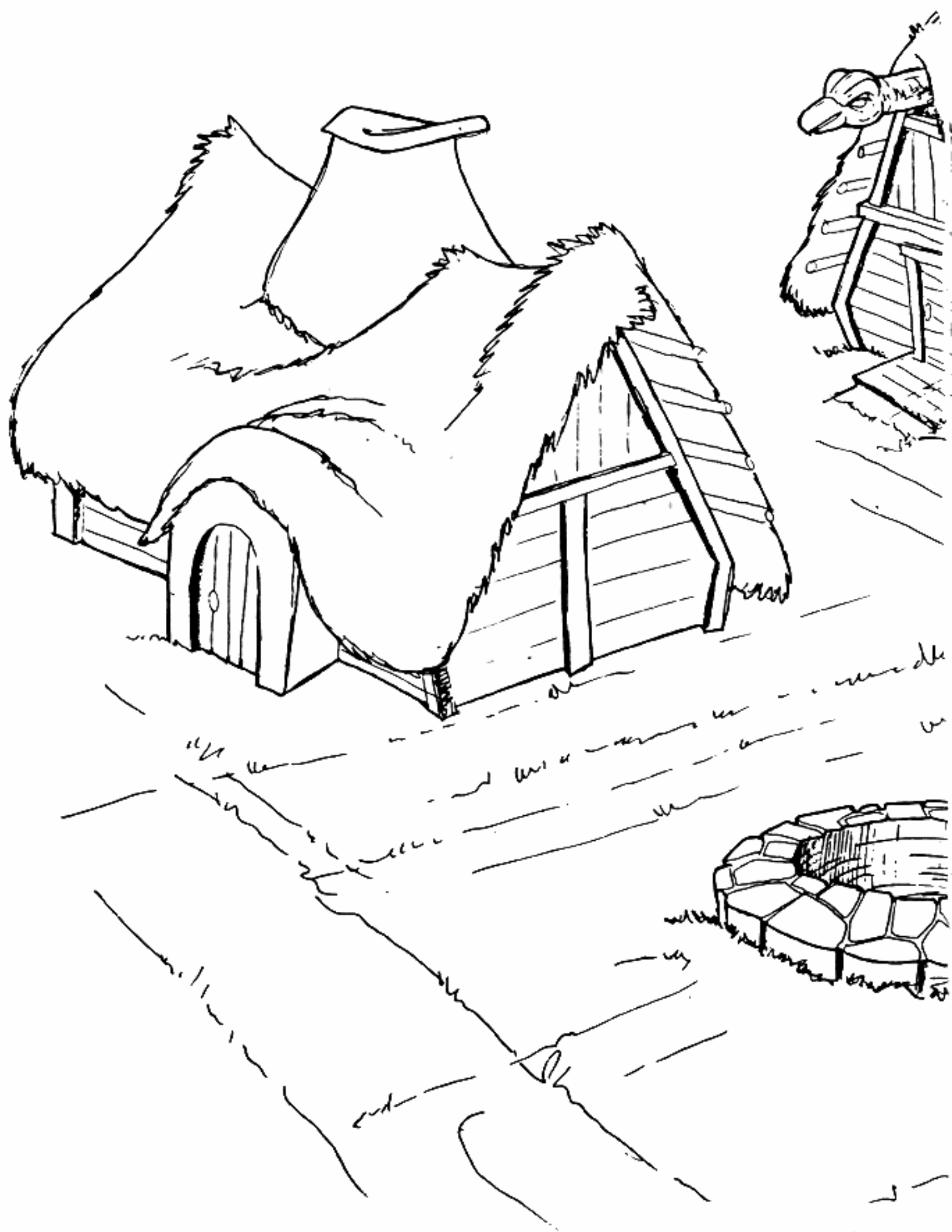
- Pour sortir du magasin, cliquez sur l' icône SORTIE.



CREDITS

Produit par	- Jeremy Heath-Smith
Design de Jeu	- The 8th. Day (Le 8ème Jour) - Jerr O' Carroll Ged Keaveney
Codage	
Commodore Amiga & Atari ST	- Ged Keaveney
IBM PC	- Dave Pridmore Alex Davis
Codage supplémentaire	- Dan Scott
Graphismes	- Jerr O' Carroll
Musique & Effets Sonores	- Martin Iveson
Manuel	- Kevin Norburn Mark Price Ged Keaveney
Illustrations du Manuel	- Jerr O' Carroll
Tests de Jeu	- Darren Price Bob Churchill Mark Price

Remerciements tout particulièrement à Paul "Bull" Bolger, Sharon Hartley, Spencer Cheung, Richard Hirst, James Brook, les deux soeurs de Jerr et leurs complices respectifs.







LENDALL^{© 91}



Tradewinds House 69/71A Ashbourne Road Derby DE3 3FS Telephone: (0332) 297797 Facsimile: (0332) 381511