

# ***AUTORES***

## **Producido por:**

Jeremy Heath-Smith

## **Diseño del juego**

The 8th day - Jerr O'Carroll

Ged Keaveney

## **Codificación**

*Commodore Amiga y Atari ST*

Ged Keaveney

*IBM PC*

Dave Pridmore

Alex Davis

*Código adicional*

Dan Scott

## **Gráficos**

Jerr O'Carroll

## **Música y efectos sonoros**

Martin Iveson

## **Manual**

Kevin Norburn

Mark Price

Ged Keaveney

## **Ilustraciones del manual**

Jerr O'Carroll

Prueba del juego

Darren Price

Bob Churchill

Mark Price

## **Agradecimientos especiales a:**

Paul "Bull" Bolger, Sharon Hartley, Spencer Cheung, Richard Hirst, James Brook, las dos hermanas de Jerr y sus respectivos cómplices.

# Indice

<b>Prefacio</b> .....	2
<b>Introducción</b> .....	2
<b>INSTRUCCIONES DE CARGA</b> .....	3
Comodore Amiga .....	3
Atari ST .....	3
IBM PC y 100% compatibles .....	4
Protección de disco .....	4
<b>Sistema de protección de manual</b> .....	4
<b>Jugando a HEIMDALL</b> .....	5
a) Prueba de lanzamiento de hacha .....	5
b) Caza del cerdo .....	6
c) Prueba de lucha en barco .....	6
<b>PARTE 2 - El juego principal</b> .....	6
Elección de tu grupo .....	7
Los mapas de los mundos .....	7
Mundo Uno	
Midgard - El Mundo de los Humanos .....	7
Mundo Dos	
Utgard - El Mundo de los Gigantes .....	7
Mundo Tres	
Asgard - El Hogar de los Dioses .....	7
La Pantalla de Objetos .....	8
La Pantalla de Combate .....	10
<b>COMO UTILIZAR CONJUROS</b> .....	12
<b>COFRES TRAMPA</b> .....	12
<b>CONTROLES</b> .....	13
Lanzamiento de hacha .....	13
Caza del cerdo .....	13
Lucha en barco .....	13
Pantalla de selección de personajes .....	13
Pantalla del mapa .....	13
Pantalla de objetos .....	14
Juego principal .....	14
Pantalla de combate .....	14
Pantalla de tienda .....	14
<b>AUTORES</b> .....	16

## Prefacio

Una pregunta que los vikingos se hacían era “¿De dónde vienen los hombres que habitan la tierra?” Esta fue contestada por Snorri Sturluson, el gran estudioso e historiador islandés: un día, Odín —dios de los cielos— caminaba por la orilla del mar con sus dos hermanos, cuando encontraron dos piezas de madera con la forma de una mujer y un hombre.

Odín les dio vida y alma, el segundo dios les dio entendimiento y sentimientos, y el tercero les dio el habla, el oído y la vista. Una vez que los dioses habían creado la especie humana, les dieron un lugar para vivir.

La idea vikinga de la Tierra era un disco plano rodeado por un vasto océano. La tierra en las costas externas de este océano estaba habitada por los gigantes y se llamaba **Utgard**. En el centro del disco había una tierra llamada **Midgard** donde vivían los humanos. Finalmente los dioses construyeron su propia tierra, una ciudadela construida en el centro de **Midgard** llamada **Asgard**. **Asgard** estaba fortificada por una gran pared y conectada a la tierra por un gran puente arco iris llamado **Bifröst**. Aunque el Mundo se consideraba un disco, tenía tres niveles, **Asgard** en el nivel más alto, **Midgard** en el centro, y bajo éste, **Utgard**.

Los tres niveles del Mundo se mantenían unidos por **Yggdrasail**, el Arbol del Mundo, un gran Fresno. Este árbol era el centro del universo, donde cada día los dioses se sentaban en consejo. Las ramas del árbol llegaban al cielo y sus raíces se extendían por todos los mundos. En la base del árbol estaba el Pozo del Destino, fuente de toda sabiduría, atendido por tres **Norns**, doncellas gigantes, que vivían en las nubes sobre el puente arco iris. Eran las **Norns** quienes decidían el destino de toda la humanidad, incluyendo a los dioses. **Yggdrasail** estaba habitado por un águila en sus ramas más altas, que estaba en guerra con **Nidhögg**, la serpiente que reptaba por las raíces del árbol. El tejido completo del universo se mantenía unido por **Yggdrasail**, pero el gran árbol sufría un terrible deterioro, a pesar que se le rociaba constantemente con el agua curativa del Pozo del Destino.

El Mundo mismo estaba condenado desde el momento en que las semillas de la destrucción se sembraron. La condena de los dioses se conjuró en **Ragnarök**, el período en que la confusión y la ruina llegarían al Mundo, y los dioses construirían su campo de batalla final...

## Introducción

En eras anteriores, Odín el Dios Rey de todo Valhalla y Asgard creó de la nada a la gente vikinga, dándoles la forma de los Dioses (aunque más pequeña) cuya figura le gustaba. Pero mirando alrededor, vio que no había sitio suficiente para ellos en Valhalla, así que él creó la tierra. También creó un octavo día, pero encontró que hacía quedar a los martes demasiado lejos.

Los dioses amaban a sus niños, y al principio eran frecuentes los contactos entre los dos. Los dioses llegaban y hablaban con los hombres de asuntos que no tenían sentido para éstos, pero sonreían y asentían con la cabeza, principalmente porque los dioses eran ligeramente más grandes.

Sin embargo, los dioses se fueron cansando de sus creaciones y les visitaron con menos frecuencia cada vez.

De acuerdo con la leyenda Vikinga, la era de Ragnarök llegaba, y una noche los dioses fueron dormidos por un conjuro de Loki. El dios del mal consideró que la batalla que se avecinaba estaba muy a favor de los dioses buenos.

Así que penetró en Valhalla para robar las principales armas de los dioses. La espada de Odín, la lanza de Frey y el martillo de Thor.

Y cuando despertaron, grande fue la angustia de los dioses ante el robo. Sabían quién las había cogido y que las armas habían sido puestas en la tierra, donde no podían andar durante la era de Ragnarök por miedo a convertirse en mortales.

No hasta que Frey se levantó para ofrecer un plan que recuperaría las armas se calmaron los dioses. Odín estaba complacido...

Pero necesitamos un voluntario.

Thor saltó para asignarse a sí mismo la tarea.

El viajó a la frontera de Valhalla y elevó una enorme tormenta a los cielos.

Y abajo, en una villa Vikinga del norte, una cabaña es notablemente alcanzada por la tormenta.

¡Y a la mañana siguiente Ingrid, una joven, se encontró embarazada de nueve meses! Aquí nos unimos a la historia.

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### Commodore Amiga

HEIMDALL necesita un Amiga con al menos 1 Mb de RAM.

1. Apaga el ordenador.
2. Conecta el ratón en el puerto 1 y un joystick en el puerto 2.
3. Enciende el ordenador.
4. Inserta el disco de Amiga KICKSTART en la unidad de disco (sólo para Amiga 1000).
5. Cuando aparezca el icono del 'Workbench', inserta el disco 0 de HEIMDALL. El juego se cargará y ejecutará automáticamente. Sigue las instrucciones de la pantalla.

#### NOTA

La versión de Amiga de HEIMDALL puede utilizarse hasta con tres unidades de disco, es decir, un Amiga A500 con dos unidades de disco externas.

### Atari ST

HEIMDALL necesita un Atari 520 o 1040 ST con al menos 1 Mb de memoria, un monitor en color y unidad de disco.

1. Apaga tu ordenador.
2. Conecta el ratón en el port 0 y un joystick en el port 1.
3. Inserta el disco 0 de HEIMDALL en la unidad de disco. 4. Enciende el ordenador. El juego se cargará y ejecutará automáticamente. Sigue las instrucciones de la pantalla.

## IBM PC y 100% compatibles

HEIMDALL necesita un ordenador compatible IBM con al menos 640 Kb de memoria, una unidad de disco, y una tarjeta de vídeo compatible EGA o VGA.

Recomendamos que tengas un ratón compatible Microsoft™ o un joystick analógico, y una tarjeta de sonido Roland™, AdLib™, o Soundblaster.

### Cómo jugar desde disquete

1. Apaga el ordenador.
2. Conecta el ratón o joystick.
3. Inserta tu disco de DOS (si estás arrancando desde disquete).
4. Enciende el ordenador.
5. Cuando aparezca el cursor inserta el disco 0 de HEIMDALL en la unidad A o B.
6. Teclea 'A:' o 'B:' (la unidad en la que hayas insertado el disco) y pulsa Return (Intro o Enter).

### Cómo instalar el juego en un disco duro

1. Arranca tu ordenador con DOS.
2. Inserta el disco 0 de HEIMDALL en la unidad A o B.
3. Teclea 'A:' o 'B:' (la unidad en la que hayas insertado el disco) y pulsa Return.
4. Teclea 'INSTALL' y pulsa Return.
5. Sigue las instrucciones de la pantalla.

### Cómo jugar desde un disco duro

1. Arranca tu ordenador con DOS.
2. Teclea 'C:' (si tu disco duro no es C:, introduce la letra correspondiente).
3. Teclea \HEIMDALL y pulsa Return.

### Protección de disco

Conserva siempre tus discos de HEIMDALL protegidos contra escritura. Esto evitará pérdidas accidentales de datos e impedirá que los virus infecten tus discos.

## Sistema de protección de manual

Una vez que el juego se haya cargado, se te pedirá que consultes el manual para una comprobación de protección. Deberás introducir una palabra del manual que se indicará mediante número de página, número de línea en la página y número de palabra en la línea, por ejemplo:

Por favor, introduce la palabra de:

Página 12

Línea 1

Palabra 2

la palabra es: habilidad

*Nota:* Los títulos y cabeceras no se cuentan como líneas.

## Jugando a HEIMDALL

Cuando HEIMDALL se haya cargado aparecerá una pantalla de opciones, compuesta por tres recuadros, que te pedirán que elijas una de las siguientes opciones:

- (1) Cargar un juego grabado
- (2) Jugar a HEIMDALL sin sección de puntuación de atributos.
- (3) Jugar a HEIMDALL con sección de puntuación de atributos.

Si eliges (1) deberás insertar el disco que contiene el juego grabado en la unidad de disco de tu ordenador.

Si eliges (2) irás directamente a la pantalla de selección de personajes y tendrás una puntuación de atributos del 50%. Esto significa que sólo podrás elegir de la primera mitad de la gente disponible. La segunda mitad incluye personajes poderosos, por tanto te recomendamos que intentes obtener una puntuación de atributos alta.

Si eliges (3) irás directamente a la primera de las secciones de puntuación de atributos, el Lanzamiento de Hacha.

HEIMDALL está dividido en dos partes distintas. La primera parte se centra en Heimdall como un joven y las pruebas que debe realizar para ganarse el respeto como guerrero vikingo entre sus vecinos de la villa...

## PARTE 1 - Sección de puntuación de atributos

Esta parte del juego se utiliza para determinar tu puntuación de atributos. Esta puntuación es necesaria por dos razones: primero para determinar tus atributos personales, divididos en varias categorías como fuerza, agilidad, salud, etc. Su segundo uso es permitirte elegir tu equipo de seguidores. Debes elegir cinco miembros adicionales para tu grupo que te acompañarán en tu hazaña, escogidos entre una selección de hasta 30, dependiendo de tu puntuación en esta etapa del juego. Así por ejemplo, puedes tener sólo 21 personajes para elegir porque tu puntuación es demasiado baja como para ver a los 30. Los medios para alcanzar tu puntuación de atributos consisten en una prueba de tres etapas, como sigue:

### a) Prueba de lanzamiento de hacha

Heimdall se encuentra envuelto en algo que no entiende, hasta que los ancianos de la aldea le llevan a un lado y le explican que el chico del que habla la leyenda es él.

Has recibido diez hachas con las cuales cortar las ocho coletas de Heiða, la camarera. Desgraciadamente, dado que esta es tu primera incursión en la taberna del pueblo, la cerveza ha afectado a tu vista y al pulso de tu mano. Esta sección termina cuando has utilizado las diez hachas o cuando has cortado las ocho coletas. Tu puntuación dependerá de la precisión de tu lanzamiento.

## b) Caza del cerdo

Tras abandonar la taberna del pueblo aún bajo la influencia de la fuerte cerveza, te llevan a la granja del pueblo donde te han dicho que vayas y cojas uno de los cerdos. Para ponértelo aún más difícil, el cerdo está engrasado, así que resbalará cuando lo cojas. Tienes muy poco tiempo para coger el cerdo. El tiempo se indica por el hacha giratoria en la parte inferior de la pantalla. Cuando esta hacha alcance el lado derecho de la pantalla el juego terminará. Cuidado, si arrinconas al cerdo, esperará y entonces, súbitamente, te embestirá, haciéndote perder un valioso tiempo. Tu puntuación en este juego está determinada por tu velocidad en coger el cerdo.

## c) Prueba de lucha en barco

Ahora te han llevado al puerto donde todas las naves vikingas están ancladas. En uno de los barcos hay un saco que contiene un tesoro en monedas de oro. Deseas recuperar estas monedas, así que has saltado al barco donde está el saco. Para recogerlas debes correr desde el punto de partida hasta la izquierda, donde el saco está atado a la proa del barco. Sin embargo, para llegar al saco debes pelear por el camino con muchos guardias armados, y luego volver con el saco al punto de partida. Esta sección se juega contra reloj, el tiempo está representado por el hacha giratoria de la parte inferior de la pantalla que va de izquierda a derecha. Tu puntuación en esta sección depende de lo rápidamente que puedas recuperar el saco de monedas. Terminará cuando seas abatido, golpeado por uno de los guardias, cuando el tiempo se acabe, o cuando hayas recuperado el saco.

## PARTE 2 - El juego principal

Tras obtener tu puntuación de atributos en la Parte 1, comenzarás ahora la Parte 2, el juego principal en el que controlas a Heimdall en su aventura. La era de Ragnarök está al llegar, como elegido está en tus manos recorrer el mundo de los vikingos mirando, explorando, luchando, y resolviendo situaciones en busca de las armas de los Dioses.

Las armas en cuestión son:

- 1) El Martillo de Thor
- 2) La Lanza de Frey
- 3) La Espada de Odín

Estos son los principales objetivos del juego. Sin embargo, varios subobjetivos deberán ser resueltos por el camino antes de que puedas alcanzar el objeto de cada final de nivel.

## Elección de tu grupo

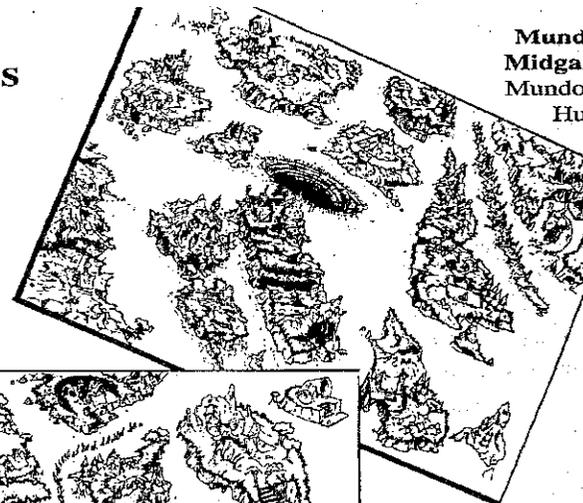
Antes de que tu aventura comience, tendrás que seleccionar tu grupo de entre un número de personajes determinado por tu actuación en la Parte 1. Entre esta gente habrá miembros de varias profesiones: guerreros, magos, ladrones, exploradores, carpinteros, etc. Sin embargo, en la pantalla todos los personajes que tengan la habilidad de luchar estarán representados por el gráfico guerrero, esto es, guerrero, explorador, ladrón. El resto estará representado por el gráfico de los magos, esto es, magos, carpinteros, navegantes.

### Los mapas de los mundos

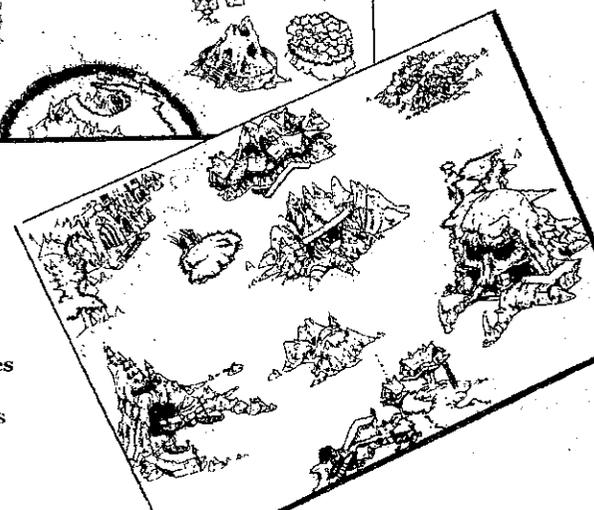
Mundo Dos  
Utgard - El  
Mundo de los  
Gigantes



Mundo Uno  
Midgard - El  
Mundo de los  
Humanos



Mundo Tres  
Asgard - El  
Hogar de los  
Dioses



## ELECCION DE GRUPO PARA IR A UNA ISLA

Cuando viajas a una isla sólo pueden ir 3 personas, mientras que las otras 3 (o personajes muertos) se quedan en el barco. Para seleccionar los tres personajes que deseas llevar, simplemente haz clic sobre el dibujo del personaje con el botón izquierdo del ratón. Esto iluminará su caja de 'objetos' indicando que ha sido elegido. Si eliges más de tres personajes, uno de los elegidos se eliminará, dejando sólo tres iluminados. Si hay menos de 3 seleccionados el ordenador cogerá automáticamente los tres primeros personajes disponibles para formar el grupo entero. Para deseleccionar a un personaje haz clic en su retrato con el botón derecho del ratón.

## La Pantalla de Objetos

A la Pantalla de Objetos se llega eligiendo el icono Casco desde la pantalla del mapa o pulsando 'I' en cualquier momento del juego. La pantalla muestra los personajes que has elegido para acompañarte en tu aventura. Bajo sus dibujos están los objetos que llevan. Las flechas próximas a los objetos se utilizan para ver objetos que no están en la caja.

Si accedes a la Pantalla de Objetos desde el barco (esto es, desde el mapa del Mundo) los personajes muertos tendrán sus dibujos y nombres sombreados. Aún podrás coger de ellos y darles objetos pero no podrás llevarlos a una isla contigo hasta que hayan resucitado.

Si accedes a la Pantalla de Objetos desde una isla, los personajes que se hayan quedado en el barco estarán totalmente sombreados, evitando que puedas coger de ellos o darles objetos. Si un personaje que está con el grupo ha muerto durante el viaje a la isla se mostrará como medio sombreado, y podrás aún darle o coger objetos de él.

Aquí hay un resumen de los comandos disponibles en esta pantalla:

### Use (Usar)

Para utilizar un objeto simplemente selecciónalo haciendo clic sobre él y luego elige el icono 'USE'. Se te dirá entonces si se puede o no usar el objeto. Si se puede pero estás en el lugar incorrecto para su uso, se te informará de ello. Si estás en el lugar correcto, volverás al juego y verás los efectos de tu orden. Un ejemplo del comando use es abrir puertas. Simplemente colócate delante de una puerta cerrada, ve a la pantalla de objetos, elige 'USE'. Entonces volverás al juego, y si es la llave correcta abrirá la puerta, o bien te dirá que la llave es incorrecta.

### Examine (Examinar)

Para examinar un objeto, simplemente elígelo y selecciona 'EXAMINE'; recibirás una breve descripción del objeto. Si el objeto es un pergamino de conjuro y el personaje que lo examina no tiene suficiente conocimiento para descifrar el conjuro (ver la sección sobre Cómo utilizar conjuros) mostrará el pergamino como un conjunto de runas. Si descifras el pergamino, se mostrará traducido.

### Distribute (Distribuir)

Para pasar un objeto de un personaje a otro, debes seleccionar el objeto que quieres pasar, pulsar sobre 'DISTRIBUTE' y elegir el personaje al que deseas dárselo. Si el personaje que recibe el objeto tiene sitio suficiente, lo cogerá, de otro modo se te dirá que no puede llevar más cosas.

### Discard (Eliminar)

Para eliminar un objeto, elígelo y pulsa sobre 'DISCARD', se te preguntará si estás seguro, y si lo confirmas el objeto será eliminado. Si eliminas un objeto, se perderá para siempre, así que ten cuidado para no eliminar objetos importantes necesarios para completar tus tareas.

### Eat (Comer)

Para comer o beber un objeto repite el procedimiento anterior. Si el objeto no es comestible (por ejemplo, un hacha) se te dirá que no se puede comer el objeto. Si es comestible, la puntuación se añadirá a tu estado y el objeto desaparecerá de la lista.

### Give (Dar)

El proceso para dar un objeto es exactamente el mismo que para usar un objeto.

### Use spell (Usar conjuro)

Si intentas utilizar un conjuro sólo de combate desde la pantalla de objetos se te informará de que no puedes hacerlo. Si el conjuro que lanzas es uno que necesite lanzarse sobre un personaje, simplemente elige el conjuro, pulsa sobre 'USE SPELL', y entonces elige el personaje sobre el que quieres lanzar el conjuro. Si el conjuro se usa para pasar obstáculos o resolver misterios, volverás al juego y se verán los efectos del conjuro.

### Save/Load game (Cargar/Grabar juego)

Para guardar el juego primero necesitas un disco en blanco formateado. Pon el disco en la unidad como se te indica y pulsa sobre 'OK'. No se te preguntará ningún nombre de fichero, y si ya habías utilizado el disco para grabar otro juego, éste será destruido. Si deseas tener más de un juego grabado, debes utilizar un disco para cada uno. Para cargar el juego pulsa sobre el icono y sigue las instrucciones. El juego continuará a partir de donde lo grabaste.

*Nota:* Save/Load Game sólo puede utilizarse desde el barco (esto es, el mapa del Mundo).

### Text stats (Estadísticas de texto)

Esto mostrará los atributos del personaje en forma de texto. Los atributos mostrados son:

1. Level

El nivel actual del personaje (máximo 8)

2. Hit

Salud actual/salud máxima

3. Str

Fuerza (máximo 99)

4. Dex  
Destreza (máximo 99)
5. Lk  
Suerte (máximo 99)
6. Rl  
Conocimiento de runas (máximo 99)
7. Xp

Puntos actuales de experiencia del personaje

Pulsa el botón izquierdo del ratón para volver a la pantalla de objetos.

## Bar stats (Estadísticas de barras)

Esto mostrará los atributos del personaje (excepto experiencia y nivel) en forma de diagrama de barras.

Las descripciones son como las anteriores. En la salud, si la barra está arriba significa que el personaje tiene su salud al máximo, pero NO 99.

Pulsa el botón izquierdo del ratón para volver a la pantalla de objetos.

## Exit (Salir)

Esto te devolverá al mapa del Mundo, o al juego, dependiendo de desde dónde llameses a la pantalla de objetos.

## La Pantalla de Combate

Cuando se inicia un combate, es decir, cuando entras en la cercanía de uno de los muchos guardas, aparecerá una pantalla mostrando a tu oponente e información relativa a él, como su salud, fuerza, etc., los personajes de tu grupo, su salud y las armas que llevan.

### SALUD

La salud de tu oponente se muestra como una barra de sangre en la parte izquierda, cerca de su dibujo. La salud de los personajes de tu grupo aparece sobre su panel de nombres. Cuando la barra llega abajo, esa persona está muerta; si es tu oponente quien muere se acabó el combate y puedes buscar tesoros. Si es uno de tu grupo quien muere, su panel estará sombreado y no podrá tomar parte en el juego hasta que resucite. El combate continúa hasta que tu oponente esté muerto, todo tu grupo esté muerto, o hayas huido.

### OBJETOS/ARMAS

El panel central muestra las armas y conjuros que el jugador seleccionado puede utilizar. El panel de nombres principal sobre los objetos muestra el nombre del personaje actualmente seleccionado. Cada personaje puede utilizar sus puños, y cualquier espada, hacha o daga aparece con el icono apropiado. Los conjuros que el personaje lleve que no puedan ser utilizados por él o que no hayan sido descifrados no aparecerán, pues no son útiles. Para ver si el personaje lleva más objetos que los que aparecen, pulsa sobre la flecha próxima al panel principal de nombres. Para elegir un personaje distinto debes pulsar sobre su panel de nombre/salud. El panel central mostrará ahora sus objetos.

## LUCHA

Tu oponente te atacará cuando quiera, así que una vez que el combate haya empezado tienes cuatro opciones posibles:

### 1. Correr

Pulsa sobre este icono para intentar huir. No podrás huir de todos tus oponentes. Esto dependerá de tu puntuación comparada con la de ellos.

### 2. Defenderte

Si tu oponente ha comenzado su ataque tendrás un cierto tiempo para bloquearlo (el tiempo dependerá de la fuerza de tu oponente). Si pulsas sobre el icono de defender lo suficientemente rápido, conseguirás bloquear el golpe de tu oponente. Según tus oponentes sean más poderosos necesitarás ser más rápido en pulsar el icono de defender para bloquear el golpe.

### 3. Atacar

Para atacar al oponente con tus puños o un arma debes elegir qué arma usar y entonces pulsar sobre el icono de atacar. Sin embargo, si controlas el momento de atacar tendrás más oportunidades de acertar. Esto se hace pulsando sobre el icono cuando tu oponente empieza a atacarte. Estará abierto al ataque los primeros momentos de su intento de golpear, así que si le atacas durante este tiempo casi seguro le acertarás.

### 4. Conjuro

Para lanzar un conjuro, pulsa sobre el conjuro que desees lanzar y pulsa entonces sobre el icono Conjuro. Si el conjuro es de ataque, el conjuro se lanzará sobre tu oponente del mismo modo que un arma de ataque. Si el conjuro es de defensa, como 'Muro de energía', que te hace invulnerable durante un momento, aparecerá un icono sobre tu barra de energía mostrando que el conjuro está activo. Una vez que el conjuro se haya agotado el combate continuará normalmente. Si el conjuro es uno que se lanza sobre un miembro del grupo, debes pulsar primero sobre el conjuro y luego sobre el panel del personaje al que desees lanzar el conjuro. Un ejemplo de este tipo es 'Llenar de energía' (1).

## MUERTE

Si todo tu grupo resulta eliminado, el juego se acaba. Si consigues derrotar a tu oponente podrás buscar entre sus restos en busca de tesoros, y verás cada objeto que se encuentre, teniendo la opción de cogerlo o dejarlo. Puedes entonces volver al juego principal.

## COMO UTILIZAR CONJUROS

La habilidad mágica de un personaje está determinada por su puntuación RUNELORE (Conocimiento de las runas). Este es un valor de 0 a 99 (0 significa sin habilidad mágica, 99 es el máximo) y cada personaje puede incrementar esta puntuación con pociones especiales, avance de nivel, etc. Cada conjuro tiene su propia puntuación de runelore que determina el conocimiento de runas que un personaje necesita para poder descifrarlo y lanzarlo. Por ejemplo, el conjuro 'Detectar Trampas' requiere un conocimiento de runas de 10 para descifrarlo/lanzarlo, así que si un personaje con un conocimiento menor que 10 intenta descifrar el pergamino que contiene el conjuro sólo verá las runas. Si su conocimiento es suficiente, el pergamino se traducirá y podrás utilizarlo. Una vez que un pergamino se ha traducido aún puede sólo ser utilizado por alguien con la suficiente puntuación runelore.

Hay conjuros de tres tipos:

1. Sólo combate - sólo pueden utilizarse en medio de un combate.
2. Sólo habitaciones - (a través de la pantalla de objetos) - sólo puede utilizarse cuando se está en una habitación (por ejemplo, Desarmar Trampas).
3. Utilizables en ambas situaciones - Por ejemplo, 'Llenar de energía (1)', que devuelve la energía a un personaje.

## COFRES TRAMPA

Durante el juego encontrarás varios cofres. Estos cofres a veces contienen objetos útiles, por ejemplo, oro o pergaminos. Sin embargo, pueden ser una trampa.

Cuando te acerques a un cofre se te preguntará si deseas abrirlo. Si eliges 'Sí' deberás decir si quieres utilizar un conjuro 'Desarmar Trampa'. Si tienes suficiente conocimiento de runas y un conjuro 'Desarmar Trampa' podrás utilizar el conjuro para desarmar cualquier trampa del cofre. Si no tienes suficiente conocimiento o no llevas encima un conjuro 'Desarmar Trampa' se te dirá.

Si no había trampas en este cofre, el conjuro 'Desarmar Trampa' se habrá desperdiciado.

Si el cofre tenía trampa y se abre sin desarmarla, la trampa se activará y el cofre se abrirá.

## CONTROLES

Necesitarás un ratón y un joystick conectados a tu ordenador (excepto para la versión de PC). Recomendamos que se utilice el ratón para todos los controles del juego principal salvo para controlar a Heimdall.

### Lanzamiento de hacha

Utiliza el joystick para mover el cursor por la pantalla. Pulsa el botón de fuego para soltar el hacha.

### Caza del cerdo

Todo tu movimiento está controlado por el joystick. Cuando creas que estás en posición de agarrar al cerdo, pulsa fuego en el joystick y te agacharás hacia él.

### Lucha en barco

Utiliza el joystick para dirigir a Heimdall hacia donde quieres moverlo o golpear. Si hay un guarda frente a ti en la dirección en la que estás mirando le golpearás con tu espada cuando pulses el botón de fuego. Si no hay un guarda delante, saltarás en la dirección en la que miras cuando pulses el botón de fuego. Ten cuidado, puedes saltar por la borda si estás mirando en la dirección equivocada.

### Pantalla de selección de personajes

Para elegir entre los personajes disponibles, utilizando el ratón mueve el puntero sobre los iconos de flecha gris y pulsa el botón izquierdo del ratón. Los personajes disponibles aparecerán en la caja a la derecha de las flechas, junto a su nombre. En la caja de abajo verás cuántas personas más debes escoger para completar el grupo de seis. Las cajas de la parte inferior de la pantalla muestran las estadísticas de los personajes actuales. Cuando hayas elegido el sexto miembro del grupo la siguiente parte del juego se cargará automáticamente.

### Pantalla del mapa

Todo el movimiento en la pantalla del mapa está controlado por el ratón. Para moverse de isla a isla, mueve el puntero sobre el icono del barco al lado derecho de la pantalla, y pulsa el botón izquierdo del ratón. Una vez que hayas pulsado sobre el icono del barco se te pedirá que elijas la isla a la que quieres navegar. Mueve el puntero a la isla deseada y pulsa el botón izquierdo. Si viajas a una isla que está a más días de viaje que la cantidad de comida necesaria que llevas, perderás energía durante el viaje. No sabrás cuánta energía has perdido hasta que llegues a tu destino. Si tienes un navegante entre la tripulación él te avisará de si vas a perder energía durante el viaje. Algunas islas están simplemente demasiado lejos y si las seleccionas se te dirá que es imposible viajar allí. Cuando dejes una isla, aparecerá sobre ella un icono con forma de casco vikingo, para indicar que ya has estado allí.

## Pantalla de objetos

Todos los movimientos en la pantalla de objetos se controlan mediante el ratón. Para elegir una opción mueve el puntero sobre el icono y pulsa el botón izquierdo. Consulta la sección titulada 'LA PANTALLA DE OBJETOS' para más detalles sobre las opciones de esta pantalla.

## Juego principal

Además de controlar a Heimdall, puedes también seleccionar uno de los otros cinco personajes del grupo, para controlarlo en cualquier momento.

Una vez que estás en el juego principal, todos los controles de movimiento del personaje se llevan a cabo con el joystick. Hay unos pocos controles en teclado que son:

**F1 F2 F3**

Elige personaje para controlar

**M**

Efectos de sonido activados/desactivados

**Q**

Abandonar

**I**

Ir a la pantalla de objetos

**P**

Pausa activada/desactivada

**F**

Activar/desactivar pisadas

## Pantalla de combate

Cuando se inicie un combate, irás a la pantalla de combate, donde el movimiento del icono espada se controla con el ratón. Para más información sobre esta sección consulta el apartado 'La pantalla de combate'.

## Pantalla de tienda

En cada nivel, una de las islas tiene una tienda. La tienda se encuentra entrando en una cierta cabaña en uno de los pueblos. Una vez que estés en la tienda, aparecerá una pantalla con tus personajes seleccionados en la esquina superior izquierda.

Puedes cambiar el personaje pulsando sobre las flechas izquierda y derecha bajo el nombre del personaje. En la caja de abajo hay una lista de los objetos que lleva el personaje seleccionado. Debajo de esta caja hay otra que muestra cuánto oro lleva el personaje, y debajo de ésta hay una lista de las opciones disponibles, que son:

### Comprar

Para comprar un objeto en la tienda, pulsa sobre el objeto elegido de la lista del centro de la pantalla principal, y luego pulsa sobre el icono BUY

### Vender

Para vender un objeto que llevas al tendero, pulsa sobre el objeto que quieres vender de tu lista de objetos, y después pulsa sobre el icono SELL. El objeto elegido desaparecerá de tu lista.

### Examinar

Si pulsas sobre un objeto en el centro de la lista y sobre el icono EXAMINE, aparecerá una breve descripción de ese objeto.

### Agrupar oro

El oro que lleva todo el grupo en la isla puede agruparse y se le dará todo al personaje seleccionado si pulsas sobre el icono POOL GOLD.

### Salir

Para salir de la tienda pulsa sobre el icono EXIT.