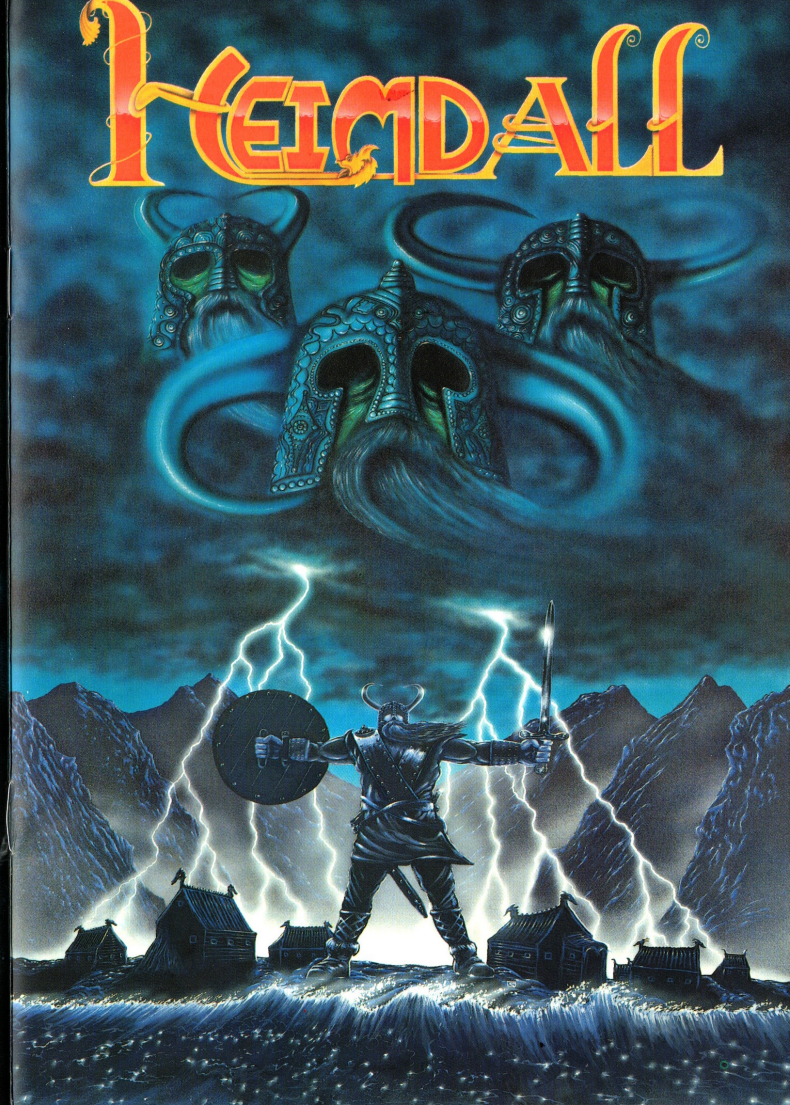


CORE
DESIGN LIMITED

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

HEIMDALL

Sommario

Pag

Prefazione 2
Introduzione 4
Istruzioni di Caricamento 10
Sistema di Protezione con il Manuale 12
Sezione di Valutazione delle Abilità 12
- La Prova del Lancio delle Accette 13
- L'Inseguimento del Maiale 13
- La Prova del Combattimento Sulla Barca 14

Il Gioco Principale 14
- Scelta dell'Equipaggio 14
- Le Mappe dei Mondi 15
  - Mondo 1 — Midgard 15
  - Mondo 2 — Utgard 15
  - Mondo 3 — Asgard 15
- Lo Schermo degli Oggetti 16
- Lo Schermo dei Combattimenti 19

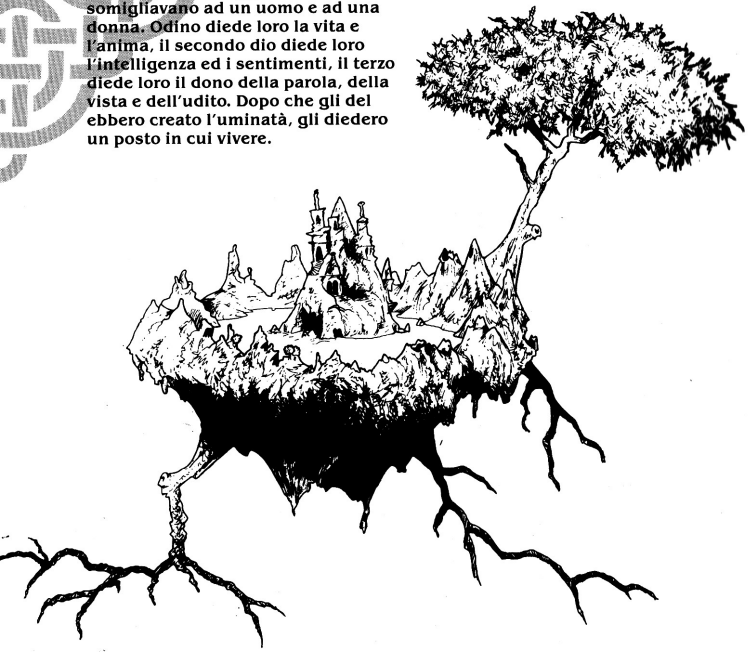
Uso degli Incantesimi 21
Le Trappole dei Forzieri 21
Controlli 22
- Sezione del Lancio dell Accette 22
- Inseguimento del Maiale 22
- Combattimento sulla Barca 22
- Schermo per la Selezione del Personaggi 22
- Schermo della Mappa 23
- Schermo degli Oggetti 23
- Gioco Principale 23
- Schermo di Combattimento 24
- Schermo della Bottega 24

Autor 25

Prefazione



Una domanda che il popolo Vichingo si poneva spesso era: "Da dove vengono gli Uomini che abitano la Terra?". Al quesito diede una risposta Snorri Sturluson, il grande studioso e storico islandese: un girono Odino, il dio dei cieli, stava camminando lungo la spiaggia insieme ai due suoi fratelli, quando si imbatterono in due pezzi di legno portati dalla mareggiata che somigliavano ad un uomo e ad una donna. Odino diede loro la vita e l'anima, il secondo dio diede loro l'intelligenza ed i sentimenti, il terzo diede loro il dono della parola, della vista e dell'udito. Dopo che gli dei ebbero creato l'uminatà, gli diedero un posto in cui vivere.



Secondo i Vichinghi, la Terra era un disco piatto circondato da un vasto oceano. Le terre poste sulla riva esterna di questo oceano erano abitate dai giganti ed erano chiamate *Utgard*. Al centro del disco del Mondo c'era una terr chiamata *Midgard*, dove viveva l'umanità. Infine gli dei crearono la loro terra, una cittadina aerea chiamata *Asgard*, al centro esatto di *Midgard*. *Asgard* era protetta da alte mura e collegata all Terra da un lungo ponte di arcobaleno chiamato *Bilfröst*. Sebbene il Mondo venisse perceptiot come un disco, si pensava che avesse tre livelli: *Asgard* al livello più alto, *Midgard* nel mezzo e el di sotto, Utgard.

Tutti e tre I livelli del Mondo erano tenuti insieme da *Yggdrasail*, l'Albero del Mondo, un grande Frassino. Questo albero era il centro dell'universo, il luogo in cui ogni giorno gli dei si siedevano in concilio. I rami dell'albero raggiungevano il cielo e le sue radici si diffondevano in tutti i mondi. Alla base dell'albero c'era il Pozzo del Destino, la fonte di tutta la saggezza, di cui avevano cura tre *Norne*, gigantesse, che vivevano nelle nuvole sopra il ponte di arcobaleno. Erano le *Norne* a decidere il destino dell'umanità e degli stessi dei. *Yggdrasail* ospitva nei suoi rami più alti un'aquila, che era in costante guerra contro *Nidhögg* il serpente che rodeva le radici dell'albero. L'intero tessuto dell'universo era tenuto insieme da *Yggdrasail*, ma il grande albero era sottoposto ad uno sforzo terribile, nonostante il continuo afflusso di acqua rinvigorente che proveniva dal Pozzo del Destino.

Il mondo stesso era stato condannato al momento della sua creazione, quando furono seminati i germogli della distruzione. Il destino degli dei si sarebbe compiuto durante il *Ragnarök*, il tempo in cui la confusione e la rovina sarebbero caduti sui Mondo e gli si sarebbero sfidati sul terreno dell'ultima battaglia...

HEIMDALL ©'91

Introduzione



Nel tempi antichi, Odino, il Dio Sovrano del Valhalla e di Asgard, creò dal nulla gli uomini Vichinghi dando loro l'aspetto degli Dei (sebbene un tantino più piccoli) e se ne complacque. Guardandosi intorno vide però che non c'era abbastanza spazio per loro nel Valhalla, e cosi...



...creò la Terra. Creò anche un Ottavo Giorno, ma poi si accorse che in questo modo i Martedi erano troppo distanti fra loro.



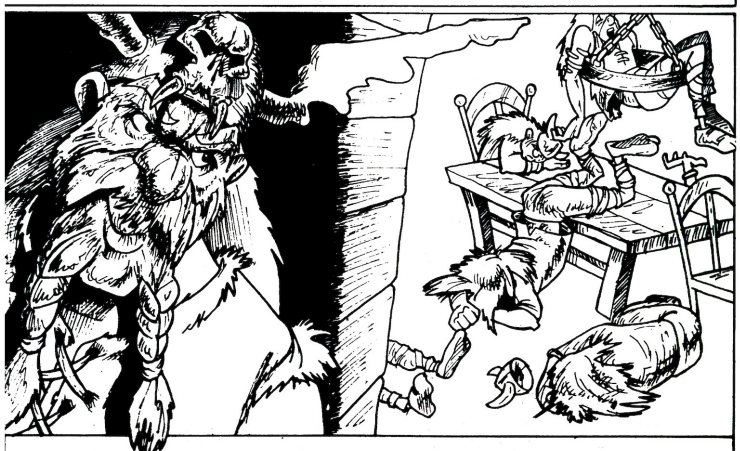
Gli dei amavano i loro figli, ed all'inizio li visitavano frequentemente. Gli dei erano soliti andare a parlare con gli uomini di argomenti che non avevano molto senso per loro, ma essi sorridevano ed annuivano alle loro parole. Principalmente perché gli dei erano decisamente più grossi.



Comunque, gli dei alla fine si stancarono delle loro creature e cominciarono a visitarie sempre meno frequentemente.



Secondo le leggende Vichinghe, il Tempo del Ragnaröck si stava avvicinando, ed una notte gli dei furono addormentati con un incantesimo da...



...Loki. Il dio del male temeva che la battaglia ormai prossima sarebbe stata troppo in favore degli dei del bene.



E così egli si introdusse nel Valhalla per rubare le principali armi degli dei: la spada di Odino, la lancia di Frey ed il martello di Thor.



Quando gli altri si svegliarono, grande fu il loro dolore per il furto subito. Essi sapevano chi aveva preso le armi e che queste erano state scagliate sulla Terra, dove loro non potevano camminare, durante il Tempo di Ragnaröck, a meno di diventare mortali.

La calma non tornò fra gli dei se non quando Frey si aizò a proporre un piano che avrebbe consentito di recuperare le armi. Odino ne fu compiaciuto...

...Ma abbiamo bisogno di un volontario!

Thor saltò su per incaricarsi di questo compito.

Viaggiò fino a raggiungere l'oro estremo del Valhalla e scatenò una violenta temesta attraverso i cieli.

E sotto, in un villaggio Vichingo del nord, una capanna sembrava quasi che fosse stata scelta dalla tempesta.

Il mattino dopo, Ingrid, una giovane ragazza, si ritrovò incinta di nove mesi! Qui inizia la nostra storia.

Istruzioni di Caricamento

Commodore Amiga

HEIMDALL necessita di un Amiga con almeno 1 mega di RAM.

1. Spegnere il computer.
2. Inserire il mouse nelia porta 1 ed un joystick nella porta 2.
3. Accednere il computer.
4. Inserire il disco del KICKSTART nel disk drive (solo per Amiga 1000).
5. Quando appare l'icona del 'Workbench', inserire il Disco 0 di HEIMDALL. Il gioco verrà caricato e lanciato automaticamente. Seguire poi le istruzioni sullo schermo.

NOTA

La versione di HEIMDALL per AMIGA può essere utilizzata con un massimo di tre disk drive: per esempio, un Amiga 500 con massimo due drive esterni.

Atari ST

HEIMDALL necessita di un Atari 520 o 1040 con almeno 1 mega di memoria, un monitor a colori e un disk drive.

1. Spegnere il computer.
2. Inserire il mouse nella porta 0 ed un joystock nella porta 1.
3. Inserire il Disco 0 di HEIMDALL nel disk drive.
4. Accendere il computer. Il gioco verrà caricato e lanciato automaticamente. Seguire poi le istruzioni sullo schermo.

IBM PC e Compatibili al 100%

HEIMDALL necessita di un computer IBM compatibile con almeno 640k di memoria, un disk drive e una scheda video compatibile con EGA o VGA.

Si raccomanda l'uso di un mouse Microsoft™ compatibile o di un joystick analogico, di una scheda sonora Roland™, Adlib™, o Soundblaster™.

Giocare da floppy disk

1. Spagnere il computer.
2. Inserire il mouse o il joystick.
3. Inserire il disco del DOS (se il boot avviene da floppy disk).
4. Accendere il computer.
5. Quando appare il cursore, inserire il Disco 0 di HEIMDALL nel drive A o B.
6. Digitare 'A:' o 'B:' (a seconda del drive in cui si è inserito il disco) e premere Return.

Installazione su hard disk

1. Eseguire il boot con il DOS.
2. Inserire il Disco 0 nel drive A o B.
3. Digitare 'A:' or 'B:' (a seconda del drive in cui si è inserito il disco) e premere Return.
4. Digitare 'INSTALL' e premere Return.
5. Seguire le istruzioni sullo schermo.

Giocare ad HEIMDALL da hard disk

1. Esequire il boot con il DOS.
2. Digitare 'C:' (se l'hard disk non è C:, digitare la lettera oppropriata).
3. Digitare '\HEIMDALL' e premere Return.

Protezione Del Disco

Tenere sempre i dischi di HEIMDALL protetti da scrittura. In questo modo si eviterà la perdita accidentale di dati e l'infezione dei dischi da parte di eventuali virus.

Sistema di Protezione con il Manuale

Una volta caricato il gioco, verrà richiesto di consultare il manuale inglese quale controllo per la protezione da copie illegali. Verrà richiesto l'inserimento di una parola del manuale individuata da: numero della pagina, numero della linea, numero della parola; ad esempio:

INSERIRE LA PAROLA CHE SI TROVA A:	PAGINA 12 LINEA 1 PAROLA 1
la parola è:	UNA

N.B.

Titoli di capitoli e paragrafi non sono considerati come linee.

GIOCARE AD HEIMDALL

Terminato il caricamento di HEIMDALL, vedral uno schermo di opzioni, comprendente tre riquandri, in cui ti verrà chiesto di scegliere una delle seguenti possibilità:

(1) Caricare un gioco salvato.

(2) Giocare ad HEIMDALL senza la valutazione delle Abilità.

(3) Giocare ad HEIMDALL con la valutazione delle Abilità.

Se scegli (1Z) ti verrà richiesto di inserire nel disk drive del tuo computer il disco contenente il gioco precedentemente registrato.

Se scegli (2) andrai direttamente allo schermo di selezione dei Personaggi, e ti verrà attribuito un punteggio di Abilità del 50%. Questo significa che potrai scegliere solo dalla prima metà degli uomini dell'equipaggio disponibili. La seconda metà comprende alcuni personaggi molto forti, ti consigliamo pertanto di cercare di ottenere un punteggio di Abilità piuttosto alto.

Se scegli (3) andrai direttamente alla prima delle sezioni per acquisire le Abilità, il Lancio delle Accette.

HEIMDALL è diviso in due parti. La prima riguarda il periodo in cui Heimdall è un ragazzino e le prove a cui si deve sottoporre per guadagnare il rispetto che, come guerriero Vichingo, gli è dovuto da parte degli altri abitanti del villaggio...

Prima Parte

Questa parte del gioco serve per determinare il tuo punteggio nelle Abilità. Questo punteggio ha un duplice scopo: anzitutto, serve a determinare le tue abilità personali, tra cui Forza, Agilità, Energia, ecc. Secondariamente, ti consente di scegliere la squadra dei tuoi compagni. Devi infatti selezionare altri cinque uomini che ti accompagneranno nella tua missione, andandoli a scegliere in una serie che può contenere fino a 30 personaggi, a seconda del punteggio ottenuto in questa fase del gioco. Per esempio, puoi dover scegliere solo fra 21 personaggi poiché il tuo punteggio è troppo basso per poterli vedere tutti e 30. Le modalità per conseguire il punteggio attitudinale sono ripartite nelle tre prove qui descritte:

a) La Prova del Lancio delle Accette

Heimdall si trova coinvolto in qualcosa che non nesce a capire, finché gli anziani del villaggio lo prendono da una parte e gli spiegano che il ragazzo di cui pariano le leggende è proprio lui.

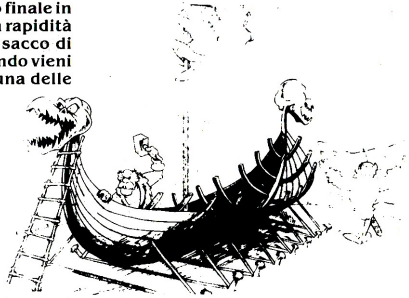
Ti vengono assegnate dieci accette con le quali tagliare le otto trecce di Helga la locandiera. Sfortunatamente dato che questa è la prima volta che ti avventuri nella taverna del villagio, la forte birra ha messo in crisi la tua mira e la saldezza della tua mano. Questa sezione termina quando hai utilizzato tutte e dieci le accette o quando hai tagliato tutte e otto le trecce. Il punteggio finale dipende dall'accuratezza dei tuoi lanci.

b) L'Inseguimento del Maiale

Dopo aver lasciato la locanda del villagio e ancora sotto l'effetto della forte birra, sei protato nel porcile locale dove ti viene detto di andare ad acchiappare uno dei maiali. Per renderti il compito ancor plù difficile, il maiale à stato cosparso di grasso, così che possa facilmente sfuggire alla tua presa. Hai poco tempo per afferrare il maiale. Il tempo è indicato dall'ascia ruotante posta in fondo allo schermo. Quando l'ascia raggiunge il lato destro dello schermo il gioco termina. Attenzione! Se blocchi il maiale in un angolo, lui si fermerà per poi improvvisamente partire alla carica e sbatterti per terra, facendoti così perdere del tempo prezioso. In questa sezione, il punteggio finale dipende dalla tua velocità nell'afferrare il maiale.

c) La Prova del Combattimento sulla Barca

Ora sei stato portato nella baia dove sono ormeggiate tutte le imbarcazioni Vichinghe. Su una delle barche c'è un sacco contenente un mucchio di monete d'oro. Sei impaziente di recuperare questo oro e così sei saltato sulla barca che contiene le monete. Per portarle via devi correre dal punto di partenza, fino alla sinistra dove il sacco è legato alla prua della barca. Comunque, per raggiungere il sacco devi combattere contro varie guardie armate, e tornare con il sacco al punto di partenza. Questa sezione si gioca contro il cronometro rappresentato dall'ascia ruotante posta in fondo allo schermo e che si muove da sinistra a destra. Il punteggio finale in questa sezione dipende dalla rapidità con cui saprai recuperare il sacco di monete. Il gioco termina quando vieni buttato in mare, colpito da una delle guardie, quando il tempo si esaurisce, oppure quando recuperi con successo il sacco.



Seconda Parte — Il Gioco Principale

Dopo che nella Prima Parte hai guadagnato il tuo punteggio nelle Abilità, comincia la Seconda Parte, il gioco principale, in cui controllerai Heimdall nella sua missione. Il Tempo di Ragnarök è quasi arrivato, e come prescelto tocca a te attraversare il Mondo dei Vichinghi cercando, esplorando, combattendo e risolvendo enigmi alla ricerca delle armi degli Dei.

Le armi in questione sono:

1) Il Martello di Thor 2) La Lancia di Frey 3) La Spada di Odino

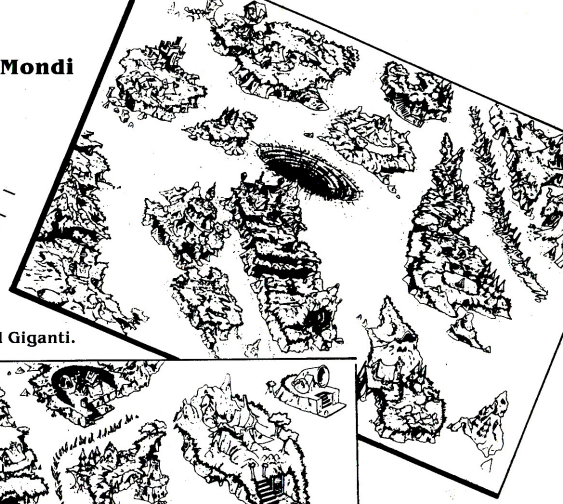
Esse rappresentano lo scopo principale del gioco. In ogni caso, numerose altre prove che incontrerai lungo il cammino dovranno essere affrontate e risolte prima di poter raggiungere l'oggetto posto al termine di ciascun livello.

Scelta dell'Equipaggio

Prima di intraprendere il viaggio, dovrai scegliere il tuo equipaggio da un certo numero di personaggi determinato dal tuo successo nella prima fase del gioco. Tra queste persone ci saranno rappresentanti di vari mestieri: il guerriero, mago, ladro, capomastro, guardia, ecc. Comunque, sullo schermo tutti i personaggi che posseggono l'abilità di combattere saranno rappresentati graficamente con l'aspetto del guerriero (guerriero, guardia, ladro). Gli altri saranno rappresentati con l'aspetto del mago (mago, capomastro, navigatore).

Le Mappe dei Mondi

Mondo 1 — Midgard — Il Mondo degli Uomini.



Mondo 2 — Utgard — Il Mondo del Giganti.



Mondo 3 — Asgard — La Casa degli Dei.



SCELTA DEL GRUPPO DA PORTARE SU UN'ISOLA

Quando sbarchi su un'isola, solo 3 persone possono muoversi, mentre le 3 rimanenti (o anche personaggi morti) restano sulla nave. Per scegliere i tre personaggi che vuoi prendere, clicca sull'immagine del personaggio con il tasto sinistro del mouse. In questo modo si illuminarà il suo riquadro degli 'oggett' ad indicare che lui è stato scelto. Se scegli più di tre personaggi, uno di quelli selezionati verrà cancellato, lasciandone illuminati solo tre. Se ne sono stati scelti meno di 3, il computer prenderà automaticamente il primo personaggio disponibile per completare il numero. Per de-selezionare un personaggio, clicca sulla sua immagine con il tasto destro del mouse.

Lo Schermo degli Oggetti

Si accede allo Schermo degli Oggetti cliccando sull'icona dell'Elmo posta nello schermo della mappa, oppure premendo "I" in qualunque momento durante Il gioco. Lo schermo mostra i personaggi che hai scelto per accompagnarti nella tua missione. Sotto le loro immagini ci sono gli oggetti che ciascuno sta trasportando. Le frecce accanto agli oggetti servono per vedere gli oggetti che non sono mostrati nel riquadro.

Se accedi allo Schermo degli Oggetti dalla tua barca (cioè dalla mappa del Mondo) tutti i personaggi morti compariranno con la loro immagine ed il loro nome ombreggiati. Potrai ancora date o prendere loro degli oggetti, ma non potrai portarli su un'isola finché non saranno fatti risorgere.

Se acceddi allo Schermo degli Oggetti da un'isola, ogni personaggio che à stato lasciato sulla barca viene completamente ombreggiato, impedendoti di dargli/prendergli oggetti. Se un personaggio del gruppo sbarcato rimane ucciso durante il viaggio sull'isola, la sua immagine apparirà semiombreggiata, come descritto in precendenza, e potrai ancora scambiare oggetti con lui.

Ecco un riepillogo dei commandi disponibili in questo schermo:

USA

Per usare un oggetto, selezionalo cliccandovi sopra e poi clicca sull'icona "USA". Ti verrà detto se l'oggetto in questione è utilizzabile o meno. Verrai altresi informato anche nel caso in cui l'oggetto è utilizzabile ma tu sei in un luogo inadatto per poterlo usare. Se invece sei nel luogo giusto, tornando al gioco potrai vedere gli effetti del commando impartito. Un esempio del comando di "usare" è quello di sbloccare le porte chiuse a chiave. Poniti di fronte alla porta chiusa, entra nello Schermo degli Oggetti, clicca su una chiave e seleziona "USA". Tornando al gioco, se la chiave è quella giusta, la porta verrà sbloccata altrimenti ti verrà comunicato che la chiave è sbagliata.

ESAMINA

Per esaminare un oggetto, cliccaci sopra e poi clicca su "ESAMINA"; ti verrà fornita una breve descrizione dell'oggetto. Se l'oggetto è una pergamena per incantesima e il personaggio che la esamina ha un insufficiente potere runico per decifrare l'incarntesimo (confronta la sezione sull'Uso degli incantesimi) la pergamena ti verrà mostrata come una serie di caratteri runici. Se decifi la pergamena allora questa verrà tradotta.

SPARTICSCI

Per spostare un oggetto da un personaggio ad un altro, devi selezionare l'oggetto da spostare, cliccare su "SPARTISCI", ed infine cliccare sul personaggio a cui vuoi darlo. Se il personaggio che riceve l'oggetto ha ancora delle caselle vuote, potrà tenerlo, altrimenti verrai informato che egli non può portare altro.

SCARTA

Per eliminare un oggetto, selezionalo e clicca sull'icona "SCARTA"; ti verrà chiesto se ne sei sicuro, e se rispondi Si l'oggetto verrà rimosso. Se scarti un oggetto, questo andrà perduto per sempre: stai quindi molto attento a non scartare un oggetto che potrebbe essere fondamentare per il completamento della tua missione.

MANGIA

Per mangiare o bere qualicosa, ripeti la solita procedura. Se l'oggetto scelto non è commestibile (per esempio un'Ascia) ti verrà detto che l'oggetto non può essere mangiato. Se invece è commestibile, dei punti extra verrano aggiunti al tuoi livelli di status e l'oggetto verrà eliminato dalla lista.

DAI

Il meccanismo per dare a qualcuno un oggetto è lo stesso visto per usare un oggetto.

USA MAGIA (Usare un Incantesimo)

Se provi ad usare un incantesimo di combattimento mentre sei nello Schermo degli Oggetti, verrai informato che ciò non può essere fatto. Se l'incantesimo è uno di quelli che devono essere eseguiti su un personaggio, seleziona l'incantesimo, clicca su "USA MAGIA" e infine clicca sul personaggio su cui vuoi che avvenga la magia. Se l'incantesmo è uno di quelli che servono a superare ostacoli e a risolvere enigmi, tornando al gioco potrai vederne gli effetti.

SALVA/CARICA (Salvataggio/Caricamento di un Gioco)

Per salvare il gioco hai bisogno di un disco vuoto e formattato. Inserisci questo disco nel drive e clicca su OK. Non ti verrà chiesto un nome da dare al file che sarà registrato, ma se sul disco esisteva un gioco precedentemente registrato, questo verrà cancellato. Se vuoi conservare più giochi registrati devi usare un disco per ciascuno di essi. Per carricare il gioco clicca sull'icon "CARICA" e segui le indicazioni. Il gioco riprenderà dal punto in cui era stato salvato.

N.B. Salvataggio e Caricamento possono avvenire solo mentre sei sulla tua barca (nello schermo della mappa del Mondo).

STATUS

Questo comando serve a visualizzare le Abilità del personaggi sotto forma di testo. Le abilità elencate sono:

1. Livello..... Il livello attuale del personaggio (max 8)
2. Erg ..... energia attuale/energia massima
3. Frz ..... Forza (max 99)
4. Des ..... Destrezza (max 99)
5. Frt ..... Fortuna (max 99)
6. Pr ..... Potere Runico (max 99)
7. Esp ..... Punti di esperienza attuali del personaggio

Premi il tasto sinistro del mouse per tornare all'elenco degli oggetti.

GRAFICO

Questo comando serve a visualizzare lo status dei personaggi (eccetto esperienza e livello) in forma di grafico a barre.

I significati sono gli stessi visti sopra. Per l'energia, se la parra è al massimo significa che il personaggio è al suo attuale massimo e NON a 99.

Premi il tasto sinistro del mouse per tornare all'elenco degli oggett.

ESCI

Per tornare all mappa del Mondo o al gioco, a seconda del punto da cui hai richiamato lo Schermo degli Oggetti.

Lo Schermo dei Combattimenti



Quando è iniziato un combattimento, per esempio quando ti se avvicinato ad una delle molte guardie, appare uno schermo che mostra: il tuo avversario e tutte le informazioni che lo riguardano (energia, forza, ecc.), i personaggi del tuo gruppo, la loro energia e le armi che trasportano.

ENERGIA

L'energia del tuo avversario appare come una barra di sangue sulla sinistra, accanto alla sua immagine. L'energia del personaggi del tuo gruppo è mostrata al di sopra del pannello con i loro nomi. Quando la barra raggiunge il fondo, il personaggio muore. Se è il tuo avversario a morire, il combattimento termina e puoi cercare il tesoro. Se muore uno del tuo gruppo, il suo pannello verrà ombreggiato ed egli non potrà più prendere parte al gioco finché non verrà resuscitato. Il combattimento prosegue finché o il tuo avversario viene ucciso, o tutti quelli del tuo gruppo son morti, oppure siete fuggiti.

OGGETTI/ARMI

Il pannello centrale mostra le armi e gli incantesimi che possono essere usati dal personaggio attuale. Il pannello principale posto sopra gli oggetti indica il nome del personaggio attualmente selezionato. Ogni personaggio può utilizzare i pugni e in aggiunta le spade, le asce, o i pugnali che vengono mostrati con le rispettive icone. Ogni eventuale incantesimo appartenente al personaggio e che non può essere lanciato da lui o che non è stato ancora decifrato, non verrà mostrato poiché non è utilizzabile. Per vedere se il personaggio sta trasportando più oggetti di quelli mostrati, clicca sulla freccia accanto al pannello principale. Per selezionare un personaggio differente devi cliccare sul pannello con il suo nome e la sua energia. Il pannello centrale mostrerà i suoi oggetti come spiegato sopra.

COMBATTIMENTO

Il nemico ti attaccherà a suo piacimento, così, una volta che il combattimento è iniziato, avrai quattro possibilità:

1. **SCAPPARE** Clicca su questa icona per tentare di scappare. Non potrai scappare da tutti i tuoi avversari: dipende dalle tue capacità in relazione alle loro.
2. **DEFESA** Se il tuo avversario ha iniziato ad attaccarti avrai un certo tempo a disposizione per parare i suoi colpi (Il tempo dipende dalla forza del tuo avversario): questo avverrà se sarai svelto nel cliccare sull'icona DIFESA. Più forti sono i tuoi avversari, più devi essere rapido nel premere l'icona DIFESA e parare i colpi.

3. ATTACCO Per attaccare un avversario con i pugni o con un'arma, devi selezionare l'arma da usare e poi cliccare sull'icona ATTACCO. In ogni caso se dai il ritmo adeguato ai tuoi attacchi avrai più possiblità di mettere a segno il colpo. Questo avverrà se clicchi sull'icona ATTACCO mentre l'avversario si sta preparando ad attaccarti: in quel momento egli rimarrà scoperto, dandoti quasi certamente la possibilità di colpirlo.

4. MAGIA Per lanciare un incantesimo, clicca su quello che vuoi lanciare e poi sull'icona MAGIA. Se è un'incantesimo da attacco, verrà scagliato contro il tuo avversario nello stesso modo in cui vengono utilizzate le armi normali. Se è un incantesimo da difesa, come il "Muro di Energia" che ti rende temporaneamente invulnerabile, apparirà un'icona nel riquadro posto sopra la tua barra di energia a mostrare che l'incantesimo è attivo. Quindi anche se verrai colpito, mentre l'incantesimo è in corso non perderai alcuna energia. Quando l'incantesimo si è esaurito il combattimento continuerà al solito modo. Se l'incantesimo è uno di quelli che devono essere eseguiti su un personaggio, clicca su MAGIA e poi sul pannello del personaggio su cui vuoi che avvenga la magia. Un esempio di questo tipo di incantesimo è il "Recupero di Energi (1)"

MORTE

Se tutti i membri del tuo gruppo vengono eliminati, allora il gioco termina. Se riesci a sconfiggere il nemico potrai frugare nei suoi resti alla ricerca di eventuali tesori, e ti verrà comunicato ogni oggetto che avrai trovato, dandoti la possibilità di raccoglierlo o lasciarlo dov'è. Infine potrai tornare al gioco principale.

Uso degli Incantesimi

Il potere magico di un personaggio è determinato dal punteggio del suo Potere Runico. È un valore che va da 0 a 99 (0 significa nessun potere magico, 99 è il massimo) e ciascun personaggio può incrementare questo punteggio con pozioni speciali, avanzamento di livello, ecc. Ciascun incantesimo ha un suo specifico livello di Potere Runico che determina quanto Potere Runico deve possedere un personaggio per poterlo decifrare ed, in seguito, utilizzare. Ad esempio, l'incantesimo "Scova le Trappole" richiede un Potere Runico di 10 per essere decifrato/utilizzato; quindi, se un personaggio che ha un Potere Runico inferiore a 10 tenta di decifrare la pergamena contenente l'incantesimo, potrà solo vedere delle rune. Se il suo Potere Runico è sufficiente, la pergamena verrà tradotta e tu potrai lanciare l'incantesimo. Una volta che la pergamena è stata tradotta potrà essere utilizzata solo da qualcuno con un potere magico sufficiente.

Gli incantesimi si dividono in tre categorie:

1. Solo per i combattimenti: funzionano solo se si è coinvolti in un combattimento.

2. Solo per le stanze (attraverso lo Schermo degli Oggetti): funzionano solo quando si è in una stanza; ad esempio il "Disinnesca le Trappole".

3. Utilizzabili in ENTRAMBI i casi: Per esempio ol "Recupero di Energia (1)" che permette ad un personaggio di recuperare l'energia persa.

Le Trappole dei Forzieri

Nel corso del gioco ti imbatterai in molti forzieri: talvolta contengono oggetti utili (oro, pergamene...), talvolta possono essere delle trappole.

Quando ti avvicini ad un forziere ti verrà chiesto se vuoi aprirlo: se selezioni "Si" ti verrà chiesto se vuoi lanciare un incantesimo "Disinnesca le Trappole". Se hai sufficiente Potere Runico ed un incantesimo "Disinnesca le Trappole" potrai disinnescare le eventuali trappole collegate con il forziere. Se non possiedi abbastanza Potere Runico o se ti manca l'incantesimo "Disinnesca le Trappole" sarà avvertito.

Se non c'erano trappole collegate al forziere l'incantesimo "Disinnesca le Trappole" sarà andato sprecato.

Se il forziere contiene una trappola e viene aperto senza essere stato disinnescato, verrà prima attivata la trappola e poi verrà aperto il forziere.

Controlli

Avrai bisogno di un joystick e di un mouse collegati al tuo computer (eccetto che per la versione PC).

Consigliamo di utilizzare il mouse per controllare tutte le azioni tranne che per i movimenti di Heimdall.

Controlli nella Sezione del Lancio delle Accette

Usa il joystick per spostare il cursore nello schermo. Premi il tasto di fire per lanciare l'accetta.

Controlli nell'Inseguimento del Maiale

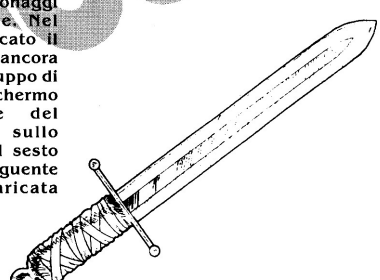
Tutti i movimenti sono controllati da joystick. Quando pensi di essere nella posizione giusta per afferrare il maiale, premi fire sul joystick per tuffarti nella sua direzione.

Controlli nel Combattimento sulla Barca

Usa il joystick per indirizzare Heimdall nella direzione in cui intendi muoverti o colpire. Se c'è una guardia di fronte a te nella direzione in cui sei rivolto, potrai colpirlo con la spada premendo il tasto di fire. Se non c'è una guardia di fronte a te, premendo fire salterai nella direzione in cui sei rivolto. Attenzione: potresti saltare fuori bordo, se sei rivolto nella direzione sbagliata.

Controlli nello Schermo per la Selezione dei Personaggi

Per effettuare scelte tra i personaggi disponibili, con il mouse sposta il puntatore sull'icona della freccia grigia e premi il tasto sinistro del mouse. Nel riquadro sulla destra delle frecce verranno mostrati i personaggi disponibili ed il loro nome. Nel riquadro sottostante è indicato il numero di persone che devi ancora scegliere per completare il gruppo di sei. I riquadri in fondo allo schermo mostrano le statistiche del personaggio attualmente sullo schermo. Una volta scelto il sesto membro dell'equipaggio, la seguente parte del gioco verrà caricata automaticamente.



Controlli nello Schermo della Mappa

Tutti i movimenti nello schermo della mappa vengono controllati via mouse. Per spostarti di isola in isola, clicca col tasto sinistro del mouse sull'icona raffigurante una nave sulla destra dello schermo; ti sarà chiesto di scegliere l'isola verso cui vuoi andare. Sposta il puntatore sull'isola che vuoi raggiungere e premi il tasto sinistro del mouse. Se scegli un'isola che per essere raggiunta necessita di più giorni di viaggio di quanti te ne consentano i viveri che hai a bordo, durante perderai energia. Non saprai quanta energia hai perso finché non sarai giunto a destinazione. Se nel tuo equipaggio c'è un navigatore egli ti avvertirà se durante il viaggio ci sarà una perdita di energia. Alcune isole sono semplicemente troppo lontane, e se clicchi su una di queste ti sarà detto che è impossibile raggiungerla. Quando lasci un'isola, apparirà su di essa l'immagine di un elmo Vichingo, a indicare il tuo passaggio.

Controlli nello Schermo degli Oggetti

Tutti i movimenti nello Schermo degli Oggetti sono controllati via mouse. Per selezionare un'opzione sposta il puntatore sull'icona appropriata e premi il tasto sinistro del mouse. Per ulteriori dettagli confronta la sezione intitolata "LO SCHERMO DEGLI OGGETTI".

Controlli del Gioco Principale

Oltre a Heimdall, in qualunque momento puoi scegliere di controllare uno degli altri cinque personaggi del tuo equipaggio.

Mentre sei nel gioco principale, tutti i movimenti del personaggio sono controllati da joystick. Ci sono anche alcuni comandi da tastiera:

F1
F2 — Sceglie il personaggio da controllare.
F3

M — Attiva/disattiva gli effetti sonori.

Q — Abbandona il gioco.

I — Entra nello Schermo degli Oggetti.

P — Attiva/disattiva la pausa.

F — Attiva/disattiva il rumore dei passi.

Controlli nello Schermo di Combattimento

Quando inizia il combattimento, entri nello schermo di combattimento, dove il movimento dell'icona della spada è controllato via mouse. Per ulteriori informazioni su questa sezione, confronta il paragrafo "Lo Schermo di Combattimento".

Controlli nello Schermo della Bottega

In ciascun livello una delle isole contiene una bottega. La bottega si trova in una capanna di uno dei villaggi. Nella bottega troverai uno schermo in cui compare in alto a sinistra il personaggio che à attualmente selezionato.

Puoi cambiare personaggio cliccando sulle frecce poste sotto il nome del personaggio. Nel riquadro sottostante c'è una lista degli oggetti trasportati dal personaggio in questione. Ancora sotto c'è un riquadro che indica di quanto oro dispone il personaggio, e una lista delle opzionin disponibili:

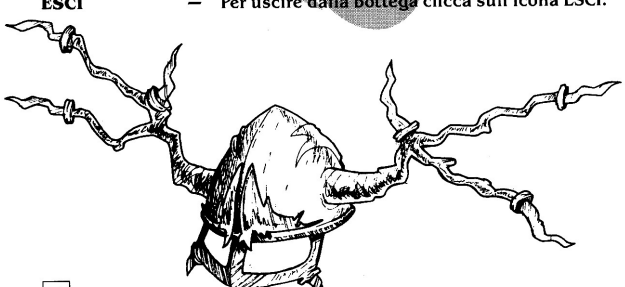
COMPRA — per comprare un oggetto, clicca su quello che ti interessa nella lista posta al centro dello schermo principale, e poi clicca sull'icona COMPRA.

VENDI — per vendere al bottegaio uno degli oggetti che stai trasportando, clicca nella tua lista degli oggetti su quello che vuoi vendere, e poi clicca sull'icona VENDI. L'oggetto sarà rimosso dalla tua lista.

ESAMINA — Se clicchi su un oggetto nella lista al centro dello schermo e poi clicchi sull'icona ESAMINA, ti verrà data una breve descrizione di tale oggetto.

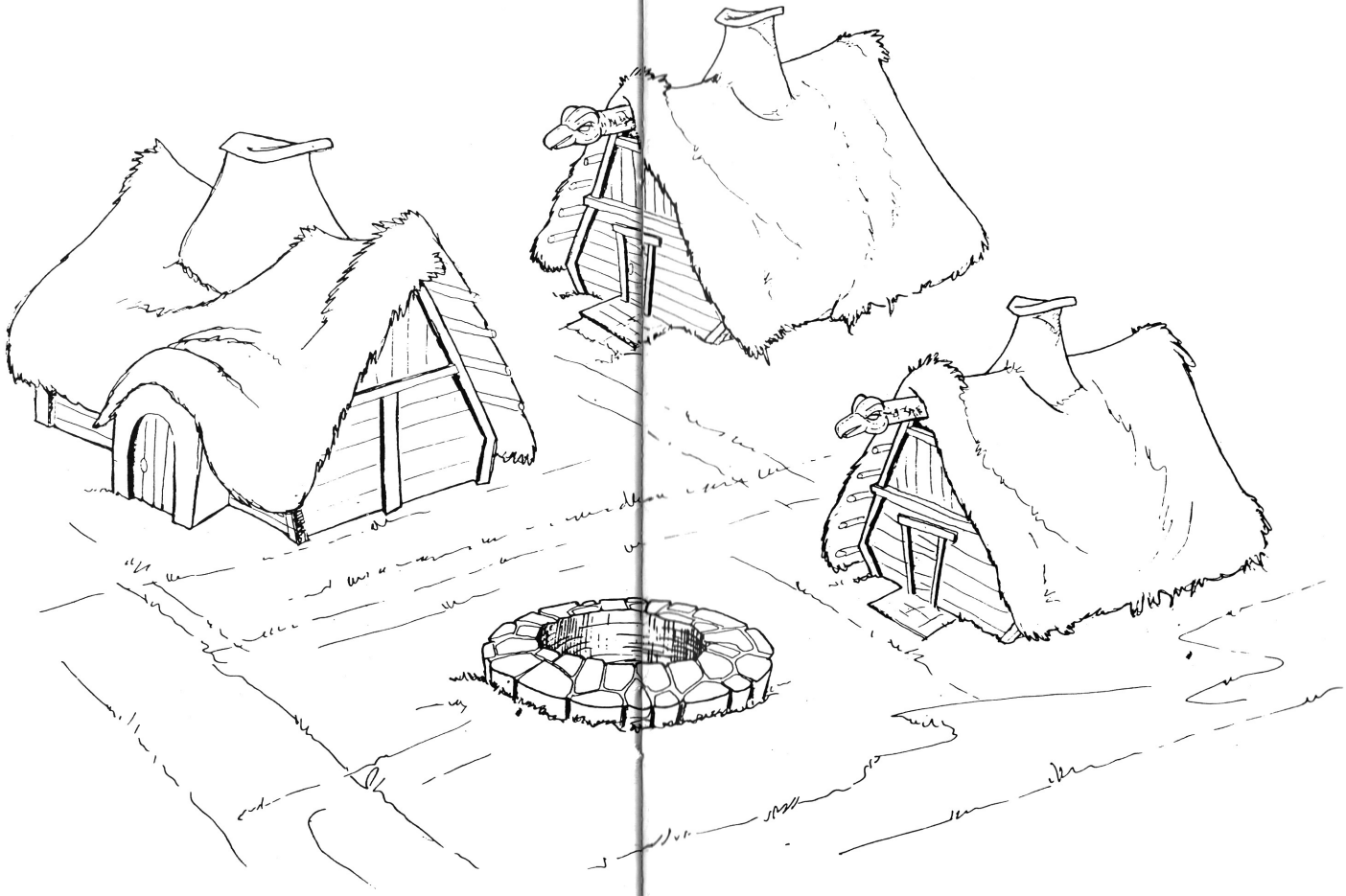
RIUNISCI ORO — L'oro trasportato dai vari membri del gruppo, può essere riunito tutto insieme e dato al personaggio selezionato cliccando sull'icona RIUNISCI ORO.

ESCI — Per uscire dalla bottega clicca sull'icona ESCI.



AUTORI

Prodotto da	—	Jeremy Heath-Smith
Progetti di	—	The 8th Day — Jerr O'Carroll Ged Keaveney
Programmazione		
Commodore Amiga e Atari ST	—	Ged Keaveney
IBM PC	—	Dave Pridmore Alex Davis
Programmazione Aggiuntiva	—	Dan Scott
Grafica	—	Jerr O'Carroll
Musica ed Effetti Sonori	—	Martin Iveson
Manuale	—	Kevin Norburn Mark Price Ged Keaveney
Illustrazioni del Manuale	—	Jerr O'Carroll
Collaudo	—	Darren Price Bob Churchill Mark Price
Un ringraziamento speciale a	—	Paul "Bull" Bolger, Sharon Hartley, Spencer Cheung, Richard Hirst, James Brook, Jerr's two sisters and their respective accomplices.
Versione Italiana a cura di	—	Raffaele Valensise





HEIMDALL

©'91

CORE
DESIGN LIMITED

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