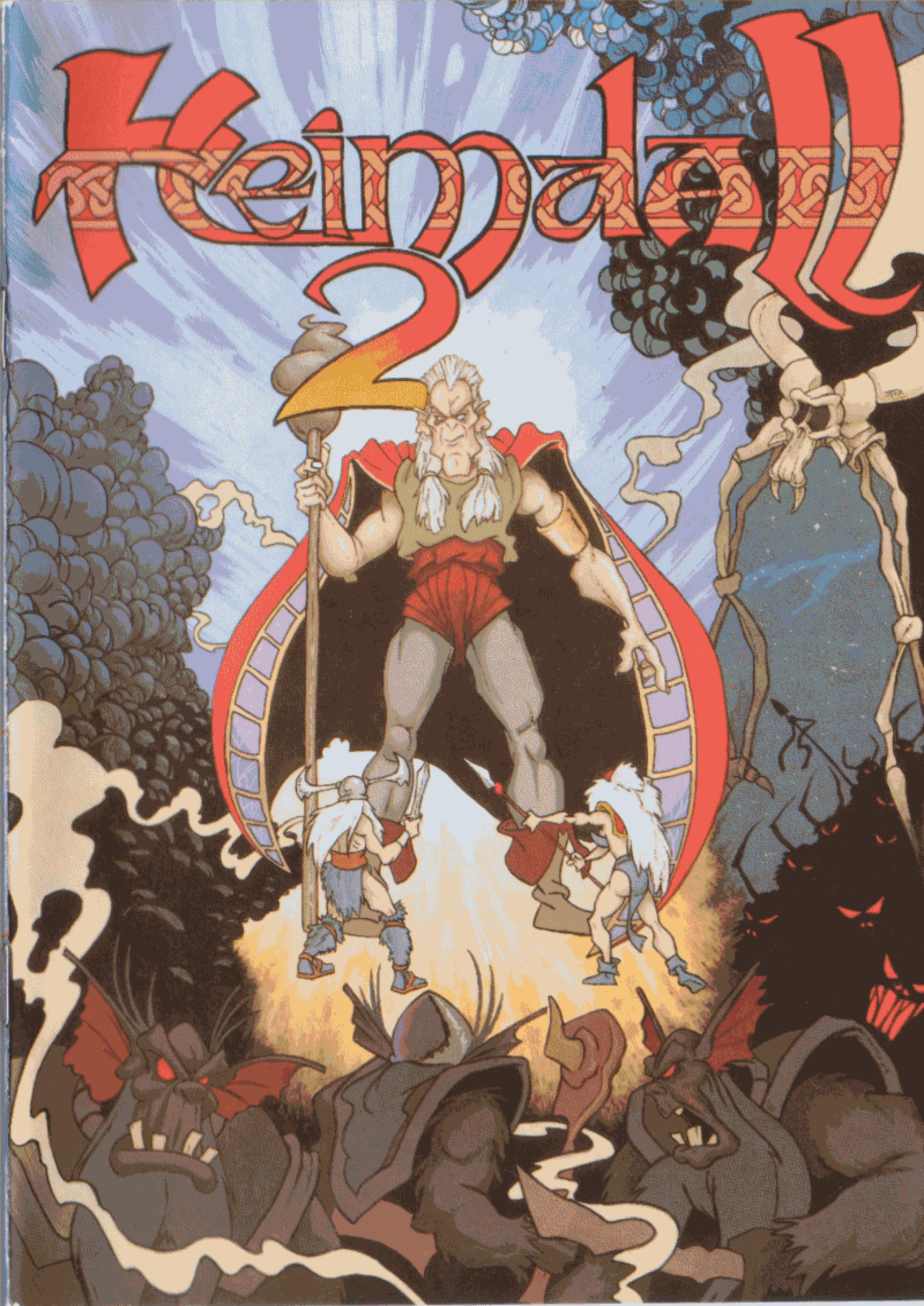
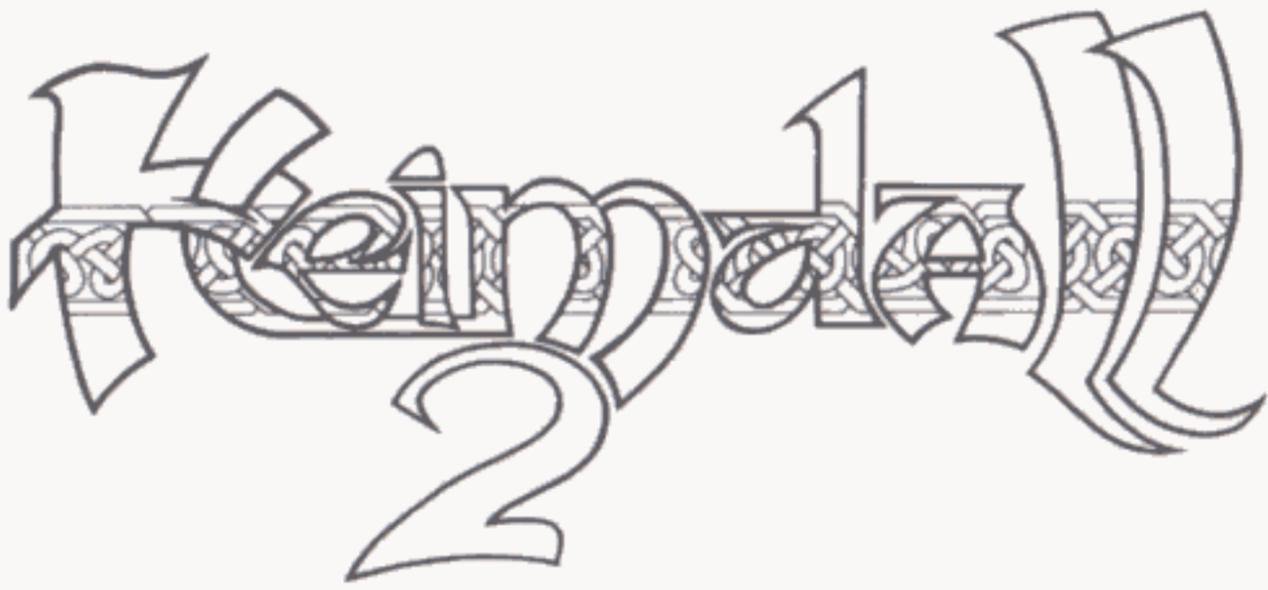


Keimda III





AVANT-PROPOS

“Avant de continuer, j’aimerais que vous posiez ce manuel par terre, que vous passiez votre bras droit par dessus votre épaule, que vous étendiez vos doigts, et que vous vous donniez quelques petites tapes dans le dos, pour vous féliciter d’avoir acheté l’un des meilleurs jeux d’arcade et d’aventure connus à ce jour.

Comment est-ce que je le sais? Parce que je l’ai écrit, aussi simple que ça!

Cette dernière ligne est un mensonge. Je suis bien trop occupé par mon rôle d’éditeur de The One, le meilleur magazine de jeux pour Amiga du Royaume Uni, pour trouver le temps de créer des jeux vidéo d’une telle qualité. De plus, Dieu a mis sur la terre des personnes comme Jerr O’Carroll et Ged Keaveney, le duo à l’origine de Heimdall 2, afin qu’ils s’en chargent pour nous.

La première fois que j’ai vu Heimdall 2, ce n’était que quelques idées griffonnées sur un bout de papier. Plutôt que d’en écrire une critique à ce moment-là et de faire la maquette de quelques écrans, nous avons décidé de suivre le développement du jeu, en trois étapes.

Nous nous sommes drôlement bien amusés.

Alors, je me retrouve maintenant dans une position très désagréable: je suis la personne la plus qualifiée pour écrire l’introduction du manuel de Heimdall 2. Mais que puis-je dire? Heimdall 2 est un jeu fantastique? Heimdall 2 est le meilleur jeu jamais vu? Je veux épouser Heimdall 2?

De toute façon, ce que j’écris n’a plus grande importance maintenant, puisque vous avez déjà acheté le jeu, ce que vous n’auriez pas fait si vous ne pensiez pas que cela en valait la peine. Heureusement, ce jeu en vaut la peine. Sans mentir.

Il y a très peu de jeux auxquels j’apporte personnellement mon soutien officiel, mais Heimdall 2 est l’un de ceux qui ont marqué l’histoire des jeux pour Amiga. Profitez-en.”

Simon Byron

Editeur de The One

ATTENTION VIRUS

Core Design Ltd. garantit que ce produit est dépourvu de tout virus. **Core Design Ltd.** rejette toute responsabilité si ce produit est endommagé par un virus. Pour éviter le risque d'infection par virus, veuillez suivre la procédure suivante:

1. Avant de charger les disquettes, vérifiez qu'elles sont protégées contre l'écriture. Ceci empêche les virus de s'y infiltrer.
2. Eteignez toujours votre ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger le jeu. Si vous ne le faites pas, vous risquez de contaminer la disquette principale.
3. N'utilisez jamais de programme anti-virus avec ces disquettes, car il détruirait les informations qu'elles contiennent.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT AMIGA

Ce produit nécessite un Amiga avec au moins 1 Mo de RAM.

1. Eteignez votre ordinateur.
2. Branchez un joystick dans le port 2.
3. Allumez l'ordinateur.
4. Insérez la disquette *Amiga Kickstart* dans le lecteur interne de l'ordinateur si on vous le demande (Amiga 1000 seulement).
5. Lorsque l'icône *Workbench* apparaît, insérez la disquette 1 et suivez les instructions à l'écran.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR PC

Pour cette version, vous avez besoin d'un IBM PC ou 100% compatible, avec au moins 640 Ko de RAM, un disque dur, une carte graphique VGA (256k) et un moniteur pouvant afficher 256 couleurs.

Nous vous recommandons également d'utiliser un ordinateur avec un processeur 386 cadencé à 20 MHz, ou supérieur, et un joystick ou une souris compatible Microsoft. Les cartes sonores Roland, Ad-lib et Sound Blaster sont supportées, ainsi que le speaker du PC.

Remarque:

Heimdall 2 doit être installé sur disque dur.

INSTALLER SUR LE DISQUE DUR D'UN PC

1. Insérez la disquette 1 dans le lecteur A ou B.
2. Tapez A: ou B: (selon le lecteur dans lequel vous avez inséré la disquette) et appuyez sur Return
3. Tapez INSTALL et appuyez sur Return.

JOUER A HEIMDALL 2 A PARTIR DU DISQUE DUR

1. Tapez \HEIM2 au prompt de commande, puis appuyez sur Return.
2. Pour quitter le jeu, appuyez sur la touche ESC. Le jeu ne sera pas sauvegardé.

CONSEILS DE CHARGEMENT

Si vous allumez votre ordinateur et que l'écran titre n'apparaît pas dans les 45 secondes, il se peut qu'il y ait un problème. Vérifiez les connexions de votre ordinateur, et assurez-vous que les instructions ci-dessus ont bien été suivies. Si vous êtes sûr que votre ordinateur fonctionne correctement (les autres logiciels se chargent normalement) et que vous ne pouvez toujours pas charger le jeu, vous devez avoir une disquette défectueuse.

Core Design Ltd. remplacera gratuitement toute disquette comportant un défaut de fabrication ou de reproduction. Lorsque vous nous renvoyez des produits endommagés, retournez **UNIQUEMENT LES DISQUETTES** directement à **Core Design Ltd.** pour un remplacement immédiat.

L'HISTOIRE

C'est l'époque de Ragnarok, l'époque d'un millier d'années, qui se termine avec la bataille épique entre les Dieux d'Asgard et l'ancien Dieu exilé, Loki, et ses armées.

Cette époque commença lorsque Loki fut exilé d'Asgard et que, pour se venger, il vola les armes des Dieux Thor, Odin et Frey. Heimdall, gardien du Pont de l'arc-en-ciel, sacrifia sa divinité afin de pouvoir parcourir la terre à la recherche des armes dérobées. Quand ses efforts furent couronnés de succès, il retourna à Asgard et retrouva son statut de Dieu. Cela fut une défaite amère pour Loki, qui jura de se venger de son éternel ennemi, Heimdall.

Deux cent ans s'écoulèrent. Les guerriers de Loki, les Hakrats, ravagèrent Midgard, le pays des humains, et Utgard, le pays des créatures étranges comme les nains et les géants, du plus petit village à la plus grande ville. Leurs attaques rencontraient toujours une résistance, qui parfois réussissait, parfois pas, mais les habitants du monde connu sous le nom d'Yggdrasil, s'affaiblissaient et, bientôt les Hakrats seraient trop puissants pour que quiconque puisse leur résister.

A Asgard, les Dieux étaient inquiets. Dans l'incapacité d'intervenir, ils devaient se contenter d'observer les événements. Mais ils ne comprenaient pas que Loki n'apparaisse pas avec ses guerriers car, contrairement aux autres Dieux, Loki pouvait marcher sur terre pendant Ragnarok. Il pouvait marcher sur terre parce qu'après avoir volé les armes d'Asgard, il avait été dépossédé de certains de ses pouvoirs. Cela l'avait rendu moins puissant que les autres Dieux, et ainsi il ne connaissait pas les mêmes restrictions qu'eux.

Mais ce n'était pas là le seul mystère: quelques incidents inexplicables eurent lieu. Un village fut totalement brûlé, mais il n'y avait pas la moindre trace ennemie allant jusqu'au village. Aucun autre village des environs ne fut touché, et il n'y avait pas un seul Hakrat dans un rayon de 100 kilomètres qui aurait pu s'approcher furtivement et l'attaquer. Il semblait que les assaillants étaient juste apparus, qu'ils avaient brûlé le village, puis qu'ils s'étaient volatilisés.

Odin finit par rassembler les Dieux pour discuter des actions, s'il y en avait, qui pouvaient être prises contre Loki. En parlant, ils se rendirent compte que s'ils se contentaient de vaincre Loki, il reviendrait et reprendrait ses actes maléfiques comme auparavant. Ils devaient réussir à piéger Loki de façon à ce qu'il ne puisse plus causer de troubles, jamais. Mais comment? Alors que les jeunes Dieux discutaient de différentes façons de piéger Loki, Odin était plongé dans ses pensées. Un moment s'écoula, puis il leur demanda le silence et se leva pour parler.

Odin leur parla de l'époque qui avait suivi la création d'Yggdrasil, lorsque lui et ses frères venaient de construire Asgard et que le reste du monde était encore en train de se former, ce qui s'était soldé par l'apparition des pays que nous connaissons maintenant: Midgard, Utgard, et Niflheim. C'est à cette époque qu'Odin découvrit le Couloir des Mondes, un couloir magique où se trouvent des portes menant à différents endroits du pays. Odin les utilisa souvent car c'était un moyen facile et rapide de visiter sa nouvelle demeure. Au cours de ses voyages, il découvrit où menait chaque porte et comprit un peu mieux comment elles fonctionnaient. Il y avait cependant quelques portes étranges dans le Couloir, qu'Odin n'arrivait pas à passer. En les étudiant de plus près, il se rendit compte qu'elles ne menaient pas à des endroits du monde d'Yggdrasil, mais à d'autres Couloirs situés dans de lointaines régions de l'univers. Chacun de ces autres Couloirs était de toute évidence relié à un monde entier lui étant propre et complètement étranger à tous ceux qu'Odin connaissait.

Intrigué, Odin se demandait comment il était possible d'ouvrir ces autres portes. Il était possible de passer les portes normales grâce à un talisman magique, unique à chaque porte. Chaque talisman agissait un peu comme une clé et activait la porte pour qu'elle puisse être utilisée. Odin avait découvert ces talismans, sous des formes diverses, à travers les mondes, alors il décida de reprendre ses recherches dans l'espoir de trouver un talisman similaire qui opérerait l'une de ces autres portes.

Les efforts d'Odin furent enfin récompensés lorsqu'il découvrit un étrange talisman dans la tour de Niflheim. Il s'en empara et retourna au Couloir des Mondes; une fois arrivé, il s'approcha d'une des portes encore fermées et un voile d'ombre y apparut, indiquant qu'elle était désormais ouverte. Avec empressement, il passa la porte.

En regardant autour de lui, il vit qu'il se trouvait dans un Couloir semblable à celui qu'il connaissait, mais en même temps très différent. Il remarqua qu'une autre porte était ouverte; il s'avança donc et la franchit.

Ce qu'il vit alors était époustouflant. Asgard était aussi beau que ce pays, mais il était saisi par la différence qui existait cependant. Lors de ses explorations, il rencontra certains des habitants et se métamorphosa de façon à leur ressembler et à passer inaperçu. Il voyagea à travers une forêt gigantesque et, en son centre, découvrit une clairière. Là, se dressait un bâtiment étrange. Il avait l'air inhabité, alors Odin y pénétra.

A l'intérieur du bâtiment, au centre du couloir principal, il vit un piédestal sur lequel reposait une amulette. Cette amulette ne ressemblait à aucune autre. Alors qu'Odin était figé là, une voix derrière lui le fit sursauter. Il fit volte-face et vit devant lui un homme qui ressemblait à ceux qu'il avait déjà vus. L'homme le salua, en lui disant que tous les voyageurs étaient les bienvenus, et lui offrit l'amulette de la part de son peuple. Odin, ses soupçons éveillés, se demanda si cet homme étrange savait qu'il venait d'un autre monde, mais il accepta malgré tout le cadeau car il savait que l'amulette avait des pouvoirs magiques. Alors qu'il s'emparait de l'amulette sur le piédestal, l'homme dit qu'il espérait qu'Odin avait apprécié sa visite et, sans crier gare, Odin se retrouva, non pas à l'intérieur de ce bâtiment, mais près de la porte dans son propre Couloir des Mondes. Serrant l'amulette dans sa main, troublé par l'étrange tour qu'avaient pris les événements, il se mit en route pour Asgard.

A Asgard, Odin et ses frères observèrent l'amulette de plus près pour essayer de comprendre à quoi elle pouvait bien servir. On aurait dit qu'elle était faite pour être portée, alors ils décidèrent que le seul moyen de découvrir à quoi elle servait était de l'essayer. Le plus jeune frère d'Odin, Vili, se porta volontaire. Alors qu'il l'enfilait

autour de son cou, il se pétrifia, comme une statue. Aux yeux d'Odin et de ses frères, regardant avec horreur, il semblait que l'amulette venait de tuer Vili. Rapidement, ils lui arrachèrent l'amulette, et alors qu'elle tombait au sol, Vili retrouva sa forme normale. Odin ne savait toujours pas ce qu'était cette amulette, mais il savait maintenant qu'elle était assez puissante pour dominer un Dieu. Ensemble, ils brisèrent l'amulette en quatre et jetèrent chaque morceau à travers une porte différente du Couloir des Mondes. Ils pensaient que les morceaux étant ainsi dispersés, séparés, l'amulette ne serait plus une menace. Puis ils retournèrent à Asgard et décidèrent d'oublier l'existence-même de l'amulette.

Quand Odin eut fini de raconter son histoire, il s'enfonça dans son fauteuil et attendit que les autres Dieux prennent la parole. Ils tombèrent bientôt d'accord: l'amulette était le moyen qu'il cherchait pour vaincre Loki de façon efficace et définitive. Ils n'avaient donc pas le choix. Comme auparavant, l'un d'entre eux devrait renoncer à sa divinité pour pouvoir parcourir la Terre à la recherche des morceaux de l'amulette. Ce ne serait qu'alors qu'ils pourraient reconstituer l'amulette et l'utiliser contre Loki. Un problème se posait: où chercher? Odin offrit une réponse; il raisonna que, lorsque chaque morceau de l'amulette était passé à travers une porte, il aurait été attiré jusqu'au Ro'Geld, la source de magie toute-puissante dans ce monde particulier. Il fallait donc trouver le Ro'Geld, et il y aurait de fortes chances que l'un des morceaux de l'amulette se trouve à proximité.

Les Dieux écoutèrent et mirent un plan au point. L'un d'eux devrait franchir les portes menant dans chaque monde, trouver le Ro'Geld de ce monde et essayer d'y trouver un morceau d'amulette. Après avoir trouvé tous les morceaux, il leur faudrait alors trouver Loki et utiliser l'amulette entière pour l'emprisonner. Une autre question se posa donc: qui allait se lancer dans cette quête? Heimdall pensa immédiatement "Nous y revoilà!", mais Odin intervint en disant que l'un des Dieux les plus jeunes devrait y aller, car Heimdall s'en était déjà chargé une fois. Finalement, Baldur, le plus jeune fils d'Odin, fut désigné. Encore une fois, Thor se rendit jusqu'à la limite d'Asgard. Il y emmena Baldur et le projeta dans Midgard, sous une forme mortelle, pour qu'il puisse entreprendre sa quête.

A Asgard, les Dieux regardèrent anxieusement Baldur avancer à travers les terres. Il était gêné par le fait que certains talismans servant à ouvrir les portes du Couloir des Mondes avaient été perdus. Il ne devait pas seulement chercher les morceaux de l'amulette, mais également les talismans égarés.

Alors que Baldur approchait de ce qu'il pensait être le premier Ro'Geld, Loki apparut avec une horde d'Hakrats. Loki avait fait croire à Baldur qu'il approchait un Ro'Geld mais c'était un piège. Bien que Baldur fut largement dépassé en nombre, il se battit avec un courage digne d'Asgard. Il tua de nombreux Hakrats avant que Loki ne lui inflige un coup mortel. Dans des éclats de rire, Loki et ce qu'il restait de ses guerriers abandonnèrent le corps de Baldur là où il était tombé. Avec une grande tristesse, les Dieux regardèrent Hela, la souveraine de Niflheim, sortir du sol pour s'emparer du corps de Baldur et l'emmener avec elle dans son royaume.

Odin pleura la perte de son fils, mais dut réfléchir à ce qu'ils allaient pouvoir faire désormais. Malgré ce qui était arrivé, il décida que ce que Baldur avait tenté était toujours le seul moyen de vaincre Loki. Un autre d'entre eux devait aller le remplacer. Dès qu'il prononça ces paroles, Heimdall se leva et se porta volontaire pour repartir. Odin savait qu'Heimdall était le Dieu ayant le plus de chances de succès, car il savait ce qu'être mortel signifiait: il en avait déjà fait l'expérience.

Ayant déjà perdu l'un des leurs contre Loki et ses pièges sournois, les autres Dieux insistèrent pour qu'au moins, il soit accompagné de quelqu'un pouvant protéger ses arrières. Odin commença par refuser, car personne d'autre n'avait fait l'expérience du monde des mortels auparavant. Mais alors, Thor prit la parole et fit remarquer que les Valkyries étaient habituées aux mortels et à leur univers. Non seulement elles étaient d'excellentes guerrières, mais leur tâche était de conduire les mortels tombés au combat jusqu'au Hall de Valhalla. Pourtant les Valkyries n'allaient généralement pas chercher les âmes dans le monde des mortels, mais plutôt dans le demi-monde des nouveaux morts; cependant, une expérience, même peu importante, était mieux que pas d'expérience du tout. Odin dut céder et une jeune Valkyrie du nom d'Ursha se porta volontaire pour accompagner Heimdall dans sa quête. Peu de temps après, Thor, Heimdall et Ushra se mirent en route pour la limite d'Asgard et Heimdall retourna une fois de plus sur la terre de Midgard. Mais, cette fois, il n'était pas seul...

OBJECTIFS DU JEU

Vous contrôlez Heimdall et Ursha dans leur quête pour vaincre Loki. Votre tâche principale est de retrouver les quatre morceaux de l'amulette et de vous en servir pour piéger Loki. Pour trouver ces morceaux, il vous faudra trouver le Ro'Geld de chaque monde. Pour voyager d'un monde à l'autre, vous devrez également trouver les talismans pour ouvrir les portes du Couloir des Mondes. En chemin, gardez l'œil ouvert et méfiez-vous des pièges sournois de Loki; déjouez-les quand vous le pouvez.

CONTRÔLES DU JEU

Mouvement:

AMIGA:	Déplacez le joystick en diagonale dans la direction vers laquelle vous voulez que le personnage aille.
PC:	(Souris): Placez le curseur sur l'endroit où vous souhaitez vous rendre et appuyez sur le bouton gauche de la souris.
	(Clavier):
	Flèche Gauche: Fait tourner le personnage dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
	Flèche Droite: Fait tourner le personnage dans le sens des aiguilles d'une montre.
	Flèche Haut: Le personnage commence à marcher.
	Flèche Bas: Le personnage s'arrête.

Combat au corps à corps (Seulement quand il y a des méchants à l'écran):

AMIGA	Défense:	Déplacez le joystick dans la direction dans laquelle vous voulez vous défendre et appuyez sur le bouton Feu.
	Attaque:	Appuyez sur le bouton Feu lorsque vous êtes près d'un méchant, face à lui.
PC	Défense (Souris):	Placez le curseur sur le méchant et cliquez deux fois avec le bouton gauche de la souris.
	Défense (Clavier):	Appuyez sur "d" pour vous défendre dans la direction vers laquelle vous êtes tourné.

Attaque (Souris): Lorsque vous êtes près d'un méchant, placez le curseur sur le méchant et cliquez deux fois avec le bouton droit de la souris.

Attaque (Clavier): Appuyez sur "a" lorsque vous êtes près d'un méchant et que vous lui faites face.

Lancer un objet/Tirer une flèche:

Il faut que l'objet approprié soit sélectionné et que l'icône Lancer de la barre de contrôle soit réglée sur "Lancer projectile" et non pas sur "Jeter sort de combat".

AMIGA: Tournez-vous vers le méchant, lorsqu'il est loin, et appuyez sur le bouton Feu.

PC: (Souris): Placez le curseur sur la destination de votre choix et cliquez une fois avec le bouton droit de la souris.

(Clavier): Tournez-vous dans la direction appropriée et appuyez sur la barre d'espacement.

Jeter sort de combat:

Il faut que le sort désiré soit préparé et sélectionné comme étant le sort actif actuel, et aussi que l'icône Lancer de la barre de contrôle soit réglée sur "Jeter sort de combat" et non pas sur "Lancer projectile".

AMIGA: Tournez-vous vers le méchant quand il est loin et appuyez sur le bouton Feu.

PC: (Souris): Placez le curseur sur la destination désirée et cliquez avec le bouton droit de la souris.

(Clavier): Tournez-vous dans la direction appropriée et appuyez sur la barre d'espacement.

Jeter sort de non-combat

Il faut que le sort désiré soit préparé et sélectionné comme étant le sort actif actuel.

AMIGA et PC (Souris): Cliquez sur les runes de sort affichées sur la barre de contrôle avec le bouton gauche de la souris.

PC (Clavier): Appuyez sur "s".

Ramasser un objet:

Si l'objet est par terre, marchez dessus. Sinon, placez vous près de l'objet en lui faisant face et utilisez l'action "Pousser". REMARQUE: Si le personnage actif actuellement sélectionné n'a plus d'emplacement libre pour des objets de la catégorie appropriée, alors l'objet ne sera pas ramassé.

Pousser/Opérer/Donner (Seulement quand il n'y a pas de méchants à l'écran):

Il faut que le personnage soit debout, face à l'endroit/l'objet/le personnage approprié. Pour "donner", il faut également que l'objet que vous désirez donner soit l'objet général sélectionné.

- AMIGA:** Appuyez sur le bouton Feu.
- PC (Souris):** Placez le curseur sur la direction appropriée et cliquez avec le bouton gauche de la souris.
- PC (Clavier):** Appuyez sur Enter.

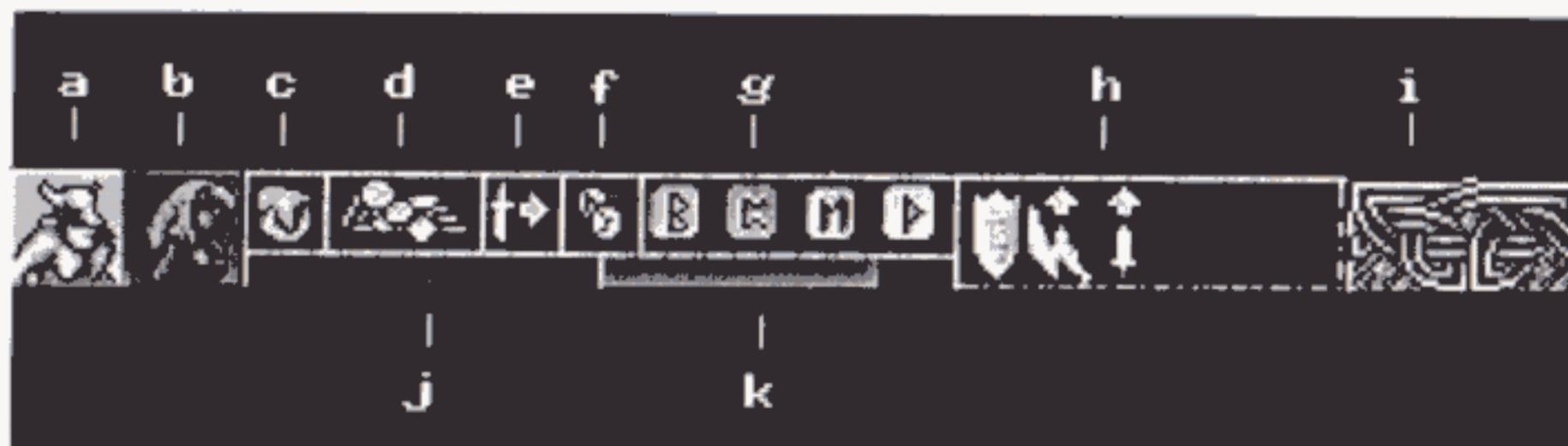
Conversation:

A certains moments dans le jeu, vous voudrez peut-être parler aux autres personnages. Pour parler à un personnage, marchez jusqu'à lui. S'il veut vous parler, il le fera. Sinon, vous pouvez toujours essayer à nouveau plus tard. Ce que les personnages ont à dire peut changer au fur et à mesure que le jeu avance.

Cartes des mondes

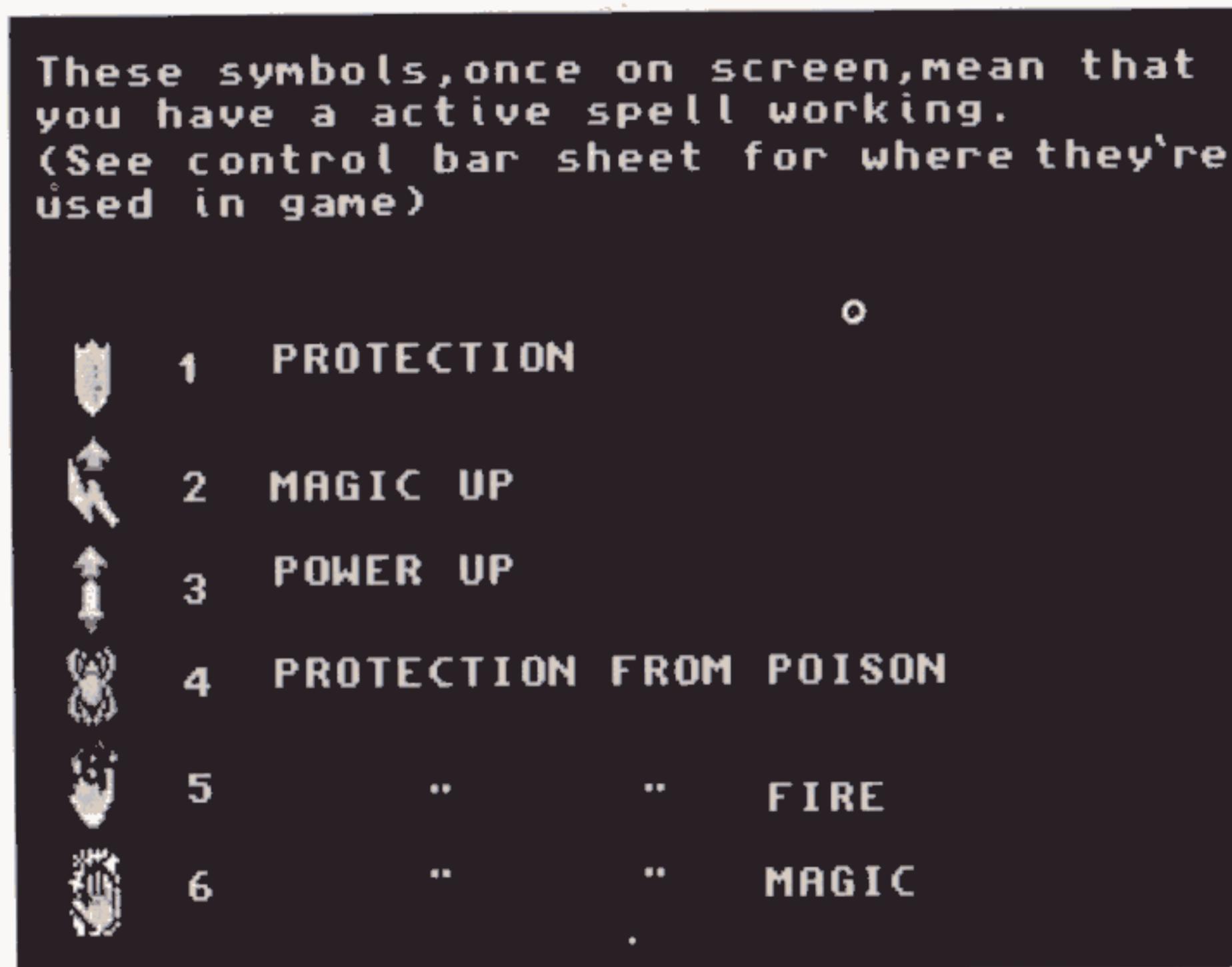
Pour voyager d'île en île dans un monde, vous devez utiliser les écrans cartes des mondes. Pour vous rendre sur une île particulière, cliquez sur cette île sur la carte avec le bouton gauche de la souris et votre bateau s'y rendra. Une fois arrivé, vous pouvez débarquer pour explorer l'île: il vous suffit de cliquer à nouveau sur l'île avec le bouton gauche de la souris.

Barre de contrôle



- | | |
|--------------------------------|--|
| a) Heimdall | Actif (PAS de case sombre en superposition) |
| b) Ursha | Inactive (Case sombre en superposition)
Cliquez sur un personnage pour l'activer
Un crâne indique que le personnage est mort |
| c) Accès au sac à dos | AMIGA SEULEMENT: Différents graphiques apparaissent dans ces cases pour indiquer que le personnage est blessé/empoisonné.
Allez à l'écran des objets pour les objets du personnage actif actuel. |
| d) Compteur d'or | Total des pièces d'or du GROUPE. |
| e) Armes ou magie | Faites alterner l'action Lancer entre les armes à projectiles et les sorts de combat. Une icône Dague indique que c'est Lancer projectile qui est sélectionné, un éclair indique que c'est Jeter sort de combat. |
| f) Accéder à la barre de sorts | Pour accéder à la barre de création de sorts. |

- g) **Sort actuellement sélectionné** Les 4 runes montrent le sort prêt à être utilisé.
 Cliquez une fois à cet endroit avec le bouton gauche de la souris pour jeter le sort si ce n'est pas un sort de combat.
 PC SEULEMENT: Cliquez une fois à cet endroit avec le bouton droit de la souris pour faire défiler les sorts préparés.
- h) **Sorts actifs actuels** Si, par exemple, un sort Bouclier est utilisé, un symbole Bouclier apparaîtra ici pendant la durée du sort. Les symboles des sorts actifs sont:



Tous ces symboles sont temporaires et le symbole approprié disparaîtra une fois que le sort est terminé.

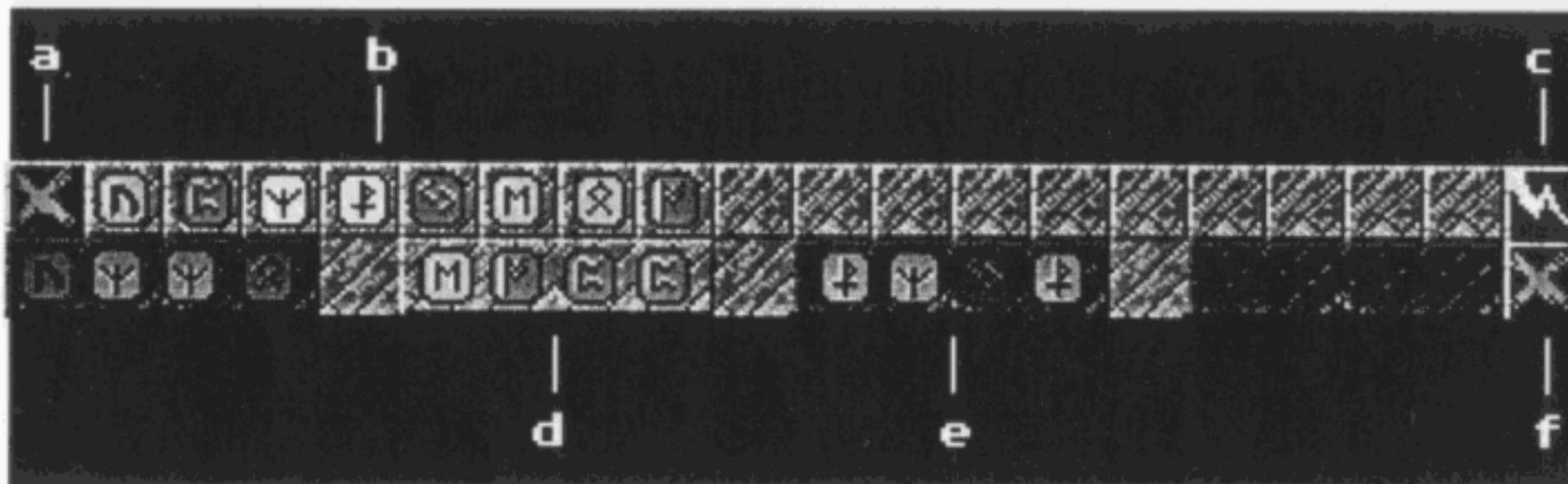
i) Indicateur de Ro'Geld Ce symbole indique la distance approximative à laquelle vous vous trouvez du Ro'Geld le plus proche. Il changera de couleur selon l'endroit, lorsque vous vous rapprocherez du Ro'Geld. Lorsque vous êtes loin du Ro'Geld, il sera noir et utiliser la magie sera difficile et cher. Au fur et à mesure que vous vous rapprocherez du Ro'Geld, il deviendra bleu, puis rouge, puis violet. Quand il est violet, cela signifie que vous êtes très près du Ro'Geld, et que la magie est plus facile et moins chère à utiliser que d'habitude. Le rouge représente les conditions standard d'utilisation de la magie.

j) Barre d'énergie La longueur de cette barre indique l'état de santé du personnage actif actuel par rapport à son énergie maximum.

PC SEULEMENT: La barre devient verte si le personnage est empoisonné.

k) Barre de manne La longueur de cette barre indique la manne du personnage actif actuel par rapport à son maximum.

Barre de sorts

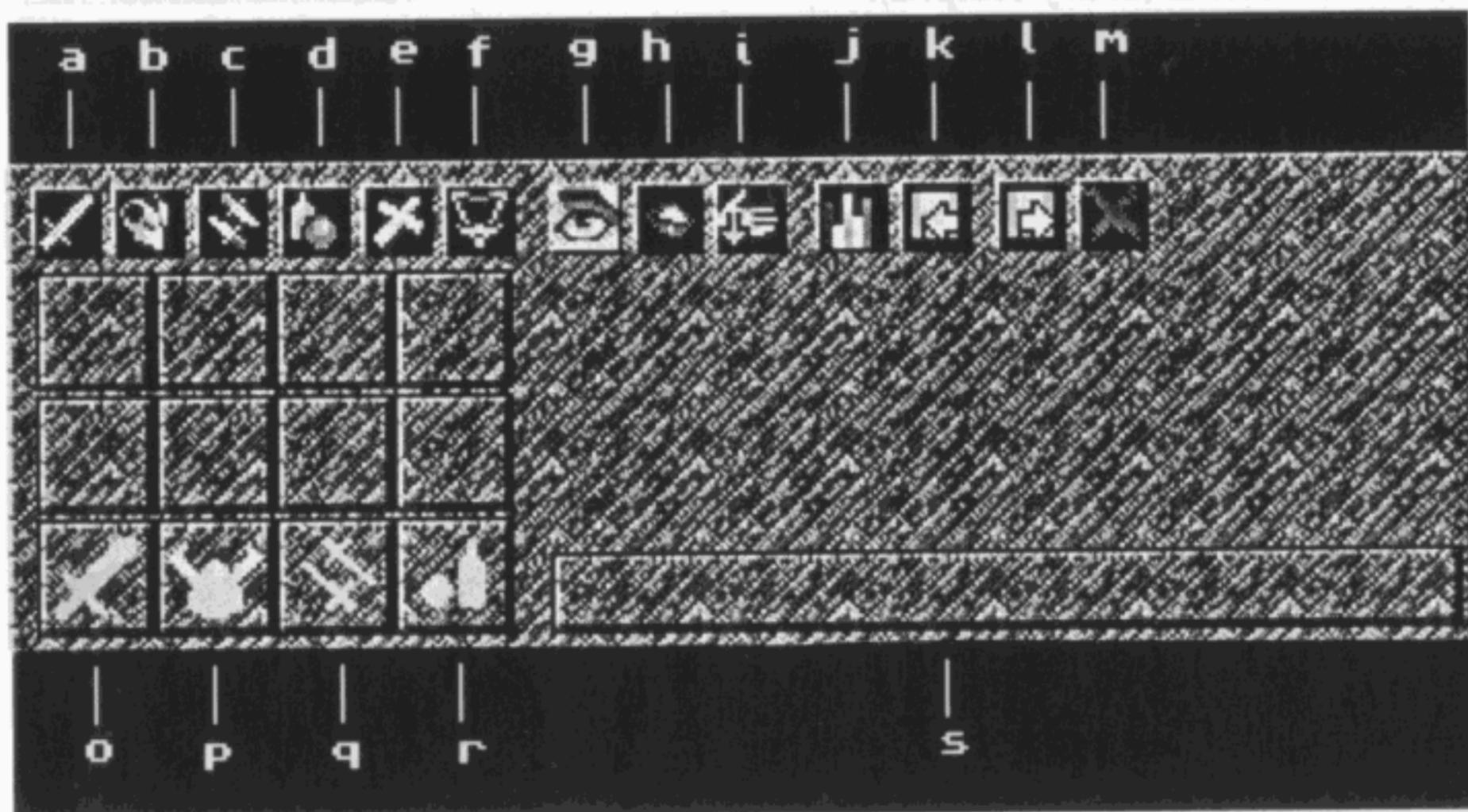


- a) **Sortie:** Quand vous avez terminé votre sélection de sorts, cliquez ici pour retourner à la barre de contrôle.
- b) **Runes:** Les runes que vous trouverez lors de votre voyage seront placées dans ces cases. Si vous cliquez sur une rune avec le bouton gauche de la souris, elle sera placée dans le prochain emplacement Rune libre du sort actuellement sélectionné.
- c) **Jeter sort:** Cliquez avec le bouton gauche de la souris et le sort actuellement sélectionné sera jeté SI c'est un sort de non-combat.

La deuxième rangée de la barre de sorts est l'endroit où vous mélangez les sorts. Il y a 4 emplacements Sorts où un sort peut être stocké. Les sorts inactifs sont recouverts d'une case sombre, le sort actif actuel n'est pas recouvert. Pour sélectionner un sort comme sort actif actuel, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris. Pour sélectionner un emplacement Sort ET le vider en même temps, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris. Pendant le jeu, vous rencontrerez de nouvelles combinaisons de runes qui vous permettront de jeter de nouveaux sorts. Vous pouvez également vous amuser à modifier les combinaisons de runes et à en créer de nouvelles, mais faites attention! Certains sorts vous font du mal si vous n'êtes pas assez qualifié pour les jeter et certaines combinaisons de runes peuvent avoir des effets imprévisibles.

- d) **Sort actif.** C'est le sort qui apparaîtra sur la barre de contrôle.
- e) **Sort inactif.**
- f) **Vider Emplacement Sort.** Vide l'emplacement Sort actuellement sélectionné.
Utilisez cette option si vous avez commis une erreur en créant un sort ou simplement si vous avez besoin de place pour un nouveau sort.

Ecran des objets



Fonctionnement général

Pour faire quelque chose avec l'objet affiché, vous devez d'abord le "ramasser" avec le curseur. Lorsqu'un objet est "ramassé", son nom apparaîtra dans la case "s)".

Lorsque le curseur se trouve sur l'emplacement d'un objet, les boutons de la souris permettent d'effectuer les actions suivantes:

Bouton gauche, une fois: "Ramasser" TOUS les objets d'un emplacement OU "lâcher" TOUS les objets "ramassés dans un emplacement vide OU échanger TOUS les objets ramassés contre tous les objets d'un emplacement plein.

Bouton droit, une fois: "Ramasser" UN objet d'un emplacement OU "lâcher" l'UN des objets ramassés dans un emplacement vide.

Pour que les personnages échangent des objets, "ramassez" les objets avec le curseur et cliquez sur l'icône de l'autre personnage sur la barre de contrôle, avec le bouton gauche de la souris.

Pour accéder aux objets de l'autre personnage lorsque vous êtes à l'écran des Objets, cliquez sur l'icône du personnage et vous passerez à son sac à dos. N.B.: C'est le seul moyen d'accéder aux objets d'un personnage mort.

Sélectionner la catégorie d'objets affichés.

Les icônes "a)" à "f)" sélectionnent la catégorie d'objets affichés dans les emplacements pour objets. Pour sélectionner une catégorie, cliquez sur l'icône de la catégorie de votre choix avec le bouton gauche de la souris.

- a) **Armes de combat au corps à corps.**
- b) **Armure.**
- c) **Lancer armes (arcs y compris).**
- d) **Divers:** (Nourriture, boissons, objets généraux et flèches).
- e) **Symboles sacrés des Dieux:** Ces objets vous aideront à certains moments de votre quête, et peuvent également avoir une utilité générale: par exemple, avec le marteau de Thor, vous pourrez créer des sorts de tonnerre plus facilement.
- f) **Talismans:** Quand vous les aurez trouvés, ils vous permettront de passer par les autres portes du Couloir des Mondes.

Les icônes "g)" à "i)" sont actives lorsque vous avez "ramassé" un objet avec le curseur. Pour les utiliser, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris.

- g) **Regarder:** Une description détaillée de l'objet "ramassé" apparaîtra en-dessous.
- h) **Manger ou boire l'objet:** "ramassé" pour restaurer votre énergie et/ou votre manne.
- i) **Jeter un objet:** Le personnage lâche l'objet actuellement "ramassé".
- j) **Statistiques:** Les statistiques actuelles du personnage actuellement sélectionné (force, dons magiques, etc.) sont affichées en-dessous.
- k) **Sauve:** Garder votre position actuelle dans le jeu.
AMIGA: Il vous faut une disquette formatée intitulée H2save.
Si vous jouez à partir du disque dur, le jeu sera automatiquement sauvegardé dessus.
PC: Le jeu est automatiquement sauvegardé sur le disque dur.
- l) **Charger:** Le jeu précédemment sauvegardé.
- m) **Sortie:** Lorsque votre sac à dos est prêt et que vous êtes satisfait du choix de vos armes, etc., cliquez ici pour reprendre le jeu.

Sélectionner des objets pour les utiliser.

Les 4 emplacements "n)" à "r)" sont les emplacements où vous placez les objets d'une catégorie donnée que vous voulez que le personnage puisse utiliser.

- n) **Arme de combat au corps à corps:** Le personnage utilisera l'arme qui se trouve ici pour se battre.
- p) **Armure:** L'armure qui se trouve ici sera traitée comme si elle était portée par le personnage, elle contribuera à sa défense et réduira la quantité de dommages qu'il subit.
- q) **Lancer armes:** TOUT ce qui se trouve dans cet emplacement peut être lancé en utilisant l'action "lancer projectile". Vous pouvez lancer des projectiles ou des objets divers.
Exception: Pour utiliser l'arc et les flèches, placez l'arc dans cet emplacement et les flèches dans l'emplacement "Objets généraux".
- r) **Divers:** Les objets placés ici peuvent être donnés à des personnages contrôlés par l'ordinateur en utilisant l'action "Pousser/donner" lorsqu'elle est activée.

Boutiques

Pendant le jeu, vous rencontrerez des boutiques, dans lesquelles vous pouvez acheter ou vendre des objets. Lorsque vous entrez, vous pouvez vous approcher de deux zones. A droite, se trouve le plus grand des deux comptoirs, où vous achetez des objets. A gauche, vous trouverez un comptoir plus petit, où vous pouvez vendre des objets.

Pour acheter des objets

Si vous voulez acheter des objets, marchez jusqu'à l'une des trois sections du comptoir se trouvant à droite de la porte. Ces sections sont les suivantes:

- a) Armes (Vous verrez une épée sur le comptoir)
- b) Divers (Une jarre)
- c) Magie (Un parchemin)

Selon le type d'objets que vous voulez, vous devez vous approcher de la section appropriée; par exemple, si vous voulez une épée, approchez-vous de la section Armes.

Le commerçant s'approchera de vous et un écran apparaîtra, avec les objets en stock pour cette section. Avec les flèches Haut et Bas, vous pouvez passer le stock de la boutique en revue. Le prix à l'unité est affiché sous chaque objet. Pour faire quoi que ce soit avec un objet, vous devez d'abord le "ramasser" avec le curseur (de la même façon que lorsque vous examinez le contenu de votre sac à dos à l'écran des objets). Lorsque vous avez "ramassé" un objet, vous pouvez l'examiner en cliquant sur l'icône Œil avec le bouton gauche de la souris. Pour acheter cet objet, cliquez sur l'icône du personnage à qui vous voulez que cet (ces) objet(s) aille(nt) et SI vous avez assez d'or, le prix de l'objet sera déduit de l'or du groupe et l'objet ou les objets sera/seront ajouté(s) au contenu du sac à dos du personnage sélectionné. REMARQUE: Ce personnage doit avoir un emplacement du type approprié libre dans son sac à dos pour pouvoir y placer l'objet.

Pour vendre un objet

Si vous désirez vendre un objet pour obtenir de l'or, ou simplement parce que vous n'en avez pas besoin, allez au comptoir à gauche de la boutique. Un commerçant vous y attendra. Lorsque vous vous approchez de lui, une fenêtre différente apparaîtra, montrant le contenu de votre sac à dos. Les icônes en haut de cet écran sont les mêmes que celles de l'écran des objets et vous permettent d'accéder aux différents types d'objets de votre sac.

Sous chaque objet, vous verrez le prix à l'unité que le commerçant est prêt à vous donner pour cet objet. Si vous désirez vendre un objet, "ramassez-le" avec le curseur, puis cliquez sur l'icône Vendre avec le bouton gauche de la souris. L'objet disparaîtra et la quantité d'or correspondante sera ajoutée aux fonds de votre groupe.

Lorsque vous avez terminé de vendre des objets, cliquez sur l'icône Sortie pour quitter cette fenêtre.

Piles de trésors

Pendant le jeu, vous rencontrerez des piles de trésors. Elles indiquent simplement qu'il y a plus d'un objet. Lorsque vous vous placez dessus ou la ramassez, une fenêtre, ressemblant à l'écran Vendre des boutiques, apparaîtra. La seule différence est qu'il n'y a pas de prix sous les objets. S'il y a plus de neuf objets, vous pouvez les passer en revue en utilisant les touches flèches. Sélectionner des objets et les donner à un personnage particulier se fait exactement de la même façon qu'à l'écran Acheter des boutiques (sauf qu'ici, ils ne vous coûtent rien!)

CREDITS

Inspiration (Design)	The 8th Day Jerr O'Carroll, Ged Keaveney, Dave Keogh
Peinture (Graphismes)	Jerr O'Carroll
Création de bugs (Amiga) (Programmation Amiga)	Ged Keaveney
Création de bugs (PC) (Programmation PC)	Dave Keogh
Mort par décibels (Musique et effets sonores)	Martin Iveson/Nathan McCree
Instructions griffonnées (Manuel)	Jerr O'Carroll, Ged Keaveney, Dave Keogh
Manipulation des griffonnages (Mise en page du manuel)	Adrian Smith
Produit par	Jeremy Heath-Smith
Un énorme merci à...	Sharon O'Carroll
Pause-café (ou autre)	Paul "Bull" Bolger
Intermédiaire	Cassandra "6-points" Brown
Transport	Mick et Pen
Cameramen	Rick, Rick, G, Al, Nick et Ed
Cascadeurs	Trish et Paul
Equipe locale (R.U.)	Peggy et Connor
Equipe locale (Australie)	Spencer et Jenny
Sous-titres	Harley et Suzie
Doublage	Ray et Kerry
Dressage	Ann Roys
Electricien	Kath et Martin
Equipe médicale	Papa et Maman
Producteurs artistiques	Snorri Sturlsson
Recherches	The First Stone
Casting	Darren, Troy, Jamie et Davie
Cobayes	

Remerciements particuliers à... Mark Watson pour avoir démêlé certains secrets du système d'exploitation de l'Amiga.

Basé sur l'autobiographie d'Odin. Prises de vue en Islande.

Les acteurs de ce jeu sont des sprites professionnels qui, après des années d'expérience, ont l'habitude de mourir inutilement. N'essayez pas de vous rendre à Asgard sans l'autorisation de vos parents.

Tous les personnages de ce jeu sont des personnages réels (Les créateurs de ce jeu ne veulent pas prendre de risques au cas où ils existent vraiment et donc... Salut à toi Odin, Seigneur de Valhalla).

HEIMDALL 2 CD-ROM ADDENDUM CARD

PC-CD-ROM-Ladeanweisungen

Diese Version benötigt einen IBM- oder zu 100% IBM-kompatiblen Computer mit mindestens 640 KB RAM (590 KB frei), einem CD-ROM-Laufwerk, einer Festplatte mit mindestens 14 MB freiem Speicherplatz, einer VGA-Grafik-Karte (256 KB), einem Monitor mit 256-Farben-Display und einer Microsoft-kompatiblen Maus. Weiterhin empfehlen wir einen Computer mit 386er Prozessor 25 MHz. Soundkarten von, Ad-lib und Sound Blaster sowie PC-Lautsprecher werden unterstützt.

Hinweis: *Heimdall 2* muß auf der Festplatte installiert werden. Auf einem IBM-kompatiblen Computer kann das Spiel nicht von der CD-ROM betrieben werden.

Folgen Sie diesen Anweisungen, um *Heimdall 2* zu installieren:

1. Schalten Sie Ihren Computer und Ihren Monitor ein.
2. Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
3. Geben Sie "D" (beziehungsweise den entsprechenden Buchstaben für Ihr CD-ROM-Laufwerk) gefolgt von einem Doppelpunkt ein, und drücken Sie <Return>.
4. Geben Sie "INSTALL" ein, und drücken Sie <Return>.
5. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Nach der Installation wird das Set-Up-Programm automatisch ausgeführt.

Um die Konfiguration zu ändern, nachdem Sie *Heimdall 2* auf Ihrer Festplatte installiert haben, folgen Sie diesen Anweisungen:

1. Wechseln Sie in das Verzeichnis, in dem Sie das Spiel installiert haben (z.B. "C:\HEIM2").
2. Geben Sie "INSTALL" ein, und drücken Sie <Return>.
3. Benutzen Sie die Cursortasten Oben und Unten, um von Option zu Option zu gehen, und wählen Sie die gewünschten Optionen durch Drücken von <Return> aus.
4. Eine neue Konfigurationsdatei (.INF) wird nun automatisch erstellt.

Hinweis: Während des Set-Up-Vorgangs werden Sie nach Port-Adressen für Soundkarten gefragt. In den meisten Fällen sollten Sie die Standardeinstellungen übernehmen. Falls diese nicht funktionieren, schlagen Sie die korrekten Werte im Begleitmaterial Ihrer Soundkarte nach oder fragen Sie Ihren Händler.



Instructions de chargement pour PC CD-ROM

Cette version nécessite un PC IBM ou 100% compatible avec au moins 640 Ko de RAM (590 Ko libres), un lecteur CD-ROM, un disque dur avec au moins 14 Mo d'espace libre, une carte graphique VGA (256 Ko), un moniteur capable d'afficher 256 couleurs, et une souris compatible Microsoft.

Nous recommandons également l'usage d'un ordinateur avec un processeur 386 et une vitesse de résolution de 25 MHz minimum. Les cartes sonores, Ad-lib et Sound Blaster, ainsi que le speaker interne du PC sont supportés.

Remarque: *Heimdall 2* doit être installé sur disque dur. Vous ne pouvez pas y jouer à partir du CD-ROM sur un compatible IBM.

Pour installer *Heimdall 2*, suivez les instructions ci-dessous:

1. Allumez votre ordinateur et votre moniteur.
2. Insérez le CD dans votre lecteur CD-ROM.
3. Tapez "D" (ou la lettre correspondant au lecteur dans lequel se trouve votre CD), suivi de deux-points (:), puis appuyez sur Enter.
4. Tapez "INSTALL" et appuyez sur Enter.
5. Suivez les instructions à l'écran. Le programme de configuration se lance automatiquement une fois installé.

Pour modifier la configuration une fois que *Heimdall 2* a été installé sur votre disque dur, suivez les instructions ci-dessous:

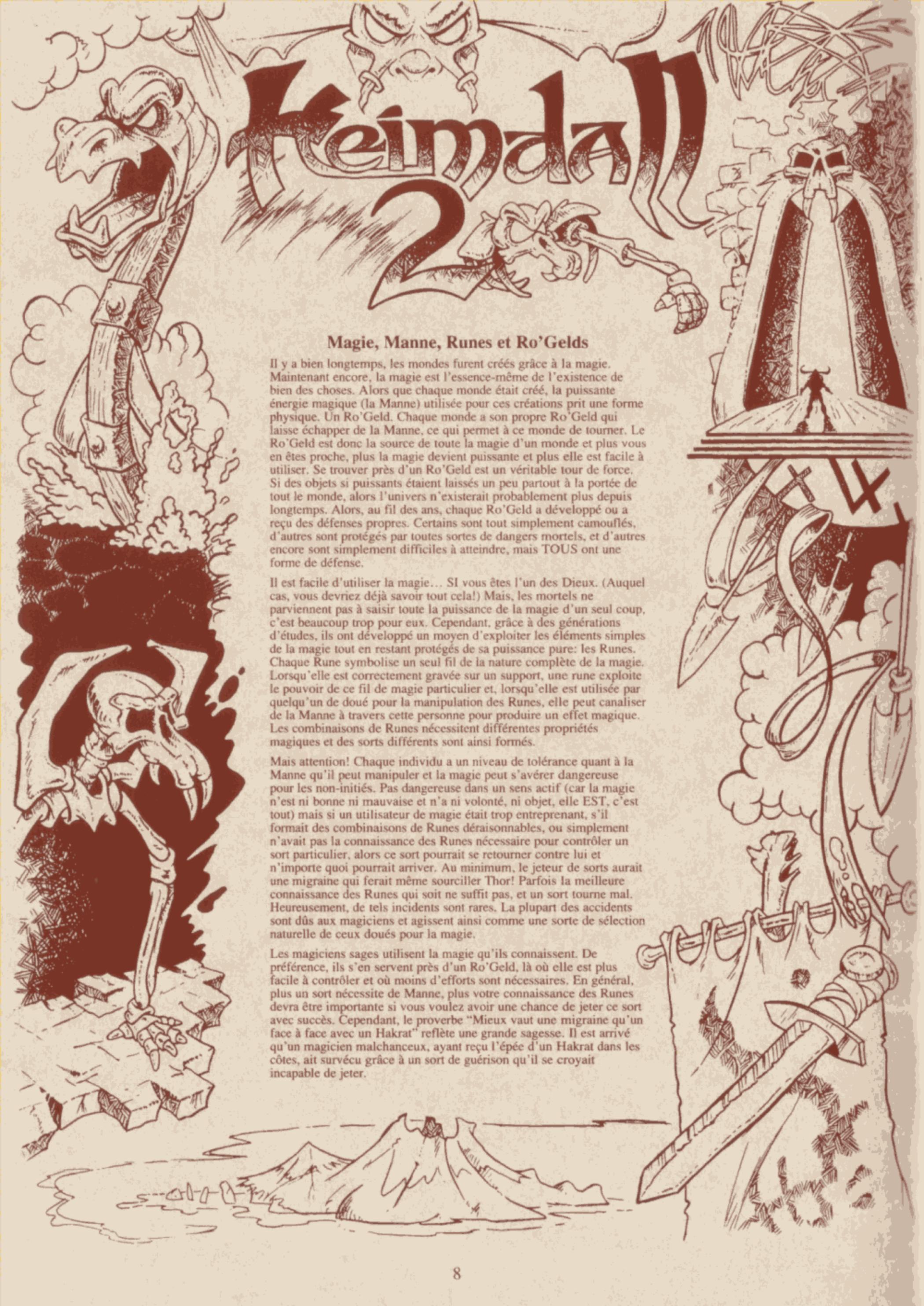
1. Sélectionnez le répertoire. Le jeu a été installé dans "C:\HEIM2" par exemple.
2. Tapez "INSTALL" et appuyez sur Enter.
3. Utilisez les flèches Haut et Bas pour déplacer la surbrillance et Enter pour sélectionner les options désirées.
4. Un nouveau fichier de configuration (.INF) sera automatiquement créé pour vous.

Remarque: Pendant la configuration, on vous demandera des numéros de port pour les cartes sonores. Dans la plupart des cas, essayez d'abord d'accepter la sélection par défaut. Si cela ne fonctionne pas, consultez la documentation de votre carte sonore ou contactez votre fournisseur pour obtenir les valeurs correctes.



Grimoire

RUNELORE



Heimdal 2

Magie, Manne, Runes et Ro'Gelds

Il y a bien longtemps, les mondes furent créés grâce à la magie. Maintenant encore, la magie est l'essence-même de l'existence de bien des choses. Alors que chaque monde était créé, la puissante énergie magique (la Manne) utilisée pour ces créations prit une forme physique. Un Ro'Geld. Chaque monde a son propre Ro'Geld qui laisse échapper de la Manne, ce qui permet à ce monde de tourner. Le Ro'Geld est donc la source de toute la magie d'un monde et plus vous en êtes proche, plus la magie devient puissante et plus elle est facile à utiliser. Se trouver près d'un Ro'Geld est un véritable tour de force. Si des objets si puissants étaient laissés un peu partout à la portée de tout le monde, alors l'univers n'existerait probablement plus depuis longtemps. Alors, au fil des ans, chaque Ro'Geld a développé ou a reçu des défenses propres. Certains sont tout simplement camouflés, d'autres sont protégés par toutes sortes de dangers mortels, et d'autres encore sont simplement difficiles à atteindre, mais TOUS ont une forme de défense.

Il est facile d'utiliser la magie... Si vous êtes l'un des Dieux. (Auquel cas, vous devriez déjà savoir tout cela!) Mais, les mortels ne parviennent pas à saisir toute la puissance de la magie d'un seul coup, c'est beaucoup trop pour eux. Cependant, grâce à des générations d'études, ils ont développé un moyen d'exploiter les éléments simples de la magie tout en restant protégés de sa puissance pure: les Runes. Chaque Rune symbolise un seul fil de la nature complète de la magie. Lorsqu'elle est correctement gravée sur un support, une rune exploite le pouvoir de ce fil de magie particulier et, lorsqu'elle est utilisée par quelqu'un de doué pour la manipulation des Runes, elle peut canaliser de la Manne à travers cette personne pour produire un effet magique. Les combinaisons de Runes nécessitent différentes propriétés magiques et des sorts différents sont ainsi formés.

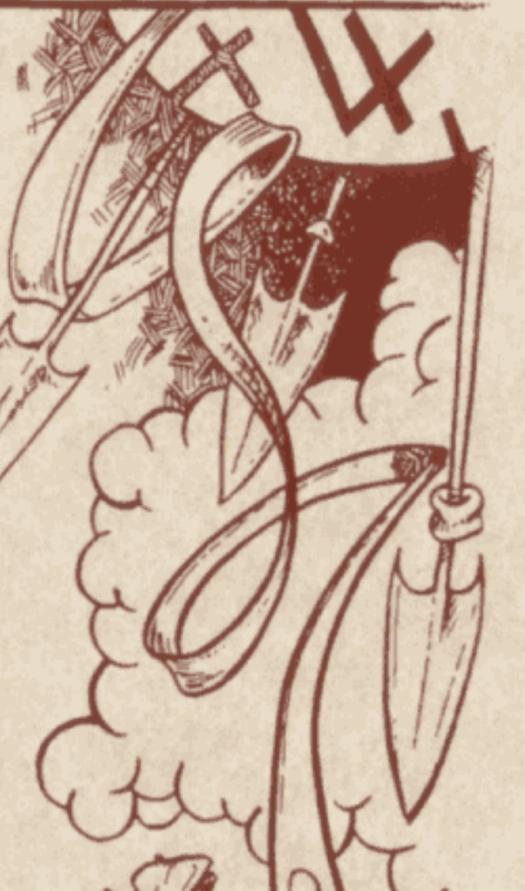
Mais attention! Chaque individu a un niveau de tolérance quant à la Manne qu'il peut manipuler et la magie peut s'avérer dangereuse pour les non-initiés. Pas dangereuse dans un sens actif (car la magie n'est ni bonne ni mauvaise et n'a ni volonté, ni objet, elle EST, c'est tout) mais si un utilisateur de magie était trop entreprenant, s'il formait des combinaisons de Runes déraisonnables, ou simplement n'avait pas la connaissance des Runes nécessaire pour contrôler un sort particulier, alors ce sort pourrait se retourner contre lui et n'importe quoi pourrait arriver. Au minimum, le jeteur de sorts aurait une migraine qui ferait même sourciller Thor! Parfois la meilleure connaissance des Runes qui soit ne suffit pas, et un sort tourne mal. Heureusement, de tels incidents sont rares. La plupart des accidents sont dus aux magiciens et agissent ainsi comme une sorte de sélection naturelle de ceux doués pour la magie.

Les magiciens sages utilisent la magie qu'ils connaissent. De préférence, ils s'en servent près d'un Ro'Geld, là où elle est plus facile à contrôler et où moins d'efforts sont nécessaires. En général, plus un sort nécessite de Manne, plus votre connaissance des Runes devra être importante si vous voulez avoir une chance de jeter ce sort avec succès. Cependant, le proverbe "Mieux vaut une migraine qu'un face à face avec un Hakrat" reflète une grande sagesse. Il est arrivé qu'un magicien malchanceux, ayant reçu l'épée d'un Hakrat dans les côtes, ait survécu grâce à un sort de guérison qu'il se croyait incapable de jeter.

Heimdal 2

Liste des Runes

Rune	Nom	Signification magique
U	Ur	La première Rune de puissance.
T	Tir	La deuxième Rune de puissance.
O	Oda	La troisième Rune de puissance.
G	Ger	Endurance
S	Sigil	Feu
H	Hagall	Eclair
B	Beorc	Guérison
P	Peorth	Détection
E	Eh	Mouvement
W	Winn	Négation
C	Cen	Opération
E	Epel	Changement
L	Lohl	Protection
A	Alg	Développement
O	Osk	Enchantement
T	Thorn	Invocation
O	Os	Divin
F	Feoh	Esprit



GUERISON

F			
---	--	--	--

Guérison personnelle faible: Ce sort restaurera une petite partie de la santé du personnage qui le jette.
Coût en Manne: 1 point

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

DEFENSIF

Y

7

Bouclier personnel I: Ce sort crée un bouclier magique invisible autour du personnage qui le jette, pendant un court moment. Le bouclier réduit tous les dommages subis mais est plus efficace contre les dommages normaux que les dommages magiques.

Coût en Manne: 6 points

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

OFFENSIF

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--



DIVERS



<hr/> <hr/>			
<hr/> <hr/>			
<hr/> <hr/>			
<hr/> <hr/>			
<hr/> <hr/>			

