

VALHALLA

EASY PLAY GUIDE
GUIDE SIMPLIFIÉ
SPIELANLEITUNG
SEMPLICE GUIDA AL GIOCO

OPTYK

STORM COMPUTERS LTD.

140 Arndale Centre, Wandsworth, London. SW18 4TQ

EASY PLAY GUIDE ENGLISH

HINTS AND TIPS

- a) Creatures in the game can be eaten once slain, with varying consequences. BRELEOR and HEL DRAGONS are the best. GORMS and PHANTOM ASPS are the worst.
- b) When shape changing, remove rings and armor as some creatures cannot wear them.
- c) Gain extra eyes and fingers to improve your chances.
- d) Practise with throwing weapons.
- e) Do all your experimenting after permanent saves.
- f) Blessing items usually improves their quality.
- g) The ring of "SOUL SEEKING" only holds the soul of the last creature killed.
- e) Wishing - very important.

To wish for an item type the full name exactly as it would appear if it were identified by a scroll of "IDENTIFICATION" in English. Bonuses, quantities and qualities can be omitted.

The format for wishing is therefore as follows:-

EXAMPLES: 7 + 7 SHURIKENS
4 FOOD RATIONS
BLESSED POTION OF CURING
MITHRIL MAIL
DEAD HEL DRAGON
WAND OF STONING
25 DIAMOND NEEDLES

Do not be greedy and push your luck. This is not a short cut to completing the game.

- f) Finally, take notes of all the effects. What do these items do? What is the best way to kill this creature? What happens when I eat this? VALHALLA is a difficult game. You will probably die many times but knowledge is the key to success.

GOAL

To become a mighty Viking warrior and thereby assist the gods at Ragnarok - the final conflict of good and evil.

QUESTS

(any or all may be attempted)

- Collect Thokk's tears or soul to give to Hela in exchange for the release of Balder's soul.
- Locate Mimming (*Freyr's sword*), Mjollnir (*Thor's hammer*), and Gungnir (*Odin's spear*) and return them to their owners.
- Find Mimer's well and gain the skill needed to defeat Aspenh.
- Find some manner of weapon or magic that can assist Tyr in battling with but one arm.

MOVEMENT

Mouse: Place the mouse cursor on the lower map or upper map in a desired direction away from the player symbol and press either button.

Keyboard: Using the keypad, press the number corresponding to the direction you wish to move (See illustration at right).

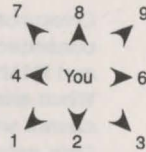
Up/Down: To go up or down through stairs or holes, the player may either click the mouse cursor on the up arrow or down arrow located in the far right row of mouse buttons, or may type "<" (less than) to go up and ">" (greater than) to proceed downward.

Resting: The player may rest one turn by clicking on the character symbol with the mouse cursor or by pressing the "5" or "." (period) keys.

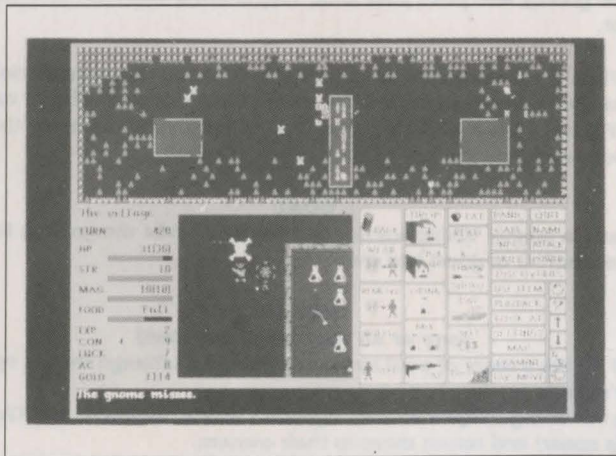
Attacking: To attack a hostile creature, move towards it. To attack a non-hostile creature, use the attack command.

Shooting: To shoot an arrow or crossbow bolt, you must first wield a longbow (for arrows) or crossbow (for bolts).

Aiming: Aiming is accomplished in the same manner as movement, including the up and down directions. Input "." to aim at self.



PLAYING SCREEN



COMMAND SUMMARY

Key	Mouse	Description
a		Repeat previous command; only functions with eat, throw, use skill, use power, and zap.

A	ATTACK	Attack friendly or neutral creatures.
c	CALL	Rename a type of item.
C	SELF	Lists the players current physical state, including skills, innate abilities and powers.
d		Drop 1 item.
D	DROP	Drop many items.
e	EAT	Eat.
F	FAR MOVE	Moves the player in the desired direction until disturbed or the <ESC> key or cancel mouse button is pressed. Input the period key to rest for 100 turns.
i	PACK	Shows the items currently located in the player's pack.
l	LOOK AT	Look at something.
m	MIX	Mix two potions.
M	MAP	Shows the world map, highlighting areas which the player has visited.
n	NAME	Name a specific item.
N	NPC	This command allows the player to trade with and equip fellow Norsemen.
o		Displays amount of money currently owed to local trader.
O	SETTINGS	Lists all toggle switches at once (see F1-F8 below).
p	PAY	Pay debts and purchase all affordable unpaid merchandise currently held.
P	POWER	Use power.
q	DRINK	Quaff potion.
Q	QUIT	Give up or SAVE current game.
r	READ	Read scroll.
s		Sell 1 item.
S	SELL	Sell many items.
t	THROW/SHOOT	Throws or shoots projectile weapons.
T	REMOVE	Remove armor, rings, and amulets.
u	SKILL	Use Skill
U	USE ITEM	Play instrument, fill vial, dig with pick axe, and use bag and orb.
w	WIELD	Wield weapon. Enter "~" for wield nothing.
W	WEAR	Wear armor, rings, and amulets.
x	EXAMINE	Examine/describe object.
comma	PICK UP	Pick up items located at the player's feet.
?, F1, h	HELP	Quick reference sheet.
F2	SETTINGS	Turns on/off auto pickup function. On position causes player to automatically attempt to pick up everything stepped onto. Default = On.
F3	SETTINGS	Turns on/off more function. On position notifies player of all messages; more button may be cleared with (spacebar), (enter), or MORE button. Off position notifies player only of messages which fit in message area. Default = On.

F4	PLAYBACK	Lists up to the last ten messages.
F5	SETTINGS	Sets the warning level for extended moves such as DIQ and FAR MOVE. Highest setting is easily disturbed. Default = High.
F6	PANIC	Hide Ragnarok screen at work.
F7	SETTINGS	Toggle eat off ground. On position allows player to eat off the ground. Default = On.
F8	SETTINGS	Toggle item listing. On position automatically lists all items moved onto. Default = On.
F9		Shows memory free.
F10	©	About RAGNAROK.
ESC	ESC	Cancel command.
\	DISCOVERIES	Lists all wands, potions, scrolls, and rings whose functions have been discovered.
<	▲	Ascend stairs, surface from underwater, and pass through holes in the ceiling.
>	▼	Descend stairs, dive underwater and retrieve items, pass through holes in the floor, and trigger traps.

GUIDE SIMPLIFIÉ FRANÇAIS

TRUCS ET ASTUCES

- a) Les créatures du jeu peuvent être mangées après avoir été tuées. Les conséquences seront diverses. BRELEOR et les HEL DRAGONS sont les meilleurs. Les GORMS et les PHANTOM ASPS sont les pires.
- b) Lorsque vous changez d'apparence, retirez bagues et armure car certaines créatures ne peuvent pas les porter.
- c) Obtenez des yeux et des doigts supplémentaires pour améliorer vos chances.
- d) Entraînez-vous à lancer des armes.
- e) Ne faites des expériences qu'après avoir sauvegardé le jeu.
- f) En bénissant les objets, vous améliorez généralement leur qualité.
- g) La bague de "SOUL SEEKING" renferme uniquement l'âme de la dernière créature tuée.
- h) Les vœux sont très importants.

Pour faire un vœu, tapez le nom de la chose souhaitée en entier, comme il apparaîtrait s'il était identifié par un parchemin d'IDENTIFICATION en anglais. Les bonus, quantités et qualités peuvent être omis.

Pour faire un vœu, vous procédez donc ainsi:

EXEMPLES: 7 +7 SHURIKENS
4 FOOD RATIONS
BLESSED POTION OF CURING
MITHRIL MAIL
DEAD HEL DRAGON
WAND OF STONING
25 DIAMOND NEEDLES

N'en demandez pas trop. Ce n'est pas un raccourci pour gagner le jeu.

- 1) Enfin, prenez des notes. A quoi servent ces objets? Quelle est la meilleure façon de tuer cette créature? Que se passe-t-il quand je mange cela? VALHALLA est un jeu difficile. Vous mourrez sans doute souvent, mais la connaissance est la clé du succès.

Pour devenir un puissant guerrier Viking et aider les dieux à gagner Ragnarok: le conflit final entre le bien et le mal.

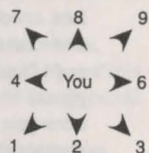
QUETES

(toutes ou en partie)

- Ramassez les larmes ou l'âme de Thokk pour en faire don à Hela en échange de la délivrance de l'âme de Balder.
- Trouvez Mimming (l'épée de Freyr), Mjollnir (le marteau de Thor) et Qungnir (la lance d'Odin) et ramenez-les à leurs propriétaires.
- Trouvez le puits de Mimer et obtenez la technique nécessaire pour vaincre Aspenh.
- Trouvez une arme ou un pouvoir magique permettant à Tyr de combattre avec un seul bras.

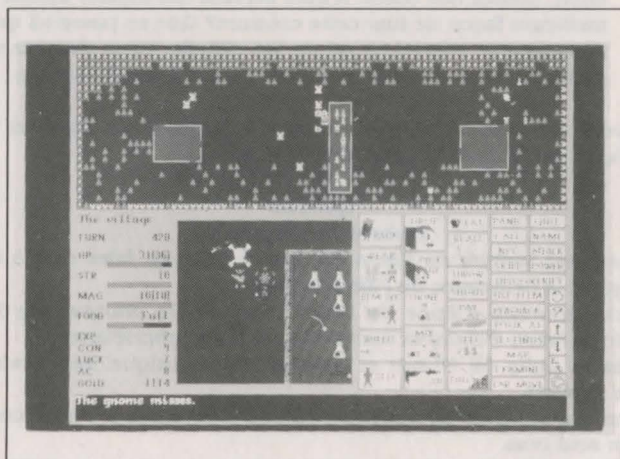
DEPLACEMENT

- Souris:** Placez le curseur de la souris sur la carte inférieure ou supérieure à l'endroit voulu et appuyez sur l'un des boutons pour que le personnage s'y rende.
- Clavier:** En utilisant le clavier numérique, appuyez sur le numéro correspondant à la direction dans laquelle vous souhaitez aller (cf illustration à droite).
- Haut/Bas:** Pour monter/descendre des escaliers ou autres, le joueur peut soit cliquer avec le bouton de la souris sur la flèche haut/bas située dans la colonne la plus à droite des commandes souris, soit taper "<" (inférieur à) pour monter et ">" (supérieur à) pour descendre.
- Se Reposer:** Le joueur peut se reposer pendant un tour en cliquant sur le personnage avec le bouton de la souris ou en appuyant sur la touche "5" ou "." (point).
- Attaquer:** Pour attaquer une créature hostile, allez vers elle. Pour attaquer une créature non-hostile, utilisez la commande attaque.
- Tirer:** Pour tirer une flèche ou un trait d'arbalète, vous devez d'abord brandir un arc (pour les flèches) ou une arbalète (pour les traits).
- Viser:** On utilise la même méthode pour viser que pour se déplacer, y compris les directions haut/bas. Entrez "." pour vous viser vous-même.



ECRAN DE JEU

STATUS AREA = ZONE STATUT · MESSAGE = MESSAGE
 CHARACTER = PERSONNAGE · CLOSE UP SCREEN = AFFICHAGE EN GROS PLAN
 MOUSE BUTTONS = COMMANDES SOURIS · UPPER MAP = CARTE SUPERIEURE



RESUME DES COMMANDES

Touche	Souris	Description
a		Répète la commande précédente; fonctionne seulement avec: manger, lancer, utiliser technique, utiliser pouvoir, et détruire.
A	ATTACK	Attaque de créatures alliées ou neutres.
c	CALL	Donner un nouveau nom à un type d'objet.
C	SELF	Affiche l'état physique actuel du joueur, y compris ses techniques, ses capacités naturelles et ses pouvoirs.
d		Lâcher objet.
D		DROP Lâcher beaucoup d'objets.
e	EAT	Manger.
F	FAR MOVE	Le joueur se déplace dans la direction voulue jusqu'à ce qu'il rencontre un obstacle ou que vous appuyez sur la touche <ESC> ou activez la commande d'annulation de la souris. Appuyez sur la touche "." (point) pour vous reposer pendant 100 tours.
i	PACK	Affiche les articles se trouvant actuellement dans le sac du joueur.
l	LOOK AT	Regarder quelque chose.
m	MIX	Mélanger deux potions.
M	MAP	Affiche la carte du monde, mettant en évidence les zones visitées par le joueur.
n	NAME	Nomme un objet spécifique.
N	NPC	Cette commande permet au joueur de faire du commerce avec ses compatriotes nordiques, et également de les équiper.
o		Affiche la somme d'argent actuellement due au commerçant du coin.
O	SETTINGS	Affiche toutes les options à la fois (cf F1 à F8 ci-dessous).
p	PAY	Payer les dettes et acheter le maximum de marchandises non payées actuellement en votre possession.
P	POWER	Utiliser pouvoir.
q	DRINK	Boire potion.
Q	QUIT	Abandonner ou sauvegarder (SAVE) le jeu actuel.
r	READ	Lire parchemin.
s		Vendre un objet.
S	SELL	Vendre beaucoup d'objets.
t	THROW/SHOOT	Lancer (ou tirer) des projectiles.
T	REMOVE	Enlever armure, bagues et amulettes.
u	SKILL	Utiliser technique.
U	USE ITEM	Jouer d'un instrument, remplir fiole,

		creuser avec pioche, utiliser sac et orbe.
w	WIELD	Brandir arme. Entrer "-" pour ne rien brandir.
W	WEAR	Porter armure, bagues et amulettes.
x	EXAMINE	Examiner/décrire objet.
virgule	PICK UP	Ramasser objets se trouvant aux pieds du joueur.
?, F1, h	HELP	Affichage référence rapide.
F2	SETTINGS	Active/désactive la fonction "ramassage automatique". Si cette option est activée, le joueur essaiera automatiquement de ramasser toutes les choses sur lesquelles il marche. Par défaut, cette option est activée.
F3	SETTINGS	Active/désactive la fonction Suite (<i>more</i>). Si cette option est activée, les messages seront affichés en entier. Vous pouvez désactiver la fonction suite avec la barre d'espace, la touche Enter ou la commande MORE. Lorsqu'elle est désactivée, le joueur ne voit que les messages qui tiennent dans la zone message. Par défaut, cette option est activée.
F4	PLAYBACK	Affiche jusqu'aux dix derniers messages.
F5	SETTINGS	Détermine le niveau d'avertissement pour les mouvements prolongés tels que DIG (<i>creuser</i>) et FAR MOVE (<i>long déplacement</i>). Plus le réglage est élevé et plus vous serez facilement confronté à des obstacles. Le réglage par défaut est "High" (<i>élevé</i>).
F6	PANIC	Cache Valhalla.
F7	SETTINGS	Manger à même le sol. Si cette option est activée, le joueur a le droit de manger à même le sol. Par défaut, cette option est activée.
F8	SETTINGS	Active/désactive nom des objets. Lorsque cette option est activée, vous obtiendrez automatiquement le nom de tous les objets sur lesquels vous vous déplacez. Par défaut, cette option est activée.
F9		Affiche la quantité de mémoire libre.
F10	©	Au sujet de VALHALLA.
ESC	ESC	Commande d'annulation.
\	DISCOVERIES	Donne la liste de toutes les baguettes, potions, parchemins et bagues dont les fonctions ont été découvertes.
<	▲	Monter les escaliers, faire surface, et passer par les trous du plafond.
>	▼	Descendre les escaliers, plonger sous l'eau, passer par les trous du plancher, et déclencher les pièges.

SPIELANLEITUNG DEUTSCH

KNIFE UND TIPS

- Die Kreaturen im Spiel können, wenn sie erst einmal umgebracht sind, gegessen werden. Dies hat jedoch unterschiedliche Folgen. BRELEOR und HEL DRAGONS sind die gutmütigsten, GORMS und PHANTOM ASPS die fleisesten Kreaturen.
- Wenn du die Formen der Kreaturen veränderst, dann nimm ihnen vorher Ringe und Rüstung ab, manche können diese nach der Formveränderung nicht mehr tragen.
- Versuche, so viele Augen und Finger zu sammeln, wie du nur kannst. Du erhöhst damit deine Gewinnchancen.
- Übe zunächst das Werfen von Waffen.
- Bevor du etwas Neues ausprobierst, sichere deine bisherigen Erungenschaften.
- Wenn du Gegenstände segnest, dann verbessern sich deren Eigenschaften.
- Der Ring von "SOUL SEEKING" enthält immer nur die Seele der zuletzt umgebrachten Kreatur.
- Wünschen - äußerst wichtig.

Wünschst du dir einen Gegenstand, dann tippe den vollen Namen auf englisch so ein, wie er auf der Schriftrolle "IDENTIFIKATION" dargestellt ist. Die Angaben zu Bonussen, Eigenschaften und Menge können weggelassen werden.

Halte beim Wünschen das folgende Format ein:

BEISPIEL: 7+7 SHURIKENS
4 FOOD RATIONS
BLESSED POTION OF CURING
MITHRIL, MAIL
DEAD HEL DRAGON
WAND OF STONING
25 DIAMOND NEEDLES

Sei nicht zu habgierig! Du kommst dadurch nicht schneller zum Ziel.

- Und was noch wichtig ist, präge dir gut die Effekte ein. Was bewirken diese Gegenstände? Wie kann ich diese Kreatur am besten umbringen? Was passiert, wenn ich etwas Bestimmtes esse? VALHALLA ist ein schwieriges Spiel, und du wirst voraussichtlich erst einige Tode sterben, bevor du zum Zuge kommst. Doch Wissen ist Macht (*und der Schlüssel zum Erfolg!*)

Werde zu einem mächtigen Krieger der Wikinger und unterstütze die Götter bei Raganok - dem letzten großen Kampf zwischen dem Guten und dem Bösen.

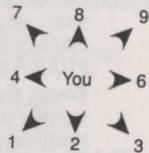
AUFGABEN

(wähle eine beliebige oder alle zugleich)

- Sammle Thokks Tränen oder gelange in den Besitz seiner Seele, um sie bei Hela gegen Balders Seele einzutauschen.
- Finde Mimming (*Freyrs Schwert*), Mjollnir (*Thors Hammer*) und Gungnir (*Odins Speer*), und bringe sie ihren Besitzern zurück.
- Finde Mimers Brunnen, und erwirb dir das Können, das man braucht, um Aspenoth zu besiegen.
- Finde eine Art von Waffe oder Zauberkraft, die Tyr beim Kämpfen mit nur einem Arm unterstützt.

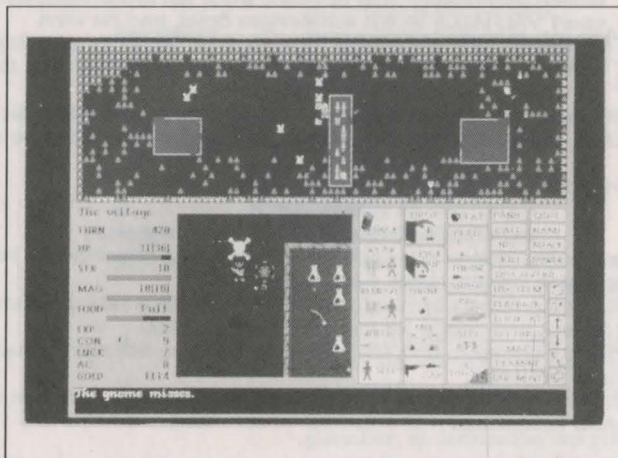
BEWEGUNGEN

- Maus:** Platziere den Mauszeiger auf der unteren oder oberen Karte in der gewünschten Richtung vom Symbol des Spielers aus gesehen und drücke einen beliebigen Knopf.
- Tastatur:** Drücke auf deinem Ziffernblock die Nummer, die der Richtung entspricht, in die du dich bewegen willst (siehe Abbildung rechts).
- Hoch/Runter:** Um Treppen hinauf oder hinunter zu steigen bzw. senkrecht durch Löcher zu kriechen, kann der Spieler entweder mit Hilfe der Maus den Hoch- oder Runterpfeil in der oberen rechten Reihe der Mausknöpfe anklicken oder die Zeichen "<" ("kleiner als für hoch) und ">" ("größer als für runter) eingeben.
- Ausruhen:** Der Spieler kann eine Runde lang ausruhen, wenn das Spielersymbol mit der Maus angeklickt oder die Tasten "5" oder "." (Punkt) gedrückt werden.
- Angreifen:** Willst du eine feindliche Kreatur angreifen, dann bewege dich einfach auf sie zu. Um eine nicht-feindlich gesinnte Kreatur anzugreifen, verwende den Befehl zum Angriff.
- Schießen:** Du mußt im Besitz eines Bogens oder einer Armbrust sein, um einen Pfeil oder Bolzen abschießen zu können.
- Zielen:** Zum Zielen werden die gleichen Befehle verwendet wie zum Bewegen, einschließlich der Möglichkeiten für hoch und runter. Willst du auf dich selbst zielen, dann gib "." ein



SPIELERBILDSCHIRM

STATUS AREA = STATUSFELD · MESSAGE = NACHRICHTEN
 CHARACTER = SPIELER
 CLOSE UP SCREEN = VERGRÖßERTER KARTENAUSSCHNITT
 MOUSE BUTTONS = MAUSKNÖPFE · UPPER MAP = OBERE KARTE



BEFEHLSÜBERSICHT

Taste	Maus	Beschreibung
a		Wiederhole letzten Befehl; nur für die Funktionen Essen, Werfen, Können anwenden, Kraft einsetzen und zuschlagen.
A	ATTACK	Freundlich gesinnte oder neutrale Kreaturen angreifen.
c	CALL	Gegenstand umbenennen.
C	SELF	Zeigt den körperlichen Zustand des Spielers, einschließlich seines Könnens, seiner angeborenen Fähigkeiten und Kräfte an.
d	DROP	Einen Gegenstand fallen lassen.
D	EAT	Viele Gegenstände fallen lassen.
e	EAT	Essen.
F	FAR MOVE	Bewegt den Spieler so lange in die gewünschte Richtung, bis er durch eine Erscheinung oder einen Gegenstand behindert oder die ESC-Taste bzw. der Cancel-Mausknopf gedrückt wird. Drücke die "."-Taste, um 100 Runden auszuruhen.
i	PACK	Zeigt die Gegenstände an, die der Spieler gerade in seinem Rucksack mit sich trägt.
J	LOOK AT	Betrachte einen Gegenstand genauer.
m	MIX	Mische zwei Zaubertränke.
M	MAP	Zeigt die Weltkarte und markiert die Gebiete, in denen der Spieler schon war.
n	NAME	Gib einem bestimmten Gegenstand einen Namen.
N	NPC	Mit diesem Befehl kann der Spieler mit anderen Skandinavien Handel treiben oder sie ausrüsten.
o		Zeigt den Geldbetrag an, den man einem Händler schuldet.
O	SETTINGS	Zeigt alle Schalter auf einmal an (F1 bis F8 unten).
p	PAY	Bezahle alle Schulden und kaufe alle Waren ein, in deren Besitz du gerade bist und die du dir leisten kannst.
P	POWER	Setze deine Kraft ein.
q	DRINK	Nimm einen Zaubertrank zu dir.
Q	QUIT	Brich das Spiel ab oder sichere es.
r	READ	Lies den Text auf der Schriftrolle.
s		Verkaufe einen Gegenstand.
S		SELL Verkaufe mehrere Gegenstände.
t	THROW/SHOOT	Wirf etwas oder feuere eine Schußwaffe ab.
T	REMOVE	Nimm Rüstung, Ringe und Amulette ab.
u	SKILL	Wende dein Können an.
U	USE ITEM	Spiele dein Instrument, fülle die Flasche, grabe mit der Spitzhacke und nutze Rucksack und Auge.
w	WIELD	Schwinge eine Waffe. Willst du nichts schwingen, dann gib "." ein.

W x	WEAR EXAMINE	Trage Rüstung, Ringe und Amulett. Untersuche/Beschreibe einen Gegenstand.
Komma	PICK UP	Hebe Gegenstände auf, die vor dem Spieler auf dem Boden liegen.
? , F1, h F2	HELP SETTINGS	Hinweise, Hilfen Schaltet die Funktion des "automatischen Aufhebens" ein/aus. Ist sie eingeschaltet, dann hebt der Spieler automatisch alles auf, worauf er tritt. Die Funktion ist zu Beginn des Spiels immer eingeschaltet.
F3	SETTINGS	Schaltet die Funktion "weiter" ein/aus. Im eingeschalteten Zustand erhält der Spieler alle anfallenden Nachrichten. Diese Funktion kann auch mit der Leertaste, der Entertaste oder dem MORE-Knopf ausgeschaltet werden. Im ausgeschalteten Zustand werden dem Spieler nur Nachrichten angezeigt, die in das Nachrichtenfeld passen. Standardeinstellung: ein.
F4	PLAYBACK	Zeigt die letzten zehn erteilten Befehle an.
F5	SETTINGS	Stellt das Gefahrenniveau für Bewegungen in größerer Entfernung ein (z.B. für <i>DIG</i> und <i>FAR MOVE</i>). Die höchste Stufe ist "leicht zu behindern". Standardeinstellung: Hoch.
F6 F7	PANIC SETTINGS	Verstecke Valhalla. Vom Boden essen. Im eingeschalteten Zustand kann der Spieler vom Boden essen. Standardeinstellung: ein.
F8	SETTINGS	Auflisten. Im eingeschalteten Zustand werden automatisch alle Gegenstände aufgelistet, auf die sich der Spieler stellt. Standardeinstellung: ein.
F9 F10 ESC	© ESC	Informationen über VALHALLA. Befehl zum Abbrechen.
\	DISCOVERIES	Zeigt alle Zauberstäbe, Zaubertranks, Schriftrollen und Ringe, deren Funktionen entdeckt worden sind.
<	▲	Treppen hinauf steigen, aus dem Wasser auftauchen und durch Löcher in der Decke kriechen.
>	▼	Treppen hinabsteigen, ins Wasser eintauchen und Gegenstände zurückbringen sowie durch Löcher im Boden kriechen und Fallen stellen.

SEMPLICE GUIDA AL GIOCO ITALIANO

CONSIGLI E SUGGERIMENTI

- Le creature nel gioco, una volta che sono state catturate, possono essere mangiate con conseguenze diverse. BRELEOR e HEL DRAGONS sono i migliori. GORMS e PHANTOM ASPS sono i peggiori.
- Durante il cambiamento di forma, rimuovi anelli e armatura poiché alcune creature non possono indossarli.
- Quadagna degli occhi e delle dita extra per migliorare le tue possibilità.
- Esercitati lanciando armi.
- Fai tutti gli esperimenti che vuoi, dopo aver salvato.
- Gli oggetti, se benedetti, migliorano generalmente le loro potenzialità.
- L'anello di "SOUL SEEKING" tiene solamente l'anima dell'ultima creatura uccisa.
- Esprimere un desiderio - molto importante

Per esprimere il desiderio di per oggetto, digitane il nome completo in inglese (*lo stesso che appare quando viene identificato da una pergamena di "IDENTIFICATION"*). Bonus, quantità e qualità possono essere trascurati.

La formula per esprimere un desiderio è, quindi, il seguente:

ESEMPLI:
7 + 7 SHURIKENS
4 FOOD RATIONS
BLESSED POTION OF CURING
MITHRIL MAIL
DEAD HEL DRAGON
WAND OF STONING
25 DIAMOND NEEDLES

Non essere avido e non contare troppo sulla tua fortuna. Questo non è un modo più veloce per completare il gioco.

- Infine, prendi nota di tutti gli effetti. Che cosa fanno questi oggetti? Qual'è il modo migliore per uccidere questa creatura? Che cosa accade quando mangio questo? VALHALLA è un gioco difficile. Probabilmente morirai parecchie volte ma la conoscenza è la chiave del successo.

Per diventare un potente guerriero vichingo e quindi aiutare gli dei a Ragnarock - il conflitto finale tra il bene e il male.

RICERCHE

(puoi tentarle tutte o una qualsiasi)

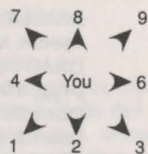
- Raccogli le lacrime o l'anima di Thokk da offrire a Hela in cambio della liberazione dell'anima di Balder.
- Individua Mimming (*la spada di Frey*), Mjollnir (*il martello di Thor*) e Gungnir (*la lancia di Odin*) e rendili ai rispettivi proprietari.
- Trova il pozzo di Mimer e guadagna la forza di cui hai bisogno per sconfiggere Aspenh.
- Trova alcuni tipi di armi o di magie che possano aiutare Tyr in battaglia.

MOVIMENTI

Mouse: Metti il cursore del mouse sulla mappa superiore o su quella inferiore nella direzione desiderata lontano dal simbolo del giocatore e premi uno dei due pulsanti.

Tastiera: Utilizzando la tastiera, premi il numero che corrisponde alla direzione nella quale desideri muoverti (Vedi illustrazione a destra).

Su/giù: Per andare su o giù per scale o attraverso buchi, il giocatore può cliccare con il cursore del mouse sulle frecce, in su o in giù, situate nella colonna destra dei pulsanti mouse, oppure digitare "<" (minore di 1 per andare in su) e ">" (maggiore) per proseguire verso il basso.



Riposare: Il giocatore può riposarsi per un turno cliccando sul simbolo del personaggio con il cursore del mouse o premendo i tasti "5" o "." (punto).

Attaccare: Per attaccare una creatura nemica, muoviti verso di lei. Per attaccare una creatura non nemica usa i comandi di attacco.

Sparare: Per sparare una freccia o un dardo per balestra, devi innanzitutto adoperare un arco (per le frecce) o una balestra (per dardi).

Mirare: Per mirare devi fare le stesse cose che fai per muovere, comprese le direzioni in su e in giù. Inserisci "." per mirare a te stesso.

VIDEATA DI GIOCO

MAPPA SUPERIORE • ZONA STATUS PULSANTI MOUSE
MESSAGGIO • PERSONAGGIO • PRIMO PIANO • VIDEATA

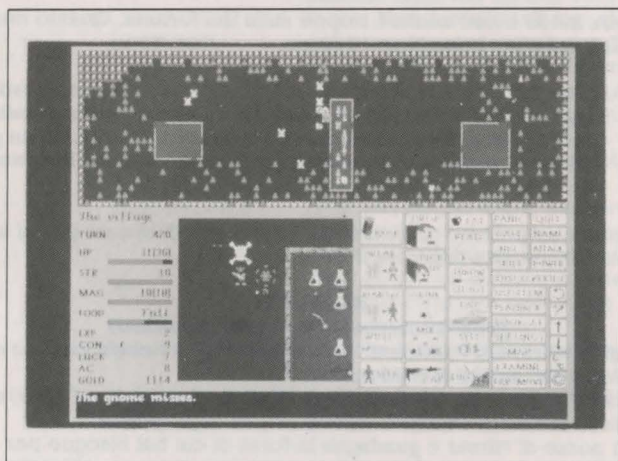


TABELLA DEI COMANDI

Tasto	Mouse	Descrizione
a		Ripete il comando precedente; funziona solamente con mangiare, lanciare, uso di capacità, uso di forza e sparare.

A	ATTACK	Attacca creature amiche o neutrali.
c	CALL	Rinomina un tipo di oggetto.
C	SELF	Fornisce dati sulle condizioni fisiche dei giocatori, comprese le capacità, le abilità ed i poteri innati.
d		Lasciare 1 oggetto.
D	DROP	Lasciare più oggetti
e	EAT	Mangiare.
F	FAR MOVE	Muove il giocatore nella direzione desiderata fino a quando non viene disturbato o viene premuto il tasto <Esc> o il pulsante mouse per cancellare. Inserisci il tasto del punto per riposarti per 100 turni.
i	PACK	Mostra gli oggetti situati attualmente nel sacco del giocatore.
l	LOOK AT	Guardare qualcosa.
m	MIX	Mescolare due pozioni.
M	MAP	Mostra la mappa del mondo, mettendo in evidenza le zone che il giocatore ha visitato.
n	NAME	Nomina un oggetto particolare.
N	NPC	Questo comando permette al giocatore di armare e di commerciare con la gente nordica.
o		Mostra la somma di denaro attualmente posseduta dal mercante locale.
O	SETTINGS	Mostra allo stesso tempo tutti gli interruttori a levetta (vedi F1-F8 più avanti).
P	PAY	Pagare i debiti e acquistare tutta la merce che ti puoi permettere di non pagare posseduta attualmente.
P	POWER	Uso forza.
q	DRINK	Bere la pozione.
Q	QUIT	Abbandonare o SAVE il gioco in corso.
r	READ	Leggere pergamena.
s		Vendere 1 oggetto.
S	SELL	Vendere più articoli.
t	THROW/ SHOT	Lancia o spara con armi a proiettili.
T	REMOVE	Rimuovere armatura, anelli e amuleti.
u	SKILL	Uso capacità.
U	USE ITEM	Suonare strumento, riempire la bottiglietta, scavare con il piccone e usare la borsa o la sfera.
w	WIELD	Adoperare arma. Invia "." per non adoperare niente.
W	WEAR	Indossare armatura, anelli e amuleti.
x	EXAMINE	Esaminare/descrivere oggetto.
x	PICK UP	Raccogliere oggetti situati ai piedi del giocatore.
7, fJ, h	HELP	Foglio di consultazione veloce.
F2	SETTINGS	Attivare o disattivare la funzione di raccolta automatica. Sulla posizione On il giocatore tenterà automaticamente di raccogliere tutte le cose che calpesterà. Default inserito.

F3	SETTINGS	Attiva o disattiva più funzioni. Sulla posizione On informa giocatore di tutti i messaggi; può essere disattivata (<i>barra spaziatrice</i>), (<i>enter</i>) o MORE pulsante. Sulla posizione Off informa il giocatore solo dei messaggi che entrano nella zona messaggio. Default inserito.
F4	PLAYBACK	Fornisce la lista degli ultimi messaggi (<i>max. dieci</i>).
F5	SETTINGS	Istalla il livello d'allarme per le mosse prolungate come DIQ e FAR MOVE. Le più alte regolazioni sono facilmente disturbate. Default-Alto.
F6	PANIC	Nascondere VALHALLA.
F7	SETTINGS	Attivare mangiare dal terreno. La posizione On permette al giocatore di mangiare dal terreno. Default inserito.
F8	SETTINGS	Attivare la lista degli oggetti. La posizione On fornisce automaticamente la lista di tutti gli oggetti su cui ti sei mosso. Default inserito.
F9		Mostra la memoria libera.
F10	©	A riguardo di VALHALLA.
ESC	ESC	Cancellare comando
\	DISCOVERIES	Fornisce la lista di tutti gli anelli, le bacchette, le pozioni e le pergamene le cui funzioni sono state scoperte.
<	▲	Salire scale, in superficie da sott'acqua e passare attraverso buchi nel soffitto.
>	▼	Scendere scale, tuffarsi sott'acqua e recuperare oggetti, passare attraverso buchi nel pavimento e attivare trappole.

OPTYK

STORM COMPUTERS LTD.
140 Arndale Centre, Wandsworth, London. SW18 4TQ