

THE LEGEND OF RAGNAROK

ENGLISH
FRANCAIS
DEUTSCH
ITALIANO

A GUIDE TO USERS

TABLE OF CONTENTS

Introduction 03
- History of Ragnarok 04
- Odin's Tale 05

Installation 10
- IBM 11
- Amiga 11
- PC CD ROM 11

The Option Stones 12
- Info 12
- Options 13

File Saving 14
- Game 15
- Demo 15

Gameplay 16
- Overview 17
- Object of the Game 18
- Moving Pieces in the Game 19
- Taking Other Pieces 20
- List of Characters 22

Credits 27

Le vieux Manuel

INTRODUCTION

HISTORY OF THE GAME

King's Table, the ancient European board game upon which the computer game "Ragnarok" is based, can be traced back to having its origins amongst the Viking peoples of northern Europe and Scandinavia. The earliest evidence of the existence of King's Table style board game, has been the discovery of fragments of such a board in an Iron Age grave in Denmark, which has been dated as belonging to a period which ended around 400 A.D. These game boards referred to as taff were known to have been carried by the Scandinavians on their travels to Iceland and Britain. Latin manuscripts from around 900 A.D. refer to a Saxon version of taff "Hnefatafi," this game having a religious motif. A typical "Hnefatafi" board seems to have been made up of a grid of squares 18 x 18 onto which various pieces carved in bone or wood were placed to represent the various characters in the game. The largest and most ornate was the Hnefi, the king, with smaller pieces representing lesser characters. The object of the game seemed to be to take rival characters, thus weakening the opposing side and enabling the king to reach the distant edge of the board. The game of King's Table, which you may also play within this software package in addition to Ragnarok, uses a board with squares measuring 11 x 11. As in

Retro UK Manuals

Draughts or Chess, there are two sets of pieces, black and white, which are pitted against one another for one to achieve supremacy and win the game. It is the arrangement of the pieces on the board and the differing objectives of the two sides which sets the King's Table apart from Chess or Draughts. The white pieces, numbering 13 in total, are arranged in the middle of the board with one single large piece, the King, in the centre. Ranged in four separate groups, six in each of the four sides of the board, are the black pieces, these are all uniform in size and have no "King." The object of the game is for the white player to move the king to the haven of one of the corners of the board and thus win the game. The black pieces, of course, have to prevent this from happening; this is done by surrounding the king on four sides and immobilizing him, this is then victory for the black player.

The name "Ragnarok" is old Norse and refers to a point in time in the mythology of the Nordic peoples when the gods and their battalions gather together, to take part in a huge apocalyptic battle. This battle represents a watershed in the history of the Earth and Heaven, and is the means by which the World is purged of wrong and iniquity, to clear the way for a new and better world to be created thereafter.

Le Vieux Manuel

ODIN'S TALE

Odin became troubled by dreams of terrible destruction and slaughter. Looking out over the World from his throne, Hlidskjalf, he saw what was becoming of Midgard, and sensed something of what was to befall those who dwelt in Asgard.

All across the Earth, the terrible winter had taken hold and was tightening its grip. The ground was turned to iron by the frost, and nothing would grow. The freezing winds sharpened the air into blades and spear points that cut down young and old alike. Everywhere hungry wolves roamed, waiting without fear around the mead halls of even the greatest warriors to carry off those who ventured out.

Isolated, starving and demoralized, people began to murmur against the gods. Losing their faith, questioning their beliefs and values, communities turned in on themselves and vented their fear and frustration in savage and unnatural acts.

Seeing all this and mediating on his dreams, Odin guessed the fates of Asgard and Midgard to be intertwined. Travelling in secret to the foot of Yggdrasil he consulted the head of Mimir, drinking deep at his uncle's spring once more to learn of the future.

Le Vieux Manuel

At length, Mimir's head spoke but its voice was unclear, uttering only whispers, like the wind rustling through the branches of the World Ash. The speech of Mimir could not be fully heard but the waters from the sacred spring gave Odin wisdom to understand, forming pictures in the mind of the god.

In a trance, he remembered hanging from high on Yggdrasil pierced by a spear for nine days to win knowledge of the sacred runes. It came into his mind's eye that he, as a shaman, was able to read all things and all events as though they were runes, seeing the magic symbols written in places where others did not.

From this he could know the future.

He saw again all that he had seen from Hlidskjalf, high above the world. Looking for signs, he stared down at the cracks in the frozen earth, at the red marks of blood on ice, at the dancing of fire and smoke, at the prints left by wolves running through the snow.

It seemed that all things spoke with one voice of the doom of the gods, the end of all things in Heaven and on Earth. All roads led to Ragnarok, then ended in the void.

Le Vieux Manuel

This troubled Odin greatly and he was filled with fear, desiring a way to survive the great destruction and even to cheat his destiny if a means could be discovered. He looked again across the earth, then journeyed invisibly through the spirit worlds, but in vain. No sign contradicted what had already been foretold.

In his cunning, Odin then decided to take on a human form and journey abroad in Midgard as he had so often done in the past. There he would study closely those he met, attempting to read them and their actions as though they were runes. Patterns of behavior would surely emerge and speak to them in their secret language, and he would then know the shape of the future in this and all the other worlds. Thus he could discover a means of avoiding his doom at Ragnarok.

To achieve all this, he knew he must devise some method by which he could attract and hold any mortal for a long enough time to observe them closely and decide on the significance of their actions.

He could not use his own magic to hold people, for this intervention would disturb the very forces he wished to observe, the complex and turbulent flow that moved people's lives as birds are borne on the wind. Any slight movement of

Le Viet Manuel

people away from their destined courses would cause their actions to be different, giving false signs to read. Even the gentlest breeze will touch the wings of birds, the slightest movement of a single feather in flight meaning the difference between the open sky and the jaws of the wolf.

So it was that the wily god fashioned a wondrous game of strategy and skill to be played with those he encountered. Across a flat board, like a great plain, figures representing the gods and their opponents could be moved, each according to its nature. In the center of the board was the king. Odin himself, protected by his hosts from the assaults of the enemy.

It was on the survival or destruction of the king that the entire game depended. Each player's awareness would thus be directed at all times toward Odin, their attention caught and held as if in a trance, acting willingly as an instrument of divination for the god as he sought a means of salvation.

Choosing carefully many types of people to encounter, their differing styles of play could be watched and interpreted, the outcome of each game yielding a fresh insight. Over the course of many games, the accumulation of victories or defeats would surely be the most potent sign of how best to survive the coming destruction.

Le Viel Manuel

Having prepared himself, Odin flew secretly to Earth in the shape of a raven then took on human form.

He travelled the frozen land, requesting food and shelter from those he encountered and inviting them to play his game. Even in those dark times of fear and violence there were still many willing to engage a stranger in conversation, offer him hospitality and confront him in a contest that involved no use of weapons or spilling of blood.

At length, after playing many games, Odin believed he had discovered a strategy by which he might cheat his fate. Returning to Asgard, he feigned ignorance of all that was to come. Using his secret knowledge, he set about working to save himself and made ready for the doom of the gods at Ragnarok.

Le Vieux Manuel

INSTALLATION

Whether you are going to play Ragnarok on a PC , Amiga or PC CD Rom , the loading instructions for each format are simple to follow.

IBM PC VERSION

Hard Drive installation. Insert Disk A and type: **A:\ INSTALL**

From the RAGNAROK directory created on your hard drive, type: RAGNAROK

If you wish to play the game and bypass the intro type: **GAME**

NOTE:

Ragnarok requires at least 590 K of your base 640K be free to run properly.

If your system has less than 590 K available you will need to boot from a system disk. Follow these steps:

I. Create a system disk
   a. at the c:\> type: **cd\dos**
   b. insert a new disk in the a drive
   c. type: **format a: /s**

Le Vieux Manuel

2. Copy the line from the autoexec.bat file on your **c** drive that loads your mouse driver into an autoexec.bat file on your new system disk. Consult your DOS manual on creating an autoexec file and editting.

3. With the system disk inserted in the **a** drive, reboot the machine.

4. Switch to the c drive by typing: **c:**

5. Go into the **RAGNAROK** directory by typing: **cd \ragnarok**

6. Load the game by typing: **ragnarok**
or skip the introduction by typing: **game**

AMIGA VERSION

Insert Disk A; press <F1> for introduction; <F2> for Hard Drive installation. To play the game, insert Disk B. To run Kings Table on your AI200, you will need to switch the cache off by simply depressing (holding down) both mouse buttons whilst turning the machine on.

PC CD ROM

Insert your disk and type:
D:\INSTALL
from the Ragnarok directory created type: **RAGNAROK**.
If you wish to bypass the intro type: **GAME**

Le Vieux Manuel

THE OPTION STONES

Once the game has been installed and loaded, the player will see on the screen a computer controlled demonstration of the menu system, press any key when you are then ready to play. To the left of the board, on the tavern table, there are six rune stones, four of which are used as switches for the games menu screens. By moving the cursor (using the mouse or cursor keys on the keyboard) over a rune stone a menu will appear by clicking the left mouse button or hitting the delete key. If you would like to escape from a menu click the right mouse button.

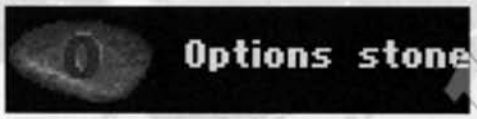
THE INFO STONE



Clicking on the rune stone marked with an "i" will bring up the Information menu. This menu consists of two windows, clicking on one will give information about the publisher Gametek, and the other lists information about the game designers, Imagitec.

Le Merix Manuel

THE OPTIONS STONE



Clicking on the rune stone marked with an "O" will bring up the Options menu. As the game suggests, this menu allows the player to make selections of which elements he/she would like to include in the game. Moving the cursor over the icon and clicking the left mouse button will make the selection.

Conflict Animations
Toggles animation scenes

Opponent Cameos
Toggles appearances and quotes of opponents

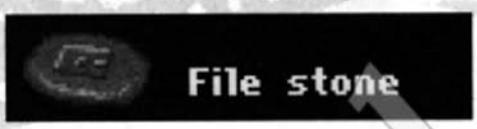


Music
Toggles music option

Replay Last Game

Le vieux Manuel

THE FILE STONE



Clicking on the rune stone marked with a floppy disk symbol will bring up the File menu. This menu consists of two icons, Save As, Load Game, below these icons is one small window containing the text: "Quit" (exit to DOS). The save and load game icons and their dedicated windows are explained below...

SAVE GAME

To save a game in progress you will first have to exit your game by hitting the escape key. Once the game has been terminated, select the file stone, then choose the save game picture (The disk with the arrow pointing in.) Enter the name you wish to call the saved game, and click on OK. You can have up to 12 games save at any time.

LOAD GAME

To restore a saved game, choose the file stone, and then choose the load game picture (The disk with the arrow pointing out.) A list of saved games should appear. Click on the game you wish to restore and click on OK.

Level Manuel

THE GAME STONE



Clicking on the rune stone marked with a pawn symbol will bring up the Game menu. This menu consists of two large icons marked "King's Table" and "Ragnarok," respectively. Under these two icons is a smaller window marked "Practice." Clicking on these icons takes the player into his or her choice of game or allows the player to practice playing against one of the computer's built-in competitors; locals from the tavern.

THE KING'S TABLE GAME MENU

The King's Table Game Menu offers three choices to the player. Using the cursor, the player can elect to play white or black against the computer or opt for the two-player game. The choice is confirmed by clicking on the "OK" icon, this action will then lead the player directly into the game.

THE PRACTICE MENU

The Practice menu allows the player to elect to play as white or black and as the selection is made, the list on the menu changes, listing all the special pieces available to the player having made his or her choice. The player has to select from the list of special pieces, the four characters to complete his "team." A list of these characters and their special powers is given later in this manual.

Revieur Master

THE RAGNAROK TOURNAMENT

This allows you to begin a new tournament or resume the tournament from the point of facing the next opponent. Continue will not resume a game in progress. If you would like to save/resume games in progress see the section on THE FILE STONE.

THE DEMO STONE

This selects the menu demonstration.



GAMEPLAY

RAGNAROK OVERVIEW

In the game Ragnarok, the player takes the role of Odin as he enters an ale house with his special board and meets the locals against whom he is to play.

Odin will find these players to be exactly the dubious and talented competitors that he had sought to test and inspire his plans. He will have to play each of the characters twice, once as white, once as black, in order to progress and meet the next opponent of increasing skill.

Review Manuel

The Ragnarok board measures 11 x 11 squares. Some have special markings, to indicate where only Odin may land. These are the four corners and the center square. Other marked squares indicate where special pieces start the game.

The white pieces are comprised of eight pawns, the "Einherjar," which are the reincarnated warriors who fight for the gods at Ragnarok. There is also Odin himself, and four special pieces which the player has to select from a menu of six of Odin's allies; each of these pieces has certain powers to be exploited in the game. The white pieces are arranged with Odin in their midst, in the middle of the board. The white side has 13 members in total.

The black pieces are comprised of 20 pawns, the Giants, and four special pieces which, again, the player has to select from a menu of powerful beings who oppose the gods at Ragnarok. The black side has 24 members in total. In the game of Ragnarok, it is the black which makes the first move.

KING'S TABLE OVERVIEW

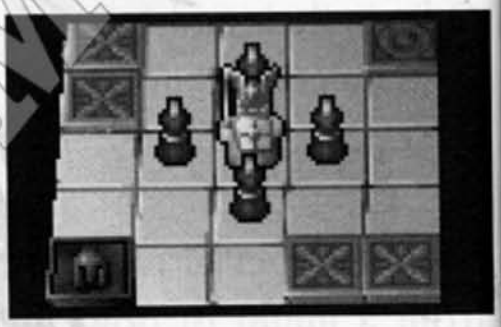
In Kings Table, the object and rules are the same as in Ragnarok. The difference in the two games is that in King's Table there are no special pieces for white or black. White's pieces are comprised of Odin and 12 (Einherjar) pawns. Black's pieces are comprised of 24 (Giant) pawns.

Le Vieux Manuel

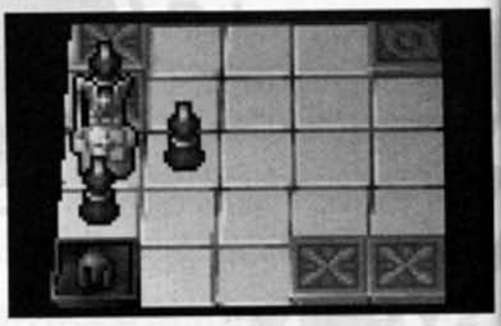
THE OBJECT OF THE GAME

Each side has a different goal in order to win the game. White's objective is to maneuver Odin from his starting square in the center of the board, to the haven of one of the corner squares and thus win the game. Logically, Black's aim is to prevent the White side from achieving their goal. To do this, the Black side needs to capture the Odin piece, which they can only do by using one of the following methods:

1. Surrounding Odin on four sides with black pieces. The black pieces must occupy the squares which directly connect with Odin's square, i.e., in the sense of North, South, East, and West.

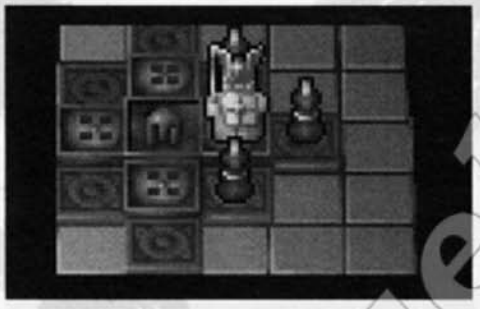


2. Surrounding Odin on the remaining three directly adjacent squares, when the Odin piece is on a square on the edge of the board.



Le vieux Manuel

3. Surrounding Odin on three sides with black pieces, when the remaining fourth side is the board's center square.



MOVING PIECES IN THE GAME

The control method for moving pieces on the board is straight forward, the player has the choice of using either mouse or the keyboard to carry out a move.

MOVING THE PIECES

Move the cursor using the mouse or kerboard's cursor keys to the square of the piece you want to move; press left mouse button or delete key. Move the cursor to the square to which you wish to move the piece and click again, using either the delete key or the left mouse button. Your selected piece will now move to its new location. As you play Ragnarok or King's Table, you will receive on-screen prompts; these messages are self-explanatory, and are there to inform the player when it is his or her move, or for example, will inform the player if he/she attempts an illegal move.

Le Vieux Manuel

ADDITIONAL FUNCTIONS

"I" KEY or RIGHT MOUSE BUTTON: Pressing this key or mouse button will give information about the particular piece under the cursor.

"M" KEY: Shows the player all legal moves that the piece can make.

"H" KEY: Gives help, suggesting a possible move to make using the piece under the cursor.

TAKING OTHER PIECES

Just as the Black player has to capture Odin by surrounding him on four sides, the method of taking rival pieces and removing them from the game requires that the victim is sandwiched between two pieces from the opposing side. The "sandwich" has to be actively created by the aggressor, who must move a piece to constrain the victim.

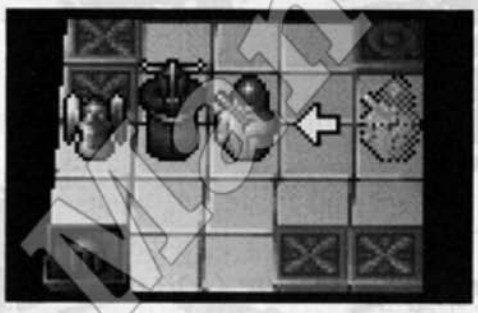
Le Vieux Manuel

BLACK TAKING WHITE



In the following picture, black moves one of its giants to kill Vidar with the help of Surt on the other side. Vidar would then be removed from the board.

WHITE TAKING BLACK



In the following picture, white moves Tyr to kill Surt with the help of Valkyries on the other side. Surt would then be removed from the board.

There are two exceptions to this rule and these are Tyr, a white piece and Garm, a black piece. These two characters have to be surrounded on three sides before they are taken.

Each time that a piece is taken during the game, there is a conflict animation which is superimposed over the main game board; this depicts the pieces in actual combat.

Le Vieux Manuel

WHITE CHARACTERS

THE FORCES OF VALHALLA

ODIN: *He is the supreme god of the Norsemen, the creator of all things, wise yet cunning and unpredictable. He is the terrible god of storms and battles, Leader of Hosts, and Giver of Victory. Those who fall in battle belong to him, as do prisoners of war and those who die by hanging. Odin is the only piece that can occupy the center or corner spaces. He can move one or two spaces either horizontally or vertically. In King's Table he is not restricted to moving two spaces.*



THOR: *The God of Thunder and wielder of the mighty hammer, Mjollnir. Thor represents the interests of peasants and ordinary folk as well as warriors. his characteristics are his immense strength and his huge appetite for food and drink, the strongest of all the gods. Thor is fated to die in the great battle, and thus at any time can move an unlimited number of unoccupied spaces horizontally or vertically onto a square occupied by an opponent and exchange lives. He can also be used to surround an opposing piece by moving to an adjacent square.*



FREYR: *Freyr is the God of Fertility and also a mighty warrior. Sacrifices to Freyr ensure peace, plenty, and continuity. He presides over the burial mound rather than the gall lows, signifying a link with death made through contact with the ancestors rather than the slaughter of battle.*



Le Viet Manuel

This dexterous Lord of the Elves can move diagonally in any direction, but he cannot move horizontally or vertically. He can move diagonally across the entire board if it is clear. Freyr is great for making sneak attacks on unsuspecting opponents.

VIDAR: *The son of Odin and the giantess Grid. Vidar moves one or two squares horizontally or vertically. If he is taken, he is reincarnated and replaced to a starting square after missing two turns.*



HEIMDALL: *Heimdall is a god of light. He is the Watcher, who needs no sleep and dwells beside the Rainbow Bridge, guarding the frontiers of heaven against the frost giants. His wisdom and knowledge allow him to move in any direction (including diagonal), but his lack of combat prowess only enables him to move one square at a time.*



VALKYRIES: *Odin's handmaidens, Valkyries fly through the air at great speed, they must move two spaces, but they leap over any pieces in the first square.*



Le Vieux Manuel

TYR: *Tyr is a god of war and of justice, presiding over matters of*



law and order both within and between communities on earth. The punishment of criminals and the duels between champions are the responsibility of his priests. Tyr is one of the bravest gods. He lost his right hand to the wolf Fenrir. His movements are the same as Einherjar, however, Tyr must be surrounded on three sides to be taken by an enemy piece.

EINHERJAR: *Each day Odin's chosen warriors, the "Einherjar,"*



would ride forth to do battle on Odin's field. The Einherjar had pledged themselves to Odin in life; joining him in death they existed in a permanent state of intoxica tion from battle frenzy by day and bouts of drinking by night. They can move an unlimited number of space horizontally or vertically until they meet a piece or come to the end of the board.

BLACK CHARACTERS

THE FORCES OF DARKNESS

LOKI: *Of Loki, the Wizard of Lies, there are many tales told. He is*



the Trickster, the Thief, the Shape Changer. He is hand some to look at but cannot be trusted, being sometimes friend and sometimes enemy of the other gods. Loki's warped cunningness allows him to move diagonally any number of spaces. He cannot move horizontally or vertically.

Level Menu

FENRIR: *Fenrir was a wolf that was, at first, reared in Asgard but grew so huge and became so fierce that none dared approach him except for a god named Tyr who fed him each day. Fenrir must move two spaces, but he can leap over any piece in the first square.*



JORMUNGAND: *Jormungand, the Midgard Serpent, lies in the deep sea that encircles Midgard, wrapped around the world, biting its own tail. It was flung there by Odin. Jormungand, like Thor, can sacrifice himself by moving horizontally or vertically onto an occupied space enchanging his life for that of his foe. He can also be used to surround an opposing piece by moving to an adjacent square. Jormungand cannot exchange his life for Odin's.*



SURT: *Surt is the lumbering King of the Fire Giants of Muspellheim, rides forth at the head of his fire demons with their shining swords. He can move in any direction, but only one space at a time.*



GARM: *Garm is the hound that guards the Gates of Hell. Garm moves like the Giants but must be surrounded by three pieces to be taken.*



Le vieux Manuel

HYRM: *Captain of the ship Naglfari. Hyrm can travel one or two space either horizontally or vertically. When Hyrm is killed, he is reincarnated on one of the dark force's special piece starting squares after missing two turns.*



GIANTS: *The pawns of the forces of Darkness. They can move an unlimited number of space horizontally or vertically until they meet a piece or come to the end of the board.*



Le Vieux Manuel

IMAGITEC DESIGN CREDITS

Artwork:	*Dave Hall, Jolly, Colin Jackson, Stephen Lodge Shaun McClure, Steve Slick Noake, Andy Walker*
Coding:	*Hugh Davis, Tosh*
Design:	*Nigel Kershaw*
Music:	*Barry Leitch, Jan Howe*

GAMETEK CREDITS

Producer:	*Rod Humble*
Production Manager:	*Sherry Dunnigan*
Manual editing:	*Bobby King*
Manual design:	*John Tombley*
Package design:	*Stephen Curran and John Tombley*
Artwork Isolation:	*Dave Exile*
Photography:	*Dominic Marsden*
Quality Assurance:	*Bobby King and Andy Dorsch*

A special thanks to Valarie for the endless typing that went into this manual production.

Le vieux Manuel

SOMMAIRE

Introduction 02

Les origines du jeu 02

L'histoire d'Odin 04

Installation 09

IBM 09

Amiga 10

PC CD ROM 10

Les pierres d'options 11

Information 11

Options 12

Sauvegarde des fichiers 13

Le jeu 14

Démonstration 15

Le jeu 15

Une brève description 15

L'objet du jeu 17

Le déplacement des pièces du jeu 18

Pour déplacement des pièces 18

Pour prendre les pièces ennemies 19

La liste des personnages

Le Vieux Manuel

INTRODUCTION

LES ORIGINES DU JEU

On retrouve la trace du jeu 'King's Table', un ancien jeu de société européen, sur lequel est basé le jeu vidéo 'Ragnarok', dans les civilisations Vikings du Nord de l'Europe et de Scandinavie. La plus ancienne preuve de l'existence de ce type de jeu a été apportée par la découverte au Danemark de fragments de ce jeu dans une tombe de l'âge de fer, datant d'environ 400 ans après Jésus Christ. Les scandinaves dans leurs expéditions en Islande et en Grande-Bretagne emportaient avec eux ces jeux, que l'on appelait 'taff'. Des manuscrits latins datant d'environ 900 après Jésus Christ mentionnent une version saxone de 'taff' appelée 'Hnefatafl', ce jeu avait un motif religieux. Il semble que le jeu typique de 'Hnefatafl' était fait d'une grille de 18 cases sur 18, sur laquelle étaient placées différentes pièces sculptées dans de l'os ou du bois. Ces pièces représentaient les personnages du jeu. La plus grosse pièce, et la plus magnifiquement sculptée, était le Hnefi, c'est-à-dire le Roi. Les autres pièces plus petites représentaient des personnages moins importants. Le but du jeu aurait été de capturer les pièces de votre adversaire, afin de l'affaiblir et de permettre au Roi d'atteindre le côté opposé du damier. Le jeu 'King's Table' inclus dans ce logiciel, utilise un damier de 11 cases sur 11.

Le Vieux Manuel

Comme dans le jeu de dames ou le jeu d'échecs, il y a des pièces noires et des pièces blanches, qui se battent entre elles pour remporter la victoire. C'est la disposition des pièces et le fait que les adversaires ont des objectifs différents qui distinguent 'King's Table' du jeu de dames ou du jeu d'échecs. Les pièces blanches qui sont au nombre de 13, sont placées au milieu du damier, avec au centre la seule pièce importante, le Roi. Les pièces noires sont rangées en quatre groupes séparés, six sur chacun des quatre côtés du damier. Ces pièces sont toutes de la même taille, et n'ont pas de Roi. Le but du jeu est pour le joueur blanc, de déplacer le Roi de telle manière qu'il atteigne le refuge que représente l'un quelconque des quatres coins du damier, et ce faisant, de gagner le jeu. Le but du joueur noir est, bien sûr, de l'en empêcher. Il doit donc encercler le Roi blanc sur les quatres côtés et l'immobiliser, c'est alors la victoire du joueur noir.

Le nom 'Ragnarok' vient de la langue norroise, et fait référence à un moment où dans la mythologie des peuples nordiques les dieux et leurs armées se réunissent pour participer à une immense bataille apocalyptique. Cette bataille représente un moment décisif dans l'histoire de la terre et du ciel, et c'est le moyen par lequel le monde est purgé de ses péchés, et fait place nette pour un monde nouveau et meilleur, qui sera créé ensuite.

Louveux Manuel

L'HISTOIRE D'ODIN

Odin fut perturbé par des rêves dans lesquels il voyait une terrible destruction et des massacres. En contemplant le monde de son trône, Hlidskjalf, il vit ce qu'advenait de Midgard et eut le pressentiment de ce qui allait arriver aux habitants d'Asgard.

Partout sur la terre, s'était abattu un terrible hiver, il enserrait la terre. Le sol était devenu dur comme de la pierre, et rien ne poussait. Les blizzards coupaient l'air comme autant de lames et de lances, qui abattaient jeunes et vieux. Partout rodaient les loups affamés attendant sans peur près des tavernes (même celles où se trouvaient les plus valeureux guerriers), pour emporter les malheureux qui s'aventuraient dehors.

Isolé, affamé et démoralisé, le peuple commençait à se révolter contre les dieux. Perdant leur foi, questionnant leurs croyances et tout ce à quoi ils accordaient de l'importance, les communautés se retournaient contre elles-mêmes et laissèrent éclater leur peur et leurs frustrations par des actes sauvages et dénaturés.

Contemplant ceci et méditant sur ses rêves, Odin comprit que les destins d'Asgard et de Midgard étaient liés. Voyageant en secret jusqu'au pied d'Yggdrasil, il prit conseil à la tête de Mimir, buvant longuement à la source de son oncle encore une fois, pour connaître l'avenir.

Joyeux Manuel

Enfin la tête de Mimir parla, mais indistinctement, elle ne s'exprimait que par des murmures, comme le vent faisant bruisser les branches du Monde 'Ash'. Odin n'entendait pas bien la voix de Mimir, mais les eaux de la source lui donnèrent la sagesse de comprendre, en formant des images dans la tête du Dieu.

En transe, il se souvint d'avoir été suspendu très haut sur Yggdrasil transpercé par une lance pendant neuf jours pour acquérir la connaissance des runes sacrées. Il comprit qu'en tant que shaman, il était capable de lire toutes choses et de comprendre tous les événements comme s'il s'agissait de runes. Il voyait les symboles magiques inscrits dans des endroits où d'autres ne voyaient rien.

De cette manière il put connaître l'avenir.

Il vit de nouveau tout ce qu'il avait vu d'Hlidskjalf, haut au-dessus du monde. Cherchant à découvrir des signes, il observa avec attention les fissures de la terre gelée, les marques rouges du sang sur la glace, la danse du feu et de la fumée, et les traces laissées par les loups courant dans la neige.

Il semblait que toutes les choses parlaient de la même voix et annonçaient la condamnation des dieux et la fin de toutes choses au ciel et sur terre. Toutes les routes menaient à Ragnarok, et se terminaient dans le vide.

Le Vieux Manuel

Ceci troubla grandement Odin et il se sentit saisi de peur. Cherchant un moyen de survivre la grande destruction et même de tricher avec sa destinée si cela était nécessaire, il regarda de nouveau sur la terre, puis voyagea invisible dans les mondes des esprits, mais en vain. Il ne découvrit aucun signe contredisant ce qui avait été déjà prédit.

Avec ruse Odin décida de prendre une forme humaine et de voyager jusqu'à Midgard, comme il l'avait si souvent fait dans le passé. Là il put étudier de près ceux qu'il rencontrait, tentant de lire leurs mobiles et de comprendre leurs actions comme il l'aurait fait avec des runes. Des modes de comportement apparaîtraient sûrement et lui livreraient leurs langages secrets et lui permettraient de connaître alors la forme de l'avenir dans ce monde et les autres. Grâce à cette connaissance il pourrait découvrir un moyen d'éviter sa destinée à Ragnarok.

Pour parvenir à ceci, il savait qu'il devait mettre au point une méthode par laquelle attirer et garder un mortel assez longtemps. Ceci lui permettrait de l'observer et de comprendre la signification de ses actions.

Il ne pouvait utiliser ses pouvoirs magiques pour retenir les gens, car cette intervention aurait perturbé les forces mêmes qu'il désirait observer, c'est-à-dire le flot complexe et turbulent qui faisait se mouvoir la vie des gens comme les oiseaux portés par le vent.

Le Vieux Manuel

Le moindre petit mouvement d'un être hors du cours de sa destinée changerait ses actions et fausserait les signes. Même le vent le plus doux touche les ailes des oiseaux, le plus petit déplacement d'une seule plume pouvait signifier le passage de l'immensité du ciel à la gueule du loup.

C'est ainsi que le dieu astucieux créa un merveilleux jeu de stratégie et d'adresse, qu'il jouerait avec ceux qu'il rencontrerait. Sur un damier plat comme une grande plaine, des personnages représentant les dieux et leurs adversaires pouvaient se déplacer selon leur nature. Au centre du damier se trouvait le roi, Odin lui-même, protégé par ses armées des assauts de l'ennemi.

Le thème du jeu était la destruction ou la survie du roi. L'attention de chaque joueur était donc constamment tournée vers Odin. Ils étaient captifs, comme hypnotisés, servant d'instrument de divination pour le dieu à la recherche d'un moyen de salut.

Il choisit avec sagesse un grand nombre d'adversaires différents pour pouvoir observer et comprendre leur diverses stratégies de jeu. chaque jeu ajoutant ainsi à ses connaissances. Au cours de jeux successifs, l'accumulation de victoires et de défaites serait le signe le plus révélateur sur le meilleur moyen pour survivre lors de la destruction annoncée.

Le Vieux Manuel

S'étant préparé, Odin s'envola en secret vers la Terre sous la forme d'un corbeau, puis prit la forme humaine.

Il parcourut la Terre glacée, quémandant sa nourriture et un abri à tous ceux qu'il rencontrait, les invitant à jouer à son jeu. Même dans cette période sombre, où la peur et la violence régnaient, nombreux étaient ceux qui étaient prêts à engager une conversation avec un étranger, lui offrir l'hospitalité et participer à un combat qui ne nécessitait ni armes ni sang versé.

Enfin, après avoir participé à de nombreux jeux, Odin pensa avoir découvert une stratégie grâce à laquelle il pourrait tromper le sort. De retour à Asgard il feignit d'ignorer tout ce qui allait advenir. A l'aide de ses connaissances secrètes, il mit sur pied un plan pour sauver sa vie, et se prépara pour affronter la destruction des dieux à Ragnarok.

Le vieux Manuel

L'INSTALLATION

Que vous jouez à Ragnarok sur un PC, Amiga, Atari ST ou CD Rom, les instructions pour chaque machine sont faciles à suivre.

VERSION POUR PC OU COMPATIBLE

Installation sur disque dur. Introduisez la disquette A et tapez: A:\INSTALL

A partir du répertoire RAGNAROK qui aura été créé sur votre disque dur, tapez RAGNAROK

Si vous voulez passer tout de suite au jeu sans lire l'introduction, vous devez taper GAME (JEU).

NOTE :

Ragnarok a besoin d'au moins 590 ko de mémoire RAM pour jouer. Si votre système a moins de 590 ko de RAM disponible, il vous sera nécessaire de démarrer votre ordinateur en vous servant d'une disquette système. Suivez la procédure ci-dessous :

1. Créez une disquette système.
   a. Lorsque c:\> est affiché à l'écran, tapez: cd\dos
   b. Introduisez une disquette vierge dans l'unité 'A'
   c. Tapez format a:/s

Le Vieux Manuel

2. Copiez la ligne de votre fichier 'autoexec.bat' (qui se trouve sur votre disque dur, unité 'C') qui charge le driver de votre souris, dans un fichier autoexec.bat sur votre nouvelle disquette système. Référez-vous à votre manuel DOS pour créer et éditer un fichier autoexec.

3. Mettez la disquette système ainsi créée dans l'unité 'A' et redémarrez votre ordinateur.

4. Tapez c:, pour vous mettre sur le disque dur.

5. Tapez cd\ragnarok pour accéder au répertoire RAGNAROK.

6. Tapez ragnarok pour lancer le jeu, ou game si vous voulez sauter l'introduction.

VERSION POUR AMIGA

Introduisez la disquette 'A', appuyez sur <F1> pour lire l'introduction, ou sur <F2> pour installer le jeu sur votre disque dur. Pour jouer au jeu introduisez la disquette 'B'.

Pour lancer 'King's Table' [La Table deu Roi] sur votre A1200, vous devrez fermer le mémoire cache en appuyant sur (et maintenant enfoncés) les duex boutons de la souris pendant que vous allumez la machine.

VERSION POUR PC CDROM

D:\INSTALL

à partir du répertoire Ragnaril qui a été créé, vous devez taper: RAGNAROK

Si vous ne voulez pas lire l'introduciton tapez = GAME.

Le Vieux Manuel

LES PIERRES d'OPTIONS

Lorsque le jeu a été installé et lancé, l'ordinateur fera dérouler à l'écran une démonstration du système de menus. Appuyez sur une touche quelconque lorsque vous êtes prêt à commencer le jeu. A gauche du damier, sur la table de la taverne, il y a six pierres runiques, quatre de ces pierres servent de commutateur pour les écrans de menus. Vous devez déplacer le curseur (à l'aide de votre souris ou des touches directionnelles de votre clavier) sur une pierre runique, et cliquez sur le bouton de gauche de votre souris ou appuyez sur DEL pour afficher un menu. Pour sortir d'un menu cliquez sur le bouton de droite de votre souris.

LA PIERRE D'INFORMATIONS

Cliquez sur la pierre runique portant la lettre "i" pour afficher le menu d'information. Ce menu comprend deux fenêtres : cliquez sur une d'elles pour obtenir des informations concernant l'éditeur Gametek Inc., et sur l'autre pour obtenir des informations concernant les concepteurs du jeu Imagitec.

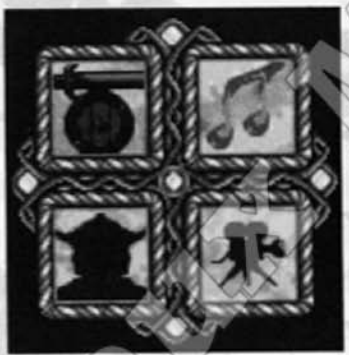
Le Vieux Manuel

LA PIERRE D'OPTIONS



Cliquez sur la pierre runique portant la lettre "O" pour afficher le menu d'Options. Ce menu permet au joueur de choisir les éléments qu'il aimerait inclure dans le jeu. Pour valider une sélection, déplacez le curseur sur l'icône appropriée et cliquez sur le bouton de gauche de votre souris.

Animation des Conflits
Change les scènes animées



Musique
Change l'option musicale.

Répétex le dernier jeu

Caméos des Adversaires
Change l'aspect physique et les dialogues des a dversaires.

Le vieux Manuel

LA PIERRE DES FICHIERS



Lorsque vous cliquez sur la pierre runique marquée du symbole d'une disquette, le menu des Fichiers sera affiché. Ce menu comprend deux icônes : Save As (Sauvegarde avec le nom ....) et Load Game (Chargement de jeu). Sous ses icônes il y a une petite fenêtre avec le texte "Quit" (retour à DOS). Les icônes de sauvegarde et de chargement de jeux, et leurs fenêtres spécifiques, sont décrites ci-dessous.

SAUVEGARDE DU JEU

Pour sauvegarder un jeu qui est en cours, vous devrez tout d'abord quitter celui-ci en appuyant sur la touche ESC. Lorsque le jeu a été terminé, choisissez la pierre des fichiers, puis choisissez l'icône de sauvegarde de jeu (la disquette avec une flèche tournée vers l'intérieur), tapez le nom que vous voulez donner au jeu que vous sauvegardez, et cliquez sur OK. Vous pouvez stocker un maximum de 12 jeux ensemble.

CHARGEMENT DU JEU

Pour recommencer un jeu que vous avez sauvegardé, choisissez la pierre des fichiers, puis choisissez l'icône de chargement de jeu (la disquette avec une flèche tournée vers l'extérieur). Une liste des jeux sauvegardés apparaîtra. Cliquez sur le jeu que vous voulez lancer puis cliquez sur OK.

Le Vieux Manuel

LA PIERRE DE JEU



Lorsque vous cliquez sur la pierre runique marquée du symbole d'un pion, le menu des Jeux sera affiché. Ce menu comprend deux grandes icônes marquées "King's Table" et "Ragnarok". Il y a une fenêtre plus petite sous ces deux icônes marquée Practice ('Pratique'.) Vous devez cliquer sur ces icônes pour joeur au jeu de votre choix, ou pour vous exercer contre les adversaires créés par l'ordinateur, c'est-à-dire les habitués de la taverne.

LE MENU DE KING'S TABLE

Le Menu de King's Table vous offre trois choix. A l'aide du curseur, vous pouvez choisir de jouer les blancs ou les noirs contre l'ordinateur, ou alors choisir l'option pour deux joueurs. Pour confirmer votre choix et lancer le jeu vous devez cliquer sur l'icône 'OK'.

LE MENU DE LA PRATIQUE (PRACTICE MENU)

Le Menu de la Pratique vous permet de jouer avec les pièces blanches ou les pièces noires. Lorsque vous avez fait votre choix, la liste du menu change, pour afficher toutes les pièces spéciales qui vous sont disponibles. Vous devez choisir dans la liste des pièces spéciales, les quatre personnages qui feront parti de votre "équipe". Une liste de ces personnages et de leurs pouvoirs spéciaux est donnée plus loin dans ce manuel.

Le Vieux Manuel

LE TOURNOI DE RAGNAROK

Cette option vous permet de commencer un nouveau tournoi ou de reprendre le tournoi au moment où vous devez confronter votre adversaire suivant. L'option 'continuer' ne fera pas reprendre un jeu en cours. Pour sauvegarder ou reprendre des jeux en cours, voir la section LA PIERRE DES FICHIERS.

LA PIERRE DE DEMONSTRATION

Cette pierre permet de choisir le menu de démonstration.



LE JEU

UNE BREVE DESCRIPTION DE RAGNAROK

Dans le jeu Ragnarok, le joueur prend le rôle d'Odin au moment où celui-ci entre dans une taverne, armé de son damier spécial, et qu'il rencontre les gens de la localité contre lesquels il veut se mesurer.

Odin découvrira que ces joueurs sont les adversaires suspects et talentueux qu'il recherchait pour tester et mettre au point ses plans. Il devra se mesurer contre chacun de ses adversaires deux fois, une fois avec les pièces blanches, une fois avec les pièces noires, afin de progresser et de rencontrer l'adversaire suivant, qui sera forcément plus puissant.

Levieux Manuel

Le damier de Ragnarok mesure 11 cases sur 11. Certaines de ces cases possèdent des symboles spéciaux, pour indiquer les endroits où seul Odin peut se rendre. Ce sont les cases des quatre coins et la case du centre. D'autres cases portent des symboles pour indiquer où les pièces spéciales doivent être mises au début du jeu.

Les pièces blanches comprennent huit pions, les "Einherjar", qui sont les réincarnations de guerriers qui se battent pour les dieux à Ragnarok. Il y a aussi Odin lui-même, et quatre pièces spéciales que le joueur doit choisir dans un menu de six alliés d'Odin. Chacune de ces pièces est dotée de certains pouvoirs spécifiques qui seront utilisés pendant le jeu. Les pièces blanches sont disposées de manière qu'Odin se trouve au milieu d'elles, au centre du damier. Il y a un total de 13 pièces blanches.

Les pièces noires comprennent 20 pions, les Géants, et quatre pièces spéciales, que le joueur doit choisir dans un menu d'êtres puissants qui se battent contre les dieux à Ragnarok. Il y a au total 24 pièces noires. Dans le jeu de Ragnarok c'est le joueur noir qui joue le premier.

UNE BREVE DESCRIPTION DE KING'S TABLE

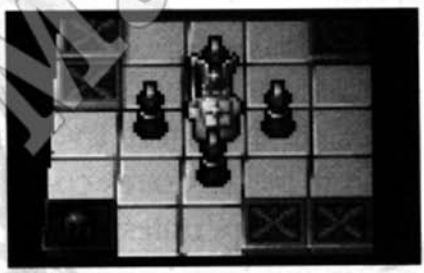
Le but et les règles du jeu 'King's Table', sont les mêmes que ceux de Ragnarok. La différence réside dans le fait que dans King's Table les joueurs ne bénéficient pas de l'assistance de pièces spéciales. Les pièces blanches comprennent Odin, assisté de 12 pions (Einherjar), les pièces noires comprennent 24 pions (Géants).

Le Vieux Manuel

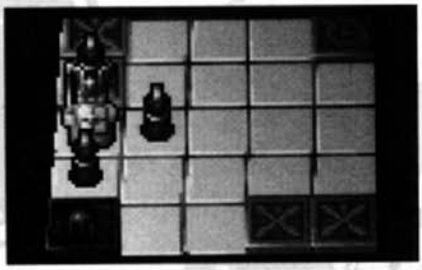
L'OBJET DU JEU

Pour gagner, chaque joueur doit suivre une stratégie différente. Le but du joueur blanc est de guider Odin de sa case de départ, au centre du damier, jusqu'à un des quatre coins. Le joueur noir doit empêcher le joueur blanc d'arriver à ses fins. Pour faire ceci, le joueur noir doit capturer Odin, ce qu'il ne peut faire qu'en suivant une des méthodes suivantes.

1. Encercler Odin de pièces noires sur quatre côtés. Les pièces noires doivent occuper les cases qui touchent la case occupée par Odin, c'est-à-dire au nord, au sud, à l'est et à l'ouest.

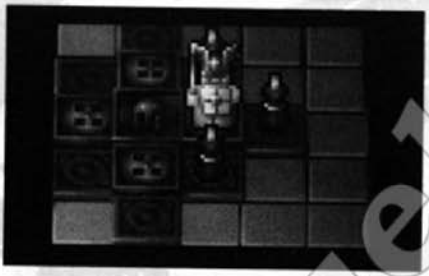


2. Encercler Odin sur les trois cases qui touchent la case occupé par Odin, lorsque celui-ci se trouve sur une case au bord du damier.



Le vieux Manuel

3. Encercler Odin sur les trois côtés avec les pièces noires, lorsque le quatrième côté est la case au centre du damier.



LE DEPLACEMENT DES PIECES DU JEU

La méthode de contrôle pour déplacer les pièces sur le damier est simple, le joueur a le choix d'utiliser soit la souris soit le clavier pour déplacer une pièce.

POUR DEPLACER LES PIECES

Faites déplacer le curseur à l'aide de la souris ou des touches directionnelles du clavier sur la case de la pièce que vous désirez déplacer, appuyez sur le bouton de gauche de la souris ou sur la touche DEL. Faites déplacer le curseur sur la case sur laquelle vous désirez mettre la pièce, et cliquez encore sur le bouton de gauche de la souris ou appuyez encore sur DEL. La pièce que vous avez choisie se mettra alors sur la case que vous avez choisie. Au cours de Ragnarok ou de King's Table des messages seront affichés à l'écran, ces messages se passent d'explication, et sont affichés pour indiquer au joueur que c'est à son tour de jouer, ou par exemple pour indiquer qu'il essaye de faire un coup interdit.

Activeux Manuel

DES FONCTIONS SUPPLEMENTAIRES

La touche "I" ou LE BOUTON DE DROITE DE LA SOURIS. Lorsque vous appuyez sur cette touche ou ce bouton, des informations seront affichées concernant la pièce indiquée par le curseur.

La touche "M" permet d'afficher une description de tous les coups légaux qu'une pièce peut effectuer.

La touche "H" permet d'afficher des suggestions concernant les coups possibles de la pièce indiquée par le curseur.

POUR PRENDRE LES PIECES ENNEMIES

Le joueur noir doit capturer Odin en l'encerclant sur quatre côtés. Une pièce est capturée lorsqu'elle est coincée entre deux pièces ennemies, à la suite d'un coup effectué par l'agresseur destiné précisément à coincer sa victime. La pièce capturée est retirée du jeu.

Le Vieux Manuel

UNE PIECE NOIRE PREND UNE PIECE BLANCHE

Cette illustration montre le joueur noir en train de déplacer un de ses géants pour tuer Vidar, à l'aide de Surt qui se trouve derrière celui-ci. Vidar sera retiré du damier.



UNE PIECE BLANCHE PREND UNE PIECE NOIRE

Cette illustration montre le joueur blanc en train de déplacer Tyr pour tuer Surt, à l'aide des Valkyries qui se trouvent derrière celui-ci. Surt sera retiré du damier.



NOTE :

Il y a deux exceptions à cette règle. Il s'agit de Tyr, une pièce blanche, et Garm, une pièce noire. Ces deux pièces doivent être encerclées sur trois côtés pour être capturées.

A chaque fois qu'une pièce est capturée pendant le jeu, une animation de la lutte est superimposée sur le damier, pour montrer la bataille que les pièces se livrent.

Le vieux Manuel

LES PIECES BLANCHES

LES ARMEES DE VALHALLA

ODIN: *Odin est le Dieu suprême des Vikings. Le créateur de toutes choses, sage mais cependant rusé et imprévisible. Il est le Dieu terrible des tempêtes et des batailles. Chef des Armées, et celui qui attribue la Victoire. Ceux qui tombent à la bataille lui appartiennent, tout comme les prisonniers de guerre, et ceux qui meurent par pendaison. Odin est la seule pièce qui peut occuper la case au centre du damier, ou les cases aux quatre coins. Il peut se déplacer horizontalement ou verticalement d'une ou deux cases. Dans 'King's Table' ses déplacements ne sont pas limités à deux cases.*



THOR: *Le Dieu de la Tonnerre, qui brandit son puissant Marteau, Mjollnir. Thor représente les intérêts des paysans et du peuple, ainsi que les guerriers. Ses caractéristiques sont sa force extraordinaire, et son immense appétit pour tout ce qui se mange ou qui se boit. Il est le plus puissant de tous les dieux. Thor est destiné à mourir dans 'la grande bataille', il peut donc, à tout moment, se déplacer d'un nombre illimité de cases vides horizontalement ou verticalement, pour se mettre sur une case occupée par une pièce ennemie et donner sa vie contre celle de la pièce ennemie. Il peut aussi être utilisé pour encercler une pièce ennemie en se mettant sur une case adjacente à celle-ci.*



Devilish Magic

FREYR: *Freyr est le Dieu de la Fertilité, et aussi un vaillant guerrier. Les sacrifices offerts à Freyr assurent la paix, l'abondance, la continuité. Il préside sur le tumulus plutôt que sur la potence, ce qui signifie qu'un lien avec la mort est établi par le contact avec les ancêtres, plutôt que par les massacres de la bataille. L'agile Dieu des Elfes peut se déplacer diagonalement dans toute direction, mais ne peut pas se déplacer horizontalement ou verticalement. Il peut traverser le damier diagonalement d'un côté à l'autre, si toutes les cases devant lui sont vides. Freyr est très utile pour lancer des attaques surprises contre un ennemi qui ne s'y attend pas.*



VIDAR: *Le fils d'Odin et de la géantesse Grid. Vidar se déplace d'une ou deux cases horizontalement ou verticalement. S'il est capturé il se réincarne. Il doit être replacé sur une case de départ, après avoir passé deux tours.*



HEIMDALL: *Heimdall est un dieu de la lumière. Il est le Gardien qui n'a pas besoin de dormir, qui réside près du Pont de l'Arc-en Ciel, et qui protège les frontières du ciel contre les géants du gel. Grâce à sa sagesse et à ses connaissances il peut se déplacer dans toutes les directions (y compris en diagonal), mais son manque de prouesse dans les combats ne lui permettent de se déplacer que d'une case à la fois.*



VALKYRIES: *Les servantes d'Odin. Les Valkyries volent à une grande vitesse. Elles doivent se déplacer de deux cases, mais peuvent voler par dessus une pièce qui se trouverait dans la première case.*



TYR: *Tyr est un dieu de la guerre et de la justice, il préside aux*



domaines de la loi et de l'ordre dans les communautés et entre les communautés sur Terre.La punition des criminels et les duels entre les champions sont sous la responsabilité de ses prêtres. Tyr est un des dieux les plus valeureux. Il perdit sa main droite lorsqu'il fut attaqué par le loup Fenrir. Il se déplace de la même manière qu'Einherjar. Cependant Tyr doit être encerclé sur trois côtés pour être capturé par une pièce ennemie.

EINHERJAR: *Les guerriers élus d'Odin, les "EINHERJAR",*



se battent chaque jour sur le champ de bataille de celui-ci. Les Einherjar ont prêté serment à Odin dans la vie et le rejoignent dans la mort. Ils existent dans un état d'intoxication permanente due aux batailles frénétiques qu'ils livrent la journée et à leurs beuveries la nuit. Ils peuvent se déplacer sur un nombre illimité de cases horizontalement ou verticalement jusqu'à ce qu'ils rencontrent une pièce ou qu'ils arrivent au bout du damier.

Le Vieux Manuel

LES PIECES NOIRES

LES FORCES DES TENEBRES

LOKI: *Beaucoup d'histoires sont racontéés au sujet de Loki le Sorcier des Mensonges. Il est le Malandrin, le Voleur, le Changeur de Formes. Il est beau mais on ne peut pas lui faire confiance, étant parfois ami parfois ennemi des autres dieux. L'esprit rusé et pervers de Loki lui permet de se déplacer diagonalement dans autant de cases qu'il le désire. Il ne peut pas se déplacer horizontalement ou verticalement.*



FENRIR: *Fenrir était un loup qui fut, en premier lieu, élevé dans Asgard, mais qui devint si énorme et si féroce que personne n'osa s'en approcher, sauf le Dieu Tyr, qui le nourrit chaque jour. Fenrir doit se déplacer de deux cases, mais peut sauter sur toute pièce qui se trouve sur la première case.*



JORMUNGAND: *Jormungand, le Serpent de Midgard, se trouve au fond de la mer profonde qui entoure Midgard. Il encercle la Terre et tient sa propre queue dans sa bouche. Il fut jeté à la mer par Odin. Jormungand, comme Thor, peut se sacrifier en se déplacant horizontalement ou verticalement sur une case*



Lovetx Manuel

occupée par une pièce ennemie, donnant ainsi sa vie contre celle de l'ennemi. Il peut aussi être utilisé pour encercler une pièce ennemie en se mettant sur une case adjacente. Il ne peut pas donner sa vie contre celle d'Odin.

SURT: *Surt, le pesant Roi des Géants du Feu de Muspellheim,*



avance à la tête de ses démons du feu qui brandissent leurs épées. Il peut se déplacer dans toute direction, mais d'une seule case à la fois.

GARM: *Garm est le chien qui protège les Portes de l'Enfer. Il*



se déplace comme les Géants mais doit être entouré sur trois côtés pour être capturé.

HYRM: *Le Capitaine du vaisseau Naglfari, Hyrm peut se*



déplacer d'une ou de deux cases horizontalement ou verticalement. Lorsque Hyrm est tué il se réincarne sur l'une des cases de départ des pièces spéciales des forces maléfiques, après avoir passé deux tours.

GEANTS: *Les pions des forces maléfiques. Ils peuvent se*



déplacer d'un nombre illimité de cases horizontalement ou verticalement jusqu'à ce qu'ils rencontrent une pièce ou qu'ils arrivent au bout du damier.

Le Vieux Manuel

REMERCIEMENTS : IMAGITEC DESIGN

Dessins :	*Dave Hall, Jolly, Colin Jackson, Stephen Lodge, Shaun McClure, Steve Slick Noake, Andy Walker*
Codage :	*Hugh Davis, Tosh*
Conception :	*Nigel Kershaw*
Musique :	*Barry Leitch, Ian Howe*

REMERCIEMENTS : GAMETEK:

Producteur :	*Rod Humble*
Directeur de production :	*Sherry Dunnigan*
Edition du manuel :	*Bobby King*
Conception du manuel :	*John Tombley*
Conception d'emballage :	*Stephen Curran et John Tombley*
Illustrations :	*Dave Exile*
Photographie :	*Dominic Marsden*
Assurance qualité :	*Bobby King et Andy Dorsch*
Calligraphie :	*Glenn Yoshiyama*
Directeur créatif :	*Stephen Curran*

Nous tenons à remercier tout spécialement Valarie Jaquish pour les longues heures qu'elle a consacrées à taper ce manuel.

Le Vieux Manuel

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fr équents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peu'vent apparaître alors m°eme que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop prés de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une piéce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Lo Wicux Manuel

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung
- Die Entwicklungsgeschichte von Ragnarok 02
- Die Sage des Odin 04

Installation 09
- IBM 09
- Amiga 10
- PC CD Rom 10

Die Optionssteine 11
- Information 12
- Optionen 12
- Dateiensicherung 13
- Spiel 14
- Demonstration 15

Durchführung des Spiels 15
- Überblick 16
- Ziel des Spieles 17
- Bewegen der Figuren im Spiel 18
- Schlagen anderer Figuren 19
- Liste der Figuren 21

Kundendienst 26

Le Veux Manuel

EINLEITUNG

ENTWICKLUNGSGESCHICHTE DES SPIELES

Die King's Table, das uralte europäische Brettspiel auf dem das Computerspiel Ragnarok basiert, kann in seinem Ursprung auf die Wikinger im Norden Europas und in Skandinavien zurückverfolgt werden. Die ersten Hinweise auf die Existenz eines Brettspieles in der Art der King's Table finden wir mit der Entdeckung von Fragmenten eines solchen Brettes in einem Grab der Eisenzeit in Dänemark, dessen Alter auf einen Zeitraum bestimmt worden ist, der ungefähr um 400 n.Chr. zu Ende ging. Uns ist bekannt, daß diese Brettspiele, die mit dem Namen "Taff" bezeichnet wurden, von den Skandinaviern auf ihren Reisen nach Island und Großbritannien mitgeführt wurden. Lateinische Manuskripte aus der Zeit um 900 n.Chr.. verweisen auf eine sächsische Version von Taff, "Hnefatafi", wobei dieses Spiel ein religiöses Motiv besaß. Ein typisches "Hnefatafi" Brett scheint aus einem Gitter aus 18 x 18 Quadraten bestanden zu haben, auf dem unterschiedliche Figuren, die aus Knochen oder Holz geschnitzt wurden, aufgestellt wurden, die die unterschiedlichen Personen in dem Spiel darstellten. Die größte und kunstvollste Figur stellte den Hnefi, den König dar, wogegen die kleineren Figuren weniger wichtige Personen darstellten. Das Ziel des Spieles war es scheinbar, die Figuren des Gegners zu schlagen, womit der Gegner geschwächt wurde, und der eigene König in der Lage war, die entfernte Seite des Brettes zu erreichen. Das Spiel der King's Table, das Sie zusätzlich zu Ragnarok ebenfalls spielen können, verwendet ein Brett mit jeweils 11 x 11 Quadraten. Wie bei den Brettspielen Dame oder Schach gibt es zwei Sätze von Figuren, jeweils in schwarz und in weiß, die

gegeneinander spielen, und von denen jede die Oberhand zu gewinnen sucht um in dem Spiel erfolgreich der Sieger zu sein. Es sind die Anordnung der Figuren auf dem Brett und die unterschiedlichen Zielsetzungen der beiden Seiten, die das Spiel die King's Table von Schach oder Dame unterscheiden. Die weißen Figuren, 13 insgesamt, werden in der Mitte des Brettes angeordnet, zusammen mit einer einzigen großen, weißen Figur, dem König, in ihrer Mitte. Die schwarzen Figuren werden jeweils aufgeteilt in vier getrennte Gruppen zu je sechs, an jeder der vier Seiten aufgestellt. Diese Figuren haben alle die gleiche Größe und besitzen keinen König. Das Ziel des Spiels
für den Spieler mit den weißen Figuren ist, den König in den sicheren Hafen einer der Ecken des Brettes zu bringen, und somit das Spiel zu gewinnen. Die schwarzen Figuren müssen dies natürlich zu verhindern versuchen. Sie erreichen ihr Ziel, indem sie den König auf vier Seiten einschließen und ihn damit bewegungsunfähig machen: damit hat dann der Spieler mit den schwarzen Figuren gewonnen.

Der Name "Ragnarok" kommt aus dem Altnordischen und bezieht sich auf einen Zeitpunkt in der Mythologie der Nordländer, in der sich die Götter und ihre Bataillone sammeln, um an einer gewaltigen, apokalyptischen Schlacht teilzunehmen. Diese Schlacht stellt die endgültige Entscheidung in der Geschichte der Erde und des Himmels dar, und ist die Art und Weise, in der die Welt von allem Bösen und Ungerechten befreit wird, um den Weg für die Erschaffung einer neuen und besseren Welt freizumachen.

Odin wurde von Träumen der schrecklichsten Verwüstung und des Mordens geplagt. Wenn er von seinem Thron Hlidskjalf auf die Welt hinunterblickte, konnte er beobachten, was mit Midgard geschah, und ahnte etwas von dem, was jene befallen würde, die in Asgard verweilten.

Auf der gesamten Erde hatte der Winter Einzug gehalten und zog seinen Würgegriff immer fester zu. Der Boden wurde von den Frösten eisenhart gefroren, und nichts konnte mehr wachsen. Die bitterkalten Winde waren wie scharfe Messerklingen und Speerspitzen, die jung und alt gleichermaßen niedermähten. Überall streiften hungrige Wölfe umher, und warteten furchtlos sogar vor den Methallen der größten Krieger, um jene davonzutragen, die es wagten sich nach draußen zu begeben.

Isoliert, am Verhungern und völlig demoralisiert, begannen die Menschen gegen die Götter zu hadern. Gemeinschaften, die ihre Hoffnung verloren und Ihren Glauben und ihre Werte anzuzweifeln begannen, wendeten sich gegen ihre eigenen Mitglieder und ließen ihre Angst und ihre Frustrationen in wilden und unnatürlichen Handlungen aus.

Odin sah all dies und meditierte über seine Träume nach. Er ahnte, daß die Schicksale von Asgard und Midgard unauflösbar miteinander verbunden waren. Im Geheimen machte er sich auf den Weg an den Fuß von Yggdrasil, und befragte dort den Kopf von Mimir. Er trank in langen Zügen an der Quelle seines Onkels,

um dadurch erneut in die Zukunft blicken zu können. Nach einiger Zeit begann der Kopf von Mimir zu sprechen, aber seine Stimme war nur undeutlich zu vernehmen. Flüsternd ertönten seine Worte, wie der Wind, der in den Ästen der Weltesche rauscht. Die Rede von Mimir war nur unvollständig zu vernehmen, aber das Wasser aus der heiligen Quelle gab Odin die Weisheit, alles zu verstehen, indem es dem Gott in seinen Gedanken Bilder zu zeigen begann.

In eine Trance versetzt erinnerte er sich daran, wie er einst neun Tage lang, von einem Speer durchbohrt, in den Ästen von Yggdrasil gehangen hatte, um das Wissen um die geheiligten Runen zu gewinnen. Vor seinem inneren Auge wurde ihm bewußt, daß er als Schamane die Kraft hatte, alle Dinge und alle Ereignisse in der Form lesen zu können, als wären es Runen, und magische Symbole an den Orten geschrieben zu sehen, an denen andere Geschöpfe keine erkennen konnten.

Aus diesen Zeichen würde er die Zukunft lesen können.

Er sah wieder jene Bilder, wie er sie von Hlidskjalf erblickt hatte, hoch oben über der Welt. Nach Zeichen suchend, starrte er auf die Risse in der gefrorenen Erde, auf die roten Blutflecken auf dem Eis, auf die tanzenden Flammen und den Rauch, auf die Fußabdrücke, die die eilenden Wölfe im Schnee hinterlassen hatten.

Es schien ihm, als ob alle Dinge mit einer Stimme über die letzte Götterdämmerung sprächen, dem Ende aller Dinge im Himmel und auf der Erde. Alle Straßen führten nach Ragnarok

und endeten danach in einem Nichts.
Dieses Geschehen beunruhigte Odin sehr und er war von Angst erfüllt. Er suchte nach einer Möglichkeit, um der gewaltigen Zerstörung zu entkommen, und vielleicht sogar sein Schicksal zu überlisten, wenn er einen Weg dazu fand. Er schaute erneut über die Erde hinweg und reiste dann unsichtbar durch die Welt der Geister, aber umsonst. Es gab kein einziges Zeichen, das dem widersprochen hätte, was bereits vorhergesagt worden war.

In seiner Listigkeit entschloß sich Odin daraufhin in die Gestalt eines Menschen zu schlüpfen und in Midgard auf die Reise zu gehen, wie er es in der Vergangenheit schon so oft getan hatte. Dort würde er jene, denen er begegnen würde, genau beobachten und würde versuchen, sie und ihre Handlungen zu lesen, als ob es sich um Runen handelte. Sicher würden bestimmte Verhaltensmuster zum Vorschein kommen und in ihrer geheimen Sprache zu ihm sprechen. Dann würde er erfahren wie die Zukunft sich in dieser und in allen anderen Welten gestaltete. Auf diese Weise würde er einen Weg finden, um seinem Schicksal in Ragnarok zu entrinnen.

Er wußte, daß er, um all dieses erreichen zu können, eine Methode würde entwickeln müssen, mit deren Hilfe er jeden beliebigen Sterblichen anziehen und lange genug festhalten könnte, um ihn genau zu beobachten, und dann die Entscheidung über die Bedeutung ihrer Handlungen zu fällen.

Er konnte seinen eigenen Zauber nicht verwenden, um

Heidnix Verlag

die Menschen festzuhalten, da diese Einmischung gerade jene Kräfte stören würde, die er zu beobachten wünschte, jenen komplizierten und stürmischen Fluß, der die Leben der Menschen mit sich trug wie der Wind einen Vogel. Jede kleinste Bewegung der Menschen, fort von den ihnen vorbestimmten Schicksalswegen würde dafür sorgen, daß sich ihre Handlungen verändern und umwandeln würden. Die Zeichen, die er daraus würde lesen können, wären daher falsch. Selbst die sanfteste Brise berührt die Schwingen der Vögel, und die leichteste Bewegung einer einzigen Feder im Fluge bedeutet den Unterschied zwischen dem offenen Himmel und den Fängen des Wolfes.

So geschah es also, daß der listige Gott ein wundersames Spiel aus Strategie und Können entwickelte, um es mit denen zu spielen, denen er begegnen würde. Auf einem flachen Brett, wie eine weite Ebene anmutend, sollten Figuren, die die Götter und ihre Gegner darstellten hin und her bewegt werden, eine jede Figur nach ihrer Natur. In der Mitte des Brettes stand der König, Odin selber, durch seine Mitkämpfer geschützt vor den Angriffen.

Das ganze Spiel basierte auf dem Überleben oder der Zerstörung des Königs. Daher würde das Bewußtsein eines jeden Spielers zu jedem Zeitpunkt auf Odin gerichtet sein, und ihre Aufmerksamkeit gewonnen und festgehalten werden, wie in einem Traumzustand. Bereitwillig würden sie als ein Instrument des Himmels ihrem Gott dienlich sein, indessen er so seine Rettung zu erkunden suchte.

Le Roux Manuel

Er wählte sorgfältig eine Vielzahl unterschiedlicher Arten von Menschen aus, um ihre unterschiedlichen Weisen mit dem Spiel umzugehen zu beobachten und daraus seine Schlüsse zu ziehen. Jeder Spielausgang ermöglichte ihm eine neue Einsicht. Im Verlauf vieler gespielter Spiele, würde die Summierung der Siege oder Niederlagen sicher das wirkungsvollste Zeichen dafür sein, wie er die kommende Zerstörung am besten würde überleben können.

Nachdem er sich auf diese Art vorbereitet hatte, flog Odin heimlich in der Gestalt eines Raben auf die Erde hinunter, und nahm dort menschliche Gestalt an.

Er reiste über das zugefrorene Land, bat bei jenen, die er auf seiner Reise antraf, um Nahrung und Übernachtung und lud sie ein sein Spiel mit ihm zu spielen. Selbst in jenen dunklen Zeiten der Angst und der Gewalt, gab es immer noch viele Menschen die willens waren, sich mit einem Fremden zu unterhalten, ihm ihre Gastfreundschaft anzubieten und ihm in einem Wettkampf gegenüber zu sitzen, in deim keine Waffen zum Einsatz kamen, und bei dem kein Blut vergossen wurde.

Nach langer Zeit und vielen gespielten Spielen, glaubte Odin eine Strategie gefunden zu haben, mit der er vielleicht sein Schicksal würde besiegen können. Er kehrte nach Asgard zurück und stellte sich unwissend ob der Dinge, die da kommen sollten. Er verwendete sein geheimes Wissen, um mit seiner Rettung zu beginnen und bereitete sich auf die Götterdämmerung in Ragnarok vor.

Le Viet Manuel

INSTALLATION

Ob Sie vorhaben Ragnarok auf einem PC, einem Amiga einem Atari ST oder einem CD Rom zu installieren, die Anweisungen für das Laden sind in jedem Fall in jedem Format einfach zu befolgen.

IBM PC VERSION

Installation auf der Festplatte: Schieben Sie Diskette A ein und tippen A:\ INSTALL Von dem RAGNAROK Verzeichnis aus, das Sie auf Ihrer Festplatte erstellt haben geben Sie RAGNAROK ein. Falls Sie das Spiel spielen wollen und die Einleitung umgehen wollen geben Sie GAME ein.

HINWEIS:

Um Ragnarok auf Ihrem PC ungehindert und problemlos laufen zu lassen benötigen Sie mindestens 590 K ihrer 640 Grundspeicher-kapazität. Falls in Ihrem System weniger als 590 zur freien Verfügung stehen, müssen Sie das Spiel jedesmal von einer Systemdiskette aufrufen. Gehen Sie dabei nach den folgenden Schritten vor:

I. Erstellen Sie eine Systemdiskette

a: Tippen Sie bei c:\>**cd\dos** ein.

b. Schieben Sie eine neue Diskette in Laufwerk **a** ein.

c: Tippen Sie **format a:/** ein.

Le Viel Manuel

2. Kopieren Sie die Zeile von der autoexe.bat Datei auf Ihr Laufwerk **c**, mit der Ihr Maustreiber in eine autoexe.bat Datei auf Ihrer neuen Systemdiskette geladen wird. In Ihrem DOS Handbuch finden Sie die Anweisungen zur Erstellung und Bearbeitung einer autoexe.bat Datei.
3. Fahren Sie den PC mit der eingeschobenen Systemdiskette in Laufwerk a neu hoch.
4. Schalten Sie auf Laufwerk c, indem Sie c: eingeben.
5. Gehen Sie anschließend in das RAGNAROK Verzeichnis, indem Sie cd \ ragnarok eingeben.
6. Laden Sie das Spiel in den Computer indem Sie ragnarok tippen oder überspringen Sie die Einleitung, indem Sie game eingeben.

AMIGA VERSION

Schieben Sie die Diskette A ein: drücken sie < Fl > für Einleitung ,< F2 > für die Installation auf der Festplatte. Um das Spiel zu spielen, schieben Sie Diskette B ein.

- Um die Königstafel (Kings Table) auf Ihrem Al200 laufen zu lassen, müssen Sie den Cache-Speicher ausschalten, indem Sie
- eingach beide Maustasten heruntergedrückt halten, während das
- Gerät eingeschaltet ist

PC CD ROM VERSION

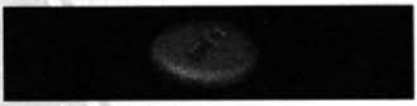
- D:\INSTALL
- In dem erstellten Ragnarok Vaerzeichnis geben Sie:
- RAGNAROK ein.
- Falls Sie das Einleitungspiel umgehen wollen, geben Sie: GAME ein.

Le Viet Manuel

DIE OPTIONSSTEINE

Sobald das Spiel installiert und geladen ist, kann der Spieler auf dem Bildschirm eine Computer gesteuerte Demonstration des Menüsystems sehen. Drücken Sie eine beliebige Taste, wenn Sie mit dem Spiel beginnen wollen. Auf der linken Seite neben dem Spielbrett, befinden sich auf dem Tisch in der Taverne sechs Runensteine, von denen vier als Schalter für die Spielmenümasken verwendet werden. Indem Sie den Cursor (mit der Maus oder den Cursortasten auf der Tastatur) über einen Runenstein hinweg ziehen, erscheint, wenn Sie die linke Maustaste anklicken oder die Entfernen (Delete) Taste drücken, ein Menü. Falls Sie sich aus dem Menü herausschalten wollen, müssen Sie die rechte Maustaste drücken.

DER INFORMATIONSSTEIN



Wenn Sie den Runenstein mit dem Buchstaben "i" anklicken, wird das Informationsmenü aufgerufen. Dieses Menü besteht aus zwei Fenstern: wenn Sie das eine Fenster anklicken, erscheint Information zum Herausgeber Gametek, Inc. Im anderen Fenster finden Sie Informationen zum Designer des Spiels, Imagitec, aufgelistet.

Le Wiki du Manuel

DER OPTIONSSTEIN



Wenn Sie den Runenstein mit dem Buchstaben "O" anklicken, wird das Optionenmenü aufgerufen. Wie es das Spiel schon andeutet, ermöglichst es dieses Menü dem Spieler / der Spielerin eine Auswahl der Elemente zu treffen, die er / sie in das Spiel mit einbringen möchte. Wenn Sie den Cursor über dieses Zeichen ziehen und die linke Maustaste drücken, rufen Sie das Menü auf.

Zeichentrick bilder vom Kampf

Schaltet zwischen den Zeichentrickbildern hin und her



Musik

Schaltet die Option Musik an und aus

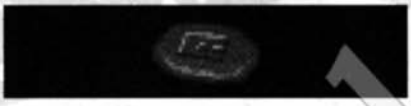
Letztes Spiel wiederholen

Abbilder der Gegner

schaltet zwischen den Erscheinungs-bildern und den Aussagen der Gegner him und her

Le vie Manuel

DER DATEIENSTEIN



Wenn Sie den Runenstein mit einem Diskettensymbol anklicken, wird das Dateimenü aufgerufen.
Dieses Menü besteht aus zwei Befehlssymbolen: Speichern unter (Save As) und Spiel laden (Load Game). Unterhalb dieser beiden Symbole befindet sich ein kleines Fenster mit dem Text: "Beenden (Quit) (Exit zu DOS). Die Funktionen der Speichern unter und Spiel laden Symbole und ihrer entsprechenden Fenster sind nachfolgend beschrieben.

SPIEL SPEICHERN

Um ein Spiel, das gegenwärtig im Gang ist, zu speichern müssen Sie sich zunächst aus dem Spiel herausschalten, indem Sie die Escape Taste betätigen. Sobald das Spiel beendet ist, können Sie den Dateistein anklicken und dann das Spiel Speichern Bild anwählen (die Diskette mit dem nach innen zeigenden Pfeil). Geben Sie den Namen ein, unter dem Sie das Spiel speichern möchten und klicken anschließend den Befehl OK an. Sie können zu jedem Zeitpunkt bis zu zwölf Spiele gleichzeitig gespeichert haben.

SPIEL LADEN

Um ein gespeichertes Spiel wieder aufzurufen, klicken Sie zunächst den Dateienstein an und wählen dann das Spiel laden Bild an (die Diskette mit dem nach außen zeigenden Pfeil). Eine Liste aller gespeicherten Spiele erscheint daraufhin auf dem Bildschirm. Klicken Sie das Spiel an, das Sie aufrufen wollen und klicken anschließend den Befehl OK an.

ReviewManual

DER SPIELSTEIN



Wenn Sie den Runenstein mit einem Spielfigursymbol anklicken, wird das Spielemenü aufgerufen. Dieses Menü besteht aus zwei großen Symbolen, die jeweils mit "Königstafel" (King's Table) und "Ragnarok" gekennzeichnet sind. Unterhalb dieser beiden Symbole befindet sich ein kleineres Fenster mit der Bezeichnung "Practice" (Übung). Wenn Sie eines dieser Symbole anklicken, gelangen Sie in das Spiel Ihrer Wahl, oder Sie haben die Möglichkeit, gegen einen der in dem Computer einprogrammierten Gegner, Einheimische aus der Taverne, die Spiele zu üben.

DAS MENÜ THE KING'S TABLE

Das Menü die King's Table bietet dem Spieler drei Auswahlmöglichkeiten an. Mit dem Cursor kann der Spieler auswählen, ob er mit den weißen oder den schwarzen Figuren gegen den Computer spielen möchte, oder ob er sich für ein Zwei-Spieler Spiel entscheiden möchte. Die jeweilige Wahl wird durch das Anklicken des "OK" Symbols bestätigt: durch diesen Befehl wird der Spieler direkt in das ausgewählte Spiel geschaltet.

DAS ÜBUNGSMENÜ

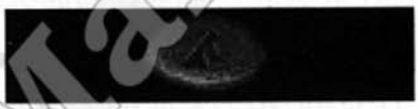
In dem Übungsmenü kann der Spieler auswählen, ob er mit den weißen oder den schwarzen Figuren spielen will. Sobald die Wahl getroffen worden ist, wechselt die Liste in der Menümaske und gibt sämtliche Figuren an, die dem Spieler zur Verfügung stehen. Der Spieler muß aus der Liste der besonderen Figuren die vier auswählen, die er benötigt um sein "Team" zu vervollständigen. Eine Liste dieser Figuren und ihrer besonderen Fähigkeiten wird später in diesem Handbuch aufgeführt.

Review Manual

DAS RAGNAROK TURNIER

Dieser Befehl gibt Ihnen die Möglichkeit, ein neues Turnier zu beginnen oder mit dem Turnier an dem Punkt fortzufahren, an dem Sie Ihrem nächsten Gegner gegenüberstehen. Mit diesem Befehl können Sie kein Spiel an dem Punkt wieder aufnehmen, an dem Sie es unterbrochen haben. Um Spiele zu speichern, die Sie zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen wollen, wenden Sie sich an den Abschnitt unter der Überschrift DER DATEISTEIN.

DER DEMONSTRATIONSSTEIN



Dieser Stein ruft das Demonstrationsmenü auf.

DURCHFÜHRUNG EINES SPIELS

ÜBERBLICK ZU RAGNAROK

In dem Spiel Ragnarok übernimmt der Spieler die Rolle des Odin, zu dem Zeitpunkt an dem er eine Gastschenke mit seinem besonderen Brett betritt und die einheimische Bevölkerung trifft, gegen die er spielen wird.

Odin wird erkennen, daß diese Spieler genau jene zweifelnden und talentierten Gegner sind, die er zu prüfen sucht, um seine Pläne zu inspirieren. Er wird mit jedem der Menschen zweimal spielen müssen, einmal mit den weißen Figuren und einmal mit den schwarzen, um Fortschritte beim Lernen zu machen und gegen den nächsten Gegner mit einem größeren Können antreten zu können.

Das Ragnarok Brett mißt 11 mal 11 Quadrate. Einige von ihnen haben besondere Zeichen, um anzuzeigen, daß nur Odin auf ihnen landen darf. Es handelt sich hierbei um die vier Ecken und um das mittlere Quadrat. Andere gekennzeichnete Quadrate zeigen an, wo die besonderen Figuren mit dem Spiel beginnen.

Die weißen Figuren bestehen aus acht Spielfiguren, die "Einherjar", bei denen es sich um wiedergeborene Krieger handelt, die für die Götter in Ragnarok kämpfen. Außerdem gibt es eine Figur, die Odin selber darstellt und vier weitere besondere Figuren, die der Spieler aus einem Menü von sechs Kampfgefährten Odins auszuwählen hat. Jede dieser Figuren besitzt bestimmte Kräfte, die es auszunutzen gilt. Die weißen Figuren werden, mit Odin in ihrer Mitte, im Zentrum des Brettes aufgebaut. Die weiße Seite besitzt insgesamt 13 Mitglieder.

Die schwarzen Figuren bestehen aus 20 Spielfiguren, den Riesen, und aus vier besonderen Figuren, die der Spieler wiederum aus einem Menü von Gestalten mit übernatürlichen Kräften, die im Kampf gegen die Götter von Ragnarok stehen, auszuwählen hat. Die schwarze Seite besitzt insgesamt 24 Figuren. Im Spiel Ragnarok ist es immer die schwarze Seite, die den ersten Zug hat.

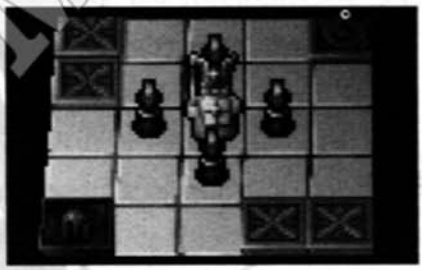
ÜBERBLICK ZU DER KING'S TABLE

In dem Spiel Die King's Table sind das Ziel und die Regeln die gleichen wie bei Ragnarok. Der Unterschied zwischen den beiden Spielen besteht darin, daß es in der King's Table keine besonderen Figuren für die weiße oder die schwarze Seite gibt. Die Figuren der weißen Seite bestehen aus Odin und 12 (Einherjar) Spielfiguren. Die Figuren der schwarzen Seite bestehen aus 24 (Riesen) Spielfiguren.

DAS ZIEL DES SPIELES

Jede Seite besitzt ein anderes Ziel, um das Spiel zu gewinnen. Das Ziel der weißen Seite besteht darin, Odin so von seinem Start-quadrat in der Mitte des Brettes zu bewegen, daß er eines der sicheren Häfen in einer der vier Ecken des Brettes erreichen kann, und damit das Spiel gewinnt. Logischerweise ist es das Ziel der schwarzen Seite, die weiße Seite daran zu hindern, ihr Ziel zu erreichen. Um dies bewerkstelligen zu können, muß die schwarze Seite die Figur von Odin einfangen, was sie nur auf eine der folgenden Weisen tun kann:

I. Völliges Einschließen von Odin auf allen vier Seiten durch schwarze Figuren. Die schwarzen Figuren müssen sich auf allen Quadraten befinden, die sich direkt an das Quadrat anschließen, auf dem sich Odin gegenwärtig befindet, d.h. im Sinne von Nord, Süd, Ost und West.

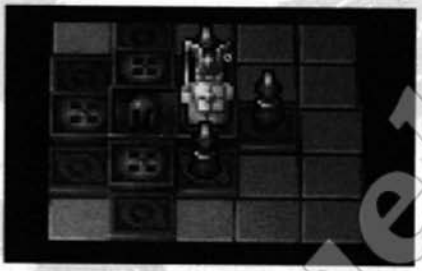


2. Das Einkreisen von Odin auf den verbleibenden drei, direkt anschließenden Quadraten, wenn Odin sich auf einem Quadrat am Rand des Spielbrettes befindet.



Le Viet Manuel

3. Einkreisen von Odin mit schwarzen Figuren auf drei Seiten, wenn es sich bei der vierten Seite um das mittlere Quadrat des Spielbrettes handelt.



ZIEHEN VON FIGUREN IN DEM SPIEL

Die Steuerungsweise zum Bewegen der Figuren auf dem Spielbrett ist problemlos: der Spieler hat die Wahl, entweder die Maus oder die Tastatur zu verwenden, um einen Zug auszuführen.

ZIEHEN DER FIGUREN

Bewegen Sie den Cursor (mit Hilfe der Maus oder der Cursortasten auf der Tastatur) auf das Quadrat der Figur, die Sie bewegen wollen: drücken Sie die linke Maustaste herunter oder betätigen Sie die Entfernen (Delete) Taste. Bewegen Sie den Cursor auf das Quadrat, auf das Sie ihre Figur setzen möchten und klicken wiederum die linke Maustaste an oder betätigen die Entfernen (Delete) Taste. Ihre ausgewählte Figur zieht jetzt in die neue Stellung. Während Sie Ragnarok oder Die King's Table spielen, erhalten Sie jeweils auf dem Bildschirm Aufforderungen. Diese Meldungen erklären sich durch ihren Inhalt selbst, und sollen dem Spieler anzeigen, wenn er oder sie jeweils am Zug ist, oder zum Beispiel einen unerlaubten Zug ausgeführt hat.

Levelux Manuel

ZUSÄTZLICHE FUNKTIONEN

"I" Taste oder RECHTE MAUSTASTE: Wenn Sie diese Taste oder Maustaste drücken, erhalten Sie Informationen zu der Figur, auf der sich der Cursor gegenwärtig befindet.

"M" Taste: Sie zeigt dem Spieler alle erlaubten Züge an, die die Figur jeweils machen darf.

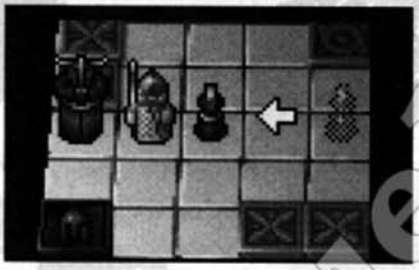
"H" Taste: Hilft dem Spieler, indem sie Vorschläge zu einem möglichen Zug jener Figur, auf der sich der Cursor gegenwärtig befindet, anzeigt.

SCHLAGEN ANDERER FIGUREN

In der gleichen Weise, in der der schwarze Spieler versuchen muß, Odin einzufangen, indem er ihn auf allen vier Seiten einkreist, erfordert die Methode des Schlagens der gegnerischen Figuren und Entfernen vom Spielbrett, daß das Opfer auf zwei Seiten von zwei Figuren des Gegners eingekreist ist. Diese Einkreisung muß vom Gegner aktiv herbeigerufen worden sein, der eine seiner Figuren bewegen muß, um die gegnerische Figur einzukreisen.

Le Vieux Manuel

SCHWARZ SCHLÄGT WEISS



In dem folgenden Bild bewegt Schwarz einen seiner Riesen, um Vidar mit Hilfe von Surt auf der anderen Seite zu töten. Vidar würde daraufhin vom Spielbrett entfernt werden.

WEISS SCHLÄGT SCHWARZ



In dem folgenden Bild bewegt Weiß Tyr, um Surt mit Hilfe von der Walküre auf der anderen Seite zu töten. Surt würde daraufhin vom Spielbrett entfernt werden.

HINWEIS:

Es gibt für diese Regel zwei Ausnahmen. Es handelt sich hierbei um Tyr, einer weißen Figur und Garm, einer schwarzen Figur. Diese beiden Figuren müssen auf drei Seiten eingekreist sein, bevor sie geschlagen sind.

Jedes Mal, wenn eine Figur während des Spieles geschlagen wird, wird ein Zeichentrickbild des Kampfes in das Hauptspielbrett eingeblendet; hier werden die Figuren im tatsächlichen Kampf gezeigt.

Levieux Manuel

DIE WEISSEN FIGUREN

DIE ARMEEN AUS WALHALLA:

ODIN: *Er ist der oberste Gott der Nordländer, der Schöpfer aller Dinge, weise aber listig und unberechenbar. Er ist der schreckliche Gott der Stürme und der Kriege, der Führer der Horden und der Geber der Siege. Jene, die im Kampfe fallen, gehören ihm, ebenso wie Kriegsgefangene und jene, die durch Hängen umkommen. Odin ist die einzige Figur, die auf das mittlere Quadrat oder die vier Ecken des Spielbretts gesetzt werden darf. Er kann jeweils ein oder zwei Quadrate weit gezogen werden, entweder in senkrechter oder horizontaler Richtung. In dem Spiel Die King's Table ist er nicht auf zwei Quadrate pro Zug beschränkt.*



THOR: *Er ist der Gott des Donners und Führer des gewaltigen Hammers, Mjollnir. Thor vertritt die Interessen der Bauern und des gewöhnlichen Volkes ebenso, wie die der Krieger. Zu seinen Eigenschaften gehören seine gewaltige Stärke und sein immenser Appetit auf Essen und Trinken. Er ist der stärkste aller Götter. Thor ist es beschieden, in dem großen Kampf zu sterben und kann daher zu jedem Zeitpunkt eine beschränkte Anzahl von freien Quadraten in waagerechter oder senkrechter Richtung ziehen und auf ein Quadrat gesetzt werden, auf dem sich eine gegnerische Figur befindet, und somit sein Leben gegen das der gegnerischen Figur eintauschen. Er kann außerdem dazu verwendet werden, eine gegnerische Figur zu umkreisen, indem er auf ein anliegendes Quadrat gesetzt wird.*



Leviathan Medien

WALKÜREN: *Sie sind Odins Dienerinnen und fliegen mit hoher Geschwindigkeit durch die Lüfte. Sie müssen zwei Quadrate weit bewegt werden, aber sie dürfen über jede Figur, die sich auf dem ersten Quadrat befindet, hinwegspringen.*



VIDAR: *Er ist der Sohn von Odin und der Riesin Grid und bewegt sich jeweils ein oder zwei Quadrate weit in waagerechter oder senkrechter Richtung. Falls er geschlagen wird, wird er nach zwei Spielzügen wiedergeboren und wird wieder auf einem Startquadrat aufgestellt.*



HEIMDALL: *Heimdall ist ein Gott des Lichtes. Er ist der Wächter, der keinen Schlaf benötigt und neben der Regenbogenbrücke wohnt, von wo aus er die Grenzen des Himmels gegen die Riesen des Frostes beschützt. Seine Weisheit und sein Wissen ermöglichen es ihm, in jede Richtung zu ziehen (sogar diagonal), aber sein Mangel an Kampfgeschick zwingen ihn dazu, bei jedem Spielzug jeweils nur ein Quadrat weit zu ziehen.*



FREYR: *Freyr ist der Gott der Fruchtbarkeit und außerdem ein gewaltiger Krieger. Opfer, die Freyr dargebracht werden sichern einem ewigen Frieden, Überfluß und Beständigkeit. Er herrscht über einem Grabhügel, statt über einem Galgen, um seine Verbindung mit dem Tode durch seinen Kontakt mit den Ahnen anzuzeigen, im Gegensatz zu dem Abschlachten im Kampfe. Dieser gewandte Herr der Elfen kann diagonal in jeder Richtung bewegt werden, kann jedoch nicht senkrecht oder waagerecht gezogen werden. Er kann diagonal über das gesamte Spielfeld gezogen werden, falls der Weg frei ist. Freyr ist ausgezeichnet für hinterhältige Angriffe auf ahnungslose Gegner geeignet.*



Lehrerexemplar

TYR: *Tyr ist ein Gott des Krieges und der Gerechtigkeit, der über Gesetz und Ordnung herrscht, sowohl innerhalb der verschiedenen Gesellschaften auf der Erde, als auch im Verkehr zwischen ihnen. Die Bestrafung von Verbrechern und die Duelle zwischen den Meistern obliegt der Verantwortung seiner Priester. Tyr ist einer der mutigsten Götter. Er hat sein rechte Hand an den Wolf Fenrir verloren. Seine Spielzüge sind dieselben wie die von Einherjar. Tyr muß jedoch von drei Seiten eingeschlossen werden, um vom Gegner geschlagen werden zu können.*



EINHERJAR: *Jeden Tag ritten die von Odin ausgewählten Krieger, die "Einherjar" in den Kampf auf Odins Schlachtfeld. Die Einherjar hatten sich im Leben bedingungslos Odin verschworen: im Tode mit ihm vereint, lebten sie in einem beständigen Zustand der Trunkenheit durch die Raserei des Kampfes bei Tag und die wilden Trinkgelage bei Nacht. Sie können eine unbegrenzte Zahl an Quadraten in waagerechter und senkrechter Richtung gezogen werden, bis sie auf eine andere Figur treffen, oder die Kante des Spielfeldes erreicht haben.*



DIE SCHWARZEN FIGUREN

DIE MÄCHTE DER FINSTERNIS

LOKI: *Über Loki, den Zauberer der Lügen wurden viele Sagen erzählt. Er ist der Betrüger, der Dieb, der Gestaltenveränderer. Er ist gut aussehend, aber es ist ihm nicht zu trauen, da er manchmal Freund und manchmal Feind der anderen Götter ist. Lokis verdrehte Verschlagenheit*



ermöglicht es ihm, sich diagonal in jeder Richtung jede beliebige Anzahl von Quadraten zu bewegen. Er kann jedoch weder in waagerechter noch in senkrechter Richtung gezogen werden.

FENRIR: *Fenrir war ein Wolf, der zunächst in Asgard aufwuchs,*



dann jedoch so riesengroß und so wild wurde, daß niemand sich ihm zu nähern wagte, außer einem Gott namens Tyr, der ihn jeden Tag fütterte. Fenrir muß zwei Quadrate weit gezogen werden, aber er darf über jede Figur, die sich auf dem ersten Quadrat befindet, hinwegspringen.

JORMUNGAND: *Jormungand, die Midgard Schlange ruht in der*



tiefen See, die Midgard umschließt. Sie umschlingt die Welt, und beißt sich dabei in ihren eigenen Schwanz. Sie wurde von Odin hierher geschleudert. Jormungand kann sich, wie Thor, selber opfern, indem sie in waagerechter oder senkrechter Richtung auf ein bereits besetztes Quadrat zieht, und ihr Leben für das ihres Gegners eintauscht. Sie kann außerdem dazu verwendet werden, eine gegnerische Figur zu umkreisen, indem sie auf ein anliegendes Quadrat gesetzt wird. Jormungand kann ihr Leben nicht gegen das Leben Odins eintauschen.

SURT: *Surt, der schwerfällige König der Feuerriesen von*



Muspellheim, reitet daher an der Spitze seiner Feuerdämonen, mit ihren glänzenden Schwertern. Er kann sich in jeder Richtung bewegen, allerdings jeweils nur ein Quadrat weit.

Drivethrurpg.com

GARM: *Garm ist der Hund, der das Tor zur Hölle hütet. Garm hat die gleichen Spielzüge wie die Riesen, muß jedoch von drei Seiten eingeschlossen werden, um vom Gegner geschlagen werden zu können.*



HYRM: *Hyrm ist der Kapitän des Schiffes Naglfari und kann jeweils ein oder zwei Quadrate weit entweder in waagerechter oder senkrechter Richtung reisen. Wenn Hyrm getötet wird, wird er nach zweimaligem Aussetzen, wiedergeboren, und zwar auf einem der Startquadrate für die besonderen Figuren der Mächte der Finsternis.*



RIESEN: *Sie stellen die normalen Spielfiguren der Mächte der Finsternis dar. Sie können in waagerechter oder senkrechter Richtung eine beliebige Anzahl von Quadraten weit gezogen werden, bis sie auf eine andere Figur treffen, oder die Kante des Spielfeldes erreicht haben.*



Le Vieux Manuel

IMAGITEC DESIGN ANERKENNUNG

Grafik: *Dave Hall, Jolly, Colin Jackson, Stephen Lodge Shaun McLure, Steve Slick Noake, Andy Walker*

Kodierung: *Hugh Davis, Tosh Nigel Kershaw Harry Leitch, Jan Howe*

GAMETEK ANERKENNUNG

Produzent: *Rod Humble*
Produktionsleiter: *Sherry Dunnigan*
Manuelle Bearbeitung: Bobby King
Manueller Entwurf: *John Tombley*
Verpackungsentwurf: *Stephen Curran und John Tombley*
Grafik Isolierung: *Dave Exile*
Photographie: *Dominic Marsden*
Qualitätssicherung: *Debby King und Andy Dorsch*
Kalligraphie: *Glenn Yoshiyama*
Kreativer Direktor: *Stephen Curran*

Ein besonderer Dank gilt Valarie Jaquish für die endlosen Stunden an der Schreibmaschine, die für die Herstellung dieses Handbuches vonnöten waren.

Le Vieux Manuel

GUIDA PER L'UTENTE
ELENCO DEI CONTENUTI

Introduzione 02
- Storia di Ragnarok 02
- Racconto di Odino 04

Installazione 09
- IBM 09
- Amiga 10
- Atari 10

Le Pietre delle Opzioni 11
- Informazioni 11
- Opzioni 12
- Salvataggio file 13
- Gioco 14
- Dimostrazione 15

Gioca 15
- Visione Generale 16
- Obiettivo del gioco 17
- Spostare i pezzi 18
- Prendere i pezzi 19
- Elenco dei personaggi 24

Aiuto 26

Le Vieux Manuel

INTRODUZIONE

CENNI STORICI SUL GIOCO

La Tavola del Re, l'antico gioco da tavola dal quale trae spunto il nostro gioco per computer, risale addirittura ai popoli Vichinghi dell'Europa del Nord e della Scandinavia. Le prime tracce dell'esistenza di un gioco simile alla Tavola del Re furono scoperte in Danimarca proprio con il ritrovamento di alcuni frammenti di un tabellone da gioco all'interno di una tomba risalente all'Età del Ferro, la cui data è compresa nel periodo terminato verso il 400 A.D. E' noto che questi tabelloni da gioco chiamati "taff" furono introdotti dai popoli scandinavi durante i loro viaggi in Islanda e Gran Bretagna. Dei manoscritti latini risalenti circa al 900 A.D si riferiscono ad una versione sassone di taff, chiamata "Hnefatafi", un gioco con tema religioso. Un tabellone tipico di "Hnefatafi" pare fosse composto da una griglia di quadrati dalle dimensioni di 18 per 18 sui quali venivano sistemati i diversi pezzi intagliati in legno o osso per rappresentare i vari personaggi del gioco. Il più grande ed adorno di tali personaggi era Hnefi, il Re, insieme ai pezzi più piccoli che rappresentavano i personaggi meno importanti. Lo scopo del gioco sembrerebbe essere quello di impadronirsi dei personaggi rivali indebolendo così l'avversario e permettendo al Re di raggiungere la parte del tabellone a lui distante. Il gioco della Tavola del Re che potrai giocare anche con questo pacchetto software, oltre a Ragnarok, utilizza un tabellone che misura 11 per 11.

Sia per la dama che per gli scacchi vi sono due gruppi di pezzi, bianchi e neri, contrapposti l'uno all'altro per poter raggiungere la supremazia e vincere il gioco. La tavola del Re si distingue dalla Dama o dagli Scacchi proprio per la sistemazione dei pezzi sul tabellone ed i diversi obiettivi delle due parti. I pezzi bianchi, 13 in tutto, vengono sistemati al centro del tabellone con un unico grande pezzo per il Re. I pezzi neri sono sistemati in quattro gruppi separati, ognuno composto da sei pezzi. I pezzi sono delle stesse dimensioni e non hanno un Re. Lo scopo del gioco consiste nel riuscire a spostare il Re su uno dei rifugi situati agli angoli del tabellone vincendo così il gioco. I pezzi neri dovranno naturalmente impedire che ciò avvenga, per esempio, circondando il Re ai quattro lati impedendogli di muoversi; in tal modo vince il giocatore che possiede i pezzi neri.

Il nome "Ragnarok" deriva dall'antica lingua norrena e si riferisce ad un punto nel tempo secondo la mitologia dei popoli nordici in cui gli dei ed i loro battaglioni si riunivano per partecipare ad un'enorme combattimento apocalittico. Questa battaglia rappresenta uno spartiacque nella storia della terra e del paradiso ed è il mezzo attraverso il quale il mondo si purifica dagli errori e dalle iniquità, lasciando il posto ad un mondo nuovo e migliore da crearsi in seguito.

Le Vieux Manuel

IL RACCONTO DI ODINO:

Odino cominciò ad essere turbato da sogni di distruzioni terribili e di massacri. Dall'alto del suo trono, Hliskjalf, guardò il mondo e si accorse cosa stava succedendo a Midgard e presagì il destino che sarebbe toccato agli abitanti di Asgard.
Su tutta la terra imperversava l'inverno terribile che stringeva la sua morsa. Il suolo era stato mutato in ferro dal gelo, e nulla vi sarebbe cresciuto. I venti gelidi sferzavano l'aria come punte di lame e lance che trafiggevano indistintamente vecchi e giovani. Ovunque lupi affamati si aggiravano impervi aspettando persino nelle sale di idromele dei più valorosi guerrieri per portarsi via i malcapitati che vi si avventuravano.

Isolata, affamata e demoralizzata la gente cominciò a inveire contro gli dei, perdendo la propria fede, mettendo in questione le proprie credenze ed i propri valori, le comunità si rivoltarono contro se stesse sfogando la propria frustrazione e le proprie paure con atti selvaggi e snaturati.

Di fronte a tutto questo e meditando sui propri sogni, Odino auspicò che i destini di Asgard e Midgard fossero intrecciati. Si recò in segreto ai piedi di Yggdrasil e consultò la testa di Mimir, bevendo ancora una volta alla sorgente di suo zio per poter conoscere il futuro.

Le Vieux Manuel

La testa di Mimir parlò a lungo, ma la sua voce non era chiara, emetteva soltanto sussurri come il vento che produce un fruscio tra i rami della Cenere del Mondo. Il discorso di Mimir non poté essere sentito interamente ma le acque della sorgente sacra diedero ad Odino la saggezza per capire, disegnando delle figure nella mente del dio.

Come in trance Odino si ricordò di essere rimasto appeso dall'alto di Yggdrasil trafitto da una lancia per nove giorni prima di raggiungere la saggezza delle sacre scritture. Gli venne in mente che, dato che era uno Shaman, i suoi occhi potevano leggere tutte le cose e gli eventi come fossero scritture, riuscendo a vedere i simboli magici scritti là dove altri nulla vedevano.

Grazie a questo Odino poteva vedere il futuro.

Vide di nuovo ciò che aveva visto da Hlidskjalf, dall'alto del mondo. Alla ricerca di tracce, Odino scrutò le fessure della terra ghiacciata, i segni rossi di sangue sul ghiaccio, l'altalena di fuoco e di fumo, le orme lasciate dai lupi correndo sulla neve.
Sembrava che tutte le cose parlassero con l'unica voce dell'inesorabile destino degli dei, della fine di tutte le cose in cielo ed in terra. Tutte le strade conducevano a Ragnarok, e poi finivano nel vuoto.

Le Vieux Manuel

Odino fu molto turbato ed il cuore gli si riempì di paura. Ansioso di trovare un modo per sopravvivere alla grande distruzione e persino beffare il destino, se fosse stato possibile scovarne il modo. Guardò ancora sulla terra, percorrendola invisibilmente attraverso il mondo degli spiriti, ma invano. Non vi era segno alcuno che potesse contraddire ciò che era stato predetto.

Nella sua astuzia Odino decise allora di prendere forma umana e di viaggiare per Midgard come aveva fatto così spesso in passato. Lì avrebbe studiato attentamente la gente che avrebbe incontrato, nel tentativo di leggere il loro pensiero e le loro azioni come fossero scritture. Sicuramente sarebbero emersi dei modelli di comportamento che gli avrebbero parlato nella loro lingua segreta, ed allora sarebbe riuscito a conoscere il futuro di questo e di tutti gli altri mondi. Avrebbe quindi potuto scoprire il modo per evitare l'inesorabile destino di Ragnarok.

Per riuscirvi sapeva che avrebbe dovuto escogitare un qualche metodo con il quale poter attirare degli esseri mortali, trattenerli per un tempo sufficiente in modo da osservarli attentamente e decidere sul significato delle loro azioni.

Non poteva utilizzare le sue doti magiche per trattenere gli uomini perché ciò avrebbe interferito proprio con le forze che intendeva osservare, con il flusso complesso e turbolento che decideva la vita degli uomini come gli uccelli portati nel vento. Un qualunque seppure leggero spostamento degli uomini dal loro corso predestinato avrebbe provocato un cambiamento

delle loro azioni dando origine a segni falsi da leggere. Persino la brezza più tenue avrebbe toccato le ali degli uccelli, il più leggero movimento di un'unica piuma in volo avrebbe significato la differenza tra il cielo aperto e le fauci del lupo.

Fu così che l'astuto dio escogitò un mirabile gioco di strategia ed abilità da giocare con coloro che avrebbe incontrato. Su un tabellone, simile a una grande pianura, le figure che rappresentavano gli dei ed i loro avversari potevano essere mosse ognuna secondo la propria natura. Al centro del tabellone si trovava il Re, Odino stesso, protetto dal suo esercito contro gli assalti del nemico.

L'intero gioco dipendeva dalla sopravvivenza del Re alla distruzione. Ogni giocatore consacrava la propria energia incessantemente su Odino, la sua attenzione era catturata e trattenuta come da un trance ed agiva spontaneamente come strumento di sublimazione per il dio mentre Odino cercava un mezzo di salvezza.

Le Viette Manuel

Scegliendo scrupolosamente i molteplici tipi di persone da incontrare Odino poteva osservare ed interpretare i diversi stili di gioco e l'esito di ciascun gioco avrebbe prodotto di volta in volta una nuova visione. Nel corso di parecchi giochi l'accumulo di vittorie o di sconfitte sarebbe stato naturalmente il segno più importante ai fini di riuscire a sopravvivere all'imminente distruzione.

Una volta preparatosi, Odino volò in segreto sulla terra sotto forma di corvo e prese poi sembianze umane.
Percorse terre gelate e chiese cibo e riparo a coloro che incontrò sul suo cammino invitandoli al suo gioco. Persino in quei periodi bui di paura e di violenza c'erano ancora tante persone disposte a parlare con uno sconosciuto, offrirgli ospitalità e misurarsi con lui in un confronto che non comportasse l'impiego di armi o lo spargimento di sangue.

Alla fine, dopo aver giocato tante volte, Odino credette di aver scoperto la strategia per poter beffare il suo destino. Di ritorno a Asgard, fece finta di ignorare ciò che stava per accadere. Grazie alle sue conoscenze segrete si mise all'opera per salvare se stesso e prepararsi al destino degli dei a Ragnarok.

Le Vieux Manuel

INSTALLAZIONE

Per giocare a Ragnarok su un PC, un Amiga o Atari ST, un 'CD Rom' le istruzioni di carico per ciascun formato sono semplici da seguire.

VERSIONE IBM PC

Installazione Hard Drive, Inserire il Disco A e battere: A:\ INSTALL Dalla directory RAGNAROK creata sull'hard drive , battere: RAGNAROK Se volete giocare direttamente e saltare l'introduzione, battere: GAME

NOTARE:

Ragnarok richiede un minimo di 590 K liberi della vostra base 640 K per poter essere eseguito correttamente.

Se il vostro sistema ha disponibili meno di 590 K occorrerà inizializzare da un disco di sistema. Seguire queste procedure:

1. Creare un disco di sistema
   a. Al c:\ battere cd \ dos
   b. Inserire un nuovo disco nel drive a
   c. Battere format a: / s

2. Copiare la linea dal file autoexec.bat sul vostro drive **c** che carica il mouse pilota in un file autoexec.bat sul nuovo disco di sistema. Consultare il manuale DOS per creare un file autoexec ed effettuare la revisione.

Joyeux Manuel

3. Con il disco di sistema inserito nel drive **a** inizializzare di nuovo la macchina.

4. Accendere il drive c battendo **c**:

5. Andare sulla directory RAGNAROK battendo
cd \ragnarok.

6. Ricaricare il gioco battendo ragnarok
oppure saltare l'introduzione battendo **game**

VERSIONE AMIGA

Inserire il Disco A: Premere <Fl> per l'introduzione: <F2> per l'installazione sull'Hard Drive. Per poter giocare, inserire il Disco B.

Per eseguire la Tavola del Re sul vostro Al200, occorrera disattivare il nascondoglio
premendo semplicemente entrambi i tasti del mouse — mentre si accende la macchina.

VERSIONE PC CD ROM

- D=\INSTALL
- dalla directory Ragnarok creata, battere: RAGNAROK
- Se si desidera saltare l'introduzione, battere: GAME

Lo Vieux Manuel

LE PIETRE DELLE OPZIONI

Una volta installato e caricato il gioco, il giocatore vedrà sullo schermo una dimostrazione controllata dal computer del sistema di menu. Premere un tasto qualunque quando si è pronti per giocare. A sinistra del tabellone, sul tavolo della taverna, ci sono sei pietre con le scritture, quattro delle quali verranno usate come interruttori per gli schermi del menu dei giochi. Spostando il cursore (utilizzando il mouse o i tasti cursore della tastiera) su una pietra con le scritture, premendo il tasto destro del mouse o il tasto di cancellazione comparirà il menu. Se volete uscire dal menu, premere il pulsante destro del mouse.

LA PIETRA DELLE INFORMAZIONI

Schiacciando la pietra della scrittura contrassegnata da una "i" apparirà il menu delle informazioni. Esso consiste in due finestre: premendo la prima si otterranno delle informazioni su Gamatek Inc., mentre l'altra elenca delle informazioni sugli ideatori del gioco, Imagitec.

Le Virtuel Manuel

LE PIETRE DELLE OPZIONI

Schiacciando la pietra delle scritture contrassegnata da una "o"  si farà apparire il menu delle Opzioni. Come suggerisce il gioco, questo menu consente al giocatore di effettuare delle selezioni tra gli elementi che desidera includere nel gioco. Spostando il cursore sull'icona e premendo il pulsante sinistro del mouse si effettuerà la selezione.

Conflitto
Animazioni
Sposta le scene di animazione

Avversario
Cammeo
Sposta le apparizioni e le citazioni degli avversari



Musica
Si sposta sull'opzione musica

Replay
dell'ultimo gioco

Le Vie di Mario

LA PIETRA DEL FILE



Premendo sulla pietra delle scritture contrassegnata dal simbolo di dischetto apparirà il menu dei File. Questo menu consiste in due icone: Salva Come e Carica Gioco. Sotto queste icone vi è una piccola finestra contenente il testo: "Abbandona" (uscita a DOS). Le icone di salva e carica gioco e le rispettive finestre sono spiegate qui di seguito.

SALVA GIOCO

Per salvare un gioco in corso dovrete prima uscire dal gioco schiacciando il tasto Escape. Una volta finito il gioco, selezionare la pietra del file, scegliere poi la figura di salva gioco (il disco con la freccia puntata verso l'interno). Immettere il nome del gioco che si desidera salvare e premere OK Si possono salvare sino ad un massimo di 12 giochi in qualunque momento.

CARICA GIOCO

Per ripristinare il gioco salvato, selezionare la pietra del file e poi scegliere la figura del gioco da caricare (il disco con la freccia puntata verso l'esterno). Un elenco dei giochi salvati dovrebbe comparire sullo schermo. Puntare e premere sul gioco da ripristinare e poi premere OK

Le Vieux Manoir

LA PIETRA DEL GIOCO

Premendo la pietra delle scritture contrassegnata dal simbolo di pedina apparirà il menu



del Gioco. Esso consiste in due grandi icone segnate rispettivamente come "Tavola del Re" e "Ragnarok". Sotto queste due icone vi è una piccola finestra denominata "Pratica". Premendo su queste icone il giocatore viene condotto sul gioco prescelto oppure gli sarà consentito di fare pratica con uno dei concorrenti inseriti nel computer, per esempio, la gente del luogo alla taverna.

IL MENU DI GIOCO DELLA TAVOLA DEL RE

Il Menu di Gioco della Tavola del Re offre al giocatore tre possibilità di scelta. Utilizzando il cursore il giocatore può eleggere il bianco o il nero contro il computer, oppure può optare per un gioco tra due giocatori. La selezione viene confermata premendo sull'icona di "OK": quest'ultima azione condurrà il giocatore in gioco.

IL MENU DI PRATICA

Il Menu di Pratica consente al giocatore di eleggere il proprio colore bianco o nero ed, una volta effettuata la selezione, l'elenco sul menu cambierà l'ordine di elencazione di tutti i pezzi speciali disponibili per il giocatore. Il giocatore dovrà scegliere dall'elenco dei pezzi speciali i quattro personaggi che completeranno la sua "squadra". Un elenco dei personaggi e dei loro poteri speciali viene fornito più avanti dal manuale.

Le Vieux Manuel

IL TORNEO RAGNAROK

Vi consente di cominciare un nuovo torneo o continuare il torneo dal punto in cui affronterete l'avversario successivo. Continuare non ricomincerà il gioco in corso. Se decideste di salvare o continuare il gioco in corso, si prega di consultare la sezione PIETRA DEL FILE.

LA PIETRA DI DIMOSTRAZIONE

Questa seleziona il menu dimostrativo.





VISIONE DI RAGNAROK

Nel gioco di Ragnarok, il giocatore assume il ruolo di Odino non appena entra in una taverna con il suo tabellone speciale ed incontra la gente del luogo contro la quale giocherà.

Odino troverà questi giocatori esattamente come i concorrenti ambigui e di talento che aveva cercato di mettere alla prova e che avevano ispirato i suoi piani. Odino dovrà giocare contro ognuno dei personaggi due volte, una volta da bianchi, una volta da neri, per poter avanzare ed incontrare avversari di abilità superiore.

Le Vieux Manuel

Il tabellone di Ragnarok misura dei quadrati di 11 per 11. Alcuni sono contrassegnati con segni speciali per indicare gli unici che Odino può percorrere. Questi saranno i quattro angoli ed il quadrato di centro. Gli altri quadrati segnati indicano il punto da cui i pezzi speciali possono iniziare il gioco.

I pezzi bianchi comprendono otto pedine, gli "Einherjar", ossia la reincarnazione dei guerrieri che combattono per gli dei a Ragnarok. Vi è inoltre Odino stesso e quattro pezzi speciali che il giocatore deve selezionare da un menu di sei degli alleati di Odino; ognuno di questi pezzi possiede determinati poteri da poter sfruttare durante il gioco. I pezzi bianchi sono sistemati con Odino in mezzo, al centro del tabellone. La parte dei bianchi ha 13 componenti in tutto.

I pezzi neri sono composti da 20 pedine (i Giganti) e da quattro pezzi speciali che ancora una volta il giocatore deve selezionare da un menu di esseri potenti che si oppongono agli dei a Ragnarok. La parte dei neri conta 24 componenti in tutto. Nel gioco di Ragnarok sono i neri a fare la prima mossa.

VISIONE GENERALE DELLA TAVOLA DEL RE

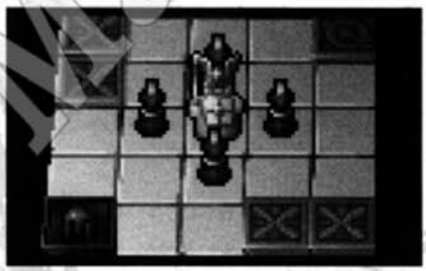
Nella Tavola del Re l'obiettivo e le regole sono le stesse di Ragnarok. La differenza tra i due giochi sta nel fatto che nella Tavola del Re non ci sono pezzi speciali per i neri o per i bianchi. I pezzi bianchi comprendono Odino e 12 pedine (gli Einherjar). I pezzi neri sono composti da 24 pedine (i Giganti).

Lorient Manuel

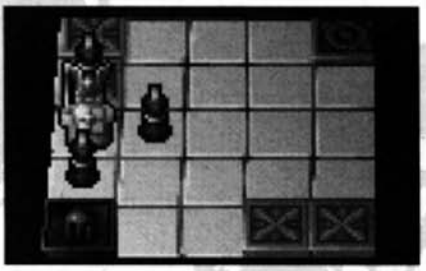
OBIETIVO DEL GIOCO

Ogni parte ha un obiettivo differente per vincere il gioco. Lo scopo dei bianchi è di manovrare Odino dal suo quadrato iniziale al centro del tabellone verso il rifugio di uno dei quadrati degli angoli vincendo così il gioco. Logicamente lo scopo dei neri è di impedire ai Bianchi di raggiungere l'obiettivo. Per farlo, i Neri hanno bisogno di catturare Odino, il che può accadere soltanto con uno dei metodi seguenti:

1. Circondando Odino da tutti e quattro i lati con i pezzi neri che dovranno occupare i quadrati immediatamente vicini al quadrato di Odino, per esempio, i quadrati a nord, sud, est ed ovest di Odino.

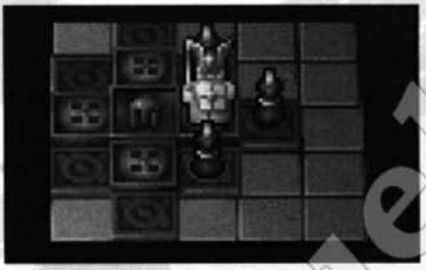


2. Circondando Odino dai rimanenti tre quadrati direttamente adiacenti quando egli si trova su un quadrato del bordo del tabellone



Le Vieux Manuel

3. Circondando Odino da tre parti con i pezzi neri quando il quadrato rimanente è quello di centro nel tabellone.



SPOSTARE I PEZZI NEL GIOCO

Il metodo di comando per spostare i pezzi sul tabellone è semplice; per effettuare la mossa il giocatore può scegliere di utilizzare sia il mouse che la tastiera.

SPOSTARE I PEZZI

Spostare il cursore utilizzando il mouse o i tasti cursore della tastiera sul quadrato del pezzo che si intende muovere: premere il pulsante sinistro del mouse o il tasto cancella. Spostare il cursore sul quadrato sul quale si vuole spostare il pezzo e premere nuovamente utilizzando il tasto cancella o il pulsante sinistro del mouse. Adesso il pezzo da voi selezionato si sposterà verso la sua nuova collocazione. Durante il gioco di Ragnarok o della Tavola del Re riceverete dei suggerimenti sullo schermo; tali messaggi di semplice spiegazione sono previsti per informare il giocatore sul suo turno o per esempio se questi tenta una mossa non consentita.

Le Viking Manuel

FUNZIONI SUPPLEMENTARI

TASTO "I" o PULSANTE DESTRO DEL MOUSE: Premendo uno di questi due tasti si otterranno delle informazioni sul pezzo particolare che il cursore sta puntando.

TASTO "M": mostra al giocatore le mosse non consentite che il pezzo non può effettuare.

TASTO "H": Fornisce aiuto suggerendo una mossa possibile da fare con il pezzo puntato dal cursore.

PRENDERE LI ALTRI PEZZI

Sottrarre i pezzi rivali segue lo stesso metodo proprio come per il giocatore Nero che deve catturare Odino circondandolo da quattro lati e spostarlo dal gioco, ossia, accerchiare la vittima con due pezzi ai due lati opposti. L'accerchiamento deve essere creato dall'aggressore che deve muovere i pezzi in modo da stritolare la vittima.

Le Viaut Manuel

I NERI PRENDONO I BIANCHI



Nella figura seguente il nero muove uno dei suoi giganti per uccidere Vidar con l'aiuto di Surt dall'altra parte. Vidar sarà allora eliminato dal tabellone.

I BIANCHI PRENDONO I NERI



Nella figura seguente il bianco muove Tyr per uccidere Surt con l'aiuto delle Valchirie dall'altra parte. Surt verrà allora eliminato dal tabellone.

NOTARE:

Esistono due eccezioni alla regola. Queste sono Tyr, un pezzo bianco e Garm, un pezzo nero. Questi due personaggi devono essere circondati da tre lati prima di essere presi.

Ogni volta che un pezzo viene catturato durante il gioco, vi è un'animazione del conflitto che verrà sovrapposta sul tabellone del gioco principale: essa mostra i pezzi impegnati in un vero combattimento.

Jeux Manuel

PEZZI BIANCHI

LE FORZE DI VALHALLA

ODINO: *Egli è il supremo dio dei popoli norvegesi, il*



creatore di tutte le cose, saggio eppure astuto ed imprevedibile. Odino è il dio terribile delle tempeste e delle battaglie. Il Capo degli Eserciti, colui che dona la vittoria. Chi perisce in battaglia gli appartiene, così come i prigionieri di guerra e chi muore impiccato. Odino è l'unico pezzo che può occupare il centro del tabellone o gli angoli. Può spostarsi di uno o due spazi orizzontalmente o verticalmente. Nella Tavola del Re non è limitato a spostarsi di due spazi.

THOR: *E' il dio dei Tuoni che dirige il potente martello,*



Mjollnir. Thor rappresenta gli interessi dei contadini e della gente comune così come dei guerrieri. Le sue caratteristiche sono: la sua immensa forza ed il suo enorme appetito per il cibo e le bevande; è il più forte di tutti gli dei. Thor è destinato a morire nella grande battaglia e può per questo spostarsi in qualunque momento su un numero illimitato di spazi liberi, orizzontalmente o verticalmente, su un quadrato occupato dall'avversario scambiando la sua vita con quella dell'avversario. Thor può inoltre essere usato per circondare un pezzo rivale spostandosi su un quadrato adiacente.

VALCHIRIE: *Sono le ancelle di Odino, volano in aria a grande velocità. Le Valchirie devono spostarsi di due spazi, però saltano i pezzi del primo quadrato.*



VIDAR: *E' il figlio di Odino e della gigantessa Grid. Vidar si sposta di uno o due quadrati orizzontalmente o verticalmente. Se viene preso, Vidar si reincarna e viene sostituito dal quadrato iniziale dopo aver saltato due turni.*



HEIMDALL: *Heimdall è il dio della Luce. Colui che osserva, che non ha bisogno di dormire e che dimora accanto al Ponte dell'Arcobaleno, fa la guardia alle frontiere del paradiso proteggendole dai giganti del gelo. La sua saggezza e le sue conoscenze gli consentono di spostarsi in ogni direzione (diagonale compresa), ma la mancanza di prodezza nei combattimenti gli permette di muoversi solo di un quadrato alla volta.*



FREYR: *Freyr è il dio della Fertilità ma è anche un possente guerriero. I sacrifici a Freyr assicurano pace, abbondanza e continuità. Presiede il tumulo di sepoltura invece che il patibolo, ciò significa che vi è un legame con la morte attraverso il contatto con gli antenati e non con il massacro della battaglia. Questo abile Signore degli Elfi può spostarsi diagonalmente in qualsiasi direzione, ma non può spostarsi orizzontalmente o verticalmente. Freyr può muoversi diagonalmente per tutto il tabellone, se gli spazi sono liberi. Egli è bravo ad attaccare improvvisamente gli ignari avversari.*



Retrogamer

TYR: *Tyr è il dio della guerra e della giustizia che presiede le*



questioni di legge e di ordine tra le comunità ed all'interno delle comunità sulla terra. Spetta ai suoi sacerdoti la responsabilità delle punizioni dei criminali ed i duelli tra campioni. Tyr è il più coraggioso degli dei. Ha perduto la mano destra ad opera del lupo Fenrir. I suoi spostamenti sono uguali a quelli di Einherjar. Tyr deve comunque essere circondato da tre lati prima di poter essere catturato dagli avversari.

EINHERJAR: *Ogni giorno i guerrieri prescelti da Odino , gli*



"Einherjar" avanzano a cavallo per battersi sul campo di Odino. Gli Einherjar hanno giurato fedeltà a vita ad Odino, seguendolo sino alla morte, di giorno vivevano in uno stato di intossicazione permanente di frenesia da battaglia e di notte in un eccesso di bere. Possono spostarsi su un numero illimitato di spazi, orizzontalmente o verticalmente, sino a quando non incontrano un altro pezzo oppure giungono alla fine del tabellone.

Le Vieux Manuel

I PERSONAGGI NERI

LE FORZE DEL BUIO:

LOKI: *Di Loki, il Mago delle Bugie, sono molti i racconti detti.*



E' il Genio dei Trucchi, il Ladro, colui che Cambia Forma. Loki è di bell'aspetto, ma di lui non ci si può fidare, perché è a volte amico, a volte nemico degli altri dei. La sua furbizia distorta gli consente di muoversi diagonalmente su qualsiasi numero di spazi. Non può spostarsi orizzontalmente o verticalmente.

FENRIR: *Fenrir era un lupo cresciuto inizialmente ad Asgard, ma che crebbe così tanto e divenne così feroce al punto che nessuno osò più avvicinarsi a lui, ad eccezione di un dio di nome Tyr, che lo sfamò ogni giorno. Fenrir deve spostarsi di due spazi, ma può saltare qualunque pezzo nel primo quadrato.*



JORMUNGAND: *Jormungand, il Serpente di Midgard giace sul mare profondo che circoscrive Midgard, avvolgendo il mondo e mordendosi la coda. E' stato scaraventato lì da Odino. Jormungand, come Thor, può sacrificare se stesso spostandosi orizzontalmente o verticalmente su uno spazio già occupato scambiando la propria vita con quella del suo nemico. Può anche essere utilizzato per circondare un pezzo avversario spostandosi su un quadrato adiacente. Jormungand non può scambiare la sua vita con quella di Odino.*



Devroux Manuel

SURT: *Surt, il goffo Re dei Giganti del Fuoco di Muspellheim,*



avanza a cavallo in testa ai suoi demoni del fuoco con le loro spade luccicanti. Surt può spostarsi in qualsiasi direzione, ma soltanto di uno spazio alla volta.

GARM: *E' il cane che fa la guardia ai Cancelli dell'Inferno, si*



muove come i Giganti ma deve essere circondato da tre pezzi prima di essere preso.

I GIGANTI. *Sono le pedine delle forze del Buio. Possono*



spostarsi su un numero illimitato di spazi, orizzontalmente o verticalmente, sino a quando non incontrano un pezzo o giungono alla fine del tabellone.

Le Vieux Manuel

DESIGN IMAGITEK

Illustrazioni :	*Dave Hall, Jolly, Colin Jackson, Stephen Lodge, Shaun McClure, Steve Slick Noake, Andy Walker*
Simboli :	*Hugh Davis, Tosh*
Progettazione:	*Nigel Kershaw*
Musica :	*Barry Leitch, Ian Howe*

RICONOSCIMENTI GAMETEK

Produttore :	*Rod Humble*
Direttore di Produzione :	*Sherry Dunnigan*
Redazione Manuale :	*Bobby King*
Design Manuale :	*John Tombley*
Ideazione Pacchetto :	*Stephen Curran et John Tombley*
Illustrazioni :	*Dave Exile*
Fotografia :	*Dominic Marsden*
Garanzia di Qualità :	*Bobby King et Andy Dorsch*
Calligrafia :	*Glenn Yoshiyama*
Direttore Creativo :	*Stephen Curran*

Un particolare ringraziamento spetta a Valerie Iaquish per l'interminabile battitura necessaria alla produzione del manuale.

Le Vieux Manuel

GAMETEK

GAMETEK (UK) Ltd
5 Bath Road
Slough
Berkshire
SL1 3UA
UNITED KINGDOM