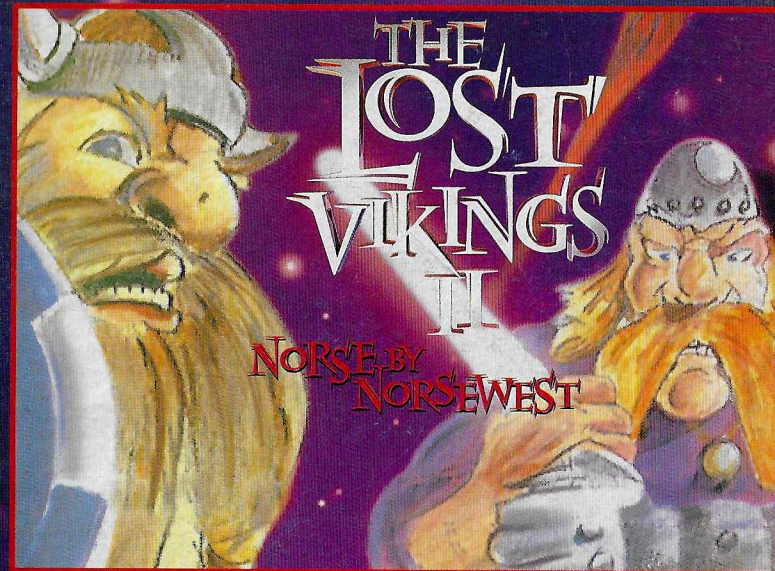


# THE LOST VIKINGS NORSE BY NORSEWEST II



Interplay Productions Ltd.  
Harleyford Manor, Harleyford, Henley Road, Marlow, Bucks. SL7 2DX U.K.  
Tel: +44 (0) 1628 423 666  
Fax: +44 (0) 1628 423 777

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON





INSTRUCTION BOOKLET  
MODE D'EMPLOI  
SPIELANLEITUNG



# SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,  AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEM VAN SPIELLEN EN ACCESSOIRES AL TIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTD EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TÄRKEISTÄ AINAKÄ TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.



English . . . . . 3

Français . . . . . 14

Deutsch . . . . . 27

**WARNING :** PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

**ATTENTION :** VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

**HINWEIS :** BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

**ATTENZIONE :** LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

**ADVERTENCIA :** POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

**WAARSCHUWING :** LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

**OBS :** LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

**ADVARSEL :** LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

**VAROITUS :** LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

## Contents

Introductions . . . . .	3
Safety precautions . . . . .	5
Starting the game . . . . .	5
Controls . . . . .	6
How to play . . . . .	7
Good guys . . . . .	8
Bad guys . . . . .	10
Other guys . . . . .	11
Items . . . . .	11
Thor's hints . . . . .	13

## Introductions

It's not every day that three Viking warriors find themselves imprisoned aboard an alien spaceship...and it's certainly not every day that three Viking warriors trounce their alien kidnapper and come swaggering home in triumph. It was some time before Olaf, Baleog, and Erik's egos deflated, but eventually life returned to normal in their small northern village.

Or nearly so – for after their wild extraterrestrial adventures, the three brothers found themselves discontented with their former calm Viking lives...

Dissatisfied with his job as senior polar bear wrangler, Baleog the Fierce auditioned for the Nordic Gladiators but stomped out in disgust when he was barred from bringing his own weaponry. It was then that Baleog realized his responsibility to pass on his skills to the next generation of Vikings. He formed Baleog's School of Plunder, with a popular curriculum focusing on Pillaging, Plundering, and Setting Things On Fire. He became famous throughout Scandinavia for a brilliant lecture course entitled Geat-Crushing In Three Easy Steps. ("Step One: Select a Geat. Step Two: Aim high. Step Three: Crush.") He then went on a tour promoting his book *Stalking The Wild Geat* and its wildly successful sequel *Just What IS A Geat, Anyway?*

Olaf the Stout decided to pursue his dream of becoming a sumo wrestler and set off in search of the Land of the Rising Sun. He made it as far as the Land of the Noonish Sun before he turned back – not because the journey was too tough but because he couldn't find lasagna anywhere beyond the Mediterranean. Instead, he returned sheepishly home to his family and devoted himself to instructing his children in the arts of swordsmanship, looting, thundering, and making decent goat cheese. Both of his daughters now attend the Baleog School of Plunder – Olaf is especially proud of his eldest, Gerda, who has achieved the rank of Honorary Valkyrie AND can out eat her dad any day of the week.

Olaf has appeared on "Lifestyles Of The Large & Bearded" and is busy working on a Combat Frisbee, although the neighbors insist that the idea will never fly.

Erik the Swift's experiences in outer space left him bored with village life. He ended up with the mystic Order of the Leaping Mountain Goat, where he finally learned peace, enlightenment, and how to eat a tin can whole. In fact, Erik emptied his mind so thoroughly that he then spent months

wandering around dazed and confused, sculpting fjords out of mashed potatoes and believing he was an iguana. He regained his memory after several knocks on the head, all self-inflicted whilst attempting to ram open a can of tuna: <<KANG! KANG!>> "Wait a minute! I'm not an iguana at all!" <<KANG! KANG!>> "Heeey, I'm Erik the Swift!" He swiped a ship and hurried home to the village, where he was warmly greeted by his brothers...especially Olaf, who was thrilled to discover that his own journey had NOT been the most ridiculous one in the history of the village, after all.

Early one fine Thor's-Day morning the three brothers set out together in their ship, the Ragnarok. Baleog wanted to do a little light plundering; Olaf felt like fishing. The argument was settled peacefully when Erik wisely sided with Olaf...that is, after Olaf threatened to pick him up by the braids and throw him overboard. After some good-natured brawling on the foredeck, the trio settled down to enjoy the cold, clear morning, and to wait for the sun to rise so that they could bait the fishing lines without sticking hooks through their fingers in the darkness.

Little do our heroes know that a specter from their past is stalking them high above. No, it isn't the Master of the Order of the Leaping Mountain Goat...it's Tomator, their alien captor of years before! Though their last encounter was only a year ago for Olaf, Baleog, and Erik, to the time-travelling Tomator his stinging defeat at the brothers' hands occurred only last week...and he wants revenge.

Fortunately, for an alien evil genius, Tomator is pretty sloppy. Once again, his ship malfunctions just as the three Norsemen are in his grasp...and this time, the Viking brothers are ready. They've grabbed some of Tomator's high-tech equipment and they know exactly what they have to do to get back to their homes and families: find Tomator and beat the snot out of him!

Will the Vikings find their way home across time and space? Will Erik lead his brothers to safety without bonking himself back into thinking he's an an iguana? Will Olaf be reunited his wife and daughters? Will Baleog ever get a date with Freya, that Valkyrie babe on the "Resume Game" screen? Stay tuned...

## Safety Precautions

Use the following suggestions to keep your Super NES Game Pak in good condition:

1. Keep the Game Pak away from heat, cold, water, and direct sunlight. The Vikings have enough to worry about without having to think about the weather.
2. If your Game Pak gets dusty, use a clean soft cloth to clean it. Do not use any type of chemical to clean the Game Pak. Olaf doesn't like to use soap anyway.
3. Do not take the Game Pak apart. There is nothing in it that can be used for other purposes. Though cool enough guys, you wouldn't want the Vikings to get loose from the Game Pak and thrash your house.
4. Always make sure the power is off before inserting or removing the Game Pak from the Super NES. The Vikings might not be able to go home if the Cartridge is damaged.

## Starting the Game

After inserting the Norse by Norsewest cartridge, several introductory screens will appear. On the screen will appear several options

### NEW GAME

This will start you on the adventure of a lifetime

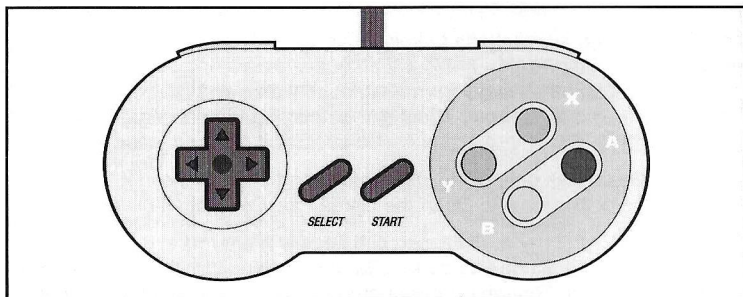
### OPTIONS

Here you will be able to select one or two players, music on/off, sound on/off.

### PASSWORD

This will let you bypass the levels you have already completed. Use the control pad to enter the appropriate password and a new game will begin at the designated levels ( You will receive a new password everytime you complete a level so be sure to write them down.) Use the keypad to scroll the right letters into place. UP and DOWN will scroll through the alphabet. RIGHT will move you to the next position in the password, while LEFT will move you back one position. Press START and if the password is correct, you will find yourself on that level.

## Controls



### KEYPAD

Controls direction of movement, guides aim, climbs ladders, moves between items when in inventory.

*Some of the Vikings can also reach up to grab ropes, either to pull themselves up and tightrope-walk across or to climb along hand-over-hand. Press the keypad up when one of them is standing directly under a rope.*

### L OR R

Swaps between characters, even in inventory mode.

### SELECT

Enters the inventory of the currently selected character- to switch between character's inventory, use the L/R Buttons. To select an item within a character's inventory, use the directional pad and push B. To swap an item between characters, select an item, press B, and use L/R to choose the character to whom you wish to give the item. (Note: Characters must be standing together to perform a swap.) To use a selected item, exit inventory mode, and press X.

### START

Exits inventory mode. When not in inventory mode, it gives the player the option to give up the current game.

## How to Play

Your goal in Norse By Norsewest is to guide three Viking brothers - Erik, Baleog, and Olaf- to victory against their alien kidnapper Tomator (AGAIN!) so that they can return home to their Nordic village. Thanks to Tomator's time-travel machine and a mistake on Olaf's part (Baleog and Erik are NEVER going to let him live this one down) the swashbuckling trio have been set adrift in time. The only way for these displaced guys to get home is to find the time-travel machine and hope it takes them home.

All the Vikings begin each level with no items and three life points (represented by the red dots below each character picture at the top of the screen). If a Viking is injured three times, he will begin the long trip to Valhalla. (Hint: you can locate food along the way to restore health points.) Remember: Some actions, such as falling into water and drowning (except for Erik), will result in losing all of that character's health points.

Along the way you will see square "buttons" marked with a question mark. Stand before these buttons and press A to activate them. You will find them very useful since they give clues and hints on how to play the game.

Items are picked up automatically when your character touches them. To use an item, select the item and press X on the control pad (see "Controls"). Some items will only work in certain places (Example: A key can only be used while standing near the keyhole). Buttons, levers, treasure chests, and anything like that are activated when you stand a character in front of them and press A.

Along the way you will find 2 new friends, Scorch the Dragon and Fang the Werewolf (or was that Wombat?). During parts of the game, these new friends will replace some of the Vikings. Each character has their own special abilities which you will need to learn (see "Good Guys"). Regardless of which characters you have for any specific level, you will need the abilities of all three available characters to complete a level.

The Vikings depend on each other in other ways too. Keep in mind that they are honor bound to escape together or not at all. You MUST complete the level with all three characters alive. If you lose a character or feel that you've backed yourself into a corner, press START to quit the game. Freya the Valkyrie will appear before the Vikings. Press X, Y, or A and she will give you the password for the level you were on.

Press B and an option to "Try Again" will appear. Choose YES and Freya will restore all the Vikings back to life. Choose NO and the game will end.

At the beginning of a new level you will receive a password - write this password down! The next time you pop in the cartridge and play, you can return to that level by selecting "Password" from the main menu and entering the password of the level you desire.

## Good Guys

### ERIK THE SWIFT

**Age: 19**  
**Height: 5'8"**  
**Weight: 160 lbs**

#### ABILITIES:

**Jumping** - push B and Erik will jump in the air. If you keep holding B, Erik will keep jumping for a little bit longer. While in the air, press B again and Erik will activate his rocket boots giving him an extra boost to hurdle large distances or knock out weak ceilings.

**Swimming** - Erik is the ONLY character that can swim. While in the water, press B and Erik will swim in the direction he is facing.

**Headbutt** - By pressing Y, Erik will begin to charge (Head first!) in the direction he is facing. Use this to ram any enemies who get in his way and to break any loose walls.

### BALEOG THE FIERCE

**Age: 25**  
**Height: 6'0"**  
**Weight: 220 lbs**

#### ABILITIES:

**Energy Saber** - pressing B will make Baleog swing his energy saber with great vengeance and furious anger upon any bad guy he happens to hit with it.

**Bionic Arm** - Baleog can activate his Bionic arm by pressing Y and the direction on the control pad you want his bionic arm to go to. He can use his bionic arm to punch out baddies, knock out target buttons, get items, and grab jewels. Although Baleog can't jump, he can use his bionic arm to swing over a chasm if there is a jewel within reach. When Baleog has a grip on a jewel, the keypad will control the speed of his swing and how long his arm extends. Press LEFT and RIGHT on the keypad to control the speed of

his swing. Press UP and DOWN on the keypad to extend or retract his arm. To release his grip on the jewel, press Y again.

### OLAF THE STOUT

**Age: 23**  
**Height: 6i2"**  
**Weight: 320 lbs**

#### ABILITIES:

**Shield** - By pressing B, Olaf can raise his shield above his head or hold it in front of himself. When lowered, it provides protection in the direction Olaf is facing. When raised it can a) provide protection from dangers above, b) will let other characters stand on top of it, c) allow him to glide down during a fall instead of plummeting to the ground.

**Fart** - Olaf can emit a thunderous blast from the nether region by pressing Y. This can destroy unstable floors, give Olaf an extra lift while gliding, annoys Baleog, nauseates Fang, and generally disgusts any parents watching over your shoulder.

**Dwarfing** - By pushing down, Olaf will use his Titanium Dwarfing shield to become very small. This allows him to fit in some of the most narrowest places that none of the other Vikings can fit in. Push up to return Olaf to his normal round size.

### FANG THE WEREWOLF

**Age: 24**  
**Height: 5i8"**  
**Weight: 260**

#### ABILITIES:

**Jumping** - Fang can leap into the air by pressing B. If he leaps upon a wall, he will automatically cling to it. Be careful though, Fang is a pretty big guy and he tends to slowly slide down walls he has clung to. By pressing B while being clung to a wall, he will leap into the air again.

(Hint: If two walls are close enough, Fang can climb the walls by jumping back and forth between the two.)

**Claws** - By pressing Y, Fang will use his razor sharp claws to rip his opponent apart.

## SCORCH THE DRAGON

**Age:** 99

**Height:** 6'3"

**Weight:** 285

### ABILITIES:

**Jumping** - Pressing B will make Scorch leap into the air.

**Flying** - While in the air after a jump, Scorch can majestically flap his wings to fly up in the air by pressing B again. Keep pressing B again and again to have him fly higher, though he can only flap his wings so much before he needs to land and rest.

(Hint: Try to master how often to press the B button to get Scorch to fly as high as he can)

**Gliding** - While in the air, hold down B and instead of diving into the ground, he will use his wings to glide.

**Dragon Breath** - Press the Y button to make Scorch unleash a blazing ball of fire which can torch his enemies into ashes. If Scorch breathes while he is in the air, he will glide for a little while so that he doesn't crash into the ground.

## Bad Guys

**BAT** - He isn't exactly blind

**SKELETON** - This bad guy has a bone to pick with the Vikings

**VAMPIRE** - This creature of the night has found a liking for Viking blood

**BLACK KNIGHT** - This armored warrior would like nothing better than to cut the Vikings in two.

**EVIL DRAGON** - Distant cousins of Scorch who don't have the same disposition

**WIZARD** - This bad guy likes to zap Vikings by appearing out of thin air and throwing lightning bolts.

**PIRANHA** - This hungry critter would love to sink his teeth into Erik

**PARROT** - This pesky bird likes to swoop down and peck on the Vikings

**PIRATE** - These guys would love to swab the deck with any of the Vikings

**PEGLEG** - Don't let this one legged, one eyed bad guy fool you. His gun packs a MEAN punch.

**JELLYFISH** - Another aquatic bad guy who Erik has to watch out for.

**VINES** - Baleog, Fang, and Scorch are the only ones who can destroy these mean plants. Be careful, they tend to grow back really fast.

**GORILLAS** - This ape would rather throw Bananas instead of eating them.

**HEAD HUNTERS** - This native likes to chuck spears and throw a nasty spell which will turn a Viking into an Gorilla for a short time.

**V-1000 BOTS** - These mechanized hunters are built to fight in the air as well as on the ground. Once they sight their prey, they absolutely will not stop until destroyed.

**URQHARTIANS** - These hideous aliens originated from a star in the north and do nothing but eat.

## Other Guys

**FREYA THE VALKYRIE** - This bold and beautiful guardian is one of the Viking's greatest allies. She will revive any of the Vikings who may have fallen or turn back the wheels of time to give the boys another chance.

**WITCH** - Don't let this little lady's looks fool you. Her cauldron might brew the right stuff to take the Vikings home.

**SORCERESS** - This up and coming magician is working on perfecting her teleportation spell.

**WITCH DOCTOR** - This doctor won't be able to help the bumps on Erik's head, but he might be able to offer something to the gods to help the Vikings out.

**GYPSY** - This mystic nomad and her crystal ball might be able to foresee a way home for the Vikings

**CONROY** - This infamous rebel leader is in dire need of a time machine in order to set things right in his time.

## Items

### STUFF TO GET YOU THROUGH THE LEVEL

**JEWELS** - Baleog can use his Bionic arm on this to swing

**BUTTONS** - Has various effects on each level, press A to activate them

**SWITCH** - When activated, a new path through out the level is usually opened. Press A to flip it.

**QUESTION MARK BOXES** - will give you clues

**TARGET BOXES** - Hitting this has various effects on each level as well.

**TREASURE CHEST** - Open this to find a surprise

**STUFF TO KEEP YOU ALIVE**

**GARLIC** - Appropriate in Transylvania, eh?

**ROAST** - Nothing like a hearty meal after a battle

**ROOT BEER** - A Vikings best friend

**BANANAS** - One a day keeps Valhalla away.

**HAMBURGERS** - Would you like fries with that?

**STUFF YOU CAN GET**

**KEYS** - opens the lock which is the same color as the key

**BOMBS** - Use and RUN AWAY as it will blow up as most bombs do. Bombs have various uses like destroying unstable blocks, blowing up cannons, and make great presents for bad guys.

**SMART BOMBS** - Use this to instantly disintegrate all the enemies on the screen

**SHIELDS** - Use to protect a Viking from his next point of damage. This will appear as a Blue dot next to Red Dots/Health of the Viking.

**TORCHES** - This will let the Vikings see in certain dark and creepy places.

Thor's Hints

I AM THE MIGHTY THOR! IN MY DAY AS A VIKING, I NEVER NEEDED ANY OTHER VIKINGS TO HELP ME CONQUER SUCH PITIFUL LEVELS! I NEVER EVER GOT HIT AND NEVER NEEDED MORE THAN ONE TRY TO FIGURE OUT SUCH SIMPLE PUZZLES. AND YOU KNOW WHAT...WE LIKED IT!!! NEVER THE LESS, THESE NEW LADS MIGHT NEED SOME ADVICE.

This new group of Vikings is a little on the SLOW side when it comes to brains. Take your time and think things out. A rushed Viking usually means a dead Viking Bah! Who needs Teamwork! Well, live got to admit, these lads work BEST as a team so remember that!

I would never even THINK of eating while in the middle of a level, but these guys don't look like they are in the same fighting condition I was when I was their age. Be sure to stock up on food before any of the lads enter battle. Just in case they get hit a few times (Perish the thought!) they have something to give him a boost.

I don't know about these lads. I could do everything these guys can do and a lot more! But that's besides the point. Try to keep these guys together. That way, you can use any of their abilities at a moments notice.

Now I may seem like the strict Viking but always remember, your doing this to have FUN! If for some reason you get frustrated with these pitiful puzzles, play around and experiment. Who knows, the boys might get lucky and find the answer to get passed the puzzle.

## Table des matières

Introduction .....	15
Précautions d'emploi .....	17
Manettes .....	18
Déroulement de la partie .....	19
Les gentils .....	20
Les méchants .....	22
Autres personnages .....	23
Objets .....	23
Thor le tout puissant parle .....	25

## Versions anglaises, françaises, et allemandes

Pour sélectionner la langue de votre choix, sélectionner le 2ème élément du menu (Options) à partir du menu principal. A partir de ce menu, passez au 4ème élément du menu afin de sélectionner la langue dans laquelle vous désirez jouer. Puis, quittez ce menu avec le 5ème élément du menu et le texte devrait maintenant apparaître dans la langue choisie.

## Introduction

Ce n'est pas tous les jours que trois guerriers Vikings se retrouvent emprisonnés à bord d'un vaisseau spatial alien... et ce n'est assurément pas tous les jours que trois guerriers Vikings mettent leurs kidnappeurs extraterrestres en bouillie et rentrent triomphalement chez eux en roulant des mécaniques. Il a fallu un certain temps pour que l'ego d'Olaf, Baleog et Erik revienne à sa taille relativement normale, mais la vie a finalement repris son cours habituel dans leur petit village du nord.

Enfin presque; car après leurs folles aventures extraterrestres, les trois frères se sont retrouvés insatisfaits de leur ancienne existence calme et paisible.

Mécontent de sa fonction de gardien principal d'ours polaires, Baleog the Fierce auditionna pour la version nordique d'Intervilles, mais il partit en claquant la porte lorsqu'il lui fut interdit d'utiliser ses propres armes. C'est alors que Baleog se rendit compte de la responsabilité qu'il avait de transmettre ses connaissances aux futures générations vikings. Il créa donc l'Ecole de pillage de Baleog, dont le programme très apprécié se concentrait sur les activités suivantes: Piller, Mettre à Sac et Mettre Feu aux Choses. Il acquit une réputation considérable dans toute la Scandinavie après une conférence brillante intitulée L'Ecrabouillage du Geat en Trois Leçons. ("Leçon un: Choisir un geat. Leçon deux: Viser le haut. Leçon trois: Ecrabouiller.") Puis il partit en tournée faire la promotion de son livre Chasser le Geat Sauvage, ainsi que la suite qui connut un immense succès Mais d'abord c'est quoi un Geat?

Olaf the Stout décida d'assouvir son rêve éternel de devenir un lutteur Sumo et il partit à la recherche de l'Empire du soleil levant. Il n'atteignit en fait que l'Empire du soleil de midi avant de faire marche arrière, non pas parce que le voyage était trop dur, mais parce qu'il n'arrivait pas à trouver de lasagnes au-delà de la Méditerranée. Il rentra donc au pays d'un air penaud et se consacra à enseigner à ses enfants comment manier l'épée, piller, parler d'une voix tonnante et faire un fromage de chèvre potable. Ses

deux filles suivent désormais les cours de l'Ecole de Pillage de Baleog. Olaf est particulièrement fier de l'aînée Gerda qui a atteint le grade de Walkyrie honoraire et peut battre son père dans un concours de nourriture sans problème. Olaf est apparu dans le documentaire "Le mode de vie des gros barbus" et il s'affaire actuellement sur son dernier concept, le frisbee de combat, bien que ses voisins prétendent que l'idée ne volera pas bien loin.

Les aventures d'Erik the Swift dans l'espace ont rendu pour lui la vie de village ennuyeuse. Il s'est retrouvé dans l'Ordre mystique du cabri des montagnes bondissant, où il apprit enfin comment trouver la paix intérieure, l'illumination et comment manger une boîte de conserve en entier. En réalité, Erik avait tellement fait le vide dans son esprit qu'il passa des mois à errer, complètement dans les vapes, et à sculpter des fjords en purée de pomme de terre, persuadé qu'il était un iguane. Il recouvra la mémoire grâce à une série de coups sur la tête qu'il s'asséna lui-même en essayant d'ouvrir une boîte de thon: <<BANG! BANG!>> "Une seconde! Je ne suis pas un iguane!" <<BANG! BANG!>> "Héééé, je suis Erik the Swift!". Il "emprunta" un bateau et se précipita dans son village où il fut chaleureusement accueilli par ses frères... en particulier par Olaf, qui était ravi de découvrir que son propre voyage n'était pas après tout le plus ridicule dans l'histoire du village.

Tôt, un beau matin qui se trouvait être le jour de Thor, les trois frères prirent le large ensemble à bord de leur drakkar, le Walhalla. Baleog voulait faire un peu de pillage, Olaf avait envie de pêcher. La dispute fut réglée pacifiquement quand Erik décida sagement de prendre le parti d'Olaf... enfin, après qu'Olaf eut menacé de l'empoigner par les nattes et de le balancer par-dessus bord. Après quelques moments de querelle bon-enfant sur le pont, le trio s'installa confortablement pour profiter du matin frais et clair et pour attendre le lever du jour afin de pouvoir placer leurs appâts sur les lignes de pêche sans s'embrocher les doigts sur les hameçons dans l'obscurité éclairée seulement par les torches.

Nos héros ne se doutent pas qu'un fantôme de leur passé les observe, bien haut-dessus de leur têtes. Non, ce n'est pas le Grand Maître de l'Ordre du cabri des montagnes bondissant... c'est Tomator, leur ancien ravisseur alien! Bien que pour Olaf, Baleog et Erik leur dernière rencontre remonte à des années, pour Tomator, qui voyage à travers le temps, la défaite cuisante infligée par les trois frères ne s'est produite que quelques jours auparavant... et il veut se venger.

Heureusement, pour un génie maléfique alien, Tomator est extrêmement

négligeant. Son vaisseau a encore une fois des ratés alors que les trois guerriers nordiques sont à sa portée... et, cette fois, les frères vikings sont prêts. Il se sont emparés d'une partie de l'équipement haute technologie de Tomator et ils savent précisément ce qu'ils doivent faire pour rejoindre leur foyer et leur famille: trouver Tomator et lui flanquer une raclée de première!

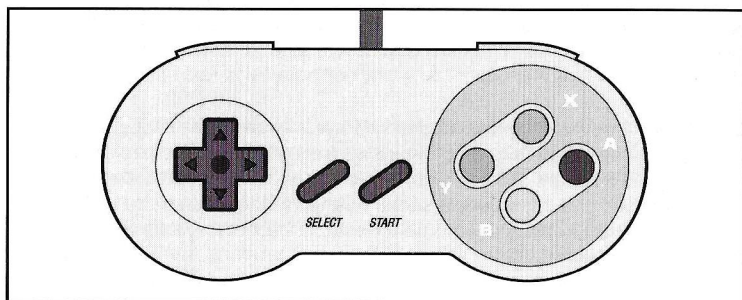
Les Vikings trouveront-ils leur chemin à travers le temps et l'espace? Erik guidera-t-il ses frères hors de danger sans recommencer à croire qu'il est un iguane en se frappant la tête? Olaf sera-t-il réuni avec sa femme et ses enfants? Baleog va-t-il réussir à séduire cette Walkyrie canon de l'écran "Resume Game" (reprenez la partie)? Restez à l'écoute; même heure viking, même chaîne viking!

## Précautions d'emploi

Suivez bien ces précautions d'emploi afin de conserver votre jeu Super NES en parfaite condition:

1. Gardez le jeu à l'abri de la chaleur, du froid et des rayons solaires. Les Vikings ont assez de pain sur la planche comme ça sans avoir en plus à se préoccuper du temps.
2. S'il y a de la poussière sur votre jeu, utilisez un chiffon propre et doux pour le nettoyer. N'utilisez pas de produits chimiques pour nettoyer le jeu. De toute façon, Olaf n'aime pas utiliser de savon.
3. Ne démontez pas le jeu. Il ne contient rien qui puisse être utilisé dans un autre but. Bien qu'ils soient assez cools, il vaut peut-être mieux pour vous que les Vikings ne s'échappent pas du jeu pour mettre votre maison à sac.
4. Assurez-vous toujours bien que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer le jeu de la Super NES. Les Vikings n'arriveront peut-être pas à rentrer chez eux si le jeu est endommagé.

## Manettes



### PAVÉ DIRECTIONNEL:

permet de contrôler les mouvements, de diriger les projectiles, d'escalader des échelles, de passer d'un objet à l'autre lors d'un inventaire

Certains Vikings peuvent également saisir des cordes placées au-dessus d'eux, soit pour se hisser jusqu'à la corde et traverser en marchant comme un funambule ou grimper à la corde, une main après l'autre. Pressez le bouton directionnel haut quand un Viking se trouve juste sous une corde.

### L OU R (GAUCHE OU DROIT)

Permet de passer d'un personnage à l'autre même en mode inventaire.

### SELECT (SÉLECTIONNER)

Affiche l'inventaire du personnage actuellement sélectionné. Pour passer de l'inventaire d'un personnage à celui d'un autre, utilisez les boutons L/R. Pour choisir un objet, dans l'inventaire d'un personnage, utilisez le pavé directionnel et appuyez sur B. Pour transférer un objet d'un personnage à un autre, sélectionnez un objet, appuyez sur B et utilisez L/R pour choisir le personnage auquel vous désirez faire passer l'objet. (NB: les personnages doivent être debout les uns à côté des autres pour que le transfert puisse être effectué.) Pour utiliser un objet sélectionné, quittez le mode inventaire et appuyez sur X.

### START (COMMENCER)

Permet de quitter le mode inventaire. Quand il est utilisé en dehors du mode inventaire, il permet au joueur d'abandonner la partie en cours.

## Déroulement de la partie

Dans "The Lost Vikings II", votre objectif est de mener trois frères vikings - Erik, Baleog et Olaf - à la victoire contre leur ravisseur alien Tomator (une nouvelle fois!) afin qu'ils puissent rentrer sains et saufs dans leur village du nord. Grâce à la machine à voyager dans le temps de Tomator et à une erreur de la part de Olaf (Baleog et Erik ne sont pas près de le laisser oublier celle-là) le trio guerrier a été envoyé à la dérive dans le temps. La seule solution pour ces gars sur l'écran est de trouver la machine à voyager dans le temps en espérant qu'elle va les ramener chez eux.

Tous les personnages commencent chaque niveau sans aucun objet et avec trois points de vie (symbolisés par trois points rouges sous l'image de chaque Viking en haut de l'écran). Si un personnage est blessé trois fois, il partira en voyage au Walhalla. (Conseil: vous pouvez vous approprier de la nourriture en chemin pour rétablir vos points de santé.) N'oubliez pas: certaines morts, comme la chute dans l'eau et la noyade (sauf pour Erik) sont instantanées et sans appel!

En chemin, vous verrez des "boutons" carrés sur lesquels se trouve un point d'interrogation. Placez-vous près de ces boutons et appuyez sur A pour obtenir des conseils et des trucs précieux concernant la façon de mener la partie. Les objets sont ramassés automatiquement quand votre personnage les touche; les boutons, les leviers, les coffres au trésor et objets similaires sont activés lorsqu'un personnage se tient debout à côté d'eux et que vous appuyez sur A.

En chemin, vous rencontrerez deux nouveaux alliés: Scorch the Dragon et Fang the Werewolf. Dans certaines parties du jeu, ces personnages remplaceront certains des Vikings. Quel que soit votre personnage et le niveau, vous aurez besoin des aptitudes des trois personnages disponibles pour finir un niveau. Chaque personnage possède ses propres aptitudes spéciales qu'il vous faudra maîtriser. (Voir "Les gentils")

Les Vikings dépendent les uns des autres dans un autre sens. Souvenez-vous bien qu'ils sont tenus par l'honneur de s'échapper tous ensemble ou pas du tout. Pour pouvoir finir un niveau avec succès, vous devez atteindre la sortie avec les trois personnages en vie. Si vous perdez l'un des personnages ou si vous êtes acculé, appuyez sur START et quittez la partie. Freya la Walkyrie vous offrira la possibilité de recommencer le niveau avec tous les personnages intacts.

Au commencement d'un nouveau niveau, vous recevrez un mot de passe. Notez bien ce mot de passe! La prochaine fois que vous entrerez la cartouche pour jouer, vous pourrez retourner à ce niveau en choisissant "mot de passe" sur le menu principal et en entrant le mot de passe du niveau que vous désirez. Utilisez les boutons directionnels pour placer les lettres correctement; appuyez sur START et si le mot de passe est correct, vous vous retrouverez automatiquement au niveau désiré.

## Les gentils

### ERIK THE SWIFT

**Age:** 20 ans

**Taille:** 1,71 m

**Poids:** 72 kg

#### APTITUDES:

**Saut** - appuyez sur B et Erik bondit dans les airs. Pendant qu'il est en l'air, appuyez à nouveau sur B et Erik activera ses bottes-roquettes, ce qui lui donnera une puissance accrue pour couvrir des distances importantes ou détruire des plafonds fragiles.

**Nage** - Erik est le SEUL personnage qui sait nager. Lorsqu'il se trouve dans l'eau, appuyez sur B et il nagera dans la direction à laquelle il fait face.

**Coup de boule en course** - Appuyez sur Y et Erik se mettra à courir dans la direction vers laquelle il est dirigé et mettra un coup de boule à tout ce qui se trouve sur son chemin. En utilisant cette méthode, Erik peut détruire certains murs.

### BALEOG THE FIERCE

**Age:** 26 ans

**Taille:** 1,80

**Poids:** 100 kg

#### APTITUDES:

**Sabre d'énergie** - en appuyant sur B, Baleog abattra son sabre avec un grand sens de la vengeance et une colère indomptable sur le moindre méchant qu'il décidera de frapper.

**Bras bionique** - Baleog peut activer son bras bionique en appuyant sur Y. Il peut utiliser son bras bionique pour assommer les méchants, détruire les boutons-cibles ou saisir une prise de main. Bien que Baleog ne puisse pas sauter, il peut utiliser son bras bionique pour se balancer au-dessus d'un précipice si une prise de main est à portée.

Lorsque Baleog a saisi une aspérité, les boutons directionnels Left et Right (Gauche et Droite) permettent de contrôler la vitesse de son balancement. Les boutons directionnels Up et Down (Haut et Bas) permettent de contrôler la longueur de l'allongement de son bras. Pour lui faire lâcher la prise, appuyez à nouveau sur Y.

### OLAF THE STOUT

**Age:** 24 ans

**Taille:** 1,86 m

**Poids:** 145 kg

#### APTITUDES:

**Bouclier** - En appuyant sur B, Olaf peut lever son bouclier au-dessus de sa tête ou le maintenir en face de lui. Lorsqu'il est abaissé, il offre une protection dans la direction à laquelle Olaf fait face. Lorsqu'il est relevé, il peut offrir une protection contre les dangers situés au-dessus, b) permettre aux autres personnages de se tenir debout dessus, c) lui permettre de freiner sa descente lors d'une chute au lieu de s'aplatir comme une crêpe.

**Pet** - Olaf peut émettre une explosion résonnante en provenance de son derrière en appuyant sur Y. Cette caractéristique peut détruire des planchers peu solides, donner un petit vent d'ouest à Olaf quand il descend en planant grâce à son bouclier, énerver Baleog, repousser Fang et en règle générale dégoûter tous les parents qui regardent par-dessus votre épaule.

### FANG LE LOUP-GAROU

**Age:** 33 ans

**Taille:** 1,80 m

**Poids:** 117 kg

#### APTITUDES:

**Saut** - Fang peut sauter en l'air en appuyant sur B. S'il saute sur un mur, il restera automatiquement accroché au mur en appuyant sur B. Faites tout de même attention: Fang est un type assez gros et il a tendance à lentement glisser le long des murs auxquels il est accroché. En appuyant sur B pendant qu'il est accroché à un mur, il sautera à nouveau en l'air. (Conseil: si deux murs sont assez proches l'un de l'autre, Fang peut les escalader en sautant de l'un à l'autre plusieurs fois.)

**Griffes** - en appuyant sur Y, Fang utilisera ses griffes tranchantes comme du rasoir pour tailler son adversaire en pièces.

## SCORCH LE DRAGON

**Age:** 36 ans  
**Taille:** 1,86 m  
**Poids:** 129 kg

### APTITUDES:

**Vol** - Scorch peut majestueusement battre des ailes et s'envoler en pressant B. Cependant, il ne peut pas battre des ailes indéfiniment et il doit après un certain temps se poser pour se reposer. Lorsqu'il est en l'air, maintenez le bouton B appuyé au lieu de plonger vers le sol et il utilisera ses ailes pour se poser en douceur.

**Haleine de dragon** - Appuyer sur le bouton Y pour que Scorch crache une boule de feu qui réduit ses ennemis en cendres.

## Les méchants

**CHAUVE-SOURIS** - On ne peut pas vraiment dire qu'il est aveugle.

**SQUELETTE** - Ce méchant est déterminé à empêcher les Vikings de faire de vieux os.

**VAMPIRE** - Cette créature de la nuit s'est découvert un goût pour le sang des Vikings.

**LE CHEVALIER NOIR** - Ce guerrier en armure n'a pas de plus cher désir que de couper les Vikings en deux.

**DRAGON MALÉFIQUE** - Des cousins de Scorch distants qui n'ont pas le même tempérament.

**MAGICIEN** - Ce méchant aime détruire les Vikings en apparaissant du néant pour projeter des éclairs.

**PIRANHA** - Ce petit monstre affamé serait ravi de mordre Erik à pleine dents.

**PERROQUET** - Ce volatile empoisonnant aime fondre sur les Vikings et les frapper avec son bec.

**JAMBE DE BOIS** - Ne vous laissez pas abuser par ce vilain hargneux, unijambiste et borgne. Son arme est DEVASTATRICE.

**MÉDUSE** - Encore un autre vilain aquatique dont Erik doit se méfier.

**LE LIERRE** - Baleog, Scorch et Fang sont les seuls qui peuvent détruire ces plantes. Attention: elles ont tendance à repousser SUPER vite.

**GORILLE** - Ce singe préfère lancer des bananes que de les manger.

**LES CHASSEURS DE TÊTE** - Ces sauvages aiment jeter des lances et des sortilèges vicieux qui transformeront les Vikings en gorilles pendant une courte période.

**ROBOTS V-1000** - Ces chasseurs mécaniques sont conçus pour combattre dans l'air aussi bien que sur le sol. Une fois qu'ils ont localisé leur proie, ils ne s'arrêteront que lorsqu'ils seront détruits.

**URQUHARTIENS** - Ces aliens pourpres ne font que manger, procréer et attaquer.

## Autres personnages

**FREYA LA WALKYRIE** - Cette gardienne courageuse et magnifique est la plus grande alliée des Vikings. Elle réanimera n'importe quel Viking qui a succombé ou bien inversera le mécanisme du temps pour donner une autre chance aux héros.

**SORCIÈRE** - Ne vous laissez pas tromper par l'apparence de cette femme fragile. Il se pourrait bien que dans son chaudron mijotent les ingrédients idéaux pour ramener les Vikings chez eux.

**ENSORCELEUSE** - Cette magicienne ambitieuse s'efforce d'améliorer son sortilège de téléportation.

**SORCIER** - Ce sorcier ne pourra pas faire grand chose pour les bosses sur la tête d'Erik, mais peut-être pourra-t-il offrir quelque chose aux dieux pour aider les Vikings à s'en sortir.

**GITANE** - Cette nomade mystique avec sa boule de cristal pourra peut-être prédire aux Vikings comment rentrer à la maison, à condition qu'on la paye.

**CONROY** - Ce tristement célèbre chef rebelle a lui aussi cruellement besoin d'une machine à voyager dans le temps pour remettre les choses à leur place dans son époque.

## Objets

### CE QUI VOUS PERMET DE TRAVERSER LE NIVEAU

**PRISES DE MAIN** - Baleog peut utiliser son bras bionique pour se balancer sur cette aspérité.

**BOUTONS** - Ils ont des effets différents à chaque niveau. Après avoir appuyé dessus, vérifiez si une porte ou un portail se sont ouverts pour ce niveau.

**INTERRUPTEURS** - Actionner l'interrupteur peut avoir plusieurs effets, comme celui d'ouvrir une porte. Restez bien attentif après l'avoir actionné.

**BOÎTES AVEC UN POINT D'INTERROGATION** - Elles vous donneront des indications sur le jeu.

**BOÎTES-CIBLES** - Baleog, Fang et Scorch sont les seuls qui peuvent les détruire. Une fois qu'elles ont été détruites, elles ont divers effets sur les niveaux, comme les interrupteurs.

### **CE QUI VOUS PERMET DE SURVIVRE**

**AIL** - Utile en Transylvanie, non?

**RÔTI** - Le plat préféré de Baleog!

**BIÈRE DE RACINE** - Rien de tel qu'une bonne vieille boisson viking

**BANANES** - Une par jour et vous n'irez pas au Walhalla (du moins pas encore).

**HAMBURGER** - Olaf ne s'en lasse jamais.

### **CE QUE VOUS POUVEZ ACQUÉRIR**

**CLÉS** - permettent d'ouvrir les portes qui ont la même couleur que la clé

**BOMBES** - Mettez-la en place et **PARTEZ EN COURANT** car elle va exploser, comme la plupart des bombes. Les bombes ont plusieurs fonctions, comme la destruction d'immeubles instables, la pulvérisation de canons et une multitude d'autres utilisations. Il vous faudra expérimenter un peu pour découvrir toutes les possibilités.

**BOMBES GUIDÉES** - Utilisez ces bombes pour désintégrer instantanément tous les ennemis sur l'écran.

**BOUCLIERS** - Utilisez-les pour épargner à un Viking un nouveau point de dommage. Après avoir été utilisé, ils apparaîtront sous forme de point bleu dans la case santé de ce viking.

## Thor le tout puissant parle...

RIDICULES!!! C'EST TOUT CE QU'ILS SONT CES GARS! DE MON TEMPS, ON N'AVAIT JAMAIS BESOIN DE TROIS VIKINGS POUR PASSER UN NIVEAU. ON FAISAIT ÇA TOUT SEUL COMME UN GRAND... ET AVEC UNE SEULE CHANCE!! ENFIN, ILS ONT BEAU ÊTRE UN PEU MINABLES CES GARS, CE SONT DE BONS VIKINGS QUAND MÊME. ILS AURONT BESOIN DE BEAUCOUP D'AIDE, ALORS VOICI QUELQUES CONSEILS:

- Un Viking qui se précipite à travers un niveau ne trouvera qu'un aller simple au Walhalla. Prenez votre temps. Les Vikings aiment bien aller jusqu'au bout de leur raisonnement.
- Les gars, n'oubliez pas que la clé, c'est LE TRAVAIL D'EQUIPE. Pris individuellement, ces types seraient incapables de sortir d'une chaussure, mais en équipe, on ne peut pas les arrêter.
- Si l'un des Vikings est sur le point de répondre à l'appel de la bataille, donnez-lui de quoi manger. Juste au cas où il aurait besoin de ce petit coup de fouet en plus afin de poursuivre le combat!
- Si vous êtes coincé sur une énigme, tentez quelque chose de bizarre et amusez-vous. Qui sait, ça pourrait bien porter chance aux gars.
- Tâchez de séparer les Vikings le moins souvent possible. Ainsi, ils pourront compter les uns sur les autres, spécialement en cas d'urgence.

## Credits

**Conception du jeu**  
Blizzard Entertainment

**Producteurs exécutifs**  
Allen Adham  
Alan Pavlish

**Directeur de la création**  
Ronald Millar

**Conception des niveaux**  
Ronald Millar  
James Phinney

**Conception des niveaux supplémentaire**  
David Berggren  
Chris Metzen

**Programmeur principal**  
James Phinney

**Programmation supplémentaire**  
Jesse Mcreynolds  
Frank Pearce  
Patrick Wyatt  
Allen Adham  
Michael Morhaime  
Bryan Waters

**Programmation sonore**  
Jim Sproul

**Directeur artistique**  
Samwise Didier

**Artistes dont les noms sont longs**  
David Berggren  
Nick Carpenter  
Samwise Didier  
Jason Magness  
Ronald Millar

**Artistes dont les noms sont courts**  
Micky Neilson  
Joeyray Hall  
Roman Kenney  
Chris Metzen  
Brian Sousa

**Son et musique**  
Glenn Stafford

**Texte et dialogue**  
Micky Neilson  
James Phinney  
Ronald Millar  
Frank Pearce

**Producteur**  
Feargus Urquhart

**Producteur de la ligne**  
Reginald J. Arnedo

**Directeur de l'assurance-qualité**  
Jeremy S. Barnes

**Testeur principal**  
Chris "Bébé a besoin d'une nouvelle  
paire de chaussures" Parker

**Testeurs**  
Yuki Furimi  
Brian Mcinery  
Jeff "Je vous jure que j'ai 18 ans!"  
Barnhart  
Kyle Shubel  
Jack Parker  
Dave Simon  
Chris "le Kid" Keenan  
Kihan Pak  
Tim Knapp  
Aaron Olaiz  
Derek Bullard

**Assurance qualité Pal**  
Marvic Ambata  
Anthony Taylor  
Steve Baldoni  
Doug Avery

**Direction de la traduction Pal**  
Julian Ridley

**Assurance qualité linguistique Pal**  
Sylvie Nguyen  
Gary Burke

## Inhalt

Einführung . . . . .	28
Sicherheitsvorkehrungen . . . . .	30
Steuerung . . . . .	31
Das Spiel . . . . .	32
Die Guten . . . . .	33
Die Bösen . . . . .	35
Andere . . . . .	36
Gegenstände . . . . .	37
Der mächtige Thor spricht . . . . .	38

## Englische, französische und deutsche Version

Um die Sprache Deiner Wahl zu bestimmen, mußt Du aus dem Hauptmenü den zweiten Punkt wählen (Options - Optionen). Aus dem Optionsmenü suchst Du dann in Punkt 4 die Sprache aus, in der Du spielen möchtest. Du kannst das Menü wieder verlassen, indem Du den 5. Punkt des Menüs anklickst. Nun solltest Du den Text in der von Dir gewählten Sprache lesen können.

## Einführung

Es passiert nicht alle Tage, daß drei Wikinger-Krieger sich als Gefangene an Bord eines außerirdischen Raumschiffs wiederfinden... und es ist ganz bestimmt nicht alltäglich, daß drei Wikinger-Krieger ihren außerirdischen Kidnappern eine gehörige Tracht Prügel verabreichen und im Triumph nach Hause zurückkehren. Es dauerte denn auch eine ganze Weile, bis Olafs, Baleogs und Eriks Selbstbewußtsein wieder auf das normale, nur leicht übertriebene Maß zurückgegangen war, doch schließlich nahm das Leben in ihrem kleinen nordischen Dorf wieder seinen gewohnten Lauf.

Oder wenigstens beinahe... denn nach ihren wilden außerirdischen Abenteuern mußten die drei Brüder feststellen, daß sie mit ihrem früheren ruhigen, gemäßigten Wikingerleben nicht mehr so recht zufrieden waren...

Unzufrieden mit seinem Job als leitender Eisbär-Ringer hatte Baleog the Fierce (der Grimmige) bei den Nordic Gladiators vorgesprochen. Doch er stürmte zutiefst empört wieder hinaus, als man ihm verbat, seine eigenen Waffen mitzubringen. In diesem Augenblick erkannte Baleog seine Pflicht - er mußte sein Können an die nächste Wikinger-Generation weitergeben. Und so gründete er Baleogs Schule des Plünderns, deren Lehrplan sich auf Raub, Plündern und Dinge-in-Brand-setzen konzentrierte. Er wurde in ganz Skandinavien berühmt für seine Vorlesung mit dem Titel Unbefugtes Eindringen in drei leichten Schritten. ("Schritt 1: Such dir was zum Eindringen. Schritt 2: Vergewissere dich, daß du auch wirklich unbefugt bist. Schritt 3: Eindringen.") Danach ging er auf eine Werbetour für sein Buch Unbefugtes Eindringen für Fortgeschrittene und solche, die es werden wollen und dessen unglaublich erfolgreiche Fortsetzung Befugtes Eindringen - wo bleibt denn da der Spaß?.

Olaf the Stout (der Dicke) entschloß sich, seinen Lebensraum wahr zu machen. Er wollte schon immer Sumo-Ringer werden und begab sich also auf den Weg ins Land der Aufgehenden Sonne.

Leider kam er nur bis ins Land der Ungefähr-Mittäglichen Sonne, bevor er wieder umkehrte - nicht etwa, weil die Reise zu anstrengend war, sondern weil er jenseits des Mittelmeers einfach keine Lasagne finden konnte. So kehrte er stattdessen kleinlaut in den Schoß seiner Familie zurück und widmete sich der Erziehung seiner Kinder in den Künsten des Schwertkampfs, des Plünderns, des Donnerns und der Herstellung eines anständigen Ziegenkäses. Seine Töchter besuchen mittlerweile beide Baleogs Schule des Plünderns - und Olaf ist besonders stolz auf seine Älteste, Gerda, die den Titel einer Walküre ehrenhalber erlangt hat und ihren Papa jederzeit beim Wettessen überbieten kann. Olaf ist in der Fernsehshow "Das Leben der Korpulenten & Bärtigen" aufgetreten und arbeitet derzeit emsig an einem Kampf-Frisbee, auch wenn die Nachbarn nach wie vor der Meinung sind, daß diese Idee niemals abheben wird.

Nach seinen Erfahrungen im Weltraum fand Erik the Swift (der Flinke) im Dorfleben nur Langeweile. So landete er beim geheimnisvollen Orden der Springenden Bergziegen, bei dem er endlich Frieden, Erleuchtung - und die Technik, eine Konservendose in ganzen zu essen, fand. Tatsächlich schaffte es Erik, seinen Geist so vollständig zu leeren, daß er Monate damit zubrachte, benommen und verwirrt in der Gegend herumzulaufen, aus Kartoffelbrei Fjorde zu modellieren und zu glauben, er sei ein Leguan. Er erlangte sein Gedächtnis erst nach mehreren Schlägen auf den Kopf wieder, die er sich alle selbst zufügte, als er versuchte, eine Dose Thunfisch mit dem Schädel aufzubekommen: <<SCHEPPER! SCHEPPER!>> "Moment mal! Ich bin eigentlich gar kein Leguan!" <<SCHEPPER! SCHEPPER!>> "He! Ich bin Erik the Swift!" Und so "lieh" er sich ein Schiff und machte sich eilends auf den Weg nach Hause, wo er von seinen Brüdern aufs herzlichste begrüßt wurde... besonders von Olaf, der beglückt feststellen konnte, daß seine eigene Reise also gar nicht die lächerlichste Episode in der Geschichte des Dorfes war.

Eines schönen Thorstag-Morgens stachen die drei Brüder mit ihrem Schiff, der Walhalla, in See. Baleog war nach ein bißchen Plündern zumute, Olaf stand der Sinn nach Angeln. Der Streit wurde friedlich beigelegt, als Erik Olafs Partei ergriff... mehr oder weniger freiwillig, nachdem Olaf damit gedroht hatte, ihn an den Zöpfen hochzuziehen und über Bord zu werfen. Nach einer freundschaftlichen Keilerei auf dem Vordeck beruhigte sich das Trio, genoß den kühlen, klaren Morgen und wartete darauf, daß die Sonne aufging, damit sie endlich die Köder an den Angelleinen anbringen konnten, ohne sich dabei in der von Fackeln erhellten Finsternis ständig die Haken in die Finger zu rammen.

Ach, unsere Helden wissen eben nicht, daß ihnen von hoch oben ein

Gespenst aus ihrer Vergangenheit nachstellt. Nein, es ist nicht der Meister des Ordens der Springenden Bergziegen... Es ist Tomator, ihr außerirdischer Kidnapper von vor einigen Jahren! Obwohl ihr letztes Zusammentreffen für Olaf, Baleog und Erik viele Jahre zurückliegt, ist für den zeitreisenden Tomator seine erniedrigende Niederlage gegen die Brüder noch sehr frisch... und er will Rache!

Glücklicherweise ist Tomator für ein außerirdisches, niederträchtiges Genie geradezu schlampig. Wieder einmal stellen sich bei seinem Schiff Defekte ein, gerade als er die Nordmänner schon fast in der Hand hat... Und diesmal sind die Wikinger vorbereitet! Sie haben einiges von Tomators Hi-Tech-Ausrüstung mitgehen lassen und wissen ganz genau, was sie zu tun haben, um zu ihrem Dorf und ihren Familien zurückzukommen: Tomator suchen und ihm zeigen, was ein Wikinger-Schwert ist!

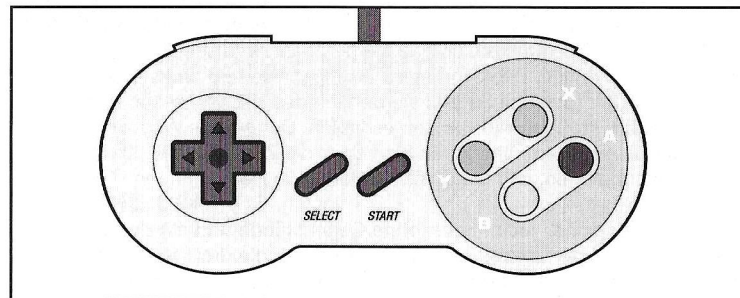
Werden die Wikinger ihren Heimweg durch Zeit und Raum finden? Wird Erik seine Brüder in Sicherheit bringen können, ohne sich dabei wieder Hiebe einzufangen, die ihn glauben lassen, er sei ein Leguan? Wird Olaf seine Frau und Töchter wiedersehen? Wird Baleog jemals bei der niedlichen Walküre auf dem "Spiel wiederaufnehmen"-Bildschirm landen? Bleib dran - selbe Wikingerzeit, selbes Wikingerprogramm!

## Sicherheitsvorkehrungen

Es folgen einige Tips, wie Du Dein Super NES Game Pak in gutem Zustand erhältst.

1. Vermeide es, das Game Pak Hitze, Kälte, Wasser oder direktem Sonnenlicht auszusetzen. Die Wikinger haben schon genug Schwierigkeiten, da brauchen sie sich nicht auch noch ums Wetter zu sorgen.
2. Sollte Dein Game Pak mal staubig werden, reinige es mit einem sauberen, weichen Tuch. Benutze auf keinen Fall Chemikalien. Olaf mag sowieso keine Seife.
3. Nimm das Game Pak nicht auseinander. Es enthält nichts, was man zu irgend etwas anderem gebrauchen könnte. Und obwohl die Wikinger echt coole Typen sind, würdest Du doch wohl nicht wollen, daß sie aus dem Game Pak entkommen und Dein Haus in Schutt und Asche legen.
4. Vergewissere Dich immer erst, ob das Gerät auch ausgeschaltet ist, bevor Du das Game Pak in das Super NES steckst oder herausnimmst. Sollte das Game Pak beschädigt werden, kommen die Wikinger vielleicht nie mehr nach Hause.

## Steuerung



### R(ichtungs)-Taste:

Sie steuert die Bewegungen und das Zielen, außerdem können die Wikinger damit Leitern hochklettern. Im Inventar kannst Du damit von einem Gegenstand zu anderen gehen.

Einige Wikinger können auch nach oben reichen, um nach Seilen zu greifen und sich entweder daran hochzuziehen, auf ihnen Seil zu tanzen oder sich daran entlang zu hangeln. Dazu muß Du die R-Taste Oben drücken, wenn der Wikinger direkt unter einem Seil steht.

### L ODER R:

Damit kannst Du (sogar im Inventar) zwischen den Figuren umschalten.

### SELECT:

Mit dieser Taste ruft Du das Inventar Deiner Figur auf. Um zwischen den Inventaren der Figuren umzuschalten, muß Du L oder R drücken. Wenn Du einen Gegenstand aus dem Inventar wählen willst, benutze die R-Taste, und drücke B. Um einen Gegenstand einer anderen Figur zuzuteilen, wähle den Gegenstand, drücke B, und benutze L bzw. R, um die Figur zu bestimmen, der Du den Gegenstand zukommen lassen willst. (Hinweis: Um diesen Austausch durchführen zu können, müssen die Figuren zusammen stehen.) Du kannst einen gewählten Gegenstand benutzen, indem Du den Inventar-Modus verläßt und X drückst.

**START:** Damit verläßt Du den Inventar-Modus. Solltest Du nicht im Inventar-Modus sein, kannst Du Dich so entscheiden, ob Du das aktuelle Spiel abbrechen möchtest.

## Das Spiel

Dein Ziel bei The Lost Vikings II ist es, drei Wikinger-Brüder - Erik, Baleog und Olaf - zum Sieg über ihren außerirdischen Kidnapper Tomator (JA, DER SCHON WIEDER!) zu führen, so daß sie heil in ihr nordisches Dorf zurückkehren können. Dank Tomators Zeitmaschine und eines groben Fehlers von Olaf (Baleog und Erik werden ihn das NIE vergessen lassen) hat sich unser Trio im Labyrinth der Zeit verlaufen. Der einzige Weg zurück nach Hause für die verirrten Lämmchen führt über die Zeitmaschine. Die müssen sie finden und hoffen, daß sie damit wieder in die Heimat finden.

Die Figuren beginnen jeden Level ohne Gegenstände und mit drei Gesundheitspunkten (diese Punkte werden durch die drei roten Punkte unter der Abbildung des Wikingers oben auf dem Bildschirm dargestellt). Wenn eine Figur dreimal verwundet wurde, muß sie ihre Reise nach Walhalla antreten. (Tip: Auf dem Weg findest Du Nahrungsmittel, die Deine Gesundheit wiederherstellen können.) Denk dran: Einige Todesarten, wie das Ins-Wasser-Fallen und Ertrinken, sind (außer bei Erik) augenblicklich und unwiderruflich!

Auf Deinem Weg siehst Du quadratische "Knöpfe" mit einem Fragezeichen. Stell Dich vor diese Knöpfe, und drücke A, um wertvolle Tips und Hinweise zu bekommen, wie Du spielen solltest. Gegenstände werden automatisch aufgesammelt, wenn Deine Figur sie berührt. Knöpfe, Hebel und Truhen werden aktiviert, indem Du eine Figur vor sie stellst und A drückst.

Außerdem triffst Du unterwegs zwei neue Freunde, Scorch den Drachen und Fang den Werwolf (oder sollte das Wombat heißen?). In einigen Teilen des Spiels ersetzen diese neuen Freunde die Wikinger. Ganz gleich, welche Figur Du in einem Level steuerst, Du brauchst die Fähigkeiten aller drei verfügbaren Figuren, um einen Level abschließen zu können. Jede Figur hat ihre individuellen Fähigkeiten, mit denen Du Dich vertraut machen solltest (vgl. Kapitel "Die Guten").

Die Wikinger sind auch sonst auf einander angewiesen. Vergiß nicht, daß sie auf Ehre dazu verpflichtet sind, gemeinsam oder gar nicht zu entkommen. Um also einen Level erfolgreich beenden zu können, müssen alle drei Figuren ihn lebend verlassen. Falls Du eine Figur verlierst oder bemerkst, daß Du Dich in eine ausweglose Situation manövriert hast, drücke START, und brich das Spiel ab. Freya die Walküre bietet Dir dann die Möglichkeit, den Level noch einmal mit allen Figuren in unversehrtm Zustand zu beginnen.

Zu Beginn jedes neuen Levels erhältst Du ein Kennwort. Schreib es Dir auf! Wenn Du dann beim nächsten Mal zum Spielen das Modul einsteckst, kannst Du zu einem bestimmten Level zurückkehren, indem Du vom Hauptmenü "Password" (Kennwort) wählst und das entsprechende Kennwort eingibst. Mit der R-Taste scrollst Du zu den richtigen Buchstaben. Dann mußt Du START drücken, und wenn Du das korrekte Kennwort eingegeben hast, findest Du Dich im gewünschten Level wieder.

## Die Guten

### ERIK THE SWIFT

**Alter:** 20

**Größe:** 1, 70 m

**Gewicht:** 80 kg

#### FÄHIGKEITEN:

**Springen** - Drücke B, und Erik springt hoch in die Luft. Während er in der Luft ist, kannst Du erneut B drücken. Dadurch aktiviert Erik seine Raketenstiefel, die ihm einen Extraschub geben und ihn über eine weite Distanz springen oder nicht ganz so dicke Decken wegtreten lassen.

**Schwimmen** - Erik ist die EINZIGE Figur, die schwimmen kann. Wenn Erik im Wasser ist, drücke B, und Erik schwimmt in die Richtung, in die er schaut.

**Schädelstoß im Rennen** - Drücke Y, und Erik rennt in die Richtung, in die er schaut, und rammt dabei alles, was ihm in den Weg kommt, mit seinem Schädel. Mit dieser Methode kann Erik bestimmte Mauern einreißen.

### BALEOG THE FIERCE

**Alter:** 26

**Größe:** 1,80 m

**Gewicht:** 110 kg

#### FÄHIGKEITEN:

**Energie-Säbel** - Wenn Du B drückst, schwingt Baleog seinen Energie-Säbel mit viel Schwung und großem Zorn gegen jeden Schurken, der ihm dabei über den Weg läuft.

**Bionischer Arm** - Baleog kann seinen bionischen Arm aktivieren, wenn Du Y drückst. Mit diesem bionischen Arm kann er die Bösen umhauen, Zielknöpfe einschla..., äh drücken oder sich an etwas festhalten. Obwohl er nicht gut im Springen ist, kann er sich an seinem bionischen Arm über Abgründe schwingen, solange etwas in Reichweite ist, an dem er sich festhalten kann. Wenn er etwas im Griff hat, kannst Du mit der R-Taste Links

und Rechts die Geschwindigkeit seines Schwungs steuern. Die R-Taste Oben oder Unten bestimmt, wie weit er seinen Arm ausfahren kann. Um ihn dann seinen Griff lösen zu lassen, mußt Du erneut Y drücken.

## OLAF THE STOUT

**Alter: 24**

**Größe: 1,86 m**

**Gewicht: 160 kg**

### FÄHIGKEITEN:

**Schild** - Wenn Du B drückst, hebt Olaf seinen Schild hoch über seinen Kopf oder hält ihn vor sich. Wenn der Schild gesenkt ist, bietet er Schutz in der Richtung, in die Olaf gerade schaut. Wenn er den Schild erhoben hat, dann ist er entweder a) geschützt gegen Gefahren von oben, oder b) in der Lage, andere Figuren darauf steigen zu lassen oder c) nach einem Sturz daran hinunterzuschweben, anstatt einfach auf den Boden zu klatschen.

**Furz** - Olaf kann seinem Unterleib donnernde Explosionen entfahren lassen, wenn Du Y drückst. Damit kann er dann wacklige Böden zerstören, sich etwas mehr Auftrieb verleihen, wenn er schwebt, Baleog ärgern, Fang schwindlig machen und ganz allgemein alle Eltern in Empörung versetzen, die Euch eventuell über die Schulter gucken.

## FANG DER WERWOLF

**Alter: 33**

**Größe: 1,80 m**

**Gewicht: 130 kg**

### FÄHIGKEITEN:

**Springen** - Fang springt in die Luft, wenn Du B drückst. Wenn er an eine Mauer springt und Du B drückst, klammert er sich automatisch daran fest. Doch sei vorsichtig, Fang ist kein Winzling und neigt dazu, langsam an Mauern, an denen er kleben sollte, herabzurutschen. Drücke B, solange er an der Mauer klebt, dann springt er noch einmal in die Luft. (Tip: Wenn zwei Mauern nah genug beieinander stehen, kann Fang an ihnen emporklettern, indem er zwischen ihnen hin und her springt.)

**Klauen** - Drückst Du Y, setzt Fang seine rasiermesserscharfen Klauen ein, um seinen Gegnern die Salamitechnik zu demonstrieren.

## SCORCH DER DRACHE

**Alter: 36**

**Größe: 1,86 m**

**Gewicht: 143 kg**

### FÄHIGKEITEN:

**Fliegen** - Wenn Du B drückst, schlägt Scorch majestätisch mit seinen Flügeln und erhebt sich hoch in die Lüfte. Doch er kann sich nur eine bestimmte Zeit in der Luft halten, bevor er landen und verschnauften muß. Mach Dich mit dem Timing der Knöpfe vertraut, so daß Scorch in die höchsten Höhen steigen kann. Wenn Du B gedrückt hältst, solange er in der Luft ist, dann schwebt er zu Boden, statt eine Bruchlandung zu machen.

**Drachenfeuer** - Drücke Y, und Scorch entfesselt einen gigantischen Feuerball, der von seinen Gegnern nur ein Häufchen Asche zurückläßt.

## Die Bösen

**FLEDERMAUS** - Nicht so blind, wie das Sprichwort vermuten läßt.

**SKELETT** - Diesen Schurken werden die Wikinger noch in den Knochen spüren.

**VAMPIR** - Dieses Wesen der Nacht hat Geschmack an Wikingerblut gefunden.

**SCHWARZER RITTER** - Dieser Krieger in Rüstung hätte an nichts größeren Spaß, als den Wikingern neue Scheitel zu verpassen.

**FIESER DRACHE** - Entfernter Cousin von Scorch, der so gar keine Ähnlichkeit mit ihm hat.

**ZAUBERER** - Dieser Schurke brutzelt gern Wikinger, indem er aus dem Nichts auftaucht und Blitze schleudert.

**PIRANHA** - Diese immer hungrige Kreatur würde nur zu gern ihre Zähne in Erik schlagen.

**PAPAGEI** - Dieser lästige Vogel findet Gefallen daran, aus der Luft auf die Wikinger herabzustoßen und nach ihnen zu hacken.

**HOLZBEIN** - Laß Dich von diesem heruntergekommenen, einbeinigen und einäugigen Kerl nicht hinters Licht führen. Seine Kanone macht GROSSE Löcher.

**QUALLE** - Noch ein Wasser-Bösewicht, auf den Erik aufpassen sollte.

**RANKEN** - Nur Baleog, Fang und Scorch können diese Pflanzen zerstören.

**DOCH VORSICHT** - sie wachsen TIERISCH schnell wieder nach.

**GORILLAS** - Diese Affen ziehen es vor, Bananen zu schleudern, statt sie zu essen.

**KOPFJÄGER** - Diese Eingeborenen lieben es, Speere zu werfen und Zauber über Wikinger zu verhängen, die diese für kurze Zeit in Gorillas verwandeln.

**V-1000-ROBOTER** - Diese Jagdroboter wurden so gebaut, daß sie sowohl in der Luft wie auch auf dem Boden kämpfen können. Sobald sie ihr Opfer erspäht haben, lassen sie nicht mehr locker, es sei denn, man zerstört sie.

**URQUHARTIANS** - Diese lila Außerirdischen tun nichts als essen, sich vermehren und angreifen.

## Andere

**FREYA DIE WALKÜRE** - Diese kühne und wunderschöne Wächterin ist eine der wichtigsten Verbündeten der Wikinger. Sie kann gefallene Wikinger wieder zum Leben erwecken oder das Rad der Zeit zurückdrehen, um unseren Helden noch eine Chance zu geben.

**HEXE** - Laß Dich nicht von dem Aussehen einer netten, alten Dame täuschen. Ihr Kessel könnte genau das Gebräu enthalten, das die Wikinger brauchen, um nach Hause zu kommen.

**ZAUBERIN** - Diese aufstrebende Magierin arbeitet an der Perfektionierung ihres Teleport-Zaubers.

**MEDIZINMANN** - Dieser Doktor kann vielleicht die Beulen an Eriks Kopf nicht heilen, doch er könnte den Göttern etwas anzubieten haben, was den Wikingern hilft.

**ZIGEUNERIN** - Diese geheimnisvolle Nomadin und ihre Kristallkugel könnten in der Lage sein, für die Wikinger einen Weg nach Hause zu finden - aber das hat natürlich seinen Preis.

**CONROY** - Dieser berühmte Rebellenführer braucht selbst ganz dringend eine Zeitmaschine, um in seiner eigenen Zeit die Dinge wieder ins Lot zu bringen.

## Gegenstände

### SACHEN, DIE DIR DURCH DIE LEVELS HELFEN

**GRIFFE** - Mit ihrer Hilfe kann Baleog sich an seinem bionischen Arm über alles mögliche hinwegschwingen.

**KNÖPFE** - Sie haben unterschiedliche Auswirkungen auf den verschiedenen Levels. Wenn Du einen gedrückt hast, schau nach, ob sich eine Tür oder ein Tor für den Level geöffnet hat.

**SCHALTER** - Das Betätigen eines Schalters verursacht verschiedenes, z.B. das Öffnen einer Tür. Halt die Augen offen, wenn Du einen betätigt hast.

**FRAGEZEICHEN-KNÖPFE** - Sie verraten Dir einiges über das Spiel.

**ZIELKNÖPFE** - Baleog, Fang und Scorch sind die einzigen, die diese Knöpfe zerstören können. Ihre Zerstörung hat unterschiedliche Wirkung auf die einzelnen Level, genau wie bei den Schaltern.

### SACHEN, DIE DICH AM LEBEN ERHALTEN

**KNOBLAUCH** - Was paßt wohl besser nach Transsilvanien?

**BRATEN** - Baleogs Liebesspeise!

**MALZBIER** - Es geht doch nichts über einen guten Wikingerschluck.

**BANANEN** - Täglich Bananen speisen spart Dir Walhalla-Reisen!

**HAMBURGER** - Davon kann Olaf einfach nicht genug kriegen.

### SACHEN, DIE DU AUFSAMMELN KANNST

**SCHLÜSSEL** - Öffnen die Schlösser, die in der Farbe zum Schlüssel passen.

**BOMBEN** - Setz sie ein, und HAU AB - denn sie explodieren, wie Bomben das eben so machen. Du kannst sie zu verschiedenen Zwecken einsetzen, wie z.B. zum Zerstören von wackligen Blöcken und Kanonen und für andere Knalleffekte. Du mußt schon ein wenig herumexperimentieren, um all ihre Einsatzmöglichkeiten herauszufinden.

**"INTELLIGENTE" BOMBEN** - Wenn Du diese Bombe einsetzt, machst Du augenblicklich aus allen Gegnern auf dem Bildschirm Kleinholz.

**SCHILDE** - Damit schützt Du einen Wikinger vor der nächsten Verletzung. Sobald Du ihn eingesetzt hast, erscheint der Schild als blauer Punkt in der Gesundheitsanzeige des Wikingers.

## Der mächtige Thor spricht...

MITLEIDERREGEND!! DAS IST DAS EINZIGE, WAS MIR ZU DIESEN JUNGS EINFÄLLT! ZU MEINER ZEIT BRAUCHTE MAN KEINE DREI WIKINGER DAZU, DURCH EINEN LEVEL ZU KOMMEN! WIR HABEN DAS GANZ ALLEIN GESCHAFFT... UND ZWAR BEIM ERSTEN VERSUCH! NAJA, SO MITLEIDERREGEND SIE AUCH SEIN MÖGEN, SIE GEBEN DOCH GANZ GUTE WIKINGER AB. DA SIE ALLE HILFE BRAUCHEN WERDEN, DIE SIE KRIEGEN KÖNNEN, SIND HIER EIN PAAR TIPS:

- Ein Wikinger, der kopflos durch einen Level stürmt, findet sich alsbald auf dem Weg nach Walhalla wieder. Laß Dir Zeit. Wikinger denken die Dinge gern gründlich durch.
- Jungs... Denkt daran, der Schlüssel zum Erfolg ist TEAMWORK. Einzeln würden diese Typen noch nicht mal ihre eigene Nase finden, doch als Team sind sie unschlagbar.
- Falls ein Wikinger sich auf einen Kampf einläßt, sorg dafür, daß er zuerst seinen Proviant aufstockt. Nur für den Fall, daß er dieses kleine Extra braucht, um den Kampf zu Ende zu bringen.
- Wenn Du bei einem bestimmten Rätsel nicht weiterkommst, versuch mal etwas ganz Unmögliches, aus lauter Spaß an der Freud! Und wer weiß, vielleicht haben die Jungs ja Glück.
- Versuch die Wikinger möglichst nah beieinander zu halten. Dadurch können sie sich in Notfällen auf die anderen verlassen.

## Mitarbeiterverzeichnis

### **Spieldesign**

Blizzard Entertainment

### **Produktionsleitung**

Allen Adham  
Alan Pavlish

### **Künstlerische Leitung**

Ronald Millar

### **Leveldesign**

Ronald Millar  
James Phinney

### **Zusätzliches Leveldesign**

David Berggren  
Chris Metzzen

### **Programmierungsleitung**

James Phinney

### **Zusätzliche Programmierung**

Jesse Mcreynolds  
Frank Pearce  
Patrick Wyatt  
Allen Adham  
Michael Morhaim  
Bryan Waters

### **Soundprogrammierung**

Jim Sproul

### **Grafik-Leitung**

Samwise Didier

### **Grafiker mit langen Namen**

David Berggren  
Nick Carpenter  
Samwise Didier  
Jason Magness  
Ronald Millar

### **Grafiker mit kurzen Namen**

Micky Neilson  
Joeyray Hall  
Roman Kenney  
Chris Metzzen  
Brian Sousa

### **Sound und Musik**

Glenn Stafford

### **Text und Dialoge**

Micky Neilson  
James Phinney  
Ronald Millar  
Frank Pearce

### **Produktion**

Feargus Urquhart

### **Produktion der Serie**

Reginald J. Arnedo

### **Leitung der Qualitätssicherung**

Jeremy S. Barnes

### **Spieltestleitung**

Chris "Mein Baby braucht neue Schuhe" Parker

### **Spieltests**

Yuki Furumi  
Brian Mcinery  
Jeff "Ich bin wirklich 18!" Barnhart  
Kyle Shubel  
Jack Parker  
Dave Simon  
Chris "The Kid" Keenan  
Kihan Pak  
Tim Knapp  
Aaron Olaiz  
Derek Bullard

### **PAL-QS**

Marvic Ambata  
Anthony Taylor  
Steve Baldoni  
Doug Avery

### **PAL-Übersetzungsleitung**

Julian Ridley

### **PAL-Sprach-QS**

Sylvie Nguyen  
Gary Burke

### **AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE**

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 fréquents 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 peuvent apparaître alors même 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-mêmes ou votre enfant présentez l'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 de jouer et consulter un médecin.

### **PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO**

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- 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.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.