Tú, bravo vikingo, estás llevando a cabo, una vez más, una atrevida incursión en la costa británica, en la época en que los normandos eran una amenaza contínua y temible. Has reconocido a dos islas (Norte y Sur) que no sólo son plazas fuertes enemigas, sino también el lugar donde hay muchos tesoros preciosos, vituallas y valiosos botines. En una de ellas, se encuentra cautiva tu Reina de los guerreros. Volver a tu patria con las manos vacías significaría deshonor; seguir adelante significa muerte. ¡Vaya elección...! la gloria emparejada con el peligro o la vergüenza con el fracaso. La decisión se toma rápidamente: ¡seguir adelante y atacar!

Se sabe que el primer punto de desembarco, la Isla Krag, al sur, es la más fácil de atacar de las dos. Tienes que atacar a los nativos británicos y recoger los objetos que hay alrededor de la isla antes de que sigas adelante. Estos objetos son:

un remo	una espada
una lanza	una antorcha
un escudo	un palo
una escala	una catapulta

Algunos de estos objetos han sido escondidos en las chozas de los nativos y tú tienes que quemarlas con la antorcha antes que los encuentres. Sin embargo, la antorcha está escondida en una torre y tienes que encontrar primero la escala.

Una vez terminada tu misión en la Isla Krag, tiene que regresar a tu falúa y navegar hacia el norte, ¡a la Isla de la Muerte! Ahora, tu misión consiste en saquear la fortaleza por el tesoro, exasperarte a través del laberinto sagrado, apoderándote de más tesoros y vino e invadir el recinto encantado antes de encaminarte a la plaza fuerte real.

Aquí es donde está prisionera tu Reina de los guerreros.

INSTRUCCIONES DE CARGA.

* AMSTRAD: CTRL y tecla pequeña de ENTER (CPC 464).

* AMSTRAD 6128 CASSETTE: I TAPE

Commodore 64. Asegúrese que la cassette está totalmente rebobinada. Pulse las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente. Siga los apuntes de la pantalla.

Joustick en Port II (Commodore)

MANDOS.

Necesitarás un Joustick para controlar el juego. Esta palanca de mando controla la dirección en que se moverá el vikingo. El vikingo puede caminar en ocho direcciones diferentes.

El botón «fuego» (fire) activa el arma que lleva el vikingo. Cuando el vikingo está de pie delante de una choza, al pulsar el botón de fuego arderá la choza. (¡Si tienes los objetos necesarios!) El vikingo puede tomar diferentes objetos caminando por encima de ellos.

Si el vikingo está en la falúa, el control de ésta se maneja con la palanca de mando.

SITUACION Y PUNTUACION.

En la pantalla, la información muestra la puntuación en curso en la parte inferior de la misma. Un indicador de energía muestra la reserva de fuerza del vikingo. Puede conseguirse energía adicional utilizando el escudo.

SUGERENCIAS E INSINUACIONES.

Recoge los diferentes objetos por un orden particular.

En la Isla de la Muerte (Si es que llegas alguna vez), coloca al vikingo delante de la parte más alta del muro para atravesarlo. No muevas la palanca de mando, sino que debes pulsar «fuego». Para esta operación, utiliza el martillo.

¡¡¡ BUENA SUERTE !!!