

LOS VIENTOS DEL WALHALLA  
Grupo Creators Union



SPECTRUM 128 K

**LOS VIENTOS DEL WALHALLA**  
**EDICION COLECCIONISTA**

# INDICE

LICENCIA GRATUITA DE AVENTURAS CONVERSACIONALES E INSTRUCCIONES DE CARGA DE LAS CINTAS VIRTUALES .....	3
HISTORIA Y OBJETIVOS DEL JUEGO .....	4
INFORMACION ADICIONAL .....	5
COMANDOS DE IMPORTANCIA .....	6
GUIA DE DIOSES Y LUGARES MITOLOGICOS .....	7
VERBOS QUE PUEDES USAR EN ESTA AVENTURA .....	9
ESPECIFICACIONES TECNICAS Y CREDITOS .....	11
CARTOGRAFÍA .....	12
DETALLES DE LOS MAPAS QUE PUEDEN AYUDARTE EN EL JUEGO.....	13
SOLUCION A LOS VIENTOS DEL WALHALLA .....	14
PREMIOS RECIBIDOS .....	20
COMENTARIO DE FANZINES DE LA EPOCA: Z FOR ZERO .....	21
COMENTARIO DE FANZINES DE LA EPOCA: CAAD .....	23
COMENTARIO DE FANZINES DE LA EPOCA: EL AVENTURERO .....	26
CARTA DE UN FAN .....	28

# LICENCIA GRATUITA DE AVENTURAS CONVERSACIONALES

PROHIBIDA LA MODIFICACIÓN, DESCOMPILACIÓN Y EL PASO HACIA OTROS FORMATOS DE PLATAFORMAS. ESTA AVENTURA ES GRATUITA POR LO QUE ESTÁ PROHIBIDA SU VENTA. EL AUTOR NO SE HACE RESPONSABLE DE CUALQUIER PROBLEMA INFORMÁTICO QUE PUEDA APARECER DURANTE EL USO DE ESTA AVENTURA O DURANTE EL USO DEL EMULADOR DE SPECTRUM.

“LOS VIENTOS DEL WALHALLA” ES UNA CREACIÓN © J.C.C. BAJO SU ANTIGUO SELLO © 1992 GRUPO CREATORS UNION.

ESTA “EDICIÓN COLECCIONISTA” HA SIDO PUBLICADA EN LAS NAVIDADES DEL AÑO 2006.

QUE NECESITAS PARA JUGAR:

-UN EMULADOR DE SPECTRUM QUE ACEPTE EL FORMATO TZX Y QUE EMULE EL MODO 128 K, YA QUE LA AVENTURA ES DE 128 K.

NOTA: ALGUNOS EMULADORES (COMO EL MAGNÍFICO SPECTACULATOR) NO EMULAN CON TOTAL FIDELIDAD LOS CANALES DE SONIDO DEL SPECTRUM 128K. PARA ESCUCHAR CORRECTAMENTE LA MÚSICA DE LA INTRODUCCIÓN REALIZADA PARA ESOS CANALES DE SONIDO SE RECOMIENDA USAR EL EMULADOR SPIN.

LOS VIENTOS DEL WALHALLA -SPECTRUM 128K-  
GRUPO CREATORS UNION (1992)

\*\*\*CONTENIDO DE LAS CINTAS VIRTUALES\*\*\*

CARA A INTRO.TZX  
INTRODUCCIÓN DE LA AVENTURA.

CARA B AVENTURA.TZX  
LA AVENTURA “LOS VIENTOS DEL WALHALLA”.

INSTRUCCIONES DE CARGA:

-CARGAR EN EL EMULADOR EN MODO 128K TANTO LA INTRODUCCIÓN COMO LA AVENTURA.

-DURANTE LA CARGA DE LA INTRODUCCIÓN APARECERÁ EL MENSAJE “\*\*\*NO DETENGAS LA CINTA\*\*\*” Y EMPEZARÁ A SONAR UNA MELODÍA. NO HAGAS CASO DEL MENSAJE Y DETEN LA CINTA. CUANDO TERMINE TODA LA MÚSICA PON EN MARCHA DE NUEVO LA CINTA.

DICHO MENSAJE SE HA DEJADO INTACTO POR MOTIVOS DE FIDELIDAD CON LA CARGA ORIGINAL, EN LA QUE MIENTRAS SONABA LA MÚSICA LA CINTA PASABA POR UNA ZONA NO GRABADA CON EL TIEMPO CALCULADO PARA QUE CUANDO TERMINARA LA MÚSICA CONTINUARA LA CARGA NORMALMENTE.

-AL CARGARSE LA AVENTURA EN EL EMULADOR APARECERÁN UNA ESPECIE DE FLECHAS ABAJO A LA DERECHA DE LA PANTALLA. PULSA ENTONCES UNA TECLA.

## INSTRUCCIONES:

GRUPO CREATORS UNION PRESENTA LOS VIENTOS DEL WALHALLA

### LA HISTORIA

“... CUANDO NACIERON LOS HIJOS DE LOKI, FENRIS EL LOBO, HELA LA MUERTE E IORMUNGANDUR LA SERPIENTE, LOS DIOSES, SABIENDO LO FUNESTOS QUE HABÍAN DE SER ESTAS TRES CRIATURAS, ENCERRARON A FENRIS EN EL WALHALLA, A HELA LA PRECIPITARON AL HIFLEIM, EL INFIERNO VIKINGO Y A IORMUNGANDUR EN LOS ABISMOS DEL MAR. CRECÍA TAN PODEROSO FENRIS, QUE LO ENCADENARON. POR DOS VECES ROMPIÓ LAS CADENAS. ENTONCES LOS DIOSES PIDIERON AYUDA A LOS ALFES NEGROS, ENANOS MALHECHORES MUY HÁBILES EN LA FORJA. CON EL PASO DE UN GATO, LA BARBA DE UNA MUJER, LOS NERVIOS DE UN OSO, EL ALMA DE UN PEZ, Y LA RAÍZ DE UNA MONTAÑA FORJARON LA INDESTRUCTIBLE CADENA GLEIPNIR. THOR, MOSTRANDO SU BRAZO A FENRIS COMO PRENDA DE QUE NO PRETENDÍAN HACERLE MAL, DIÓ LUGAR AL ENCADENAMIENTO DE LA BESTIA. PERO UNA VEZ ENCADENADA, SE DIÓ CUENTA DEL ENGAÑO Y DE UN MORDISCO DESGARRÓ EL BRAZO DE THOR. ASÍ QUEDÓ ENCADENADO FENRIS A LA PEÑA GELGIA, QUE ESTÁ INCRUSTADA HASTA EL CENTRO DE LA TIERRA. LOKI, DIOS DEL MAL, SE ENFURECIÓ TANTO AL VER ENCADENADO A SU HIJO EL LOBO FENRIS QUE DECIDIÓ VENGARSE. BALDER, UNO DE LOS HIJOS DE ODÍN, TENÍA LA MALDICIÓN DE QUE MORIRÍA DE UN GOLPE. SU MADRE HIZO JURAR A TODOS LOS ELEMENTOS DE LA NATURALEZA QUE NINGUNO DAÑARÍA A BALDER, PERO OLVIDÓ TOMAR EL JURAMENTO AL MUÉRDAGO, POR CONSIDERARLO INSIGNIFICANTE. LOKI SE ENTERÓ DEL OLVIDO. HIZO UNA LANZA DE MUÉRDAGO Y FUE EN BUSCA DE BALDER, QUE OFRECÍA SU PECHO A LOS LANCEROS Y ARQUEROS COMO JUEGO YA QUE NADA LE DAÑABA. ENTONCES LOKI DIÓ SU LANZA DE MUÉRDAGO A HODER EL DIOS CIEGO, Y ÉSTE LA LANZO A BALDER, CAUSÁNDOLE LA MUERTE Y PRECIPITANDO SU ALMA AL HIFLEIM. UN DIOS LLAMADO HERMODO INTENTÓ RESCATARLE, PERO NO LO CONSIGUIÓ Y ASÍ BALDER PERMANECIÓ EN LA MANSIÓN INFERNAL PARA SIEMPRE. EN EL OCASO FENRIS ES LIBERADO DE LAS CADENAS Y DEVORA A ODÍN. THOR MUERE LUCHANDO CONTRA LA SERPIENTE IORMUNGANDUR. SEGUIRÁ EL FIN DEL MUNDO, PRECEDIDO DE TRES AÑOS EN QUE NO HABRÁ ESTÍO Y OTROS TRES EN QUE LOS HOMBRES SE MATARÁN ENTRE SÍ. EL SÉPTIMO AÑO SE APAGARÁN LOS ASTROS, TRAGADOS POR LOS LOBOS Y HABRÁ UNA OSCURIDAD TOTAL, DESBORDÁNDOSE EL MAR. EN UNA VASTA LLANURA TENDRÁ LUGAR LA GRAN BATALLA ENTRE LOS ESPÍRITUS MALÉFICOS Y LOS GENIOS TUTELARES, DE DONDE NO SALDRÁ NI UN SÓLO COMBATIENTE VIVO Y DE NUEVO LA NADA REINARÁ EN EL OSCURO ESPACIO...”

TU MISIÓN ES EVITAR EL OCASO DE LOS DIOSES. PARA ELLO CONTROLARÁS A DOS PERSONAJES: GUNNAR, EL HIJO DEL GUERRERO INGMAR, EN LA TIERRA. Y INGMAR, EL GUERRERO MUERTO EN EL COMBATE EN ASGARD.

### OBJETIVOS:

- PONER LA CADENA AL LOBO FENRIS PARA ENCADENARLO PARA SIEMPRE A LA PEÑA GELGIA (LA CADENA GLEIPNIR).
- MATAR A NIDÓGER, LA SERPIENTE MONSTRUOSA.
- MATAR A IORMUNGANDUR, LA SERPIENTE MARINA.
- RESCATAR A BALDER DEL HIFLHEIM CUANDO ÉSTE MUERA.
- ENCERRAR A LOKI Y A HELA PARA SIEMPRE EN EL HIFLHEIM.

EL ORDEN EN QUE SE REALICEN LOS OBJETIVOS PUEDE VARIAR.

## INFORMACION ADICIONAL

**LAS RUNAS:** LA ESCRITURA RÚNICA DESEMPEÑABA UN PAPEL MÁGICO, PERO TAMBIÉN SERVÍA PARA LA COMUNICACIÓN. LAS RUNAS CONSTITUÍAN UN LENGUAJE ESOTÉRICO. LOS CARÁCTERES QUE COMPOÑÍAN LAS RUNAS ERA EL LLAMADO ALFABETO FUTHARK.

**EL EDDA:** LAS DOCTRINAS Y CEREMONIAS RELIGIOSAS QUE PRACTICABAN LOS PUEBLOS SEPTENTRIONALES O ESCANDINAVOS ESTÁN RECOPIADAS EN EL EDDA, CÓDICE QUE EXPLICA TODA LA MITOLOGÍA SEPTENTRIONAL. COMO LAS RUNAS CONSTITUYEN UN LENGUAJE DE ÍNDOLE RELIGIOSA PUEDEN SER INCLUIDAS EN EL EDDA.

**VINLAND:** ISLA DESCUBIERTA POR LOS VIKINGOS A LA QUE LLAMARON "VINLAND" ("TIERRA DE LAS UVAS"). CORRESPONDE A LA ACTUAL ISLA DE TERRANOVA. LOS VIKINGOS TOMARON DE ELLA CARGAMENTOS DE MADERA.

## LA AVENTURA

"LOS VIENTOS DEL WALHALLA" SIGUE EL ESQUEMA TÍPICO EN CUANTO A MODO DE JUGAR DE CUALQUIER AVENTURA. ASÍ TENEMOS QUE EL JUGADOR DEBE TECLEAR ÓRDENES PARA SOLUCIONAR LOS DISTINTOS ENIGMAS Y SITUACIONES QUE SE LE PLANTEARÁN. UNOS CUANTOS CONSEJOS PRÁCTICOS PUEDEN SER LOS SIGUIENTES:

-HAZTE UN MAPA.

-NO TE DESESPERES. TODOS LOS PROBLEMAS SON LÓGICOS.

-NO TE PREOCUPES POR EL PASO DE LOS DÍAS. SALVO LAS AYUDAS QUE DA ODÍN NO HAY OTROS EVENTOS QUE SUCEDAN SIN TÚ SABERLO. LOS PERSONAJES REPITIRÁN SUS HORARIOS DÍA A DÍA SALVO QUE CAMBIE SU SITUACIÓN.

### ACLARACIONES:

-INGMAR, EL PADRE, PODRÁ VER SIEMPRE, SEA DE DÍA O DE NOCHE.

-GUNNAR, EL HIJO, AL PRINCIPIO NO PODRÁ VER POR LA NOCHE, AUNQUE PUEDES MOVERTTE SIN MIEDO POR ELLA. APROVECHA EL DÍA.

-AVANZANDO EN LA AVENTURA ENCONTRARÁS LA FORMA PARA VER POR LA NOCHE Y EN LUGARES OSCUROS.

-EN EL BOSQUE, DIRÍGETE A LOS ÁRBOLES POR SU NOMBRE (NO EXAMINAR ARBOL, SÍ EXAMINAR PINO (SI LO ES, CLARO)).

-ES NECESARIO QUE LOS PRIMEROS DÍAS PIDAS AYUDA A ODÍN PARA ENTERARTE DE TU 1ª MISIÓN Y OTRAS COSAS. TAMBIÉN CUANDO OLAF SE VAYA.

-AVANZANDO EN LA AVENTURA ENCONTRARÁS LA FORMA DE TRADUCIR LAS RUNAS.

-CUANDO PIDES CON DAME OBJETO A UN PERSONAJE ÉSTE LO DEPOSITA SIEMPRE EN EL SUELO.

-CUANDO ERES INGMAR EL TÍTULO DE LOCALIDAD APARECERÁ EN CYAN (AZUL CELESTE).

-CUANDO ERES GUNNAR EL TÍTULO DE LOCALIDAD APARECERÁ EN BLANCO COMO EL RESTO DE LA DESCRIPCIÓN.

-LA AVENTURA EMPIEZA A LAS 16:0 H, HORA EN LA QUE TERMINA LA INTRODUCCIÓN DE LA PRESENTACIÓN.

**AYUDA:** UN ANIMAL CARGADO DEBERA SUBIR CUESTA ARRIBA.

**OTRA AYUDA:** QUEDARAS ATRAPADO EN EL HIFLHEIM SI ENTRAS EN EL SIN IR PREVENIDO.

## COMANDOS DE IMPORTANCIA:

-X o SALIDAS: DIRECCIONES POSIBLES.

-AYUDA: OBVIO.

-TIEMPO: NÚMERO DE DÍAS TRANSCURRIDOS.

-CAMBIO: CONMUTA ENTRE INGMAR Y GUNNAR.

-I o INVENTARIO: OBJETOS QUE LLEVA EL PERSONAJE AL QUE ACTUALMENTE CONTROLAS.

-M o MIRAR: REDESCRIBE LA LOCALIDAD EN LA QUE ESTÉS.

-ESPERAR: TRANSCURRE MEDIA HORA. SI TECLEAS ALGO DURANTE ESTE PERIODO RECIBIRÁS EL MENSAJE "ESTÁS DESCANSANDO".

-DORMIR: DURANTE EL DÍA TIENE EL MISMO EFECTO QUE ESPERAR. DE NOCHE DUERMES HASTA QUE AMANECE.

-RAMSAVE: GRABAS SITUACIÓN ACTUAL EN MEMORIA.

-RAMLOAD: CARGAS SITUACIÓN DE MEMORIA.

-SAVE o GRABAR: GRABAS SITUACIÓN ACTUAL A CINTA.

-LOAD o CARGAR: CARGAS SITUACIÓN DE CINTA.

\* JUGANDO EN UN EMULADOR DE SPECTRUM, TE RESULTARÁ MÁS SENCILLO GRABAR Y CARGAR LAS PARTIDAS EN DISCO DURO COMO ARCHIVOS .Z80, QUE ADEMÁS SON INSTANTÁNEOS. USA PARA ELLO EL MENÚ "ARCHIVO" DE TU EMULADOR.

-PARA HABLAR CON LOS PERSONAJES USA DECIR A (PERSONAJE) "(LO QUE QUIERAS DECIR)".

-PARA PEDIR AYUDA A UN PERSONAJE USA DECIR A (PERSONAJE) "AYUDA"

\* COMO VES, PARA HABLAR CON LOS PERSONAJES DEBERÁS HACER USO DE LAS COMILLAS. EN EL SPECTRUM ORIGINAL SE CONSEGUÍAN PULSANDO SYMBOL SHIFT + LA LETRA P. EN LOS EMULADORES PUEDE VARIAR ENTRE TECLA SHIFT + P O CTRL + P.

\* PARA UN CORRECTO FUNCIONAMIENTO DE LA AVENTURA ES NECESARIO EN DETERMINADAS OCASIONES ESPECIFICAR TAMBIÉN EL ADJETIVO DEL OBJETO CON EL QUE TRATAMOS (POR EJEMPLO, UN OBJETO LLAMADO "LA CAÑA DE PESCADOR", SI NO FUNCIONA TIRAR CAÑA, PROBAR TIRAR CAÑA DE PESCADOR).

\* CUANDO DESEES TECLEAR UNA PALABRA CON LA LETRA "Ñ" (POR EJEMPLO "CAÑA"), OBSERVARÁS QUE CON EL TECLADO DE TU PC NO APARECE LA "Ñ" AL PULSARLA. ESTO TIENE FÁCIL SOLUCIÓN: USA LA LETRA "N" EN LUGAR DE LA "Ñ" Y FUNCIONARÁ CORRECTAMENTE (POR EJEMPLO TECLEA "CANA" EN LUGAR DE "CAÑA").

## GUIA DE DIOSES Y LUGARES MITOLOGICOS:

### ODIN:

DIOS DE LA SABIDURÍA, APARECE ARMADO CON UN CASCO DE ORO Y UNA BRILLANTE CORAZA Y TIENE EN LA MANO LA LANZA LLAMADA GUNGUIR, FORJADA POR LOS ENANOS Y A LA QUE NADA NI NADIE PUEDE DETENER. PRESIDE COMO SOBERANO DE LOS DIOSES EN EL WALHALLA. BALDER Y THOR SON HIJOS SUYOS. EN EL OCASO MUERE DEVORADO POR FENRIS.

### THOR:

DIOS DEL TRUENO Y LA TEMPESTAD. APARECE ARMADO CON UN MARTILLO DE HERRERO LLAMADO MJOLNIR QUE AL SER LANZADO VUELVE A LA MANO COMO UN BOOMERANG. COMPARTIÓ EL REINO CELESTIAL CON ODÍN. SIEMPRE EN LUCHA CONSTANTE CON LA SERPIENTE JORMUNGANDUR, A LA QUE MATÓ Y MURIÓ CON ELLA POR SU ALIENTO ENVENENADO EN EL OCASO DE LOS DIOSES. ES HIJO DE ODÍN.

### BALDER:

EL DIOS DE LA RUBIA CABELLERA. JOVEN INTELIGENTE Y APUESTO, LE AMENAZABA LA DESDICHA DE QUE PODRÍA MORIR DE UN GOLPE, POR LO QUE SU MADRE HIZO PROMETER A LA NATURALEZA ENTERA QUE NADA PODRÍA DAÑARLE. PERO OLVIDÓ HACER JURARLO AL MUÉRDAGO, POR LO QUE LOKI SE ENTERÓ DE ELLO, E HIZO TIRAR UNA JABALINA HECHA DE MUÉRDAGO A HODER SOBRE BALDER, MURIENDO BALDER AL INSTANTE Y CAYENDO SU ALMA AL HIFLHEIM. ES HIJO DE ODÍN.

### HODER:

EL DIOS CIEGO, FAMOSO POR SU FUERZA. MATÓ A BALDER INVOLUNTARIAMENTE GUIADO POR LOKI CON UNA JABALINA DE MUÉRDAGO, PUES BALDER, AL SER INMUNE A LAS COSAS DE LA NATURALEZA (EXCEPTO AL MUÉRDAGO) OFRECÍA SU PECHO A LOS ARQUEROS Y LANCEROS COMO JUEGO.

### HERMODO:

DIOS QUE INTENTÓ RESCATAR A BALDER DEL HIFLHEIM, EL INFIERNO VIKINGO. HELA, LA MUERTE, SOBERANA DEL HIFLHEIM, LE DIJO QUE LIBERTARÍA A BALDER SI TODOS LOS SERES DE LA TIERRA VERTÍAN UNA LÁGRIMA, PERO UNA VIEJA SE NEGÓ A VERTERLA Y NO PUDO SER LIBERADO. ERA LOKI BAJO LA FORMA DE UNA VIEJA...

### HEIMDAL:

EL DIOS DEL DIENTE DE ORO, GUARDIÁN DEL ARCO ÍRIS. ODÍN, PARA QUE NO PUEDAN LOS GIGANTES SUBIR POR EL ARCO ÍRIS Y LLEGAR A ASGARD, COLOCÓ UN CENTINELA: HEIMDAL. SÍMBOLO DEL DÍA, VE TODO LO QUE SUCEDE A CIEN LEGUAS A LA REDONDA Y TIENE UN OÍDO EXTREMADAMENTE FINO.

### TYR:

DIOS DE LA GUERRA.

### GUNNUR:

LA VALKIRIA. LAS VALKIRIAS SON DIOSAS VÍRGENES QUE EN EL COMBATE DECIDEN QUIÉN TIENE QUE MORIR Y SER LLEVADO AL WALHALLA. SE LAS REPRESENTA CABALGANDO EN LA NIEBLA. EN EL WALHALLA ESCANCÍAN HIDROMIEL Y CERVEZA EN LOS CUERNOS DE LOS GUERREROS.

#### **NORNAS:**

SON TRES HADAS QUE PROTEGEN AL FRESNO IGDRASIL REGÁNDOLO PARA QUE NUNCA SE MARCHITE. LAS NORNAS SON TRES: URDA O EL PRESENTE, VERANDI O EL PASADO, Y ESCULDA O EL PORVENIR.

#### **LOKI:**

DIOS DEL MAL Y DE LAS TINIEBLAS, REY DE LOS ALFES NEGROS A QUIEN SECUNDAN SUS HIJOS HELA LA MUERTE Y FENRIS EL FEROS LOBO. ES PADRE DE HELA, FENRIS Y LA SERPIENTE IORMUNGANDUR.

#### **HELA:**

LA MUERTE. SOBERANA DEL HIFLHEIM. TIENE A SU CARGO EL ALMA DE LOS MORTALES QUE MUEREN DE VEJEZ O DE ENFERMEDAD, LA DE LOS NIÑOS Y LAS DE LAS MUJERES. HIJA DE LOKI Y ANGURBODA.

#### **FENRIS:**

EL FEROS LOBO. SABIENDO LO FUNESTO QUE TENÍA QUE SER FUE ENCERRADO EN EL WALHALLA. PERO SÓLO LA CADENA GLEIPNIR PODRÍA RETENERLO INDEFINIDAMENTE. EN EL OCASO DEVORARÁ A ODÍN UNA VEZ LIBRE DE SUS CADENAS. ES HIJO DE LOKI Y DE LA GIGANTA ANGURBODA.

#### **IORMUNGANDUR:**

LA SERPIENTE MARINA, QUE RODEA VARIAS VECES EL MUNDO Y MOVIENDO LA COLA EN LAS PROFUNDIDADES DEL MAR PROVOCA TERRIBLES TEMPESTADES. ETERNA ENEMIGA DE THOR, MUEREN LOS DOS EN EL OCASO DE LOS DIOS. ES HIJA DE LOKI Y ANGURBODA.

#### **NIDOGER:**

SERPIENTE MONSTRUOSA QUE ROE LAS RAÍCES DEL FRESNO IGDRASIL.

#### **ALFES NEGROS:**

ENANOS MALHECHORES HÁBILES EN LA FORJA QUE HABITAN EN LAS MONTAÑAS. FORJADORES DE LA INDESTRUCTIBLE GLEIPNIR.

#### **LOS CUERVOS MUNIN Y HUGIN:**

MUNÍN (“LA MEMORIA”) Y HUGÍN (“EL PENSAMIENTO”) SON LOS CUERVOS MENSAJEROS DE ODÍN. VUELAN CADA MAÑANA HACIA LA TIERRA EN BUSCA DE NOTICIAS Y VUELVEN AL WALHALLA A LA HORA DE LA CENA PARA CONTÁRSELAS A ODÍN.

#### **SLEIPNIR:**

ES EL CABALLO DE ODÍN. ES EL MEJOR Y MÁS ÁGIL DE LOS CABALLOS, PUES TIENE OCHO PATAS Y NO HAY OBSTÁCULO QUE NO PUEDA FRANQUEAR.

#### **EL FRESNO IGDRASIL:**

ES UN GIGANTESCO FRESNO QUE CON LAS RAMAS UNE EL UNIVERSO CON EL CIELO, EL TRONCO CON LA TIERRA Y LAS RAÍCES LAS TERRIBLES PROFUNDIDADES DE LA TIERRA...

#### **ASGARD:**

LA GRAN MONTAÑA ENVUELTA POR LAS NUBES, ES LA MORADA DE LOS DIOS. EN SU CIMA SE ALZA EL PALACIO LLAMADO WALHALLA.



WALHALLA:  
PALACIO-PARAÍSO VIKINGO.

HIFLHEIM:  
EL INFIERNO VIKINGO.

VERBOS QUE PUEDES USAR EN “LOS VIENTOS DEL WALHALLA”

ENTRAR  
DEJAR  
SENTAR  
METER  
EMPUJAR  
MATAR  
CERRAR  
SALIR  
MIRAR  
ESPERAR  
PONER  
LEVANTAR  
PEGAR  
LEER  
SUBIR  
DESMONTAR  
SALTAR  
COLOCAR  
CORTAR  
ATACAR  
LLAMAR  
TREPAR  
AYUDAR  
DORMIR  
SACAR  
GOLPEAR  
LUCHAR  
DAR  
BAJAR  
TAPONAR  
DESCANSAR  
QUITAR  
ROMPER  
EXAMINAR  
DECIR  
ABANDONAR  
TAPAR  
COGER  
APARTAR  
CLAVAR  
MONTAR  
HABLAR  
ACABAR  
CUBRIR  
AGARRAR

MOVER  
PINCHAR  
ABRIR  
CAVAR  
EXCAVAR  
REMAR  
ACARICIAR  
VAMONOS  
BEBER  
ATAR  
LLENAR  
COMER  
AMARRAR  
VACIAR  
TIRAR  
DESATAR  
DERRETIR  
ARROJAR  
SOLTAR  
FUNDIR  
ARRIAR  
PISAR  
VEN  
IZAR  
TOCAR  
SIGUEME

PUEDES USARLOS TANTO EN INFINITIVO COMO EN IMPERATIVO. SI ALGUNA VEZ NO FUNCIONA CORRECTAMENTE EN IMPERATIVO, USA EL MISMO VERBO PERO EN INFINITIVO ESTA VEZ.

## ESPECIFICACIONES TECNICAS:

- AVENTURA EN LA QUE HAY ESCENAS CON SONIDO.
- PRESENTACIÓN COMPACTA DE LOS GRÁFICOS (NO SE VE CÓMO SE VAN DIBUJANDO).
- NO HAY LÍMITE DE DÍAS NI DE TIEMPO.
- EL TIEMPO SÓLO TRANSCURRIRÁ AL RESPONDER EN LA LÍNEA DE INPUT O PROVOCÁNDOLO CON LOS VERBOS ESPERAR O DORMIR.
- LAS ACCIONES DE LOS PERSONAJES Y ACONTECIMIENTOS TRANSCURREN AL MISMO TIEMPO INDEPENDIENTE DEL PERSONAJE QUE CONTROLEMOS EN ESE MOMENTO (POR EJEMPLO, CAMBIAR AL PADRE DEJANDO AL HIJO EN UNA SITUACIÓN DE PELIGRO, EL HIJO CONTINUARÁ EN PELIGRO, POR LO QUE ES POSIBLE QUE AL CABO DE UNOS TURNOS O MÁS PRONTO (DEPENDIENDO DE COMO SEA LA SITUACIÓN DE PELIGRO) NOS APARECERÁ EL MENSAJE DE QUE EL HIJO HA MUERTO Y A CAUSA DE QUÉ.).
- MÁS DE 90 LOCALIDADES.
- TODAS LAS LOCALIDADES TIENEN SU PROPIO GRÁFICO.
- NINGÚN GRÁFICO ES EXACTAMENTE IGUAL A OTRO.
- TRANSCURSO DEL TIEMPO DÍA-NOCHE-DÍA CON CAMBIO EN LOS GRÁFICOS.
- MÁS DE 20 PSIS CON PERSONALIDAD PROPIA.
- NO HAY POSIBILIDAD DE CONSULTAR EL % DE AVENTURA RESUELTA; PARA HACER UNA APROXIMACIÓN LEER OBJETIVOS.
- CAMBIOS EN LOS GRÁFICOS EN DETERMINADAS ACCIONES.
- DEBIDO A UN DEFECTO DEL PROPIO PARSER (PAW CASTELLANO), LAS TERMINACIONES EN -LO -LA O -LOS -LAS PUEDEN HACER DUDAR AL PARSER EMITIENDO UN MENSAJE NO CORRECTO. PARA PREVENIR ESTE DEFECTO, SI APARECE, TECLEAR LA ORDEN DE NUEVO OMITIENDO DE LA PALABRA LA TERMINACIÓN. (POR EJEMPLO: COGER CUCHILLO=COGER CUCHI SI EN COGER CUCHILLO APARECE "ESO NO SE PUEDE COGER", SIENDO POSIBLE HACERLO. ENTONCES COGER CUCHI Y FUNCIONARÁ CORRECTAMENTE (LO COGERÁS).
- CONTROL DE DOS PERSONAJES SIMULTÁNEAMENTE A TRAVÉS DE LA ORDEN CAMBIO.
- EL NIVEL DE JUGABILIDAD ES TOTAL: NO HAY NINGUNA OCASIÓN EN LA QUE ALGUNO DE LOS DOS PERSONAJES MUERA SIN PREVIO AVISO. ES MÁS, HAY VARIAS OPORTUNIDADES ANTES DE MORIR LA MAYORÍA DE LAS VECES. ADEMÁS HAY MENSAJES PREPARADOS POR SI OCURRE EN LA AVENTURA ALGÚN HECHO QUE IMPIDA ACABARLA.

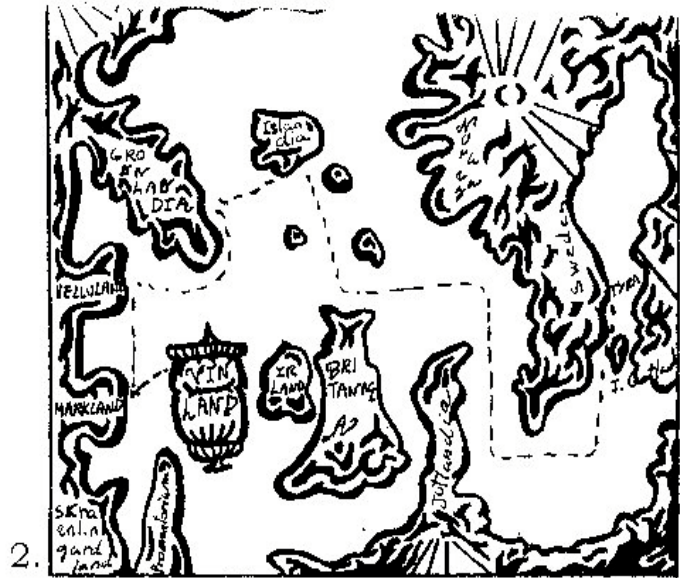
## CREDITOS:

© 1992 GRUPO CREATORS UNION

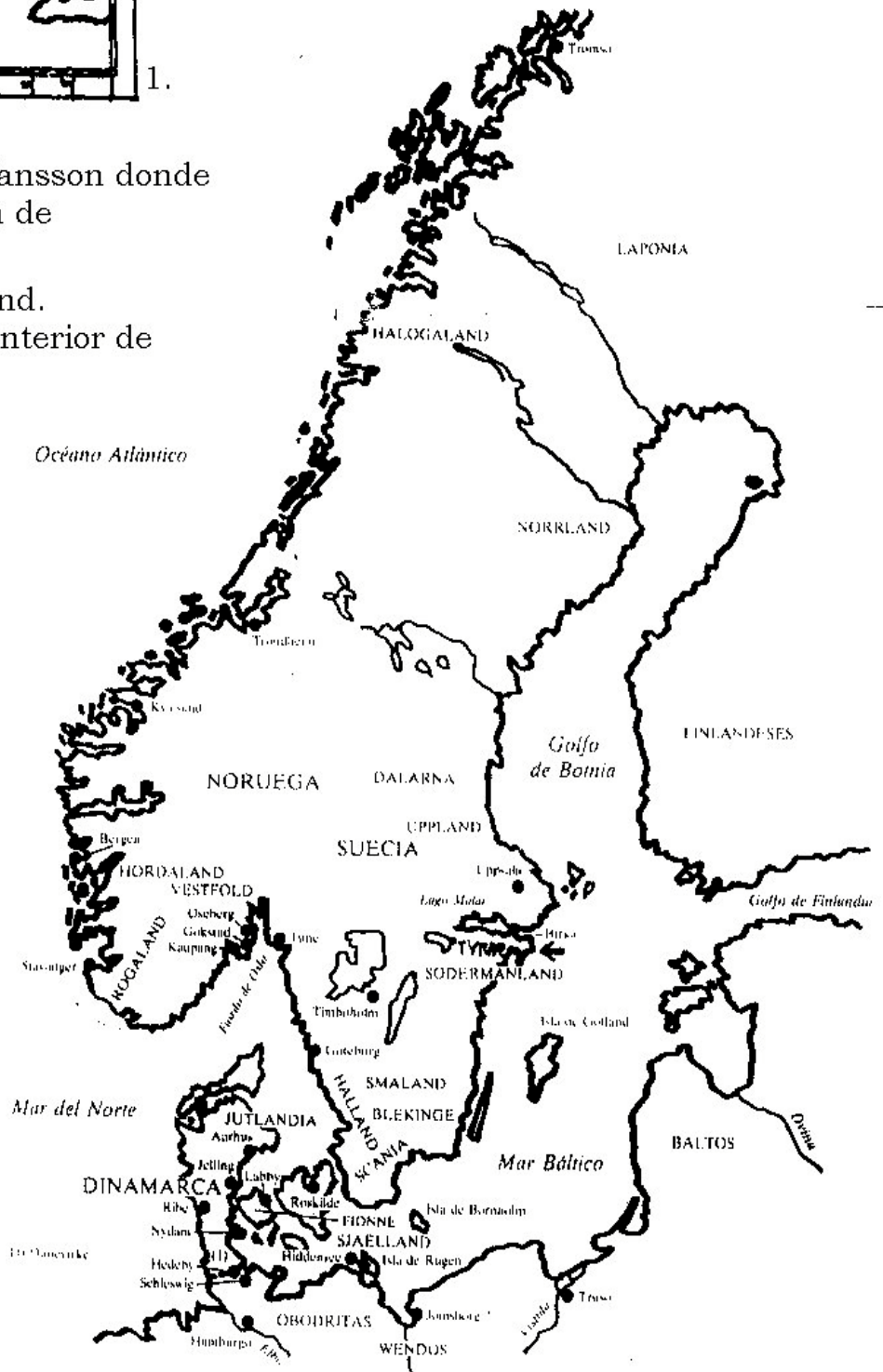
GRÁFICOS, PROGRAMACIÓN, ARGUMENTO, GUIÓN Y MÚSICA: JOSEP COLETES CAUBET.

AYUDAS EN EL GUIÓN Y REDACCIÓN DE TEXTOS: MONRAH. AGRADECIMIENTOS A ALEX MARCET POR SU APORTACIÓN DOCUMENTAL SIN LA CUAL ESTA AVENTURA NO HUBIERA SIDO POSIBLE.

© 1992 GRUPO CREATORS UNION. LOS VIENTOS DEL WALHALLA. LOS VIENTOS DEL WALHALLA HA SIDO REALIZADA GRACIAS AL PAW CASTELLANO DE AVENTURAS AD Y GILSOFT.



1. Mapa de Sigurd Stefansson donde se indica la situación de Vinland (1579).
2. El largo viaje a Vinland. Mapa basado en el anterior de Sigurd Stefansson.



LA ESCANDINAVIA DE LOS VIKINGOS

**DETALLES QUE PUEDEN AYUDARTE EN EL JUEGO:**

**EL FICTICIO POBLADO DE TYRA HA SIDO COLOCADO EN UN MAPA AL SUR DE BIRKA (LA ACTUAL ESTOCOLMO, SUECIA).**

**EL VIAJE A VINLAND SE REALIZABA VIAJANDO DESDE TYRA HACIA EL SUR, LUEGO HACIA EL OESTE LLEGANDO A JUTLANDIA Y PASADO ÉSTA HACIA EL NORTE HASTA ISLANDIA. LUEGO HACIA GROENLANDIA, Y A PARTIR DE ALLÍ EMPEZABA LA AVENTURA HACIA NUEVAS TIERRAS...**

# SOLUCION A LOS VIENTOS DEL WALHALLA

NOTA: en los Vientos del Walhalla hay muy pocas acciones que pueden llevarte a situaciones de cuelgue en las que no puedas ya pasarte el juego. Tampoco hay situaciones que supongan una muerte inminente del personaje. Además, el factor prisa no influye demasiado, con lo que podemos jugar la aventura con total tranquilidad.

El orden en el que se resuelven muchos de los problemas del juego no influye para nada. No uses las soluciones como una guía estricta, aunque tal vez el estilo en el que las he escrito lo pueda parecer (por ejemplo, si no te da tiempo a hacer todas las cosas que indico en su día correspondiente, hazlas en el siguiente), sino como una serie de ayudas para los puntos donde te quedas atascado. Diviertete.

Empiezas el juego con Gunnar a la 16:00 horas. Teniendo en cuenta que anochece a las 17 h, poco podrás hacer a la luz del día. No obstante, aprovecha el tiempo para entrar en tu casa, coger el reloj (cuya función es la de indicarte la hora a lo largo de la aventura), pasar por la plaza (donde, si examinas el suelo, encontraras una huella de gato, uno de los ingredientes para la cadena Gleipnir) y, en la casa de Hune, coger el cincel.

Cuando anochezca, cambia. Ingmar tiene el beneficio de que no necesita luz de noche para ver. Ve a la localidad de la puerta dorada y examina la roca. Coge la piedra rúnica que cae de esta. Seguidamente, ve al Walhalla, donde encontraras la espada de fuego. Para abrir la puerta de hierro, pisa la baldosa que descubriras si examinas el suelo, tras lo cual podrás entrar. Dentro encontraras a Fenris, además de un hueso y un cubo dorado. Para salir pisa la baldosa de nuevo.

Antes de abandonar el Walhalla, ve al patio y coge el hacha de batalla. Con esta, rompe los barriles que hay en la localidad del portal y llena el cubo dorado con el agua que mana de ellos. Ve al norte y deja el cubo lleno de agua. Aparecerá Sleipnir, cuya ayuda te será imprescindible más adelante.

Por último, ve al arco iris y dale a Heimdal el hueso y la piedra rúnica. Poco más podrás hacer en lo queda del primer día, por lo que lo mejor es que duermas.

Al día siguiente, ve al taller de Hune con Gunnar (el taller está abierto de 11 a 13 h). Dale el cincel a Hune y coge el hacha que te da. Con esta, ve a la localidad del roble en el bosque y cortalo. El roble cobra vida y te hace tres preguntas. Las respuestas son, respectivamente: hacha, bellota y leña. El roble te dará un tronco.

Vuelve al poblado. De paso, encontrarás las flores en la localidad de la aurea colina y la piedra rúnica que encuentras al examinar la roca en la localidad de la colina rocosa. Dale el tronco y el hacha a Hune y esperale en su casa (si no estás ya en ella). Hune creará varias tallas con la madera, que meterá dentro de un cesto, y de las cuales la única que interesa es la del dragón. Hune también dejará el cuchillo Laipnir.

Con la piedra rúnica que encuentras al pie del arco iris, la que encuentras en la colina rocosa y la que encuentras examinando la roca que hay a la entrada de los túmulos, dirígete a la localidad del monumento megalítico en el bosque y trepa a la parte superior. Coloca las tres piedras en los tres agujeros y baja. Ahora podrás bajar a la parte inferior, donde encontraras un pedestal en el que debes poner la figura del dragón, con lo que obtendrás una fuente de luz para el resto de la aventura, que te permitirá sacarle más provecho a las noches y moverte por algunas localidades completamente oscuras.

Con Ingmar, ve a la localidad del prado y coge las riendas de Sleipnir. Ve ahora a la puerta dorada. Hoder te confunde con Odin y te abre la puerta. (NOTA: Hoder vigila la puerta por la mañana y se va al palacio por la noche. A veces, si vas muy pronto, tendrás que esperar un poco a que llegue). Entraras en el jardín de las normas. Ve al sur y entra en el fresno. Monta en una oruga que vaya arriba y coge la cera. La cera has de darsela a Heimdall.

Poco más queda por hacer en este día. No obstante, es interesante que guardes vigilia con Ingmar en el Walhalla hasta las 0:30 h, momento en el que aparece Loki cuando todos duermen. Thor le arroja el martillo, pero falla y va a parar a la Tierra. Además, a Loki se le cae una llave mohosa.

Con Ingmar, repite la maniobra usada para pasar la puerta dorada y quédate en el jardín hasta que anochezca.

Con Gunnar, ve al taller de Hune y dile al lobo que te siga. Si está dormido acarícialo para que te haga caso. Ve a la localidad del trineo y ata las correas al lobo. Seguidamente, monta en el trineo. Entra en la cabaña de la pastora y dale las flores. Coge el queso. Para volver, monta en el trineo de nuevo.

Deja el queso en la localidad de la colina rocosa. Apareceran Munín y Hunín. Dale la tableta. Odín la grabará con un alfabeto rúnico. Esta tableta, que ahora se llama tableta de Edda, aparecerá en el Walhalla y puede ser usada para traducir gran número de runas que encontraremos en los gráficos del juego.

Coge la cera que encontrarás al pie del arco iris. Con ella ve a los túmulos. En uno de ellos encontraras una pata putrefacta. En otro, unos troncos que sostienen una pared. Si apartas o mueves

los troncos conseguiras el acceso a dos nuevos túmulos. En uno de ellos encontraras una mandíbula de mujer (otro de los ingredientes de la Gleipnir).

En ese mismo túmulo, tápate los oídos con la cera y duerme. Aparecerá el susurrador. Dale la pata putrefacta y aprovecha su distracción para cogerle. Seguidamente ve a la localidad del árbol gigante, en el bosque. Deja el susurrador y entra. Coge el ojo, ve al este y corta las raíces tres veces (para ello necesitas el cuchillo Laipnir). Imer se convertirá en madera y conseguirás la piel del oso (otro ingrediente). En esta parte, has de ser muy cuidadoso y ejecutar todas las acciones con la mayor rapidez o Imer te aplastará.

Con Ingmar, una vez haya anochecido y sean más de las 0:0 h, sal del jardín. (NOTA: si sales cuando todavía es de día y Hoder está vigilando la puerta, te la cerrará según salgas). Ve al Walhalla y coge la lanza Gungir que se le cae a Odín cuando se queda dormido. Con ella ve al fresno y monta en una oruga que baje. Mata a la serpiente Nidóger y abre la puerta del infierno con la llave mohosa, pero NO ENTRES TODAVIA. Regresa al Walhalla antes del amanecer y deja la lanza (si no lo haces Odín se enfada muuuuuucho cuando despierta y no la encuentra).

Espera hasta el anochecer del día siguiente (cuarto día) y ve a la plaza con Gunnar. Se celebra la fiesta de Jul, y te encontrarás con el capitán Sigfred, que pone a tu disposición su barco el "Saga Siglar". Desde ese mismo momento, podrás subir a él en el puerto y comenzar tu viaje. Antes de partir, coge el hueso y el martillo Mjolnir que encuentras al pie del arco iris.

El barco funciona de la siguiente manera. Cuando estés en un puerto, puedes mandar al capitán que suelte las amarras (dejando el barco a la acción de los vientos) o que las eche (inmovilizando el barco en dicho puerto). El viento sopla de vez en cuando. Para aprovechar su impulso, has de decirle al capitán que ize las velas. También puedes pedirle que las ate, si no deseas moverte de donde estás. El barco cuenta también con remos (puedes pedirle al capitán que reme) pero los remeros se cansan, con lo conviene reservarlo para las localidades en las que no haya viento. Por último, está el timón, que sirve para cambiar la dirección del barco en las cuatro direcciones cardinales. Con MOVER BARRA ADELANTE, giras en el sentido de las agujas del reloj, y con MOVER BARRA ATRAS, en el sentido contrario.

Con todo esto, lo primero que debes hacer es decirle al capitán que suelte amarras. Espera a que el viento mueva el barco dos veces al sur. Estarás frente a la isla de Gotland. Dile al capitán que eche amarras y baja. En la playa, dale el hueso al perro y



coge el cofrecillo. Sube de nuevo y dile al capitán que suelte amarras para continuar el viaje.

Una vez al sur, dos al oeste, una al norte y otra al oeste, ya estarás navegando en alta mar. Otra vez al oeste y llegarás a un área de niebla donde no sopla viento. Ve al norte, pero deberás decirle al capitán que reme para poder moverte. Otra vez al norte y llegarás a Islandia.

Una vez más al oeste. Estarás frente a la poderosa Iormungandur. Arrójale el martillo Mjolnir para matarla. Sigue una vez al oeste y llegarás a Groenlandia. Desde ahí, tres veces al sur y una al este y llegarás a Vinland. Ve dos veces al sur y deberás de nuevo usar los remos para ir otra vez al sur. Ya habrás llegado, di al capitán que eche amarras y baja. En la cabaña encontrarás una red. Ve con ella a la gruta y arrójala al agua. Pescaras un pez dorado, que habrás de comer, quedando la raspa (un nuevo ingrediente para la Gleipnir). Una vez tengas esta raspa, sube de nuevo al barco y regresa a Tyra por donde has venido.

Una vez hayas regresado, busca a Olaf y dale el Mjolnir. Olaf partirá de viaje al amanecer del día siguiente. El barco volverá dos días después, al anochecer (para obtener una orientación acerca de esto, puedes pedir ayuda a Odín a la hora de la cena en el Walhalla). Cuando haya regresado, ve al Walhalla con Ingmar. Olaf estará allí y te dará el Mjolnir. Dáselo a Thor, que a cambio te dará el amuleto de Hermodo.

Al día siguiente, ve a la localidad del bosque donde hay un abeto sin nieve y examínalo. Aparecerá el jabalí. Ve al almacén, que ahora ya estará abierto. Dentro te encontrarás al monje Abbón, al que debes dar el cofrecillo. Él, a cambio, atará el saco al jabalí.

Ve ahora a la cima de la montaña. Empuja el saco y montate en él para bajar. Habrás de llevar los siguientes objetos, si quieres tener éxito: el cuchillo Laipnir, la huella de gato, la mandíbula de mujer, la piel de oso y la raspa de pez.

Una vez abajo dile a Mime que tire de la cadena y seguidamente empuja el saco. Cuando el enano ya haya salido, rompe el saco. Coge el rubí. Dáselo a Mime, junto con la huella, la mandíbula, la piel y la raspa. A continuación entra en la forja. Los enanos te darán la Gleipnir y te indicarán cómo salir de las montañas.

Con la cadena ve al arco iris y sube. Cambia al Ingmar, ve también al arco iris y pídele la cadena a Heimdal. Ve al Walhalla y dile a Thor que venga. Pisa la baldosa y entra. Seguidamente, ponle la cadena a Fenris.

Al día siguiente, Hoder matará por error a Balder con la lanza de muérdago, con lo que quedará encerrado en el Hiflheim. Deberás entrar en él. Para moverte, examina el amuleto de Hermodo, que te indicará la dirección en la que debes avanzar. Repite esto tres veces y llegarás ante Hela.

Derrite el bloque de hielo con la espada de fuego. Loki empezará a perseguirte. Ve al sur. Para salir ahora, examina el amuleto de Hermodo y muévete, repitiendo la operación varias veces. No has de cometer errores, pues si pierdes algún turno, Loki te atraparà. Cuando hayas conseguido salir por fin, cierra la puerta del infierno con la llave mohosa antes de que Loki pueda seguirte. Vuelve al Walhalla, donde Odín te felicitará por haber evitado el Ragnarok.

NOTAS DE ULTIMA HORA: a pesar de que con la solución que he dado puedes acabarte perfectamente el juego, quedan algunos puntos misteriosos o extraños en este, que me gustaría que algún otro aventurero me aclarara o bien los mismos autores.

Los red herrings. ¿Sirven para algo la Nancy vikinga y el ídolo que Hune talla con la madera? ¿Y el cuerno y el jabalí asado del Walhalla? ¿Y la miel del panal en la parte superior del Igdrasil? Si vas al monumento megalítico por la noche después de las 0 h, ves una extraña visión en la que intervienen Hune y su lobo. ¿Cuál es su significado?

Al este de la casa de Hune hay una localidad con un barril. En un principio aparece cerrado, pero días después, misteriosamente, aparece abierto y vacío ¿Cual es la explicación a esto?

Respuestas por Josep Coletas Caubet, autor del juego:

- La Nancy vikinga y el ídolo no sirven para nada, tal como dices no son más que "red herrings".

- Con el cuerno podrás beber a la salud de Odín, si previamente le pides a Gunnur que te lo llene de cerveza o hidromiel (¿has probado a pedir ayuda a Gunnur?). El jabalí asado sirve para darte un buen festín.

- La miel es otro "red herring".

- La visión de Hune y su lobo en el monumento megalítico en horas intempestivas es para dar ambientación y más misterio a tal personaje.

- El misterio del barril no es más que un pequeño "bug" que se me coló. De todas formas no afecta para nada al desarrollo del juego. La explicación es la siguiente: al examinar el barril, lo que estás haciendo en realidad es examinar el barril que abres con el hacha arriba en Asgard. Se me olvidó en ciertas partes de la orden

"examinar barril" indicar en qué localidad estaba el barril, de ahí que siempre que escribas "examinar barril" se te diga "Está cerrado" o si ya lo has abierto con el hacha y llenado y dejado el cubo a los caballos alados se te diga "Está vacío. Está abierto."

**AUTOR DE ESTA SOLUCION:**

**Fermín Galán Márquez**

## **PREMIOS RECIBIDOS:**

- **PREMIO AL MEJOR GUIÓN 1993 FANZINE CAAD.**
- **PREMIO A LA MEJOR AMBIENTACIÓN 1997 FANZINE CAAD.**
- **PREMIO A LOS MEJORES GRÁFICOS 1993 FANZINE Z FOR ZERO.**

# COMENTARIOS DE LA AVENTURA EN LOS DISTINTOS FANZINES DE LA ÉPOCA.

## FANZINE Z FOR ZERO

### COMENTADOR: XOSERRA ALVAREZ

“CONOCER LA MITOLOGÍA VIKINGA, MODIFICAR LA HISTORIA, NAVEGAR POR EL ATLÁNTICO HASTA AMÉRICA... TODAS ESTAS EMOCIONES Y MUCHAS MÁS TE ESPERAN EN LA MEJOR PRODUCCIÓN QUE EN MUCHOS SENTIDOS HEMOS VISTO NUNCA EN UN SPECTRUM.

LOS VIENTOS DEL WALHALLA ES LA ÚLTIMA AVENTURA (¡ POR EL MOMENTO!) DE CREATORS UNION, UN GRUPO CATALÁN QUE NOS TENÍA ACOSTUMBRADOS A AVENTURAS EN LAS QUE LOS PSIS SON LO MÁS IMPORTANTE... PERO ESTA VEZ SE HAN PASADO. ES ALGO ALUCINANTE LO QUE VERÁS DESFILAR POR LA PANTALLA DE TU SPECTRUM: LOS PERSONAJES SE MUEVEN CON VIDA PROPIA, SE COMPORTAN BAJO SUS PROPIAS LEYES Y TE ENCONTRARÁS INMERSO EN MEDIO DE UN PUEBLO VIKINGO COMO SI FUERA TU COMUNIDAD DE VECINOS. INTENTA SÓLO POR CURIOSIDAD SEGUIR A CUALQUIERA DE LOS HABITANTES DEL PUEBLO DURANTE TODO EL DÍA Y VERÁS QUE NO PARAN, YA QUE TODOS TIENEN ALGO QUE HACER.

LA HISTORIA ES MUY ORIGINAL. DESDE “THE SAGA OF ERIK THE VIKING” NO VEÍAMOS EL TEMA DE LOS VIKINGOS EN NUESTRO SPECTRUM, PERO AHORA HAN REGRESADO Y CON MUCHA MÁS FUERZA, PUES LA VIEJA AVENTURA DE LEVEL 9 ES SÓLO UNA SOMBRA DE LA DE CREATORS UNION. EN ESTA AVENTURA SERÁS INGMAR, QUIEN ACABA DE MORIR Y SE ENCUENTRA EN EL PARAÍSO DE LOS VIKINGOS, EL WALHALLA. ALLÍ DEBERÁ ENFRENTAR EL DESTINO QUE AGUARDA A LOS DIOS, Y TRATAR DE MODIFICARLO, PARA SALVAR ASÍ A TODA LA TIERRA.

PARA ELLO CONTARÁ CON LA AYUDA DE SU HIJO, YA QUE LOS PERSONAJES SON INTERCAMBIABLES. MEDIANTE LA ORDEN “CAMBIO” CONTROLARÁS A UNO U OTRO, Y ASÍ PODRÁS MOVERTE POR EL CIELO Y LA TIERRA CON LIBERTAD.

EL MAPEADO ES ASOMBROSO, GRANDÍSIMO, Y CON UNA VARIEDAD MARAVILLOSA. NINGÚN GRÁFICO ES IGUAL A OTRO. LA CALIDAD DE LOS MISMOS SE VE UN POCO MENGUADA, YA QUE SU TAMAÑO ES BASTANTE REDUCIDO, Y AL INTENTAR ABARCAR DEMASIADOS DETALLES DENTRO DE LA IMAGEN, SE PIERDE ALGO DE REALISMO, PERO EN GENERAL SON REALMENTE BUENOS.

LO MEJOR, DE CUALQUIER MODO, NO SON LOS GRÁFICOS EN SÍ, SINO SUS CAMBIOS: LAS PUERTAS SE ABREN Y CIERRAN, LAS VENTANAS DE LAS CASAS SE ILUMINAN Y EL CIELO SE OSCURECE DE NOCHE, APARECEN LAS ESTRELLAS Y HORRIBLES MONSTRUOS SURGEN DEL MAR. ADEMÁS, EN ALGUNOS MOMENTOS TE ENCONTRARÁS UNA BONITA BANDA SONORA PARA ALEGRAR TUS OIDOS.

LA CASSETTE DEL JUEGO LLEVA POR CARA "A" UNA EXTENSA PRESENTACIÓN, CON UNA BANDA SONORA, UNA "POESÍA" DE LOS HEAVYS "JETHRO TULL" Y UNA ANIMACIÓN GRÁFICA. EN LA CARA "B" ESTÁ LA AVENTURA EN SÍ.

EL ARGUMENTO ES MUY COMPLICADO. DESDE LUEGO, NO ES UNA AVENTURA QUE PUEDAS RESOLVER EN UNA TARDE, PERO SÍ ES SUMAMENTE ADICTIVA. HAY ALGUNAS ESCENAS DE ANTOLOGÍA, Y QUE A PESAR DE SU DIFICULTAD, TE GUSTARÍA QUE FUESEN MÁS LARGAS, COMO CUANDO DEBES APRENDER A NAVEGAR EN MEDIO DE LAS TORMENTAS, LA NIEBLA Y LOS MONSTRUOS MARINOS, A BORDO DE TU DRAKKAR, Y CON LA ÚNICA AYUDA DE LAS ESTRELLAS.

A VECES EL GUIÓN SE VUELVE UN POCO CAPRICHOSO, PERO EN NINGÚN MOMENTO IRRESOLUBLE, YA QUE TENDRÁS UNA EXTENSÍSIMA AYUDA EN LAS INSTRUCCIONES: LAS HISTORIAS Y CARACTERÍSTICAS DE LOS DIOSES, MAPAS DEL OCEANO, PISTAS Y CONSEJOS...

EN FIN, PODRÍAMOS HABLAR DURANTE MESES DE ESTA AVENTURA, Y LLENAR TODO DE ELOGIOS, PERO LO ÚNICO QUE SE NOS OCURRE ES QUE SI NO TE CONSIGUES YA "LOS VIENTOS DEL WALHALLA", TE ARREPENTIRÁS POR ELLO."

#### LOS VIENTOS DEL WALHALLA

ORIGINALIDAD .....	95%
ARGUMENTO .....	90%
GUIÓN .....	90%
JUGABILIDAD .....	95%
LITERATURA .....	70%
GRÁFICOS .....	80%
EFFECTOS .....	90%
TOTAL .....	95%

## FANZINE CAAD

### COMENTADOR: JON

“CUENTAN LOS MÁS ANCIANOS DE LA ALDEA QUE LLEGARÁ UN DÍA DE TERROR Y DESOLACIÓN PARA EL PUEBLO VIKINGO. BALDER “EL IMPERECEDERO” SERÁ ATRAVESADO POR UNA LANZA DE MUÉRDAGO ASTUTAMENTE DISPUESTA POR LOKI. EL FERAZ LOBO FENRIS SE LIBERARÁ DE SUS CADENAS Y ENZARZÁNDOSE EN TERRIBLE COMBATE CON ODÍN, PADRE DE TODO, MATARÁ AL SOBERANO Y LO DEVORARÁ. LA IMPÍA SERPIENTE MARINA IORMUNGANDUR DERROTARÁ A THOR, HIJO DE ODÍN.

A ESTOS ACONTECIMIENTOS LES SUCEDERÁN TRES AÑOS SIN ESTÍO, PRECEDENTES DE LOS TRES SIGUIENTES DONDE LOS HOMBRES, CIEGOS DE UNA RABIA SOBRENATURAL, SE EXTERMINARÁN ENTRE SÍ. EL SÉPTIMO AÑO LOS LOBOS SE TRAGARÁN LOS ASTROS SUMIENDO AL CAÓTICO MUNDO EN UNA INSANA OSCURIDAD. EL MAR SE DESBORDARÁ Y EN UNA VASTA LLANURA LOS ESPÍRITUS MALÉFICOS Y LOS GENIOS TUTELARES SE ENZARZARÁN EN UN ÚLTIMO COMBATE DEL QUE NO SALDRÁ NINGÚN SUPERVIVIENTE. SERÁ EL OCASO DE LOS DIOS Y, POR SUPUESTO, EL FIN DEL MUNDO.

PERO LOS HOMBRES PREFIEREN NO PENSAR EN ELLO Y HAN LLEGADO A CONVENCERSE DE QUE NO SE TRATA MÁS QUE DE CUENTOS DE VIEJAS PARA ASUSTAR A LOS NIÑOS.

QUIÉN IBA A PENSAR QUE TÚ, GUNNAR, HIJO DEL RECIENTEMENTE FALLECIDO GUERRERO INGMAR, IBA A SENTIR EN SU PROPIA PIEL LA VERACIDAD DE ESOS “CUENTOS”.

UN AMBIENTE CON UN PIÉ EN LA REALIDAD Y OTRO EN LA MÁS PURA MITOLOGÍA FANTÁSTICA BÁRBARA ES LO QUE ESTE “LOS VIENTOS DEL WALHALLA”, ÚLTIMA PRODUCCIÓN DEL GRUPO CATALÁN “CREATORS UNION” NOS OFRECE. UN AMBIENTE HISTÓRICO MUY DOCUMENTADO QUE NOS SUMERGE EN LA SOCIEDAD DE LAS VIEJAS COMUNIDADES NORMANDAS DE UNA MANERA SORPRENDENTE. EL GRADO DE REALISMO ALCANZADO POR ESTOS CATALANES ES INCREÍBLE, CONSIGUIENDO QUE NOS INTRODUCAMOS EN LAS PIELS DE GUNNAR E INGMAR, LOS DOS PERSONAJES CON LOS QUE JUGAREMOS. PERO LO QUE MÁS SORPRENDE EN ESTA AVENTURA ES LO PERFECTAMENTE CAPTADA QUE ESTÁ LA IDEA DE INTRODUCIR DOS MUNDOS, UNO REAL Y OTRO IMAGINARIO, DE UNA MANERA CREÍBLE; RESULTA ASOMBROSO SENTIR CÓMO NOS ENVUELVE ESE AIRE MISTERIOSO Y FANTÁSTICO QUE NOS HACE ACEPTAR, E INCLUSO CREER, QUE EXISTE UN REINO CELESTIAL LLAMADO ASGARD, DONDE HABITAN LOS DIOS EN UN “IMPRESIONANTE PALACIO DE 540 PUERTAS, POR LAS CUALES PUEDEN ENTRAR HASTA 800 COMBATIENTES EN LÍNEA DE FRENTE”, UN ROBLE PARLANCHÍN, UN GIGANTE TUERTO E INCLUSO UNA TERRIBLE SERPIENTE MARINA.

LOS PERSONAJES AYUDAN MUCHO A LOGRAR EL AMBIENTE NECESARIO. TODOS ELLOS PARECEN COMPORTRARSE COMO PERSONAS NORMALES (O TAL

VEZ LAS PERSONAS NORMALES EMPIEZAN A PARECERSE DEMASIADO A PSIS), VAN A TRABAJAR, A COMER, ... SIEMPRE ESTÁN HACIENDO ALGO, AUNQUE QUIZÁS SE ECHA EN FALTA UN POCO MÁS DE CONVERSACIÓN POR SU PARTE PERO ESO ES MUY DISCUTIBLE PUES YO NO SOY PARTIDARIO DEL TÍPICO: DECIR FULANO “AYUDA” Y QUE ÉSTE TE SUELTE UNA RETAHILA DE PISTAS COMO SI ESTUVIESE ESPERANDO SE LA PIDIERAS DANDO LA SENSACIÓN DE QUE EL PSIS ESTÁ SÓLO COMO UN CARTEL INFORMADOR, LO CUAL NO ES CREÍBLE. PERO, POR SUPUESTO, ESO ES MUY DISCUTIBLE. ESTA PEQUEÑA FALTA, QUE PUEDE NO SERLO, SE VE COMPENSADA POR LA GRAN CANTIDAD DE ACCIONES PARECEN SER CAPACES DE REALIZAR.

EL PROGRAMA ESTÁ REPLETO DE ESCENAS AUTÉNTICAMENTE ANTOLOÓGICAS COMO CUANDO TIENES QUE APRENDER A MANEJAR EL BARCO Y TODO EL VIAJE EN SÍ. PERO ALGUNAS ESCENAS QUE PODRÍAN HABERSE CONVERTIDO EN “CUMBRE” DE LA AVENTURA EN ESPAÑA (COMO LA APARICIÓN DEL GRAN CTHULHU EN “THE CRAWLING HORROR” O LA CONVERSACIÓN CON AMOS STARK EN “WHITMAN DAY”) PIERDEN ESA “MAGIA” QUE ENVUELVE A TODO EL PROGRAMA CON ALGUNA RESPUESTA DE UN PSI: LA FANTÁSTICA ESCENA DEL ROBLE EN EL BOSQUE, CUANDO ESTE ABRE UNA ESPECIE DE OJOS Y SE DIRIGE A TI PARA QUEJARSE PORQUE HAS INTENTADO TALARLO SE VE REBAJADA ENORMEMENTE CUANDO ESTE EMPIEZA A CONTESTARTE CON UN DENIGRANTE ESTILO A “JUAN DE LA COSA”.

LA AVENTURA ES, SOBRE TODO, INCREÍBLEMENTE LARGA Y MUY, MUY VARIADA, SE PUEDE AFIRMAR QUE NUNCA NOS ABURRIREMOS PUES LA GRAN CANTIDAD DE ESCENAS, PERSONAJES, MAPEADO Y ESE AIRCILLO DE QUE “TODAVÍA QUEDA MUCHO POR VER”, TE PEGA AL MONITOR DE TAL MANERA QUE PUEDES EMPEZAR A TENER CIERTOS ADEMANES BÁRBAROS TRAS VARIAS SESIONES DE JUEGO (Y ESO SI NO ERES EPILÉPTICO).

QUIZÁS ALGO SE LE PUEDE ECHAR EN FALTA, COMO EL QUE NO EXISTAN DESCRIPCIONES DE LOS PERSONAJES Y QUE HAYA POCAS RESPUESTAS AL COMANDO EXAMINAR, PERO EL PROGRAMA ES VERSÁTIL Y LAS FANTÁSTICAS INSTRUCCIONES QUE LO ACOMPAÑAN CONTIENEN UNA SERIE DE VERBOS QUE TE SERÁN DE GRAN UTILIDAD.

LOS TEXTOS SON CORRECTOS Y DESCRIPTIVOS, SIN FALTAS (QUE YO HAYA VISTO) NI FRASES SIN SENTIDO Y COSAS DE ESAS QUE SE VEN EN OTRAS AVENTURAS. NO ESPERES ENCONTRARTE ANTE UNA AUTÉNTICA NOVELA. EN ESTE APARTADO CUMPLE CORRECTAMENTE.

EL DESARROLLO, COMO YA HE DICHO ANTES, ES DEMASIADO VICIANTE Y COMPLICADO COMO PARA ARRIESGARSE A JUGARLA EN ÉPOCA DE EXÁMENES, ASÍ QUE YA SABÉIS, GUARDAD ESTE PROGRAMA BAJO LLAVE.

EN EL ASPECTO GRÁFICO EL PROGRAMA CUMPLE CON NOTA ALTA. GRÁFICOS SIMPLES PERO EFECTIVOS (ADEMÁS DE OCUPAR MUCHA MENOS MEMORIA), NUNCA VEREMOS UNO REPETIDO. ESTOS CAMBIARÁN CON EL DÍA Y



LA NOCHE, OSCURECIÉNDOSE Y APARECIENDO UNAS BONITAS ESTRELLAS Y UNA LUNA QUE NO CAMBIA DE FASE EN MÁS DE UN MES, CURIOSO.

LAS PUERTAS SE ABRIRÁN Y CERRARÁN Y CUANDO ALGO NUEVO APAREZCA EN LA LOCALIDAD, EL GRÁFICO SE VERÁ AFECTADO (AGUJEROS QUE DESTAPAMOS, OBJETOS QUE “ROMPEMOS”, LOS ANTES CITADOS OJOS DEL ROBLE, ETC...)

QUIZÁS LO QUE SE ECHA EN FALTA ES UN POCO DE COLORIDO, VISTAS LAS ANTERIORES PRODUCCIONES DE “CREATORS UNION” SABEMOS QUE SON CAPACES DE LLENAR DE COLOR SUS AVENTURAS.

UN CONSEJO: ATENTOS A LOS GRÁFICOS NOCTURNOS, LOS JUEGOS DE LUCES MEJORAN MUCHO EL RESULTADO.

EN DEFINITIVA: NOS ENCONTRAMOS ANTE UN FANTÁSTICO PROGRAMA QUE DEMUESTRA QUE EN UN SPECTRUM SE PUEDEN HACER AÚN MUCHAS COSAS Y MUY BUENAS (ESO SÍ, SI DISPONES DE UN I28 K.)

SI TE CONSIDERAS UN AVENTURERO Y NO TIENES EN TU PROGRAMOTECA LO ÚLTIMO DE “CREATORS UNION” SERÁ MEJOR QUE VAYAS PENSANDO EN PASARTE A LOS MATAMARCIANOS.

SENCILLAMENTE IMPRESCINDIBLE.”

LOS VIENTOS DEL WALHALLA

AMBIENTACION: 9 ' 5  
JUGABILIDAD: 9  
GRAFICOS: 8 ' 5  
GUION: 8  
DIFICULTAD: 6

CALIFICACION GLOBAL: 9 ' 5

# FANZINE EL AVENTURERO

## COMENTADOR: ANTONIO PELAEZ BARCELÓ

“LOS VIENTOS DEL WALHALLA” ES LA ÚLTIMA AVENTURA DEL GRUPO CREATORS UNION, AUTOR DE LAS YA FAMOSAS “PUEBLO DE LA NOCHE”, “EL SEÑOR DEL DRAGÓN”, “IDILIAR”, “PREHISTORIA”, ....

ESTA ES SI NO ME FALLA LA MEMORIA, SU PRIMERA AVENTURA EN 128K.

ANTE TODO HAY QUE AGRADECER A SUS AUTORES QUE NOS HAYAN ENVIADO NO SÓLO EL AMPLIO FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ENVÍAN A TODO COMPRADOR SINO ADEMÁS UNA HOJA DE AYUDA, UN MAPA Y LA SOLUCIÓN COMPLETA (COSAS QUE NO ENVÍAN A LOS CLIENTES). NOS HAN FACILITADO CON ELLO MUCHO LA LABOR DEL COMENTARIO.

### PRESENTACIÓN.

ES MUY BUENA. LA CINTA VIENE CON PORTADA (NI BUENA NI MALA), LAS INSTRUCCIONES SON SEIS COMPLETÍSIMAS PÁGINAS DONDE NO SÓLO SE NOS HABLA DE LA TRAMA PREVIA AL COMIENZO DE LA AVENTURA, SINO QUE ADEMÁS SE INCLUYEN TODOS LOS VERBOS QUE PUEDES USAR, UNA SERIE DE CONSEJOS Y ACLARACIONES SOBRE EL DESARROLLO DE LA AVENTURA DE GRAN UTILIDAD Y UNA DETALLADA DESCRIPCIÓN DE LA MITOLOGÍA VIKINGA QUE ES DE LO QUE TRATA EL JUEGO. POR OTRO LADO INCLUYE UNA BONITA PANTALLA DE PRESENTACIÓN Y ADEMÁS EN LA CARA A DE LA CINTA TIENES TODA LA PRESENTACIÓN DE LOS ACONTECIMIENTOS PREVIOS AL COMIENZO DE LA AVENTURA EN SÍ, ESTA PRESENTACIÓN ESTÁ MUY LOGRADA, PUES INCLUYE MÚSICA QUE SE VA ACOPLANDO A LA SITUACIÓN (TÉTRICA CUANDO VA A MORIR UNO, MÁS O MENOS VIKINGA AL PRINCIPIO, ...) Y ADEMÁS DE LOS GRÁFICOS QUE DESCRIBEN TODO EL SUCESO A PIE DE ÉSTOS SURGEN LOS DIÁLOGOS Y LA NARRACIÓN DE LOS HECHOS.

### ARGUMENTO Y DESARROLLO.

EL ARGUMENTO RESULTA COMPLEJO DE EXPLICAR EN DOS LÍNEAS, PERO EN GENERAL ES ASÍ, CONTROLAS EN LA AVENTURA A DOS PERSONAJES, UNO ESTÁ MUERTO Y POR ELLO AHORA HACE SUS PASEOS POR EL INTERIOR DEL WALHALLA (EL CIELO VIKINGO) Y EL OTRO ES SU HIJO Y ESTÁ EN UN PUEBLO VIKINGO. ENTRE AMBOS Y UTILIZANDO EL COMANDO DE “CAMBIO” PARA ACCEDER A UNO U OTRO PERSONAJE, DEBES CONSEGUIR EVITAR (SIGUIENDO LAS ÓRDENES DEL DIOS ODÍN) QUE LAS FUERZAS DEL MAL SE APODEREN DEL MUNDO.

EL DESARROLLO DEL JUEGO RESULTA AÚN MÁS COMPLEJO, PUES AL DISPONER DE 128K LOS AUTORES HAN CREADO UNA GIGANTESCA CADENA DE SITUACIONES QUE SE DEBEN IR SUPERANDO SIEMPRE CON LÓGICA PARA PODER LLEGAR AL FINAL.

EL JUEGO EN SÍ ES UN JUEGO ABIERTO, NO HAY GRANDES TRABAS PARA IRTE MOVIENDO POR LA MAYOR PARTE DEL MAPEADO DE AMBOS MUNDOS

(WALHALLA Y LA TIERRA), POR LO QUE TIENE BASTANTE JUGABILIDAD, CONTANDO ADEMÁS QUE NO SE PRODUCE NINGUNA MUERTE “SÚBITA”, LO CUAL ES UN PUNTO MUY A SU FAVOR PUES SE HACE AMABLE. EL PROBLEMA ES QUE LA CANTIDAD DE ACCIONES PARA HACER HASTA ACABARLO ES TAN GRANDE QUE PUEDE DESCORAZONAR A LOS MENOS TENACES.

EN CUANTO A DESCRIPCIONES ESTÁ MUY BIEN LOGRADO Y EN GENERAL CONSIGUE UN AMBIENTE QUE TE CAPTA EN SEGUIDA, SI BIEN SE ECHAN EN FALTA MUCHOS MÁS MENSAJES DE EXAMINAR Y ESE TIPO QUE DEBEN HABER SIDO SACRIFICADOS PARA CONSEGUIR UNA SOLUCIÓN TAN AMPLIA. RESPECTO A LAS FALTAS DE ORTOGRAFÍA SUELE ESTAR BIEN, PERO NOS HA EXTRAÑADO VER POR DOS VECES UN MENSAJE TAL QUE ASÍ: “EL HIJO A FRACASADO”, CUANDO COMO TODOS SABEMOS SERÍA “HA FRACASADO”.

PSI ' S.

LOS PERSONAJES NO SON SERES “MULTIUSO” (QUE LES PUEDAS CARGAR CON TODOS TUS OBJETOS Y MANDAR DE TODO), PERO SE ADECUAN MUY BIEN AL AMBIENTE GENERAL DE LA AVENTURA. LOS DIÁLOGOS CON ELLOS SON REDUCIDOS, PERO MUY SUSTANCIOSOS, YA QUE CADA UNO DE ELLOS NO SE LIMITA A HABLAR, SINO QUE TIENE VIDA PROPIA Y DE HECHO MUCHOS TIENEN UN HORARIO DE TRABAJO Y MOVIMIENTO MÁS O MENOS FIJO.

GRÁFICOS.

NO SON LA PARTE MÁS IMPORTANTE DE UNA AVENTURA, NI SON LO MEJOR DE ÉSTA, PERO SÍ HAY QUE DESTACAR QUE TAMPOCO SON NADA MALOS (AUNQUE SUELEN SER MONOCROMOS) Y QUE EN GENERAL JUNTO CON EL TEXTO CUMPLEN SU FUNCIÓN DE AYUDAR A LA AMBIENTACIÓN DEL JUEGO Y QUE EN ALGUNOS CASOS RESULTA MUY AGRADABLE VER CÓMO SE MODIFICAN SEGÚN ACTUEMOS EN EL JUEGO (P.E. : SE ABRE LA PUERTA DE TU CASA), DESTACANDO EL DE UN SIMPÁTICO ROBLE.

CONCLUSIÓN.

“LOS VIENTOS DEL WALHALLA” ES UNA AVENTURA MUY BUENA Y AL TIEMPO MUY LARGA, POR LO QUE PUEDE LLEGAR A SER COMPLICADA, PERO GRACIAS A LA ESTRUCTURACIÓN LÓGICA DE TODAS LAS ACCIONES Y AL BUEN AMBIENTE ACABA ENGANCHANDO. SI LA COMPRAS NO TE ARREPENTIRÁS Y ADEMÁS TENDRÁS AVENTURA PARA VARIOS MESES.”

LOS VIENTOS DEL WALHALLA

ORIGINALIDAD:	65 %
AMBIENTE:	93 %
GRÁFICOS:	78 %
JUGABILIDAD:	83 %
ADICCIÓN:	95 %
TOTAL:	93 %

Torremolinos, 26-5-93.

Estimado Josep:

Te escribo para felicitaros por vuestra última aventura "LOS VIENTOS DEL WALHALLA".

Os puedo decir que he tenido la suerte de haber jugado unas 40 aventuras, pero lo que he disfrutado con esta es inenarrable.

Cuando leí la crítica en YEAR ZERO pensaba que habían exagerado un poco, a pesar de conocer la calidad de vuestras producciones, pero después de haberla terminado, me parece que se han quedado cortos.

"La Prehistoria" ya me sorprendió agradablemente (aunque para ser sincero nunca la he terminado), "Idiliar" me gustó mucho, aunque la encontré demasiado difícil, pero con "LOS VIENTOS DEL WALHALLA" os habéis pasado.

Habéis acertado en jugabilidad, adicción, guión, etc, etc... en resumen, como diría Carlos Pumares en Polvos de Estrella ¡¡Obra Maestra!!.

Veo muy difícil que pueda ser superada por nadie a no ser vosotros (y os va a costar), nunca una aventura me ha tenido hasta "6 horas" seguidas pegado al televisor.

Las instrucciones son completísimas, la introducción ya va haciéndote entrar en calor, los problemas lógicos y aunque alguna vez son difíciles gusta de buscar una solución, y no se hace desesperante, las ayudas de los personajes fundamentales, en fin podría escribir páginas y páginas llenándolas de elogios.

Por último me despido de vosotros esperando que pronto volváis a la carga con otra maravilla como esta y esperando que no bajéis el listón (no creo).

Sinceramente y para terminar ¡¡ENHORABUENA!! Os podéis sentir orgullosos de haber creado (para mi gusto) la mejor aventura en español que se ha hecho.

P.D: Lo del barco ¡¡Una pasada!! Firma: José María Roca Mena.

NOTA DEL AUTOR DE LA AVENTURA: Sencillamente agradecer una vez más la confianza que depositaron en mí y mis colaboradores todos los que apoyaron de un modo u otro a nuestras aventuras en aquellos tiempos. Se trata, en definitiva, de un ¡GRACIAS POR JUGAR A LOS VIENTOS DEL WALHALLA Y AL RESTO DE NUESTRAS AVENTURAS!