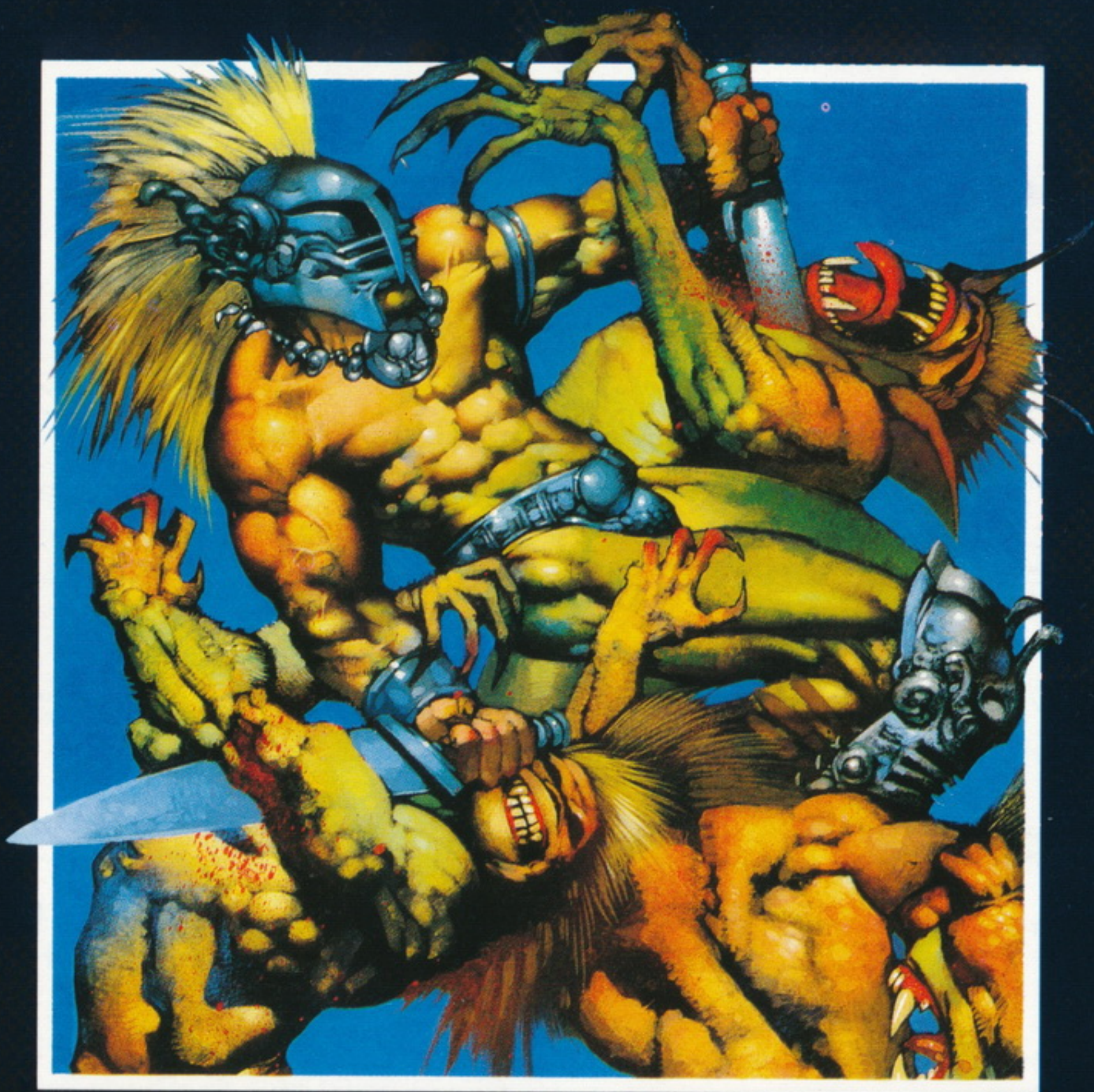


GODS

THE BITMAP BROTHERS



MUSIC BY NATION XII



**Code, design and concept
© 1991 The Bitmap Brothers**

"Into the Wonderful" music by Nation XII

**Music Published by Rhythm King Music
© 1990 Rhythm King Music**





Credits

PRODUCTION TEAM

Code

Steve Tall

Graphics

Mark Coleman

Design

Eric Matthews / Steve Tall

Music

Nation XII

Music Code & sound fx

Richard Joseph

Box and Manual Design

Red Cloud

Cover Art

Simon Bisley

Manual written by

Philip Wilcock

Thanks to

*Geoff, Adele, Dan, Martin,
Emmanuel, Simon Knight,
Simon Rogers and Nation XII
and Zapfactor*

***All Bitmap Brothers games are produced and tested using:
Euromax joysticks and Naksha mice.***

Loading instructions

Amiga

Insert disk one into the drive and turn on the computer, insert disk two when prompted.

Atari ST

Insert disk one into the drive and turn on the computer, insert disk two when prompted.

IBM

Insert disk one into a: drive and type 'gods', press return.

Controls

Your actions are totally controlled by the joystick.



Selection screen

Use the joystick to highlight options and fire to select.

JOYSTICK KEY

➡ means movement of joystick

○ Press Fire

Platforms

↑ face wall

↓ crouch

← walk left

→ walk right

↶ jump left

↷ jump right

○ fire



Ladders

↑ climb

↓ descend

↶ get off

↷ get off

↶ jump off

↷ jump off

↶ then ↑ jump onto a ladder

↶ then ○ fire while on a ladder



Others

space

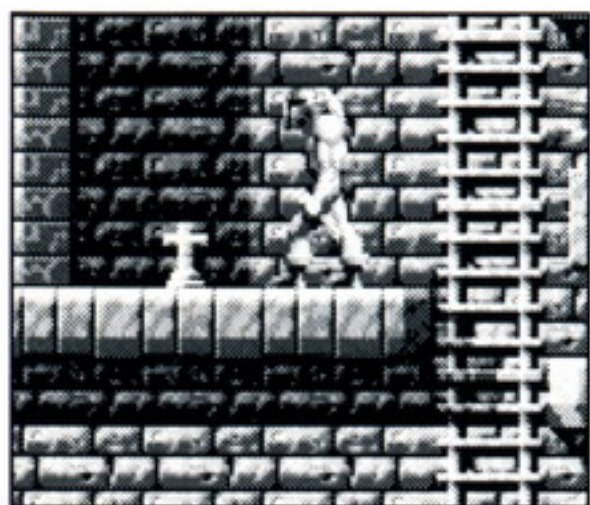
pause key

Inventory

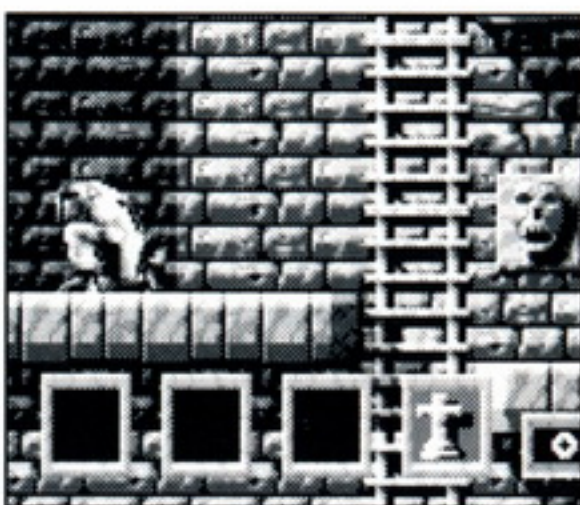
You may only carry up to three objects in your inventory.

Pick-up object

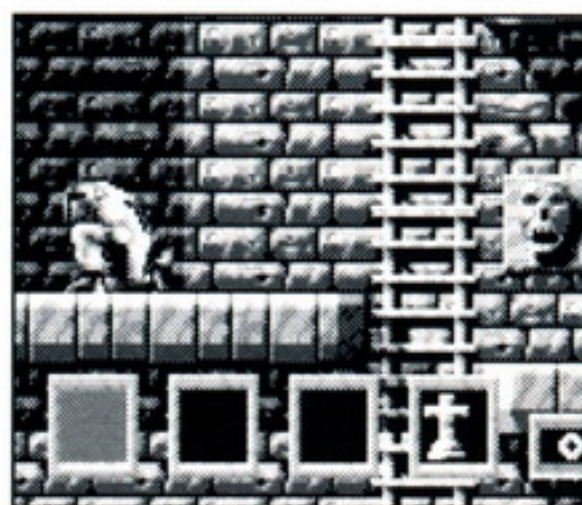
stand by object and crouch



fire to reveal inventory

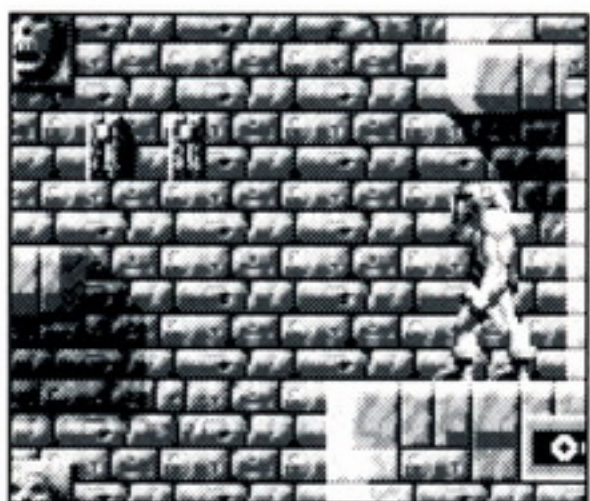


select empty box then stand up

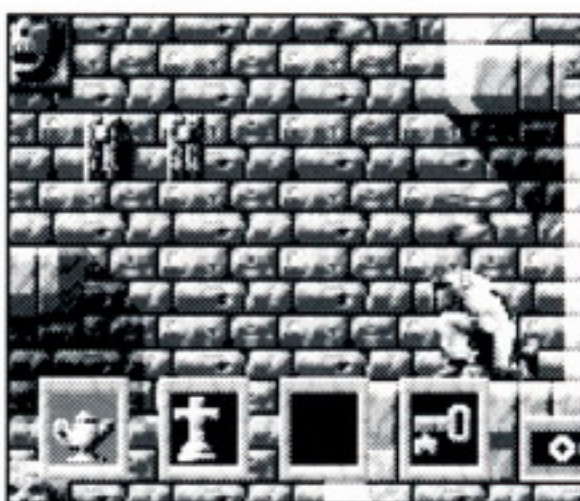


Drop object

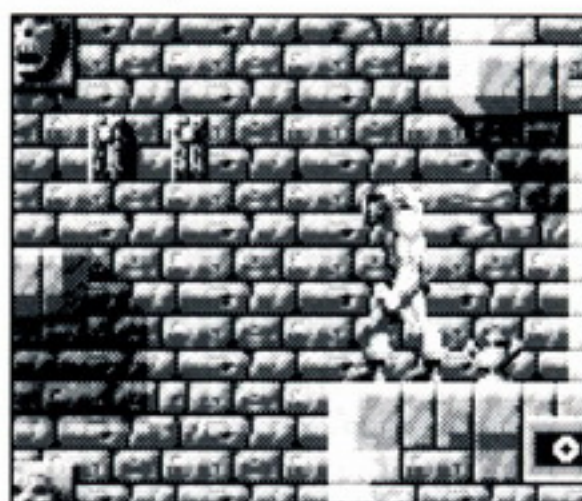
crouch and fire



select object to drop

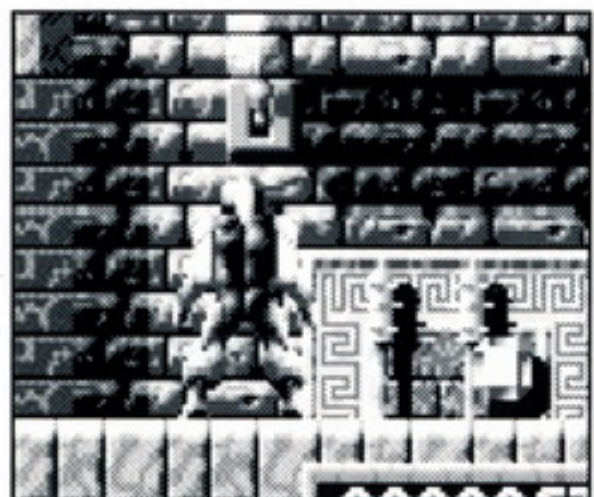


stand up

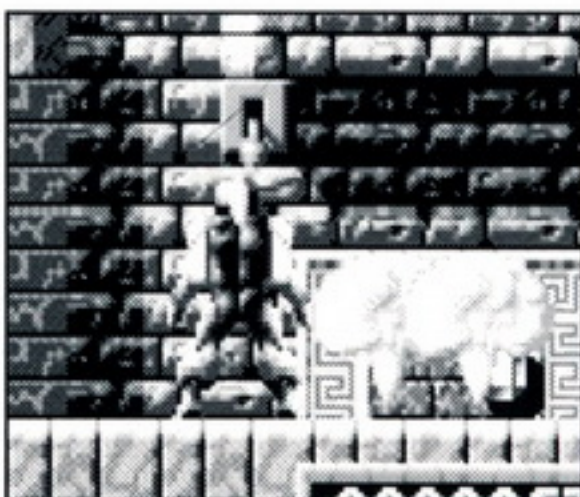


Switch, lever or button

face switch, lever or button



press fire





The Story

A city lost in legend
An unconquered warrior seeking reward
A challenge laid down by the Gods
The greatest prize of all - immortality
4 great events combine to bring forth a burning legend.

Re-live that legend

Who would have thought that a man would be so foolish or so daring as to accept a challenge set down by the Gods? And yet one came forward to claim the right to test his skills and strengths against a city so legendary its name alone struck fear in the hearts of all who heard it spoken.

Firstly, let us talk of this city.

None can be sure that the city even exists for no-one has ever seen it. It was built by the Gods, a plaything, great temples, hidden underworlds, fiendish labyrinths and soaring towers. It is a city stolen by the forces of darkness, the abode of nightmare hosts, the dwelling of fearsome killers, the dominion of four great guardians.

Thirdly I shall recount the challenge of the Gods

Were the Gods only joking when they laid their challenge? Uncaring and unthinking on Mount Olympus they thought that no-one would hear their rash words:

Any man may earn through skill and courage a single favour of the Gods if he will face the fear of the ancient city and slay the four great guardians who have stolen our citadel from us.

Through their contempt for man did they not bring about their own undoing? For never before had such an untamed reward been offered to the mortals. But who from the ranks of man would face destruction at such odds? Surely none.

Only One.

Secondly who is the hero?

Has anyone matched him in battle? No. Has he ever turned aside from his sole quest? Never. Is he not therefore a hero among heroes? Undoubtedly.

In his travels our warrior has become skilled in all the weapons of war; he is strong and he is unflinching, what of all the prizes of the world does he seek? He wishes to join those fickle masters of the human race - the Gods themselves.

Finally, what did the hero ask of the Gods?

Immortality breeds contempt and the Gods, so long uncaring for the events of man, know nothing of the exploits of our hero. He stands before them showing neither fear nor disdain and asks the Gods that shall he return, fulfilling completely their quest, he will join them as an equal and a brother.

The horror, the impertinence the mistake realized too late, the gateway lies open to their domain where no mortal man ever trod before.

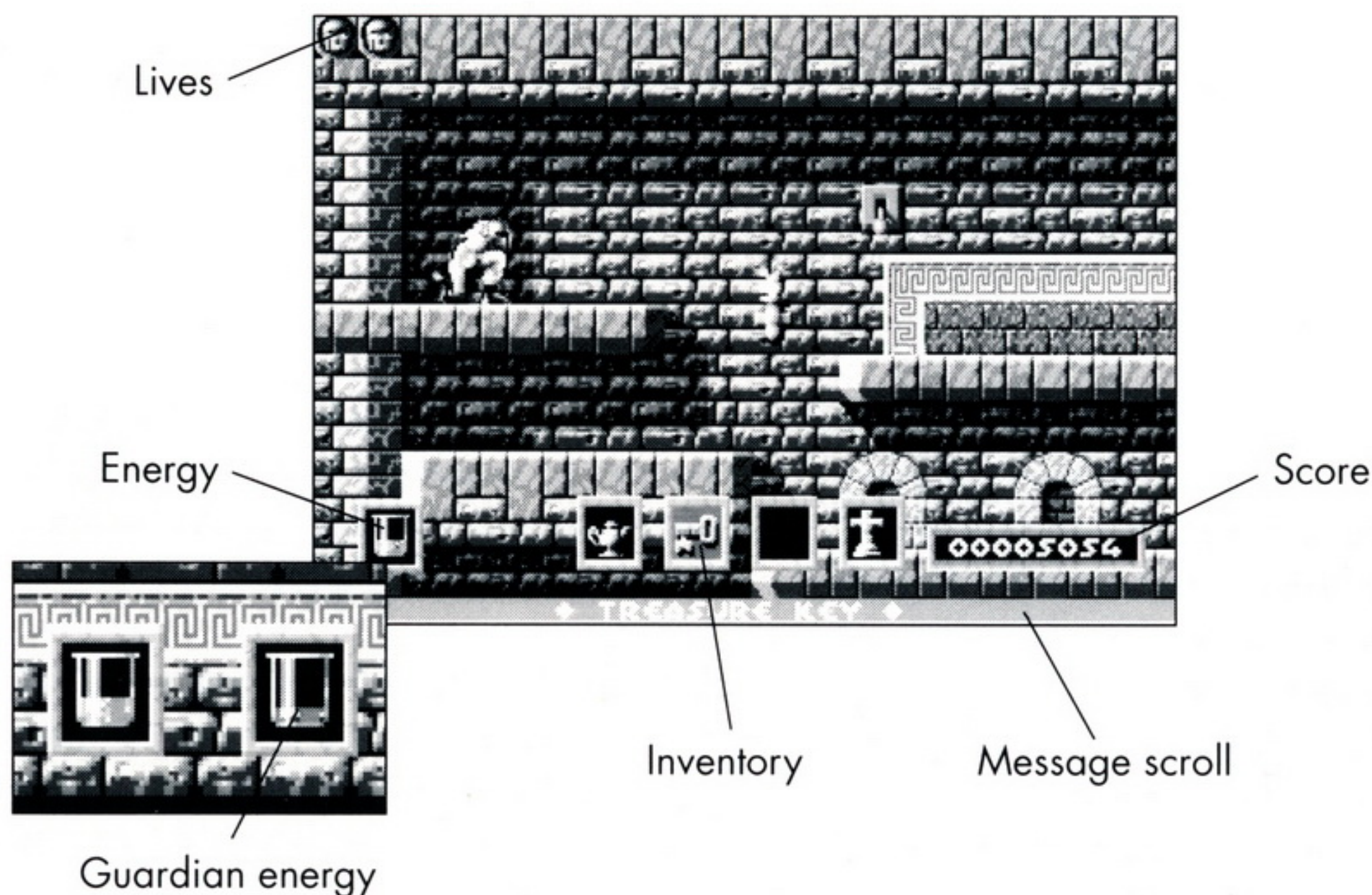
But the word of the Gods may not be broken and only the hope of the hero's failure comforts them as the warrior departs for the City of Legends, preparing to carve one more story on its walls...

Instructions

Gods is a game of exploration, combat and adventure. You assume the role of a classical hero who has taken up the challenge of the Gods. In order to gain the ultimate prize of immortality you must slay the four guardians of the city and return to Mount Olympus.

The four guardians rule over an ancient city full of chaotic beasts. The city was once the citadel of the Gods and consists of four levels each protected by one of the guardians and their many minions. The levels are: the city, the temple, the labyrinth and the underworld. Each level is split into three sections referred to as 'worlds'.

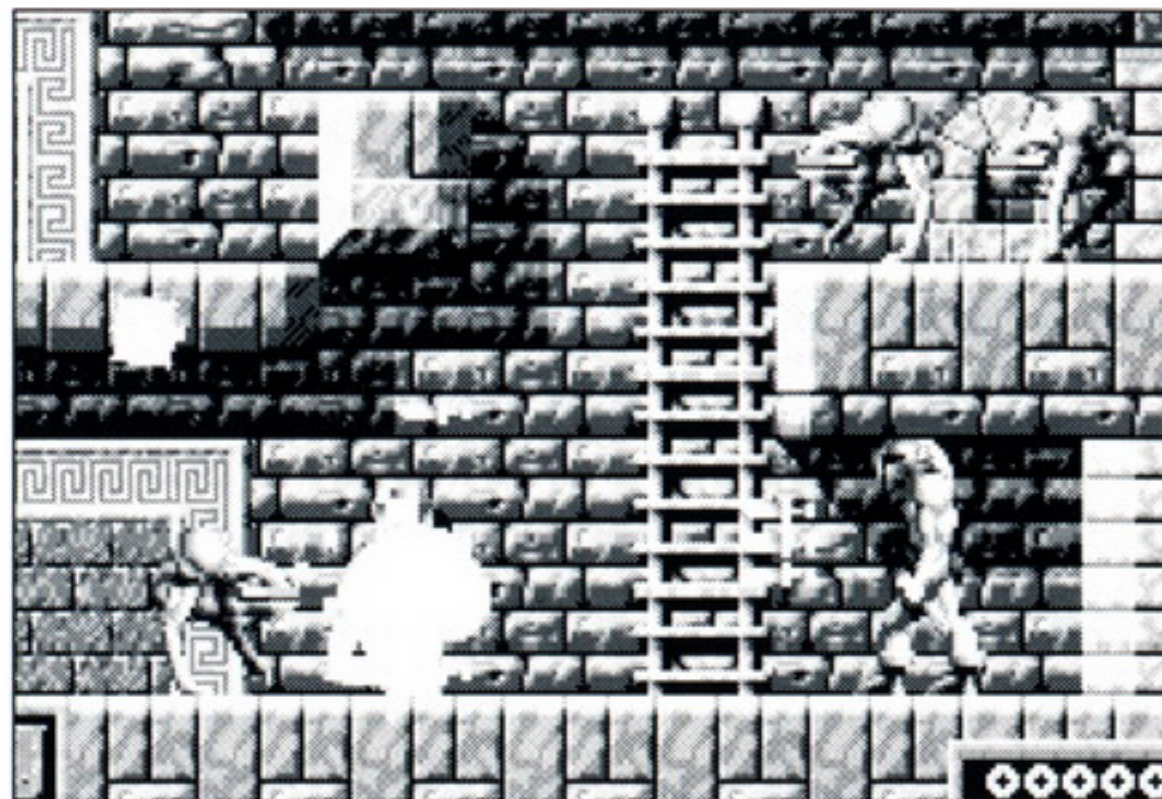
Status



Combat

In order to fulfill your quest you must venture through the levels of the city, these are now the home of chaotic hordes of monsters which must be overcome, to do this you must fight. Scattered throughout the city are many weapons, some of these will be powerful and others weak, these weapons are essential if you are to defeat the creatures you will face. As well as weapons that you may find, it is possible to purchase others at shops located within each level.

Different weapons have different strengths and qualities, discovering the nature of each weapon will help you succeed.



Collecting several of the same weapon will make your shots more effective.

Several weapons may be used at the same time, find out which are compatible for ultimate fighting ability.

Monsters

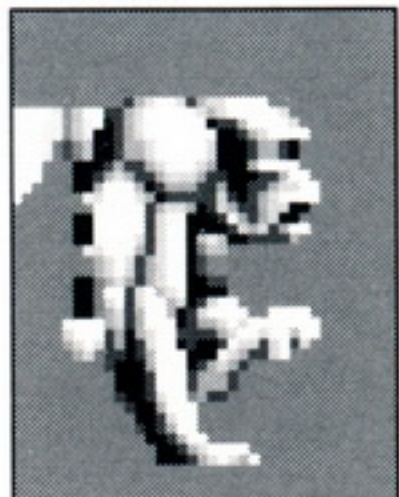
Over the years since the Gods abandoned it, the city has become the home of many chaotic beasts, these are ruled by four gigantic guardians who use them to protect their fortunes. The monsters you will meet are by no-means stupid; some will be stronger than others and some will be more deadly, but all are united in their cause to thwart your quest. Some of the inhabitants are able to avoid your attempts to kill them

and then strike with precision. Whatever monster you meet it is wise to study its behaviour and from this knowledge learn the nature of all your adversaries.

Within the first level the monsters you will meet will have only one aim – to kill you. As you progress into the temple and beyond you will meet creatures who will try to steal the few precious items to be found.

The physical appearance of a monster indicates its nature and its objectives

killer



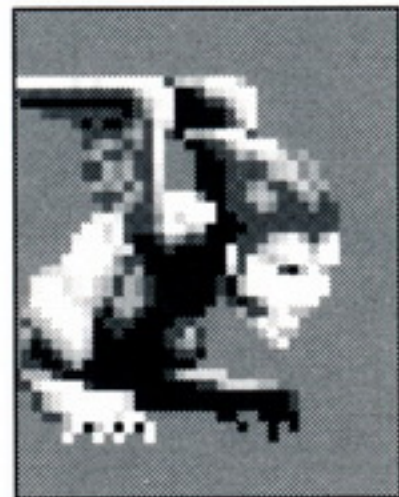
their objective is to kill you, if these are very intelligent they will pursue you throughout the level in order to achieve this.

thief



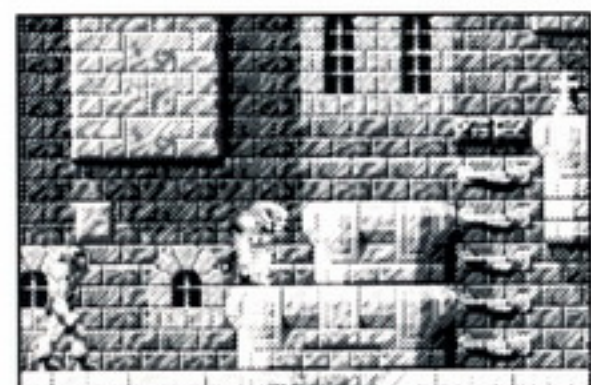
these monsters try to steal objects or protect them from your clutches, if there is no treasure available they will try to kill you. Because of this tendency it is possible to delay them by leaving treasure scattered throughout the world.

flier

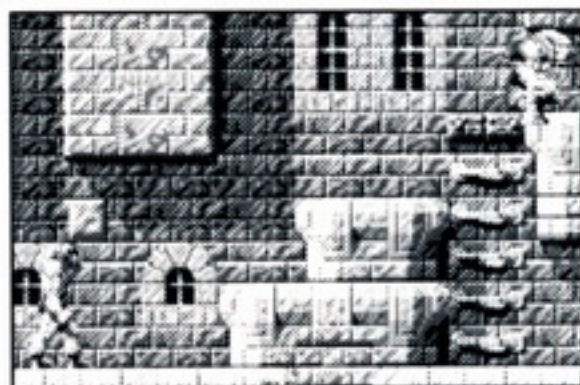


as well as trying to kill you these monsters are able to avoid your shots, the more intelligent ones will prove very elusive.

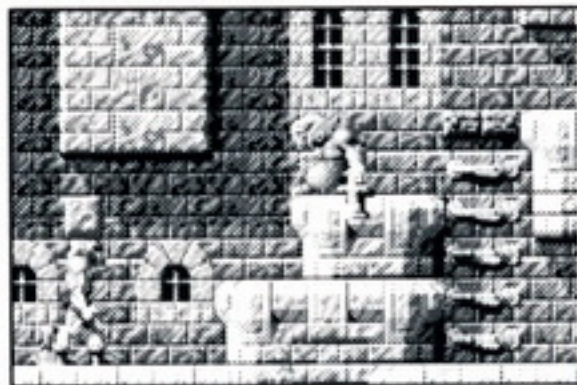
Because of their varying objectives monsters can be used to help you.



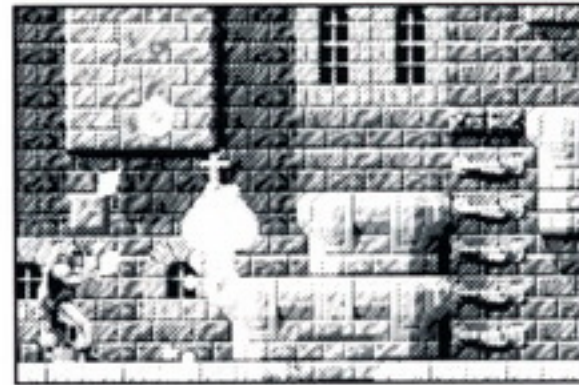
The cross cannot be reached



Thief steals the cross



Drop the attract potion



Kill thief to recover the cross

Keys

In order to protect their city from unwelcome intruders the Gods placed many doors to block their progress. These doors are extremely strong and can resist all attempts to demolish them. To open them it is often necessary to have the correct key in your inventory .

As well as doors the inhabitants have entrusted their valuables to locked chests. These containers may only be opened using the correct key. These are smaller than the keys used to open doors and are coloured to correspond with the chest they open. Like their larger relatives, these keys are not easy to attain and are usually well protected by monsters, traps or puzzles. The treasure within the chests may be used to purchase weapons or potions at the shops that are found throughout the city.

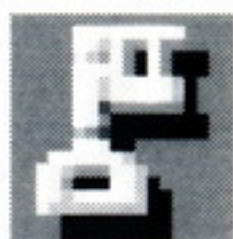
When a key has been used it will be discarded automatically.

Doors can lead to rooms, teleport you to new locations or allow you to progress along passages.

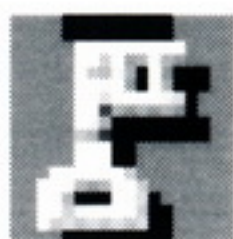
Special gems are also able to teleport you.

To open a chest, collect the key and walk past the chest.

The colour and shape of a key indicates what type of door or entrance it will open:



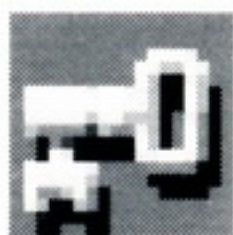
Gold - teleport



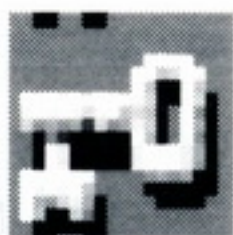
Bronze - room



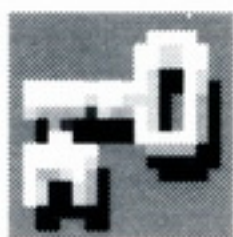
Iron - trapdoor / moving block



Gold - end of level or world



Bronze - treasure room



Iron - door

The colour of a chest and its corresponding key are indicative of the value of its contents:

gold chests - greatest value

bronze chests - normal value

Iron chest - lowest value

Money and Shopping

The city is fabled to be rich in treasure and gold, though no-one has ever returned to confirm it. In order to stand the best chance of success you will need to collect as much of this treasure as possible, the money can then be used to buy weapons, potions and health in the shops dotted throughout the levels. These shops are reached by walking over a special token which calls on the shopkeeper to escort you to his store.

The description of the item and price are displayed in a window below the arches. Your cash is displayed to the left of the screen. To leave the shop press on the arch labelled exit. All the items you have purchased will be available as soon as you leave the shop.

If you buy a weapon that replaces one you are already carrying half the value of the lost weapon will be added to your cash.

Treasure may be revealed by killing monsters or solving puzzles.

Shops appear at the halfway and at the end of each level.

Shields and starbursts will be removed when you confront the guardian at the end of each level.

Potions can be collected either by finding them in the city or buying them in the shop. If a potion is collected it takes immediate effect. Certain of the potions that can be bought in the shop can be carried and only take effect if they are dropped from your inventory.

A guide to weapons and potions:

Weapons

Dagger



this is one of the weakest weapons you may come across.

Shurikans



stronger than daggers, they also travel through aliens.

Fireballs



these can be used at the same time as a conventional weapon such as a dagger or shurikan.

Spear



these pass through aliens and platforms to cause great damage

Potions

Attract *



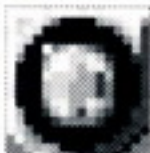
causes all aliens to attack you

Large shield



this can be bought or collected, it lasts for the whole of the current world and reduces your damage by half

Small shield *



can be collected or bought, it lasts for 15 seconds and protects you from all damage as well as killing any aliens who run into it

Wideshot



one of three shot directing tokens, wideshot spreads the shot for maximum effect against flying aliens

Food



this comes in several forms, it replaces lost energy but is not as powerful as the health potions

Shop



this token brings on one of the traders

* These potions can be bought and then dropped when needed.

Traps and Puzzles

One of the most cunning methods that has been employed by the dwellers of the city has been the devising of puzzles and traps. Some of the puzzles are simple requiring only the throwing of a switch to advance further, others are much more complex involving collecting objects, finding keys and acquiring special weapons. Traps take several forms but most are lethal, spiked flails causing death unless you can escape them quickly.

The puzzles that you will face are many and varied. All puzzles are one of two types, progression puzzles and reward puzzles. Progression puzzles need to be solved in order to complete the world or progress. Reward puzzles are not essential to the completion of the game, these puzzles provide rewards, these can take the form of extra treasure, shortcuts or other benefits.

Hidden rooms are a typical example of a reward puzzle, the entrance to a hidden room may be found by examining the background. There may be a platform that cannot normally be reached or passage blocked by a wall.

As reward puzzles are not essential they may involve a considerable amount of danger. Particularly strong monsters may protect the route that leads to the reward.

Progression puzzles are usually simpler in nature than reward puzzles, however these puzzles may often contain traps if they are not solved correctly. Progression puzzles often require the player to recover an item such as a key or teleport gem. These items will then allow the player into the next section of the world.

Puzzles may be simple, requiring only one action to solve them, others require combinations of one or more events to trigger them. These actions include: throwing switches, completing sections within a limited time or finding and returning objects to a specific location.

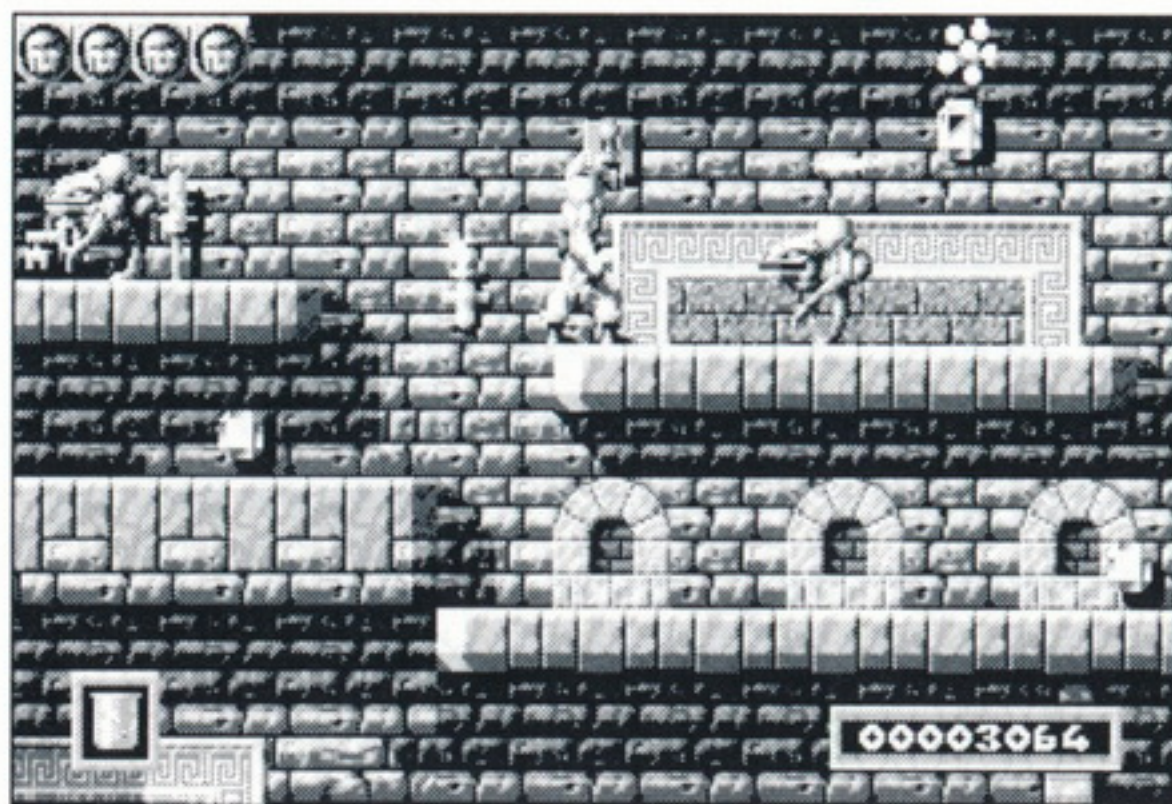
As well as puzzles there are also many hidden bonuses, these will provide rewards at certain points if they have completed a section in a good time, or lost minimal energy or lives. These bonuses take the form of treasure or potions that will make completing the next section easier.

Once a puzzle has been completed the objects used to solve it will be removed from your inventory.

Clues

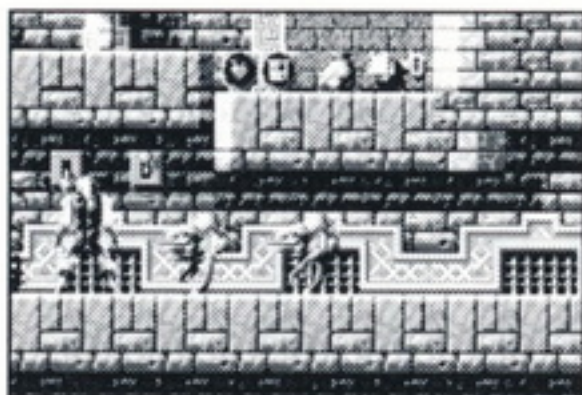
In order to assist you there are many clues that can be picked up, these take the form of special tokens, collecting these will print a message or clue along the bottom of the screen. These clues may help define the quest for the level, provide a hint or a solution to a puzzle or reveal the location of an object.

All clue messages will be displayed when you collect the token, they cannot be re-displayed so take careful note of their contents.

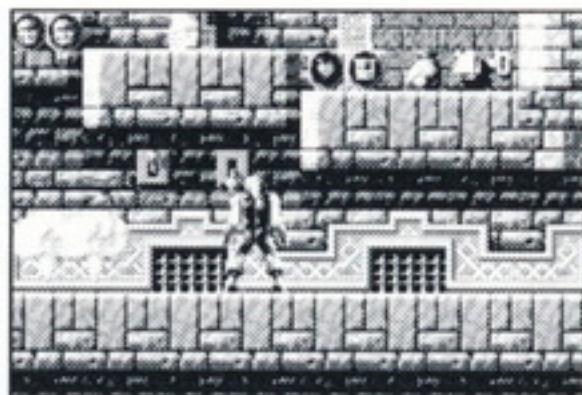


Bonus revealed because player has three or more lives

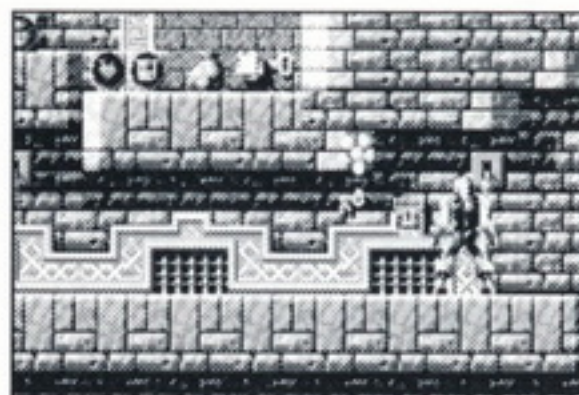
Two traps must be destroyed by a combination of the three levers



Wrong lever reveals monsters

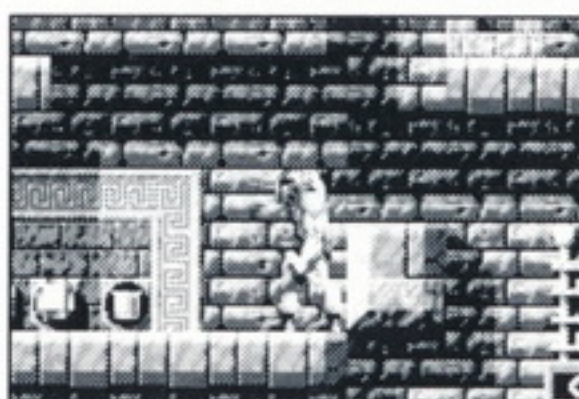
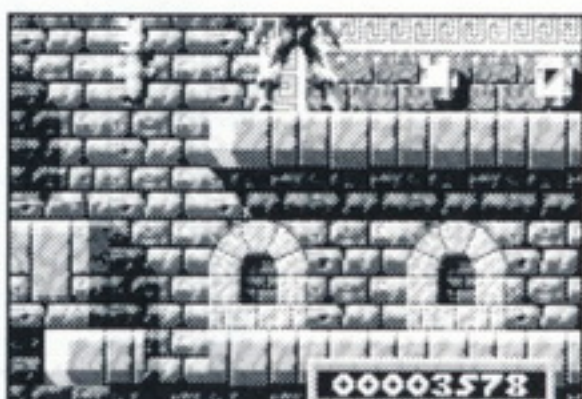


Right lever destroys traps



Once the puzzle is solved this lever reveals a hidden chest

Resetting levers moves a block which reveals a hidden room



The Four Great Levels and Four Gigantic Guardians

The city is composed of four levels, the city, temple, labyrinth and underworld, each level is split into three worlds. At the end of each level is an enormous guardian. These are the monsters you have been sent to destroy, all the minions and treasure belong to these fearsome creatures and each is determined to retain their power.

Scoring

As well as completing this great quest there may also be some honour in having achieved a good score, you will receive points for killing monsters, collecting treasure and solving puzzles.

At the end of each world a bonus is added to your score, this bonus is affected by the number of lives remaining and health.

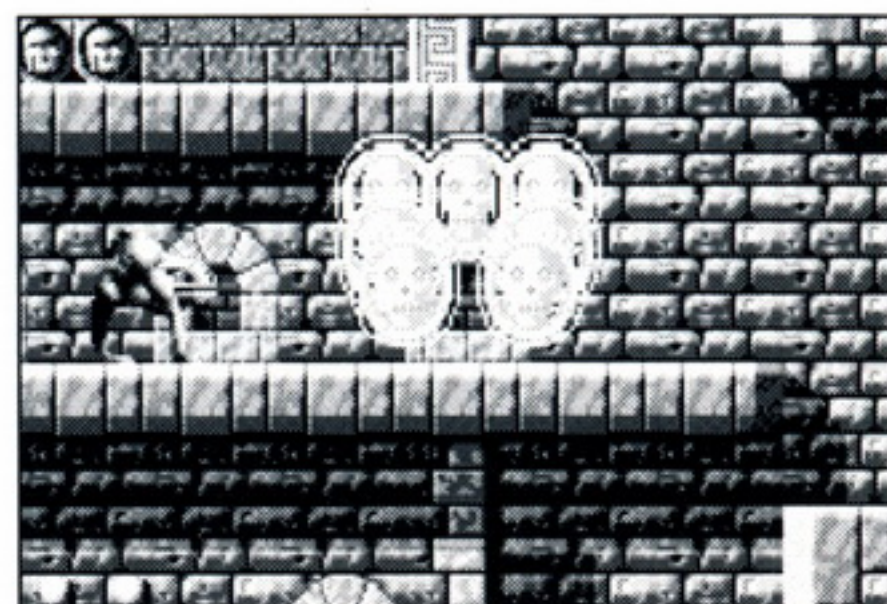
At the end of the game your score will be placed into the hall of fame which is saved to disk.

Input your name using the joystick to select the letters.

Bonus lives will be awarded for 'landmark' scores.

Dying and Restarting

You have three lives in which to complete the game. Each world consists of several zones, when you lose a life you return to the beginning of the zone in which you died, you retain all your weapons and potions.



Password

Whenever the game is over, you are provided with a password, this will allow you to re-enter the game at the beginning of the level in which you died. You will re-start the game inside the shop in order to allow you to purchase some weapons and potions.





Remerciements

Code

Steve Tall

Graphiques

Mark Coleman

Design

Eric Matthews / Steve Tall

Musique

Nation XII

Code musical et effets sonores

Richard Joseph

Design de la boîte et du manuel

Red Cloud

Realisation emballage

Simon Bisley

Redaction du manuel

Philip Wilcock

Remercients

Geoff, Adele, Dan, Martin,

Emmanuel, Simon Knight,

Simon Rogers and Nation XII

and Zapfactor

Code, dessin et réalisation © 1991 The Bitmap Brothers
"Into The Wonderful" musique de Nation XII
Enregistrement musical de Rythm King Music © 1990 Rythm King Music

Tous les jeux Bitmap Brothers ont produits et testés
à l'aide de Joysticks Euromax et Mice Naksha

Instructions de chargement

Amiga Insérez la disquette 1 dans le lecteur et allumez l'ordinateur. Une fois le jeu chargé, le programme vous demande de remplacer la disquette 1 par la disquette 2.

Atari ST Insérez la disquette 1 dans le lecteur et allumez l'ordinateur. Une fois le jeu chargé, le programme vous demande de remplacer la disquette 1 par la disquette 2.

IBM Insérez la disquette 1 dans le lecteur a:, tapez 'gods' puis appuyez sur la touche return.

Les commandes

Vos actions sont entièrement commandées par le joystick



Les Sélections à l'écran

Utilisez le joystick pour mettre les options en surbrillance puis appuyez sur le bouton de feu pour effectuer votre choix.

Les Saillies



↑ saut

↓ flexion

← déplacement vers la gauche

→ déplacement vers la droite

↖ saut vers la gauche

↗ saut vers la droite

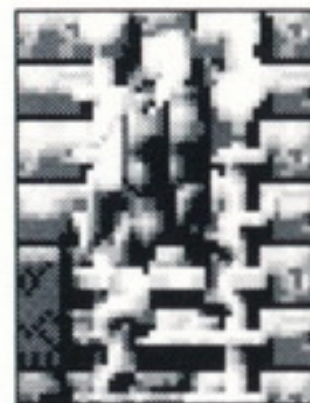
○ tirer

Autres

Espace

la touche pause

Les échelles



↑ grimper à l'échelle

↓ descendre de l'échelle

↖ descendre à gauche de l'échelle

↗ descendre à droite de l'échelle

↖ saut à gauche de l'échelle

↗ saut à droite de l'échelle

↖ puis ↑ Le saut sur une échelle

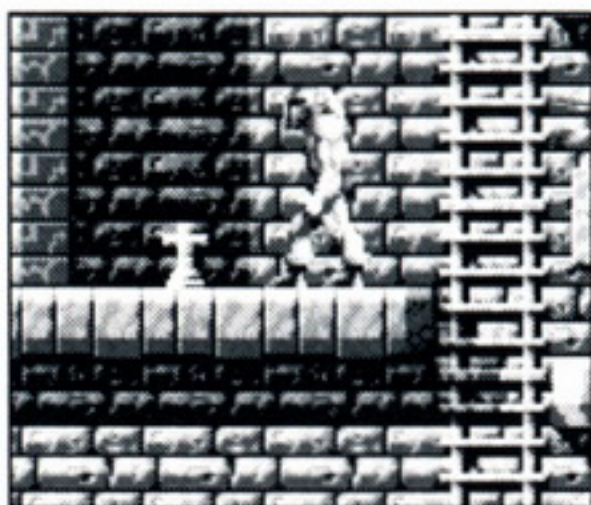
↖ puis ○ Le tir à partir d'une échelle

Inventaire

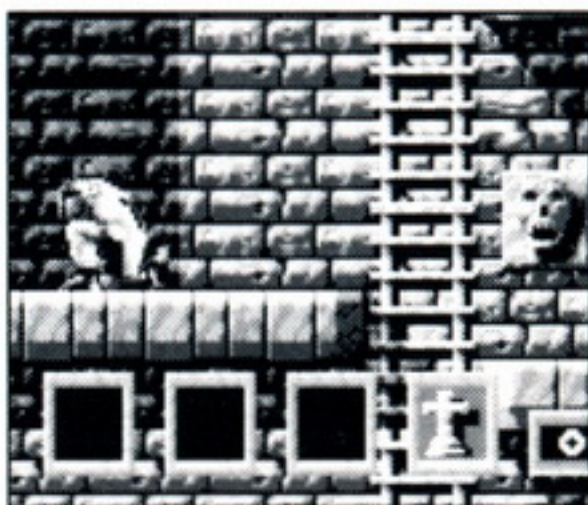
Vous ne pouvez transporter que trois objets au maximum.

Ramasser un objet

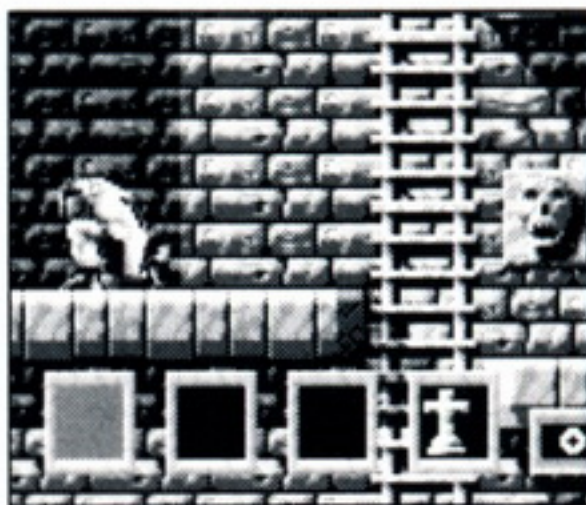
Placez-vous à côté d'un



Tirez pour faire apparaître

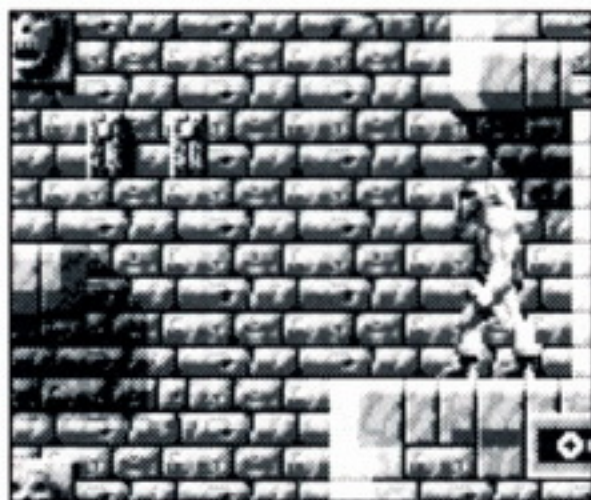


Sélectionnez une case

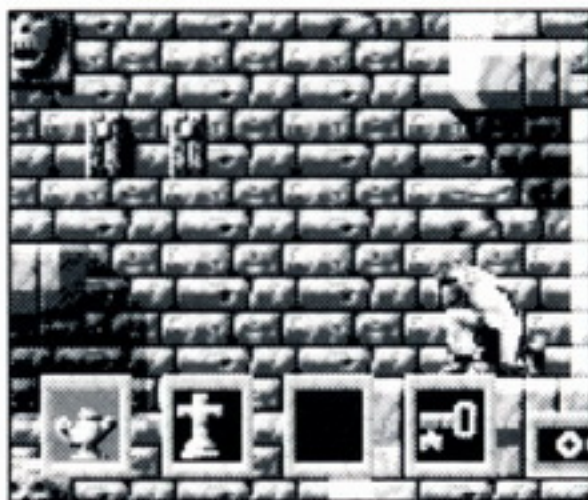


Drop object

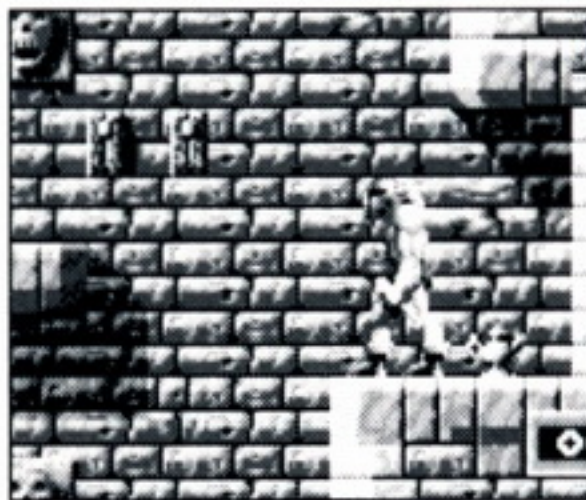
Accroupissez-vous et tirez



Sélectionnez un objet à



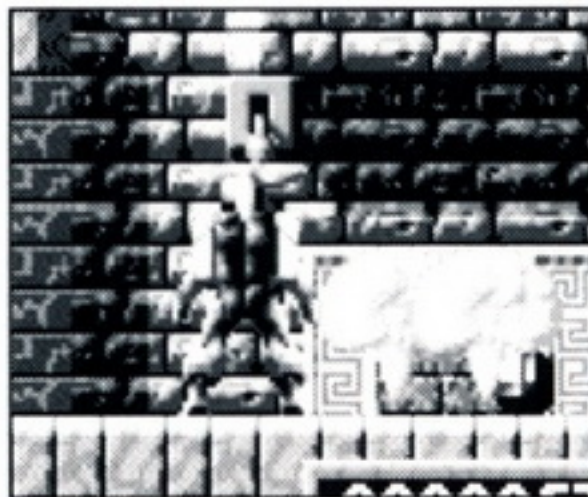
Relevez-vous



Manette, levier ou bouton

Mettez-vous face à la manette,

Appuyez sur le bouton de tir



L'histoire

Une cité perdue dans la légende
 Un guerrier invincible en quête d'une récompense
 Un défi lancé par les Dieux
 L'immortalité: la plus convoitée des récompenses

De ces 4 faits sans précédents est née la plus extraordinaire des légendes
 Faites-la revivre!

Qui aurait pensé qu'il existait un homme assez fou et téméraire pour relever un défi lancé par les Dieux? Et pourtant, il existe bel et bien et il a voulu faire la preuve de sa force et de son adresse en s'attaquant à une cité légendaire dont le seul nom glace de terreur tous ceux qui l'entendent.

Une cité légendaire

Nul ne peut assurer que cette cité existe car nul ne l'a jamais vue. Erigée par les Dieux pour leur bon plaisir, on y trouve des temples somptueux, des mondes secrets, des labyrinthes interminables et des tours gigantesques. Ravie par les forces de l'ombre, cette cité est aujourd'hui la demeure d'effroyables fantômes, l'ancre de tueurs impitoyables, le domaine de quatre gigantesques gardiens.

Le défi lancé par les Dieux

Les Dieux mesuraient-ils leur imprudence lorsqu'ils ont lancé leur défi? Du haut de leur Mont Olympe, aveuglés par leur insouciance, ils ne pensaient pas que quelqu'un entendrait ces propos lancés en l'air:

"Quiconque osera affronter la terreur de la cité légendaire et donnera la mort aux quatre gardiens qui nous l'ont ravie, se verra récompensé par les Dieux pour son courage et son habileté."

En sous-estimant ainsi les hommes ne courent-ils pas à leur propre perte? Jamais encore une telle occasion ne s'était présentée aux pauvres mortels. Mais quel homme est assez fou pour aller vers une mort certaine? Aucun certainement

Sauf Un.

Le héros

Nul n'a jamais pu se mesurer à lui. Rien n'a jamais pu le détourner de sa quête incessante et solitaire. Aucun doute, ce n'est pas un héros comme les autres.

Durant ses nombreux périples, notre guerrier s'est entraîné au maniement de toutes les armes de guerre. Il est fort et téméraire mais, à quoi diable aspire-t-il? Il aspire à la seule récompense digne de lui: devenir l'un de ces seigneurs capricieux qui dominent notre race, devenir un Dieu.

Le vœu du héros

L'immortalité rend vaniteux et les Dieux qui ne se soucient plus, depuis fort longtemps déjà, des mortels, n'ont jamais entendu parler des exploits de notre héros qui se tient devant eux humble mais fier et exige, une fois sa mission remplie, de devenir leur égal.

Trop tard! Ils avaient commis l'imprudence, l'erreur irréparable qui allait ouvrir les portes de leur domaine, ce domaine que nul mortel n'avait foulé des pieds auparavant.

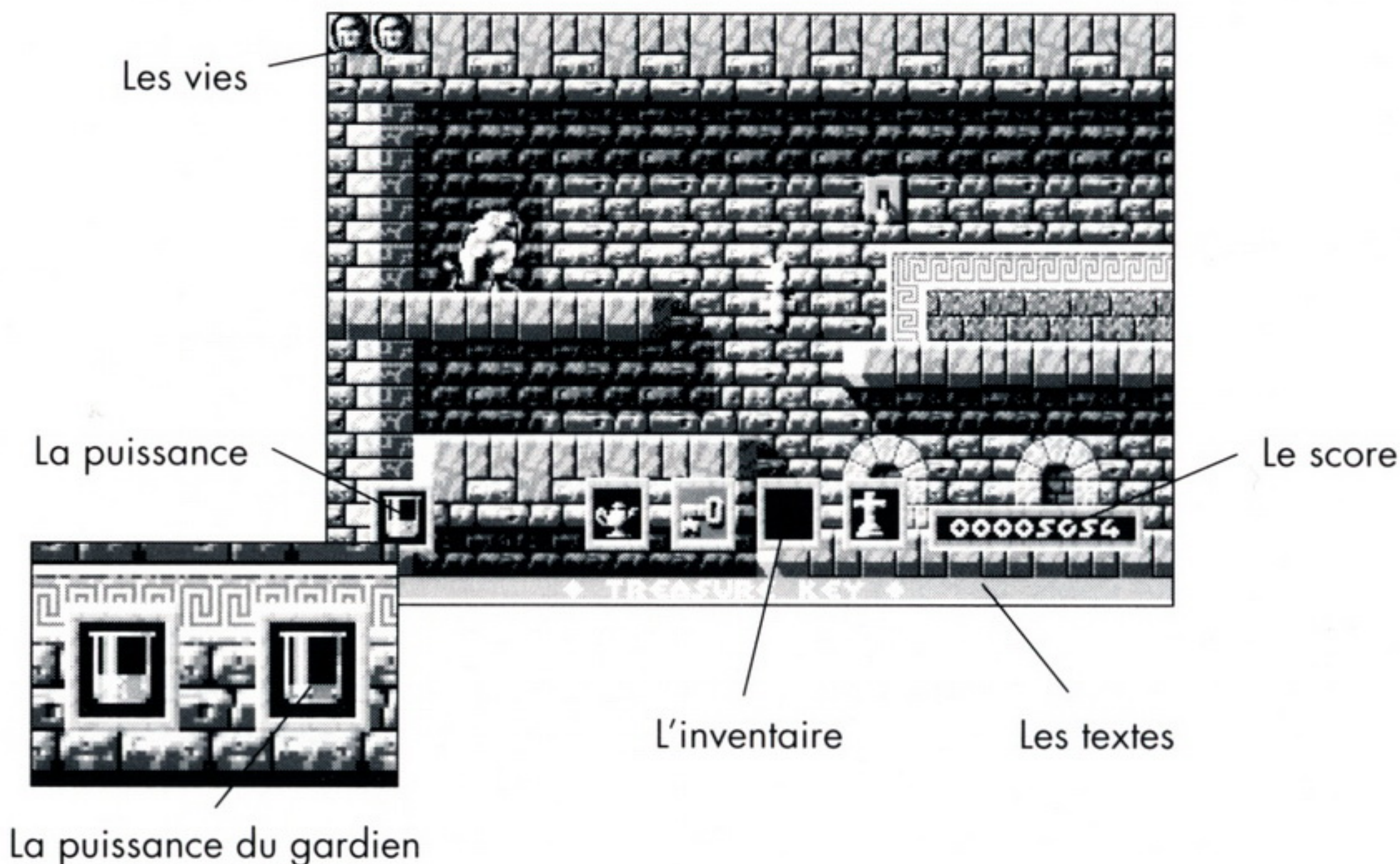
Mais les Dieux n'ont qu'une parole et leur seul espoir est de voir notre héros échouer dans son entreprise alors que celui-ci s'élance déjà vers la Cité des Légendes, décidé à graver sur ses remparts sa nouvelle épopée.

Instructions

Gods est un jeu d'exploration, d'action et d'aventure. Vous êtes un héros qui a relevé le défi des Dieux. Afin de gagner l'immortalité, prix suprême, vous devez abattre les quatre gardiens et retourner au Mont Olympe.

Les quatre gardiens règnent sur une cité légendaire, grouillante de bêtes immondes. Dans le temps, cette cité était la citadelle des Dieux. Elle comprend quatre niveaux et chaque niveau est défendu par un gardien gigantesque et d'innombrables serviteurs. Ces quatre niveaux sont: la cité, le temple, le labyrinthe et le monde souterrain et chacun est divisé en trois sections appelées "mondes".

Votre état



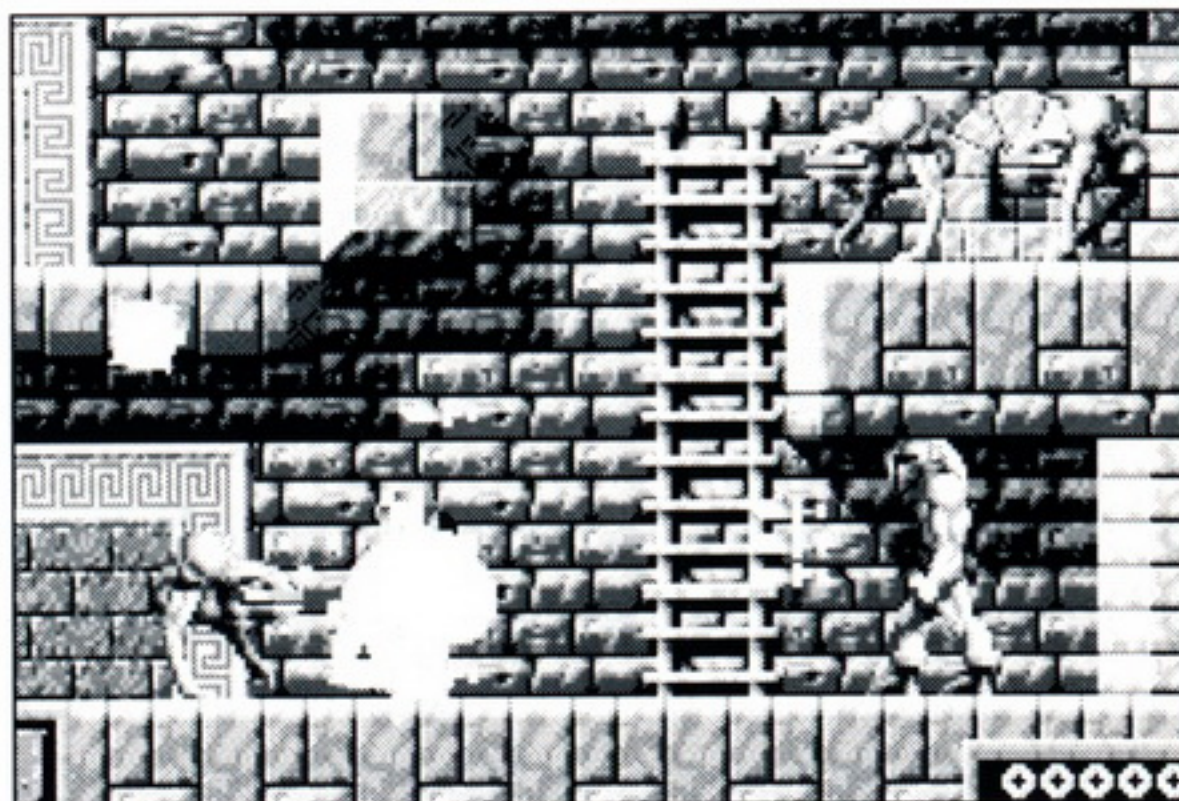
Les combats

Afin de mener à bien votre mission vous devez vous aventurer dans les différents niveaux de la cité qui sont devenus l'ancre d'une horde de monstres immondes. Pour surmonter cette épreuve il faut vous battre. Des armes sont disséminées dans toute la cité et, si certaines sont plus puissantes que d'autres, toutes sont nécessaires pour vaincre les créatures que vous allez affronter. Vous pouvez aussi vous procurer des armes en les achetant dans les magasins situés à chaque niveau de la cité.

Les armes ont des puissances et des caractéristiques différentes et pour mettre toutes les chances de votre côté, il vous faut bien les connaître.

Les monstres

Depuis que les Dieux ont abandonné la Cité, celle-ci est devenue, au fil du temps, l'ancre de bêtes monstrueuses dirigées par quatre redoutables gardiens soucieux de protéger leurs trésors. Les monstres que vous allez affronter sont loin d'être idiots. Certains sont forts, d'autres extrêmement dangereux mais, tous sont unis pour une seule et même cause: faire échouer votre entreprise. Certains de ces monstrueux habitants peuvent vous porter un coup décisif après avoir déjoué vos tentatives pour les tuer.



Au fur et à mesure que vous ramassez la même arme vos tirs gagnent en efficacité mais, dès que vous ramassez une nouvelle arme, cet effet est annulé.

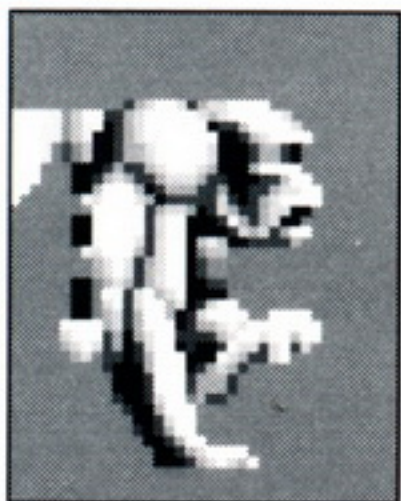
Vous pouvez utiliser plusieurs armes en même temps. A vous de trouver lesquelles afin d'être le plus efficace possible au combat.

Quel que soit le monstre que vous rencontrez, il est sage d'étudier au préalable son comportement afin d'apprendre à mieux connaître vos adversaires.

Les monstres que vous rencontrerez au premier niveau n'auront qu'un objectif : vous tuer. Au fur et à mesure que vous avancerez dans le temple et au-delà, vous rencontrerez des créatures qui essaieront de dérober les quelques objets précieux à trouver.

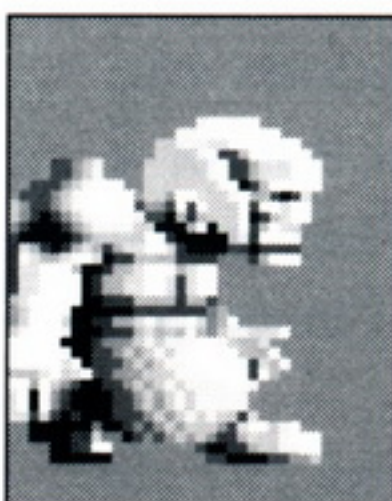
L'aspect physique d'un monstre est le reflet de sa nature et de ses objectifs, par exemple :

killer (tueur)



Leur objectif est de vous tuer. S'ils sont très intelligents, ils vous pourchasseront tout au long du niveau en cours pour mener à bien leur tâche sordide.

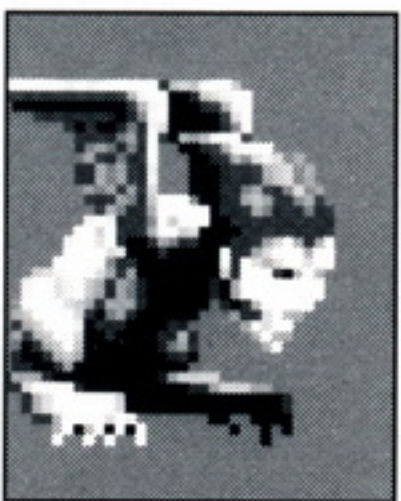
thief (voleur)



Ces monstres essaient de dérober des objets ou de les soustraire à vos mains crochues. S'il n'y a pas de trésor, ils essaieront de vous tuer. Tirez parti de leur

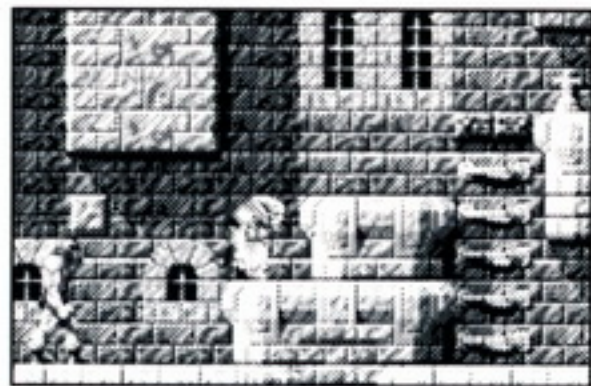
cupidité en les distrayant avec des trésors et utilisez-les pour récupérer des objets hors de votre portée.

flier (volatile)

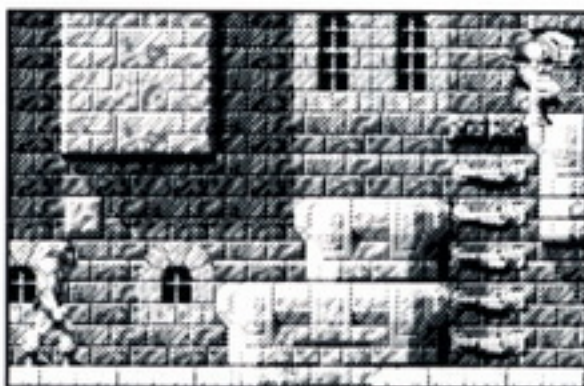


Tout en essayant de vous tuer, ces monstres sont capables d'éviter vos coups. Les plus intelligents seront les plus insaisissables.

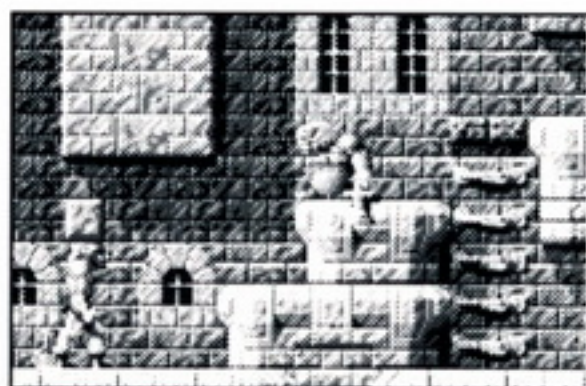
Les monstres peuvent vous aider, en raison de leurs divers objectifs.



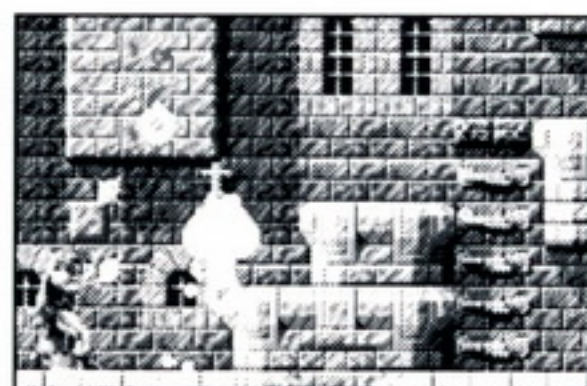
La croix ne peut être atteinte



Des voleurs dérobent la croix



Abandonnez la potion "attract"



Tuez des voleurs pour récupérer la croix

Clés

Afin de protéger leur cité des intrus et empêcher leur progression, les Dieux ont posé des portes çà et là. Ces portes sont extrêmement solides et peuvent résister à toute tentative de destruction. Pour les ouvrir, il faut avoir la bonne clé dans l'inventaire.

Les habitants ont confié leurs trésors à des coffres qui ne peuvent être ouverts qu'avec les bonnes clés. Celles-ci sont plus petites que celles utilisées pour ouvrir les portes et portent la couleur correspondant au coffre qu'elles ouvrent. Ces clés ne sont pas faciles à atteindre et sont bien gardées par des monstres, des pièges ou des énigmes. Le trésor renfermé dans les coffres peut servir à acheter des armes ou des potions dans les divers magasins de la cité.

Après utilisation, toute clé est automatiquement mise au rebut.

Les portes ouvrent sur des pièces, vous "télétransportent" vers de nouveaux endroits et vous permettent de vous aventurer dans des passages.

Des gemmes spéciales sont aussi en mesure de vous "télétransporter".

Pour ouvrir une porte, ramassez la clé et passez à côté du coffre.

La couleur et la forme d'une clé indiquent le type de porte qu'elle va ouvrir.



Or – "téléport"



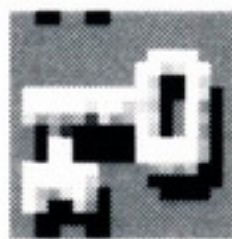
Bronze – pièce



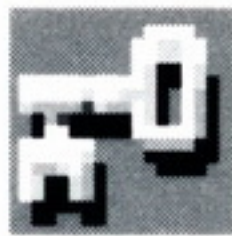
Fer – trappe



Or – fin du niveau ou du monde



Bronze – salle des trésors



Fer – porte

La couleur d'un coffre et la clé correspondante indiquent la valeur de son contenu:

or – très grande valeur

bronze – valeur normale

fer – très faible valeur

L'argent des achats

La cité est célèbre pour ses trésors et son or, même si personne n'en est jamais revenu pour en témoigner. Afin de mettre toutes les chances de votre côté, vous devez récolter un maximum de ces richesses, car l'argent va vous permettre d'acheter des armes, des potions et de la puissance dans les magasins qui se trouvent à tous les niveaux de la cité. Pour aller à ces magasins vous devez marcher sur un jeton spécial et le marchand vient vous chercher pour vous escorter jusqu'à sa boutique.

La description de l'objet et son prix sont affichés dans une fenêtre sous les voûtes. Votre capital apparaît à gauche. Pour quitter le magasin, appuyer sur la voûte appelée Exit. Dès que vous en serez sorti, tous les objets que vous avez achetés seront à votre disposition.

Si vous achetez une arme pour remplacer celle que vous transportez, la moitié de la valeur de l'arme perdue s'ajoutera à votre capital.

Vous pouvez trouver des trésors en tuant des monstres ou en résolvant des énigmes.

Les magasins se trouvent à mi-chemin et à la fin de chaque niveau.

Votre rencontre avec le gardien, à la fin de chaque niveau, a pour effet de vous retirer des boucliers et des "starburst".

Vous pouvez trouver des potions dans la cité ou au magasin. Une potion ramassée agit immédiatement. Certaines potions achetées au magasin peuvent être transportées et agissent seulement si vous les retirez de votre inventaire. Ce sont : Shield, Distract, Attract et Starburst. Elles s'ajoutent à votre inventaire, dès que vous quittez le magasin.

Petit guide de armes et des objets de la cité

Les armes

Le poignard



c'est la moins puissante de toutes les armes.

Le Shurikan



plus puissante que le poignard, cette arme peut passer à travers les monstres.

La bombe



elle peut être utilisée en même temps qu'une arme classique, tels le poignard ou le shurikan.

La lance



cette arme traverse les monstres et les plateaux en causant des dégâts considérables.

Les potions

Attract*



cette potion pousse les monstres à vous attaquer.

Grand bouclier



Peut être acheté ou ramassé. vous le garderez pendant le monde en cours et il réduira de moitié les dégâts que vous subirez.

Petit bouclier*



Peut être acheté ou ramassé. Il dure 15 secondes, vous protège de tous les dégâts et tue tous les extra-terrestres qu'il touche.

Le tir à grand rayon



il s'agit d'un des trois jetons de tir. Celui-ci permet de modifier le rayon de tir de l'arme que vous utilisez et d'obtenir un effet maximum, notamment contre les monstres qui volent.

La nourriture



elle est variée. Elle vous permet de recouvrer votre énergie mais sans avoir, toutefois, l'efficacité des potions.

Le magasin



Ce jeton fait apparaître un des commerçants ambulants.

* Ces potions peuvent être achetées au magasin et abandonnées le cas échéant.

Pièges et énigmes

Les pièges et énigmes représentent une des méthodes les plus astucieuses utilisées par les habitants de la cité. Pour certaines énigmes, il vous suffira de pousser la manette pour avancer, pour d'autres beaucoup plus complexes de ramasser des objets, de trouver des clés et d'acquérir des armes spéciales. Les pièges se présentent sous plusieurs formes, mais la plupart d'entre eux sont fatals, hérissés de piques qui entraîneront votre mort si vous n'y échappez pas rapidement.

Les énigmes que vous rencontrez sont nombreuses et variées, mais elles sont de deux types : les énigmes de progression et celles de récompense. Les premières doivent être résolues pour achever votre monde ou progresser. Les autres ne sont pas essentielles à l'exécution du jeu et vous permettent de recevoir des récompenses sous la forme de trésors supplémentaires, de raccourcis ou autres avantages.

Les salles cachées sont des exemples d'énigmes de récompense. Vous pouvez trouver l'entrée d'une salle cachée en examinant l'arrière-plan. Il se peut que vous n'atteigniez pas normalement une plateforme ou qu'un passage soit obstrué par un mur.

Les énigmes de récompense n'étant pas essentielles, elles peuvent représenter un danger considérable. Des monstres particulièrement forts protègent la route qui mène à la récompense.

Les énigmes de progression sont en général plus simples que celles de récompense, cependant elles peuvent présenter des pièges si elles ne sont pas résolues correctement. Ces énigmes exigent souvent du joueur qu'il récupère un objet, par exemple une clé ou une gemme de "télétransport". Ces objets permettront alors au joueur de passer au monde suivant.

Les énigmes peuvent être simples, n'exigeant qu'une action pour être résolues, d'autres se déclencheront avec des combinaisons d'une ou plusieurs actions, entre autres : actionner la manette, achever des sections dans un temps limité ou trouver et retourner des objets à un endroit spécifique.

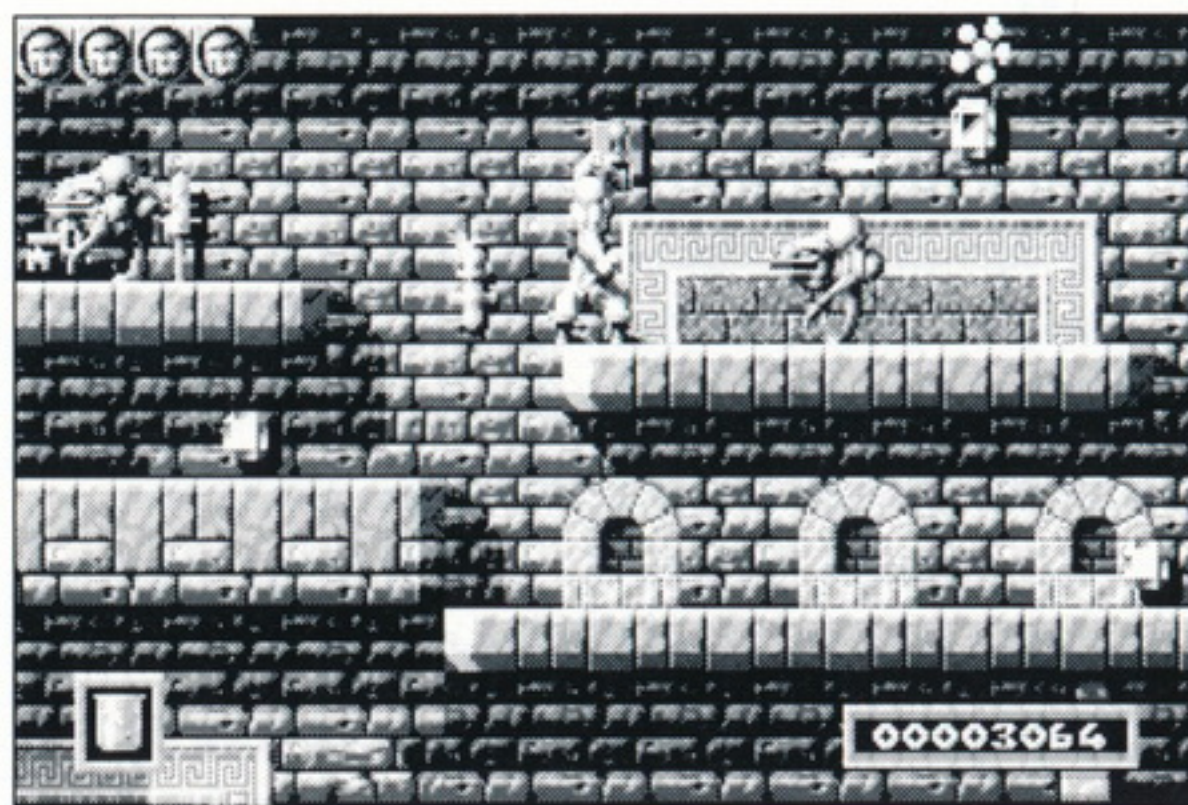
Il existe également des bonus cachés, qui donnent des récompenses pour un certain nombre de points, si vous avez terminé une section avec un temps correct ou perdu le moins d'énergie ou de vies. Ces bonus prennent la forme de trésors ou de potions qui faciliteront le déroulement de la section suivante.

Une fois qu'une énigme a été résolue, les objets utilisés dans ce but seront retirés de votre inventaire.

Indices

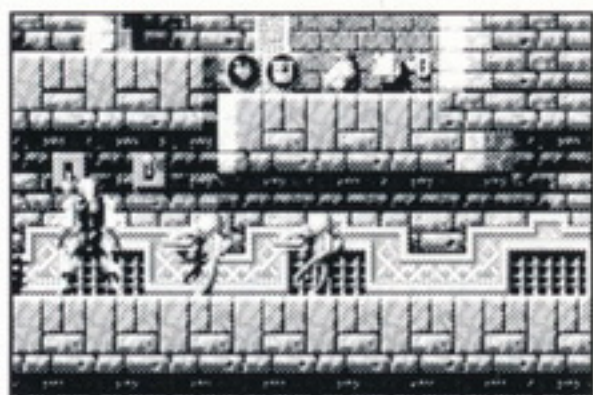
Nous avons prévu certains indices pour vous aider dans votre quête : ils se présentent sous la forme de jetons spéciaux. Lorsque vous en ramassez un, un message ou un indice s'affichent en bas de l'écran. Ces indices vous aideront à passer à un autre niveau, à résoudre une énigme ou à trouver l'emplacement d'un objet.

Tous les messages s'affichent lorsque vous ramassez le jeton ; ils n'apparaissent qu'une fois : retenez donc bien leur contenu.

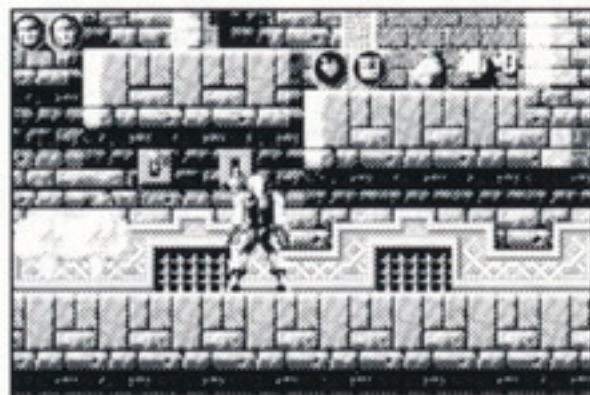


Bonus révélé parce que le joueur a trois vies ou plus

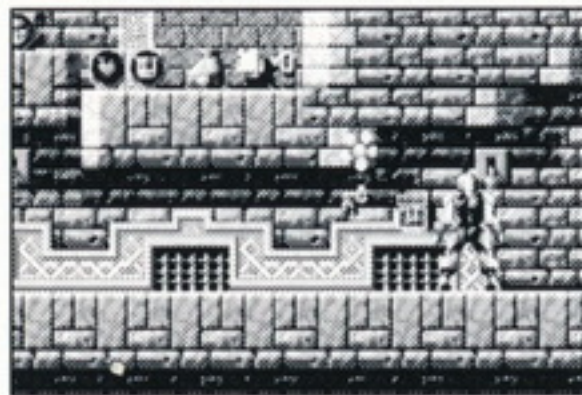
Deux pièges doivent être déjoués par une combinaison des trois manettes



Mauvais levier révèle des monstres

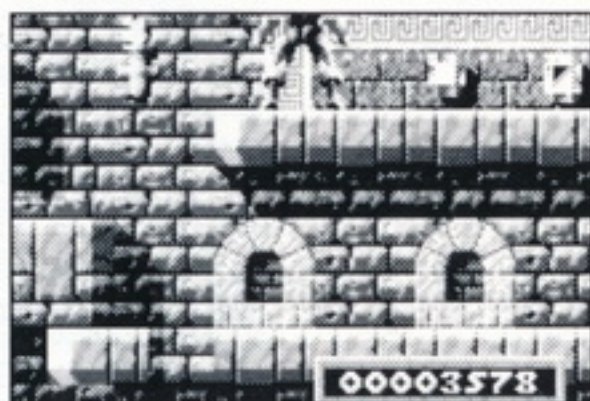


Bon levier déjoue des pièges



Une fois que l'énigme est résolue, ce levier révèle un coffre caché

La remise à zéro des leviers déplace un bloc qui révèle une salle cachée



Les quatre grands niveaux et leurs quatre gigantesques gardiens

La cité comporte quatre niveaux, qui sont la cité, le temple, le labyrinthe et le monde souterrain, chacun d'entre eux étant divisé en trois mondes. A la sortie de chaque niveau est posté un gigantesque gardien que vous devez détruire. Tous les serviteurs et tous les trésors appartiennent à ces ignobles gardiens déterminés à conserver leur pouvoir. Chaque gardien a sa méthode d'attaque et ses points faibles. Ces gardiens se trouvent à la sortie de chaque niveau; il faut donc les tuer pour pouvoir continuer.

Score

Au plaisir d'achever cette mission superbe, s'ajoute l'honneur de réaliser un bon score. Vous obtiendrez des points pour avoir tué des monstres, amassé des trésors et trouvé la solution à des énigmes.

A la fin de chaque monde, un bonus s'ajoute à votre score. Ce bonus est affecté par le nombre de vies et la santé qui vous restent.

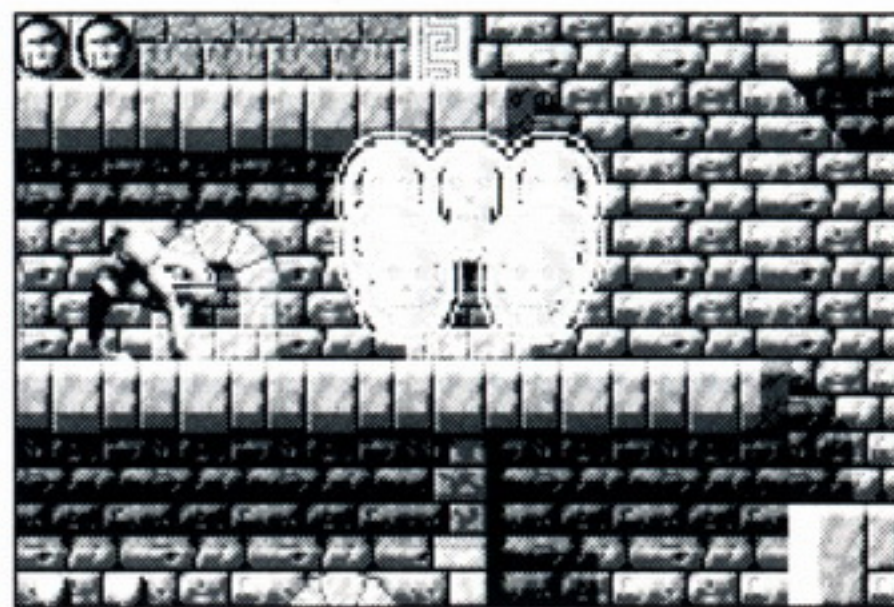
A la fin du jeu votre score s'inscrit dans le Hall Céleste et est sauvegardé sur disquette.

Entrez votre nom en sélectionnant les lettres avec le joystick.

Des vies supplémentaires seront accordées pour des scores exceptionnels.

Mourir et recommencer

Vous disposez de trois vies pour mener le jeu à bien. Chaque monde consiste en plusieurs zones. Lorsque vous perdez une vie, vous revenez au début de la zone où vous êtes mort. Vous gardez toutes les armes et potions en votre possession.



Mot de passe

Chaque fois que le jeu se termine, un mot de passe vous est attribué. Il vous permet d'entrer à nouveau dans le jeu au début du niveau dans lequel vous êtes mort. Vous recommencerez le jeu à l'intérieur du magasin afin d'y acheter quelques armes et potions.





Credits

Code

Steve Tall

Grafiken

Mark Coleman

Design

Eric Matthews/Steve Tall

Musik

Nation XII

Musik-Code und Soundeffekte

Richard Joseph

Verpackungs- und Handbuch-Design

Red Cloud

Einbandgestaltung

Simon Bisley

Originalhandbuch

Philip Wilcock

Mit Dank an:

*Geoff, Adele, Dan, Martin,
Emmanuel, Simon Knight,
Simon Rogers and Nation XII
and Zapfactor*

Code, Design und Konzept © 1991 The Bitmap Brothers
"Into the Wonderful" Musik von Nation XII
Musik von Rhythm King Music © 1990 Rhythm King Music

**Bei der Produktion und Erprobung alle Bitmap Brothers Games werden
Euromax Joysticks eingesetzt und Naksha Mäuse.**

Ladeanweisungen

Amiga

Legen Sie Diskette 1 ins Laufwerk ein und schalten Sie den Computer ein.

Atari ST

Legen Sie Diskette 1 ins Laufwerk ein und schalten Sie den Computer ein.

IBM

Legen Sie Diskette 1 ins Laufwerk A: ein. Tippen Sie 'gods', und drücken Sie ENTER.

Steuerung

Alle Manöver sind joystickgesteuert.



Auswahlmenü

Optionen mit dem Joystick hervorheben und mit der Feuertaste auswählen.

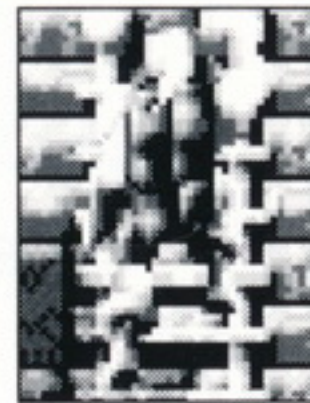
Bewegungsarten

- ↑ hochspringen
- ↓ ducken
- ← nach links gehen
- nach rechts gehen
- ↖ nach links springen
- ↗ nach rechts springen
- Feuer



Leitern

- ↑ Leiter hochklettern
- ↓ Leiter runterklettern
- ↖ Leiter nach links verlassen
- ↗ Leiter nach rechts verlassen
- ↖ von Leiter nach links abspringen
- ↗ von Leiter nach rechts abspringen
- ↖ dan ↑ Auf eine Leiter aufspringen
- ↪ dann ○ Feuern von einer Leiter aus



Sonstige

Leertaste

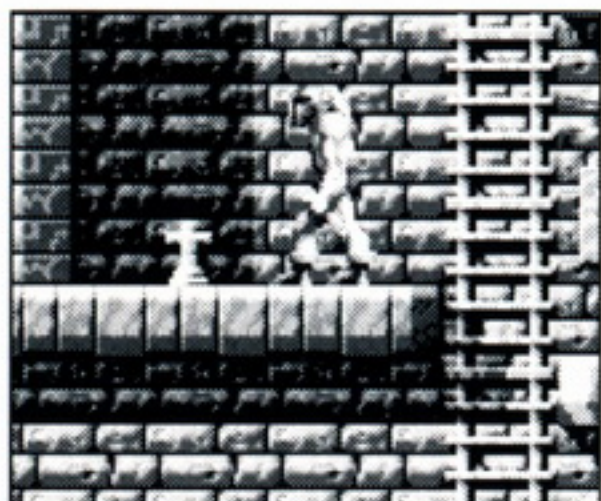
Pause

Inventar

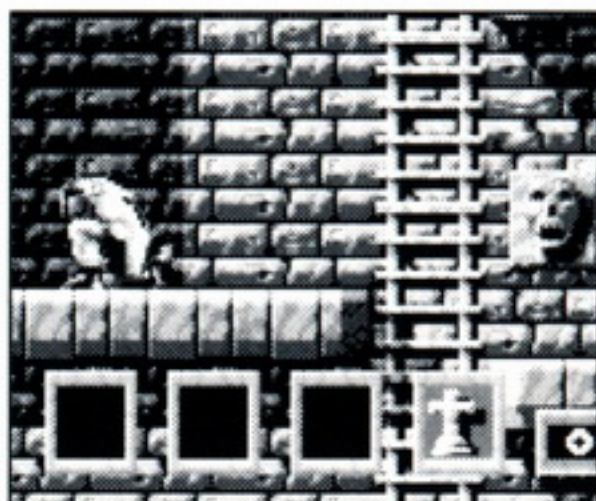
Im Inventar können gleichzeitig immer nur drei Objekte mitgetragen werden.

Objekt aufnehmen

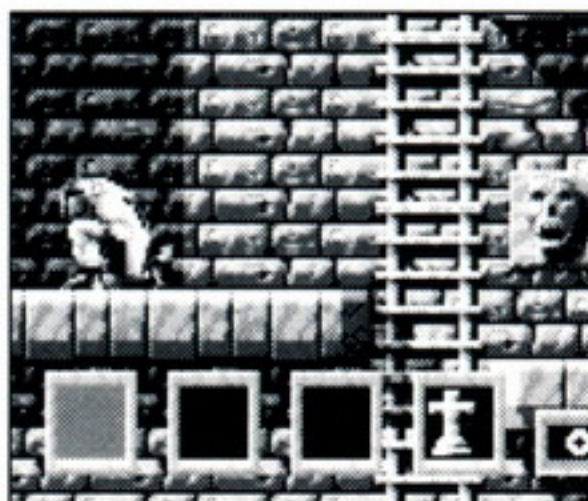
Sich neben das Objekt



Mit der Feuertaste das

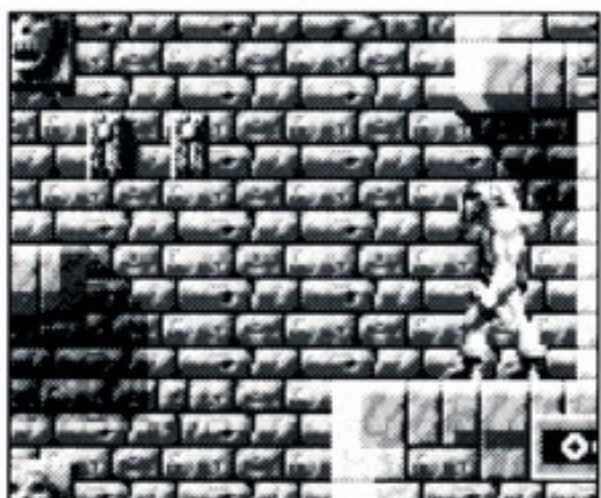


Leeren Kasten wählen,

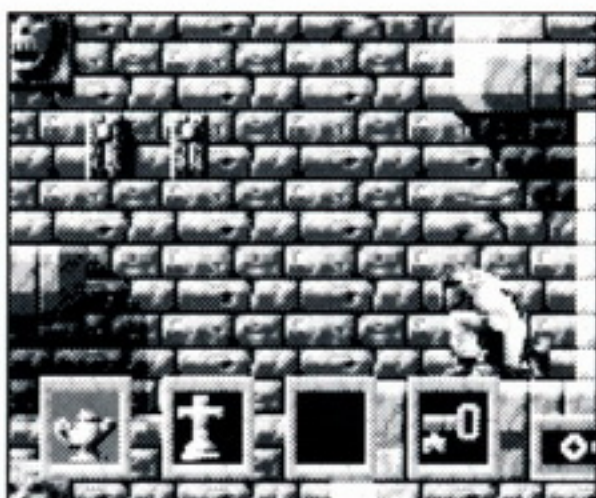


Objekt absetzen

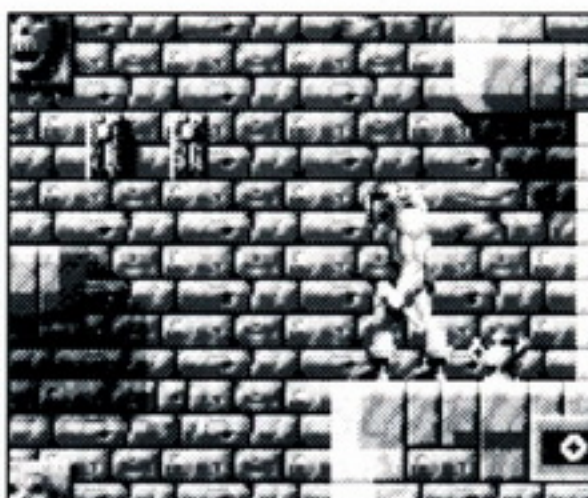
Knien und Feuern



Objekt wählen

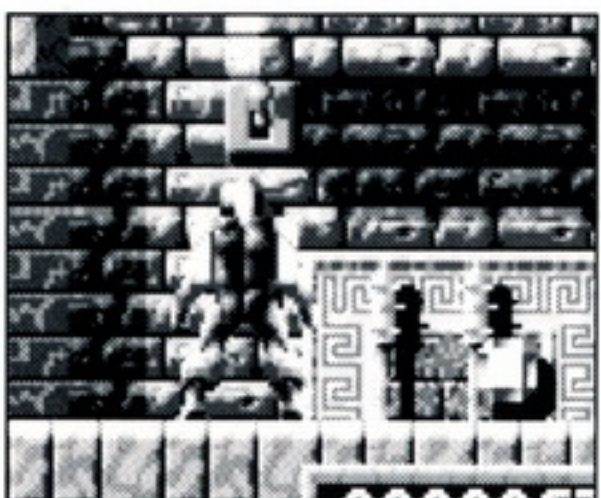


Aufstehen

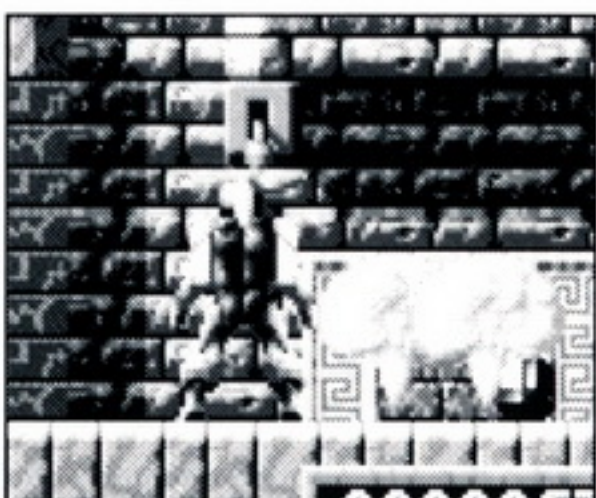


Manette, levier ou bouton

Mettez-vous face à la manette, au levier ou au bouton



Appuyez sur le bouton de tir





Die Story

Eine von Sagen umwobene Stadt
Ein unbesiegter Krieger sucht sein Glück
Eine Herausforderung der Götter
Der größte Preis - Unsterblichkeit

4 große Ereignisse bilden zusammen eine unsterbliche Legende.

Erleben Sie diese Legende von neuem!

Wer hätte gedacht, daß ein Mensch so töricht oder verwegen sein könnte, die Herausforderung der Götter anzunehmen? Und doch meldete sich einer und forderte sein Recht, seine Geschicklichkeit und Kraft im Kampf gegen die von Sagen umwobene Stadt zu erproben, eine Stadt, deren Name allein schon genügte, jeden, der ihn vernahm, mit Angst und Schrecken zu erfüllen...

Erstens ist da die Stadt...

Niemand kann sicher sein, daß es sie überhaupt gibt, denn keiner hat sie je gesehen. Sie wurde von den Göttern als eines ihrer Spielzeuge erbaut, mit großen Tempeln, verborgenen Unterwelten, teuflischen Irrgärten und himmelhohen Türmen. Nun ist es eine von den Mächten der Finsternis geraubte Stadt, ein Reich von Alptraumgespenstern, ein Unterschlupf tödlicher Kreaturen, das Herrschaftsgebiet von vier großen Wächtern.

Drittens - was war die Herausforderung der Götter?

Scherzten die Götter nur, als sie Ihre Herausforderung aussprachen? Sorglos und unbedacht meinten sie auf ihrem Olymp, daß niemand sie hören würde, als sie die unüberlegten Worte sprachen:

Jeder Mensch kann sich bei den Göttern durch Geschick und Mut die Erfüllung eines einzigen Wunsches erwerben, wenn er sich den Gefahren der alten Stadt stellt und die vier großen Wächter tötet, die uns unsere Zitadelle geraubt haben.

Brachten sie nicht durch ihre Geringschätzung für die Menschen selbst ihr Verderben über sich? Denn nie zuvor war eine solch großzügige Belohnung den Sterblichen versprochen worden. Allein, wer unter Menschen würde es wagen, solchen Gefahren zu trotzen? Wohl keiner.

Nur einer.

Zweitens - wer ist der Held?

Ist ihm im Kampfe je einer ebenbürtig gewesen? Nein. Hat er auch nur einen Augenblick von der Verfolgung seines Ziels abgelassen? Nie. Ist er deswegen nicht fürwahr ein Held unter Helden? Ohne Zweifel.

Auf seinen Reisen hat unser Krieger den Gebrauch aller Kriegswaffen Ästershaft erlernt. Er ist stark und furchtlos. Welchen von allen Preisen in der Welt begehrt er? Jenen launenhaften Beherrschern der Menschheit, den Göttern selbst, will er gleich sein!

Und schließlich, was wünschte sich der Held von den Göttern?

Unsterblichkeit erzeugt Überheblichkeit, und die Götter, die sich so lange nicht um die Geschehen in der Welt der Sterblichen gekümmert haben, haben noch nie von unserem Helden gehört. Er steht vor ihnen, ohne Furcht seinen Hochmut zu zeigen, und fordert von den Göttern, daß er bei seiner Rückkehr und nach Ausführung der Aufgabe als Gleichgestellter anerkannt werde, ebenbürtig den Göttern.

erkennen die Götter die frevelhafte, unerhörte Wahrheit, erkennen ihren Fehler; der Weg zu ihrem Reich, welches noch nie zuvor ein Sterblicher betrat, ist offen.

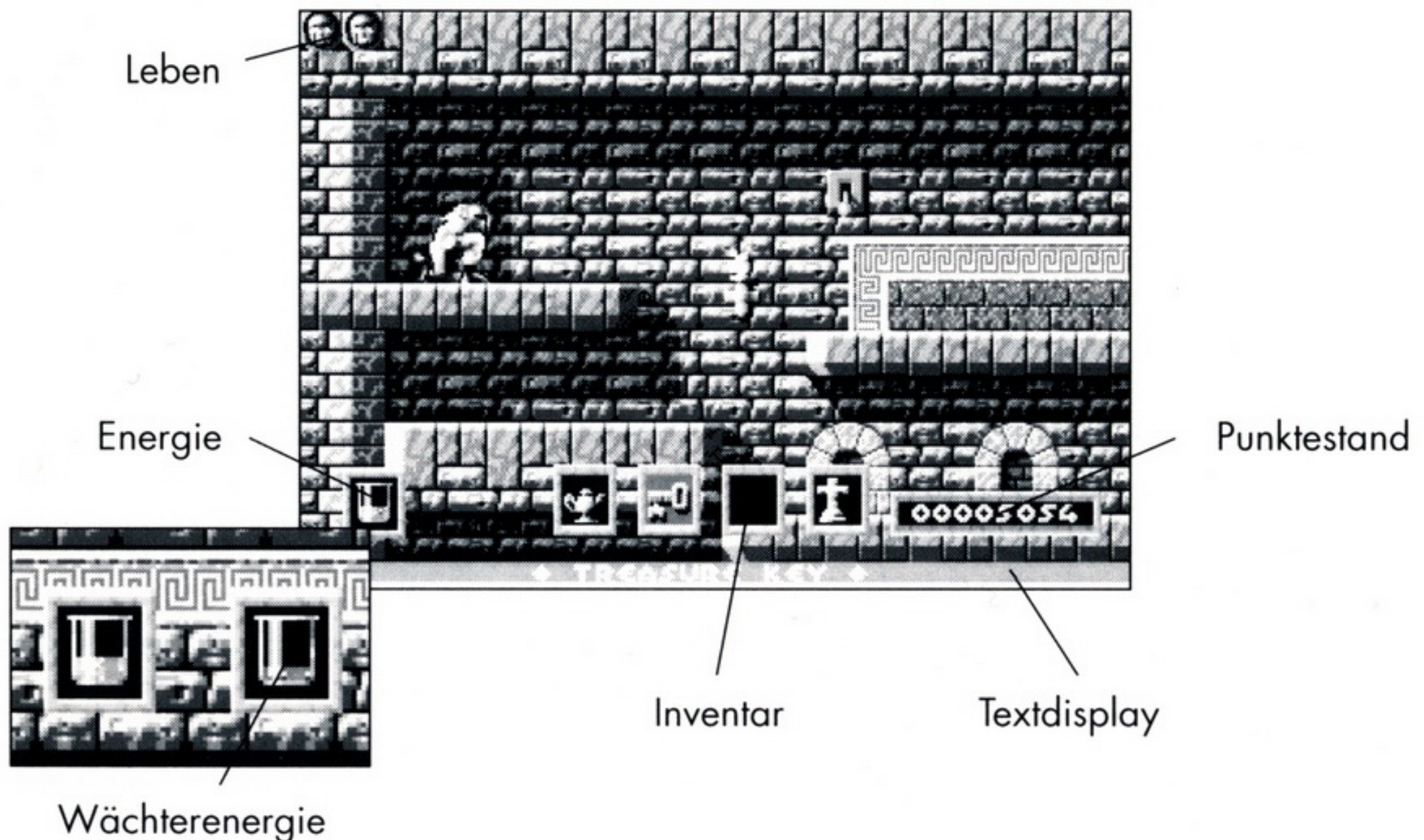
Aber ihr Wort können die Götter nicht brechen, und nur die Hoffnung, daß dem Held sein Unterfangen nicht glücken möge, tröstet sie, als der Krieger sich auf den Weg zur Stadt der Sagen macht und sich vorbereitet, eine weitere Geschichte in ihre uralten Mauern einzuritzen...

Anweisungen

"Gods" ist ein Entdeckungs-, Kampf- und Abenteuerspiel. Sie spielen die Rolle eines Helden der Antike, der die Herausforderung der Götter angenommen hat. Um den ersehnten Preis der Unsterblichkeit zu erlangen, müssen Sie die vier Wächter besiegen und auf den Olymp zurückkehren.

Die vier Wächter herrschen über eine uralte Stadt voller schrecklicher Ungeheuer. Die Stadt war einst die Zitadelle der Götter und besteht aus vier Bereichen, die hier als "Levels" bezeichnet werden. Jeder dieser Levels wird von einem der Wächter und dessen vielen Helfern bewacht. Die vier Levels sind die Stadt, der Tempel, der Irrgarten und die Unterwelt. Jeder Level ist in drei Abschnitte unterteilt, die "Welten" genannt werden.

Status

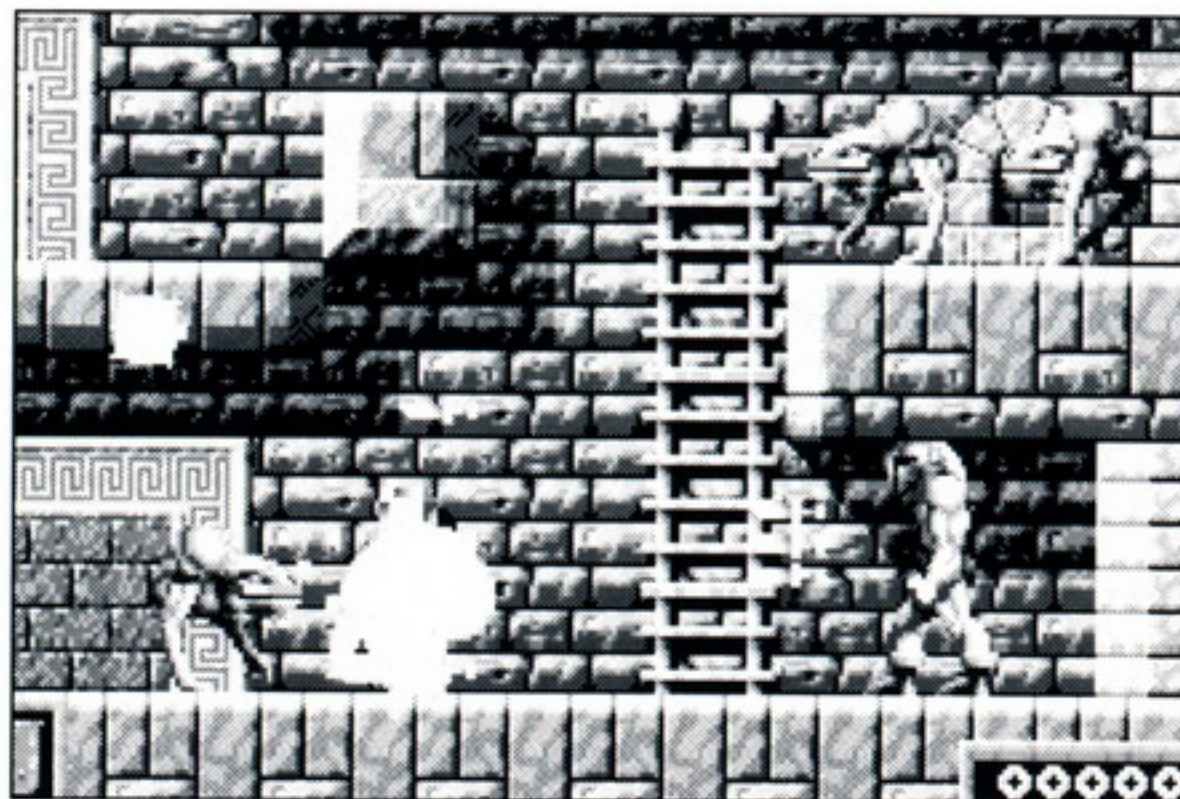


Kämpfe

Um Ihr Vorhaben durchzuführen, müssen Sie die Levels der Stadt durchqueren. In diesen haben sich Horden wilder Ungeheuer eingenistet, die Sie im Kampf besiegen müssen. Es liegen viele Waffen in der ganzen Stadt verstreut umher; einige von ihnen haben gewaltige, andere nur geringe Wirkung. Diese Waffen brauchen Sie unbedingt, wenn Sie die Kreaturen, denen Sie begegnen werden, besiegen wollen.

Abgesehen von den Waffen, die Sie unterwegs finden werden, können Sie auf jedem Level auch Waffen in Geschäften kaufen.

Die Waffen sind von unterschiedlicher Leistungskraft und haben alle ihre Eigenheiten. Die Eigenschaften aller Waffen kennenzulernen, ist einer der Schlüssel zum Erfolg.



Au fur et à mesure que vous ramassez la même arme vos tirs gagnent en efficacité mais, dès que vous ramassez une nouvelle arme, cet effet est annulé.

Vous pouvez utiliser plusieurs armes en même temps. A vous de trouver lesquelles afin d'être le plus efficace possible au combat.

Ungeheuer

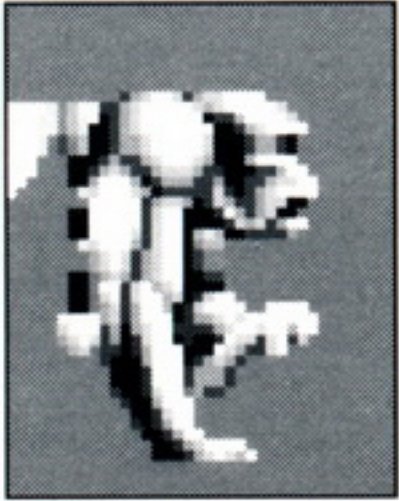
Seit die Götter die Stadt verließen, haben sich viele schreckliche Ungeheuer dort eingenistet. Diese unterstehen der Herrschaft der vier gigantischen Wächter, denen sie als Hilfsgenossen bei der Bewachung ihrer Schätze dienen. Die Ungeheuer, die Ihnen begegnen werden, sind keineswegs dumm; manche sind stärker als andere, und manche tödlicher, aber sie alle haben ein gemeinsames Ziel: Sie an der Ausführung Ihres Vorhabens zu hindern. Einige der Bewohner der Stadt verstehen es, Ihren Versuchen, sie zu töten, auszuweichen, und dann treffsicher zuzuschlagen.

Was für Ungeheuern auch immer Sie begegnen, es ist stets weise, ihr Verhalten zu studieren und sich so ein umfassendes Wissen über alle Ihre Gegner anzueignen. Nach der Zerstörung dieser monstroösen Gesellen gibt es auf jedem Level noch einen gewaltigen Wächter zu besiegen.

Auf der ersten Ebene haben die Monstr, denen Sie begegnen, nur eines im Sinn: Sie zu zerstören. Doch wenn Sie in den Tempel und weiter vorstoßen, werden Sie auf Kreaturen stoßen, die versuchen, die wenigen wertvollen Gegenstände zu stehlen, die versteckt sind.

**Die Erscheinungsform eines Monsters verrät seine Natur und seine Ziele.
Beispiel:**

killer



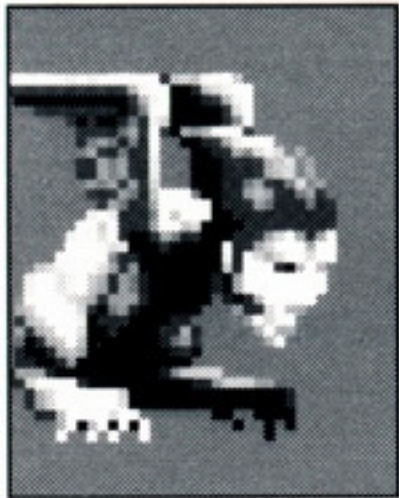
Ihr Ziel ist es, Sie zu töten. Wenn das Monster über hohe Intelligenz verfügt, wird es Sie durch die ganze Ebene verfolgen.

Dieb



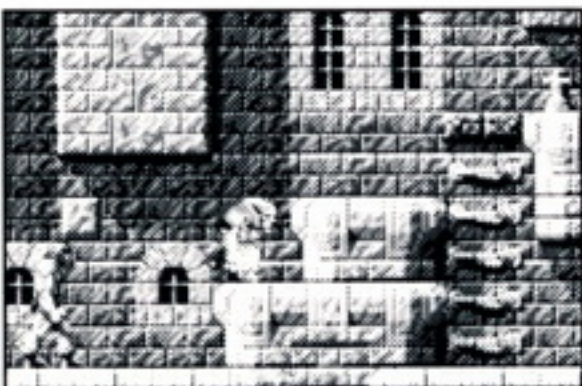
Diese Monster versuchen, Gegenstände zu klauen oder dafür zu sorgen, daß Sie sie nicht zu fassen kriegen. Wenn kein Schatz zu finden ist, werden sie versuchen, Sie aus dem Weg zu räumen. Wegen ihrer Gier kann man Diebe mit Schätzen ablenken und sie dazu benutzen, Dinge zu ergreifen, an die man sonst nicht herankommt.

Flieger

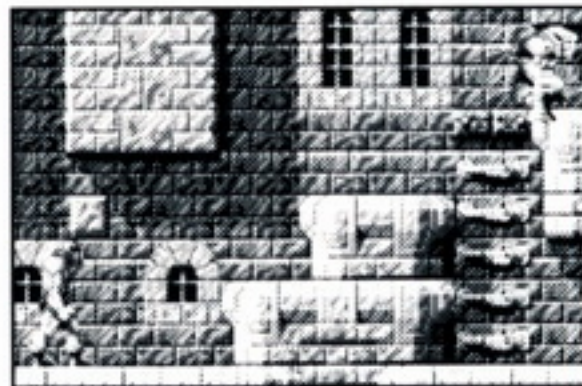


Diese Monster sind darauf aus, Sie zu besiegen, können aber Ihren Schüssen gut ausweichen, und die cleveren sind sehr schwer zu fassen.

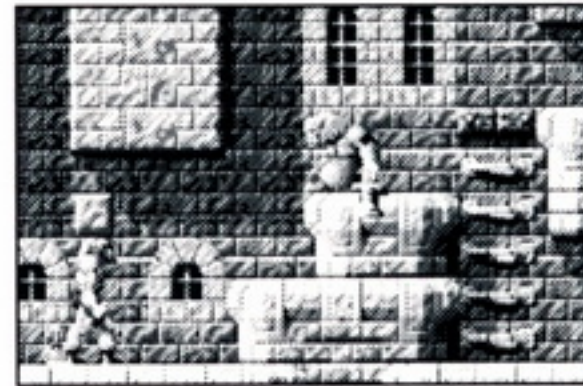
Wegen ihrer unterschiedlichen Motive können Sie die Monster für Ihre eigenen Zwecke benutzen.



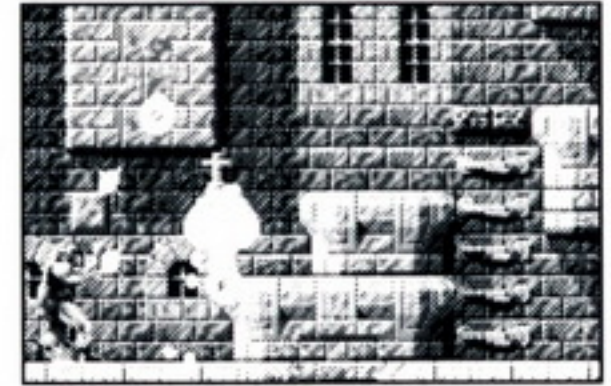
Das Kreuz kann nicht erlangt werden



Dieb stiehlt das Kreuz



Das Reiz - Gift fallen lassen



Dieb zerstören, um das Kreuz zu bekommen.

Schlüssel

Um ihre Stadt vor unwillkommenen Eindringlingen zu schützen, versperrten die Götter Türen und Tore. Diese sind sehr widerstandsfähig und können kaum zerstört werden. Oft kann man sie nur öffnen, wenn man den richtigen Schlüssel im Inventar hat.

Ebenso wie hinter verriegelten Türen, haben die Einwohner Ihre Schätze verschlossen Truhen anvertraut. Diese Truhen sind nur mit den passenden Schlüsseln zu öffnen. Diese Schlüssel sind kleiner als die Türschlüssel und haben die gleiche Farbe wie die Truhe zu der sie gehören. Genauso wie die Türschlüssel sind auch diese Schlüssel nicht einfach zu bekommen. Sie sind von Monstern und hinter Fallen und Rätzeln gut geschützt. Die Schätze in den Truhen werden zum Kauf von Waffen und Zaubertränke in den Geschäften der Stadt genutzt.

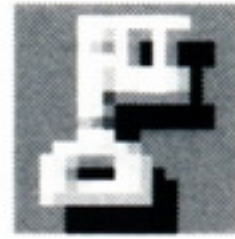
Nach Verwendung eines Schlüssels wird dieser automatisch abgelegt.

Türen können in Räume oder Korridore führen oder Sie an andere Orte teletransportieren.

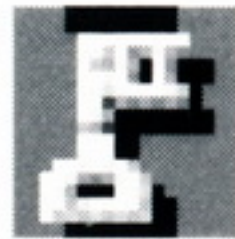
Besondere Edelsteine können ebenfalls einen Teletransport bewirken.

Zum Öffnen einer Truhe den Schlüssel aufnehmen und an der Truhe vorbeigehen.

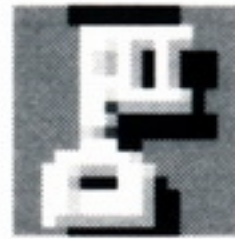
Farbe und Form eines Schlüssels zeigen an, was für eine Art Tür oder Eingang er öffnen wird.



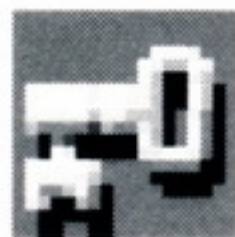
Gold - Teletransport



Bronze - Raum



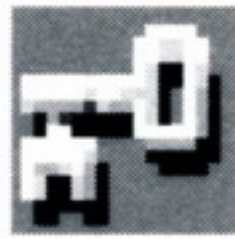
Eisen - Falltür



Gold - Ende einer Ebene oder einer Welt



Bronze - Schatzkammer



Eisen - Tür

Die Farbe einer Truhe und der dazugehörige Schlüssel geben einen Hinweis auf den Wert des Inhalts:

Goldene Truhe - am wertvollsten

Bronzene Truhe - normaler Wert

Eisentruhe - geringster Wert

Geld und Einkaufen

Es heißt, daß die Stadt reich an Schätzen und Gold ist, doch ist bisher noch niemand zurückgekehrt, um dies zu bestätigen. Um die besten Erfolgsaussichten zu haben, müssen Sie soviel wie möglich von diesen Reichtümern in Ihre Hände bekommen. Das Geld können Sie in den über alle Level verstreuten Läden zum Kauf von Waffen, Tränken oder Energie einsetzen. Diese Läden erreichen Sie, indem Sie über ein besonderes Zeichen gehen, das den Ladeninhaber auffordert, Sie zu seinem Laden zu führen.

Die Beschreibung des Artikels und der Preis werden in einem Fenster unter den Bögen angezeigt, das Bargeld links. Zum Verlassen des Ladens drücken Sie auf den Bogen mit der Beschriftung EXIT. Alle Artikel, die Sie gekauft haben, stehen Ihnen zur Verfügung, sobald Sie aus dem Laden draußen sind.

Wenn Sie eine Waffe kaufen, die eine ersetzt, die Sie bereits mit sich tragen, wird der halbe Wert der ersetzten Waffe als bare Münze in Ihren Geldbeutel gelegt.

Die Lösung von Rätseln und das Besiegen von Ungeheuern kann einen Schatz preisgeben.

Läden erscheinen in der Mitte und am Ende jedes Levels.

Schilde und Starbursts werden entfernt, wenn Sie dem Wächter am Ende jeder Ebene gegenüberstehen.

Zaubertränke kann man bekommen, indem man sie entweder in der Stadt findet oder sie in einem Laden kauft. Wenn ein Trank irgendwo aufgenommen wird, tritt seine Wirkung sofort ein. Manche der Zaubertränke, die man im Laden kaufen kann, können mitgenommen werden und entfalten ihre Wirkung erst, wenn man Sie aus dem Inventar herausnimmt. Diese sind: Schutzschild, Ablenkung, Anlocken und Starburst. Sie werden bei Verlassen des Ladens in Ihr Inventar aufgenommen.

Hier eine kurze Übersicht über einige der Waffen und Gegenstände, die es in der Stadt gibt:

Waffen

Dolch



Dies ist eine der schwächsten Waffen, die Ihnen begegnen werden.

Shuriken



Stärker als Dolche, durchdringen auch fremde Wesen.

Feuerbälle



Können zur selben Zeit benutzt werden wie eine herkömmliche Waffe, z. B. ein Dolch oder Shuriken.

Speer



Äußerst leistungsstark. Durchdringt fremde Wesen und Plattformen und richtet schweren Schaden an.

Tränke

Reiz*



Bewirkt, daß alle fremden Wesen Sie angreifen.

Großer Schild



kann gekauft oder eingesammelt werden - bleibt für die Dauer der aktuellen Welt wirksam und verringert die Wirkung von Verwundungen um die Hälfte.

Kleiner Schild*



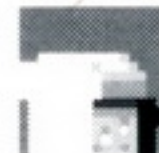
kann eingesammelt oder gekauft werden, wirkt 15 Sekunden lang und macht unverwundbar. Außerdem vernichtet er alle Aliens, die mit ihm in Kontakt kommen.

Wideshot



Eines von drei Objekten, die das Wirkungsfeld von Waffen verändern. Der Wideshot verbreitert das Wirkungsfeld der gegenwärtigen Waffe, um beste Ergebnisse bei fliegenden Ungeheuern zu erzielen.

Lebensmittel



Es gibt verschiedene Arten von Lebensmitteln. Sie ersetzen verbrauchte Energie, sind aber nicht so wirksam wie die "Health"-Tränke.

Der Laden



ruft einen wandernden Händler herbei.

*Diese Tränke können im Laden gekauft und dann bei Bedarf abgelegt werden.

Fallen und Rätsel

Eine der gerissensten Methoden, die die Bewohner der Stadt sich zum Schutz haben einfallen lassen, sind die (fast) unlösbaren Rätsel und die heimtückischen Fallen. Rätsel schützen verborgene Gegenstände oder Eingänge und halten den Eindringling auf, bis das Rätsel gelöst ist. Einige Rätsel sind einfach, und man braucht nur einen Schalter zu betätigen, um weiterzukommen; andere sind aber viel raffinierter, und man muß Gegenstände sammeln, Schlüssel finden und besondere Waffen erwerben. Die Fallen können verschiedener Art sein, aber meistens handelt es sich um mit scharfen Stacheln besetzte Knüppel, die tödlich sind, wenn Sie sich nicht schnell in Sicherheit bringen.

Die Rätsel, die Sie lösen müssen, sind zahlreich und vielfältig. Es gibt zwei verschiedene Kategorien: Obligatorische Rätsel und Fakultative Rätsel. Die obligatorischen müssen gelöst werden, um weiterzukommen und ans Ende der betreffenden Welt zu gelangen; fakultative Rätsel müssen nicht unbedingt gelöst werden, sondern bringen zusätzliche Prämien ein, zum Beispiel Schätze, Abkürzungen oder andere Vorteile.

Versteckte Räume sind ein typisches Beispiel eines fakultativen Rätsels. Den Eingang zu einem versteckten Raum kann man entdecken, indem man den Hintergrund absucht. Es kann z.B. eine Plattform sein, die man normalerweise nicht erreichen kann oder ein Durchgang, der von einer Wand blockiert ist.

Da die fakultativen Rätsel nicht unbedingt gelöst werden müssen, sind sie oft mit großen Risiken verbunden. Zum Beispiel ist der Weg, der zu einem Schatz führt, von einem besonders garstigen Monster bewacht.

Im Gegensatz dazu sind die obligatorischen Rätsel einfacher, obwohl sie manchmal auch Fallen enthalten, wenn man die falsche Lösung wählt. Bei dieser Art von Rätsel muß der Spieler oft einen Gegenstand finden, z.B. einen Schlüssel oder einen Teletransport-Edelstein. Diese Objekte erlauben dem Spieler, in den nächsten Abschnitt der Welt zu gelangen.

Rätsel können einfach sein und nur eine einzige Handlung zu ihrer Lösung erfordern, andere können nur durch eine Kombination von Ereignissen gelöst werden, z.B. müssen Schalter geworfen, Passagen in einer bestimmten Zeit durchwandert oder Objekte gefunden oder an bestimmte Stellen gebracht werden.

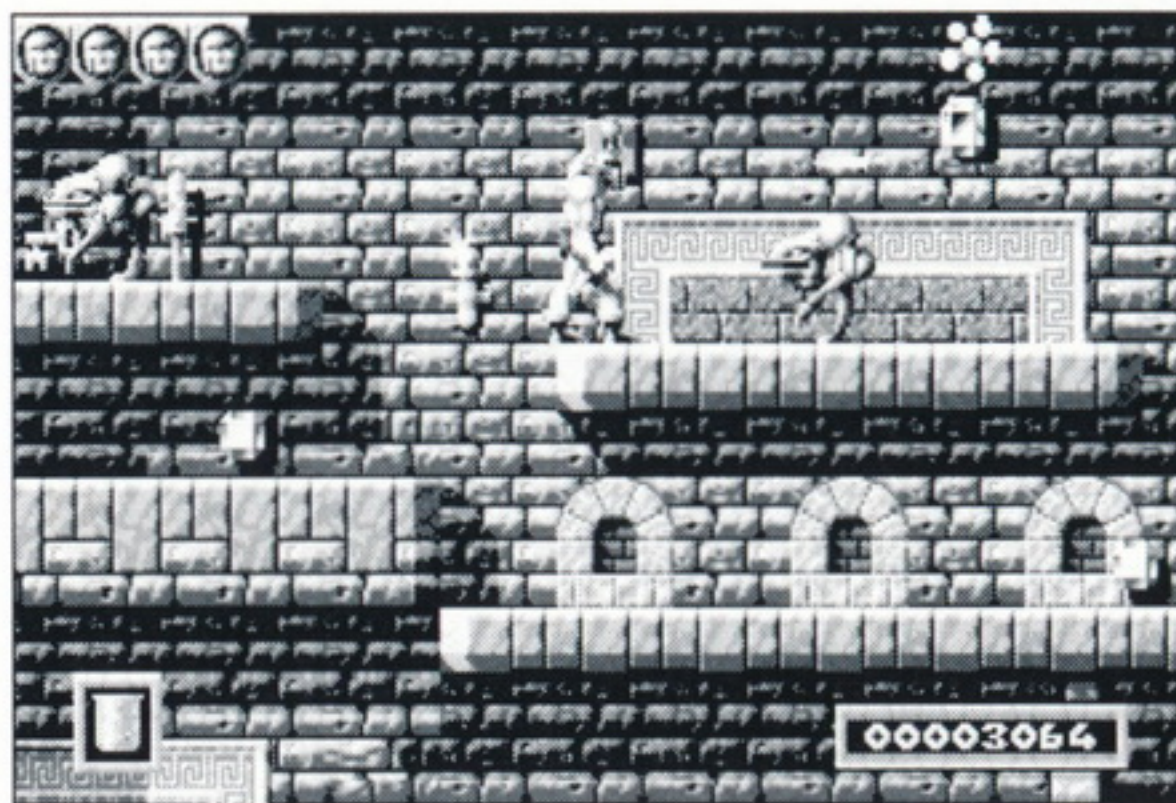
Neben den Rätseln gibt es auch eine Reihe von versteckten Prämien, die an bestimmten Stellen im Spiel ausgegeben werden, wenn der Spieler einen Abschnitt in einer besonders kurzen Zeit geschafft hat oder sehr wenige Leben oder Energie verbraucht hat. Diese Bonusprämien haben die Form von Schätzen oder Zaubertränken, die beim Durchqueren des nächsten Abschnittes nützlich sind.

Wenn ein Rätsel gelöst ist, werden die Objekte, die Sie dazu benutzt haben, aus Ihrem Inventar entfernt.

Hinweise

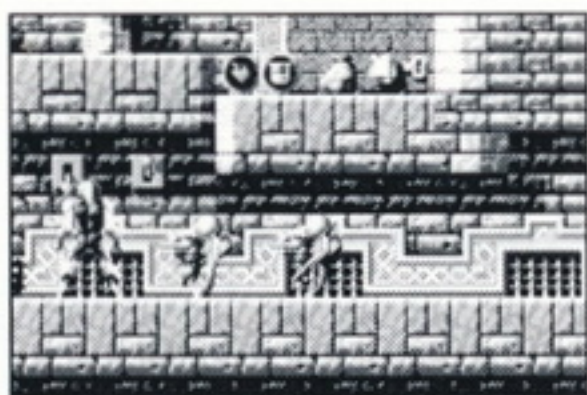
Es gibt viele Hinweise, die Sie aufnehmen können und die Ihnen dann helfen. Sie erscheinen als besondere Objekte, deren Aufnahme dann eine Meldung oder einen Hinweis am unteren Bildschirmrand erscheinen läßt. Dieser Hinweis macht dann z. B. die auf diesem Level gestellte Aufgabe etwas klarer, enthält einen Lösungstip zu einem Rätsel oder gibt an, wo sich ein bestimmtes Objekt befindet.

Diese Hinweise werden dann angezeigt, wenn Sie das Hinweisobjekt aufnehmen. Sie können danach nicht noch ein weiteres Mal eingeblendet werden; lesen Sie sich den gegebenen Hinweis also immer aufmerksam durch.



Bonus, weil der Spieler drei oder mehr Leben hat.

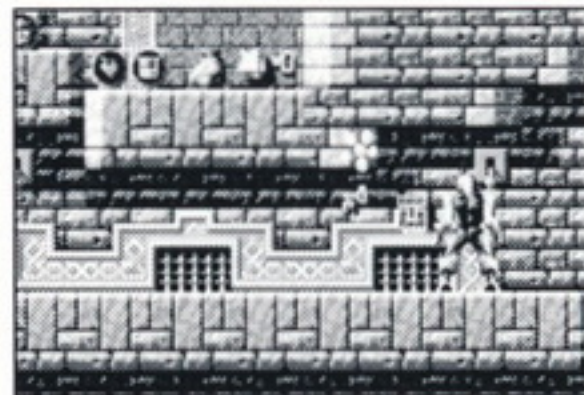
Zwei Fallen müssen durch eine Kombination von drei Hebeln zerstört werden.



Die Betätigung des falschen Hebels bringt Monster zum Vorschein

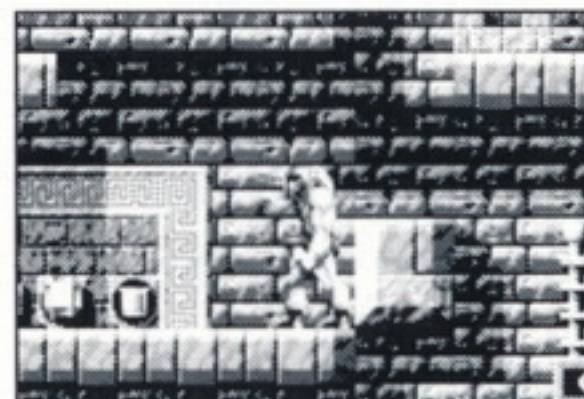
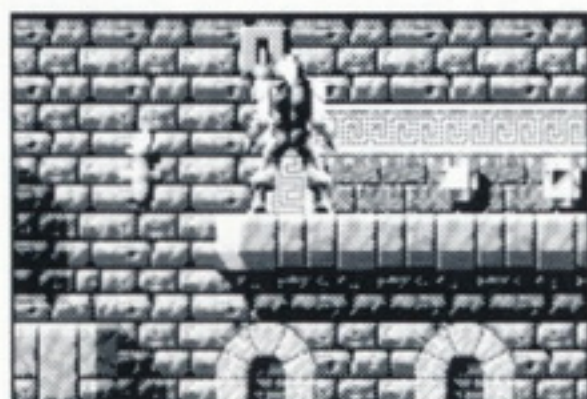


Der rechte Hebel zerstört die Fallen



Wenn das Rätsel gelöst ist, offenbart dieser Hebel eine versteckte Truhe

Das Zurückstellen der Hebel bewegt einen Block, der einen verborgenen Raum freigibt.



Die vier großen Levels und die vier riesenhaften Wächter

Die Stadt besteht aus vier Bereichen oder Levels, der Stadt, dem Tempel, dem Irrgarten und der Unterwelt. Jeder Level ist in drei Welten aufgeteilt. Am Ende jedes Levels befindet sich ein riesiger Wächter, den Sie töten müssen. Alle anderen Ungeheuer und Schätze gehören diesen furchterregenden Kreaturen, die entschlossen sind, ihre Machtstellung zu behaupten. Jeder Wächter hat eine andere Angriffsmethode und andere Schwächen. Da die Wächter jeweils das Ende eines jeden Levels bewachen, müssen Sie sie beseitigen, um weiterzukommen.

Punktgewinn

Außer der Erfüllung Ihrer eigentlichen Aufgabe wird Ihnen natürlich auch ein guter Punktestand zur Ehre gereichen. Sie bekommen Punkte für das Besiegen von Ungeheuern, das Einsammeln von Schätzen und die Lösung von Rätseln.

Am Ende jeder Welt wird Ihrem Punktestand ein Bonus zugeschlagen, der von den verbleibenden Leben und von Ihrem Gesundheitszustand abhängt.

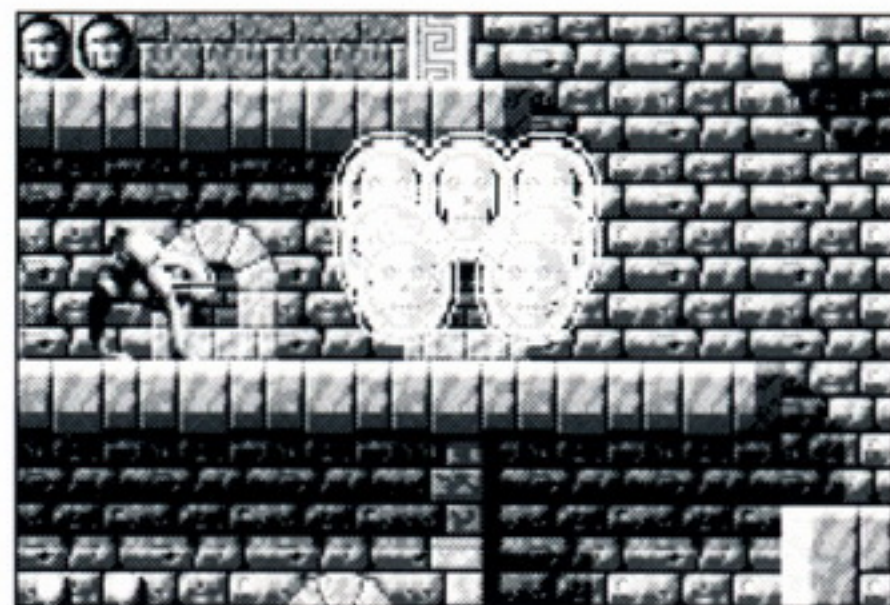
Am Ende des Spiels wird Ihr Punktestand in der Ehrenhalle angezeigt, die auf Diskette gespeichert wird.

Tragen Sie Ihren Namen ein, indem Sie mit Hilfe des Joysticks die Buchstaben auswählen.

"Rekord"-Punktezahlen werden mit Zusatzleben belohnt.

Sterben und Neubeginn

Sie haben drei Leben, mit denen Sie das Spiel beenden können. Jede Welt besteht aus mehreren Zonen. Wenn Sie ums Leben kommen, werden Sie an den Anfang der betreffenden Zone zurückgebracht, wobei Sie jedoch alle Ihre Waffen und Tränke behalten.



Paßwort

Wenn das Spiel zu Ende geht, erhalten Sie ein Paßwort, mit dessen Hilfe Sie beim Neubeginn am Anfang der Ebene einsteigen können, auf der Sie ums Leben kamen – und zwar befinden Sie sich zunächst immer im Laden, damit Sie sich die wichtigsten Waffen und Tränke für unterwegs besorgen können.





Crediti

Codice

Steve Tall

Grafica

Mark Coleman

Progetto

Eric Matthews/Steve Tall

Musica

Nation XII

Codice musicale ed effetti sonori

Richard Joseph

Confezione e manuale

Red Cloud

Illustrazione di copertina

Simon Bisley

Manuale scritto da

Philip Wilcock

Si ringrazia:

*Geoff, Adele, Dan, Martin,
Emmanuel, Simon Knight,
Simon Rogers and Nation XII
and Zapfactor*

Codice, progetto e ideazione © 1991 The Bitmap Brothers
"Into the Wonderful" musica dei Nation XII
Musik von Rhythm King Music © 1990 Rhythm King Music

Tutti i giochi dei Bitmap Brothers sono prodotti e testati usando joystick Euromax e Naksha mice.

Istruzioni di caricamento

Amiga

Inserire il disco uno nel drive e accendere il computer. Una volta che il gioco avrà caricato verrete istruiti a sostituire il disco uno col disco due.

Atari ST

Inserire il disco uno nel drive e accendere il computer. Una volta che il gioco avrà caricato verrete istruiti a sostituire il disco uno col disco due.

IBM

Inserire il disco uno nel drive a: e digitare 'gods', poi premere return.

Comandi

L'azione è controllata completamente tramite il joystick.



Schermo di selezione

Usare il joystick per evidenziare le opzioni e il pulsante di fuoco per selezionarle.

Movimento

↑ per saltare in alto

↓ per chinarsi

← per andare a sinistra

→ per andare a destra

↶ per saltare verso sinistra

↷ per saltare verso destra

○ per sparare



Sulle scale

↑ per salire

↓ per scendere

↶ per scendere e andare a sinistra

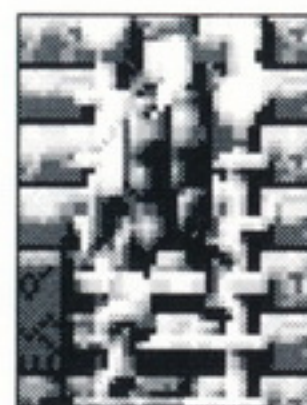
↷ per scendere e andare a destra

↶ per saltare dalla scala verso sinistra

↷ per saltare dalla scala verso destra

↶ poi ↑ Per saltare su una scala

↶ poi ○ Per sparare da una scala



Altri

Barra spaziatrice

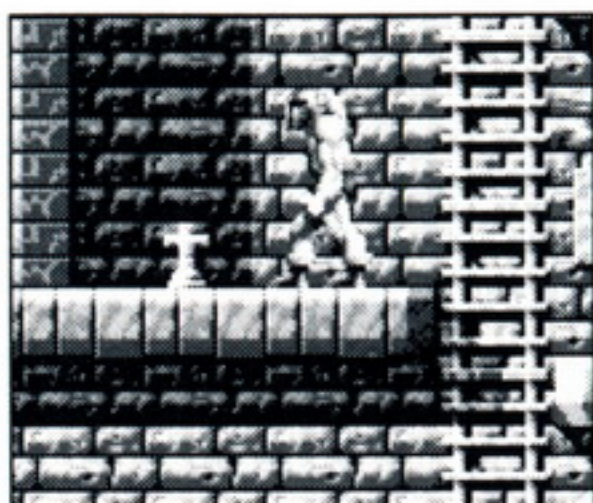
pausa

Inventario

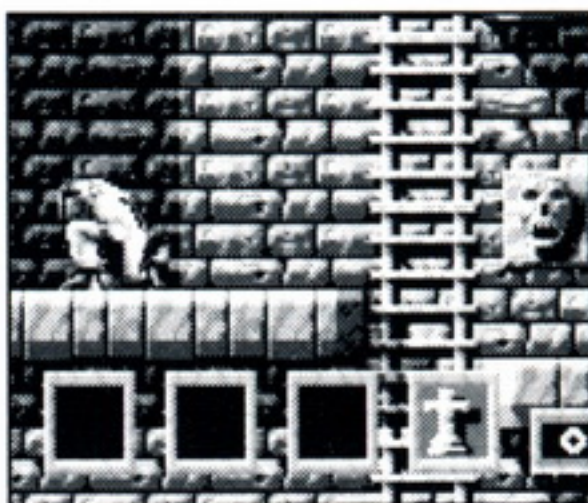
L'inventario può contenere al massimo tre oggetti.

Per raccogliere un oggetto

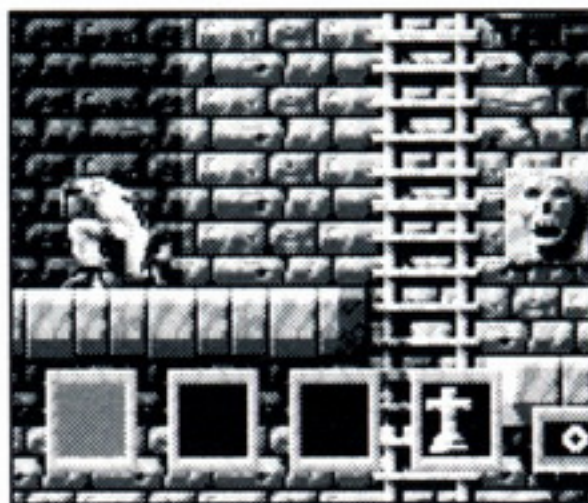
portarsi davanti all'oggetto



premere il pulsante di fuoco

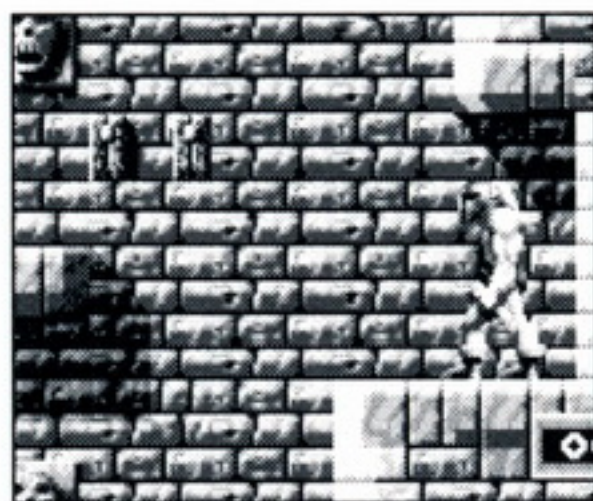


selezionare il riquadro

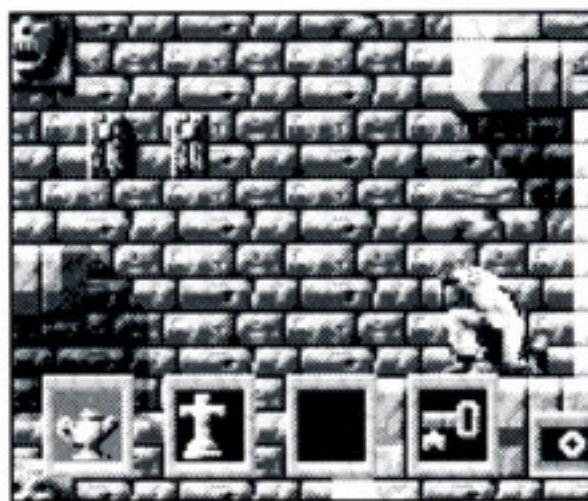


Per abbandonare un oggetto

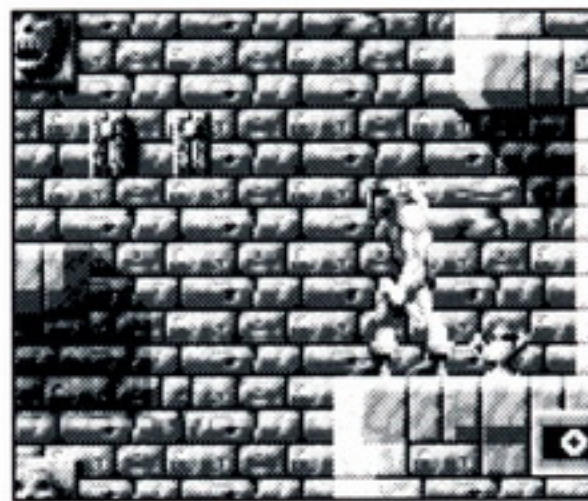
chinarsi e premere il



selezionare l'oggetto

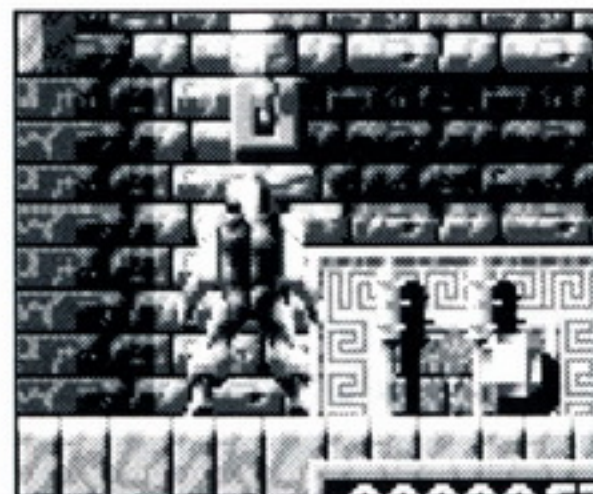


rialzarsi

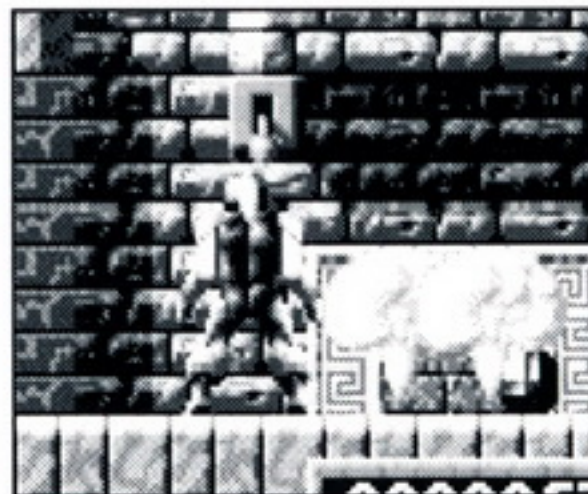


Interruttori, leve o pulsanti

per portarsi davanti all'interr-



pulsante di fuoco



La Storia

Una città avvolta nella leggenda
 Un guerriero indomito in cerca di un ambito premio
 Una sfida lanciata dagli Dei
 La ricompensa più grande - l'immortalità
 Quattro grandi eventi (episodi) per un'unica, scottante leggenda.
 Rivivete quella leggenda.

Chi avrebbe immaginato che un uomo potesse essere così folle o così temerario da accettare una sfida lanciata dagli Dei? Eppure un uomo si fece avanti a reclamare il diritto di mettere alla prova la propria forza e la propria abilità contro una città così leggendaria che il solo nome è in grado di incutere terrore nei cuori di coloro che lo sentono pronunciare.

Primo, parlerò di questa città

Nessuno può essere sicuro che la città esista veramente, perché nessuno l'ha mai vista. Venne costruita dagli Dei, come passatempo: grandi templi, reconditi mondi sotterranei, intricati labirinti, torri titaniche. È una città preda delle forze delle tenebre, covo di creature da incubo, dimora di terribili assassini, feudo di quattro grandi guardiani.

Terzo, narrerò della sfida lanciata dagli Dei

Forse gli Dei stavano scherzando quando lanciarono questa sfida. Indifferenti e superiori, nell'isolamento dorato del Monte Olimpo, pensavano che nessuno avrebbe ascoltato le loro avventate parole:

Qualunque mortale può guadagnarsi, con la sua forza e il suo coraggio, la gratitudine degli Dei se affronterà i pericoli della città antica ed ucciderà i quattro grandi guardiani che l'hanno sottratta al nostro potere.

Il disprezzo che nutrono per i mortali non è forse causa della loro rovina? Mai una simile, illimitata ricompensa fu offerta agli uomini. Ma chi, tra essi, oserebbe affrontare la morte in un'impresa così rischiosa? Certamente nessuno.

Uno solo.

Secondo, dirò chi è l'eroe

C'è qualcuno che possa affrontarlo in battaglia e sopravvivere? Nessuno. È mai indietreggiato davanti a qualcosa? No. Non è, dunque, un eroe tra gli eroi? Senza alcun dubbio.

Durante i suoi viaggi, il nostro guerriero ha imparato a brandire ogni tipo di arma; è forte e indomito. Quale tesoro, tra tutti quelli del mondo, sta cercando? Unirsi da pari alle schiere dei Signori dell'umanità: gli Dei.

Infine, riferirò dell'incontro tra l'eroe e gli Dei

L'immortalità genera disprezzo e gli Dei, da tempo indifferenti alla sorte degli uomini, non fanno nulla delle imprese del nostro eroe. Davanti a loro, senza timori né arroganza, il nostro eroe chiede agli Dei che, dovesse ritornare vittorioso, gli sia permesso di unirsi ai loro ranghi da uguale e fratello.

L'orrore, l'impertinenza, l'errore compreso troppo tardi. Il cancello che porta al regno sacro ed inviolabile, dove nessun mortale ha mai potuto accedere, sta per schiudersi.

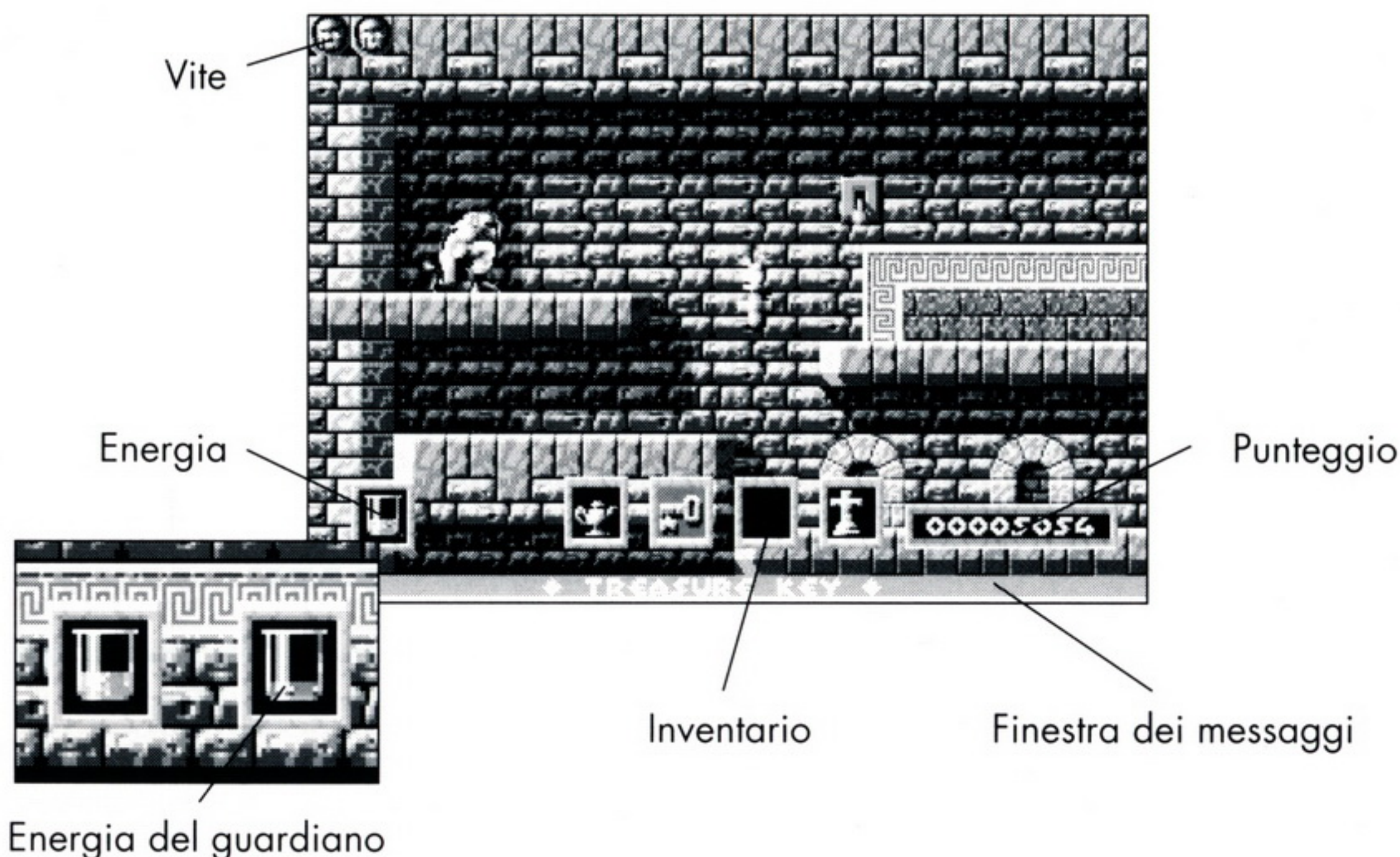
Ma la parola degli Dei è sacra e solo la speranza che il nostro eroe fallisca lo conforta. Il guerriero si mette in viaggio verso la città leggendaria, deciso a iscrivere il proprio nome nel libro della storia...

Istruzioni

Gods è un gioco di esplorazione, combattimento e avventura. Vestite i panni di un eroe della mitologia classica che ha accettato la sfida lanciata dagli Dei. Per guadagnare l'ambita immortalità dovete uccidere i quattro guardiani della città e ritornare al Monte Olimpo con le prove della vostra impresa.

I quattro guardiani governano la città antica, dimora delle creature del caos. La città, che una volta era una fortezza degli Dei, si sviluppa su quattro livelli, ognuno sorvegliato da un guardiano e dai suoi numerosi scherani. I livelli sono: la città, il tempio, il labirinto e il mondo sotterraneo. Ogni livello è diviso in tre sezioni, dette "mondi".

Stato



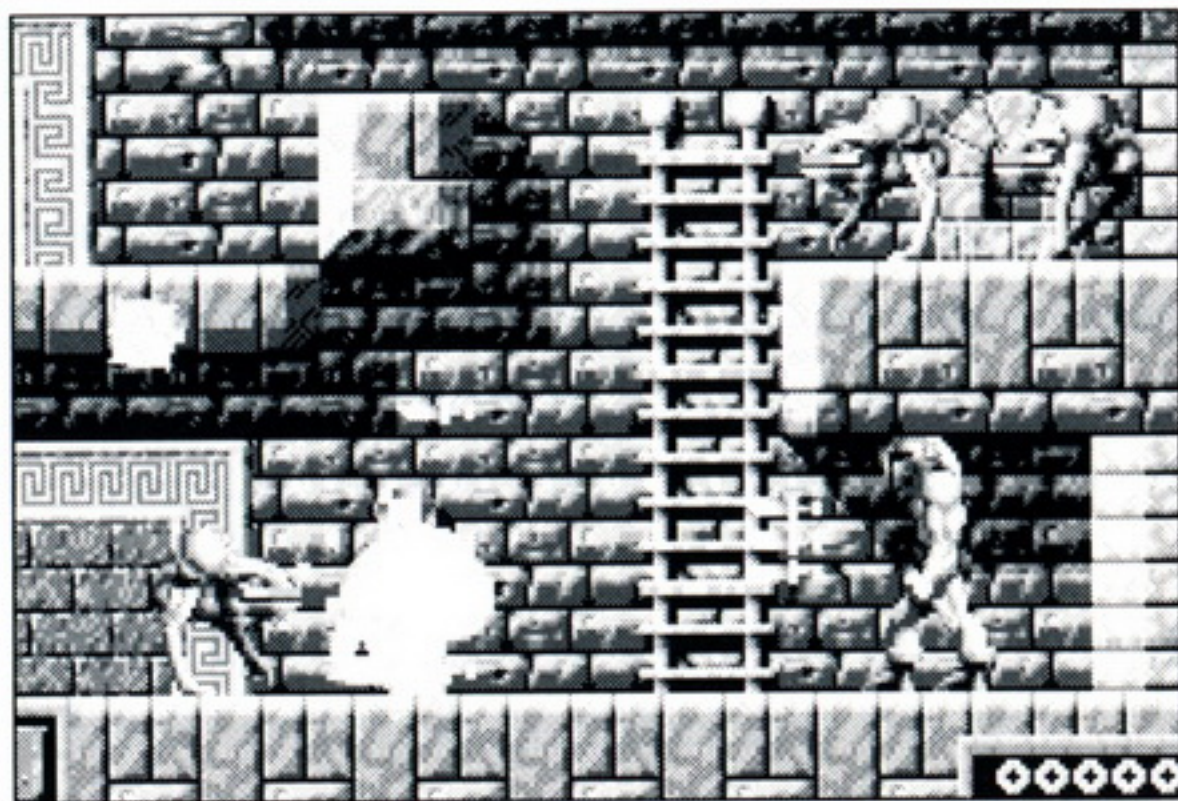
Combattimento

Per portare a termine con successo la vostra impresa dovete inoltrarvi per i livelli della città, che sono ora dimora di orde di creature mostruose che devono essere distrutte. Abbandonate in giro per la città ci sono molte armi: alcune sono molto potenti, altre quasi inefficaci. Queste armi sono indispensabili per sconfiggere le creature che dovrete affrontare. Oltre alle armi trovate per strada, è possibile acquistarne altre nei negozi situati in ogni livello.

Armi diverse hanno forza e caratteristiche diverse. Scoprire le capacità di ogni arma è fondamentale per una felice riuscita dell'impresa.

I mostri

Con il trascorrere dei secoli, da quando gli Dei l'hanno abbandonata, la città è divenuta dimora di molte creature del caos. Queste creature sono governate da quattro giganteschi guardiani che le usano per proteggere i loro tesori. I mostri che incontrerete non sono affatto stupidi; alcuni sono più forti e altri più mortali, ma tutti sono uniti da un unico desiderio: far concludere tragicamente la vostra impresa.



Raccogliere più volte la stessa arma aumenta il suo potere in combattimento. Raccogliere un'arma differente cancella questo effetto.

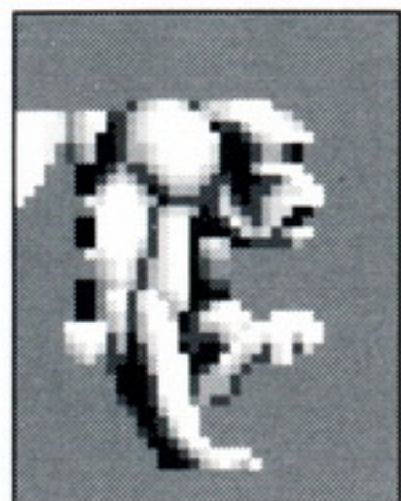
È possibile utilizzare più armi contemporaneamente. Scoprire quali armi sono compatibili tra loro consente di aumentarne notevolmente la potenza.

Alcune creature sono capaci di evitare i vostri attacchi e di contrattaccare con precisione. Quando incontrate un mostro è molto importante studiarne il comportamento e comprenderne la natura.

Nel primo livello, i mostri che incontrerete hanno un solo obiettivo - uccidervi. Progredendo nel tempio e oltre incontrerete creature che cercheranno di rubarvi i pochi oggetti preziosi che avete trovato.

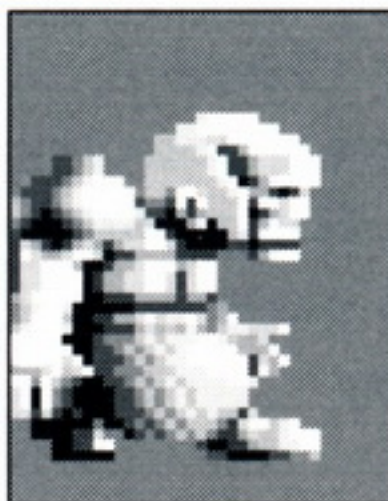
L'aspetto fisico di un mostro ne rivela la natura e gli obiettivi, ad esempio:

killer



il loro obiettivo è quello di uccidervi, se sono molto intelligenti vi inseguiranno per tutto il livello per raggiungere il loro obiettivo.

ladro



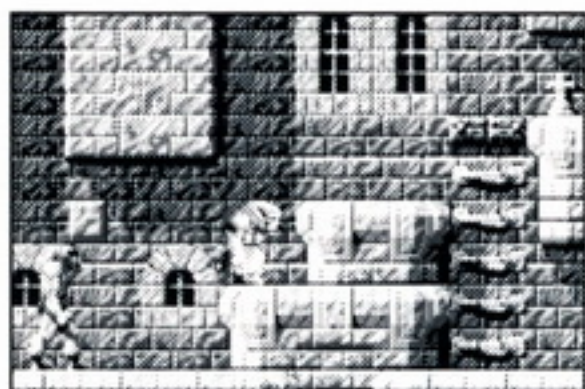
questi mostri cercano di rubarvi gli oggetti o di impedirvi di raccogliarli, se non ci sono tesori disponibili cercheranno di uccidervi. A causa della loro avidità è possibile distrarre i ladri con i tesori e usarli per recuperare oggetti irraggiungibili.

volatore

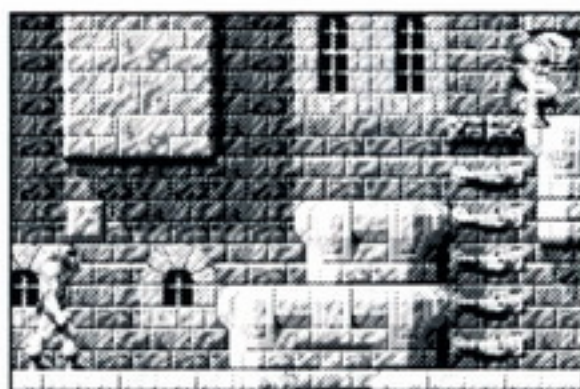


oltre a cercare di uccidervi questi mostri sono in grado di evitare i vostri colpi, quelli più intelligenti si riveleranno molto sfuggenti.

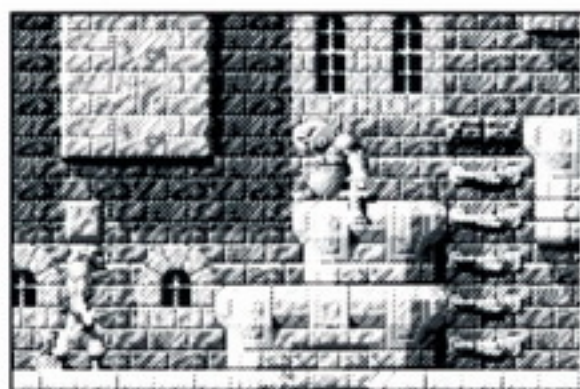
Grazie ai loro diversi obiettivi i mostri possono essere usati per aiutarvi.



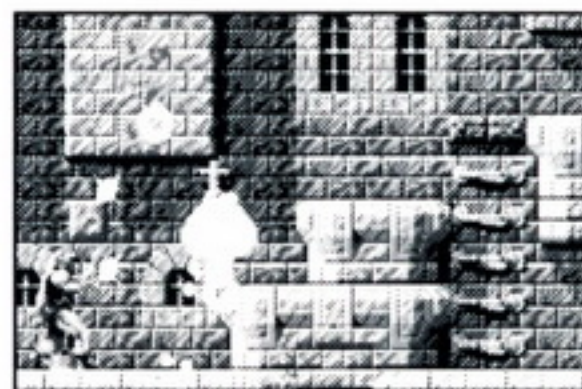
la croce è irraggiungibile



il ladro ruba la croce



*lasciate cadere la pozione
Attrazione*



*uccidete il ladro per
recuperare la croce*

Chiavi

Per proteggere la loro città da intrusi indesiderati, gli Dei hanno riempito la città di porte per bloccare la strada. Queste porte sono estremamente robuste e possono resistere a qualunque tentativo di demolirle. Per aprirle è spesso necessario avere nell'inventario la chiave corretta.

Oltre alle porte gli abitanti hanno affidato i loro tesori a casse chiuse a chiave. Questi contenitori possono essere aperti soltanto usando la chiave corretta. Queste chiavi sono più piccole di quelle usate per le porte e hanno il colore della cassa che possono aprire. Come le chiavi più grandi, non sono facili da ottenere e sono solitamente ben protette da mostri, trappole o rompicapo. Il tesoro delle casse può essere usato per acquistare armi o pozioni nei negozi della città.

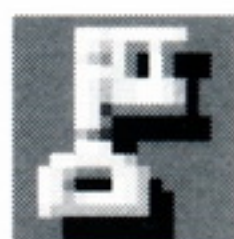
Quando una chiave è stata usata verrà scartata automaticamente.

Le porte possono condurre a stanze, teletrasportarvi in nuove locazioni o consentirvi di progredire lungo dei passaggi.

Anche delle speciali gemme sono in grado di teletrasportarvi.

Per aprire una cassa, raccogliete la chiave e camminate sopra la cassa.

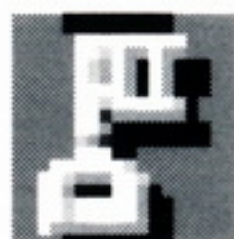
Il colore e la forma di una chiave indicano quale tipo di porta o di ingresso aprirà:



Oro - teletrasporto



Bronzo - stanza



Ferro - botola/blocco mobile



Oro - fine del livello o del mondo



Bronzo - stanza del tesoro



Ferro - porta

Il colore di una cassa e della chiave corrispondente è indicativo del valore del suo contenuto:

cassa d'oro - valore massimo

cassa di bronzo - valore normale

cassa di ferro - valore minimo

Denaro e negozi

Si narra che la città sia ricca di oro e tesori, nonostante nessuno sia mai tornato per confermarlo. Il denaro così guadagnato può essere usato per acquistare pozioni, armi ed energia nei negozi disseminati nei vari livelli della città. Questi negozi si raggiungono passando sopra uno gettone speciale, che evoca il negoziante, il quale apparirà immediatamente e vi accompagnerà fino al suo negozio. Nei negozi potete acquistare oggetti di ogni tipo. Verranno mostrati solo gli oggetti che potete permettervi di comprare con i soldi che avete. Se decidete di comprare qualcosa, vi verrà consegnato dall'aquila ammaestrata del negoziante.

La descrizione dell'oggetto e il prezzo sono visualizzati in una finestra sotto gli archi. Il vostro denaro viene visualizzato sulla sinistra. Per uscire dal negozio premere sull'arco con la scritta "exit". Tutti gli oggetti che avete acquistato saranno disponibili non appena uscite dal negozio.

Se comprate un'arma che sostituisce una che già possedete, metà del valore dell'arma abbandonata verrà aggiunto al vostro denaro.

Un tesoro può essere la ricompensa per aver ucciso un mostro o risolto un rompicapo.

I negozi appaiono a metà e alla fine di ogni livello.

Gli scudi e la polvere di stelle verranno rimossi prima di affrontare il guardiano alla fine di ciascun livello.

Le pozioni possono essere raccolte per la strada o acquistate nei negozi. Se una pozione viene raccolta, il suo effetto è immediato. Alcune delle pozioni che si acquistano nei negozi possono essere trasportate e hanno effetto solo se vengono scartate dall'inventario (usando la procedura per abbandonare un oggetto). Si tratta delle pozioni Scudo, Repulsione, Attrazione e Polvere di stelle. Saranno incluse nel vostro inventario non appena avrete lasciato il negozio.

Breve guida alle armi e agli oggetti della città:

Armi

Pugnale



una delle armi più deboli.

Shurikan



più potente del pugnale, può attraversare il corpo di un mostro.

Palle di fuoco



possono essere utilizzate contemporaneamente alle armi convenzionali, come pugnali o shurikan.

Lancia



trapassa mostri e supera piattaforme causando gravi danni.

Pozioni

Attrazione*



tutti i mostri vi attaccheranno.

Grande Scudo



lo si può acquistare o trovare. Il suo effetto dura fino alla fine del "mondo" in cui vi trovate e dimezza i danni inflitti.

Piccolo Scudo*



lo si può acquistare o trovare. Dura 15 secondi: vi protegge da tutto ed elimina i mostri che vi sbattono contro.

Raffica



uno dei tre gettoni direzionali, che possono indirizzare i vostri proiettili. Raffica aumenta l'area interessata dai colpi ed è ottimo contro i mostri volanti.

Cibo



ne sono di diversi tipi: aiutano a reintegrare le energie perdute, ma non sono potenti quanto le pozioni curative.

Negozi



questo gettone evoca un negoziante.

* Queste pozioni possono essere acquistate nei negozi e poi abbandonate come e quando è necessario.

Trappole e rompicapi

Tra i metodi più astuti escogitati dagli abitanti della città per difenderla dagli intrusi vi sono le trappole e i rompicapi. Alcuni rompicapi sono semplici, e per proseguire l'avventura basta premere un interruttore. Altri sono molto più complessi e per risolverli bisogna raccogliere oggetti particolari, trovare chiavi e recuperare armi speciali. Le trappole sono molto diverse l'una dall'altra, ma generalmente hanno sempre effetto letale, come le fruste irti di spuntoni che causano la morte se non si riesce a sfuggire rapidamente.

I rompicapo che dovrete risolvere sono numerosi. Vi sono due tipi di rompicapo, i rompicapo-avanzamento e i rompicapo-premio. I rompicapo-avanzamento devono essere risolti per completare il mondo o progredire nel gioco. I rompicapo-premio non sono essenziali per il completamento del gioco, questi rompicapo forniscono premi sotto forma di tesori supplementari, scorciatoie o altri benefici.

Le stanze segrete sono un tipico esempio di rompicapo-premio, l'ingresso di una stanza segreta può essere trovato esaminando il fondale. Può essere una piattaforma che non può essere raggiunta normalmente o un passaggio bloccato da un muro.

Dato che i rompicapo-premio non sono essenziali possono comportare pericoli considerevoli. La strada che porta a un premio può essere guardata da mostri particolarmente forti.

I rompicapo-avanzamento sono solitamente più semplici dei rompicapo-premio, ma questi rompicapo possono spesso contenere delle trappole se non vengono risolti nel modo corretto. I rompicapo-avanzamento richiedono spesso al giocatore di recuperare un oggetto come una chiave o una gemma teletrasportatrice. Questi oggetti consentiranno quindi al giocatore di passare alla sezione successiva del mondo.

Alcuni rompicapo possono essere semplici, richiedendo solo un'azione per essere risolti, mentre altri richiedono combinazioni di una o più azioni per essere attivati. Queste azioni includono: l'azionamento di interruttori, il completamento di sezioni in un tempo limite o il ritrovamento di oggetti da riportare in locazioni precise.

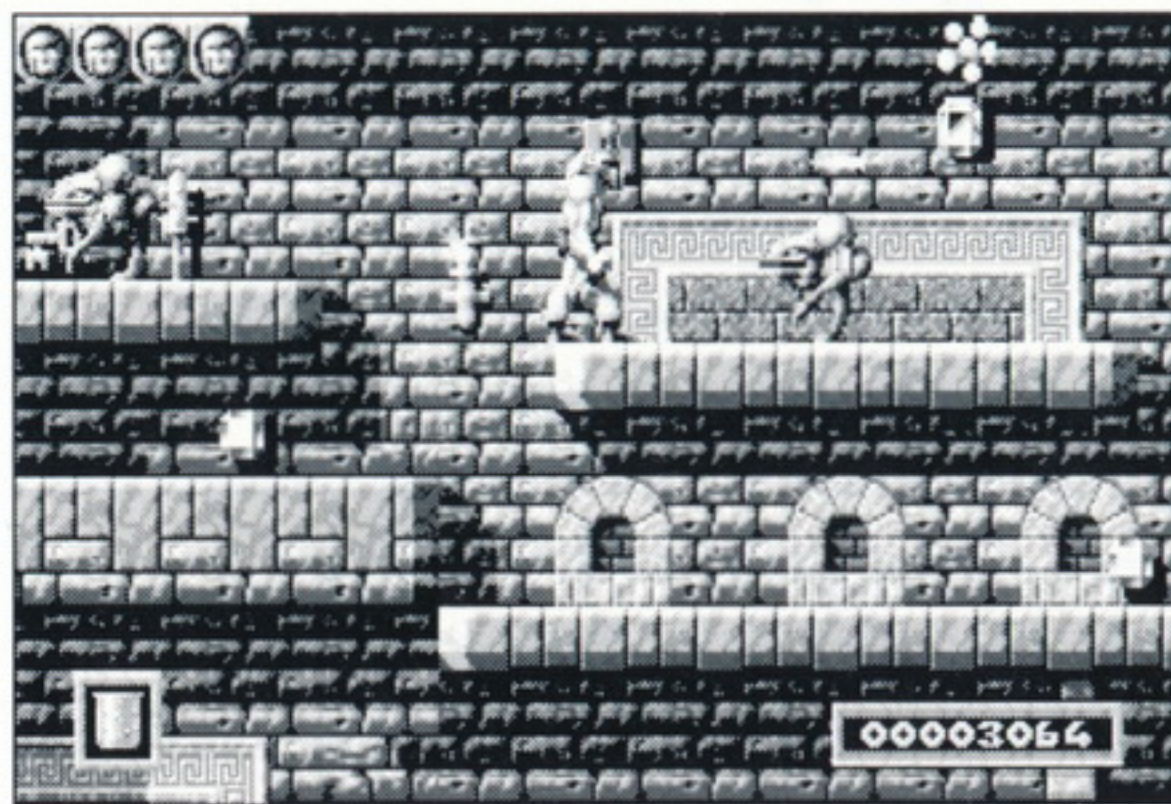
Oltre ai rompicapo ci sono anche molti bonus segreti, che forniranno premi in certi punti del gioco se avete completato una sezione in tempo utile o perso un minimo di energia o di vite. Questi bonus hanno la forma di tesori o pozioni che renderanno più semplice il completamento della sezione successiva.

Una volta risolto un rompicapo gli oggetti usati per risolverlo verranno rimossi dall'inventario.

Indizi

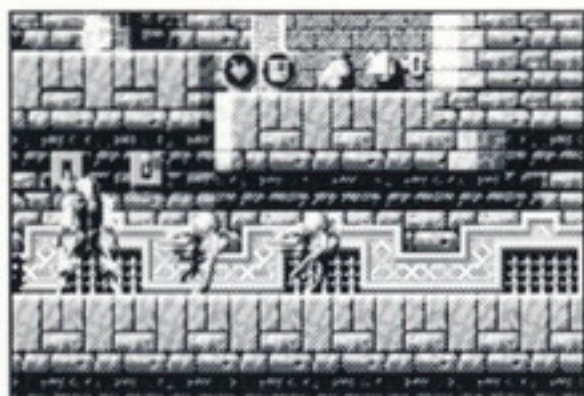
Numerosi indizi vi aiuteranno durante la vostra impresa. Raccogliendo degli speciali gettoni, si otterrà l'effetto di visualizzare un messaggio o indizio nella parte bassa dello schermo. Questi indizi possono aiutare a definire l'obiettivo del livello, rivelare la locazione di un oggetto o fornire un consiglio o una soluzione per risolvere un rompicapo.

Tutti i messaggi vengono mostrati una volta sola, quando raccogliete l'oggetto, quindi prendete nota con attenzione del contenuto.



I bonus che appaiono quando il giocatore ha tre o più vite

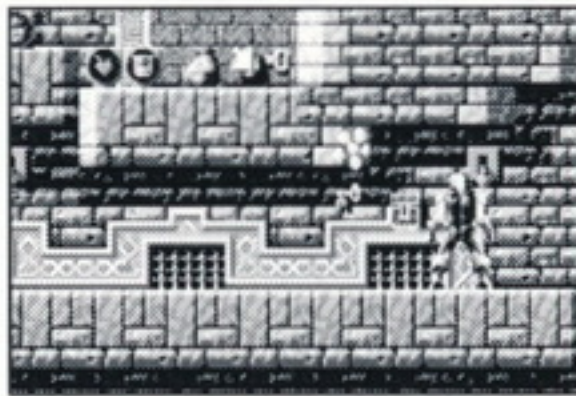
Le due trappole devono essere distrutte da una combinazione delle tre leve



La leva sbagliata fa apparire dei mostri

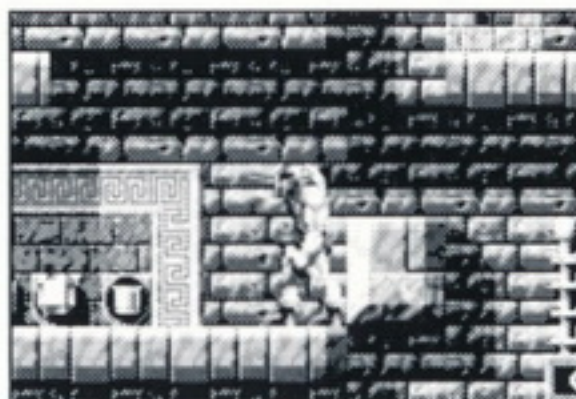


La leva giusta distrugge delle trappole



Una volta risolto il rompicapo questa leva fa apparire una cassa nascosta

Resettando le leve si muove un blocco che fa apparire una stanza segreta



I quattro grandi livelli e i quattro giganteschi guardiani

La città si sviluppa su quattro livelli: la città, il tempio, il labirinto e il mondo sotterraneo. Ogni livello è a sua volta diviso in tre "mondi". Al termine di ogni livello c'è un guardiano enorme. Sono questi i mostri che dovete distruggere. Tutte le creature e i tesori della città appartengono a loro, e ognuno di loro è deciso a difendere il suo potere con ogni mezzo.

Punteggio

Per guadagnare l'immortalità bisogna portare a termine l'impresa, ma c'è onore anche per chi ottiene un buon punteggio. Per totalizzare punti bisogna uccidere i mostri, raccogliere i tesori e risolvere i rompicapi.

Al termine di ciascun "mondo" e di ogni livello verranno conteggiati i bonus relativi al numero di vite e all'energia.

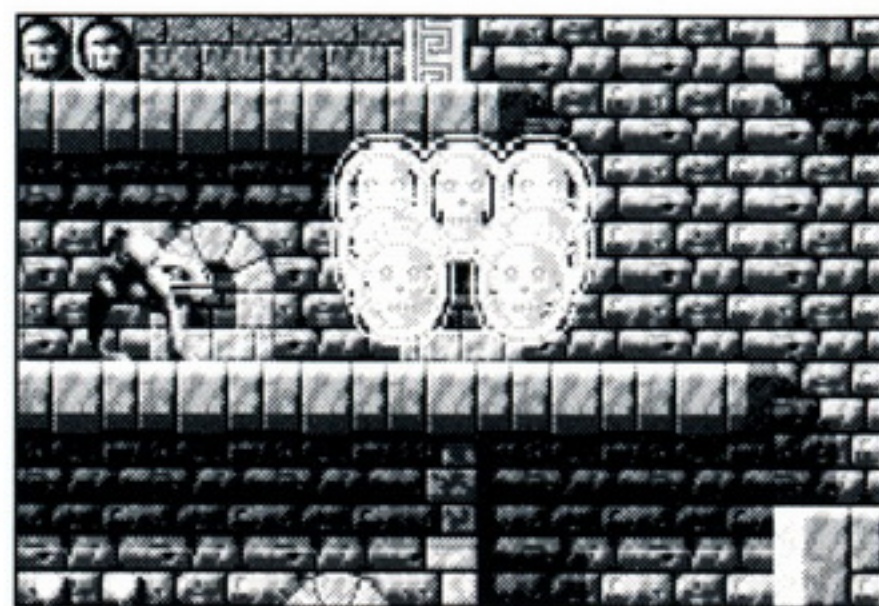
Il punteggio verrà registrato nella Lista d'Onore, la classifica dei migliori che viene salvata su disco.

Inserire il proprio nome per mezzo del joystick.

Per punteggi "eccezionali" verranno elargite vite addizionali.

Morire e ricominciare

Avete tre vite a disposizione per finire il gioco. Ogni mondo è composto da diverse zone. Quando morite tornate all'inizio della zona in cui siete morti, mantenendo le armi e le pozioni che avevate in quel momento.



Parola chiave

Quando il gioco termina, sullo schermo apparirà una parola chiave, la quale vi permetterà di ripartire più o meno dal punto in cui siete morti.



Code, design and concept © 1991 The Bitmap Brothers
Published by Renegade C1 Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS
"Into the Wonderful" written by Nation XII © 1990 Rhythm King Records