

GODS

THE BITMAP BROTHERS



MUSIC BY NATION XII



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

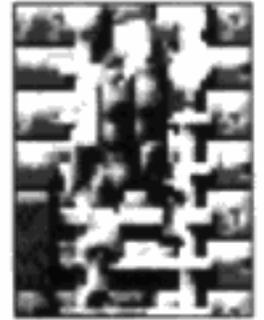


- ↑ saut
- ↓ flexion
- ← déplacement vers la gauche
- déplacement vers la droite
- ↶ saut vers la gauche
- ↷ saut vers la droite
- tirer

Autres

Espace la touche pause

Les échelles



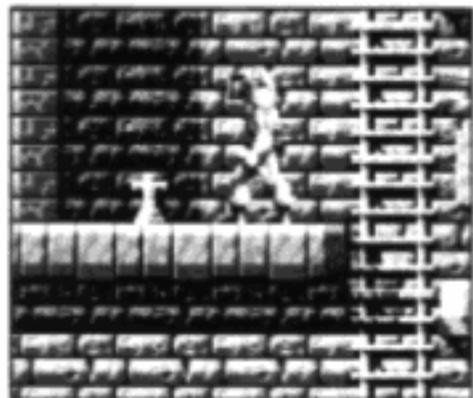
- ↑ grimper à l'échelle
- ↓ descendre de l'échelle
- ↶ descendre à gauche de l'échelle
- ↷ descendre à droite de l'échelle
- ↶ saut à gauche de l'échelle
- ↷ saut à droite de l'échelle
- ↶ puis ↑ Le saut sur une échelle
- ↶ puis ○ Le tir à partir d'une échelle

Inventaire

Vous ne pouvez transporter que trois objets au maximum.

Ramasser un objet

Placez-vous à côté d'un



Tirez pour faire apparaître

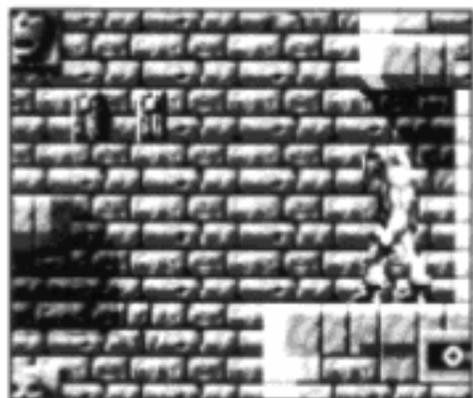


Sélectionnez une case



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. Érigée 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 dominant 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.

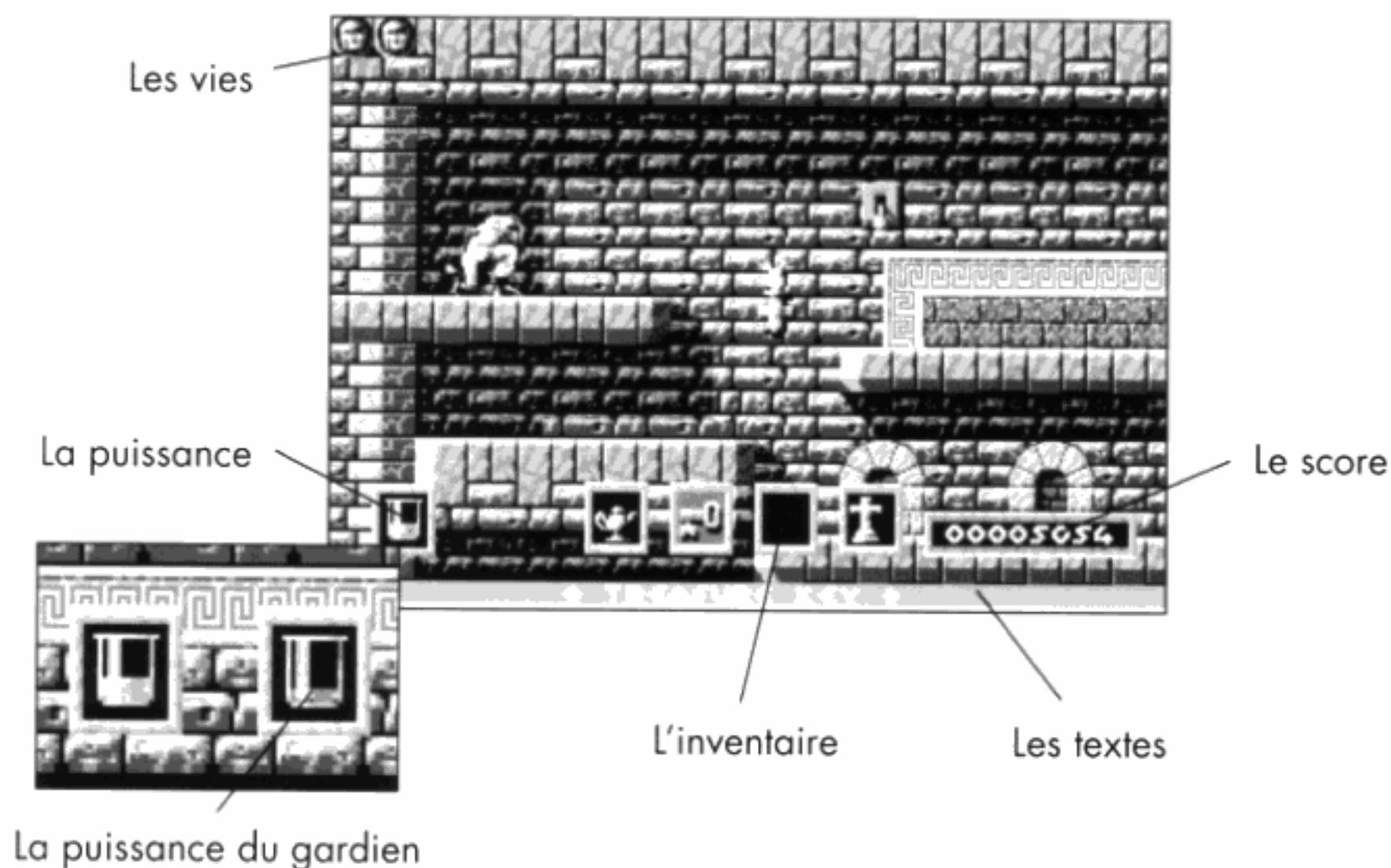
Mais les Dieux n'ont qu'une parole et leur seul espoir est de voir notre héros échouer dans son entreprise alors que celui-ci s'élance déjà vers la Cité des Légendes, décidé à graver sur ses remparts sa nouvelle épopée.

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'antre 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'antre 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)



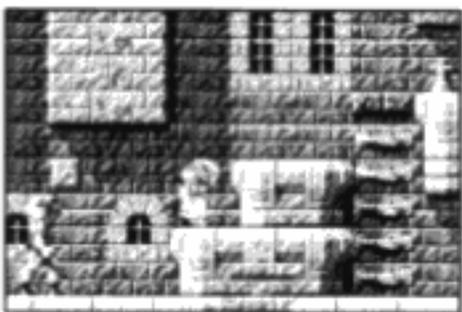
Ces monstres essaient de dérober des objets ou de les soustraire à vos mains crochues. S'il n'y a pas de trésor, ils essaieront de vous tuer. Tirez parti de leur cupidité en les distrayant avec des trésors et utilisez-les pour récupérer des objets hors de votre portée.

flier (volatile)

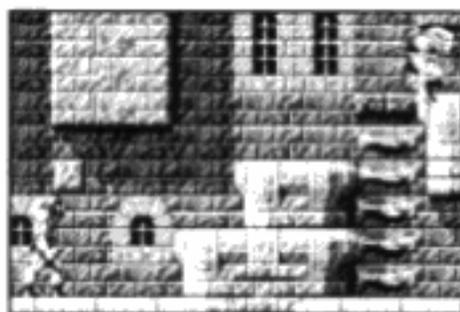


Tout en essayant de vous tuer, ces monstres sont capables d'éviter vos coups. Les plus intelligents seront les plus insaisissables.

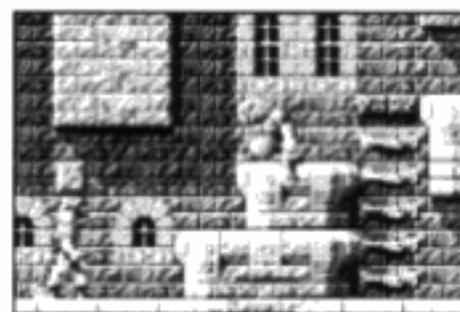
Les monstres peuvent vous aider, en raison de leurs divers objectifs.



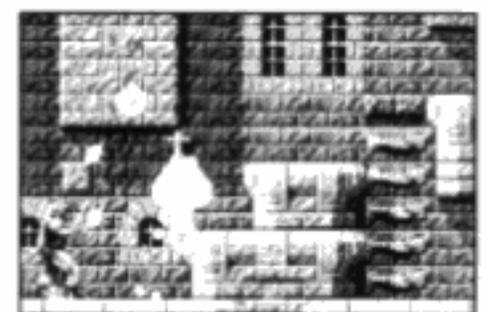
La croix ne peut être atteinte



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.

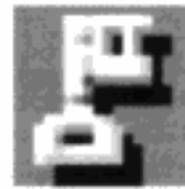
Après utilisation, toute clé est automatiquement mise au rebut.

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

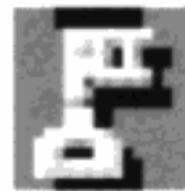
Des gemmes spéciales sont aussi en mesure de vous "télétransporter".

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

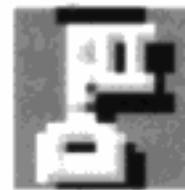
La couleur et la forme d'une clé indiquent le type de porte qu'elle va ouvrir.



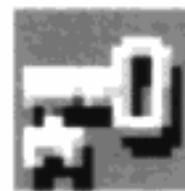
Or – "téléport"



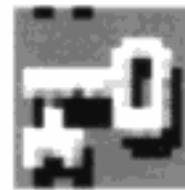
Bronze – pièce



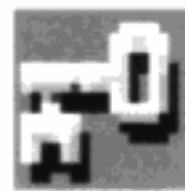
Fer – trappe



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.

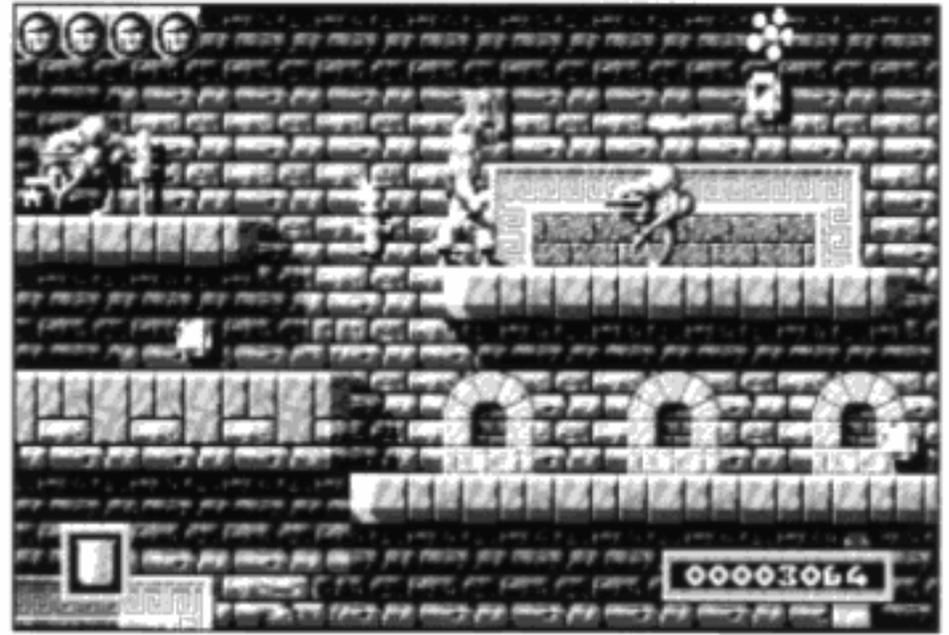
Il existe également des bonus cachés, qui donnent des récompenses pour un certain nombre de points, si vous avez terminé une section avec un temps correct ou perdu le moins d'énergie ou de vies. Ces bonus prennent la forme de trésors ou de potions qui faciliteront le déroulement de la section suivante.

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

Indices

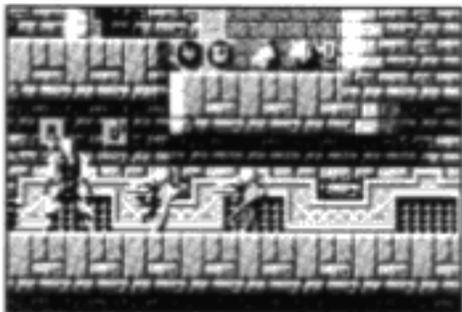
Nous avons prévu certains indices pour vous aider dans votre quête : ils se présentent sous la forme de jetons spéciaux. Lorsque vous en ramassez un, un message ou un indice s'affichent en bas de l'écran. Ces indices vous aideront à passer à un autre niveau, à résoudre une énigme ou à trouver l'emplacement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

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

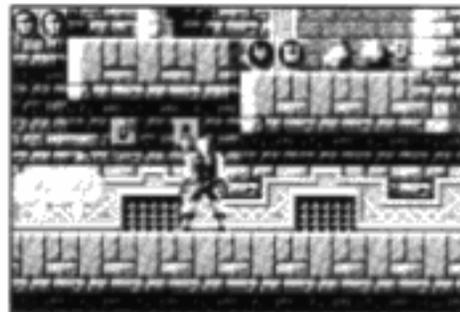


Bonus révélé parce que le joueur a trois vies ou plus

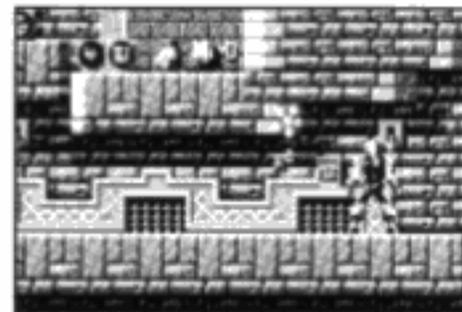
Deux pièges doivent être déjoués par une combinaison des trois manettes



Mauvais levier révèle des monstres

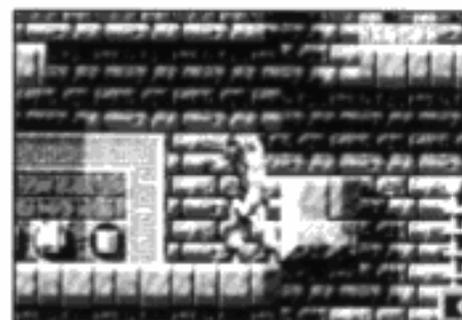
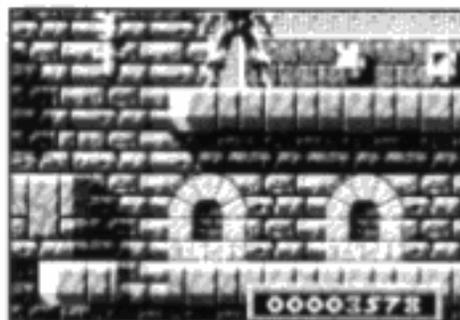


Bon levier déjoue des pièges



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.

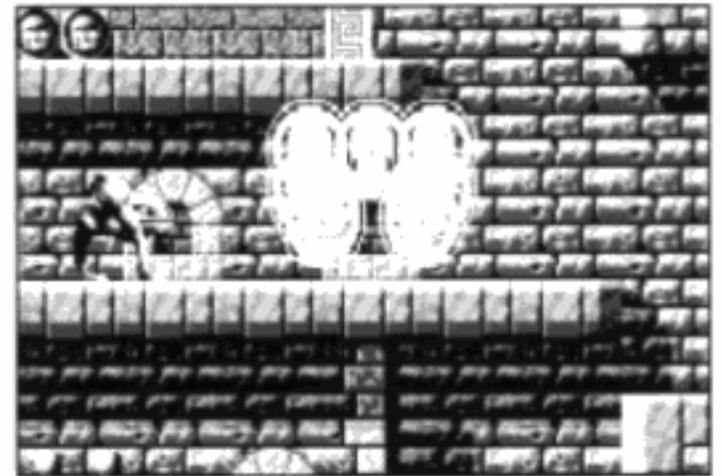
A la fin du jeu votre score s'inscrit dans le Hall Céleste et est sauvegardé sur disquette.

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.



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