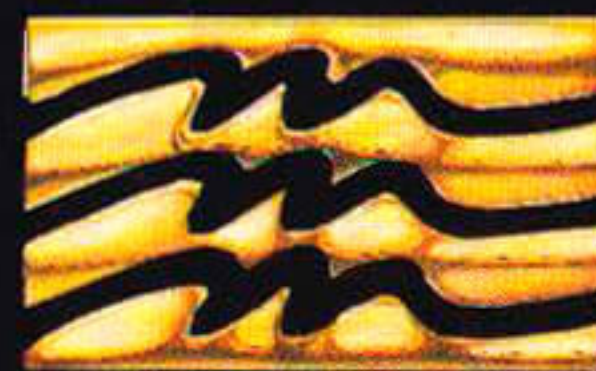


GODS™



**Manual de
Instrucciones**

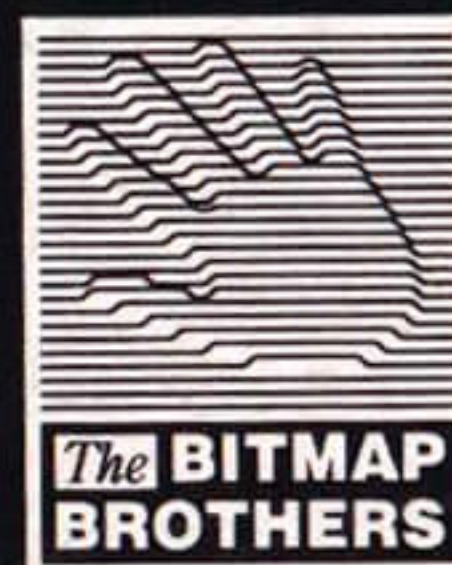


MINDSCAPE

SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION



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

COPYRIGHT © 1991, 1992 THE BITMAP BROTHERS. © 1992 MINDSCAPE INT. GODS IS A TRADEMARK OF THE BITMAP BROTHERS. ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED BY MINDSCAPE, INT. MINDSCAPE AND ITS LOGO ARE TRADEMARKS OF MINDSCAPE INT.



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



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

INDICE DE CONTENIDOS

EMPEZANDO.....	1
Opciones de Control del Juego.....	2
Como Jugar	3
Inventario	4
Para superar un obstáculo	5
Opciones del Menú	5
Como usar las Opciones del Juego	5
LA HISTORIA	6
SUMARIO	8
Situación.....	8
Combate.....	9
Monstruos	9
Llaves	11
Dinero y Cómo Comprar.....	13
Armamento	14
Pociones	14
Trampas y Puzzles	15
Pistas.....	16
Niveles y Guardianes.....	17
Puntuación	17
Perder Vidas y Volver a Empezar.....	17
Contraseña	18

Créditos de Gods para Super NES

Escrito y dirigido por: The Bitmap Brothers

Conversión de la Programación: Robert Trevelyan

Programación Original: Steve Tall

Diseño: Eric Matthews, Steve Tall

Gráficos: Mark Coleman

Música: John Foxx

Música Adicional: Jason Page

Efectos de Sonido: Richard Joseph

Conversión de Música y Sonido: David Whittaker

Productor: Ian McGee

Productor Asociado: Linda C. Norton

Vice Presidente del Grupo Empresarial: Mark Beaumont

Asistente de Marketing del Producto: Debra L. Miliken

Primer Asegurador de Calidad: Ken George

Director Asegurador de Calidad: Jim Molitor

Ensayadores de Calidad: Joel Briskel, Wi Kian Tang, James Thorton, Robert Vance

Soporte Técnico: Larry Coffey, Kevin P. Costello, Stephen Feaster, Milton Hodges,
Christopher R.

Kosel, Dave Locke, Douglas J. Valente

Manager de Soporte Técnico: Dave BuonCristiani

Senior Vice Presidente/Jefe Técnico: David P. Grenewetzki

Marketing Manager del Proyecto: Julie A. Lippold

Adaptación del Manual: Anne Schwimer

Diseño Gráfico: Darilyn Kotzenberg, Myrna G. Peskin

Ilustración de Portada: Mitchell Anthony Illustration

Fotógrafo de Pantalla: Russ Lee Photography

Copy Writer: Michael C. Miller

Circulación: Mary H. Eaves, Shannon Van Scotter

Director Creativo: Lyza Swearingen Latham

Director de Marketing: Craig Harper

Relaciones Públicas: Tracy Egan, Doug Mealy

Asistencia Legal: Ted Grabowski, Paul Jakab

Gracias especiales a: Andy Kerridge, Mindscape UK

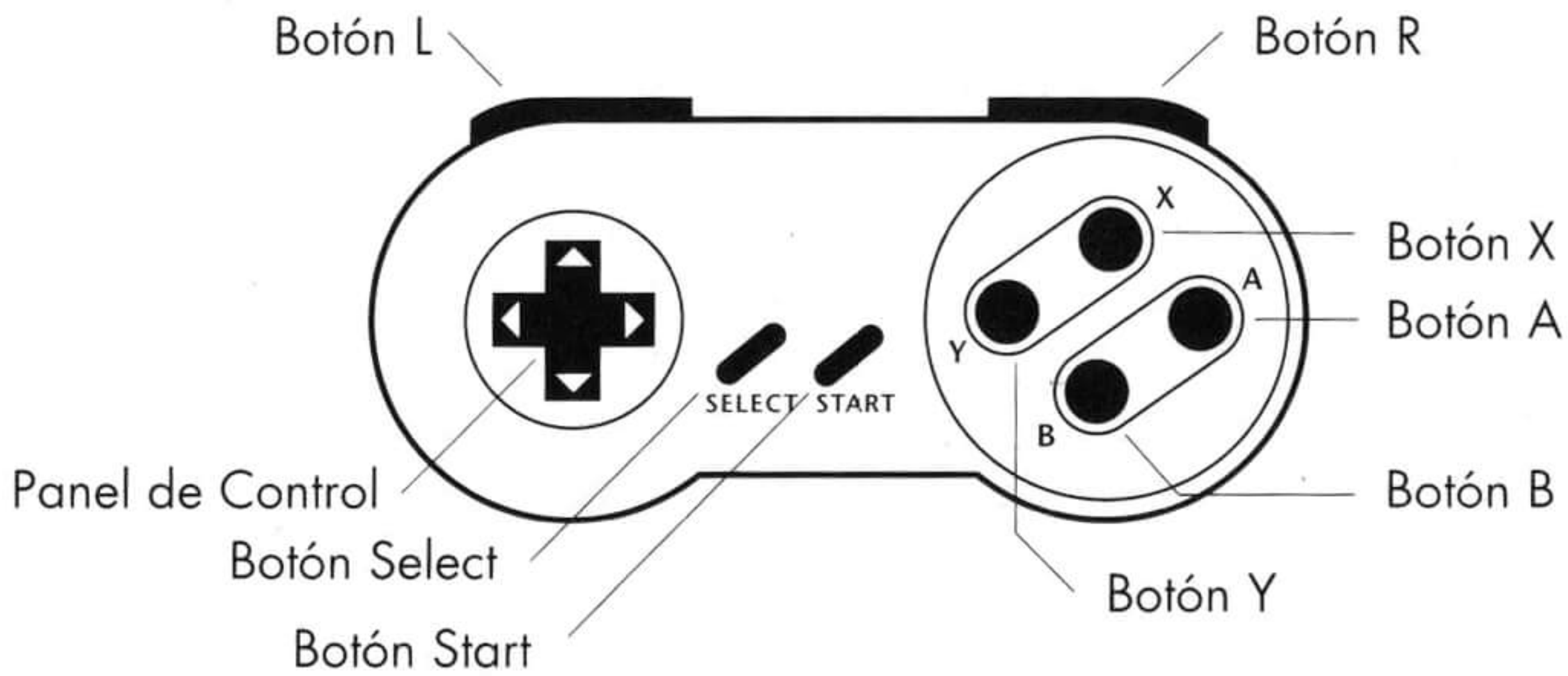
EMPEZANDO

Para empezar el juego:

1. Inserta el cartucho **Gods** en tu consola Super Nintendo Entertainment System (Super NES).
2. Enciende la consola Super NES.
3. Cuando aparezca la pantalla de título, pulsa **START**.

Importante: Si no aparece la pantalla del Super NES, apaga el interruptor de la consola. Asegúrate de que tu consola está instalada correctamente y el cartucho insertado debidamente con la etiqueta mirando hacia tí. Entonces coloca otra vez el interruptor en posición **ON**. Asegúrate de que el interruptor de la consola está siempre en posición **OFF** antes de insertar o sacar el cartucho Super NES.

Controles del Juego



Panel de Control

Usa las flechas para hacer que tu héroe ande o trepe:

- ↑ Subir una escalera o volverse hacia el muro (usado con B para tirar de una palanca).
- ↓ Bajar o agacharse.
- ➡ Mover hacia la derecha.
- ← Mover hacia la izquierda.

Botón Start

- Empezar el juego.
- Introducir la pausa en un juego en progreso; pulsa otra vez para reiniciar el juego.

Botón A

- Saltar (elige la dirección con ➡ ó ←).

Botón B

- Disparar un arma.
- Tirar de una palanca (primero pulsa ↑ para mirar al muro).
- Mueve el cursor.
- Recoge o suelta objetos (primero pulsa ↓ para agacharte).

Como Jugar

Pulsa las flechas para andar o trepar. Pulsa ↑ → ó ← → y los botones para manipular palancas y saltar.

Para usar una palanca o un botón

1. Pulsa ↑ para mirar al muro, o botón.
2. Pulsa B.

Para saltar

1. Pulsa ← ó → para elegir la dirección.
2. Pulsa A.

Nota: Cuando el héroe anda por un bordillo, saltará. Si salta demasiada altura: ¡Oh, Oh!

Para salir de una escalera

1. Pulsa ← ó → para elegir la dirección.

Inventario

No podrás tener más de tres objetos en tu inventario. Si intentas recoger un cuarto objeto, perderás uno de los tres que ya tenías.

Para coger un objeto

1. Pulsa las flechas para colocarte encima del objeto.
2. Mantén presionado ↓ para agacharte.
3. Pulsa **B** una vez para recoger el objeto.
4. Pulsa **B** otra vez hasta que ilumines un recuadro vacío o un objeto no deseado de tu inventario.
5. Suelta ↓ para ponerte otra vez de pie.

Para soltar un objeto

1. Mantén presionado ↓ para agacharte.
2. Pulsa **B** hasta iluminar el objeto del inventario que quieres soltar.
3. Suelta ↓ para ponerte otra vez de pie.

Para abrir un tesoro con una llave

1. Coge la llave.
2. Pulsa las flechas para colocarte encima del baúl del tesoro.

Para comprar armas, salud y pociones

Por lo menos al final de un mundo en cada nivel, debes ir de compras. Necesitarás comida para incrementar tu energía. Podrás tener un total de tres objetos en tu inventario.

1. Acercate a la señal de la tienda para llamar al tendero y este aparecerá.
2. Usa las flechas para elegir el arma, salud o la poción.
3. Pulsa **B** para ver una descripción del objeto elegido.
4. Pulsa **B** otra vez para comprarlo.
5. Cuando hayas terminado, usa las flechas para elegir **EXIT** (SALIR) y pulsa **B**.

Para Superar un Obstaculo

1. Sáltalo si puedes.
2. Si no puedes saltarlo, pulsa una palanca para apagarlo, eliminarlo o abrirlo.

Menu de Opciones

Empezando en el menú principal, puedes elegir **BEGIN QUEST** (EMPEZAR LA BÚSQUEDA) o **ENTER PASSWORD** (INTRODUCIR CONTRASEÑA).

Para elegir un nivel

1. Pulsa ↓ para **INTRODUCIR CONTRASEÑA**, luego pulsa **B**
2. En la pantalla **INTRODUCIR CONTRASEÑA**, pulsa las flechas para elegir una letra luego pulsa **B**.
3. Cuando hayas terminado de escribir la contraseña, selecciona el icono del final y pulsa **B**.

Sugerencia: Selecciona en la pantalla el icono de la flecha hacia atrás para corregir errores al escribir la contraseña.

LA HISTORIA

Una ciudad perdida en la leyenda. Un guerrero invicto buscando recompensa. Un reto establecido por los Dioses. El mayor de todos los premios: la Inmortalidad. Cuatro increíbles sucesos se combinan para desarrollar una alucinante leyenda. Vive esta leyenda...

¿Quién hubiera creído que un hombre estuviera tan chiflado o tuviera tanto valor como para aceptar el reto de una prueba establecida por los Dioses? Y, sin embargo, hubo uno que se presentó para reclamar sus derechos a probar sus habilidades y fuerza en una ciudad tan legendaria que sólo su nombre invadía de miedo los corazones de aquellos que lo oían mencionar.

Primero: hablemos de esta ciudad.

Nadie está seguro de si existe en realidad esta ciudad puesto que nadie la ha visto. Fué construida por los Dioses como si fuera un juguete, llena de inmensos templos, ocultos mundos subterráneos, diabólicos laberintos y altísimas torres. Es una ciudad invadida por las fuerzas de la oscuridad, guarida de los personajes de las pesadillas y de terribles monstruos, dominio de cuatro inmensos guardianes.

Segundo: ¿Quién es el héroe?

¿Le ha ganado alguien en un duelo? No. ¿Se ha dado alguna vez por vencido en su solitaria búsqueda? Nunca. ¿No es entonces un Héroe entre héroes? Indudablemente.

En sus viajes, nuestro héroe se ha convertido en un experto en las armas de guerra; es fuerte y no se rinde. ¿Cuál de todos los premios del mundo busca? Quiere ser uno de esos volubles señores de la raza humana: los mismísimos Dioses.

Tercero: Os contaré los retos de los Dioses.

¿Estaban los Dioses simplemente bromeando cuando

establecieron la prueba? Como no se preocupan ni piensan en el Monte Olympo, nunca creyeron que alguien oyera sus imprudentes palabras.

Cualquier hombre, con habilidad y valor, podrá obtener un favor de los Dioses si se enfrenta al terror de la antigua ciudad y derrota a los cuatro inmensos guardianes que se apoderaron de su ciudadela.

¿No habrán creado los Dioses esta situación dado su desprecio por los humanos? Nunca se había ofrecido tal recompensa a los mortales. Pero ¿qué humano se hubiera enfrentado a su propia destrucción dadas las pocas posibilidades de victoria? Seguramente nadie. Sólo un Hombre.

Finalmente: ¿Qué le pidió nuestro Héroe a los Dioses?

La Inmortalidad lleva al desprecio y los Dioses, tanto tiempo despreocupados por lo humano, no saben nada de las proezas de nuestro Héroe. Se presenta ante ellos sin miedo ni desdén y les dice a los Dioses que si vuelve después de completar la prueba, se les unirá como un igual y un hermano.

El horror, la impertinencia, el error reconocido demasiado tarde, la puerta de entrada a sus dominios está abierta... Un mortal nunca se había atrevido antes a entrar.

Pero los Dioses no pueden romper su palabra y sólo la esperanza de que nuestro Héroe falle les reconforta cuando ven al guerrero partir hacia la Ciudad de las Leyendas, dispuesto a inscribir en sus muros una leyenda más...

SUMARIO

Gods es un juego de exploración, combate y aventura. Tu haces el papel del Héroe clásico que ha asumido el reto de los Dioses. Para conseguir el máximo premio de la Inmortalidad, tendrás que vencer a los cuatro guardianes de la ciudad y volver al Monte Olympos.

Los cuatro guardianes reinan en una antigua ciudad llena de caóticas bestias. La ciudad en su día fué la Ciudadela de los Dioses y tiene cuatro niveles, cada uno de ellos protegido por un guardian y sus muchos validos. Los niveles son los siguientes: la ciudad, el templo, el laberinto y el mundo subterráneo. Cada nivel se divide en tres secciones a las que nos referiremos como mundos. Por lo menos al final de un mundo de cada nivel, tendrás que pararte y comprar. Evita al guardian y sus armas. Pulsa **B** para dispararle.

Situación

Para determinar tu situación en el juego, mira los siguientes distintivos de la pantalla:

- **Lives** (Vidas): En la esquina superior izquierda.
- **Energy** (Energía): La tuya se encuentra en la esquina inferior izquierda; la del guardian se encuentra en la esquina inferior derecha.
- **Inventory** (Inventario): En los cuatro recuadros en la parte inferior izquierda de la pantalla aparecerán como máximo tres objetos.
- **Score** (Puntuación): En la esquina inferior derecha.
- **Bank Account** (Cuenta Bancaria): El saldo de tu cuenta aparecerá debajo de tu puntuación.
- **Message Scroll** (Pergamino de Mensaje): Aparecerán dando sugerencias o pistas cuando resuelvas puzzles, evites trampas o recojas gemas de bonificación.

Combates

Para completar tu empresa, tendrás que adentrarte en los niveles de la ciudad que ahora son la morada de caóticas hordas de monstruos a los que tendrás que derrotar. Deberás luchar para conseguirlo. Esparcidas por la ciudad hay armas algunas de las cuales son muy potentes mientras que otras son débiles. Estas armas te serán esenciales para derrotar a las criaturas a las que te enfrentarás. Además de las armas que encontrarás, podrás comprar otras en las tiendas situadas en cada nivel.

Cada arma tiene una potencia y unas cualidades específicas, descubrirlas te ayudará a vencer.

Monstruos

Con el paso del tiempo y desde que los Dioses la abandonaron, la ciudad se fué convirtiendo en la morada de caóticas bestias dominadas por cuatro gigantes guardianes que las utilizan para proteger sus riquezas. Los monstruos con los que te encontrarás no son nada tontos; algunos serán más fuertes que otros e incluso algunos serán mortíferos. Pero, todos están unidos con el fin de impedir que alcances tu meta. Algunos de los habitantes de la ciudad serán capaces de evitar tus intentos por destruirlos.

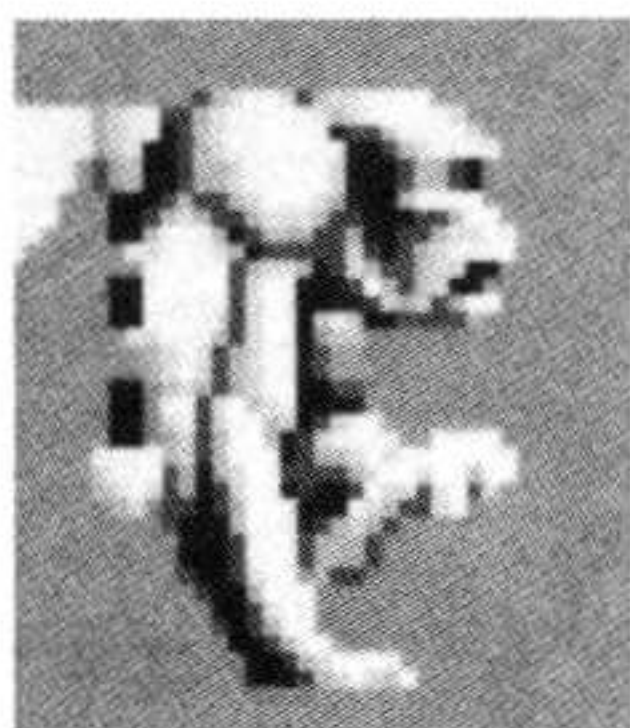
Recoger varias armas del mismo tipo hará que tus disparos sean más efectivos.

Podrás usar varias armas a la vez. Para obtener la máxima habilidad de lucha busca cual de estas armas son compatibles entre sí.

Dispara con precisión. Es aconsejable que estudies el comportamiento de cualquier monstruo que te encuentres y así llegar a conocer la naturaleza de todos tus adversarios.

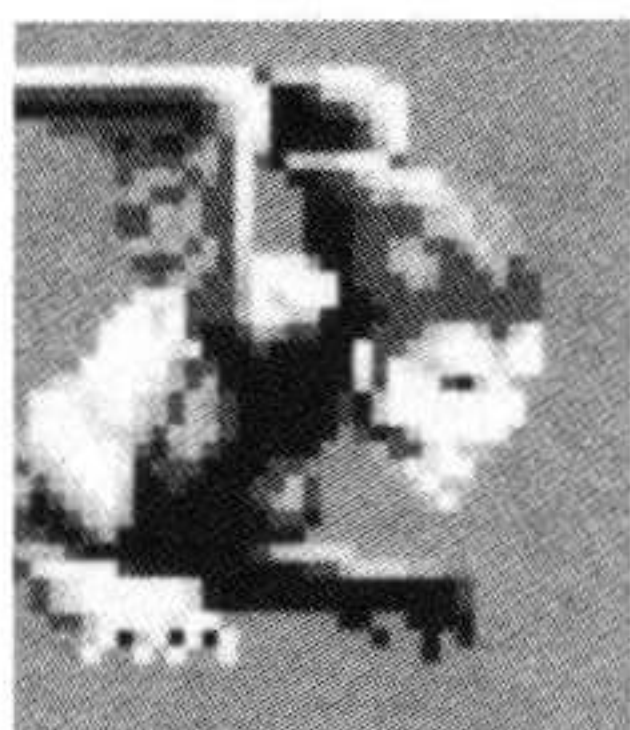
En el primer nivel, los monstruos que encontrarás tendrán una única meta: destruirte. Cuando te adentres en el templo y más allá, te encontrarás con criaturas que intentarán robarte los pocos objetos preciosos que puedas encontrar.

La apariencia física de los monstruos indica su naturaleza y sus objetivos.



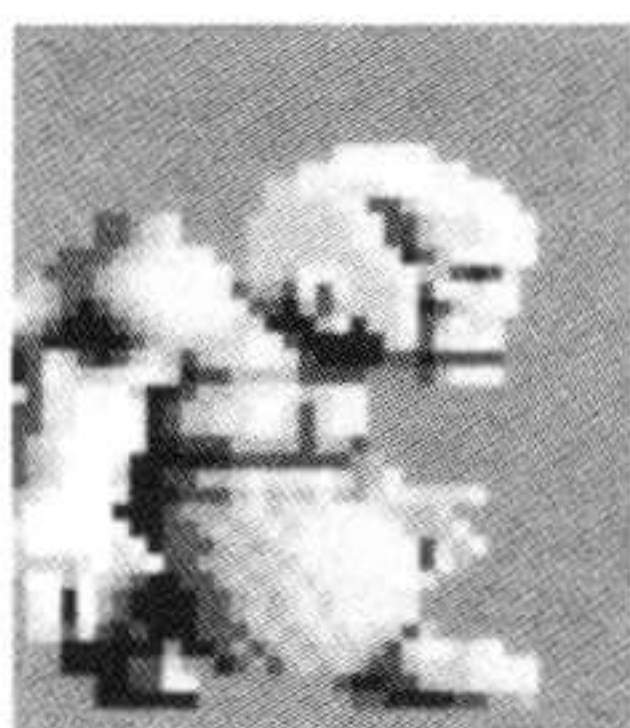
DESTROYER (DESTRUCTOR)

Estos son muy inteligentes y su objetivo es destruirte. Te perseguirán por todo el nivel para conseguirlo.



FLIER (VOLADOR)

A parte de intentar destruirte, estos monstruos pueden evitar tus tiros; los más inteligentes serán muy elusivos.



THIEF (LADRÓN)

Estos monstruos intentan robarte objetos. También intentarán arrebatarte cualquier objeto que tu no hayas aún recogido. Puedes retrasarlos dejando esparcidos por el mundo tesoros. Si no tienes tesoros intentarán destruirte.

Como los monstruos tienen diversos objetivos, podrás utilizar a algunos para ayudarte.

Llaves

Para proteger la ciudad de indeseables intrusos, los Dioses instalaron muchas puertas para impedirles el paso. Estas puertas son muy fuertes y pueden resistir todos los intentos para intentar demolerlas. Para abrirlas es necesario que tengas la correcta llave en tu inventario.

Al igual que con las puertas, los habitantes de la ciudad guardaron sus objetos valiosos en baules cerrados con llave. Estos sólo se pueden abrir usando la llave correcta. Estas son más pequeñas que las que abren las puertas y son del mismo color que el baúl al que corresponden. Como las llaves de las puertas, estas no son tampoco fáciles de conseguir y están protegidas por monstruos, trampas y puzzles. Los tesoros que hay dentro de los baules pueden utilizarse para comprar armas y pociones en las tiendas que encontrarás por toda la ciudad.

Cuando una llave haya sido usada, esta desaparecerá automáticamente.

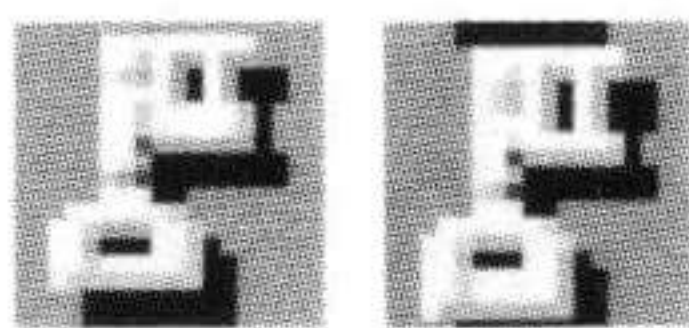
Las puertas pueden abrir habitaciones, transportarte a un lugar diferente o abrirte el camino de pasadizos.

Hay gemas especiales que también pueden teletransportarte.

Para abrir un baúl, coge la llave y pasa al lado del baúl.

Para abrir una puerta, coge la llave y dirígete a la puerta. Pulsa **↑** para mirar hacia el muro y pulsa **B** para tirar de la palanca.

El color y la forma de la llave indican que tipo de puerta o de entrada abrirán:



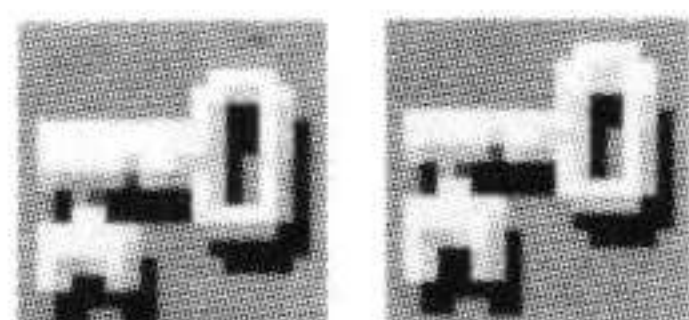
LLAVES VERTICALES

Hay tres llaves verticales:

Doradas – teletransportan

Bronce – habitación

Hierro – trampillas/mueven bloques



LLAVES HORIZONTALES

Hay tres llaves horizontales:

Doradas – final del nivel o del mundo

Bronce – habitación de tesoros

Hierro – puerta



El color del baúl y de su correspondiente llave indica el valor de su contenido;

Baúl Dorado – el mayor valor

Baúl de Bronce – valor medio

Baúl de Hierro – el menor valor

Dinero y Compras

Se cree que la ciudad es rica en tesoros y oro, aunque nadie ha regresado para confirmarlo. Para tener mayores posibilidades de conseguirlo, necesitas recoger la mayor cantidad de tesoros que te sea posible. Así podrás utilizar el dinero para comprar armas, pociones y salud en las tiendas esparcidas por los niveles. Estas tiendas son accesibles andando por encima de señales especiales con lo que llamarás al tendero para que te lleve a su tienda.

La descripción y el precio de los objetos aparecerá en la ventana situada bajo los arcos. Tu dinero aparecerá en la parte inferior de la pantalla. Para salir de la tienda, pulsa la flechas para mover el arco con el letrero **EXIT** (SALIDA) y luego pulsa **B**. Todos los objetos que hayas comprado serán utilizables una vez hayas salido de la tienda.

Si compras un arma para cambiarla por una que ya tenías, la mitad del valor del arma perdida se te añadirá a tu dinero.

Al destruir monstruos o al resolver puzzles aparecerán tesoros.

Los escudos y los lanza-estrellas desaparecerán cuando te enfrentes con los guardianes al final de cada nivel.

Se pueden recoger pociones sea encontrándolas en la ciudad o comprándolas en una de las tiendas. Al recoger una poción su efecto será inmediato. Algunas de las pociones que se compran en las tiendas pueden hacer efecto cuando las eliminas de tu inventario.

Guia de Armas y Pociones

Armas



Daga - una de las armas más débiles que puedas encontrar.



Shurikans - más potentes que las dagas, pueden atravesar a los monstruos.



Bolas de Fuego - se pueden utilizar al mismo tiempo que un arma convencional como la daga o el shurikan.



Arpones - atraviesan monstruos y plataformas causando graves daños.



Disparo Ancho - una de las tres señales de disparos dirigibles, que esparce el disparo para conseguir un máximo efecto contra los monstruos voladores.

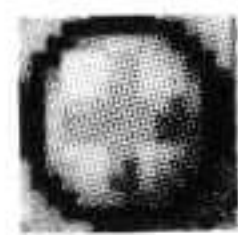
Pociones y Defensas



Congelar* - Pone a los monstruos temporalmente en animación suspendida y así puedes destruirlos.



Salto - Te permite saltar más alto. Se encuentran en diferentes sitios durante el juego.



Escudo Grande - lo puedes encontrar o comprar; dura todo el tiempo del mundo y reduce tus heridas a la mitad.



Escudo Pequeño* - lo puedes encontrar o comprar; dura 15 segundos y te protege de daños y destruye a los monstruos que tropiecen con él.



Comida - aparece de diversas formas; repone la energía perdida pero no es tan potente como las pociones de salud.



Tienda – pisa una señal para llamar al tendero.

**Estas pociones pueden ser compradas y luego soltadas cuando se quieran utilizar.*

Trampas y Puzzles

Los métodos más retorcidos empleados por los habitantes de la ciudad son trampas y puzzles. Algunos puzzles son muy simples, necesitando solamente un interruptor para avanzar; otros son mucho más complejos, involucrando la búsqueda de objetos, llaves y la adquisición de armas especiales. Hay varios tipos de trampas, pero algunas son mortales, sus pinchos te harán perder una vida a no ser que te puedas evadir rápidamente.

Los puzzles con los que te encontrarás son muchos y variados. Todos los puzzles son de uno de estos dos tipos: puzzles progresivos y puzzles con recompensa. Los puzzles progresivos tienen que ser resueltos para completar el mundo o avanzar. Los puzzles con recompensa no son esenciales para completar el juego; estos puzzles te recompensan con tesoros extra, atajos y otros beneficios.

Las habitaciones escondidas son un ejemplo típico de un puzzle con recompensa. La entrada a una habitación escondida se puede encontrar examinando el escenario; puede haber una plataforma que no se puede alcanzar normalmente o un pasadizo bloqueado por un muro.

Como los puzzles con recompensa no son esenciales representan un considerable riesgo. Monstruos especialmente fuertes guardan el camino que lleva a la recompensa.

Los puzzles progresivos son generalmente más simples que los puzzles con recompensa, aunque estos pueden a menudo tener

trampas si no los resuelves correctamente. Frecuentemente, los puzzles progresivos requieren que recojas un objeto como una llave o una gema teletransportadora. Estos objetos te permitirán acceder a la siguiente sección del mundo.

Los puzzles pueden ser simples requiriendo una sola acción para resolverlos; otros requieren combinaciones de uno o más eventos para su resolución. Estas acciones incluyen: lanzar interruptores, completar secciones en un tiempo límite o encontrar objetos y regresar con ellos a un lugar específico.

A parte de los puzzles, hay también muchas bonificaciones escondidas. Estas te proporcionan recompensas en momentos específicos si completas una sección dentro de un buen límite de tiempo o pierdes poca energía o vidas. Las bonificaciones toman la forma de tesoros o pociones que te permitirán completar más fácilmente las próxima sección.

Una vez hayas completado un puzzle, el objeto usado para resolverlo desaparecerá de tu inventario.

Pistas

Para ayudarte, hay muchas pistas que puedes recoger. Las pistas tienen la forma de señales especiales. Recogiendolas aparecerán mensajes o pistas en Pergaminos de Mensajes. Estas pistas pueden ayudar a definir la búsqueda del nivel, dar una sugerencia o una solución al puzzle e incluso revelar el lugar de un objeto.

Todos los mensajes de pistas aparecen cuando recoges una señal. No volverán a aparecer, así que fíjate bien en lo que dicen.

Los Cuatro Grandes Niveles y Los Cuatro Gigantescos Guardianes

La ciudad tiene cuatro niveles: la ciudad, el templo, el laberinto y el mundo subterráneo. Cada nivel se divide en tres mundos. Al final de cada nivel hay un enorme guardian. Estos son los monstruos que tienes que destruir. Todos los validos y los tesoros pertenecen a estas temibles criaturas determinadas a mantener su poder.

Puntuación

Amén de haber conseguido ganar esta gran prueba, se te otorgarán honores por haber conseguido una buena puntuación. Obtendrás puntos al destruir monstruos, recoger tesoros y resolver puzzles.

Al final de cada mundo, se te añadirá una bonificación a tu puntuación. Esta bonificación depende del número de vidas y la cantidad de salud que te queden en el medidor de Energía.

Al final del juego, se pondrá tu puntuación en un ranking.

Para poner tu nombre sigue el mismo proceso que al introducir la contraseña.

Las Bonificaciones de vidas se otorgarán cuando hayas obtenido puntuaciones que marquen un record.

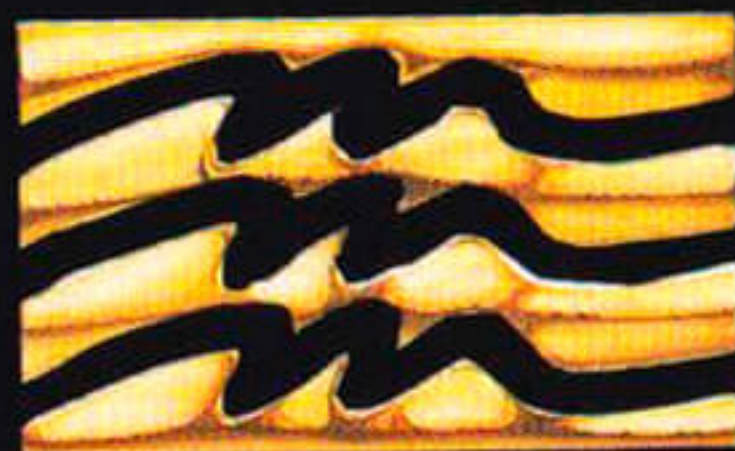
Perder Vidas y Volver a Empezar

Tienes tres vidas para completar el juego. Cada nivel consiste en varios mundos. Volverás al mundo en el que perdiste una vida con todo tu armamento.

Contraseña

Cuando completes un nivel, obtendrás una contraseña que te permitirá reiniciar el juego al principio de ese nivel. Reiniciarás el juego dentro de una tienda, lo que te permite comprar salud, armas y pociones.

ERBE



MINDSCAPE

Distribuido por:
ERBE SOFTWARE, S.A.
C/ Serrano 240 - 28016
Madrid
Spain