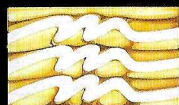


GODS™



MINDSCAPE

DISTRIBUTED BY
MINDSCAPE GmbH
DAIMLER STR 10A
4044 KAARST 2
DEUTSCHLAND

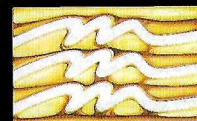
PRINTED IN JAPAN



Spielanleitung



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



MINDSCAPE

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH !

COPYRIGHT © 1991, 1992 THE BITMAP BROTHERS. "INTO THE WONDERFUL" WRITTEN BY NATION XII. © 1990 RHYTHM KING RECORDS. © 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.



LICENSED BY



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

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAB SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND. DAB ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.

INHALTSVERZEICHNIS

ES GEHT LOS	1
Der Controller	2
Das Spiel	3
Der Besitz	4
Hindernisse überwinden	5
Menüoptionen	5
DIE GESCHICHTE	6
ÜBERBLICK	6
Der Zustand	8
Der Kampf	9
Ungeheuer	9
Schlüssel	11
Geld und Einkäufe	13
Waffen	14
Zaubertränke	14
Fallen und Rätsel	15
Tips	16
Ebenen und Wachen	17
Punkte	17
Leben verlieren und weiterspielen	17
Paßwörter	18

Anerkennung

Written and Directed by: The Bitmap Brothers

Programming Conversion: Robert Trevellyan

Original Programming: Steve Tall

Design: Eric Matthews, Steve Tall

Graphics: Mark Coleman

Music: John Foxx

Additional Music: Jason Page

Sound Effects: Richard Joseph

Music and Sound Conversion: David Whittaker

Producer: Ian McGee

Associate Producer: Linda C. Norton

Business Group Senior Vice President: Mark Beaumont

Product Marketing Assistant: Debra L. Milliken

Quality Assurance Lead: Ken George

Quality Assurance Director: Jim Molitor

Quality Assurance Testers: Joel Brisgel, Wi Kian Tang, James Thornton,
Robert Vance

Technical Support: Larry Coffey, Kevin P. Costello, Stephen Feaster, Milton
Hodges, Christopher R. Kosel, Dave Locke, Douglas J. Valente

Technical Support Manager: Dave BuonCristiani

Senior Vice President/Chief Technical Officer: David P. Grenewetzki

Marketing Project Manager: Julie A. Lippold

Manual Adaptation: Anne Schwimer

Graphic Design: Darilyn Kotzenberg, Myrna G. Peskin

Cover Illustration: Mitchell Anthony Illustration

Screen Photographer: Russ Lee Photography

Copy Writer: Michael C. Miller

Trafficking: Mary H. Eaves, Shannon Van Scotter

Creative Director: Lyza Swearingen Latham

Marketing Director: Craig Harper

Public Relations: Tracy Egan, Doug Mealy

Legal: Ted Grabowski, Paul Jakab

Special thanks to: Andy Kerridge, Mindscape UK

ES GEHT LOS

Um das Spiel zu starten:

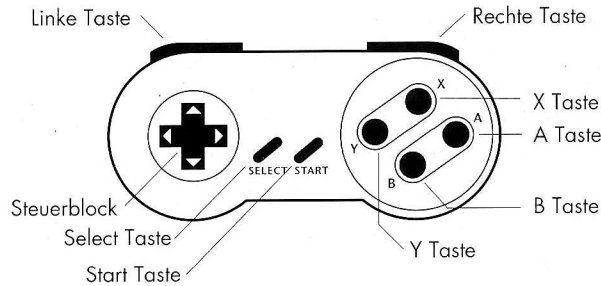
1. Legen Sie das Spielmodul für **Gods** in Ihr Super Nintendo Entertainment System (Super NES) ein.
2. Schalten Sie Ihr Super NES ein.
3. Drücken Sie bei dem Titelbild die Start-Taste.

Wichtig: Falls Ihr Super NES Titelbild nicht erscheint, schalten Sie Ihr Super NES aus. Prüfen Sie folgendes nach:

- das System ist korrekt installiert
- das Spielmodul ist richtig eingelegt, mit dem Etikett nach vorne.

Schalten Sie Ihr Super NES wieder ein. Beim Einlegen oder Entfernen des Super NES Spielmoduls soll der Schalter immer auf "**AUS**" gestellt werden.

Der Controller



Der Steuerblock

Drücken Sie die Pfeiltasten, damit der Held läuft oder klettert:

- ↑ Leiter hochklettern oder der Mauer zuwenden (zusammen mit der B-Taste, um den Hebel zu betätigen)
- ↓ Leiter hinunterklettern oder bücken
- ➔ Nach Rechts
- ➔ Nach Links

Start-Taste

- Starten des Spiels
- Unterbrechen des Spiels, um weiterzuspielen, drücken Sie die Taste noch einmal.

A-Taste

- Springen (Wählen Sie die Bewegungsrichtung mit ➔ oder ➔)

B-Taste

- Schießen
- Betätigen der Hebel (Drücken Sie erst ↑, um Ihren Held der Mauer zuzuwenden)
- Hervorheben von anderen Feldern
- Aufheben und Fallenlassen von Objekten (Drücken Sie erst ↓, damit Ihr Held sich bückt)

Das Spiel

Drücken Sie die Pfeiltasten, um zu laufen oder zu klettern, ↑ ➔ oder ➔ zusammen mit den **A**- oder **B**-Tasten, um Hebel zu betätigen oder um hochzuspringen.

Verwenden von Hebeln oder Knöpfen

1. Drücken Sie ↑, um sich zu dem Wandhebel oder Knopf zu drehen.
2. Drücken Sie die **B**-Taste

Springen

1. Drücken Sie ➔ oder ➔, je nach der gewünschten Richtung
2. Drücken Sie die **A**-Taste.

Anmerkung: Wenn der Held bei einer Felskante weiterläuft, springt er herunter. Falls der Sprung zu tief ist,utsch! utsch!

Um von einer Leiter zu steigen

1. Drücken Sie ➔ oder ➔, je nach der gewünschten Richtung.

Besitz

Sie dürfen höchstens drei Objekte mitnehmen. Wenn Sie versuchen, ein viertes Objekt aufzuheben, verlieren Sie eines von den drei anderen Objekten.

Aufnehmen eines Objekts

1. Drücken Sie die Pfeiltasten, um sich vor den Gegenstand zu stellen.
2. Halten Sie die Taste **↓** gedrückt, um sich zu bücken.
3. Drücken Sie einmal die **B**-Taste, um das Objekt aufzunehmen.
4. Drücken Sie nochmals die **B**-Taste, bis ein leeres Kästchen oder ein ungewünschtes Objekt in Ihrem Besitz hervorgehoben wird.
5. Lassen Sie die Taste **↓** los, um wieder aufzustehen.

Fallenlassen eines Objekts

1. Halten Sie die Taste **↓** gedrückt, um sich zu bücken.
2. Drücken Sie die **B**-Taste, bis das Objekt in Ihrem Besitz, das Sie fallenlassen wollen, hervorgehoben wird.
3. Lassen Sie die Taste **↓** los, um wieder aufzustehen.

Öffnen der Schatzkiste mit einem Schlüssel

1. Heben Sie den Schlüssel auf.
2. Drücken Sie die Pfeiltasten, um über die Schatzkiste zu laufen.

Einkaufen von Waffen, Zaubertränken und Energie

In jeder Ebene müssen Sie am Ende von mindestens einer Welt einkaufen gehen. Um Ihr Energieniveau zu erhöhen, müssen Sie Nahrungsmittel kaufen. Ihr Besitz darf nur drei Objekte enthalten.

1. Laufen Sie über das Shop-Symbol, um den Geschäftsinhaber zu rufen. Dieser erscheint.
2. Wählen Sie mit den Pfeilen eine Waffe, einen Zaubertrank oder Energie.

3. Drücken Sie die **B**-Taste, um eine Beschreibung Ihrer Auswahl zu sehen.
4. Drücken Sie nochmals die **B**-Taste, um das gewünschte Objekt einzukaufen
5. Wenn Sie fertig sind, wählen Sie mit den Pfeilen **Exit** (Ausgang) und drücken Sie die **B**-Taste.

Hindernisse Überwinden

1. Springen Sie über das Hindernis, falls dies möglich ist.
2. Wenn Sie nicht über ein Hindernis springen können, betätigen Sie den Hebel, um es auszuschalten, zu entfernen oder zu öffnen.

Menüoptionen

Im Hauptmenü können Sie entweder "**Begin Quest**" (Suche beginnen) oder "**Enter Password**" (Paßwort eingeben) wählen.

Um eine Ebene zu wählen

1. Drücken Sie **↓**, damit die Option "**Enter Password**" aktiv wird, und drücken Sie anschließend die **B**-Taste.
2. Der Bildschirm "**Enter A Password**" (Paßwort eingeben) wird angezeigt. Benutzen Sie die Pfeile, um Buchstaben zu wählen. Drücken Sie anschließend die **B**-Taste.
3. Nachdem Sie das Paßwort eingegeben haben, wählen Sie das End-Symbol und drücken Sie die **B**-Taste.

Hinweis: Um Tippfehler zu korrigieren, können Sie auf dem Bildschirm das Back-arrow-Symbol benutzen.

DIE GESCHICHTE

Eine in der Legende versunkene Stadt. Ein unbesiegter Krieger strebt nach einer Belohnung. Eine Herausforderung von den Göttern bestimmt. Der höchste Preis von allen – Unsterblichkeit. Vier große Ereignisse bilden eine faszinierende Legende. Erleben Sie jetzt diese Legende.

Wer hätte geglaubt, daß ein Mann jemals so leichtsinnig oder aber kühn sein könnte, eine Herausforderung der Götter anzunehmen? Und doch trat einer hervor und beanspruchte für sich das Recht, seine Geschicklichkeit und seine Stärke an der Stadt zu messen. An einer Stadt, deren Namen allein alle Menschen vor Angst erzittern ließ.

Erstens: Die Stadt

Niemand ist ganz sicher, daß die Stadt existiert, denn sie wurde noch von niemandem gesehen. Sie wurde von den Göttern als Spielzeug erbaut: riesige Tempel, versteckte Unterwelten, höllische Labyrinth und hoch aufragende Türme. Diese Stadt wurde von den Mächten des Finsternis gestohlen, sie wurde das Reich von finsternen Heerscharen, der Wohnsitz furchterregender Ungeheurer, das Herrschaftsgebiet von vier mächtigen Wachen.

Zweitens: Wer ist der Held?

War ihm schon jemand im Kampf ebenbürtig? Nein. Hat er sich schon einmal von seiner einzigen Suche abgewendet? Nie. Ist er daher nicht der größte Held unter allen anderen Helden? Sicher doch.

Auf seinen vielen Reisen hat der Krieger alle Waffen kennengelernt. Er ist stark und unerschrocken. Welchen von all den Schätzen dieser Welt begehrt er? Er möchte sich den launenhaften Herren der Menschen anschließen, den Götter selbst.

Drittens: Die Herausforderung der Götter

War die Herausforderung nur ein Scherz? Gleichgültig und gedankenlos haben sich die Götter auf dem Olymp unterhalten. Und niemals hätten sie gedacht, daß jemand ihre voreiligen Worte hören würde.

Jeder kann durch Mut und Geschicklichkeit von den Göttern eine Gunst erhalten, dazu aber muß er seine Furcht vor der uralten Stadt überwinden und die vier Wächter erschlagen, die uns diese Stadt gestohlen haben.

Haben die Götter nicht durch ihre verächtliche Haltung den Menschen gegenüber ihren eigenen Untergang heraufbeschworen? Denn niemals zuvor war ein so hoher Preis den Menschen angeboten worden. Wer aber unter den Menschen würde es wagen, sein Leben bei so geringen Chancen zu riskieren? Sicherlich keiner.

Doch einer!

Schließlich, welche Gunst hat der Held von den Göttern erbeten? Unsterblichkeit macht hochmütig. Die Götter, die sich nicht für das irdische Treiben interessierten, hatten noch nichts von den Taten unseres Helden gehört.

Unerschrocken, aber auch ohne Verachtung steht der Held vor ihnen und verlangt von ihnen, als Gefährte und Bruder aufgenommen zu werden, sollte er die von ihnen gestellte Aufgabe vollständig erfüllen.

Zu spät erkannten sie ihre Überheblichkeit, ihren schrecklichen Fehler. Das Tor zu ihrem Reich, in das noch kein Sterblicher einen Fuß gesetzt hatte, steht weit offen.

Doch ein Wort der Götter darf nicht gebrochen werden, und nur die Hoffnung auf ein Scheitern unseres Helden tröstet sie. Dieser aber ist schon auf dem Weg zu der legendären Stadt, bereit, die Geschichte seiner Heldentaten in die Stadtmauern einzuritzen.

ÜBERBLICK

Gods ist ein Entdeckungs-, Kampf- und Abenteuerspiel. Sie spielen die Rolle des klassischen Helden, der die Herausforderung der Götter angenommen hat. Um den höchsten Preis – die Unsterblichkeit – zu gewinnen, müssen Sie die vier Wachen der Stadt ermorden und zum Olymp zurückkehren.

Die vier Wachen herrschen über eine uralte Stadt, die voll von schrecklichen Ungeheuern ist. Ehemals war diese Stadt eine Zitadelle der Götter. Sie besteht aus vier Ebenen, jede Ebene ist von einem der vier Wachen und ihren vielen Günstlingen bewacht. Die verschiedenen Ebenen sind: die Stadt, der Tempel, das Labyrinth und die Unterwelt. Jede Ebene besteht aus drei Teilen, die als Welten bezeichnet werden. In jeder Ebene müssen Sie am Ende von mindestens einer Welt bei einem Geschäft anhalten. Am Ende der dritten Welt jeder Ebene treffen Sie auf die Wache. Hüten Sie sich vor der Wache und ihren Waffen. Drücken Sie die **B**-Taste, um auf sie zu schießen.

Der Zustand

Um Ihren Zustand festzulegen, prüfen Sie folgende Bildschirmoptionen nach:

- **Leben** – werden in der oberen linken Ecke des Bildschirms angezeigt.
- **Energie** – Ihre Energie wird in der linken unteren Ecke des Bildschirms angezeigt, die Energie der Wache in der rechten unteren Ecke.
- **Besitz** – Bis zu drei Objekte werden in den vier Kästchen am unteren linken Bildschirmrand angezeigt
- **Punkte** – werden in der unteren rechten Ecke des Bildschirms angezeigt.

- **Bankkonto** – Unterhalb von Ihren Punkten wird Ihr Vermögen angezeigt.
- **Schritttrolle** – Gibt Ihnen Hinweise oder Tips, um Rätsel zu lösen, Fallen zu vermeiden oder um Bonus-Edelsteine zu sammeln.

Der Kampf

Um Ihre Aufgabe zu erfüllen, müssen Sie sich in die verschiedenen Ebenen der Stadt wagen. Dort leben wilde Banden von Ungeheuern, die Sie überwältigen müssen. Dazu müssen Sie kämpfen. Viele Waffen sind in der Stadt verteilt, einige davon sind mächtig, andere wiederum weniger. Sie brauchen diese Waffen, um die Kreaturen, die Ihnen begegnen werden, zu vernichten. Zusätzlich zu den Waffen, die Sie finden werden, haben Sie auch die Möglichkeit, in jeder Ebene in den Geschäften Waffen zu kaufen.

Die Stärke und Qualität der Waffen sind unterschiedlich. Je besser Sie die verschiedenen Waffen kennen, desto eher können Sie gewinnen.

Die Ungeheuer

Nachdem die Götter die Stadt verließen, wurde sie nach und nach das Reich zahlloser wilder Bestien. Diese Bestien werden von vier riesigen Wachen beherrscht, die mit Hilfe dieser Bestien ihre Reichtümer beschützen. Die Ungeheuer, die Sie treffen werden, sind auf keinen Fall dumm. Einige sind stärker als andere, einige tödlicher, aber alle arbeiten zusammen, um Sie an der Erfüllung Ihrer Aufgabe zu hindern. Einige werden Sie nicht vernichten können.

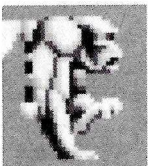
Besitzen Sie mehrere Exemplare einer Waffe, werden Ihre Schüsse wirkungsvoller.

Sie können auch mehrere Waffen gleichzeitig verwenden. Finden Sie heraus, welche Waffen zusammenpassen, um Ihre Schlagkraft zu optimieren.

Zielen Sie genau. Beobachten Sie alle Ungeheuer, die Sie treffen, sehr genau. Denn dadurch können Sie Ihre künftigen Feinde besser einschätzen.

Auf der ersten Ebene haben alle Ungeheuer, auf die Sie treffen werden, nur ein Ziel: Sie zu zerstören. Auf dem Weg in den Tempel und darüber hinaus werden Sie auf Kreaturen treffen, die Ihnen die wenigen kostbaren Objekte wegstehlen möchten.

Das Aussehen eines Ungeheuers läßt auf sein Wesen und Ziel schließen



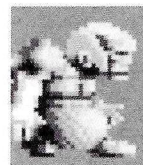
ZERSTÖRER

Sie sind sehr intelligent. Das einzige Ziel der Zerstörer ist, Sie zu vernichten. Sie werden Sie daher auf der ganzen Ebene verfolgen.



FLIEGER

Diese Ungeheuer versuchen nicht nur, Sie zu vernichten, sie können auch Ihren Schüssen ausweichen. Die intelligenteren Kreaturen unter ihnen sind sehr schwer zu treffen.



RÄUBER

Diese Ungeheuer werden versuchen, Ihnen Objekte zu stehlen. Außerdem versuchen sie, Objekte, die Sie noch nicht gefunden haben, aufzunehmen und damit wegzulaufen. Sie können diese Ungeheuer dadurch aufhalten, daß Sie Schätze verstreut liegen lassen. Sind keine Schätze mehr verfügbar, werden die Räuber versuchen, Sie zu vernichten.

Aufgrund ihrer unterschiedlichen Ziele und Eigenschaften können Sie die Ungeheuer auch zu Ihren Gunsten einsetzen.

Die Schlüssel

Um ihre Stadt vor unwillkommenen Eindringlingen zu schützen und diese am Vorwärtskommen zu hindern, haben die Götter viele Türen gesetzt. Die Türen sind extrem dick und können nicht zerstört werden. Um sie zu öffnen, müssen Sie häufig den richtigen Schlüssel in Ihrem Besitz haben.

Die Bewohner der Stadt haben sich nicht nur durch Türen geschützt, sondern auch ihre Wertgegenstände Schatzkisten anvertraut. Nur mit dem richtigen Schlüssel können Sie diese Kisten öffnen. Die Kistenschlüssel sind kleiner als die Türschlüssel und ihre Farbe entspricht dem der Kiste, die sie öffnen. Wie alle anderen Objekte sind die Schlüssel schwer zu bekommen und durch Ungeheuer, Fallen oder Rätsel wirksam geschützt. Mit dem Schatz, den Sie jetzt entdeckt haben, können Sie in den verschiedenen Geschäften der Stadt Waffen oder Zaubertänke kaufen.

Wurde ein Schlüssel verwendet, verschwindet er automatisch aus Ihrem Besitz.

Türen führen zu Zimmern, versetzen Sie an einen anderen Ort

oder lassen Sie durch die Gänge weitergehen.

Auch besondere Edelsteine können Sie an einen anderen Ort versetzen.

Um eine Schatzkiste zu öffnen, nehmen Sie einen Schlüssel auf und gehen Sie an der Kiste vorbei.

Um eine Tür zu öffnen, nehmen Sie den Schlüssel auf, und laufen Sie zur Tür. Drücken Sie **↑**, um sich der Mauer zuzuwenden. Dann drücken Sie die **B**-Taste, um den Hebel zu betätigen.

Die Farbe und die Gestalt des Schlüssels weisen daraufhin, welche Tür oder welchen Eingang er öffnet.



SENKRECHTE SCHLÜSSEL

Es gibt drei davon:

Gold – an einen anderen Ort versetzen

Bronze – Zimmer

Eisen – Fallen/verschiebbare Blöcke



WAAGERECHE SCHLÜSSEL

Es gibt drei davon:

Gold – Ende einer Ebene oder einer Welt

Bronze – Schatzkammer

Eisen – Tür



Die Farbe einer Schatzkiste und die des dazugehörigen Schlüssels weisen auf den Wert des Inhaltes hin.

Goldene Schatzkiste – großer Wert

Bronzene Schatzkiste – durchschnittlicher Wert

Eiserne Schatzkiste – geringer Wert

Geld und Einkäufe

Die Stadt ist weithin berühmt für ihr Gold und ihre Schätze, obwohl noch niemand zurückgekehrt ist, um dies zu bestätigen. Um Ihre Erfolgchancen zu vergrößern, müssen Sie so viele von diesen Schätzen wie möglich sammeln. In allen Ebenen können Sie mit dem Geld Waffen, Zaubersprüche oder Energie in den Geschäften kaufen. Um zu diesen Geschäften zu kommen, müssen Sie über ein spezielles Symbol laufen. Daraufhin erscheint der Geschäftsinhaber und begleitet Sie zu seinem Geschäft. Die Beschreibung der Artikel und ihr Preis erscheinen in einem Fenster unterhalb der Gewölbe. Ihr Vermögen wird am unteren Bildschirmrand angezeigt. Um das Geschäft zu verlassen, benutzen Sie die Pfeile und laufen Sie bis zu dem Gewölbe **"Exit"** (Ausgang), und drücken Sie anschließend die **B**-Taste. Sobald Sie das Geschäft verlassen haben, sind die eingekauften Gegenstände verfügbar.

Kaufen Sie eine neue Waffe als Ersatz für eine alte Waffe, wird Ihnen die Hälfte des Werts der alten Waffe gutgeschrieben.

Bei der Vernichtung von Ungeheuern oder beim Lösen von Rätseln werden Sie Schätze entdecken.

Jedesmal, wenn Sie am Ende einer Ebene auf eine Wache treffen, werden Schilder und "Starbursts" (viele kleine Sternchen) entfernt.

Zaubersprüche können sowohl innerhalb der Stadt aufgesammelt als auch in den Geschäften erworben werden. Ein gefundener Zauberspruch wirkt sofort. Einige der in den Geschäften erworbenen Zaubersprüche können von Ihnen mitgenommen werden, und wirken erst, wenn Sie sie aus Ihrem Besitz fallenlassen.

Beschreibung von Waffen und Zaubertränken

Waffen



Dagger – eine der schwächsten Waffen



Shurikans – mächtiger als "Dagger", sie dringen durch den Körper von Ungeheuern.



Fireballs – Sie können diese Waffe gleichzeitig mit konventionellen Waffen, d.h. Dagger oder Shurikane, verwenden.



Spears – Dringen durch Ungeheurer und Plattformen. Sie richten große Schäden an.



Wideshot – Eines von den drei Symbolen, die die Schüsse in eine bestimmte Richtung lenken. Mit einem "Wideshot" werden Ihre Schüsse gestreut, um "Flieger" am wirkungsvollsten zu bekämpfen.

Zaubertränke und Verteidigungsmassnahmen



Freeze* – Ungeheuer sind vorübergehend bewegungslos, auf diese Weise können sie vernichtet werden.



Jump – Erlaubt Ihnen, höher zu springen. "Jump" finden Sie an verschiedenen Stellen des Spiels.



Large Shield – kann entweder gekauft oder aufgesammelt werden. Es wirkt bis zum Ende der aktuellen Welt und reduziert Ihnen zugefügte Schäden um die Hälfte.



Small Shield* – kann entweder gekauft oder aufgesammelt werden. Es wirkt 15 Sekunden lang, schützt Sie vor Schäden und Verletzungen und zerstört

jedes Monster, das in das Schild läuft.



Food – ist in verschiedenen Formen zu finden und ersetzt verlorengegangene Energie. Nicht so wirksam wie Gesundheitstränke.



Shop – Laufen Sie über dieses Symbol, um den Geschäftsinhaber zu rufen.

** Diese Zaubertränke können Sie kaufen und bei Bedarf fallen lassen.*

Fallen und Rätsel

Fallen und Rätsel sind die raffiniertesten der von den Stadtbewohnern angewandten Verteidigungsmethoden. Ein Teil der Rätsel ist einfach zu lösen. Um weiterzukommen, brauchen Sie nur einen Schalter zu betätigen. Andere sind komplizierter, Sie müssen Objekte aufsammeln, Schlüssel finden und spezielle Waffen erwerben. Fallen sehen unterschiedlich aus, sind aber alle tödlich. Falls Sie nicht schnell genug entkommen, werden Sie von mit Stacheln bewehrten Dreschflegeln erschlagen und verlieren ein Leben.

Es gibt zahlreiche, unterschiedliche Rätsel. Aber alle Rätsel lassen sich zwei Arten zuordnen, Vorwärtsrätsel und Belohnungsrätsel. Vorwärtsrätsel müssen Sie lösen, um eine Welt zu beenden oder um weiterzulaufen. Belohnungsrätsel auf der anderen Seite sind für den Gewinn des Spiels nicht entscheidend, können Ihnen aber zusätzliche Schätze, Abkürzungen oder andere Vorteilen verschaffen.

Versteckte Zimmer sind ein typisches Beispiel für Belohnungsrätsel. Wenn Sie den Hintergrund genau beobachten, werden Sie die Eingänge zu den Zimmern finden – eine Plattform, die normalerweise nicht erreicht werden kann, oder ein Durchgang, der durch eine Mauer blockiert wird.

Da Belohnungsrätsel für das Vorwärtkommen nicht erforderlich sind, bergen Sie beachtliche Gefahren in sich. Der Weg zur Belohnung wird manchmal von besonders starken Ungeheuern bewacht.

Vorwärtsrätsel sind normalerweise einfacher als Belohnungsrätsel. Falls Sie die Lösung eines Vorwärtsrätsels nicht finden, können Sie in eine Falle geraten. Bei Vorwärtsrätseln müssen Sie oft ein bestimmtes Objekt erwerben, wie beispielsweise einen Schlüssel oder einen Edelstein, der Sie an andere Orte versetzt.

Einfachere Rätsel werden durch eine Aktion allein gelöst. Bei anderen wiederum müssen mehrere Ereignisse aufeinander treffen. Zu den Aktionen gehören: Schalter betätigen, Abschnitte in einer bestimmten Zeit bewältigen, Objekte finden und diese an einen speziellen Ort tragen.

Neben den Rätseln gibt es auch viele versteckte Extrabonusse. Falls Sie beispielweise bestimmte Abschnitte unter der geforderten Zeit bewältigen und ein Minimum an Leben oder Energie verlieren, erhalten Sie an bestimmten Stellen des Spiels Belohnungen. Dies sind entweder Schätze oder Zaubertänke, die Ihnen das Vorwärtkommen im nächsten Spielabschnitt erleichtern.

Wenn Sie ein Rätsel gelöst haben, wird das Objekt, das Sie dazu verwendet haben, aus Ihrem Besitz gelöscht.

Tips

Unterwegs gibt es viele Tips, die Sie aufsammeln können, um besser vorwärts zu kommen. Wenn Sie diese aufsammeln, werden Nachrichten oder ein Ratschlag auf einer Schriftrolle angezeigt. Diese Tips helfen Ihnen dabei, die Aufgabe für eine

bestimmte Ebene zu definieren, Rätsel zu lösen oder ein Objekt zu finden.

Die Botschaften dieser Tips werden angezeigt, wenn Sie das Symbol aufheben. Sie können nicht noch einmal angezeigt werden, deswegen sollten Sie sich diese Botschaften sorgfältig notieren.

Die Vier Grossen Ebenen und die Vier Starken Wachen

Die Stadt besteht aus vier Ebenen: die Stadt, der Tempel, das Labyrinth und die Unterwelt. Jede Ebene besteht aus drei Teilen. Am Ende jeder Ebene treffen Sie auf eine mächtige Wache. Diese Ungeheuer müssen Sie vernichten. Denn diese furchterregenden Bestien besitzen alle Schätze und Günstlinge. Sie sind entschlossen, ihren Besitz zu verteidigen.

Punkte

Ziel dieses Spiels ist es, die Suche zu vollenden und möglichst viele Punkte zu sammeln. Um Punkte zu bekommen, müssen Sie Ungeheuer vernichten, Schätze sammeln oder Rätsel lösen. Am Ende jeder Welt kommt noch ein Bonus hinzu. Dieser Bonus hängt davon ab, wieviele Leben Sie noch übrig haben und wie Ihr Gesundheitszustand im Energieglas aussieht.

Am Ende des Spiels werden Ihre Punkte in der Ruhmeshalle angezeigt.

Für Meilenstein-Punkte gewinnen Sie zusätzliche Leben.

Leben verlieren und weiterspielen

Wenn Sie ein Spiel beginnen, haben Sie drei Leben. Jede Spielebene besteht aus mehreren Welten. Das Spiel wird in der Welt fortgesetzt, in der Sie Ihr Leben verloren haben und dabei im Besitz aller Waffen waren.

Passwörter

Jedesmal wenn Sie eine Ebene abschließen, können Sie sich das angezeigte Paßwort notieren, um das Spiel bei dieser Ebene fortsetzen zu können. Das Spiel wird in einem Geschäft wieder aufgenommen, dadurch erhalten Sie die Möglichkeit, Energie, Waffen und Zaubertänke zu kaufen.