

SLEEPING GODS LIE



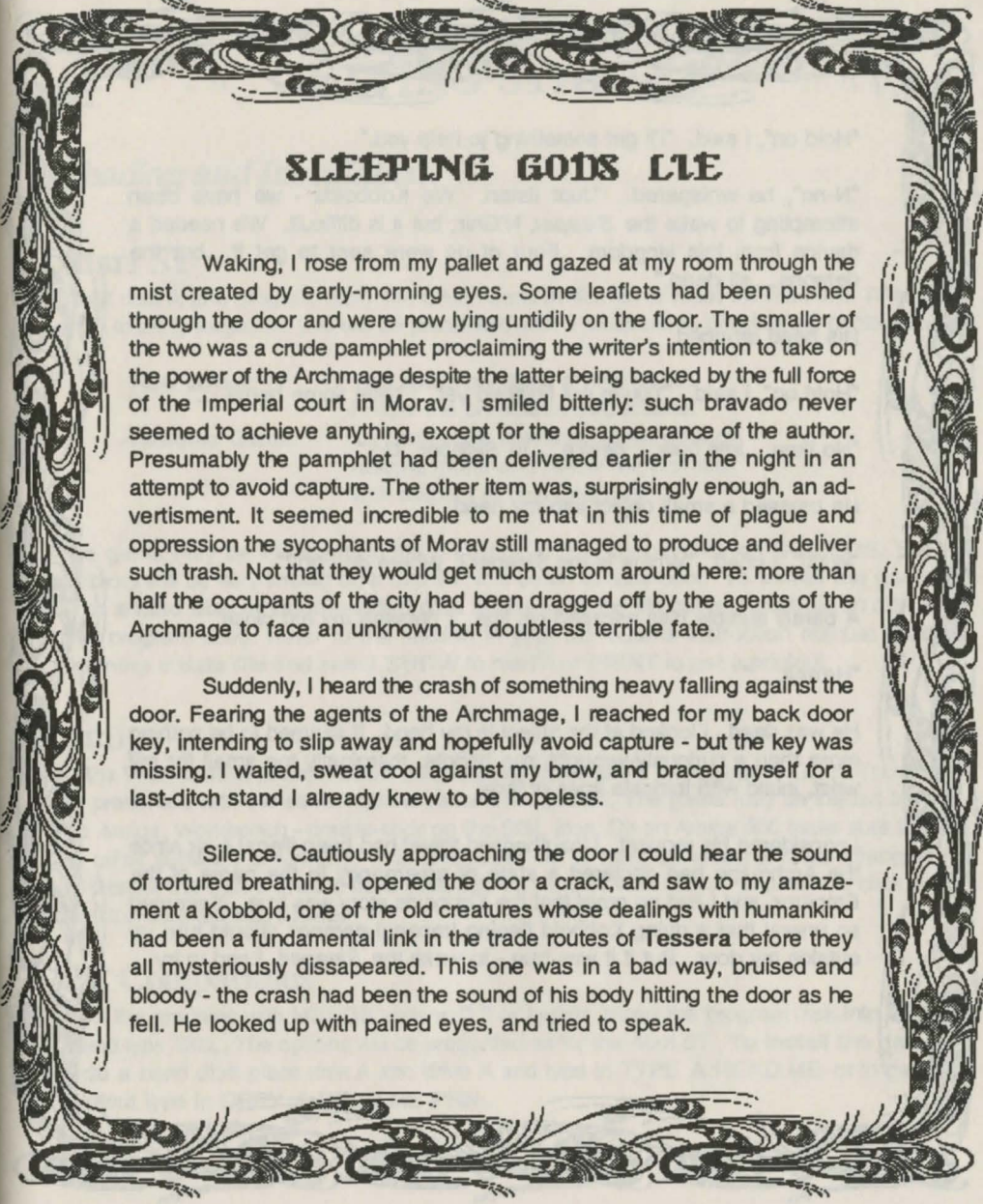
ACKNOWLEDGMENTS

Original Software Design Concept and Atari ST Implementation	Steven W. Green
Original Game Design	John G. Wood
Original Graphic Design	Kate Johnson
Additional Graphic Design	Luzita Ball Kevin Ayre
Commodore Implementation	Richard Horrocks
IBM PC Implementation	Ed Holinshead
Additional Criticism and Lemon Tea	Everyone else at Oxford Digital
Documentation	David Pringle
Documentation Design and Typesetting	Antony J. Bond

Sleeping Gods Lie is Published by **EMPIRE**

Unauthorised publication, copying or distribution of the software and/or documentation throughout the World is prohibited. All rights Reserved.

© 1989 OXFORD DIGITAL ENTERPRISES LTD.



SLEEPING GODS LIE

Waking, I rose from my pallet and gazed at my room through the mist created by early-morning eyes. Some leaflets had been pushed through the door and were now lying untidily on the floor. The smaller of the two was a crude pamphlet proclaiming the writer's intention to take on the power of the Archmage despite the latter being backed by the full force of the Imperial court in Morav. I smiled bitterly: such bravado never seemed to achieve anything, except for the disappearance of the author. Presumably the pamphlet had been delivered earlier in the night in an attempt to avoid capture. The other item was, surprisingly enough, an advertisement. It seemed incredible to me that in this time of plague and oppression the sycophants of Morav still managed to produce and deliver such trash. Not that they would get much custom around here: more than half the occupants of the city had been dragged off by the agents of the Archmage to face an unknown but doubtless terrible fate.

Suddenly, I heard the crash of something heavy falling against the door. Fearing the agents of the Archmage, I reached for my back door key, intending to slip away and hopefully avoid capture - but the key was missing. I waited, sweat cool against my brow, and braced myself for a last-ditch stand I already knew to be hopeless.

Silence. Cautiously approaching the door I could hear the sound of tortured breathing. I opened the door a crack, and saw to my amazement a Kobbold, one of the old creatures whose dealings with humankind had been a fundamental link in the trade routes of Tessler before they all mysteriously disappeared. This one was in a bad way, bruised and bloody - the crash had been the sound of his body hitting the door as he fell. He looked up with pained eyes, and tried to speak.

GETTING STARTED

Loading and Installation

Atari ST

Insert disk A (the program disk) into drive A and switch on or reset the machine. After a short loading sequence you will be presented with a small menu offering the choice of:-

- | | |
|---------------------|--|
| New Game: | This selection starts a new game. Follow the on-screen instructions. |
| Resume Game: | To continue a previous game, click on resume game and follow the prompts with respect to disk changes. |

The game may be loaded from the ST DESKTOP - double-click on SGL.TOS. The memory will be very limited on a 520 ST: it is better to auto-boot. **To install the game onto a hard disk or double-sided disk** please read the file called **Read.Me** on disk A (the program disk). Refer to the section in your computer's instruction manual titled **Opening a data file** and select **SHOW** to read it or **PRINT** to get a printout.

Amiga

At the **Workbench** prompt, insert the program disk into the internal drive DF0:. You will be presented with the same options as for the Atari ST. The game may be loaded from the Amiga Workbench - double-click on the SGL icon. On an Amiga 500 make sure that no other software is running. It is preferable not to have an external drive attached. **To install the game onto a hard disk** open a window with disk A and double click on the icon labelled **READ.ME**.

PC Compatibles

Boot the machine with MSDOS version 2.0 or higher. Insert the program disk into drive A and type SGL. The options will be presented as for the Atari ST. **To install the game onto a hard disk** place disk A into drive A and type in **TYPE A:READ.ME** or to get a printout type in **COPY A:READ.ME PRN:**.

"Hold on", I said. "I'll get something to help you."

"N-no", he whispered. "Just listen. We Kobbolds - we have been attempting to wake the *Sleeper*, N'Gnir, but it is difficult. We needed a device from this kingdom. Four of us were sent to get it...but the demons....all dead."

His head dropped.

"Hold on", I said. "You're not finished yet. I have some herbs....."

"No time. Just take.....device.....to *Sleeper*. Go."

He pressed a small object into my hand.

"Wait!", I cried. "Where is the *Sleeper*? Where do I go?"

A barely audible hiss escaped his lips. I pressed my ear close.

"Hermit....."

He was dead. I looked at the object in my hand. It seemed to be nothing more than a curiously-wrought iron bangle, marginally too small for my wrist, inlaid with intricate lines of jade.

I considered his request. Unauthorised travel had been illegal ever since the Archmage had declared a state of emergency in the name of the Emperor, and I had no proof that the Kobbolds story was true. It seemed so unreal that a dying Kobbold fleeing Imperial demons should turn up outside my door. But if it was true - to wake the *Sleeper*! I had to try.

Playing *Sleeping Gods Lie*

Playing *Sleeping Gods Lie* is very simple: everything may be accomplished by movement and the firing of weaponry. If you walk over an item which may be carried, you will automatically pick it up (see the notes on weaponry and clothing). Often characters will attempt to talk to you: pay close attention to what they have to say, as it will often be useful. To travel between landscapes in *Tessera* you should approach likely exits at the edge of your current playing area, though it will sometimes be necessary to fight characters and creatures guarding these exits. Otherwise, you will progress by defeating assailants, conserving your strength and using your wits.

Screen Layout

Figure 1 shows a typical layout of the main game play screen and each section is described below:

- [1] Viewing Area:** This shows what you actually see in front of you, and so it is the single most important part of the screen. As you reach the edge of the playing area, the screen colours lighten.
- [2] Compass:** This shows the direction you are facing.
- [3] Clock:** One *Tessera* hour corresponds to roughly five minutes of our time. The day is divided into twelve hours, starting at dawn. There are nine hours of day and three of night. Below the clock the *Tessera* date is displayed. The year is divided into 17 months of 17 days, with each month named after one of the *Old Gods*.
- [4] Pie Chart of Stamina:** This is an indication of your physical well-being; it can be increased by sleep, rest or food and decreased by strenuous effort, arduous conditions (such as extremes of temperature) or wounds from battle. The colour of the pie will redden as your condition deteriorates.
- [5] Pie Chart of Magical Presence:** This becomes more powerful the more magical devices you collect. Your presence will be more obvious to creatures such as demons who can detect magic.

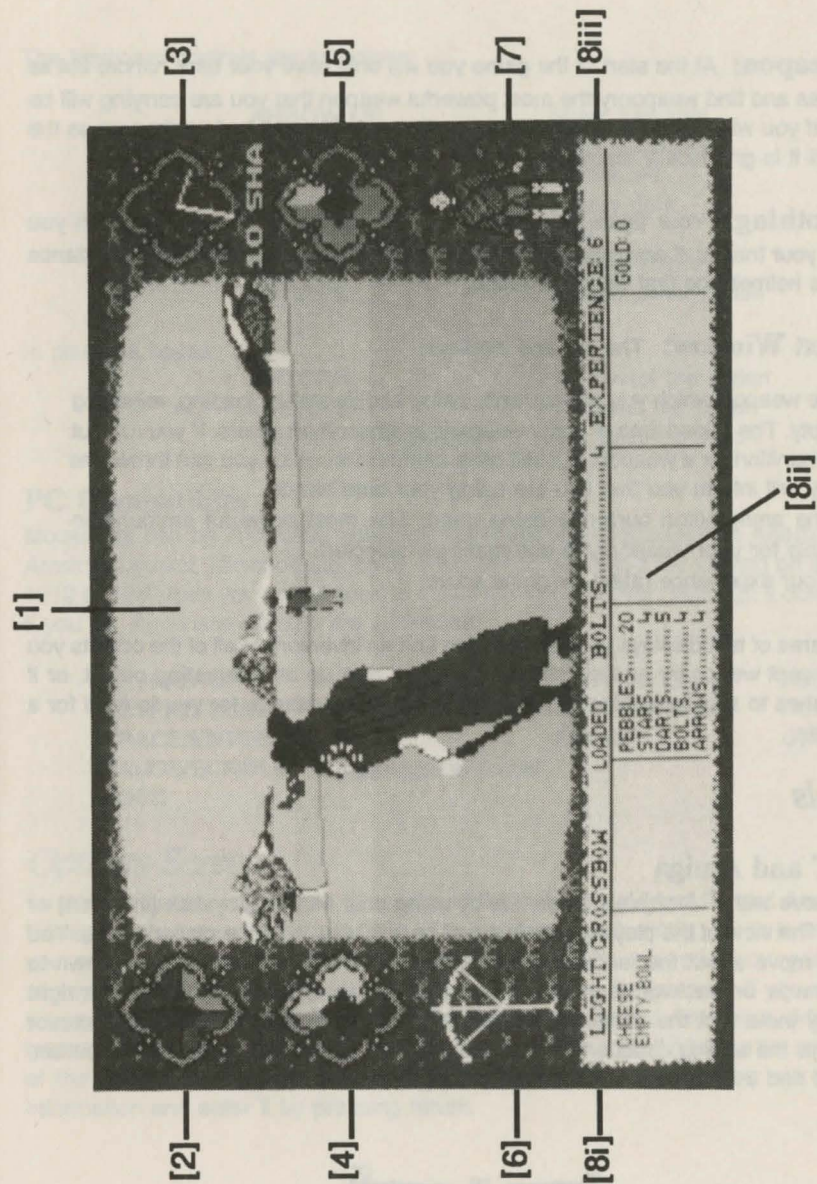


Figure 1
Screen Layout

[6] Weapon: At the start of the game you will only have your bare hands, but as you progress and find weaponry the most powerful weapon that you are carrying will be displayed. If you wish to select another weapon that you have picked up then press the F2 key until it is graphically displayed.

[7] Clothing: Your figure will display all of those items of clothing which you acquire on your travels. If any two items of clothing cannot be worn together (for instance a hat and a helmet) the first will be dropped.

[8] Text Window: The top line displays:

[i] The weapon which you are currently using and its status: loading, reloading or empty. The reload time of some weapons is longer than others. If you run out of ammunition for a weapon, but still have ammunition which you can throw, the display will inform you that you are using your bare hands.

[ii] The ammunition currently being used. The most powerful ammunition available for your weaponry is automatically selected.

[iii] Your experience rating, or game score.

The lower area of text displays your ammunition and an inventory of all of the objects you pick up (except weaponry and clothing). When you pick up an interesting object, or if anyone wishes to say something to you, it will display a message for you to read for a few seconds.

Controls

Atari ST and Amiga

You can move within *Sleeping Gods Lie* by using your Mouse, Joystick (in port 1) or Keyboard. The view of the playing area is a first person view from the player's eyes. You may freely move about the landscape by moving the on-screen cursor up or down to move forwards or backwards respectively; and left or right to rotate left or right respectively (note that the cursor is self-centering for left-right movement). The cursor also displays the aiming direction for your weapon. To fire simply press the fire button. You should find this method of control very easy to master.

The keyboard controls are as follows:

ARROW UP	Move forwards
ARROW DOWN	Move backwards
ARROW LEFT	Rotate left
ARROW RIGHT	Rotate right
SPACE BAR	Fire
HELP	Options menu
ESCAPE	Toggle game pause

In dialogue boxes:

RETURN:	To accept the option
UNDO [ST]	To reject the option
DELETE [Amiga/IBM]	To reject the option

PC Compatibles

Movement can be controlled either by keyboard, Analogue Games Adaptor joystick, Amstrad joystick, Microsoft mouse or Amstrad mouse. If you are playing on an Amstrad 1512 or 1640 then you do not need to install the mouse driver, although it doesn't matter if you do. Keyboard controls are as follows:

KEYPAD UP	Move forwards	KEYPAD LEFT	Rotate left
KEYPAD DOWN	Move backwards	KEYPAD RIGHT	Rotate right
SPACE/ENTER	Fire	ESCAPE	Options
PAUSE/SCROLL	Toggle game pause		
LOCK			

Options Screen

To access the options screen, press the Help key on your Atari ST and Amiga, or the Escape key on your PC compatible. The options screen allows you to load and save your game position and to quit or return to the game. You may save your game position at any time, and we recommend that you do so at regular intervals if you are making progress. In load or save game mode, you may select desired directories, drives and file names by moving the pointer to highlight your selection and clicking on the relevant area of the screen. In the case of entering directory and file names, you can type in the information and enter it by pressing return.

Useful Key Presses

F1	SLEEP	F2/ALT	CHANGE WEAPON
F3	SPEED UP	F4	SLOW DOWN
F5	50Hz	F6	60Hz
F8	LOAD	F9	SAVE
F10	QUIT	SHIFT F10	QUICK EXIT

SLEEP: You may chose this option at any stage in the game. Time progresses much more quickly in sleep mode, and your stamina will recover. The rest of *Tessera* does not sleep, however, and you will be woken if you are attacked by any assailant.

CHANGE WEAPON: This option allows you to select the different weapons you may have collected.

SPEED UP: With this option, you will move at twice your normal speed. However, since time passes more quickly, all of the other characters move faster as well. In this mode the hands of the clock turn red.

SLOW DOWN: This option returns you to normal speed.

50Hz/60Hz: These options allow you to change the monitor scanning speed, allowing the picture size to be changed.

LOAD: This option brings up the LOAD options menu.

SAVE: This option brings up the SAVE options menu.

QUIT: This option allows you to quit from the game.

QUICK EXIT: This option allows you to quickly exit from the game.

KINGDOMS OF TESSERA

The world of *Tessera* is composed of eight separate Kingdoms, with each Kingdom comprising up to six external landscapes. Try to make a map, as you will often have to return to a previous landscape to solve a problem. Your major task will be to work out how to get from landscape to landscape and from Kingdom to Kingdom in your search for the sleeper. Once you travel to a new Kingdom, you will not be allowed to return to a previous one.

For those of you who are mathematically minded, the Kingdoms map like a four-dimensional hypercube, or *Tesseract*. But fear not, because a Ph.D. in mathematics is not a prerequisite to succeeding in the game. If you cannot wait to find what you may encounter, here follows a brief description of *Tessera*.

Caila and Taira

The quiet, green Duchy of *Caila* remained long untouched by the changes imposed by the Archmage but now, even here, the population has been depleted. The main population centre was the great city of *Thurin*, one of the few outside The Urban City of *Morav*, and this is still the player's home. *Taira* is an altogether wilder place, and was always less populous. Its major claim to fame is the *Magical Tree*, whose magical powers are renowned.

Sylvar

Once a thickly forested zone, *Sylvar* has been much thinned by over-enthusiastic deforestation, with the result that many of the trees are heavily prejudiced against human civilisation. This is the home of the fierce *Sylvar* dwarves, who may be found on the surface, but prefer to inhabit their subterranean caverns. Deep in the woods lies the Fountain, source of all arboreal intelligence.

Delanda

The lakelands of *Delanda* used to be home to a thriving community of fishermen and sea farmers. The passivity of the waters made it ideal territory for ferrymen, some of whom still ply their trade - although it has become a dispiriting task - mostly transporting agents of the Archmage from place to place.

The Misty Mountains of Simala

The mist-enshrouded Simala Hills form the home of some of Tessera's wildest creatures, yet in olden days proved popular for winter holidays for the wealthy of neighbouring Morav. Now, the snow demons hold solitary sway, save for the occasional sighting of the wierd sisters, who seem to regard the area as a home-from-home.

The Urban Capital of Morav

The city of Morav, the capital of Tessera, is home to the Imperial Family and nearly a quarter of the entire human population. However, doors remain locked, and the inter-city areas have become barren from neglect. All exits from the level have (supposedly) been closed except for the one in the Palace, which is so heavily guarded that only a magician could possibly hope to get to it without permission.

The Deserts of Sunderabad

Sunderabad had been reduced to desert long before the current Archmage ever assumed command, through natural climatic problems and over-exploitation of natural resources. Nonetheless, it is home of the Priests of Pha, chief of whom is the Archmage himself. Many have sought peace of mind by joining the sect, whose mysterious Pyramids dot the landscape hiding strange and arcane secrets.

The Catacombs of Estamane

In certain ways, almost the opposite of Sunderabad, Estamane (known colloquially to the Moravese as 'Hel') is a cold place of mists and ice. It is rumoured to be the abode of the dead, and certainly there seems to be a large body of evidence supporting this view. Few wander outside the catacombs onto the surface, possibly because of the rumour that the Three Fates live somewhere in Estamane, stirring the vast, black cauldron in which they brew up the lives of men and women.

The Coratinian State

Much like a cross between Caila and Delanda in their heyday, the Coratinian States are now in a mess. The need for the Waking is the disaster here, and by a cruel fate this is where the Sleeper lies. The response of a Nature pushed beyond breaking point has been the main reason for the Kobbold's failure to perform their task - and the reason for your quest. Strange, warped creatures roam an even more warped landscape. Who knows where your quest will end?

WEAPONS

For the technically minded player, and the curious, we provide a list of weaponry, ammunition, armour and accessories that you will find during the course of the game. May God's strength be with you!

The weapons are ballistic in nature, and more powerful ones should become available as the game progresses. You carry simultaneously all weapons which you have picked up, and although the most powerful is automatically displayed, you may select the weapon of your choice (see **Useful Key Presses**).

Name	Speed	Range	Damage	Reload	Renewal
Bare Hands	30	30	5	5	NO
Sling	33	30	15	10	NO
Staff Sling	35	70	17	10	NO
Blowgun	38	80	10	10	NO
Light Crossbow	45	160	25	20	NO
Shortbow	40	100	20	10	NO
Heavy Crossbow	60	200	50	30	NO
Longbow	50	240	30	10	NO
Rod of Flame	∞	180	50	5	100
Fireball Wand	55	200	60	10	70
Lightning Staff	∞	250	90	20	150
Dragon Spear	75	250	100	5	120
Ring of Annihilation	∞	400	150	10	1000

Speed is the speed of the projectile ($m s^{-1}$), **Range** and **Damage** are relative, **Reload** is the time it takes to reload after firing, and **Renewal** is the time it takes magical items to recharge after they have expended the stored number of shots.

Ammunition and Accessories

Pebbles	Lead Shot	Pellets
Throwing Stars	Darts	Poison Darts
Bolts	Flame Bolts	Arrows
	Flame Arrows	

Armband of Strength	Throw Accuracy Gauntlet
Belt of Lung Capacity	Pouch of Renewal
Quiver of Renewal	Amulet of Channeling

The damage incurred by a particular weapon will be incremented by the power of the ammunition available.

Armour and Accessories

Travel Cloak	Leather Tunic
Chain Shirt	Metal Plate
Helmet	Dragonskin
Adamantine Armour	Greaves
Shield	Robe of Camouflage
Gloves	Hat
Glasses of Ultimate Cool	Necklace
Cirlet of Concentration	Amulet of Protection
Boots of Speed	Bracelets
Sandals of Water walking	

GAME PLAY HINTS

As you play *Sleeping Gods Lie*, you will find that various strategies will serve you well in your quest. Here we provide just a few hints which might be helpful to start you off:

- [a] When you kill assailants, they will often drop weapons and ammunition which you can use. You will find that this will help your mission.
- [b] The mouse and joystick work simultaneously with the keyboard controls, and you will find that rotating with the keyboard leaves you to concentrate on shooting when you are in a tight spot.
- [c] Try to get your retaliation in first - there is normally time to hit an assailant before he or she hits you. Remember, however not everyone is an enemy!
- [d] Keep a close eye on your compass and make a map. Note that a **Tesseract** has a curious way of mapping.
- [e] Look out for natural signs of gateways - not just gates - to help you to move between landscapes.
- [f] Save the game when you have made some progress - it will make life much easier if you are killed!
- [g] Search each area carefully for useful objects, those with a keen sight will be rewarded.
- [h] Look out for natural food to sustain your stamina.

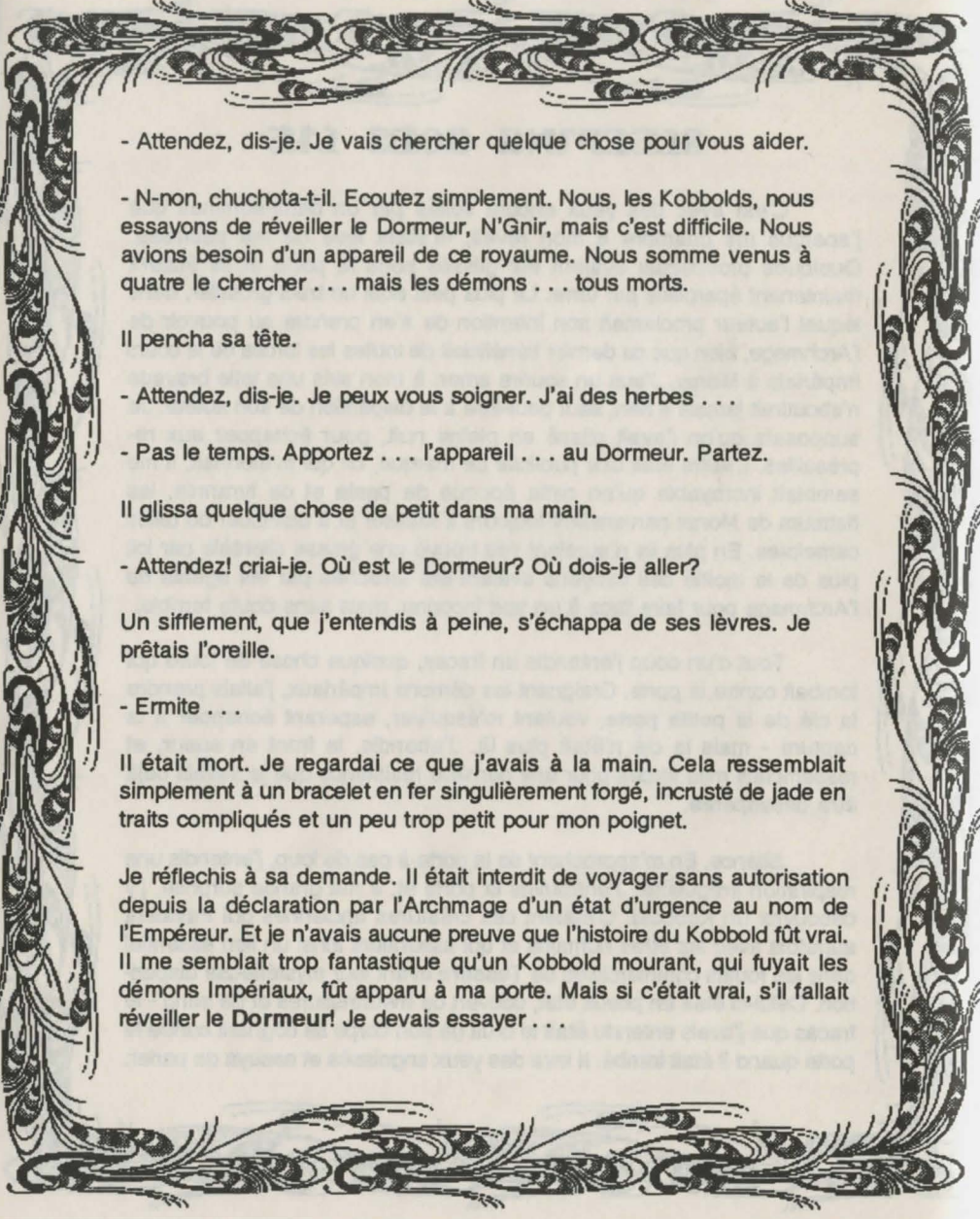
If you have a modem then you can report bugs, give and receive hints and tips etc. by phoning the **My Little Phoney** bulletin board on (UK) 0865 773277 or (International) 44-865-773277 at all speeds up to 2400 baud. 24 Hours a Day. Or if you have access to another FoReM bulletin board send FNET mail to **Sysop** at node #1004.

SLEEPING GODS LIE

C'est avec des yeux encore voilés par un demi-sommeil que j'aperçus ma chambre à mon réveil, m'étant levé de ma pailleasse. Quelques prospectus avaient été glissés sous la porte et ils étaient maintenant éparpillés par terre. Le plus petit était un tract grossier, dans lequel l'auteur proclamait son intention de s'en prendre au pouvoir de l'Archmage, bien que ce dernier bénéficiait de toutes les forces de la cours Impériale à Morav. J'eus un sourire amer: à mon avis une telle bravade n'aboutirait jamais à rien, sauf peut-être à la disparition de son auteur. Je supposais qu'on l'avait glissé en pleine nuit, pour échapper aux représailles. L'autre était une publicité de marque, ce qui m'étonnait. Il me semblait incroyable qu'en cette époque de peste et de tyrannie, les flatteurs de Morav parvenaient toujours à réaliser et à distribuer de telles camelotes. En plus ils n'auraient pas trouvé une grosse clientèle par ici: plus de la moitié des citoyens avaient été arrachés par les agents de l'Archmage pour faire face à un sort inconnu, mais sans doute terrible.

Tout d'un coup j'entendis un fracas, quelque chose de lourd qui tombait contre la porte. Craignant les démons Impériaux, j'allais prendre la clé de la petite porte, voulant m'esquiver, esperant échapper à la capture - mais la clé n'était plus là. J'attendis, le front en sueur, et rassemblais mes forces pour une dernière résistance que je savais déjà être désespérée.

Silence. En m'approchant de la porte à pas de loup, j'entendis une respiration irrégulière. J'entrouvris la porte et, à ma grande surprise, j'y découvris un Kobbold. C'étaient ces créatures anciennes qui traitaient autrefois avec les êtres humains et qui assuraient ainsi un lien essentiel dans les routes commerciales de Tessera avant leur mystérieuse disparition. Celui-ci était en piteux état, couvert de meurtrissures et de sang - le fracas que j'avais entendu était le bruit de son corps se cognant contre la porte quand il était tombé. Il leva des yeux angoissés et essaya de parler.



- Attendez, dis-je. Je vais chercher quelque chose pour vous aider.

- N-non, chuchota-t-il. Ecoutez simplement. Nous, les Kobbolds, nous essayons de réveiller le Dormeur, N'Gnir, mais c'est difficile. Nous avons besoin d'un appareil de ce royaume. Nous somme venus à quatre le chercher . . . mais les démons . . . tous morts.

Il pencha sa tête.

- Attendez, dis-je. Je peux vous soigner. J'ai des herbes . . .

- Pas le temps. Apportez . . . l'appareil . . . au Dormeur. Partez.

Il glissa quelque chose de petit dans ma main.

- Attendez! crial-je. Où est le Dormeur? Où dois-je aller?

Un sifflement, que j'entendis à peine, s'échappa de ses lèvres. Je prêtai l'oreille.

- Ermite . . .

Il était mort. Je regardai ce que j'avais à la main. Cela ressemblait simplement à un bracelet en fer singulièrement forgé, incrusté de jade en traits compliqués et un peu trop petit pour mon poignet.

Je réfléchis à sa demande. Il était interdit de voyager sans autorisation depuis la déclaration par l'Archmage d'un état d'urgence au nom de l'Empéreur. Et je n'avais aucune preuve que l'histoire du Kobbold fût vrai. Il me semblait trop fantastique qu'un Kobbold mourant, qui fuyait les démons Impériaux, fût apparu à ma porte. Mais si c'était vrai, s'il fallait réveiller le Dormeur! Je devais essayer . . .

MISE EN ROUTE

Chargement et Installation

Atari ST

Insérez le disque A (le disque programme) dans l'unité A et allumez ou remettez à zéro la machine. Après une séquence de chargement, un petit menu s'affichera avec les options:-

Nouveau Jeu: Cette option commence un nouveau jeu - suivez les instructions sur l'écran.

Continuer un Jeu: Pour continuer un jeu précédent, cliquez sur **Resume Game** et suivez les indicatifs en ce que concerne les changements de disque.

Le jeu peut être chargé de ST Desktop - cliquez deux fois sur **SGL.TOS**. Avertissement: La memoire sera tres limitée sur un 520ST: Il vaut mieux remettre la machine a zero automatiquement. **Pour installer le jeu sur un disque dur ou sur des disques à double face:** Veuillez lire le fichier **read.me** sur Disk A (le disque programme). Référez-vous à la section sous le titre **d'Ouverture de Fichier de Données** dans le manuel d'instructions pour votre ordinateur et sélectionnez soit **SHOW** pour le lire, soit **PRINT** pour l'imprimer.

Amiga

A l'indicatif **Workbench**, insérez le disque programme dans le lecteur interne **DF0:**. Les mêmes options qu'avec Atari ST s'afficheront.

Le jeu peut être chargé de l'Amiga Workbench - cliquez deux fois sur l'icône **SGL**. Avertissement (sur un A5000): Assurez-vous qu'aucun autre logiciel n'est en marche. Il est preferable de ne pas avoir attachée une unite externe.

Pour installer le jeu sur un disque dur, ouvrez une fenêtre avec Disk A et cliquez deux fois sur l'icône étiquetée **READ.ME**.

PC Compatible

Mettez en route la machine avec **MSDOS version 2.0** ou une version supérieure. Insérez le disque programme dans l'unité A et tapez **SGL**. Les mêmes options qu'avec Atari ST s'afficheront. Pour installer le jeu sur un disque dur, insérez le Disk A dans l'unité A et tapez **TYPE A:READ.ME** ou **COPY A:READ.ME PRN:** pour l'imprimer.

Pour jouer avec *Sleeping Gods Lie*

Jouer aux *Sleeping Gods Lie* est très simple: la seule chose que vous ayez à faire, c'est de vous déplacer et de faire feu. Si vous tombez sur un objet qui peut être transporté, il sera automatiquement ramassé - voir les notes sur les armes et sur l'habillement. Souvent des personnages essaieront de vous parler: faites bien attention à ce qu'ils ont à dire, car cela vous sera généralement utile. Pour voyager entre les zones, vous devez vous approcher des sorties probables à la limite de la zone de jeu en cours, même s'il sera souvent nécessaire de combattre les personnages et créatures qui surveillent ces sorties. En dehors de cela vous devez juste vaincre les agresseurs, conserver votre puissance et utiliser votre cervelle.

Mise en page

Le diagramme 1 vous montre une mise en page typique de l'écran principal du jeu et est décrit ci-dessous.

- [1] Zone de Vision:** Elle montre ce que vous voyez réellement en face de vous, et constitue ainsi la partie unique la plus importante de l'écran. Lorsque vous vous approchez de la limite de la zone de jeu en cours, les couleurs à l'écran s'éclaircissent.
- [2] Boussole:** Elle indique la direction dans laquelle vous vous dirigez.
- [3] Horloge:** Elle indique l'heure de la journée. Une heure *Tessera* correspond à 5 minutes environ de notre temps terrestre. Une journée comporte douze heures et commence à l'aube. Il y a neuf heures de jour et trois heures de nuit. En-dessous de l'horloge, la date de *Tessera* est affichée. Une année comporte 17 mois de 17 jours chacun: chaque mois s'appelle en souvenir des Anciens Dieux.

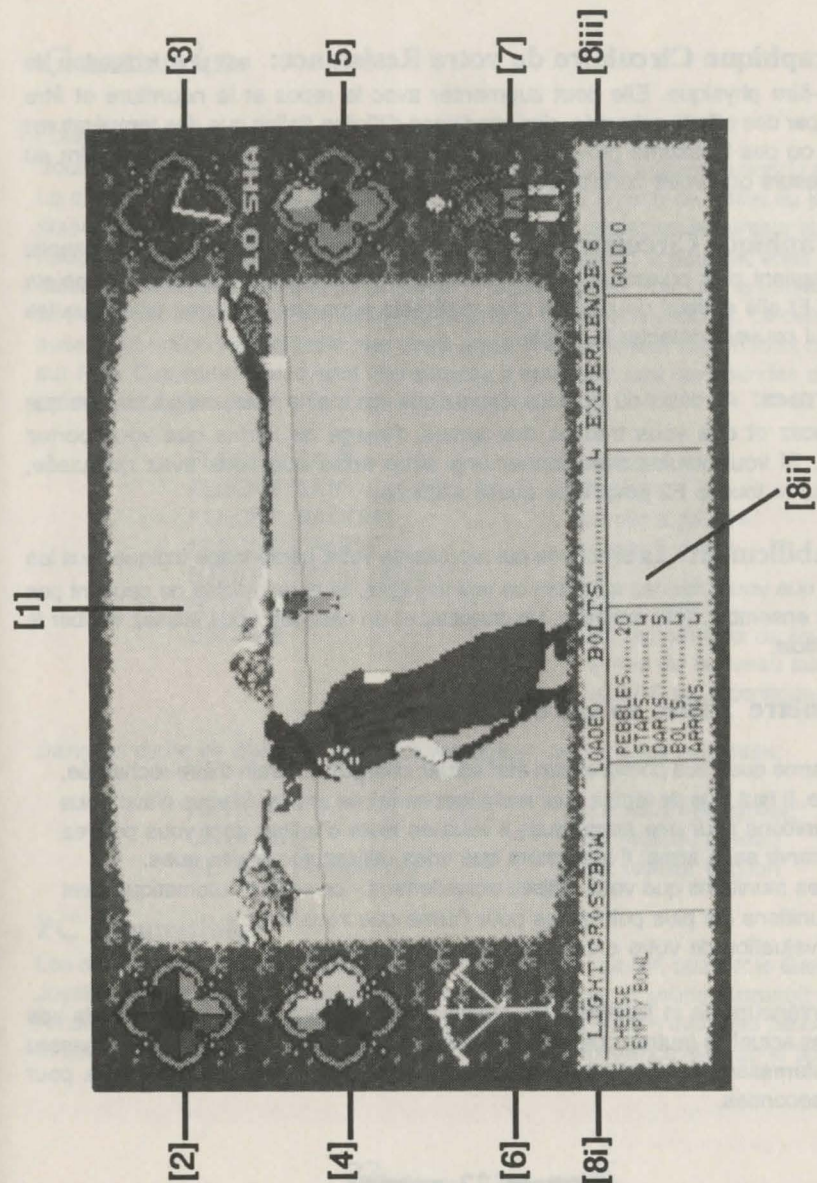


Diagramme 1
Mise en Page

[4] Graphique Circulaire de votre Resistance: est une indication de votre bien-être physique. Elle peut augmenter avec le repos et la nourriture et être amoindrie par des efforts acharnés, des conditions difficiles (telles que des températures extrêmes) ou des blessures provenant de combats. La couleur du graphique vire au rouge à mesure que votre condition se détériore.

[5] Graphique Circulaire de votre Presence Magique: Votre présence magique devient plus puissante, au fur et à mesure que vous accumulez des objets magiques. Et elle devient de plus en plus repérable pour des créatures telles que les démons qui peuvent détecter la magie.

[6] Armes: Au début du jeu vous n'aurez que vos mains nues, mais à mesure que vous avancez et que vous trouvez des armes, l'image de l'arme que vous portez s'affichera. Si vous voulez sélectionner une autre arme que vous avez ramassée, appuyez sur la touche F2 jusqu'à ce quelle s'affiche.

[7] Habillement: La silhouette qui représente votre personnage indique tous les vêtements que vous obtenez au cours de vos voyages. Si deux articles ne peuvent pas être portés ensemble, (par exemple, un chapeau et un casque), vous laissez tomber le premier article.

[8] Fenêtre Texte: La ligne du haut affiche:

[i] L'arme que vous portez et son état actuel: chargée, en train d'être rechargée, ou vide. Il faut plus de temps pour recharger certaines armes. Si vous n'avez plus de munitions pour une arme, mais il vous en reste d'autres dont vous pouvez vous servir sans arme, il s'affichera que vous utilisez vos mains nues.

[ii] Les munitions que vous utilisez actuellement - ce seront automatiquement les munitions les plus puissantes pour l'arme que vous avez.

[iii] Evaluation de votre expérience actuelle, ou score.

La partie inférieure de la fenêtre texte affiche vos munitions et un inventaire de vos possessions actuelles (autres que les vêtements et vos armes). Lorsque vous ramassez un objet intéressant, ou si quelqu'un veut vous parler, un message s'affichera pour quelques secondes.

Commandes

Atari ST et Amiga

Vous pouvez vous déplacer en utilisant la Souris, le Joystick (dans le port 1) ou le clavier. Le champ de vision de la zone de jeu correspond au champ de vision du joueur. Vous pouvez vous déplacer librement dans le paysage en déplaçant le curseur sur l'écran en haut, pour avancer, et en bas, pour reculer; pour tourner à gauche, vous déplacez le curseur à gauche et à droite pour tourner à droite (prenez note que le curseur se centre lui-même en ce qui concerne les mouvements à droite et à gauche). Le curseur indique aussi la direction vers laquelle vise votre arme. Pour faire feu, vous n'avez qu'à appuyer sur Feu. Ces commandes sont très simples à maîtriser. Les commandes du clavier se présentent comme suit:

FLECHE HAUT	Avancer
FLECHE BAS	Reculer
FLECHE GAUCHE	Tourner à gauche
FLECHE DROITE	Tourner à droite
BARRE D'ESPACEMENT	Feu
HELP	Menu à options
ESCAPE	Arrêt momentané de jeu. Pressez de nouveau sur ESCAPE pour continuer

Dans un cadre de dialogue vous pouvez utiliser les touches suivantes:

RETURN	Pour accepter l'option
UNDO [ST]	Pour rejeter l'option
DELETE [Amiga/IBM]	Pour rejeter l'option

PC Compatibles

Les mouvements peuvent être commandés, soit par le clavier, soit par le Games Adaptor Joystick IBM analogue, ou le Joystick Amstrad, soit par la souris Microsoft ou la souris Amstrad. Si vous jouez sur un Amstrad 1512 ou 1640, vous n'avez pas besoin d'installer le conducteur de souris, bien que cela n'ait pas d'importance si vous le faites.

Les commandes du clavier sont:

CLAVIER NUMERIQUE HAUT	Avancer
CLAVIER NUMERIQUE BAS	Reculer
CLAVIER NUMERIQUE GAUCHE	Turner à gauche
CLAVIER NUMERIQUE DROITE	Turner à droite
BARRE D'ESPACEMENT/RETURN	Feu
PAUSE/SCROLL LOCK	Arrêt momentané du jeu
ESCAPE	Ecran à options

Ecran à options

Pour accéder à l'écran à options, appuyer sur la touche **Help** sur votre **Atari ST** et votre **Amiga**, ou la touche **Escape** sur votre **PC Compatible**. L'écran à options vous permet de **charger** et de **sauver** l'état de votre jeu, **quitter** ou **revenir** au jeu. Vous pouvez sauver l'état de votre jeu quand vous voulez, et nous vous conseillons de le faire à intervalles réguliers si l'état de votre jeu est bon. En mode **charger** ou **sauver**, vous pouvez sélectionner les répertoires, les unités et les noms de fichier que vous voulez, en bougeant la flèche à votre sélection et en cliquant sur l'option choisie. Pour introduire les noms des répertoires et des fichiers, tapez l'information et l'introduire en appuyant sur return.

Touches Specifiques

F1	POUR DORMIR	F5	50Hz	F6	60Hz
F2/ALT	CHANGEZ D'ARME	F8	CHARGER	F9	SAUVER
F3	ALLER PLUS VITE	F10	QUITTER		
F4	POUR RALENTIR				

POUR DORMIR: Vous pouvez choisir l'option **Dormir** à n'importe quel moment pendant le jeu. Le temps passe beaucoup plus vite quand vous dormez, et votre résistance augmente. Les autres êtres en Tessler ne dorment pas quand même, et vous serez éveillé si un agresseur vous porte atteinte.

ALLER PLUS VITE: Quand vous sélectionnez l'option pour **Aller plus vite**, vous vous déplacez deux fois plus vite que d'habitude. Cependant, puisque le temps passe plus vite, tous les autres personnages vont plus vite aussi. Les aiguilles de l'horloge virent au rouge quand vous allez plus vite.

LES ROYAUMES DE TESSERA

Pour apprécier pleinement *Sleeping Gods Lie*, vous devez lire attentivement les pages précédentes et les informations ci-inclus. Nous les avons voulues brèves pour vous permettre d'aller plus rapidement au plus important: le jeu! Vous devez être toujours sur le qui-vive, et souvenez-vous qu'il vaut mieux être prudent que téméraire!

Le monde de Tessler est composé de huit Royaumes particuliers et chaque Royaume comporte jusqu'à six zones extérieures. Essayez de dresser un plan, car vous aurez souvent à retourner dans une zone déjà visitée pour résoudre un problème. Votre tâche principale sera de trouver le moyen d'aller de zone en zone et de Royaume en Royaume. Une fois arrivé dans un nouveau Royaume, vous n'avez pas le droit de retourner dans un Royaume déjà visité.

Pour ceux d'entre vous qui sont enclins aux mathématiques, le plan de la plupart des Royaumes ressemble à un cube gigantesque à quatre dimensions, aussi appelé **Tesseract**. Mais ne vous inquiétez pas, un doctorat en mathématiques n'est pas préalablement nécessaire pour réussir ce jeu. Si vous êtes impatient de savoir ce que vous pouvez rencontrer, voici une description sommaire de Tessler :

Caila et Taira

Le Duché verdoyant et tranquille de **Caila** a résisté pendant longtemps aux changements imposés par l'Archmage, mais maintenant, même ici, la population a diminué. La population se concentrait principalement dans la grande ville de **Thurin**, un des rares villes ayant une population dense en dehors de **Morav**, et c'est ici qu'habite toujours le joueur. **Taira** est un endroit beaucoup plus sauvage, et a toujours été moins peuplé. Il est surtout renommé pour l'Arbre Magique, dont les pouvoirs magiques sont partout connus.

Sylvar

Autrefois couvert de forêts denses, Sylvar a été déboisé avec beaucoup de zèle, et, de ce fait, beaucoup d'arbres ont des préjugés tenaces contre les êtres humains. Au beau milieu de la forêt se trouve la *Fontaine*, source de tout le savoir sylvestre.

Delanda

La région lacustre de Delanda était autrefois une communauté prospère de pêcheurs et de fermiers maritimes. Les eaux calmes en font un territoire idéal pour les bateliers, plusieurs d'entre eux exerçant toujours leur métier, bien que celui-ci soit devenu une tâche décourageante. Ils transportent surtout les agents de l'Archmage d'un endroit à un autre.

Les Montagnes Brumeuses de Simala

Les collines brumeuses de Simala abritent quelques unes des créatures les plus sauvages de Tessera. Cependant elles étaient autrefois populaires à l'occasion des vacances d'hiver pour les gens riches du Royaume voisin de Morav. A présent les démons des neiges y dominent solitaires, à l'exception d'apparitions occasionnelles des sœurs étranges, qui semblent considérer cette région comme la leur.

La Capitale de Morav

Les villes de Morav, capitale de Tessera, abritent la famille Impériale et prèsque un quart de toute la population. Cependant les portes restent fermées à clé et les terres entre les villes sont devenues stériles, faute de soin. Toutes les issues de ce royaume sont (supposées) fermées à l'exception de celles du Palais, qui sont si fermement gardées que seul un magicien pourrait éventuellement espérer les atteindre sans autorisation.

Les Déserts de Sunderabad

Bien avant la montée au pouvoir de l'Archmage, Sunderabad était devenu un désert, pour des raisons climatiques et à cause de la surexploitation des ressources naturelles. Néanmoins, c'est ici qu'habitent les Prêtres de Pha, dont le chef est l'Archmage lui-même. Beaucoup de gens ont recherché la quiétude en rejoignant la secte, dont les mystérieuses Pyramides, s'élevant ici et là, cachent des secrets étranges et arcanes.

Les Catacombes d'Estamane

Estamane (couramment surnommé 'Hel' par les Moravois) est un univers de froid, de brumes et de glace. La rumeur court que les morts y habitent, et il semble certainement y avoir beaucoup de preuves accréditant cette thèse. Peu de gens s'aventurent à l'air libre en dehors des catacombes, probablement à cause des Trois Parques qui, selon la rumeur, vivraient quelque part à Estamane, elles et leur imposant chaudron noir qu'elles remuent, brassant les vies d'hommes et de femmes.

Les Etats Coratiniens

A l'apogée de leur gloire, ils tenaient beaucoup de Caila et de Delanda, mais les Etats Coratiniens sont maintenant en désordre. C'est ici qu'on a besoin du Réveil pour échapper au désastre, et paradoxalement, c'est ici où se trouve le Dormeur. Pousée à bout, la Nature a fait échoué dans une grande part la tâche du Kobbold - et constitue la raison même de votre quête. Des créatures et tordues errent dans un paysage encore plus tourmenté. Qui peut savoir où finira votre quête?

LES ARMES

Pour le joueur doué d'un esprit technique, et pour les curieux, voici une liste des armes, des munitions, de l'armure et des accessoires que vous trouverez au cours du jeu. Que dieu vous donne puissance! Ce sont des armes balistiques et, au fur et à mesure que le jeu avance, vous devriez trouver de plus puissantes. Vous portez simultanément toutes les armes que vous avez ramassées, et bien que ce ne soit que l'arme la plus puissante qui s'affiche, vous pouvez sélectionner l'arme de votre choix (voir les **Touches Spécifiques**).

Table des Armes

Nom	A	B	C	D	E
Mains Nues	30	30	5	5	Non
Lance-pierre	33	60	15	10	Non
Lance-pierre Bâton	35	70	17	10	Non
Sarbacane	38	80	30	10	Non
Arbalète Légère	45	160	45	20	Non
Arc court	40	100	60	10	Non
Arbalète lourde	60	200	80	30	Non
Arc Long	50	240	70	10	Non
Bâton de feu	∞	180	90	5	100
Baguette à boule de feu	55	200	100	10	70
Bâton d'éclair	∞	250	120	20	150
Lance Dragon	75	250	130	5	120
Anneau d'anéantissement	∞	400	200	10	1000

A - Vitesse

B - Portée

C - Dommages

D - Rechargement

E - Renouvellement

Vitesse indique la vitesse du projectile (ms⁻¹), **Portée** et **Dommages** sont relatifs, **Rechargement** indique le temps nécessaire pour recharger après qu'on ait fait feu, et **Renouvellement** indique le temps nécessaire aux objets magiques pour se recharger après qu'ils aient les coups munis.

Les Munitions et Accessoires

Cailloux

Grenaille de Plomb

Plombs

Etoile

Dards

Dards empoisonnés

Carreaux

Carreaux de Feu

Flèches

Flèches de Feu

Brassard de la Force

Gantelet de Lancement précis

Ceinture de Capacité Thoracique

Poche de Renouvellement

Carquois de Renouvellement

Amulette de Canalisation

La puissance des munitions disponibles ajoutera aux dommages causés par une arme particulière.

L'Armure et Les Accessoires

Cape de Voyage

Tunique en Cuir

Chemise de Mailles

Cuirasse

Casque

Peau de Dragon

Armure Adamantine

Robe de Camouflage

Bouclier

Jambière

Gants

Chapeau

Lunettes Extra-Cool

Collier

Bandeau de Concentration

Amulette de Protection

Bracelets

Sandales Marche-sur-l'Eau

Bottes de Vitesse

CONSEILS AUX JOUEURS

Au cours du jeu, vous verrez que certaines stratégies vous seront utiles dans votre quête. Voici quelques tuyaux qui pourraient vous être utiles au début:

- [a] Lorsque vous tuez un agresseur, il laissera souvent tomber des armes et des munitions dont vous pouvez vous servir. Ceci vous aidera dans votre mission.
- [b] La souris et le joystick marchent simultanément avec les commandes du clavier. Vous verrez qu'en faisant tourner le clavier, vous serez ainsi plus libre pour vous appliquer à faire feu quand vous vous trouverez dans une situation difficile.
- [c] Essayez d'être le premier à faire feu - vous aurez généralement le temps de frapper votre agresseur avant qu'il (ou elle) vous frappe.
- [d] Ayez l'oeil à la boussole et dressez un plan. Souvenez-vous que le plan d'un *Tesseract* est singulier.
- [e] Essayez de repérer des issues naturelles - non seulement les portes - pour faciliter le passage entre les zones.
- [f] Sauvez votre jeu quand vous aurez fait du progrès - ainsi il sera plus facile de continuer si vous êtes tué!
- [g] Fouillez chaque zone pour des objets utiles - ceux qui ont une vue perçante seront récompensés.
- [h] Essayez de repérer de la nourriture naturelle pour maintenir votre résistance.

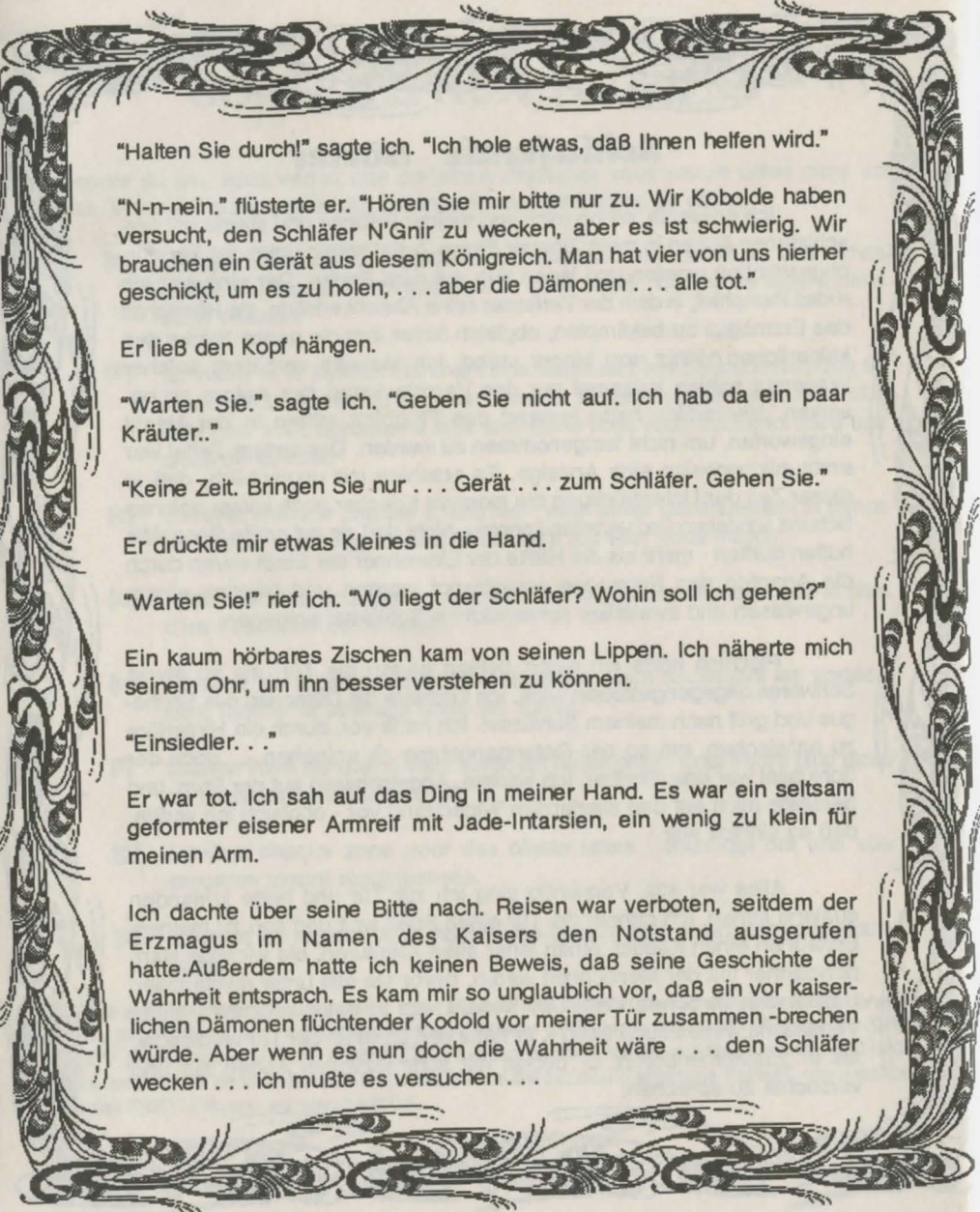
Si vous avez un modem, vous pouvez alors signaler des défauts, donner et recevoir des conseils et des suggestions, etc., en téléphonant au Tableau d'Affichage *My Little Phoney* au (0865) 773277 (du Royaume Uni), ou 44-865-773277 (International), toutes rapidités jusqu'à 2400 baud, 24 heures sur 24 heures. Si vous disposez d'un autre tableau d'affichage FoReM, envoyez tout courrier FNET à Sysop au nœud #1004.

Schlafende Götter

Ich erwachte, erhob mich von meiner Pritsche und starrte mit verschlafenen Augen in mein Zimmer. Einige Zettel waren unter der Tür durchgeschoben worden und lagen nun auf dem Boden. Der eine war ein rüdes Pamphlet, in dem der Verfasser seine Absicht erklärte, die Herrschaft des Erzmagus zu bekämpfen, obgleich hinter ihm die ganze Stärke des kaiserlichen Hofes von Morav stand. Ich lächelte verbittert; solcher Wagemut schien jedesmal nur das Verschwinden des Autors zu bewirken. Vermutlich hatte jemand das Flugblatt mitten in der Nacht eingeworfen, um nicht festgenommen zu werden. Der andere Zettel war erstaunlicherweise eine Anzeige. Es erschien mir unglücklich, daß in dieser Zeit der Unterdrückung die moraver Kriecher noch immer solchen Schund schrieben und verteilen konnten. Nicht daß sie auf große Geschäfte hoffen durften - mehr als die Hälfte der Einwohner der Stadt waren durch die Agenten des Erzmagus verschleppt worden und blickten einem ungewissen und zweifellos schrecklichen Schicksal entgegen.

Plötzlich hörte ich einen Schlag gegen die Tür, als ob etwas Schweres dagegengestoßen wäre. Ich fürchtete die Dämonen des Erzmagus und griff nach meinem Schlüssel. Ich hatte vor, durch die Hintertüre zu entweichen, um so der Gefangennahme zu entgehen -, doch der Schlüssel war unauffindbar. Ich wartete, Angstschweiß auf der Stirn, und bereitete mich auf den allerletzten Widerstand vor - obgleich ich wußte, daß es sinnlos war.

Alles war still. Vorsichtig ging ich zur Tür und hörte jemanden quälend atmen. Ich öffnete die Tür einen Spalt weit und sah zu meinem Erstaunen einen Kobold, einen jener alten Kreaturen, die wichtige Handelspartner mit der Menschheit waren, bevor sie alle unter mysteriösen Umständen verschwanden. Der Kobold war in einer sehr schlechten Verfassung, verletzt und blutig -, er hatte den Lärm an der Tür verursacht, als er zusammenbrach. Er blickte mit schmerzvollen Augen auf und versuchte zu sprechen.



"Halten Sie durch!" sagte ich. "Ich hole etwas, daß Ihnen helfen wird."

"N-n-nein." flüsterte er. "Hören Sie mir bitte nur zu. Wir Kobolde haben versucht, den Schläfer N'Gnir zu wecken, aber es ist schwierig. Wir brauchen ein Gerät aus diesem Königreich. Man hat vier von uns hierher geschickt, um es zu holen, . . . aber die Dämonen . . . alle tot."

Er ließ den Kopf hängen.

"Warten Sie." sagte ich. "Geben Sie nicht auf. Ich hab da ein paar Kräuter.."

"Keine Zeit. Bringen Sie nur . . . Gerät . . . zum Schläfer. Gehen Sie."

Er drückte mir etwas Kleines in die Hand.

"Warten Sie!" rief ich. "Wo liegt der Schläfer? Wohin soll ich gehen?"

Ein kaum hörbares Zischen kam von seinen Lippen. Ich näherte mich seinem Ohr, um ihn besser verstehen zu können.

"Einsiedler. . ."

Er war tot. Ich sah auf das Ding in meiner Hand. Es war ein seltsam geformter eisener Armreif mit Jade-Intarsien, ein wenig zu klein für meinen Arm.

Ich dachte über seine Bitte nach. Reisen war verboten, seitdem der Erzmagus im Namen des Kaisers den Notstand ausgerufen hatte. Außerdem hatte ich keinen Beweis, daß seine Geschichte der Wahrheit entsprach. Es kam mir so unglaublich vor, daß ein vor kaiserlichen Dämonen flüchtender Kodold vor meiner Tür zusammen -brechen würde. Aber wenn es nun doch die Wahrheit wäre . . . den Schläfer wecken . . . ich mußte es versuchen . . .

JETZT GEHT'S LOS

Laden und Installieren

Atari ST

Schieben Sie die Diskette A (die Programmdiskette) in das Laufwerk A und schalten Sie den Computer ein bzw. drücken Sie den Resetschalter. Nach dem Sie das Buch gelesen haben, erscheint ein Menü mit der Auswahl **Neues Spiel** und **Spielstand Laden**.

Neues Spiel: Mit dieser Wahl beginnt ein neues Spiel, das es Ihnen ermöglicht, Ihre Figur zu bestimmen. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Spielstand Laden: Um ein früheres Spiel fortzusetzen, klicken Sie Resume Game an, und achten Sie auf die Mahnungen zum Wechseln der Disketten.

Sie können das Spiel von einem ST DESKTOP aus laden - klicken Sie zweimal SGL.TOS an. Achtung: Der Speicher eines 520ST ist sehr begrenzt: Sie sollten deshalb auto-boot benutzen. **Installieren des Spiels auf eine Harddisk oder eine zweiseitige Diskette:** Um Ihr Spiel auf eine Harddisk oder eine zweiseitige Diskette zu installieren, lesen Sie bitte den unter **read.me** gespeicherten Text auf der Diskette A (der Programmdiskette). Wählen Sie **SHOW** an, wenn Sie es lesen wollen oder **PRINT**, wenn Sie einen Ausdruck haben wollen.

Amiga

Nach Aufforderung der **Workbench** schieben Sie die Programmdiskette in das Laufwerk **DFO**: Sie erhalten dann das gleiche Auswahlmenü wie beim **Atari ST**. Sie können das Spiel von einer Amiga Workbench aus laden - klicken Sie zweimal rasch hintereinander auf **SGL**. Achtung: Bei einem Amiga 500 achten Sie bitte darauf, daß keine andere Software läuft. Schließen Sie kein zusätzliches Laufwerk an. Um das Spiel auf eine Harddisk zu installieren, öffnen Sie das Fenster der Diskette A, und klicken Sie zweimal rasch hintereinander die Zeile **READ.ME** an.

PC Kompatibel:

Laden Sie den Computer mit der **MSDOS Version 2.0** oder einer größeren Version. Schieben Sie die Programmdiskette in das Laufwerk A und tippen Sie **SGL** ein. Sie erhalten das gleiche Auswahlmü wie beim **Atari ST**. Um das Spiel auf eine Harddisk zu installieren, schieben Sie Diskette A in das Laufwerk A und tippen: **TYPE A: READ.ME**. Wollen Sie einen Ausdruck, tippen Sie: **COPY A:READ.ME PRN:**.

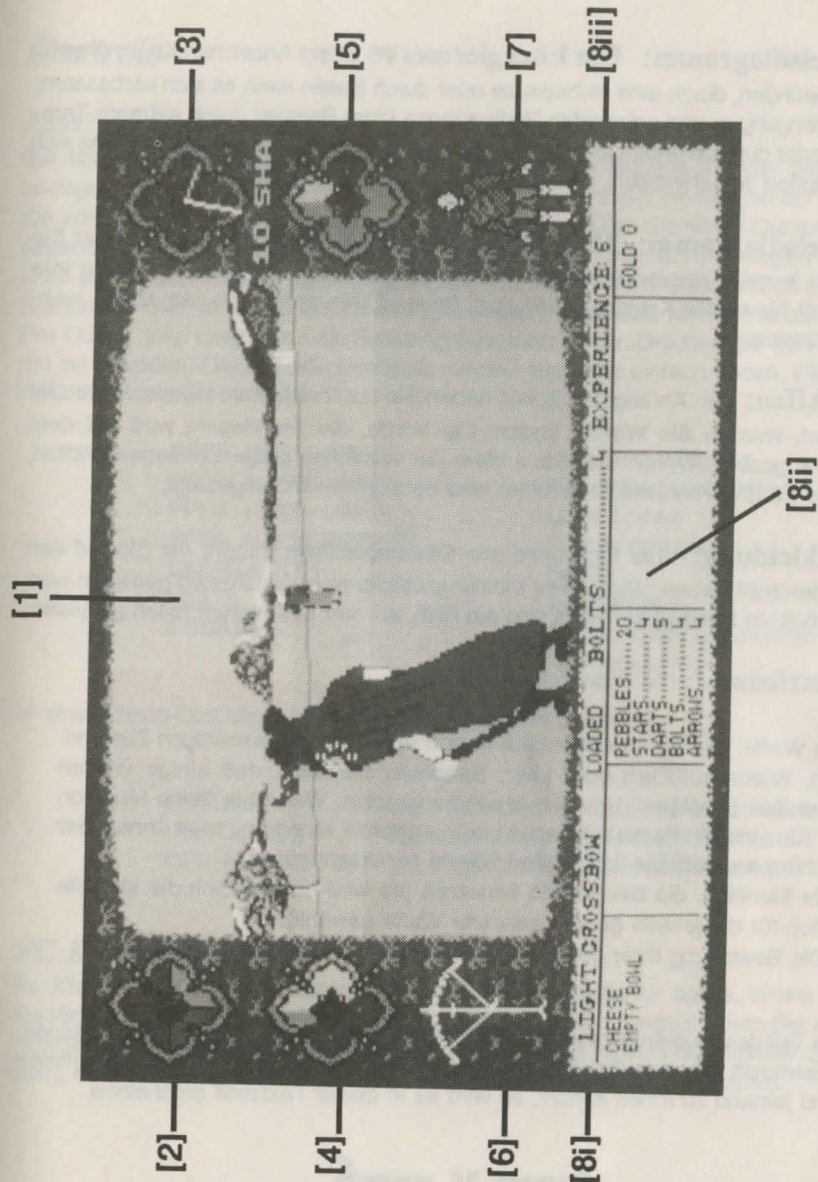
Spielanleitung

Das Spiel *Schlafende Götter* ist sehr einfach, alles kann durch Bewegung und durch Schieben erreicht werden. Gehen Sie über ein tragbares Objekt hinweg, wird es automatisch aufgegriffen - (beachten Sie dazu die Hinweise bei 'Waffen' und 'Bekleidung'). Manchmal werden die Figuren versuchen, mit Ihnen zu sprechen: achten Sie genau auf ihre Worte, sie könnten Ihnen nützlich sein. Um sich in den Landschaften von *Tessera* zu bewegen, nähern Sie sich wahrscheinlichen Ausgängen am Rand des momentanen Spielfeldes. Es wird allerdings oft notwendig sein, mit den Figuren und Kreaturen zu kämpfen, die die Ausgang bewachen. Abgesehen davon hängt alles davon ab, wie Sie die Angreifer schlagen, Ihren Verstand gebrauchen und Sie mit Ihren Kräften haushalten.

Bildschirm Layout

Auf der folgenden Seite ist ein typischer Bildschirm während des Spieles dargestellt, der im folgenden beschrieben wird:

- [1] **Sichtfeld:** Es zeigt Ihnen, was Sie vor sich sehen und nimmt deshalb den wichtigsten Teil des Bildschirmes ein. Wenn Sie den Rand des Spielfeldes erreichen, werden die Farben auf dem Monitor heller.
- [2] **Kompaß:** Er zeigt Ihnen die Richtung an, in die Sie schauen.
- [3] **Uhr:** Sie zeigt Ihnen die Tageszeit. Eine tesseranische Stunde entspricht ungefähr 5 Minuten unserer Zeit. Der Tag verteilt sich auf 12 Stunden; 9 Stunden davon sind Tag und 3 Stunden Nacht. Er beginnt mit dem Sonnenaufgang. Unter der Uhr sehen Sie das tesseranische Datum. Das Jahr teilt sich auf in 17 Monate von je 17 Tagen. Jeder Monat wird nach einem der alten Göttern benannt.



Bildschirm Layout

[4] **Kreisdiagramm: Die Energiereserve** ist ein Anzeichen für Ihr physisches Wohlbefinden, durch eine Ruhepause oder durch Essen kann es sich verbessern; durch Anstrengungen und schwierige Bedingungen (zum Beispiel durch extreme Temperaturen) oder durch Wunden in einer Schlacht kann es sich verschlechtern. Wenn sich Ihre Konstitution verschlechtert, wird die Farbe des Kreisdiagramms rot.

[5] **Kreisdiagramm: Ihre Magische Ausstrahlung:** Je mächtiger Sie werden und je mehr magische Objekte Sie sammeln, desto offensichtlicher wird Ihre Anwesenheit für solche Kreaturen wie zum Beispiel Dämonen sein, die Magie wahrnehmen können.

[6] **Waffen:** Am Anfang des Spiels haben Sie nur Ihre bloßen Hände. Wenn Sie weitergehen, werden Sie Waffen finden. Die Waffe, die Sie tragen, wird auf dem Bildschirm angezeigt. Wollen Sie eine andere der von Ihnen aufgenommenen Waffen, drücken Sie F2. Die Auswahl der Waffen wird dann graphisch angezeigt.

[7] **Bekleidung:** Ihre Figur wird alle Kleidungsstücke tragen, die Sie auf den Reisen gesammelt haben. Wenn zwei Kleidungsstücke nicht gleichzeitig getragen werden können (zum Beispiel ein Helm und ein Hut), so wird das erstere fallen gelassen.

[8] **Textfenster:** Die erste Zeile zeigt:

[i] die Waffe, die Sie im Augenblick tragen und ihren gegenwärtigen Zustand: Laden, Wiederaufladen oder Leer. Beachten Sie bitte, daß einige Waffen längere Zeit benötigen, um sich wiederaufzuladen. Wenn Sie keine Munition mehr für eine Waffe haben, aber noch werfbare Munition, zeigt Ihnen der Bildschirm an, daß Sie Ihre bloßen Hände benutzen müssen.

[ii] die Munition, die Sie gerade benutzen (es wird automatisch die stärkste Munition für die jeweils gerade benutzte Waffe gewählt).

[iii] Die Bewertung Ihrer gegenwärtigen Erfahrung bzw. der Spielstand.

Der untere Teil des Textfensters zeigt Ihre Munition an sowie die Liste der Gegenstände, die Sie gesammelt haben (außer Kleidung und Waffen). Wenn Sie ein Objekt aufnehmen oder irgend jemand zu Ihnen spricht, so wird es in dieser Textzeile erscheinen.

Controls

Atari ST und Amiga

Sie können sich mittels der Maus, des Joysticks (in Buchse 1) oder der Tastatur bewegen. Die Sicht auf das Spielfeld entspricht der Sicht aus den Augen der Spielfigur. Sie können sich frei durch die Landschaft bewegen, indem Sie einen Cursor über den Bildschirm nach oben oder nach unten, (vorwärts oder rückwärts) bewegen oder nach links oder nach rechts, um sich entsprechend nach links oder rechts zu drehen. [Vergessen Sie nicht, daß der Cursor von selbst wieder zum Mittelpunkt zurückkehrt]. Der Cursor zeigt Ihnen auch die Schußrichtung Ihrer Waffe. Drücken Sie die Feuertaste, um zu schießen. Diese Kontrollmethode werden Sie ganz einfach finden. Die Tastatur Controls sind also wie folgt:

PFEIL NACH OBEN	Vorwärtsbewegung
PFEIL NACH UNTEN	Rückwärtsbewegung
PFEIL NACH LINKS	Links drehen
PFEIL NACH RECHTS	Rechts drehen
LEERTASTE	Feuer
HELP	Auswahlmenü
ESCAPE	Pause: erneutes Drücken für Pausenende

In einer Dialog-Box können Sie mit den folgenden Tasten:

RETURN	die angebotene Möglichkeit akzeptieren
UNDO [Atari]	die angebotene Möglichkeit ablehnen.
DEL [Amiga&PC]	die angebotene Möglichkeit ablehnen.

PC Kompatibel

Sie können sich mittels Tastatur, einem analogen Joysticks für Spiele, einem Amstrad-Joystick, einer Microsoft Maus oder einer Amstrad Maus bewegen. Wenn Sie auf einem Amstrad 1512 oder einem 1640 spielen, brauchen Sie keinen Maustreiber zu installieren; es ist allerdings auch nicht von Nachteile, wenn Sie ihn installieren.

Die Tasten auf der Tastatur sind wie folgt belegt:

PFEILTASTEN NACH OBEN	Vorwärtsbewegung
PFEILTASTEN NACH UNTEN	Rückwärtsbewegung
PFEILTASTEN NACH LINKS	Links drehen
PFEILTASTEN NACH RECHTS	Rechts drehen
LEERTASTE/ENTER	Feuer
PAUSE/SCROLL LOCK	Spielpause
ESCAPE	Auswahlmenü

Auswahlmenü

Drücken Sie die Helptaste auf Ihrem Atari ST/Amiga, oder die Escapetaste auf Ihrem PC Kompatibel, um das Auswahlmenü zu erhalten.

Das Auswahlmenü ermöglicht Ihnen, Ihr Spiel zu jeder Zeit zu laden und zu sichern, aus dem Spiel auszusteigen und die Tastatur neu zu belegen. Sie können Ihr Spiel zu jeder Zeit sichern, und wir empfehlen, daß Sie es regelmäßig machen, wenn Sie erfolgreich spielen wollen. Mit dem Lad- oder Speichernmodus, können Sie die gewünschten Directories, Laufwerke oder Dateinamen auswählen, indem Sie den Cursor bewegen, um Ihre Auswahl zu zeigen, und den entsprechenden Teil des Schirmes anklicken. Wenn Sie ein Directory oder einen Dateinamen eintragen möchten, tippen Sie die Information ein und bestätigen sie mit der Return Taste.

Tasten

F1	SCHLAFEN	F2/ALT	NIMM EINE
F3	SCHNELLER		ANDERE WAFFE
F4	LANGSMER	F5	50Hz
F6	60Hz	F8	LADEN
F9	SICHERN	F10	BEENDEN

SCHLAFEN: Sie können jederzeit während des Spielverlaufs **Schlafen** anwählen. Im Schlaf erneuert sich verbrauchte Kraft, und die Zeit vergeht schneller. Das übrige Tesserera schläft jedoch nicht. Sie werden geweckt, falls Sie angegriffen werden.

SCHNELLER: Mit der Speed Up Möglichkeit, kommen Sie doppelt so schnell vorwärts. Da die Zeit aber auch schneller vergeht, kommen die anderen auch schneller vorwärts. Im Speed Up Modus färben sich die Uhrzeiger rot.

KÖNIGREICHE

ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN

Lesen Sie bitte die vorhergehenden Spaß und die beigelegten Flugblätter, so wird **Schlafende Götter** am meisten Spaß machen. Diese Blätter haben wir absichtlich kurz gehalten - dann können Sie mit dem Allerwichtigsten beginnen - dem Spielen! Halten Sie Augen und Ohren zu jeder Zeit offen und vergessen Sie nicht - besser vorsichtig als voreilig.

Die Welt **Tesserera** besteht aus acht verschiedenen Königreichen, wovon jedes Königreich bis zu sechs verschiedene Landschaften enthält. Versuchen Sie eine Landkarte anzufertigen, denn Sie werden oft zu einer früheren Landschaft zurückkehren müssen, um ein Problem zu lösen. Vor allem müssen Sie sich ausdenken, wie Sie von Landschaft zu Landschaft und von Königreich zu Königreich kommen. Betreten Sie ein neues Königreich, so ist es Ihnen nicht mehr gestattet, in das alte zurückzugehen. Wenn Sie mathematisch begabt sind, so werden Sie feststellen, daß die meisten Landkarten einen vierdimensionalen Hyperwürfel, oder auch Tesseract, bilden. Aber fürchten Sie sich nicht; Sie benötigen keinen Doktor der Mathematik, um in diesem Spiel Erfolg zu haben. Falls Sie es kaum abwarten können, hier folgt eine kurze Beschreibung von **Tesserera**.

Caila und Taira

Das ruhige grüne Herzogtum **Caila** blieb lange unberührt von den Veränderungen des Erzmagus, aber jetzt wird auch hier die Bevölkerung unterdrückt. Das am dichtesten besiedelte Gebiet war die Stadt Thurin, eine der wenigen Städte außerhalb von Morav, und diese Stadt ist immer noch die Heimat des Spielers. **Taira** ist ein verwilderter Ort, und war schon immer dünn besiedelt. Er ist hauptsächlich durch den magischen Baum, dessen Zauberkraft berühmt wurde, bekannt.

Sylvar

Einst ein dicht bewaldetes Gebiet, ist Sylvar durch übereifriges Abholzen stark gelichtet worden, mit dem Ergebnis, daß viele Bäume gegen die menschliche Zivilisation eigenständig sind. Tief in den Wäldern versteckt liegt ein Brunnen, die Quelle der Baum-Intelligenz.

Delanda

Die Seeländer von Delanda waren einmal die Heimat einer lebendigen Gemeinde von Fischern. Die stillen der Gewässer machten es zu einem idealen Gebiet für Fährleute. Einige von Ihnen betreiben immer noch ihr Geschäft - obgleich es eine entmutigende Aufgabe geworden ist. Meistens bringen sie die Agenten des Erzmagus von Ufer zu Ufer

Die nebelumhüllten Berge von Simala

Die im Nebel versunkenen Berge von Simala sind die Heimat von einigen der bizarrsten und wildesten Kreaturen Tesseras, aber in alten Zeiten waren sie ein begehrter Ferienort der reichen Leute von Morav. Jetzt haben die Schneedämonen die Macht, nur daß man von Zeit zu Zeit die Unheimlichen Schwestern sieht - die die Gegend zur ihrer neuen Heimat gemacht haben.

Die Hauptstadt Morav

Morav, die Hauptstadt Tesseras, ist Heimat der kaiserlichen Familie und fast eines Viertels der ganzen menschlichen Bevölkerung. Die Türen bleiben jedoch verschlossen, und die Gebiete zwischen den Städten sind durch Nachlässigkeit verödet. Alle Level-Ausgänge sind (vermutlich) geschlossen worden, bis auf diejenigen des Palastes. Diese sind aber so streng bewacht, daß nur ein Zauberer hoffen könnte, sie ohne Passierlaubnis zu erreichen.

Die Wüsten von Sunderabad

Lange Zeit bevor der Erzmagus an die Macht kam, war Sunderabad durch Klimaveränderungen und extreme Ausbeutung der Naturschätze in eine Wüste verwandelt worden. Sie ist die Heimat der Priester von Pha, deren Oberpriester der Erzmagus selbst ist. Viele Menschen haben ihren Frieden gesucht, indem sie der Sekte beitraten, deren geheimnisvolle Pyramiden sich über die Landschaft verstreuen und seltsame, obskure Geheimnisse verbergen.

Die Katakomben von Estamane

Estamane ist gewissermaßen das genaue Gegenteil von Sunderabad (Die Moraver nennen es 'Hel'). Es ist ein kalter Ort, voller Nebel und Eis. Gerüchte behaupten, daß hier die Toten weilen, und sicherlich gibt es einige Fakten, die diese Meinung unterstützen.

Wenige Leute kommen aus den Katakomben an das Tageslicht, vermutlich weil man sagt, daß irgendwo in Estamane die drei Parzen leben, die in ihrem großen schwarzen Kessel die Leben der Frauen und Männer zusammen brauen.

Die Staaten von Coratinia

In ihrer Blütezeit ähnelten die Staaten von Coratinia einem Mittelding aus Caila und Delanda, doch herrscht hier jetzt das Chaos. Wachbleihen ist hier absolute Notwendigkeit - durch ein grausames Schicksal ist dies auch der Ort, wo der Schläfer liegt. Die Antwort der Natur auf die Überwindung der natürlichen Grenzen ist der Hauptgrund für das Scheitern der Kobolde - und ebenso Ursache für die Suche. Seltsame Gestalten ziehen durch eine seltsame Landschaft. Wer weiß, wo Ihre Suche enden wird?

WAFFEN

Den technisch gesinnten Spielern und den Neugierigen stellen wir hier eine Liste der Waffen, Munition, Rüstung und Zubehör zur Verfügung, die Sie während des Spiel gut gebrauchen können. Möge Gott mit Ihnen sein!

Dies sind schußwaffen, und mächtigere Waffen werden im Laufe des Spiels erhältlich. Sie tragen immer alle der von Ihnen aufgenommenen Waffen bei sich, doch nur die stärkste Waffe wird automatisch angezeigt. So können jedoch die Waffe auswählen, die Ihnen am meisten zusagt.

Name	A	B	C	D	E
Bloße Hände	30	30	5	5	Nein
Schleuder	33	60	15	10	Nein
Stabschleuder	35	70	17	10	Nein
Blasrohr	38	80	10	10	Nein
Leichte Armbrust	45	160	25	20	Nein
Kurzbogen	40	100	20	10	Nein
Schwere Armbrust	60	200	50	30	Nein
Langbogen	50	240	30	10	Nein
Flammenstock	∞	180	50	5	100
Feuerkugelstab	55	200	60	10	70
Blitzstab	∞	250	90	20	150
Drachenspeer	75	250	100	5	120
Ring der totalen Vernichtung	∞	400	150	10	1000

A - Geschwindigkeit
C - Beschädigung
E - Erneuerung

B - Reichweite
D - Wiederaufladung

Geschwindigkeit heißt Geschwindigkeit des Projektils ($m s^{-1}$). **Reichweite** und **Beschädigung** sind relativ. **Wiederaufladung** heißt die Zeit, die man benötigt, um nach einem Schuß wieder feuern zu können. **Erneuerung** bedeutet die Zeit, die die Zauberobjekte brauchen, nachdem man die angegebene Zahl der Schüsse verbraucht hat.

SPIELTIPS

Während Sie *Schlafende Götter* spielen, werden Sie feststellen daß einige Taktiken ihnen bei Ihrer Suche zugute kommen werden. Hier nun ein paar Tips:

- [a] Wenn Sie Angreifer töten, lassen diese oft Waffen und Munition fallen, die Sie benutzen können. Diese helfen Ihnen in Ihrer Suche.
- [b] Die Maus und der Joystick funktionieren gleichzeitig mit der Tastatur. Wenn Sie sich mit Hilfe der Tastatur bewegen bzw. drehen, können Sie in Notsituationen besser schießen.
- [c] Versuchen Sie, als erster anzugreifen - normalerweise braucht der Angegriffene etwas Zeit, um zu reagieren.
- [d] Achten Sie gut auf Ihren Kompaß und fertigen Sie eine Landkarte an. Vergessen Sie nicht, daß ein Tesseract besondere Schwierigkeiten beim Kartenmachen bereitet.
- [e] Achten Sie auf natürliche Spuren von Torbögen - nicht nur auf Tore.
- [f] Sichern Sie das Spiel von Zeit zu Zeit, wenn Sie Fortschritte machen. Es macht das Leben viel leichter, falls Sie getötet werden!
- [g] Durchsuchen Sie jedes Gebiet nach nützlichen Objekten. Spieler mit scharfen Augen werden belohnt.
- [h] Suchen Sie nach natürlichem Essen, um sich zu stärken.

Falls Sie ein Modem besitzen, können Sie Tips, aber auch Probleme (bugs) an die Bulletin Board **My Little Phoney** weitergeben. In England, ist dieses Bulletin Board unter der Telephonnummer - (0865) 773277, international unter der Telephonnummer 44 865 773277 zu erreichen (gilt für alle Geschwindigkeiten bis 2.400 baud), rund um die Uhr. Falls Sie in Kontakt mit einer anderen FoReM bulletin board stehen, schicken Sie Ihre FNET-Mail an Sysop über #1004.

