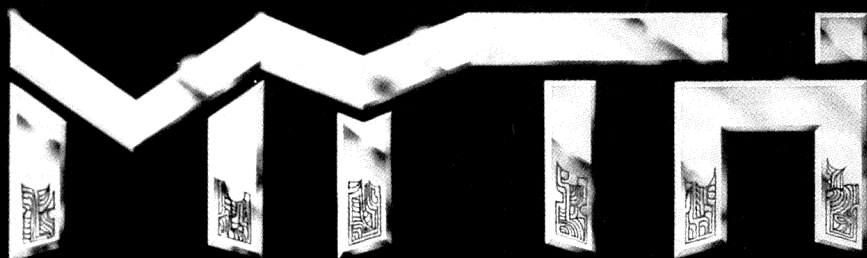


S Y S T E M 3 S O F T W A R E



HISTORY IN THE MAKING

INSTRUCTION MANUAL FOR AMIGA COMPUTERS
FRANÇAIS DEUTSCH ITALIANO

MYTH-AN INTRODUCTION

In an age not remembered by men, the forces that governed all life met in a council to decide the fate of their respective creations. These beings are only known to us as the Pagan ones and play no part in our lives today, but aeons ago no man was free of the attention of these malignant spirits. His life was governed and manipulated according to their whims and his death, usually prematurely, was but entertainment to them.

A handful of these Pagan spirits did however take a genuine interest in Mankind's affairs and actually aided him on his tortuous journey into the light of civilisation. These wise spirits divided the races of men between them and applied their influences to the development of several great peoples.

The seven races of Man rarely encountered each other in those golden times, their respective cultures flourished within their own borders and their numbers were small. The story of Man would have been very different had things remained in this blissful state, but it was not to be.

The Seven Spirits of Wisdom kept their Earthly dominion a secret from the other more malignant forces that roamed the universe, these others delighted in destruction, hurling Suns together, smashing planets and tearing huge holes in the fabric of creation.

One of these terrible spirits was known as Dameron the Lord of all that is darkness. This evil creature lurked in a part of the universe where no stars shone, his brooding thoughts spread inky blackness outwards to enshroud the minds of lesser beings. This malignant horror gathered the other spirits around him, even six of the Seven Wise Ones converged on his black realm to pay homage to his ever increasing power.

The weaker spirits became bound to Dameron their heads forming a hideous crown from which poured a fiery retribution for those that would not succumb to his influence. The six remained in council with Dameron for many hundreds of years, slowly falling into evil thoughts and deeds. Whilst they converged with their new master, their peoples on Earth multiplied and expanded, civilisations

clashed, wars broke out and the one remaining Wise Spirit gathered his own people on an island to protect them from the bloodshed abroad.

The Six returned after 1000 years, they found their peoples in conflict and were amused. It was decided to pit each race against the other in a fight to the death that would last generations.

The one Wise Spirit gathered his high priests at the standing stones of their land and showed them a vision of the wars abroad. The priests wailed in dismay as an image of Dameron appeared to them. "What can save us?" they cried to the skies.

A shimmering light appeared at the centre of the stone temple and within it they could see the figure of a man. A disembodied voice shouted "Behold Ankalagan, the Spirit Hunter, not yet born but soon to be amongst you. Slayer of Dameron and all unholy spirits, liberator if mankind. His quest is already written in the stars!"

As the voice faded away three stars converged to form the belt of a warrior, others took the shape of a sword in his hand and their light caused the great stones to glow.

A legend was born..

LOADING INSTRUCTIONS

Important:- Always switch off your machine for at least thirty seconds prior to loading this game. Not observing this rule will make you vulnerable to virus infection.

- A Switch on the computer.
- B Insert game disk 1 in the disk drive.
- C The program will then automatically run from the disk.
- D Every so often during the game the screen will display a message prompting you when to insert disk 2 etc.

CUSTOMER SUPPORT

If you have any problems consult the user handbook that accompanied your computer or consult you software dealer for advice. In case of continued difficulty and if you have checked all your hardware for possible faults, may we suggest that you return the game to the place of purchase.

If you get stuck on a particular level and need some hints and tips please contact System 3 at the telephone number below:

CUSTOMER ENQUIRIES & TECHNICAL SUPPORT

Please ensure you send in your Warranty Card to entitle you to Technical Support

Phone (081) 864 8212

System 3 Arcade Software Ltd
18 Peterborough Road
Harrow, Middlesex HA1 2BQ

Copyright © 1992
System 3 Arcade Software Ltd



WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft, 071-240-6756.

KEYBOARD CONTROLS

Greater Than/ Less
Than (on. and,)

Cycle through icons in windows or left and right cursors

Space Bar

Select weapon to use from the middle window.

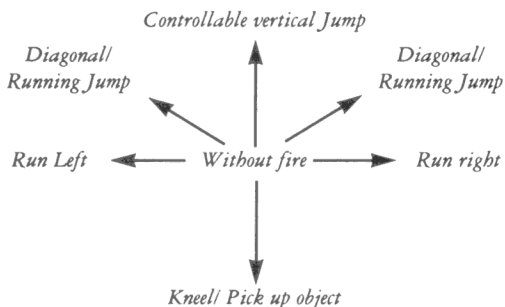
Press at beginning of each level to continue with weapon.

P

Pause the game.

JOYSTICK CONTROLS

Basic movements



Fighting Movements

All fighting moves are actioned by holding down the Fire Button.

DOWN KICK
LEFT/ RIGHT PUNCH

Sword Torch

Facing left

LEFT	STAB
RIGHT	BACK SLASH
DIAGONAL	LEFT NECK SLASH

Facing right:

RIGHT	STAB
LEFT	BACK SLASH
DIAGONAL RIGHT	NECK SLASH

Fireballs, Trident, Medusa 's Head, Daggers

Left/ Right to fire left/ right

Shield

LEFT	DEFEND
DOWN	KICK

Axe

LEFT/ RIGHT	CHOP
DOWN	CHOP UPWARDS

Note:- At certain stages in the game it will be necessary to have previously selected the weapon you want to use next in the status area. This then allows you to press the SPACE BAR when you need to use that weapon in a split second at certain stages in the game.

GENERAL TIPS

The first aspects of the game you should master are the Joystick controls. The highly interactive nature of the game is required because of some of the complex moves the main character has to perform. A high level of competence at the controls will enhance your game play CONSIDERABLY.

Because of the adventure elements, our second suggestion is that you should get into the habit of RECORDING what happens on each screen. This will enable you to obtain HIGHER SCORES with repeated play.

The last point is, NEVER TAKE ANYTHING FOR GRANTED, some things are not as they appear. Be curious and nosey, examine everything.

STATUS AREA DEFINITION

SCORE	COLLECTED ITEMS	ENERGY	LIVES
-------	-----------------	--------	-------

SCORE

Current Score

ITEMS

Shows what items have collected,(The "Greater Than" and "Less Than" keys or Left/ Right Cursors cycle through them) .Space bar selects item in middle window to use.

ENERGY

Shows your energy as beads which change colour as it is drained. Resets to maximum once life if lost and game restarted.

LIVES

Appear in number form (up to nine)

In the spirit of all adventures...WE HAVE NOT TOLD YOU THE WHOLE STORY....

PLAYING GUIDE TO LEVEL ONE

If you are experiencing any difficulty on getting into the style of play needed in this game the following details outline all the puzzles and objects you encounter in the first level and should help you master the rest of the game.

- 1 Kill harpies (small green flying dragons) throughout the game which drop EXTRA ENERGY and valuable FIREBALLS.
- 2 Use fireballs to kill skeletons until one of them drops a SWORD.
- 3 Use sword with various moves shown in "JOYSTICK CONTROLS" to fight your way deeper into the game. CUT DOWN HANGING SKELETON.
- 4 Make your way down to the bottom of the cavern where the now freed skeleton has to be killed and his skull must fall into flames.
- 5 A DEMON then rises from the flames and can only be destroyed with FIREBALLS.

6 Pick up demon's TRIDENT for use later in the game. Note:- The trident is only ONE SHOT so care must be taken to use it wisely.

7 Make your way to the top right in the cavern where you will be confronted by the CHIMERA (a three headed demon). This can only be killed by using the TRIDENT and it is advisable that the trident is already selected just before you confront the CHIMERA.

8 Continue your adventure by slaying enemies with the sword until you reach the feminine NYMPH. Approach her ONLY when she beckons or when her hand is flat. Be very cautious and once close enough, KNEEL down, this changes the nymph into an extra energy bead, vital for later stages of the game.

Note:- When she holds her hand up in front of you, move back again until she beckoned you to try again and move in.

9 On reaching the ACHILLES statue, attack the HEEL with either fireballs or sword and this will eventually cause ACHILLES to crumble, leaving only his SHIELD which, when picked up, allows you to run past all remaining enemies at this particular stage.

10 At this stage of the level, extra care must be taken with the joystick controls. Once these are mastered gameplay should become easier. MEDUSA is around here and her EYE BOLTS are lethal and will turn you to stone. Make sure you have selected the SHIELD prior to running into Medusa and then use it carefully to deflect her eye bolts as you make your way across the platforms to stand alongside her.

Note:- The shield must be RAISED to deflect her shots, not just held.

11 When she looks away, quickly select SWORD and attack her neck.

12 Pick up the MEDUSA HEAD to use in your final confrontation on this level. The huge three headed HYDRA stands between you and level two. Use MEDUSA'S HEAD in conjunction with the FIRE BUTTON and attack each HYDRA head individually.

On destroying the HYDRA, level one is complete and you should now be capable of confidently tackling the ever increasing hazards that will now greet your every turn throughout the rest of the game.

GOOD LUCK....

....YOU'RE GOING TO NEED IT.

MYTH(OS) – EINE EINFÜHRUNG IN DAS SPIEL

Vor Urzeiten hielten die Kräfte, die damals alles Leben regierten, einen Rat ab, um über das Schicksal ihrer jeweiligen Schöpfungen zu bestimmen. Diese Wesen sind uns nur als heidnische Geschöpfe bekannt und spielen keine Rolle in unserem Leben. Vor Äonen von Jahren jedoch waren die Menschen nicht vor der Zudringlichkeit dieser bösartigen Geister sicher. Ihr Leben wurde von den Launen dieser Wesen regiert, und ein gewöhnlich früher Tod diente ihnen zum Vergnügen.

Eine Handvoll dieser heidnischen Geister interessierte sich jedoch aufrichtig für die Angelegenheiten der Menschheit und half ihr auf ihrem schwierigen Weg ins Licht der Zivilisation. Diese weisen Geister teilten die Menschenrassen unter sich auf und setzten ihren Einfluß für die Entwicklung verschiedener großer Völker ein.

In diesen goldenen Tagen trafen die sieben Menschenrassen nur selten aufeinander, ihre jeweiligen Kulturen gediehen innerhalb ihrer eigenen Grenzen, und ihre Bevölkerungszahl war nur gering. Hätte dieser paradiesische Zustand andauert, wäre die Geschichte der Menschheit ganz anders verlaufen, aber es hat nicht sollen sein.

Die sieben Geister der Weisheit hielten ihre Herrschaft über die Erde vor den im Universum umherstreifenden bösartigen Kräften geheim, da diese sich mit Zerstörung vergnügten, indem sie Sonnen aufeinanderprallen ließen, Planeten zertrümmerten und große Löcher in das Gewebe der Schöpfung rissen.

Einer dieser schrecklichen Geister war Dameron, der Herr aller Dunkelheit. Dieses dem Bösen verschriebene Wesen hielt sich in jenen Teilen des Universums auf, in denen keine Sterne schienen. Seine finsternen Gedanken verbreiteten eine tiefe Schwärze, die sich um die Gedanken schwächerer Wesen legte. Diese Verkörperung des Bösen zog andere Geister an. Selbst sechs der sieben Weisen begaben sich in sein schwarzes Reich, um seiner immer größeren Macht ihre Ehrerbietung zu erweisen.

Die schwächeren Geister wurden total von Dameron abhängig, und ihre Häupter bildeten eine gräßliche Krone, aus der sich eine

feuerglühende Vergeltung auf jene ergoß, die sich seinem Einfluß nicht beugten. Die sechs Weisen hielten viele hundert Jahre lang Rat mit Dameron und verfielen dabei allmählich in böse Gedanken und Taten. Während sie sich so immer weiter an ihren Meister annäherten, vermehrten sich ihre Völker auf Erden und dehnten ihren Siedlungsraum aus. Zivilisationen trafen so aufeinander, Kriege brachen aus, und der letzte noch verbliebene weise Geist versammelte sein Volk auf einer Insel, um es vor dem Blutvergießen in anderen Landen zu schützen.

Nach:- 1000 Jahren kehrten die sechs Weisen zurück, sahen ihre Völker in Kämpfen miteinander verwickelt und fanden Gefallen daran. Man kam überein, alle Rassen in einen Kampf auf Leben und Tod zu verwickeln, der Generationen dauern sollte.

Der letzte Weise versammelte seine Hohepriester bei den stehenden Steinen ihres Landes und zeigte ihnen eine Vision der Kriege in den anderen Landen. Die Priester schrien vor Schreck auf als ihnen ein Bild Damerons erschien. "Wer kann uns erretten?", riefen sie den Himmel an.

Ein schimmerndes Licht erschien in der Mitte des steinernen Tempels, und in diesem Licht konnten Sie die Umrisse eines Menschen erkennen. Eine Geisterstimme rief: "Wartet auf Ankalagan, den Geisterjäger, der noch nicht geboren und doch bald unter Euch weilen wird. Er wird Dameron und alle bösen Geister vernichten und so die Menschheit befreien. Seine Mission steht in den Sternen geschrieben!"

Die Stimme verhallte und drei Sterne verbanden sich, um den Gürtel eines Kriegers zu bilden, andere nahmen die Form eines Schwertes an, und ihr Licht ließ die großen Steine erglühen.

Und so ward eine Legende geboren...

LADLEANWEISUNG

Wichtiger Hinweis: Schalten Sie Ihren Computer vor dem Laden dieses Spiels bitte immer für mindestens 30 Sekunden ab. Bei Nichtbeachtung dieser Regel ist Ihr Computer anfällig für Viren.

- A..Computer einschalten.
- B..Spieldiskette 1 in Laufwerk einlegen.
- C..Das Programm wird dann automatisch von der Diskette gesteuert.
- D..Hin und wieder werden Sie während des Spiels aufgefordert, Diskette 2 usw einzulegen.

KUNDEN-SUPPORT

Sollten Probleme auftreten, sehen Sie bitte im Benutzerhandbuch Ihres Computers nach, oder konsultieren Sie Ihren Software-Händler. Wenn Sie Ihre gesamte Hardware auf mögliche Fehler geprüft haben und weiter in Schwierigkeiten sind, sollten Sie das Spiel Ihrem Verkäufer zurückgeben.

Sollten Sie auf einer bestimmten Ebene nicht weiterkommen und Hinweise und Tips benötigen, rufen Sie bitte System 3 unter folgender Telefonnummer an:

KUNDENANFRAGEN & TECHNISCHER SUPPORT

Vergewissern Sie sich bitte, daß Sie ihre Garantiekarte einschicken, die Sie zu den Leistungen des Technischen Supports berechtigt.

Telefon: +44 81 864 8212
System 3 Arcade Software Ltd
18 Peterborough Road
Harrow
Middlesex HA1 2BQ
Copyright © 1992 System 3 Software Ltd



WARNUNG

Es ist eine strafbare Handlung, widerrechtlich hergestellte Kopien dieses Computerprogramms zu verkaufen, zu vermieten, zum Verkauf anzubieten oder auszustellen oder sonstwie zu vertreiben. Die Mißachtung dieser Gesetzgebung zieht gerichtliche Schritte nach sich.

Informationen über Fälle von Piraterie nimmt der Verlag entgegen.

STEUERUNG MIT EINER TASTATUR

Größer als/kleiner als
(auf der Punkt- und
der Kommataste)

*Rollen der Icons in den
Fenstern oder linke/rechte
Pfeiltaste*

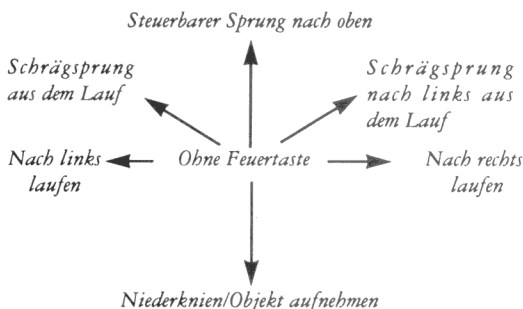
Leertaste Wählen

*der benutzten Waffe
im mittleren Fenster. Am Anfang
jeder Ebene drücken, um die
Waffe weiter führen zu
können.*

P- Pause

Steuerung mit einem Joystick

GRUNDBEWEGUNGEN



KAMPFBEWEGUNGEN

Alle Kampfbewegungen werden bei gedrückter Feuertaste ausgeführt.

NACH UNTEN

TRITT

NACH LINKS/NACH RECHTS

SCHLAG

Schwert, Fackel

Bei Blick nach links:

LINKS

ZUSTOSSEN

RECHTS

RÜCKEN AUFSCHLITZEN

SCHRÄG LINKS

HALS AUFSCHLITZEN

Bei Blick nach rechts:

RECHTS

ZUSTOSSEN

LINKS

RÜCKEN AUFSCHLITZEN

SCHRÄG RECHTS HALS AUFSCHLITZEN

Feuerbälle, Dreizack, Medusenhaupt, Dolche

Nach links/rechts zum Feuern nach links/rechts

Schild

NACH LINKS
NACH UNTEN

VERTEIDIGEN
STOSSEN

Axt

NACH LINKS/RECHTS
NACH UNTEN

ZUSCHLAGEN
NACH OBEN
SCHLAGEN

Hinweis: Bei bestimmten Spielstufen muß die Waffe bereits vorher gewählt werden, die in der nächsten Status-Zone benutzt werden soll. Damit ist es möglich nach Drücken der LEERTASTE, die betreffende Waffe innerhalb von Sekundenbruchteilen auf bestimmten Spielstufen einzusetzen.

ALLGEMEINE HINWEISE

Erstens sollten Sie sich mit dem Steuern des Joysticks vertraut machen. Die hohe Interaktivität des Spiels hängt mit einigen komplexen Bewegungen zusammen, die die Hauptfigur des Spiels ausführen muß. Wenn Sie die Steuerung gut beherrschen, werden Sie bedeutend besser spielen können.

Zweitens empfehlen wir in Zusammenhang mit dem Abenteueraspekt des Spiels, daß Sie sich alles aufzeichnen, was auf einem Bildschirm passiert. Bei wiederholtem Spiel können Sie so mehr Punkte erreichen.

Und ein letzter Hinweis: Nehmen Sie nie etwas für bare Münze - bei einigen Gegenständen trägt der Schein. Seien Sie neugierig, setzen Sie Ihren Spürsinn ein, und untersuchen Sie alles.

DEFINITION DER STATUS-ZONE

Punkte	gesammelte Gegenstände	Energie	Leben
--------	------------------------	---------	-------

PUNKTE - Aktuelle Punktzahl

GEGENSTÄNDE - Die Funktion läßt die gesammelten Gegenstände erscheinen (können mit den

Tasten "größer als" und "kleiner als" oder der linken und rechten Pfeiltaste gerollt werden). Mit der Leertaste wird ein Gegenstand im mittleren Fenster zur Benutzung gewählt.

ENERGIE

- Diese Funktion zeigt Ihren Energiezustand in Form von Knospen, die mit zunehmendem Verlust ihre Farbe ändern. Wird bei verlorenem Leben und bei Neustart des Spiels wieder auf Maximum gestellt.

LEBEN

- Ihre Zahl wird numerisch dargestellt (bis zu neun).

Im Geiste aller guten Abenteuer... Wir haben ihnen noch lange nicht alles gesagt...

SPIELANLEITUNG FÜR DIE ERSTE EBENE

Sollten Sie Schwierigkeiten haben, sich die erforderliche Spielweise anzueignen, finden Sie hier eine Erläuterung aller Rätsel und Objekte, denen Sie auf der ersten Ebene begegnen. Gleichzeitig ist soll es auch eine Hilfe sein, um die übrigen Ebenen zu meistern.

1 Töten Sie während des ganzen Spiels die Harpyien (kleine Drachen), welche **EXTRAENERGIE** und wertvolle Feuerbälle abwerfen.

2 Benutzen Sie Feuerbälle, um Skelette zu töten, bis eines ein **SCHWERT** fallenläßt.

3 Benutzen Sie das Schwert mit den verschiedenen im Abschnitt "Steuerung mit einem Joystick" gezeigten Kampfbewegungen, um sich weiter im Spiel vorzukämpfen. Schneiden Sie das hängende Skelett ab.

4 Bahnen Sie sich Ihren Weg bis zum Grund der Höhle, wo das nunmehr freie Skelett getötet werden und sein Schädel in die Flammen fallen muß.

5 Dann steigt ein Dämon aus den Flammen auf, der nur mit Feuerbällen vernichtet

werden kann.

6 Nehmen Sie den Dreizack des Dämons auf, um ihn später im Spiel zu benutzen. Hinweis: - Mit dem Dreizack ist nur ein Wurf möglich. Bedenken Sie gründlich, wann Sie ihn einsetzen.

7 Bahnen Sie sich Ihren Weg in der Höhle nach oben rechts, wo Sie auf die Chimäre (einen dreiköpfigen Dämon) treffen. Diese kann nur mit dem Dreizack getötet werden, weshalb Sie den Dreizack schon gewählt haben sollten, bevor Sie der Chimäre begegnen.

8 Setzen Sie Ihre Abenteuer fort, indem Sie Feinde mit dem Schwert töten, bis Sie auf die Nymphe treffen. Treten Sie nur in ihre Nähe, wenn Sie winkt oder wenn ihre Hand flach ausgestreckt ist. Seien Sie vorsichtig. Wenn Sie nahe genug heran sind, müssen Sie niederknien, denn dadurch verwandelt sich die Nymphe in Extraenergie, die für spätere Spielstufen entscheidend ist. Hinweis: - Wenn die Nymphe vor Ihnen die Hand nach oben hält, müssen Sie sich zurückbewegen, bis sie Ihnen durch Winken zu verstehen gibt, es nochmals zu versuchen und einzutreten.

9 Wenn Sie die Statue des Achilles erreichen, müssen Sie die Ferse entweder mit Feuerbällen oder dem Schwert angreifen, was Achilles schließlich in Staub zerfallen läßt, so daß nur sein Schild übrig bleibt. Dieses müssen Sie aufnehmen, denn so kommen Sie an allen weiteren Feinden auf dieser Stufe vorbei.

10 An diesem Punkt der Ebene müssen Sie besonders auf die Steuerung mit dem Joystick achten. Wenn Sie sie vollständig beherrschen, wird das Spielen einfacher.

Die Meduse ist in dieser Gegend und Ihre Augenblitze sind tödlich und können Sie in Stein verwandeln. Vergewissern Sie sich, daß Sie den Schild gewählt haben, ehe Sie auf die Meduse treffen, und benutzen Sie das Schwert so, daß die Augenblitze abgelenkt werden, während Sie sich auf den Plattformen bewegen, die sich neben ihr befinden. Hinweis: Sie müssen den Schild nicht einfach halten sondern hochnehmen, um die Blitze ablenken zu können.

11 Wenn sie wegsieht, müssen Sie ganz schnell das Schwert wählen und damit ihren Hals angreifen.

12 Nehmen Sie den Medusenkopf auf, um ihn bei der letzten Konfrontation auf dieser Ebene benutzen zu können.

Die große dreiköpfige Hydra steht zwischen Ihnen und der zweiten Ebene. Benutzen Sie den Medusenkopf in Verbindung mit der Feuertaste, und greifen Sie jeden Hydrakopf einzeln an.

Mit der Vernichtung der Hydra ist die erste Ebene beendet, und Sie müßten in der Lage sein, selbstbewußt die immer schrecklicheren Gefahren zu meistern, die in den folgenden Runden auf Sie zukommen.

Viel Glück.....
.....Sie werden es brauchen.

MYTH - INTRODUZIONE

In un'età dimenticata dagli uomini, le forze che governavano tutte le forme di vita erano solite riunirsi in consiglio per decidere il destino delle loro "creature". Questi esseri, noti a noi con il nome di Paganì, oggi non hanno alcuna influenza nella nostra vita, ma secoli e secoli fa nessuno poteva sottrarsi alla loro influenza maligna. La vita di ogni uomo era governata e manipolata a seconda dei loro capricci e la sua morte, di solito prematura, costituiva per loro un semplice divertimento.

Alcuni di questi spiriti pagani, tuttavia, cominciarono ad interessarsi sinceramente alle vicende umane e ad aiutare gli uomini nel loro difficile viaggio verso la luce della civiltà. Questi spiriti saggi divisero gli uomini in sette razze e dedicarono tutte i loro influssi allo sviluppo di grandi popoli.

Le sette razze umane si incontravano raramente in questa età dell'oro; le loro culture prosperavano all'interno dei loro confini e la loro popolazione era limitata. La storia degli uomini sarebbe stata diversa se questo stato di beatitudine fosse durato in eterno. Ma non fu così.

I Sette Spiriti Saggi tennero nascosto il loro dominio terreno alle altre forze maligne che vagavano nell'universo e che si divertivano a spargere distruzione, far collidere gli astri, frantumare pianeti, lacerando così l'intera struttura della creazione.

Uno di questi spiriti terribili era conosciuto con il nome di Dameron, il Signore delle tenebre. Questa creatura del male si aggirava in una zona dell'universo dove le stelle non esistevano, i suoi "neri" pensieri si spargevano nell'oscurità avvolgendo le menti degli esseri inferiori. Questo essere maligno riunì attorno a sé gli altri spiriti; tra questi vi erano anche sei dei Sette Spiriti Saggi, che convennero al suo lugubre regno per rendere omaggio al suo potere sempre crescente.

Gli spiriti più deboli divennero sudditi di Dameron; le loro teste formavano un'orrenda corona dalla quale si spargeva un castigo di fuoco per coloro che non soccombevano alla sua influenza. I sei spiriti rimasero con Dameron per secoli e secoli, precipitando sempre di più nel baratro del male. Nel frattempo, le razze umane sulla Terra si

moltiplicavano e si espandevano, le civiltà venivano in conflitto tra di loro, esplodevano guerre e l'unico Spirito Saggio rimasto riunì tutta la sua gente su un'isola per proteggerla dallo spargimento di sangue.

Quando, dopo 1.000 anni, gli altri sei spiriti tornarono sulla Terra, trovarono le proprie genti in guerra tra di loro e ne furono talmente divertiti che decisero di aizzare le razze una contro l'altra, in una lotta all'ultimo sangue che sarebbe durata per generazioni e generazioni.

Il settimo Spirito Saggio riunì gli alti sacerdoti del suo popolo e mostrò loro le guerre che imperversavano fuori dall'isola. Quando l'immagine di Dameron apparve davanti ai loro occhi i sacerdoti proruppero in gemiti: "Che cosa potrà mai salvarci?", gridarono rivolti verso il cielo.

Una luce brillante attorno ad una figura di uomo apparve all'improvviso al centro del tempio di pietra. Una voce incorporea gridò: "Guardate Ankalagan, lo Spirito Cacciatore, non ancora nato ma che giungerà presto tra di voi. Uccisore di Dameron e di tutti gli spiriti maligni, liberatore del genere umano. Il suo compito è scritto nelle stelle!"

Mentre la voce svaniva nel nulla, tre stelle confluirono a formare una cintura da guerriero, altre assunsero la forma di una spada nella sua mano e la loro luce intensa fece brillare le grandi pietre del tempio.

Era nata una leggenda...

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Importante: prima di caricare il gioco ricordate di spegnere il computer per almeno trenta secondi per evitare che probabili virus possano danneggiarne il funzionamento.

A Accendete il computer.

B Inserite il disco 1 nell'unità.

C Il programma girerà automaticamente dal disco.

D Durante il gioco, sullo schermo verrà visualizzato un messaggio con la richiesta di inserire il disco 2, ecc.

ASSISTENZA CLIENTI

In caso di problemi, consultate il manuale che accompagna il computer o rivolgetevi al vostro rivenditore di software. Se l'inconveniente persiste anche dopo aver verificato il funzionamento dell'hardware, si consiglia di riportare il gioco al luogo d'acquisto.

Se si verificano problemi ad un livello particolare ed avete bisogno di suggerimenti o consigli, contattate il System 3 al seguente numero:

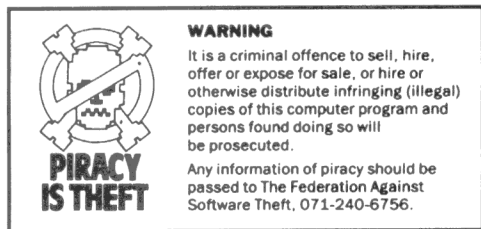
INFORMAZIONI CLIENTI/ASSISTENZA TECNICA

Assicuratevi di spedire la Scheda di garanzia che vi dà diritto a ricevere l'assistenza tecnica.

Telefono: 0044 (081) 864 8212

System 3 Arcade Software Ltd
18 Peterborough Road
Harrow
Middlesex HA1 2BQ

Regno Unito
Copyright © 1992 System 3 Software Ltd



CONTROLLI DA TASTIERA

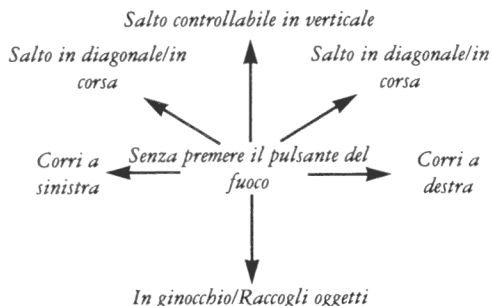
Maggiore di/Minore di o
cursori destro e sinistro- *Si muovono tra le
icone nelle finestre.*

Barra spaziatrice. *Seleziona un'Arma da
usare dalla
finestra intermedia.-
Premuta all'inizio di ogni
livello permette di
continuare ad usare l'arma.*

P

- Mette in pausa il gioco.

CONTROLLI DEL JOYSTICK



MOVIMENTI DI LOTTA

Tutti i movimenti di lotta vengono effettuati premendo il pulsante del fuoco.

GIU
SINISTRA/DESTRA

CALCIO
PUGNO

Spada, Torcia

Rivolti verso sinistra:

SINISTRA
DESTRA
SINISTRA IN
DIAGONALE

STOCCATA
COLPO ALLA SCHIENA
COLPO AL COLLO

Rivolti verso destra:

DESTRA
SINISTRA
DESTRA IN
DIAGONALE

STOCCATA
COLPO ALLA SCHIENA
COLPO AL COLLO

Palle infuocate, tridente, testa di Medusa,
pugnali

Sinistra/destra per fare fuoco a sinistra/destra

Scudo

SINISTRA
GIU

DIFESA
CALCIO

Ascia

SINISTRA/DESTRA
GIU

TAGLIO
TAGLIO IN
AVANTI

Nota:- in alcuni momenti del gioco si rivelerà di fondamentale importanza l'aver selezionato precedentemente l'arma che si desidera usare nell'area di stato. In tal modo infatti, basterà premere la Barra spaziatrice per usare una determinata arma in un momento particolare del gioco (quando ne avete un disperato bisogno).

SUGGERIMENTI GENERALI

Uno dei segreti di questo gioco consiste nell'acquisire una piena padronanza dei controlli del joystick. La natura altamente interattiva del gioco è indispensabile a causa di alcune mosse complesse che il personaggio principale deve eseguire. Di conseguenza, una maggiore competenza dei controlli migliorerà notevolmente il vostro gioco.

A causa degli elementi avventurosi, il secondo suggerimento che vi diamo è di registrare tutto ciò che avviene sullo schermo. Ciò vi permetterà di ottenere alti punteggi ripetendo il gioco.

L'ultimo suggerimento è non dare mai nulla per scontato; alcune cose sono diverse da come appaiono. Siate curiosi, ficcanaso, ed esaminate tutto.

DEFINIZIONE DELL'AREA DI STATO

Punteggio

Oggetti raccolti

Energia

Vite

PUNTEGGIO

Punteggio corrente

OGGETTI

Mostra gli oggetti raccolti (i tasti "Maggiore di" e "Minore di" (</>) e i cursori destro e sinistro si muovono tra questi oggetti). Usate la Barra spaziatrice per selezionare un oggetto dalla finestra intermedia.

ENERGIA

Mostra la vostra energia sotto forma di grani che cambiano colore mentre l'energia viene consumata. Reimpostate

l'energia al massimo quando perdetevi la vita e il gioco viene riavviato.

VITE

Appaiono sotto forma di numero (fino a 9).

Come in tutte le avventure non vi abbiamo detto tutto...

GUIDA AL PRIMO LIVELLO

Se incontrate delle difficoltà nel capire lo stile di gioco, i dettagli che seguono illustrano tutti gli enigmi e gli oggetti che incontrerete nel primo livello e vi saranno di aiuto nel resto del gioco.

1 Uccidete le arpie (piccoli draghi volanti verdi che lasciano cadere Energia extra e utili Palle infuocate) durante tutto il gioco.

2 Usate le palle infuocate per uccidere gli scheletri finché uno di essi lascia cadere una Spada.

3 Usate la spada con i diversi movimenti illustrati nella sezione "Controlli del joystick" per farvi strada nel gioco. Abbattete lo scheletro appeso.

4 Fatevi strada fino al fondo della caverna, dove lo scheletro ora libero deve essere ucciso e il suo teschio deve essere gettato alle fiamme.

5 Un Demonio si alzerà quindi dalle fiamme, e potrà essere distrutto solo con le Palle infuocate.

6 Raccogliete il tridente del demonio per usarlo in un secondo momento.

Nota: il tridente ha un solo colpo, quindi, usatelo saggiamente.

7 Fatevi strada in alto a destra nella caverna dove dovrete affrontare la Chimera (un demone a tre teste). Questa può essere uccisa solo con il tridente, che si consiglia di selezionare appena prima di affrontare la Chimera.

8 Continuate la vostra avventura uccidendo nemici con la spada finché non raggiungete la Ninfa. Avvicinatevi a lei solo quando vi farà cenno o quando la sua mano è piatta. Siate cauti e quando siete molto vicini Ingirrocchiatevi; in tal modo, la Ninfa verrà trasformata in un grano di

energia extra, vitale in livelli successivi del gioco.

Nota:- quando la Ninfa alza la mano di fronte a voi, indietreggiate finché non vi fa di nuovo cenno di avvicinarvi.

9 Quando raggiungete la statua di Achille, attaccatene il Tallone con palle infuocate o con la spada: ciò farà andare la statua in frantumi, lasciando solo lo Scudo che, quando raccolto, permette di oltrepassare correndo tutti i nemici in quel particolare livello.

10 A questo punto del gioco, dovete essere particolarmente cauti con i controlli del joystick. Infatti, acquisendo una piena padronanza dei controlli il gioco si semplificherà notevolmente. Qui incontrerete la Medusa, i cui Sguardi fulminanti sono letali e vi trasformeranno in pietra. Assicuratevi di aver selezionato lo Scudo prima di affrontare la Medusa e usatelo con cautela per deviare i suoi sguardi fiammeggianti mentre vi fate strada attraverso le piattaforme per situarvi al suo fianco.

Nota:- per evitare gli sguardi della Medusa, lo scudo deve essere Alzato, non soltanto impugnato.

11 Quando la Medusa volge lo sguardo da un'altra parte, selezionate velocemente la Spada e colpitemela al collo.

12 Raccogliete la Testa della medusa per usarla nel confronto finale in questo livello. Tra voi e il secondo livello c'è l'enorme Idra. Usate la testa della Medusa insieme al Pulsante del fuoco e attaccate ogni testa dell'Idra individualmente.

Con la distruzione dell'Idra, il primo livello è completo, e ormai dovrete essere capaci di affrontare con sicurezza i pericoli sempre crescenti che vi aspettano durante tutto il gioco.

**Buona fortuna.....
.....ne avete bisogno.**

MYTH – INTRODUCTION

A une époque, dont l'humanité a perdu toute souvenance, les forces qui gouvernaient toute la vie se réunirent en un conseil pour décider du sort de leurs créations respectives. Ces êtres ne sont connus de nous que sous le nom de Païens et n'ont aucun impact sur notre vie actuelle, mais dans la nuit des temps, nul n'échappait aux assauts des esprits malins qui gouvernaient et manipulaient à leur fantaisie la vie de chaque être humain et se réjouissaient de sa mort généralement précoce.

Une poignée de ces esprits Païens portaient néanmoins un réel intérêt aux affaires de l'Humanité et l'aida même à sortir du chemin tortueux pour accéder à la lumière de la civilisation. Ces esprits de sagesse divisèrent les races humaines entre elles et exercèrent des influences sur le développement de plusieurs nobles peuples.

Les sept races d'hommes se rencontrèrent rarement au cours de cet âge d'or et leur culture respective florissait à l'intérieur de leurs frontières et leur population était peu nombreuse. L'histoire de l'Humanité eût été différente, si un tel état de béatitude s'était prolongé, mais le sort en décida autrement.

Les Sept esprits de sagesse cachèrent leur empire terrestre aux autres forces plus malfaisantes qui hantaient l'univers et qui se délectaient à détruire, à lancer des soleils les uns contre les autres, à concasser des planètes et à faire de larges accrocs dans le tissu de la création.

Dameron, le Seigneur des ténèbres, était un de ces redoutables esprits. Cette créature diabolique était tapie dans une partie de l'univers où nulle étoile ne brillait, ses idées malsaines se répandaient telle une peste noire pour amadouer les esprits plus faibles. Cette terreur malfaisante réunit les autres esprits autour d'elle, six des Sept sages se rallièrent à son noir royaume pour rendre hommage à sa puissance sans cesse grandissante.

Les esprits plus faibles s'associèrent à Dameron et leurs têtes formèrent une couronne hideuse qui infligeait de sévères châtiments à ceux qui ne succombaient pas à l'influence de son maître. Les six esprits demeurèrent liés à Dameron pendant de nombreux siècles, faisant peu à peu leurs pensées et les actes diaboliques. Entre temps, leurs peuples

sur la terre avaient proliféré, des civilisations s'affrontaient, des guerres éclataient et le seul Esprit sage restant réunissait son propre peuple sur une île pour le protéger du carnage qui avait lieu de tous côtés.

Les Six esprits revinrent après 1000 ans, trouvèrent leurs peuples en conflit et s'en amusèrent. Il fut décidé d'opposer les races entre elles en un combat mortel qui durerait pendant des générations.

L'Esprit sage rassembla ses grands prêtres à l'endroit où étaient dressés des menhirs et leur fit une description des guerres qui se déchaînaient partout. Les prêtres gémissaient de désarroi lorsqu'une image de Dameron leur apparut. "Qu'est-ce qui peut nous sauver ?", crièrent-ils en s'adressant aux cieux.

Une lumière scintillante apparut au centre du temple de pierre et ils purent y voir la silhouette d'un homme. Une voix désincarnée cria "Voici Ankalagan, l'Esprit chasseur, pas encore né mais qui sera bientôt des vôtres. Meurtrier de Dameron et de tous les esprits impies, libérateur de l'humanité. Sa quête est déjà écrite dans les étoiles !"

Alors que la voix s'estompait, trois étoiles s'unirent pour former la ceinture d'un guerrier, d'autres prirent la forme d'un glaive dans sa main et, de leur éclat, firent rougeoyer les pierres géantes.

Une légende venait de naître...

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT :

Important : éteignez toujours votre machine pendant trente secondes au moins avant de charger ce jeu. La non-observation de cette règle vous rendra vulnérable à la contamination par virus.

- A Allumer l'ordinateur.
- B Insérer la disquette de jeu 1 dans le lecteur de disquettes.
- C Le programme s'exécute automatiquement depuis la disquette.
- D Au cours du jeu, un message s'affiche et donne l'instruction d'insérer la disquette 2,

ASSISTANCE CLIENTELE

Pour tout problème, reportez-vous au manuel qui accompagne votre ordinateur ou consultez votre distributeur de logiciels. Si les problèmes persistent et que vous ayez cherché toutes les erreurs possibles de matériel, nous vous suggérons de retourner le jeu à votre point de vente.

Si vous êtes bloqué à un stade particulier du jeu et ayez besoin de conseils, appelez System 3 au numéro indiqué ci-dessous :

SERVICE CLIENTELE/ASSISTANCE TECHNIQUE

Envoyez votre bon de garantie pour bénéficier de l'assistance technique

Tél : (81) 864 82 12

System 3 Arcade Software Ltd

18 Peterborough Road

Harrow

Middlesex HA1 2BQ

Copyright © 1992 System 3 Software Ltd



**LE PIRATAGE
C'EST DU VOL**

AVERTISSEMENT

C'est un crime puni par la loi que de vendre, louer, offrir ou exposer pour la vente ou la location, ou distribuer autrement des copies en contrefaçon (illégal) de ce programme informatique et les personnes commettant ce délit seront poursuivies en justice.

Toutes informations relatives au piratage devraient être transmises à l'éditeur dont le nom figure sur cet emballage.

COMMANDES AU CLAVIER

Supérieur à/Inférieur à
(au-dessus de . et ,)
ou curseurs Gauche
et Droit

*Faire défiler icônes sur
fenêtres*

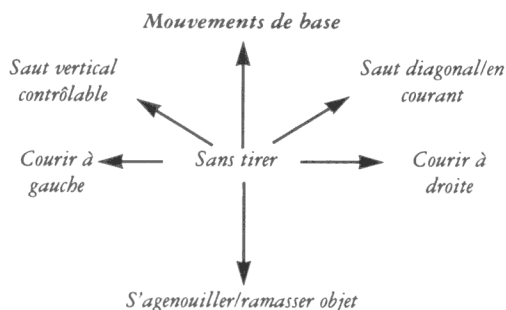
Barre espacement

*Sélectionner arme à utiliser
dans la fenêtre du milieu
Appuyer au début de
chaque niveau pour
continuer avec arme*

P

Interrompre le jeu

COMMANDES DU JOYSTICK



Mouvements de combat

Tous les mouvements de combat s'effectuent avec le BOUTON DE TIR enfoncé.

BAS
GAUCHE/DROIT

COUP DE PIED
COUP DE POING

Glaive, Torche

Face à gauche :

GAUCHE
DROITE

COUP DE POIGNARD
ENTAILLE DANS LE
DOS

DIAGONALE
GAUCHE

ENTAILLÉ DANS LE
COU

Face à droite :

DROITE
GAUCHE

COUP DE POIGNARD
ENTAILLE DANS LE
DOS

DIAGONALE
DROITE

ENTAILLE DANS LE
COU

Boules de feu, trident, tête de méduse, dague

gauche/droite pour tirer à gauche/droite

Bouclier

GAUCHE
BAS

DÉFENSE
COUP DE PIED

Hache

GAUCHE/DROITE TRANCHER
BAS TRANCHER VERS LE
 HAUT

Remarque : à certains stades du jeu il sera nécessaire d'avoir sélectionné au préalable l'arme que vous voulez utiliser par la suite dans la zone de statut. Cela vous permettra d'appuyer sur la BARRE D'ESPACEMENT lorsque vous aurez besoin de cette arme en une fraction de seconde.
Conseils

Les premiers aspects du jeu que vous devez maîtriser sont les commandes du joystick. Il faut que le jeu soit extrêmement interactif en raison de certains mouvements complexes que le personnage principal doit effectuer. Un niveau élevé de compétence aux commandes améliorera CONSIDERABLEMENT la jouabilité.

Compte tenu des éléments de l'aventure, nous vous conseillons de prendre l'habitude d'ENREGISTRER ce qui se passe à chaque écran. Vous obtiendrez ainsi des SCORES PLUS ELEVES avec des répétitions de jeu.

Enfin, NE croyez PAS que TOUT EST GAGNE D'AVANCE, les aspects sont trompeurs. Soyez curieux, fouineur et passez tout au peigne fin.

DÉFINITION DE LA ZONE DE STATUT

Score	Objets ramassés	Energie	Vies
-------	-----------------	---------	------

SCORE – Score actuel

OBJETS – Montre ce qui a été ramassé (les touches "supérieur à" et "intérieur à" ou les curseurs gauche/droite permettent de faire défiler les objets). La barre d'espacement sélectionne l'objet à utiliser dans la fenêtre du milieu.

ENERGIE – Montre votre énergie sous forme de gouttes qui changent de couleur à mesure qu'elle s'épuise. Elle se remet au maximum quand une vie est

perdue et que le jeu recommence.

Vies – Apparaissent sous forme de nombres (jusqu'à neuf).

Dans la tradition de toutes les bonnes aventures... NOUS NE VOUS AVONS PAS RACONTE TOUTE L'HISTOIRE...

JOUER AU NIVEAU UN

Si vous avez des difficultés à adopter le style approprié à ce jeu, voici quelques détails relatifs aux énigmes et objets que vous rencontrerez au premier niveau et qui doivent vous aider à maîtriser le reste du jeu.

1 Tuez tout au long du jeu des harpies (petits dragons verts volants) qui libèrent de l'ENERGIE SUPPLEMENTAIRE et des BOULES DE FEU précieuses.

2 Utilisez des boules de feu pour tuer des squelettes jusqu'à ce que l'un d'eux lâche une EPEE.

3 Utilisez une épée avec divers mouvements expliqués dans "Commandes du joystick" pour avancer dans le jeu. ABATTEZ D'UN COUP D'EPEE LE SQUELETTE PENDU.

4 Descendez au plus profond de la caverne où le squelette sauvé de la pendaison doit être tué et où son crâne doit finir dans les flammes.

5 Un DEMON surgit alors des flammes et ne peut être détruit qu'à l'aide de BOULES DE FEU.

6 Ramassez le TRIDENT du démon en vue d'une utilisation ultérieure. Remarque : le trident équivaut à un SEUL COUP, aussi convient-il de l'utiliser à bon escient.

7 Grimpez en haut de la caverne et à droite où vous affronterez la CHIMERE (un démon à trois têtes). Vous pourrez la tuer uniquement à l'aide du TRIDENT que nous vous conseillons de sélectionner avant l'affrontement.

8 Continuez votre aventure en abattant des

ennemis avec l'épée jusqu'à ce que vous atteigniez la NYMPHE. Approchez-vous d'elle **UNIQUEMENT** lorsqu'elle vous fait signe ou lorsqu'elle montre la paume de sa main. Soyez très prudent et lorsque vous êtes assez près, **AGENOUILLEZ-VOUS** ; la Nymphé se change alors en une goutte d'énergie supplémentaire vitale pour les étapes ultérieures du jeu.

Remarque : lorsque la nymphé lève la main devant vous, reculez jusqu'à ce qu'elle vous fasse signe de réessayer et avancez.

9 Lorsque vous atteignez la statue d'ACHILLE, attaquez-le au TALON, soit avec des boules de feu soit avec l'épée ; la statue finira par se désagréger, en ne laissant qu'un BOUCLIER qui, une fois ramassé, vous permettra de dépasser en courant tous les ennemis restants.

10 A ce stade, il faut être très prudent avec les commandes du joystick. Une fois que vous les maîtrisez, il doit être plus facile de jouer. La MEDUSE rôde dans les parages et les ECLAIRS que lancent ses YEUX sont mortels et vous changeront en pierre. Vérifiez si vous avez bien sélectionné le BOUCLIER avant d'affronter la méduse et utilisez-le prudemment pour faire dévier les éclairs de ses yeux lorsque vous franchissez les plates-formes pour accéder jusqu'à elle.

Remarque : ne vous contentez pas de tenir le bouclier, LEVEZ-LE pour détourner les tirs de la méduse.

11 Lorsqu'elle regarde ailleurs, sélectionnez rapidement EPEE et frappez-la au cou.

12 Ramassez la TETE de la MEDUSE pour l'utiliser dans l'affrontement final à ce niveau. L'énorme HYDRE à trois têtes se trouve entre vous et le niveau deux. Utilisez conjointement la tête de la méduse et le BOUTON de TIR pour attaquer chaque tête de l'hydre individuellement.

La destruction de l'HYDRE signifie l'achèvement du niveau un ; vous devez maintenant être en mesure de vous attaquer avec confiance aux dangers toujours croissants qui se présenteront à vous pendant le reste du jeu.

BONNE CHANCE.....
.....Vous allez en avoir besoin.

System 3 Arcade Software Ltd.
18 Peterborough Road, Harrow,
Middlesex HA1 2BQ