

Hercules was the son of Zeus, chief of the Gods, by Alcmena, a mortal. He was thus hated by Zeus' wife the goddess Hera. Even while Hercules was an infant she sent two serpents to kill him. The youngster was, however, strong enough to kill them with his hands. Hera's hatred of Hercules increased. Once the hero had married and had children Hera bewitched him and he killed his own children. When Hercules recovered consciousness he was full of remorse and ready to do anything to expiate his sin. Thus the gods decided to send Hercules to Eurystheus, King of Argos, to perform whatever tasks the king bade him do.

The spiteful king chose for Hercules the twelve most difficult tasks he could think of. The gods pitted Hercules who in reality was the victim of Hera's malice. They gave him various weapons to aid him:— a helmet, a sword, a shield and a bow and arrow. The king ordered Hercules to perform twelve labours. These were:—

THE LABOURS

1. **THE NEMEAN LION**— this terrible lion was the terror of the country of Nemea. Hercules was ordered to slay it, which he did by strangling it.
2. **THE HYDRA**— this multi-headed monster was also slain by Hercules despite Hera sending a poisonous crab to bite him.
3. **THE STAG OF CERYNEA**— no man had been able to catch the marvellous stag with antlers of gold and hooves of bronze. It took Hercules a year to capture it.
4. **THE ERYMANTHEAN BOAR**— Hercules had to trek for many days through snow covered mountains to catch this fierce powerful boar.
5. **THE AUGEAN STABLES**— these stables had not been cleaned for thirty years. Hercules was ordered to clean them, a task which he accomplished by diverting two rivers to flood them.
6. **THE STYMPHALIAN BIRDS**— these ferocious man-eating birds were slain by Hercules.
7. **THE CRETAN BULL**— this beast was caught and tamed by the hero.
8. **THE HORSES OF DIOMEDES**— these horses were fed on human flesh. Hercules killed their owner and tamed them.
9. **THE GIRDLER OF HIPPOLYTA**— the beautiful girdle of Hippolyta, a queen of the Amazons, was acquired peacefully by Hercules. However, Hera spread a rumour among the Amazons that Hercules was carrying off their queen by force. They then ran up in arms against him. Hercules slew the queen on the spot.
10. **THE OXEN OF GERYON**— Geryon was a giant who owned a herd of oxen. Hercules killed Geryon to acquire them. In the process he bent down two mountain peaks to create the Pillars of Hercules on either side of the Straits of Gibraltar.
11. **THE APPLES OF THE HESPERIDES**— the gardens of the Hesperides were guarded by a dragon. Hercules appealed to Atlas to get him some of the apples. This Atlas agreed to, providing Hercules supported the heavens while he went to get them.
12. **THE DOG CERBERUS**— Hell was guarded by Cerberus. Hercules was to fetch the dog. However, even Hercules dared not attempt this task. With heavenly assistance Hercules was able to overpower the dog.

These were the twelve labours of Hercules. He engaged in other adventures too. He was one of the Argonauts who accompanied Jason. On this journey he fought with Jason against the skeletons.

In his adventures Hercules clashed with Nessus a Centaur. This Centaur was slain by Hercules. However, when Hercules was building a temple to Zeus he requested a fresh garment to celebrate the occasion. However, the Centaur Nessus had charmed a robe, which would fatally scorch its wearer. It was this robe that Hercules donned and finally led to his death.

GAMEPLAY

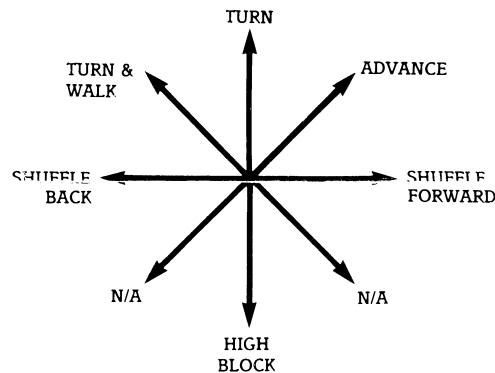
The object of the game is to collect the twelve Labours of Hercules. The Labours are graphically represented on the screen. The Labours appear in smoke, and you must hit them to gain them. Once you have collected all the Labours you must kill the Minotaur to win the game.

Your weapons are a club, your fists and feet. Along the bottom of the screen you will see a snake which moves from side to side. Your blows to your enemy are only effective when your enemy is positioned over the snake. If Hercules is losing the battle the snake will appear longer, thus helping you, but if he is winning it will appear shorter.

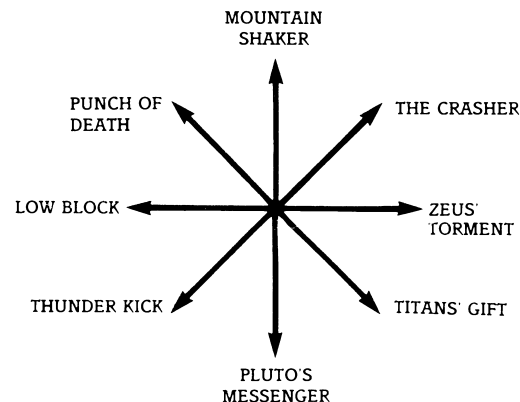
Beware of the spider which at times descends to where the Labours are consumed and tries to steal a Labour. If the spider succeeds you must collect the stolen Labour again, so it is wise to try to hit the spider which will ascend again.

Your opponents are the skeletons and Minotaur, armed with swords, tridents and deadly horns, and are fought using the following moves:—

WITHOUT FIRE PRESSED ON THE JOYSTICK:—



WITH FIRE PRESSED:—



KEY TO MOVES:—

Mountain Shaker:	Overhead Blow
Punch of Death:	Punch
Thunder Kick:	Kick
Pluto's Messenger:	Leg Sweep
Titans' Gift:	Low Cut
Zeus' Torment:	Mid Blow
The Crasher:	Head Blow

SPECTRUM USERS:— Should you wish, the following keys may be used

Q – T UP
A – G DOWN
Z – V LEFT
SPACE – B RIGHT
1 – 5 – FIRE
T – PAUSE
O – MUSIC ON/OFF

AMSTRAD/MSX:

SPACE – PAUSE
M – MUSIC/SOUND EFFECTS

COMMODORE 64/128:

F7 – PAUSE
F1 – MUSIC/SOUND EFFECTS

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD**8,1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

Spectrum 48K

Type **LOAD**** and press **RETURN**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

Spectrum 128K/+2

Use the **TAPE LOADER** as normal.

Spectrum +3

DISK: Use the **DISK LOADER** as normal.

Amstrad

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL (CTRL)** and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

DISK: Insert the disk into the drive, label side up. Type **CPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

MSX

Insert cassette into cassette recorder. Type **BLOAD"CAS";R** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1988. All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

HERCULES

SLAYER OF THE DAMNED



Hercule était le fils que Zeus, Dieu suprême, eut d'Alcmène, une mortelle. Il était donc détesté de la femme de Zeus, la déesse Héra. Hercule était encore enfant lorsqu'elle envoya deux serpents pour le tuer. Le jeune garçon eut assez de force pour les tuer de ses propres mains. La haine d'Héra à son égard ne fit qu'augmenter. Lorsque le héros se maria et eut des enfants, Héra l'ensorcela et il tua ses propres enfants. Quand Hercule redevenit lui-même, il eut tant de remords qu'il se sentait prêt à tout expier son péché. Les dieux décidèrent donc d'envoyer Hercule à Eurysthée, Roi d'Argos pour exécuter toutes les tâches que le roi exigerait de lui.

Le roi malveillant prit soin de choisir pour Hercule, les douze tâches les plus périlleuses qu'il pût imaginer. Les dieux eurent pitié d'Hercule qui était en fait victime de la méchanceté d'Héra. Ils lui donnèrent des armes pour l'aider: un casque, une épée, un bouclier, un arc et une flèche. Le roi chargea Hercule d'accomplir les douze travaux suivants:

LES TRAVAUX

- 1. THE NEMEAN LION (Le Lion de Némée)** – Ce lion furieux terrorisait la contrée de Némée. Hercule fut chargé de le tuer. Il accomplit cette tâche en l'étranglant.
- 2. THE HYDRA (L'Hydre)** – Ce monstre à plusieurs têtes fut également détruit par Hercule en dépit d'Héra qui envoya un crabe venimeux pour le piquer.
- 3. THE STAG OF CERYNEA (Le Cerf de Cérinée)** – Personne n'avait été capable d'attraper ce cerf miraculeux à la ramure d'or et aux sabots d'airain. Il fallut un an à Hercule pour le capturer.
- 4. THE ERYMANTHEAN BOAR (Le Sanglier d'Erymanthe)** – Pendant des jours et des jours, Hercule parcourut les montagnes couvertes de neige pour attraper le sanglier féroce et puissant.
- 5. THE AUGEAN STABLES (Les Ecuries d'Augias)** – Ces écuries n'avaient pas été nettoyées depuis trente ans. Hercule reçut l'ordre de les nettoyer. Pour accomplir cette tâche, il détourna deux rivières afin de les faire déborder.
- 6. THE STYMPHALEAN BIRDS (Les Oiseaux de Stymphe)** – Ces oiseaux féroces mangeurs d'hommes furent tués par Hercule.
- 7. THE CRETAN BULL (Le Taureau de Crète)** – Le héros captura cet animal et le dompta.
- 8. THE HORSES OF DIOMEDES (Les Chevaux de Diomède)** – Ces chevaux étaient nourris de chair humaine. Hercule tua leur maître et les apprivoisa.
- 9. THE GIRDLE OF HIPPOLYTE (La Ceinture d'Hippolyte)** – Hercule prit possession de la belle ceinture d'Hippolyte, Reine des Amazones, de manière pacifique. Cependant, Héra fit courir le bruit parmi les Amazones qu'Hercule avait enlevé leur reine de force. Ils prirent les armes contre lui. Hercule tua la reine.
- 10. THE OXEN OF GERYON (Les Bœufs de Géryon)** – Géryon était un géant qui possédait un troupeau de bœufs. Hercule tua Géryon pour s'en emparer. Au cours de cette aventure, il plia les cimes de deux montagnes, créant ainsi les Colonnes d'Hercule, des deux côtés du Détroit de Gibraltar.
- 11. THE APPLES OF THE HESPERIDES (Les Pommes des Hespérides)** – Le jardins des Hespérides étaient gardés par un dragon. Hercule fit appel à Atlas pour qu'il lui procure quelques pommes. Ce à quoi Atlas consentit, à condition qu'Hercule soutînt les cieux pendant qu'il irait les cueillir.

12. THE DOG CERBERUS (Le Chien Cerbère) – L'Enfer était gardé par Cerbère. Hercule devait ramener le chien. Cependant, même Hercule trouvait cette tâche impossible. Hercule, avec l'aide des dieux, réussit à vaincre le chien.

Tels étaient les douze travaux d'Hercule. Mais il participa à bien d'autres aventures. Il était l'un des Argonautes qui accompagnèrent Jason. Durant ce voyage, il se battit avec Jason contre les squelettes.

Au cours de ses aventures, Hercule affronta le Centaure Nessus, qu'il tua. Cependant Hercule élevait un temple pour Zeus et il lui fallait un nouveau vêtement en cette occasion. Le Centaure Nessus avait ensorcelé une tunique qui brûlerait celui qui la porterait. C'est cette tunique que revêtit Hercule qui causa sa perte.

COMMENT JOUER

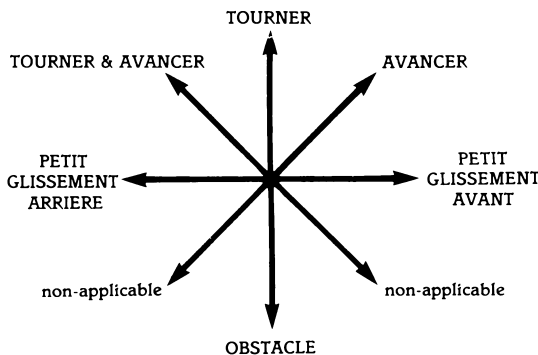
Le but du jeu est de gagner les douze travaux d'Hercule représentés sur l'écran par des graphiques. Les Travaux apparaissent en fumée et vous devez les toucher pour les gagner. Une fois que vous aurez réuni tous les Travaux, il vous reste à tuer le Minotaure, et la partie sera gagnée.

Vos armes sont un gourdin, vos poings et vos pieds. Au bas de l'écran, vous verrez un serpent qui se déplace sur toute la largeur de l'écran. Les coups que vous portez à votre ennemi ne sont efficaces que lorsque votre ennemi est placé au dessus du serpent. Quand Hercule perd le combat, le serpent s'allonge. Ceci devrait vous aider. En revanche, quand Hercule gagne, le serpent raccourcit.

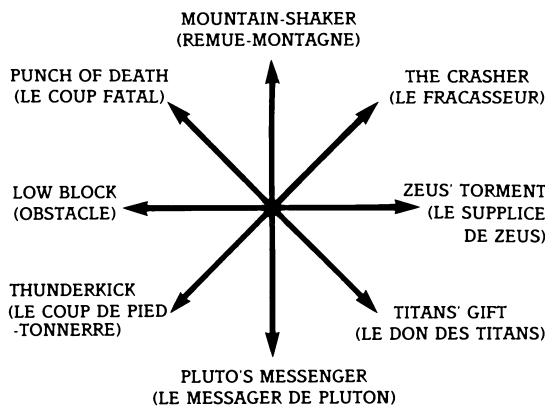
Méfiez-vous de l'araignée qui descend par à-coups et essaie de voler un des Travaux. Si l'araignée réussit, il vous faudra gagner une nouvelle fois le Travail perdu. Faites votre possible pour toucher l'araignée qui tentera de remonter.

Vos adversaires sont les squelettes et le Minotaure, armés d'épées, de cornes neutrières. Pour les combattre, vous disposez des manoeuvres suivantes:

SANS APPUYER SUR LE BOUTON FEU DU MANCHE A BALAI:



EN MAINTENANT LE BOUTON FEU APPUYE:



LEGEND DES ACTIONS:

Mountain-Shaker (Remue-Montagne):	Coup au-dessus de la tête
Punch of Death (Le Coup Fatal):	Coup de poing
Thunderkick (Le Coup de Pied-Tonnerre):	Coup de pied
Pluto's Messenger (Le Messager du Pluton):	Esquive de jambe
Titans' Gift (Le Don des Titans):	Coup de haut en bas
Zeus' Torment (Le Supplice de Zeus):	Hi-coup
The Crasher (Le Fracasseur):	Coup de tête

UTILISATEURS DE SPECTRUM: Vous pouvez vous servir des touches suivantes:

Q – T HAUT
A – G BAS
Z – V GAUCHE
SPACE – B DROITE
1 – 6 – FEU
T – PAUSE
O – MUSIQUE MARCHÉ/ARRÊT

AMSTRAD/MSX

SPACE – PAUSE
M – MUSIQUE/EFFETS SONDRES
COMMODORE 64/128
F7 – PAUSE
F1 – MUSIQUE/EFFETS SONDRES

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128

CASSETTE: Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur **SHIFT** et **RUN/STOP** puis la touche **PLAY**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

DISQUETTE: Introduire la disquette. Tapez **LOAD""*,8,1** et frappez **RETURN**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Spectrum 48K

Tapez **LOAD""** et frappez **ENTER** puis la touche **PLAY** au magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Spectrum 128K/+2

Utiliser le chargeur comme d'habitude.

Spectrum +3

DISQUE: Utiliser le **CHARGEUR** comme d'habitude.

Amstrad

CASSETTE: Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur **CONTROL (CTRL)** et la petite touche **ENTER**. Puis enfoncer la touche **PLAY** du magnétophone et ensuite n'importe quelle touche du clavier. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

DISQUETTE: Introduire la disquette, étiquette vers le haut. Tapez **CFM** et frappez **ENTER**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

MSX

Introduire la cassette dans le magnétophone. Taper **BLOAD"CAS:"**, et frapper **ENTER**. Enfoncer la touche **PLAY** du magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1988. Tous droits réservés. Toute copie ou revente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.