



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 redevint 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 Cérynée)** - 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 Écuries 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 Stymphale)** - 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 Boeufs de Géryon)** - Géryon était un géant qui possédait un troupeau de boeufs. Hercule tua Géryon pour s'en emparer. Au cours de cette aventure, il plaia 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

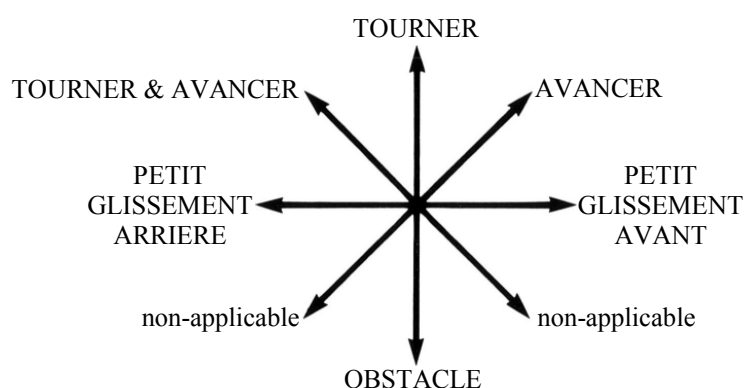
Le but du jeu est de gagner les douze travaux d'Hercule représentés sur l'écran par des graphiques. Les Travaux apparaissent en fumée et vous devez les toucher pour les gagner. Une fois que vous aurez réuni tous les Travaux, il vous reste à tuer le Minotaure, et la partie sera gagnée.

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.

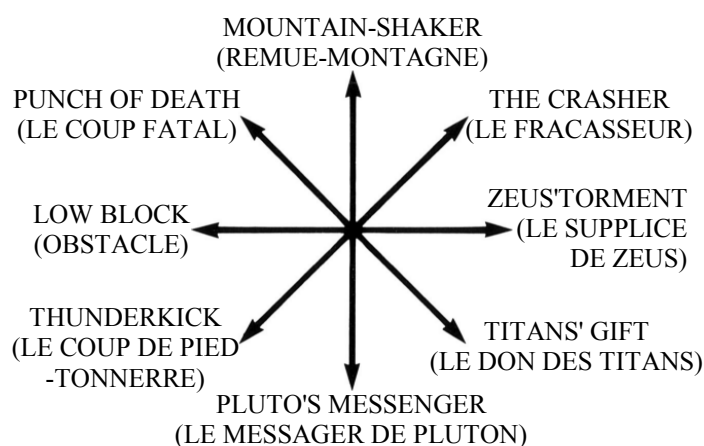
Méfiez-vous de l'araignée qui descend par à-coups et essaie de voler un des Travaux. Si l'araignée réussit, il vous faudra gagner une nouvelle fois le Travail perdu. Faites votre possible pour toucher l'araignée qui tentera de remonter.

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

SANS APPUYER SUR LE BOUTON FEU DU MANCHE A BALAI:



EN MAINTENANT LE BOUTON FEU APPUYÉ:



LEGENDE 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 Messenger 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 SONORES

COMMODORE 64/128

F7 - PAUSE

F1 - MUSIQUE/EFFETS SONORES

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 **|CPM** et frappez **ENTER**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

MSX

Introduire la cassette dans le magnétophone. Taper **BLOAD"CAS:",R** 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.