

SEGA MEGA DRIVE

GODS™

ACCOLADE™

INSTRUCTION MANUAL

COMMENCER

1. Installez votre Sega Mega Drive et branchez le Control Pad 1, en suivant les instructions du manuel de votre système.
2. Assurez-vous que votre console est éteinte **(OFF)**. Insérez la cartouche Gods dans la Mega Drive et appuyez fermement.
3. Allumez votre console **(ON)**.
4. Quand l'écran titre apparaît, acceptez la sélection par défaut, **"Begin Quest" (Commencer Quête)**, puis appuyez sur **Start**.

Important: si l'écran Sega n'apparaît pas, éteignez votre console **(OFF)**. Vérifiez que votre système est installé correctement et que la cartouche est bien en place, l'étiquette vers vous. Puis allumez à nouveau votre console **(ON)**. Vérifiez toujours que votre console est éteinte avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

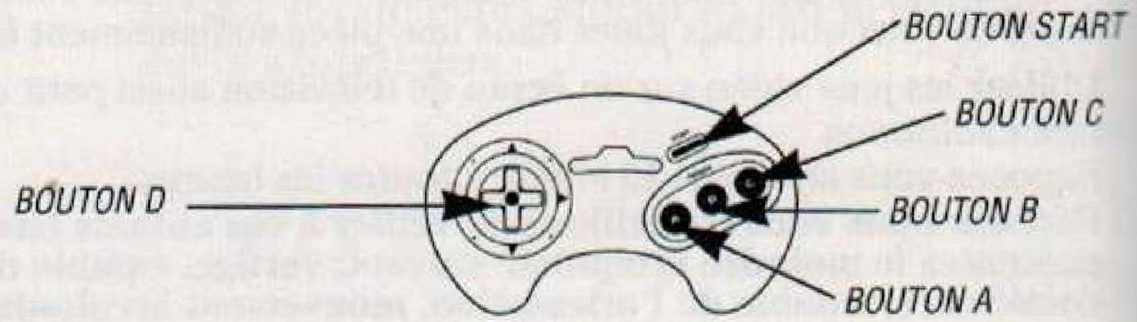
AVERTISSEMENT: Pour les possesseurs de télévision à écran géant. Les images immobiles risquent de causer l'endommagement permanent du tube-image ou de marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Evitez l'usage répété ou extensif de jeux vidéo sur des télévisions à écrans géants.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

- La cartouche Mega Drive est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive System.
- Ne pas mouiller, ne pas plier.
- N'oubliez pas de faire quelques auses si vous jouez assez longtemps.

CONTROLES DU JEU

Pour profiter du jeu au maximum, apprenez les fonctions des différents boutons du Control Pad, avant de commencer.



Bouton directionnel (Bouton-D)

Utilisez les touches flèches pour que votre héros marche, grimpe et descende:

- ⬆ Pour grimper ou faire face au mur, avant d'actionner un levier
- ⬇ Pour descendre, se baisser ou s'accroupir
- ➡ Pour aller vers la droite
- ⬅ Pour aller vers la gauche

Bouton Start

- Pour commencer à jouer
- Pour mettre le jeu en pause; pour reprendre le jeu

Bouton A

- Pour utiliser une arme ou actionner un levier (appuyez d'abord sur ⬆ pour faire face au mur)

Bouton B

- Pour sauter (choisissez la direction du saut avec ⬅ et ➡)

Bouton C

- Pour ramasser ou lâcher un objet

LE JEU

Appuyez sur les flèches pour marcher, grimper ou descendre. Appuyez sur ⬆, ➡ ou ⬅ et sur les boutons pour activer les leviers et sauter.

Pour actionner un levier ou un bouton:

1. Appuyez sur ⬆ pour faire face au mur sur lequel se trouve le levier ou le bouton
2. Appuyez sur **A**

Pour sauter:

1. Appuyez sur ➡ ou ⬅ pour choisir une direction
2. Appuyez sur **B**

Remarque: quand le héros se laisse tomber, il saute vers le bas. S'il saute de trop haut, aïe aïe aïe!

INVENTAIRE

Vous ne pouvez transporter que trois objets à la fois dans votre inventaire. Si vous essayez d'en ramasser un quatrième, vous perdrez l'un des autres.

Pour ramasser un objet

1. Appuyez sur les flèches pour vous placer à côté de l'objet
2. Maintenez ⬇ enfoncé pour vous accroupir
3. Appuyez sur **C** jusqu'à ce qu'une case vide soit en surbrillance
4. Relâchez ⬇ pour vous relever

Pour lâcher un objet

1. Maintenez ⬇ enfoncé pour vous accroupir
2. Appuyez sur **C** jusqu'à ce que l'objet que vous voulez lâcher soit en surbrillance
3. Relâchez ⬇ pour vous relever

Pour ouvrir un coffre à trésors avec une clé

1. Ramassez la clé
2. Appuyez sur les flèches pour vous diriger droit sur le coffre à trésors

Pour acheter des armes, des points de santé et des potions

A la fin du deuxième monde de chaque niveau, vous devez faire des achats. Vous avez besoin de nourriture pour augmenter votre énergie, ainsi que de trois objets pour votre inventaire.

1. Marchez sur l'icône Magasin (Shop) pour appeler le commerçant et il apparaîtra
2. Avec les flèches, sélectionnez une arme, des points de santé ou une potion
3. Appuyez sur **A**, **B** ou **C** pour voir une description de ce que vous venez de choisir
4. Appuyez deux fois sur **A**, **B** ou **C** pour l'acheter

5. Quand vous avez terminé, sélectionnez Exit (Sortie) à l'aide des flèches et appuyez sur **A**, **B** ou **C**

Pour passer un obstacle

1. Sautez par dessus, si vous le pouvez
2. Si vous ne pouvez pas sauter par-dessus un obstacle, actionnez un levier pour le désactiver, l'enlever ou l'ouvrir

OPTIONS

A partir du menu principal, vous commencez à jouer, entrez des mots de passe ou utilisez les options de jeu.

Pour sélectionner un niveau

1. Appuyez sur ⬇ pour sélectionner "Enter Password" (Entrer mot de passe), puis appuyez sur un bouton quelconque
2. Avec les flèches, sélectionnez une lettre, puis appuyez sur un bouton quelconque
3. Quand vous avez fini d'inscrire le mot de passe, sélectionnez l'icône "end" (fin) et appuyez sur **Start**

Conseil: sélectionnez l'icône "flèche de retour arrière" sur l'écran pour corriger vos erreurs d'orthographe

POUR UTILISER LES OPTIONS DE JEU

1. Appuyez sur ⬇ pour sélectionner Options, puis appuyez sur un bouton quelconque
2. Appuyez sur les touches flèches et sur un bouton quelconque pour utiliser les options suivantes:

- **Tune Title (Musique)** – écoutez la musique correspondant à l'écran titre, à tous les niveaux, aux gardiens, aux magasins, à l'écran des meilleurs scores, à la fin d'un monde, à la fin d'un niveau et à la fin du jeu. Le bouton **A** vous permet de réécouter un morceau. Les boutons **B** et **C** vous permettent de passer au morceau suivant.

Hints (Conseils) – active et désactive les conseils de jeu. Si cette option est activée, vous verrez des indices dans la Barre de Messages quand vous essayez de résoudre une énigme, d'éviter un piège ou de ramasser des gemmes.

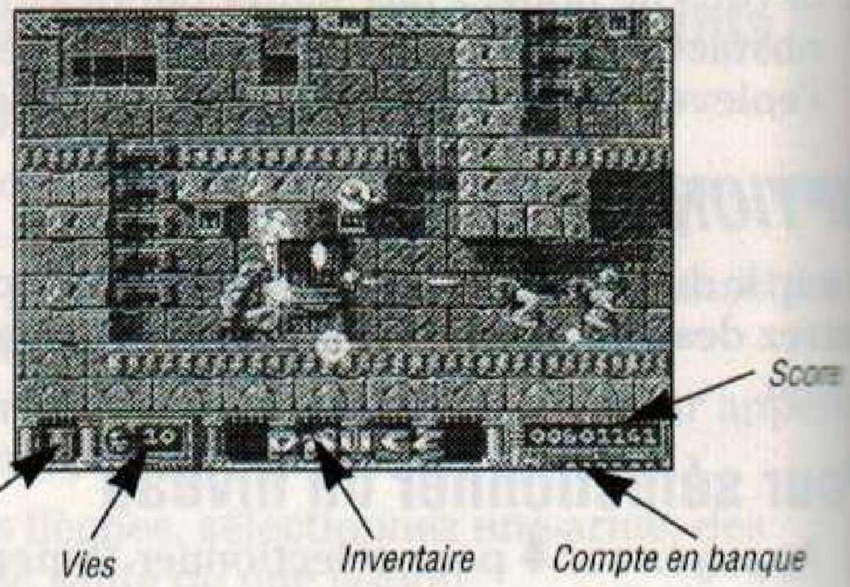
- **Exit (Sortie)** – pour retourner au menu principal

RESUME

Gods est un jeu d'exploration, de combat et d'aventure. Vous êtes un héros classique qui a relevé le défi des dieux. Pour gagner la récompense suprême, l'immortalité, vous devez tuer les quatre gardiens de la ville et retourner au Mont Olympe.

Les quatre gardiens sont à la tête d'une ville pleine de bêtes étranges. Cette ville était la citadelle des dieux et est constituée de quatre niveaux, tous protégés par l'un des gardiens et leurs nombreux serviteurs. Les niveaux sont: la ville, le temple, le labyrinthe et le monde souterrain. Chaque niveau est divisé en trois sections, appelées "mondes". A la fin du deuxième monde de chaque niveau, vous devez vous arrêter au magasin. A la fin du troisième monde de chaque niveau, vous rencontrez le gardien. Evitez le gardien et ses armes. Appuyez sur **A** pour lui tirer dessus.

STATUT



Pour connaître votre statut, jetez un œil à ces caractéristiques à l'écran:

- **Vies** – Dans le coin inférieur gauche
- **Energie** – Complètement à gauche, en bas de l'écran, vous voyez votre énergie; celle du gardien se trouve complètement à droite, en bas de l'écran
- **Inventaire** – Vous pouvez voir jusqu'à trois objets dans les quatre cases en bas, au centre de l'écran
- **Score** – Dans le coin inférieur droit
- **Barre de messages** – Des conseils ou des indices apparaissent quand vous essayez de résoudre une énigme, d'éviter un piège ou de ramasser des bonus
- **Compte en banque** – Vous pouvez voir ce que vous avez sur votre compte, sous votre score

COMBAT

Pour accomplir votre quête, vous devez vous aventurer à travers les niveaux de la ville; ceux-ci abritent maintenant des hordes de monstres étranges que vous devez vaincre. Pour cela, vous devez vous battre. De nombreuses armes sont éparpillées dans la ville, certaines sont puissantes, d'autres le sont moins. Ces armes sont essentielles dans votre lutte pour vaincre les créatures que vous allez affronter. En plus des armes que vous trouverez, vous pouvez en acheter d'autres dans des magasins, à chaque niveau.

Des armes différentes ont une force et une qualité différentes. Apprendre à connaître la nature de chaque arme vous aidera à réussir.

MONSTRES

Depuis que les dieux l'ont abandonnée, la ville est devenue le domaine de nombreuses bêtes fantastiques. Elles sont dirigées par quatre gardiens gigantesques qui s'en servent pour protéger leurs richesses. Les monstres que vous rencontrerez sont

loin d'être stupides; certains sont plus forts que d'autres, plus dangereux, mais ils sont tous unis par la même cause: vous empêcher de réussir dans votre quête. Certains habitants sont capables d'esquiver vos tentatives pour les détruire.

Ramasser plusieurs armes identiques rendra vos tirs plus efficaces.

Vous pouvez utiliser plusieurs armes à la fois; trouvez lesquelles sont compatibles pour la meilleure puissance de feu.

Frappez avec précision. Quel que soit le monstre que vous rencontrez, il est sage d'étudier son comportement et d'apprendre à connaître la nature de tous vos adversaires.

Au premier niveau, les monstres ont un seul but: vous détruire. Quand vous pénétrerez dans le temple et au-delà, certaines créatures voleront les quelques objets précieux qui s'y trouvent.

L'apparence physique d'un monstre vous indique sa nature et ses objectifs.

Déstructeurs



Leur objectif est de vous tuer. S'ils sont très intelligents, ils vous poursuivront à travers le niveau pour y parvenir.

Fliers



Non seulement ces monstres essaieront de vous détruire, mais en plus, ils sont capables d'éviter vos tirs. Les plus intelligents se montreront particulièrement insaisissables.

Voleurs



Ces monstres essaient de vous voler des objets. Ils essaieront aussi de s'emparer de tout objet que vous n'avez pas encore acquis. A cause de cette tendance, vous pouvez les retarder en laissant traîner des trésors un peu partout dans le monde. S'il n'y a aucun trésor, ils essaieront de vous détruire.

En raison de leurs objectifs variés, vous pouvez utiliser les monstres pour vous aider.

Par exemple, si vous trouvez une croix mais ne pouvez pas l'atteindre, et qu'un voleur vous poursuit, il volera la croix. Vous pouvez ensuite lâcher une potion aimant pour l'attirer, puis le détruire et récupérer la croix.

CLES

Pour protéger leur ville de visiteurs inopportuns, les dieux avaient placé de nombreuses portes pour bloquer leur progression. Ces portes sont extrêmement résistantes et ne peuvent être détruites. Pour les ouvrir, il est souvent nécessaire d'avoir la clé appropriée dans votre inventaire.

Vous vous rendrez également compte que les habitants ont enfermé leurs objets de valeur dans des coffres. Vous ne pouvez les ouvrir qu'avec la clé appropriée. Ces clés sont plus petites que celles des portes et sont de la même couleur que le coffre correspondant. Comme les plus grandes, ces clés sont difficiles à obtenir et sont en général protégées par des monstres, des pièges ou des énigmes. Les trésors que vous trouvez dans ces coffres peuvent servir à acquérir des armes ou des potions dans les magasins de la ville.

Quand une clé a été utilisée, elle est jetée automatiquement.

Les portes peuvent vous mener dans une pièce, vous téléporter à de nouveaux endroits, ou vous permettre d'avancer dans des passages.

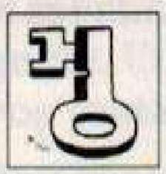
Les gemmes spéciales peuvent également vous téléporter.

Pour ouvrir un coffre, ramassez la clé et passez devant le coffre.

Pour ouvrir une porte, ramassez la clé et marchez jusqu'à la porte. Avec les touches flèches, tournez-vous face au mur et appuyez sur le bouton A pour actionner le levier.

La couleur et la forme d'une clé indiquent le genre de porte ou d'entrée qu'elle ouvre.

Clés verticales



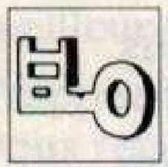
Il existe trois types de clés verticales:

Or: téléporteur

Bronze: pièce

Fer: trappe/bloc pivotant

Clés horizontales



Il existe trois types de clés horizontales:

Or: fin de niveau ou de monde

Bronze: salle renfermant un trésor

Fer: porte

La couleur d'un coffre et de la clé correspondante indique la valeur de son contenu:

Coffres en or: la valeur la plus élevée

Coffres en bronze: valeur moyenne

Coffres en fer: la valeur la moins élevée

ARGENT ET ACHATS

On dit que la ville regorge de trésors et d'or, mais personne n'en est jamais revenu pour le confirmer. Pour avoir un maximum de chances de réussir, vous devez ramasser autant de richesses que possible. Vous pouvez ensuite utiliser l'argent pour acheter des armes, des potions et des points de santé dans les magasins que vous trouverez à travers les niveaux. Vous pouvez entrer dans ces magasins en marchant sur une icône spéciale, qui fait apparaître le commerçant qui vous escortera alors jusqu'à son magasin.

La description de l'objet, ainsi que son prix, est affichée dans une fenêtre sous les arches. Vous pouvez voir la quantité d'argent en votre possession en bas de l'écran. Pour quitter le magasin, cliquez sur l'arche "Exit" (Sortie). Tous les objets que vous avez achetés sont à votre disposition dès que vous quittez le magasin.

Si vous achetez une arme pour en remplacer une que vous avez déjà, la moitié de la valeur de la dernière arme sera ajoutée sur votre "compte en banque".

Vous trouverez parfois des trésors en détruisant un monstre ou en résolvant une énigme.

Les boucliers et les étoiles disparaîtront quand vous affronterez le gardien à la fin de chaque niveau.

Vous pouvez obtenir des potions, soit en les trouvant dans la ville, soit en les achetant dans les magasins. Quand vous ramassez une potion, elle agit immédiatement. Certaines potions que vous achetez dans les magasins peuvent être transportées et ne prennent effet que quand vous les abandonnez.

ARMES



Dague (Dagger) – l'une des armes les plus faibles



Shurikans – plus puissants que les dagues, ils transpercent les monstres



Boules de feu (Fireballs) – peuvent être utilisées en même temps qu'une arme conventionnelle, comme les dagues ou les shurikans



Lances (Spears) – transpercent les monstres et les plates formes et causent d'énormes dégâts

POTIONS



Aimant (Attract)* – tous les monstres vous attaquent



Grand bouclier (Large Shield) – vous pouvez l'acheter ou le ramasser; il dure pendant tout le monde en cours et diminue vos dégâts de moitié



Petit bouclier (Small Shield)* – vous pouvez l'acheter ou le ramasser; il est efficace pendant 15 secondes, vous protège de tout dégât et détruit tout monstre qui le touche



Tir élargi (Wideshot) – l'une des trois icônes dirigeant vos tirs; celle-ci répartit les tirs pour un effet maximum contre les Fliers



Nourriture (Food) – sous plusieurs formes; elle remplace l'énergie perdue et n'est pas aussi puissante que les potions de santé



Magasin (Shop) – marchez sur cette icône pour faire apparaître le commerçant

*** Vous pouvez acheter ces potions et les lâcher quand vous en avez besoin.**

PIEGES ET ENIGMES

Les habitants de la ville utilisent des trappes et des énigmes. Certaines énigmes sont simples et nécessitent uniquement que vous activiez un interrupteur pour avancer; d'autres sont bien plus compliquées: vous devez ramasser des objets, trouver des clés et acquérir des armes spéciales. Il existe différents pièges, mais la plupart sont mortels, leurs pointes causant la mort à moins que vous ne parveniez à vous échapper rapidement.

Les énigmes que vous rencontrerez sont nombreuses et variées. Il en existe deux types: les énigmes-progression et les énigmes-récompense. Les premières doivent être résolues si vous voulez pouvoir terminer le monde ou avancer. Les énigmes-récompense ne sont pas essentielles pour terminer le jeu; grâce à elles, vous obtenez des récompenses comme des trésors supplémentaires, des raccourcis ou autres.

Des salles secrètes sont un exemple typique d'énigme-récompense. Vous trouverez peut-être l'entrée d'une salle secrète en examinant l'arrière-plan; il y a peut-être une plate-forme normalement inaccessible ou un passage bloqué par un mur.

Ces énigmes n'étant pas essentielles, elles peuvent être terriblement dangereuses. Souvent, des monstres puissants gardent le chemin qui mène à la récompense.

Les énigmes-progression sont en général plus simples. Cependant, elles contiennent souvent des pièges si elles ne sont pas résolues correctement. Pour résoudre ces énigmes, vous devrez souvent retrouver un objet, comme une clé ou une gemme. Ces objets vous permettront d'aller à la prochaine section d'un monde.

En plus des énigmes, il existe également de nombreux bonus cachés. Ils vous permettent d'obtenir une récompense à un certain point, si vous

terminez une section en un temps record ou si vous perdez le minimum d'énergie ou de vies. Les bonus sont des trésors ou des potions qui vous aideront à terminer la section suivante.

Quand une énigme est résolue, l'objet qui vous a servi à la résoudre disparaîtra de votre inventaire.

INDICES

Pour vous aider, vous pouvez ramasser de nombreux indices. Ce sont des icônes spéciales. Quand vous les ramassez, un message ou un indice apparaît dans la Barre de Messages. Ces indices peuvent vous aider à définir votre mission pour un niveau particulier, vous donner un conseil ou la solution d'une énigme, ou vous révéler l'emplacement d'un objet.

Tous ces messages s'affichent quand vous ramassez l'icône. Vous ne pourrez pas les afficher à nouveau, alors, retenez bien ce qu'ils vous disent.

LES QUATRE NIVEAUX ET LES QUATRE GARDIENS GIGANTESQUES

La ville a quatre niveaux: la ville, le temple, le labyrinthe et le monde souterrain. Chaque niveau est divisé en trois mondes. A la fin de chaque niveau, vous rencontrerez un énorme gardien. Ces gardiens sont les monstres qu'il faut que vous détruisiez. Tous les autres monstres et les trésors appartiennent à ces terrifiantes créatures, qui sont déterminées à garder leur pouvoir.

MARQUER DES POINTS

Réussir votre quête, c'est déjà très bien, mais obtenir un bon score, c'est encore mieux. Vous marquez des points quand vous détruisez un monstre, ramassez un trésor ou résolvez une énigme.

A la fin de chaque monde, vous obtenez un bonus. Ce bonus dépend du nombre de vies qu'il vous reste, ainsi que de votre énergie (que vous pouvez voir sur le Compteur d'énergie).

A la fin du jeu, votre score, s'il est suffisant, ira rejoindre ceux des plus grands, au tableau des meilleurs scores.

Pour entrer votre nom, suivez la même procédure que pour les mots de passe.

Des vies supplémentaires sont accordées quand votre score est particulièrement remarquable.

PERDRE DES VIES ET RECOMMENCER

Vous commencez le jeu avec trois vies. Chaque niveau comprend plusieurs mondes. Vous retournez au monde où vous avez perdu une vie avec toutes vos armes.

MOT DE PASSE

Quand vous terminez un niveau, vous obtenez un mot de passe qui vous permet de reprendre le jeu au début de ce niveau. Quand vous reprenez le jeu, vous êtes dans un magasin où vous pouvez acquérir points de santé, armes et potions.

ACCORD DE LICENCE ET BARATIN JURIDIQUE

Sega et Mega Drive sont des marques de Sega Enterprises Ltd. © 1991, 1992, 1993 The Bitmap Brothers. Gods est une marque des Bitmap Brothers. Tous droits réservés. Sous licence d'Accolade, Inc./Renegade. Toutes les autres marques et marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Ni la cartouche ni le manuel de l'utilisateur ne peuvent être dupliqués ou copiés pour quelque raison que ce soit. Tout transfert ou revente de la cartouche ou du manuel de l'utilisateur par le client est prohibé.
Les recours stipulés ci-dessus sont les recours limités et exclusifs du client. Accolade Inc. n'assumera, en aucun cas, de responsabilité pour des dommages directs, indirects, spéciaux, accessoires ou consécutifs liés à la cartouche ou au manuel de l'utilisateur. Outre les termes de la présente garantie, Accolade Inc. ne confère aucune autre garantie, expresse ou implicite, relative à la cartouche ou au manuel de l'utilisateur et rejette toute autre garantie implicite y compris les garanties de qualité marchande et d'adaptation à un usage particulier.

CONTRAT INTERNATIONAL DE GARANTIE ET DE SERVICE APRES-VENTE

SERVICE APRES-VENTE

Accolade Europe Ltd. garantit à l'acheteur initial de cette cartouche que le support sur lequel est enregistré ce programme est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pendant les 90 jours qui suivent la date d'achat. Accolade prendra en charge gratuitement toute cartouche de jeu défectueuse qui sera renvoyée dans les 90 jours de la période de garantie, si le dommage ne résulte pas d'une utilisation abusive, d'un mauvais traitement ou d'un manque de précautions.

POUR BENEFICIER DES PRESTATIONS PREVUES PAR LA GARANTIE

1. Signalez le problème en contactant le Service Après-vente en Angleterre au (+44) 81 877 0880 entre 10:00 h et 17:00 h (heure anglaise). Vous pouvez également nous contacter par écrit à l'adresse suivante: Accolade Europe Ltd. Bowling House, Point Pleasant, Wandsworth, Londres SW18 1PE, Angleterre.
2. Si le représentant du service après-vente est dans l'impossibilité de régler le problème par téléphone, il vous demandera de retourner la cartouche défectueuse à votre détaillant.

ACCOLADE™

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076/4,026,555;
Europe No.80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351;
Hong Kong No.88-4302; Germany No. 2,609,826;
Singapore No. 88-155; U.K. No.1,535,999; France No. 1,607,029;
Japan Nos. 1,632,396/82-205605 (Pending)

© 1991, 1992, 1993 The Bitmap Brothers
Gods is a trademark of The Bitmap Brothers. All rights reserved.
Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
Licensed by Accolade, Inc.
Accolade Europe, Ltd. Bowling House, Point Pleasant, Wandsworth, London SW18 1PE.
Packaging Design by Words & Pictures Ltd.

Licensed by Sega Enterprises, Ltd. for play on the SEGA MEGA DRIVE SYSTEM.

PRINTED IN ENGLAND

The BITMAP BROTHERS

Renegade