



INSTRUCTION MANUAL

**FORGOTTEN
WORLDS**™

SEGA

Instructions de chargement:

Mise en route

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre "SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.

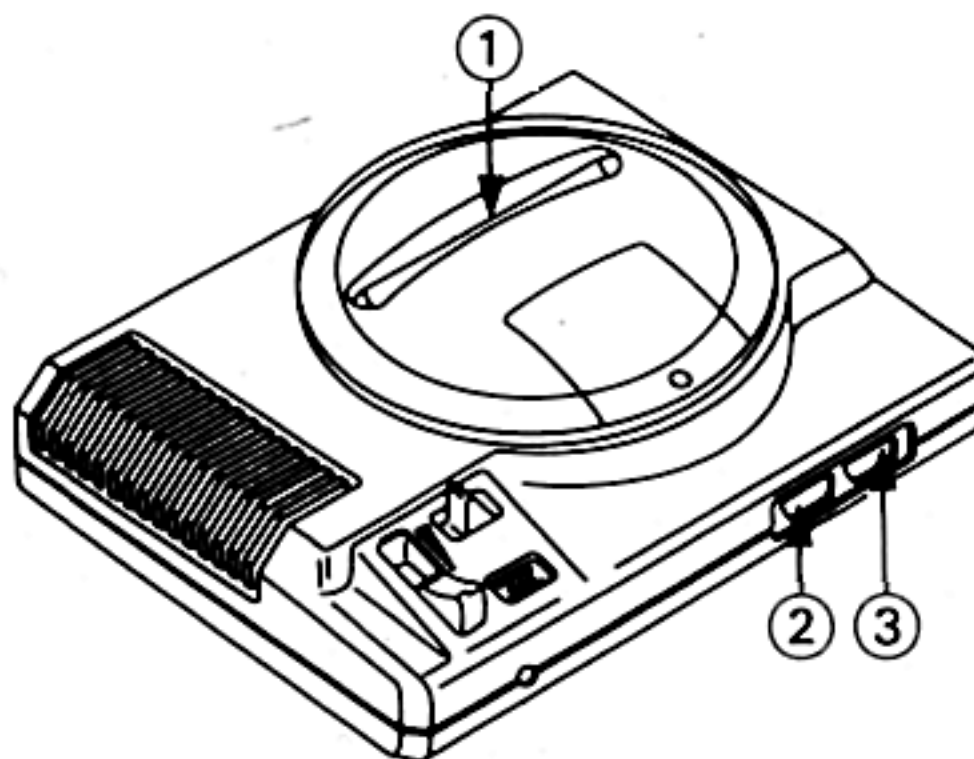
IMPORTANT:

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega Drive/Genesis.

Joueur 1: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.

Joueur 2: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive/Genesis 2.

- ① Introduisez la cartouche Mega Drive/Genesis.
- ② Introduisez le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.
- ③ Introduisez le bloc de commande Mega Drive/Genesis 2.



Forgotten Worlds™

(Le monde oublié)

L'EPOQUE: Le 29ème siècle.

LE LIEU: Une planète quelque part dans les espaces interstellaires.

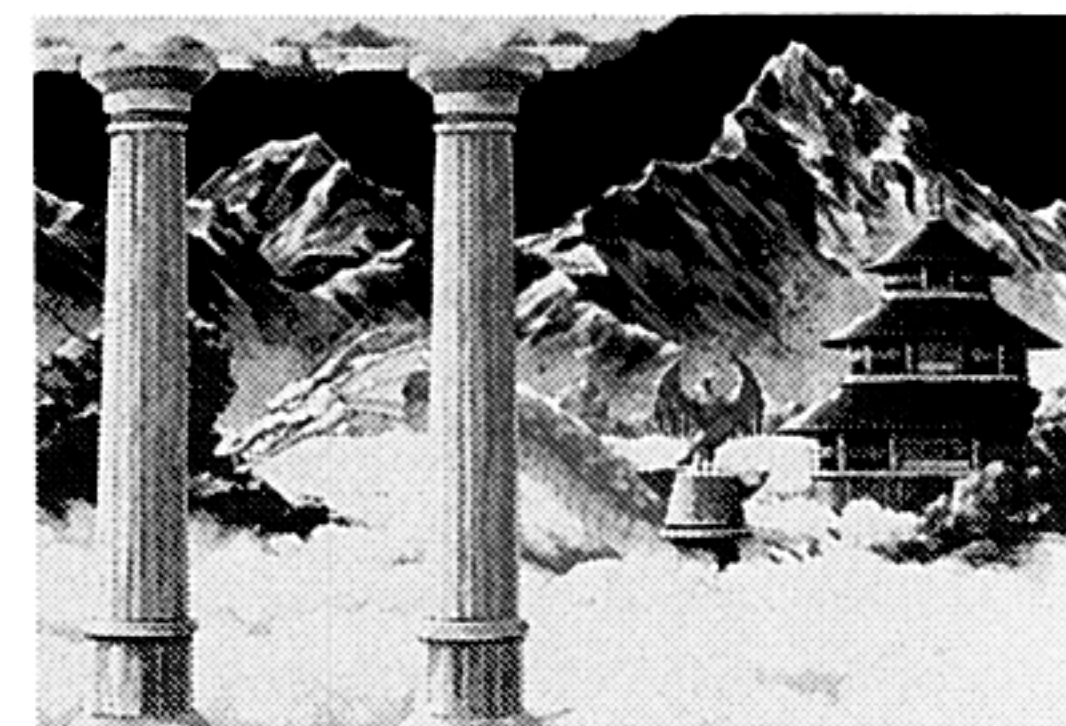
Ruines, destructions, paysages désolés. C'est tout ce qu'il y a à voir sur toute la planète. Y a-t-il signe de vie? Et bien, il y a des butors reptiliens qui errent dans ce qui reste des rues, et des vers Zipper qui barbotent dans le port. Mais ce n'est pas ce que vous cherchez.

Aah! Vous avez enfin trouvé le magasin, où vous vous approvisionnez en armes. Vous achetez un autre accélérateur de satellite, faites passer une bombe au napalm sur votre épaule, et prenez un traitement pour garder votre force. Vous êtes un Sans-Nom. Vous êtes puissant et rapide, et vous n'abandonnez jamais. Vous n'avez qu'une idée: LIBERER LA PLANETE!

Vous connaissez l'histoire de ce monde désolé. Dans le passé, les Etres Humains le dirigeaient dans la paix et la coopération. Bien entendu, ils avaient leurs problèmes — des guerres froides, des crimes organisés, des bombes nucléaires. Mais leurs difficultés semblaient légères lorsque la véritable guerre est arrivée.

Sans prévenir, des vaisseaux spatiaux ont empli le ciel, remplis de cruels envahisseurs. Des bombes, des missiles, le napalm et le feu se mirent à pleuvoir. Les Etres Humains n'étaient pas prêts, et n'ont opposé qu'une faible résistance avant de se rendre!

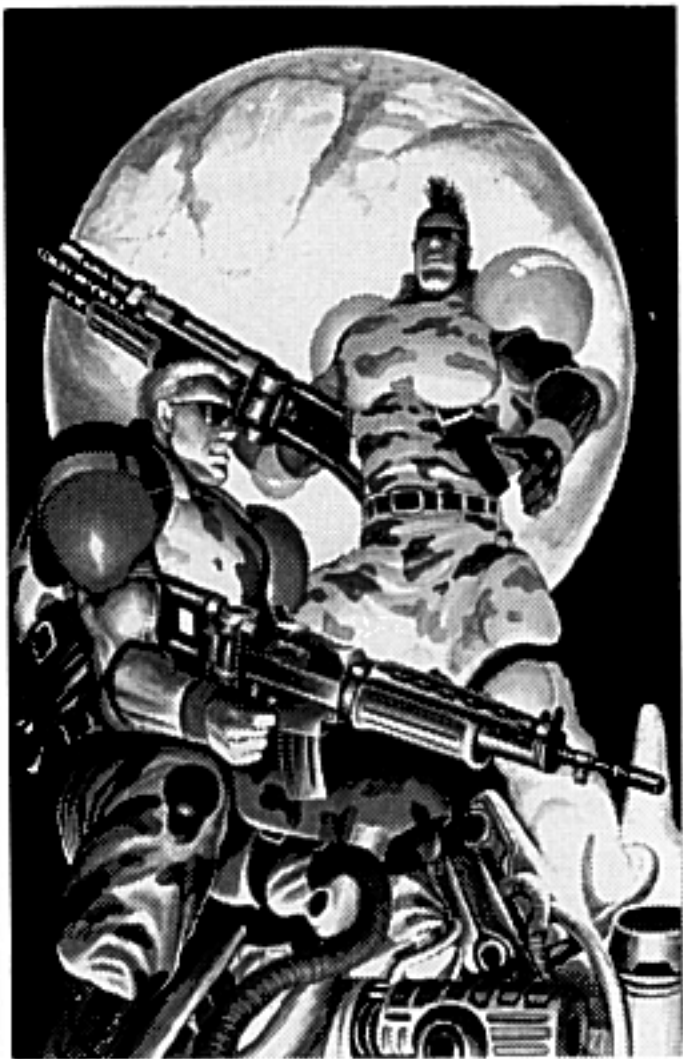
En quelques heures, c'était fini. Les cruels prédateurs ont pris la planète et en ont fait leur fief. Ils ont détruit les villes et toutes les lignes de communication. Pire, ils ont réduit tous les Etres Humains à une vie de misère et d'humiliation.



La planète est devenue le Monde de Poussière. Les Etres Humains ont dû se contenter de piètres restes de leur grandeur passée, et vivre dans la peur des envahisseurs hostiles qui ont infesté leur planète. Mais dans un endroit caché, un groupe de braves Etres Humains ont élevé deux enfants mâles en secret. Les deux jeunes hommes ont été entraînés comme des guerriers, rompus au combat et spécialisés dans l'utilisation d'armes meurtrières.

L'enjeu s'est avéré payant! Les deux guerriers sont devenus des machines armées de force et de super-puissance — les Sans-Nom.

En tant que Sans-Nom, vous devez vous déplacer et tirer rapidement, et n'avoir aucune pitié. Vous affrontez des envahisseurs cruels, des monstres répugnants et des machines qui crachent le feu. Votre seul moment de répit est au magasin, lorsque vous faites le plein de munitions et reprenez des forces.



La guerre est une mauvaise chose, mais quelqu'un doit la faire. Vous avez juré de détruire les envahisseurs haïs, de libérer la Planète Poussière et de lui redonner son ancien nom: la Terre!

Prise des commandes!

Voici la manière d'utiliser le bloc de commande Mega Drive/Genesis:

- Pour jouer à un seul joueur, brancher un bloc de commande dans le port de commande 1.
- Pour jouer à deux joueurs, brancher un second bloc de commande dans le port de commande 2.

Les touches du bloc de commande

① Touche de direction (Touche D):

- Elle déplace la flèche de sélection sur l'écran de début de la partie.
- Elle déplace le Guerrier et le satellite dans toutes les directions.
- Elle déplace le repère sur la liste des achats au magasin.

② Touche Start

- Elle sert à commencer la partie.
- Elle permet de choisir des paramètres sur l'écran de début de la partie et l'écran d'options.
- Lorsque deux blocs de commande sont branchés, elle permet de jouer avec le Guerrier 2 dans une partie à un seul joueur.

- Elle ressuscite un Guerrier mort dans une partie à deux joueurs.
- Elle permet de faire une pause. Appuyer de nouveau pour reprendre la partie.

③ Touche A

- Elle fait tourner le Guerrier vers la gauche.
- Elle fait tourner le satellite du Guerrier vers la gauche autour de lui.

④ Touche B

- Elle fait feu.

⑤ Touche C

- Elle fait tourner le Guerrier vers la droite.
- Elle fait tourner le satellite du Guerrier vers la droite autour de lui.

⑥ Touche A + touche B

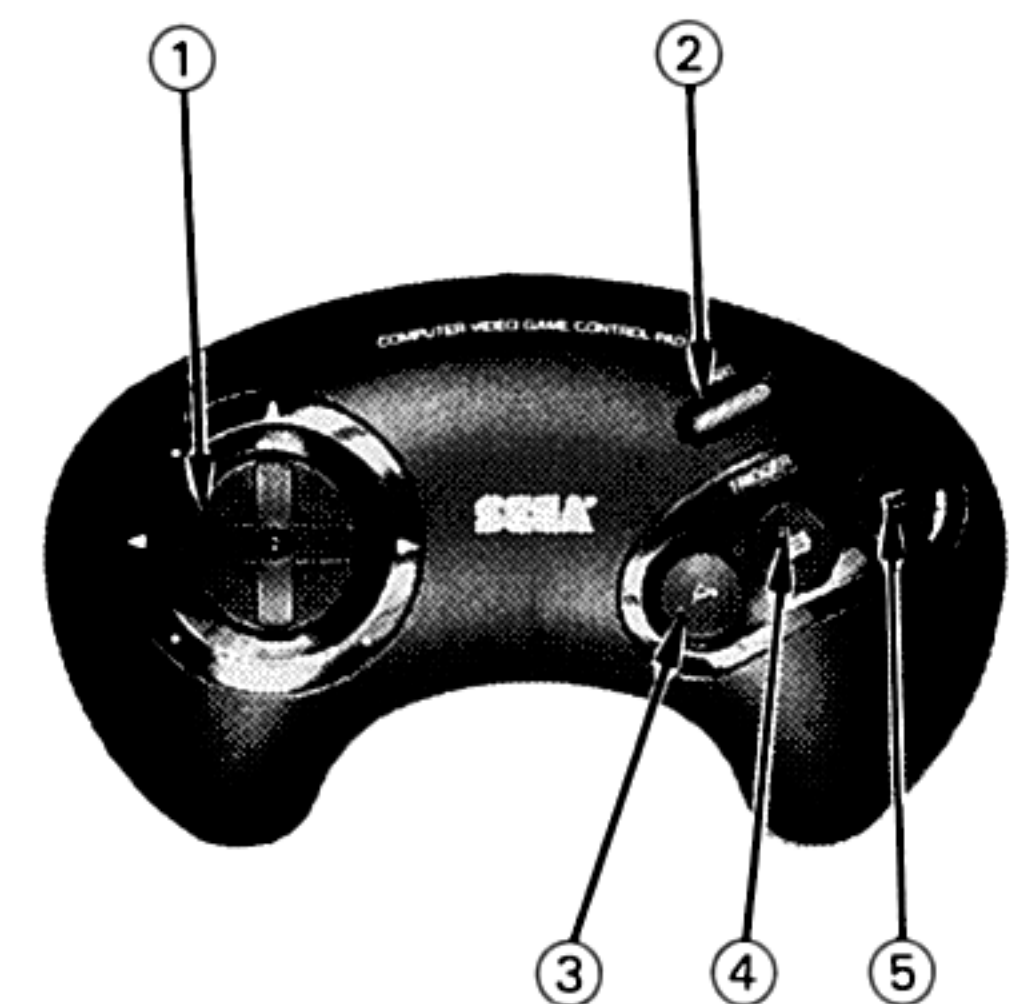
- Elle fait tourner le Guerrier et le satellite vers la gauche.

⑦ Touche C + touche B

- Elle fait tourner le Guerrier et le satellite vers la droite.

⑧ Touche A, B ou C

- Elle achète des marchandises au magasin.



Equipez-vous pour la bataille!

A l'écran de titre, appuyez sur la touche Start. Sur l'écran de début de la partie, appuyez de nouveau sur la touche Start. (Avec deux blocs de commande, utilisez la touche D pour sélectionner une partie à un ou deux joueurs. Puis appuyez sur la touche Start.) Après le combat de démonstration, la guerre commence.

Remarque:

Vous pouvez faire une partie à un seul joueur avec deux blocs de commande. Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande 2 pendant la partie pour faire apparaître le Guerrier 2 et commencer une partie à deux joueurs. Dans ce type de partie (deux joueurs), vous pouvez ressusciter le Guerrier mort en appuyant sur la touche Start, tant que l'autre Guerrier est vivant.

Ecran d'options

Au niveau de l'écran de début de la partie, utilisez la touche D pour déplacer la flèche et choisir une option. Appuyez sur la touche Start. Un écran d'options apparaît pour vous permettre de modifier les paramètres de la partie. Déplacez la flèche vers le haut ou le bas pour sélectionner un paramètre. Appuyez ensuite sur le côté gauche ou droit de la touche D pour modifier le paramètre.

① Feu automatique (Auto Fire)

- Choisissez ON pour que vos armes fassent feu automatiquement.
- Choisissez OFF pour que vos armes ne fassent feu que lorsque vous appuyez sur la touche B.

② Son (Sound)

- Choisissez un son pour le jeu entre 0 et 40.
- Appuyez sur la touche Start pour entendre le son.

③ Vitesse du satellite (Satellite Speed)

- Réglez la vitesse de rotation du satellite sur lente, normale ou rapide (Slow, Normal ou Fast).

④ Difficulté de la partie (Game Difficulty)

- Choisissez le niveau normal ou difficile (Hard).

⑤ Sortie (Exit)

- Appuyer sur la touche Start pour revenir à l'écran de début de la partie.

AUTO FIRE	ON
SOUND	1
SATELLITE SPEED	NORMAL
GAME DIFFICULTY	HARD
➡ EXIT	

Pause et reprise de la partie

Appuyez sur la touche Start pendant une partie pour arrêter l'action. Appuyez de nouveau pour reprendre la partie.

Guerriers contre Envahisseurs

Comme vous êtes un Sans-Nom, vous avez juré de rendre la Planète Poussière à ses propriétaires en titre, les Etres Humains. Soyez prêt à affronter des monstres brutaux et à risquer votre vie au combat. Votre seul objectif est de rester en vie suffisamment longtemps pour détruire votre ennemi le plus puissant, le Tyran de Guerre!

Le joueur 1 commande le Guerrier 1 (en bleu) et le joueur 2 commande le Guerrier 2 (en rouge). Dans les combats à deux joueurs, vos tirs ne toucheront pas l'autre Guerrier.

La guerre!

Votre satellite est votre meilleur ami. Il est toujours avec vous, vous suit fidèlement pendant que vous virevoltez dans la bataille. Appuyez sur la touche B pour faire feu avec le satellite ainsi qu'avec votre mitrailleuse, que vous avez toujours sur vous. Tenez la touche B enfoncée pour tirer en continu. Dans la première bataille, votre satellite est un canon V. Vous pouvez acheter des accélérateurs pour cela dans le magasin pour augmenter sa portée, sa puissance de feu et son action destructive. Vous pouvez également l'échanger contre des armes plus puissantes et plus efficaces.

Appuyez sur la touche A pour faire un cercle vers la gauche, et sur la touche C pour faire un cercle vers la droite. Appuyez sur la touche D pour aller vers le haut, le bas et autres directions.

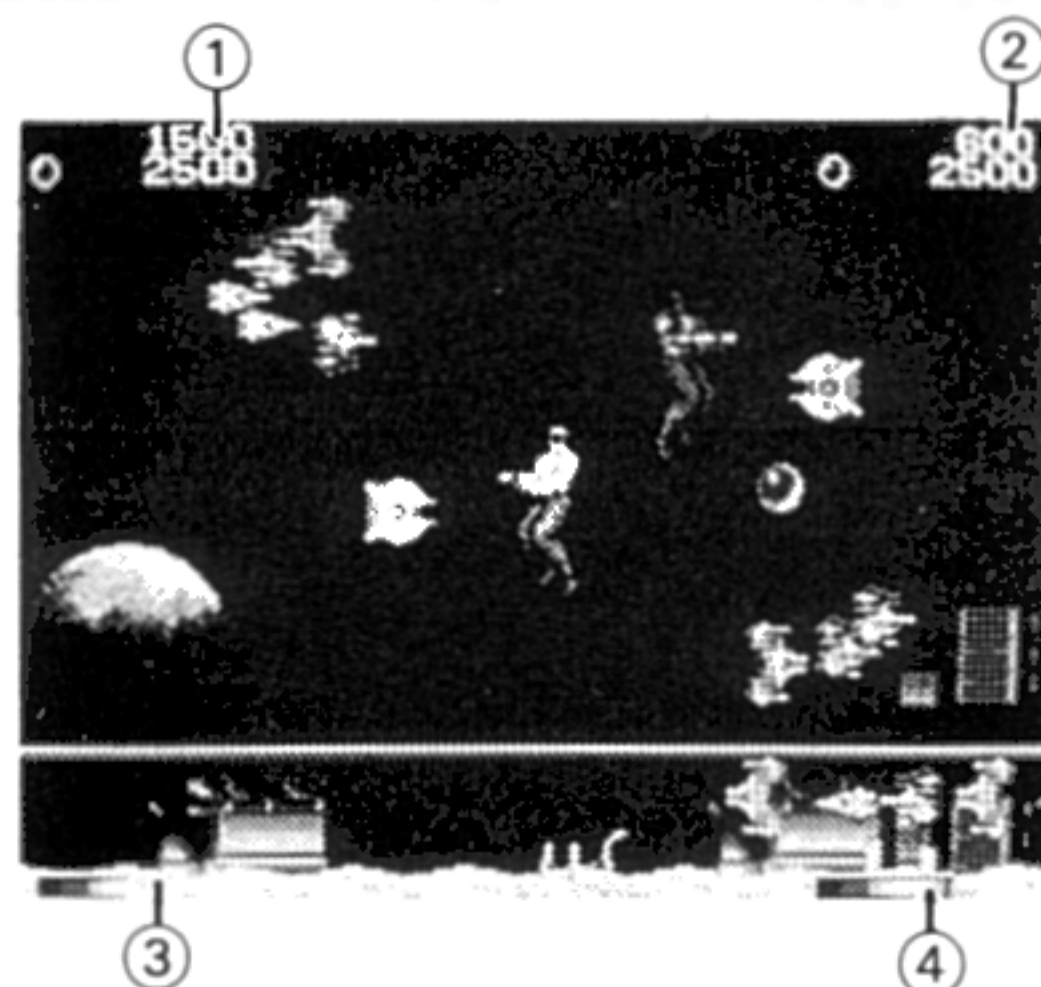
- ① Score et Zennys du joueur 1
- ② Score et Zennys du joueur 2
- ③ Barre de force et armes du joueur 1
- ④ Barre de force et armes du joueur 2

Votre score de destruction en masse apparaît en haut de l'écran. Lorsque vous achevez vos ennemis et leurs machines maléfiques, des Zennys (pièces bleues) tombent des ruines. Volez au-dessus des Zennys pour les ramasser. La somme de Zennys en votre possession apparaît sous votre score. Votre barre de force et les articles spéciaux que vous avez achetés la dernière fois au magasin apparaissent au bas de l'écran.

Zennys

Vous aurez besoin de tous les Zennys que vous pourrez trouver pour acheter des marchandises au magasin. Plus la pièce est grosse, plus elle vaut de Zennys.

Enorme pièce	10 000 Zennys
Grosse pièce	1 000 Zennys
Pièce ordinaire	500 Zennys
Petite pièce	100 Zennys



Force

Vous serez touché par le feu de l'ennemi. Vous pouvez supporter un certain nombre de blessures, mais si vous êtes touché trop souvent ou rencontrez trop d'obstacles, vous mourez.

Lorsque vous êtes blessé, le corps de votre Guerrier commence à clignoter et sa barre de vie raccourcit. Il peut revenir à la vie tant qu'il lui reste un peu de force. Arrêtez-vous au magasin pour ranimer vos forces. Vous pouvez également prendre un peu de forces supplémentaires en volant au-dessus d'un "POW", d'un tambour, d'un moulin à vent et

autres objets spéciaux pendant la bataille.

Gardez un oeil sur votre barre de force, et essayez de ne pas être touché. Si votre barre disparaît, c'en est fini pour vous.

Remarque:

Dans une partie à deux joueurs, si votre Guerrier meurt, appuyez sur votre touche Start pour le ressusciter et continuer le combat. Vous pouvez faire cela tant que l'autre Guerrier se bat. Votre score revient à zéro, mais vous gardez tous les Zennys que vous avez gagnés jusqu'à présent. Si les deux Guerriers meurent, la guerre est perdue!

Le magasin de Mirabella

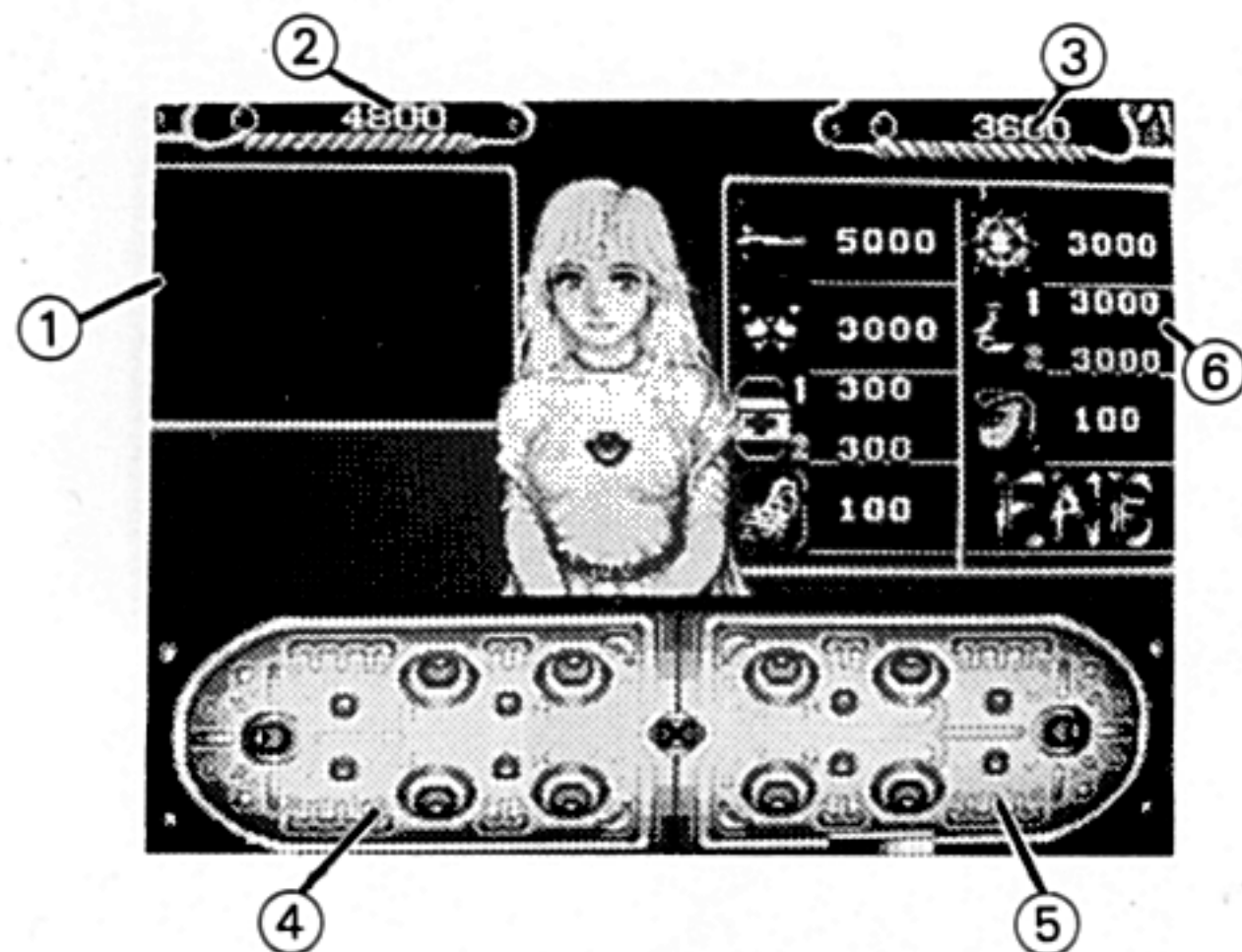
Le magasin de Mirabella apparaît miraculeusement au moment où vous en avez le plus besoin! Entrez vite pour acheter ce dont vous avez besoin pour rester en vie et gagner!



- ① Message de Mirabella
- ② Zennys du joueur 1
- ③ Zennys du joueur 2
- ④ Tableau du joueur 1
- ⑤ Tableau du joueur 2
- ⑥ Liste des achats

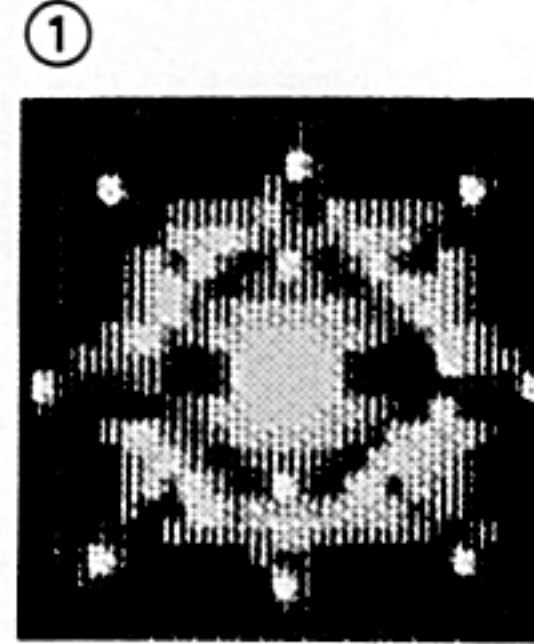
Appuyez sur la touche D pour amener le repère sur n'importe quel article de la liste des achats. Une description de l'article apparaît sur le tableau. Appuyez sur la touche A, B ou C pour l'acheter (si vous avez suffisamment de Zennys).

Dans le magasin, Mirabella vous traite avec respect. Si vous n'avez pas suffisamment de Zennys, vous pouvez revendre l'arme en votre possession à moitié prix et en acheter une nouvelle.

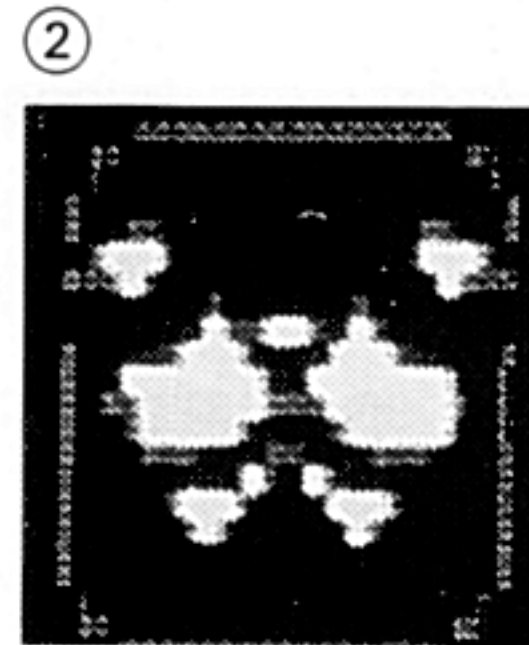


Marchandises

- ① **Arme toutes directions:**
3 000 Zennys. Elle tire dans 8 directions à la fois.



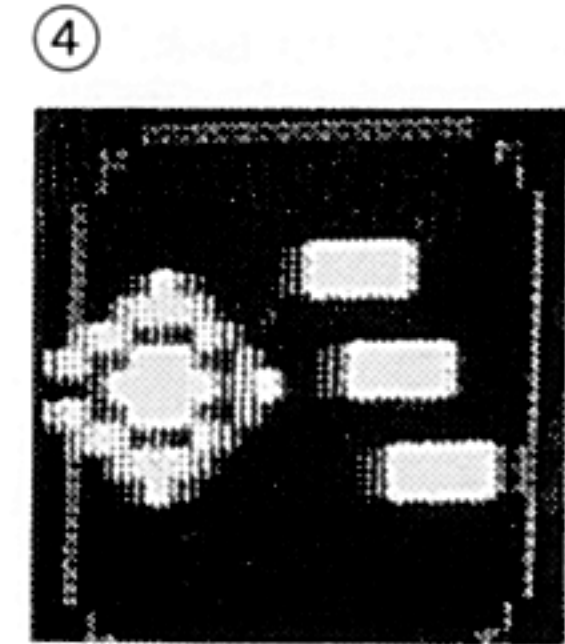
- ② **Armure:**
3 000 Zennys. Elle vous permet de supporter 3 coups ennemis sans perdre votre force.



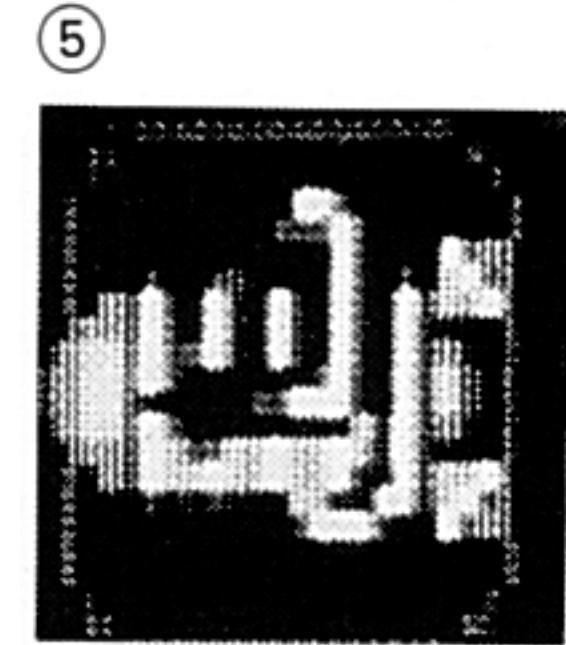
- ③ **Pierre d'aura:**
30 000 Zennys. Elle double votre force.



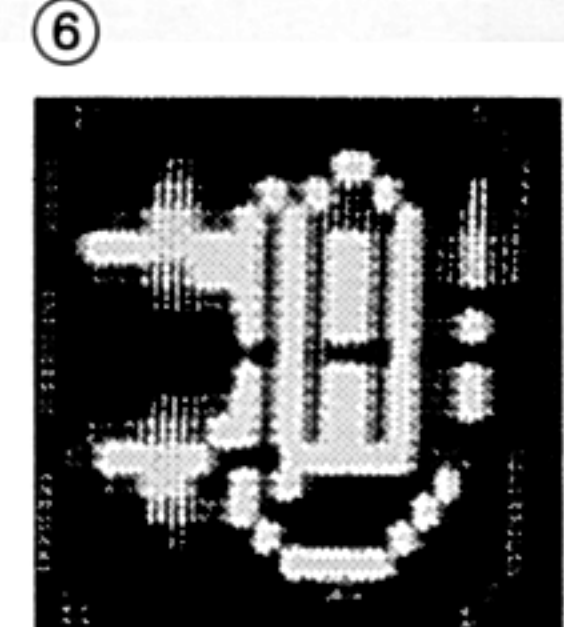
- ④ **Canon Balcan:**
50 000 Zennys. Votre arme la plus puissante.



- ⑤ **Accélérateur 1:**
10 000 Zennys. Il augmente la puissance de vos tirs.



- ⑥ **Accélérateur 2:**
20 000 Zennys. Il double la puissance de vos tirs.



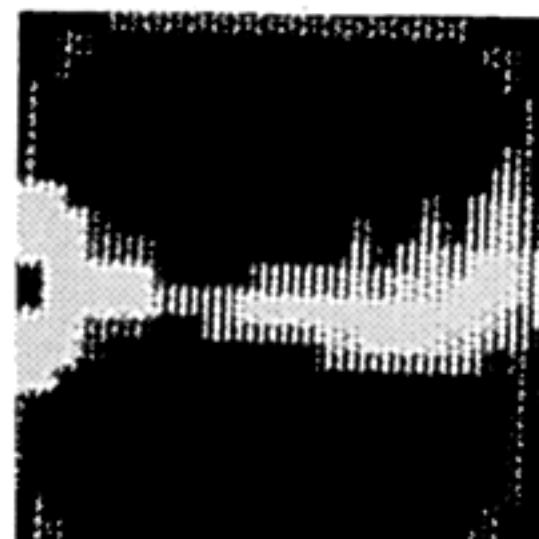
- ⑦ **Rebond:**
30 000 Zennys. Il fait rebondir les coups qui font ricochet sur les obstacles pour toucher l'ennemi.

⑦



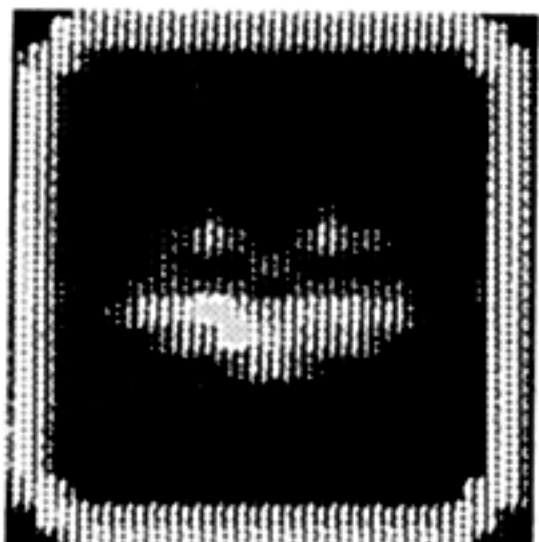
- ⑧ **Lance-flammes:**
20 000 Zennys. Une arme redoutable.

⑧



- ⑨ **Robe:**
Elle vous fait gagner 1 million de points si vous gagnez la guerre. Elle n'est disponible qu'au Temple du magasin abominable.

⑨



- ⑩ **Pierre volante:**
100 Zennys. Elle augmente votre vitesse. Le cuivre vous donne une vitesse normale, l'argent une vitesse élevée, l'or et très grande vitesse.

⑩



- ⑪ **Laser autodirecteur:**
99 900 Zennys: Un laser à tête chercheuse qui trouve l'ennemi.

⑪



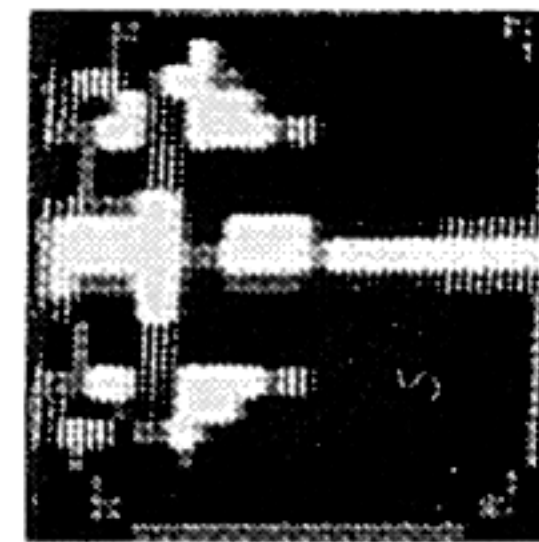
- ⑫ **Information:**
100 zennys. Vous obtenez des conseils sur la manière de remporter la bataille suivante.

⑫



- ⑬ **Laser:**
20 000 zennys. Une arme mortelle à rayon lumineux.

⑬



- ⑭ **Concentré de vie:**
600 zennys (premier achat). Il regonfle vos forces au maximum. Son prix double à chaque achat. Son coût est affiché séparément pour les Guerriers 1 et 2.

⑭



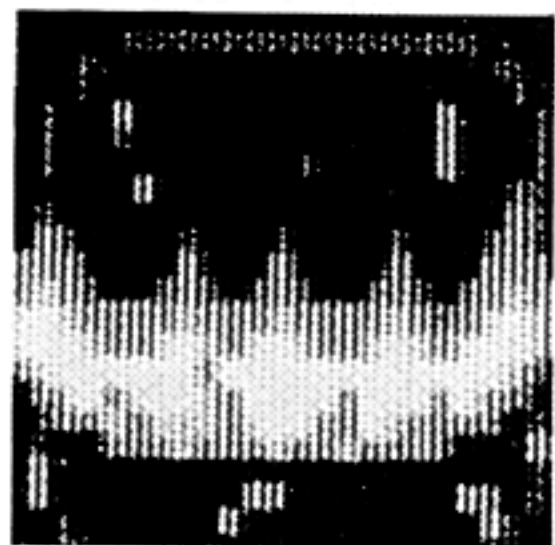
- ⑮ **Missile:**
5 000 zennys. Un explosif à tête chercheuse.

⑮



- ①⑥ **Bombe au napalm:**
5 000 zennys. Elle enflamme tout ce qu'elle touche.

①⑥



- ①⑦ **Potion de résurrection:**
20.000 zennys (premier achat). Une boisson puissante qui vous ramène à la vie lorsque vous êtes mort. Son prix double à chaque achat. Son coût est affiché séparément pour les Guerriers 1 et 2.

①⑦



- ①⑧ **Armure spéciale:**
5 000 Zennys. Elle vous permet de supporter 5 coups de vos ennemis sans perdre de force.



- ①⑨ **Super rayon:**
80 000 Zennys. Il vous permet de survivre à 5 coups ennemis sans être blessé.

①⑨



- ②① **Super accélérateur:**
50 000 Zennys. Il donne à vos coups la puissance de destruction maximale.

②①



- ②① **Traitement:**
300 Zennys (premier achat). Il rétablit vos forces. Son prix double à chaque achat. Son coût est affiché séparément pour les Guerriers 1 et 2.

②①



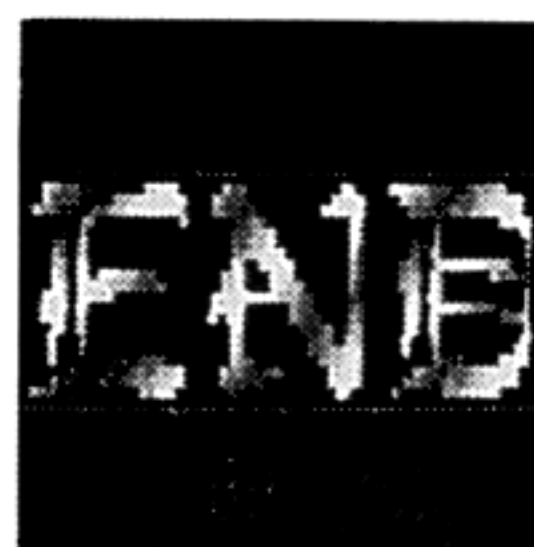
- ②② **Tir gros calibre:**
50 000 Zennys. Cette excellente arme tire des balles gros calibre.

②②



- ②③ **Fin (End):**
Vous retournez au combat. Dans une partie à deux joueurs, les deux joueurs doivent sélectionner End.

②③

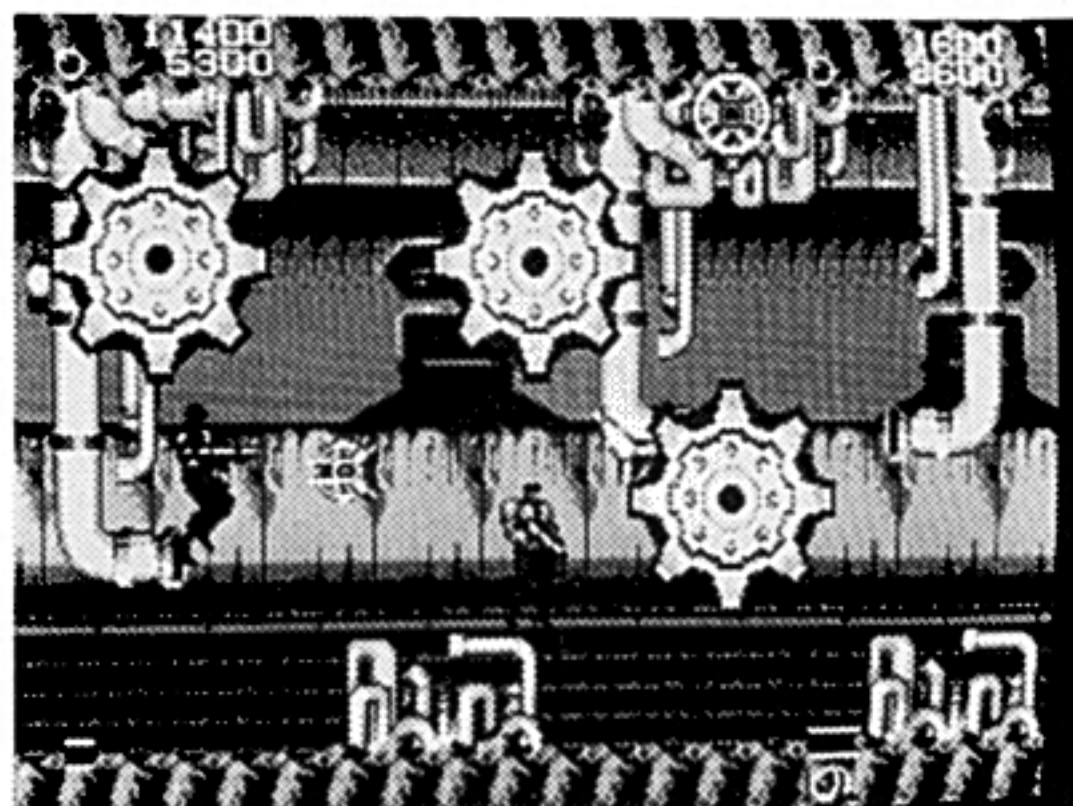


Trois mondes de bataille

La planète poussière

Des villes mises à sac. Une métropole vide occupée par des machines terrifiantes et des butors reptiliens armés de lances. Des Spydrobots à 6 pattes sautent sur vous et continuent d'attaquer même si vous leur avez coupé la tête et les pattes.

Battez-vous dans le tunnel pour atteindre la salle des machines en ruine. Tirez sur les roues dentées pour obtenir des Zennys. L'horrible paramécie, un tas d'ordures animé par le Tyran de Guerre, émet des gaz enflammés à la sortie. Faites sauter le ventilateur pour pénétrer dans le port ravagé, où d'autres butors reptiliens attendent en embuscade. Battez-vous sous les ruines d'un pont qui était jadis gigantesque. Des vers Zipper brillants vous attaquent! Vous pouvez tirer autant que vous voulez, vous ne pouvez pas les détruire!

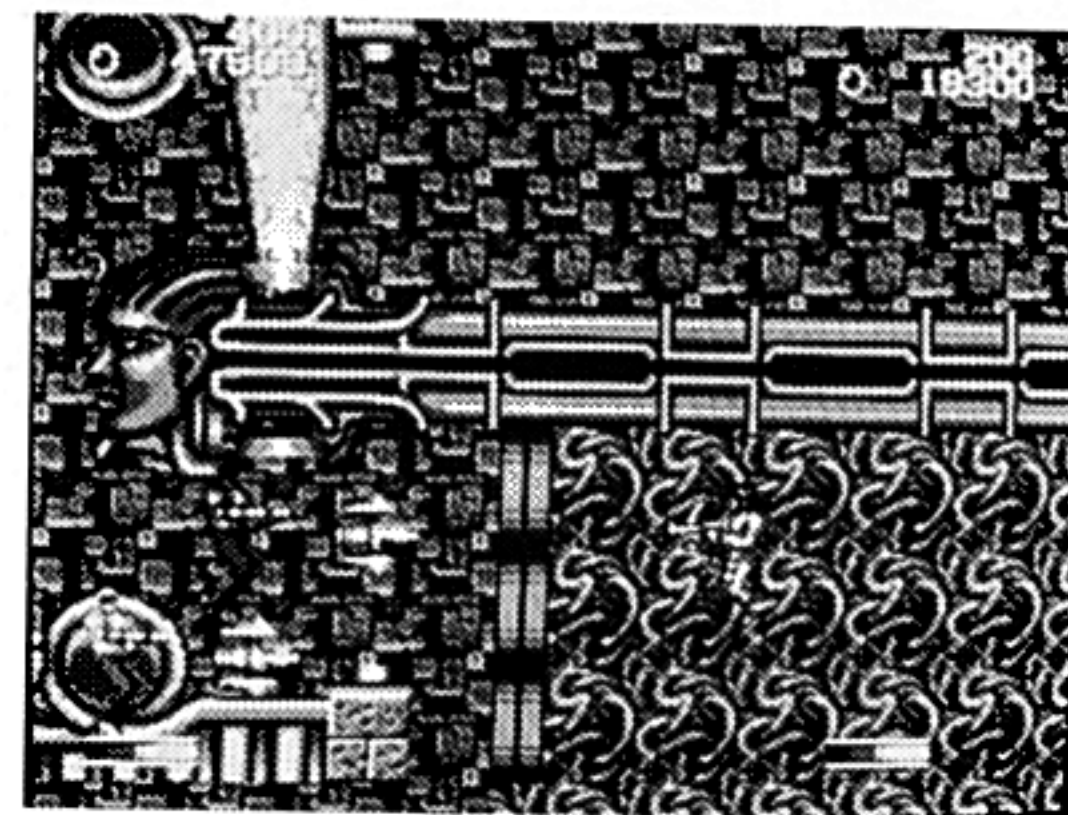


Le Dragon Poussière barbote dans la vase à l'autre bout du port, vomissant des flammes et des butors. Visez le cœur, si vous réussissez à ne pas être empalé sur ses machoires acérées! Au-delà du port, il y a le Pays Perdu, un paysage désolé marqué par des cratères de bombes. Escaladez la forteresse blindée pour trouver le Baron de Fer. Il ne voit pas bien, mais ses poings peuvent vous écraser comme une puce. Visez son visage et ses épaules — et faites-le crier!



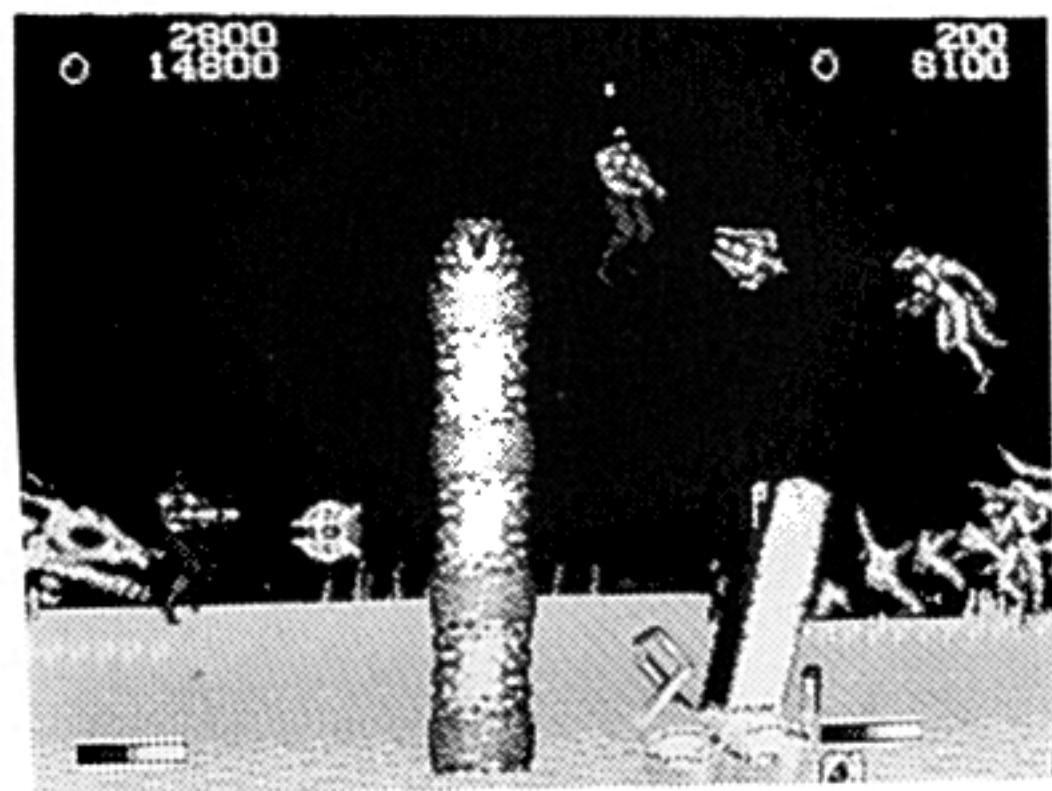
Le sphinx attaque tête en premier! Puis son corps devient celui d'un mille-pattes horrible et mortel, avec un oeil unique dans le cou. Visez le cou; c'est son seul point vulnérable.

Maintenant, la guerre redouble d'intensité alors que vous vous enfoncez plus loin dans la pyramide. Si vous parvenez à atteindre le sanctuaire central, vous allez tourbillonner tout en faisant une bataille de volonté contre Ymesketit. Ce monstre bizarre est fait de nombreux morceaux, et vous devez le détruire morceau par morceau.



La pyramide de la terreur

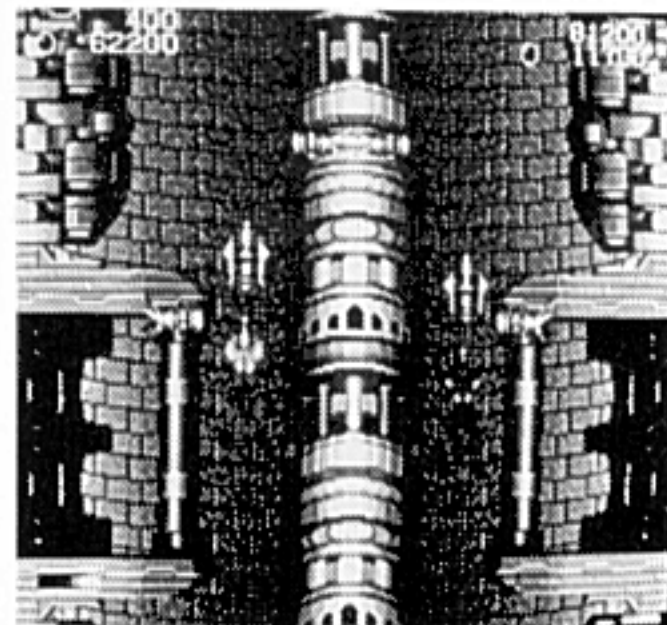
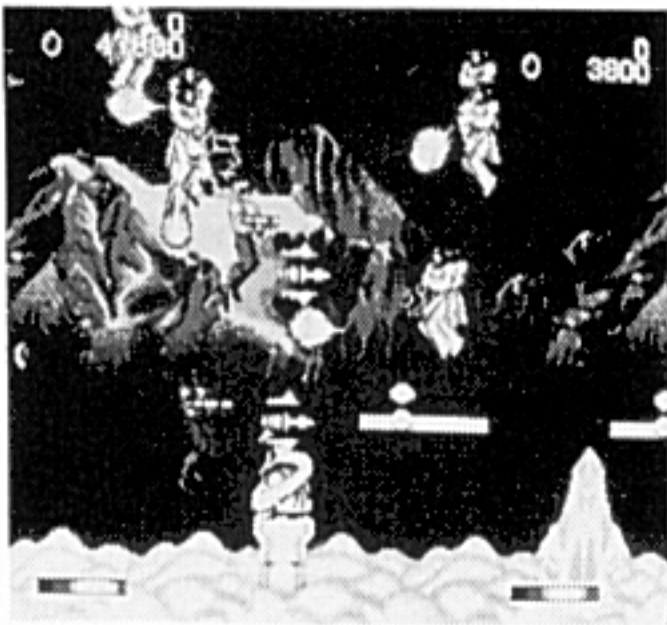
Dans les corridors de pierre, vous allez rencontrer les odieux soldats de Rah, le Tzar du Soleil. Des glyphes attaquent d'en haut avec des arcs et des flèches. Des faces de loup projettent des balles ardentes et mortelles. Cherchez dans les corridors pour trouver la sortie tout en vous protégeant contre les têtes à deux visages et autres monstres. Introduisez-vous prudemment à travers la barrière électromagnétique — le résultat peut être choquant!



Le monde cosmique

Miasma est un champ de nuages, rempli d'êtres étranges et maléfiques. Vous n'aurez aucun répit pendant que vous affronterez les hommes doubles et autres créatures. Le visage d'Iceman est une masse terrifiante de cristaux glacés. Faites-le fondre!

La Tour de la Terreur est votre dernier combat. Vous allez monter dans une tour sans fin, faisant jaillir des adversaires les uns après les autres. Prenez le Tyran de Guerre par surprise au sommet, avant qu'il n'ait une chance de répliquer. C'est votre ennemi le plus puissant et ses armes sont pratiquement invincibles. Lutte de toutes vos forces et de toute votre intelligence. Pensez: "Victoire!"



Fin de la guerre

Si vous parvenez à abattre le Tyran de Guerre, vous pouvez restituer la Planète Poussière à ses habitants en titre, les Etres Humains. La planète peut enfin reprendre son ancien nom, la Terre, et entamer une nouvelle ère de paix et de sérénité.

Comptage des points

Tous les monstres envahisseurs	... 200 points
Paramécie 15 000 points
Dragon Poussière 30 000 points
Baron de Fer 50 000 points
Sphinx 60 000 points
Ymesketit 70 000 points
Iceman 80 000 points
Tyran de Guerre 100 000 points

Points bonus

Dès que les monstres apparaissent dans une bataille, un compte à rebours invisible se déclenche. Dépêchez-vous de gagner la bataille avant qu'il n'arrive à zéro, pour gagner des points bonus. (Apprenez à quelle vitesse vous devez aller, car il n'y aucune horloge à l'écran.) Plus vous terminez vite, plus vous obtenez de points. Les points bonus sont transformés en Zennys à la fin de la bataille.

Conseils de survie

- Apprenez comment se déplace chacun de vos ennemis et la meilleure manière de le détruire. Vous pourrez ainsi terminer les batailles plus rapidement pour gagner plus de Zennys et augmenter votre score.

- Soyez malin! Découvrez les armes les plus adéquates pour chaque bataille, puis essayez de gagner suffisamment de Zennys pour vous les procurer au magasin. Certaines armes sont plus efficaces que d'autres.
- Habituez-vous à placer votre satellite au point où il sera le plus efficace et fera le plus de dégâts.
- Achetez des informations au magasin pour avoir des conseils importants sur la manière de remporter la bataille suivante.
- Sachez découvrir les "POW", les tambours et les moulins à vent. Dans la bataille, apprenez à les utiliser rapidement pour conserver vos forces! Prenez l'habitude de tirer partout pour ne pas manquer des éléments importants.
- Des étincelles se produisent lorsque les deux Guerriers se rapprochent. Cette électricité combinée augmente la puissance de vos armes.
- Ressuscitez votre Guerrier immédiatement dans une partie à 2 joueurs en appuyant sur votre touche Start. Assurez-vous que les deux Guerriers ne sont pas tués en même temps pour mettre toutes les chances de votre côté!

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

FORGOTTEN WORLDS ©CAPCOM 1988
REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1989

© 1989 SEGA ENTERPRISES LTD. Printed in Japan