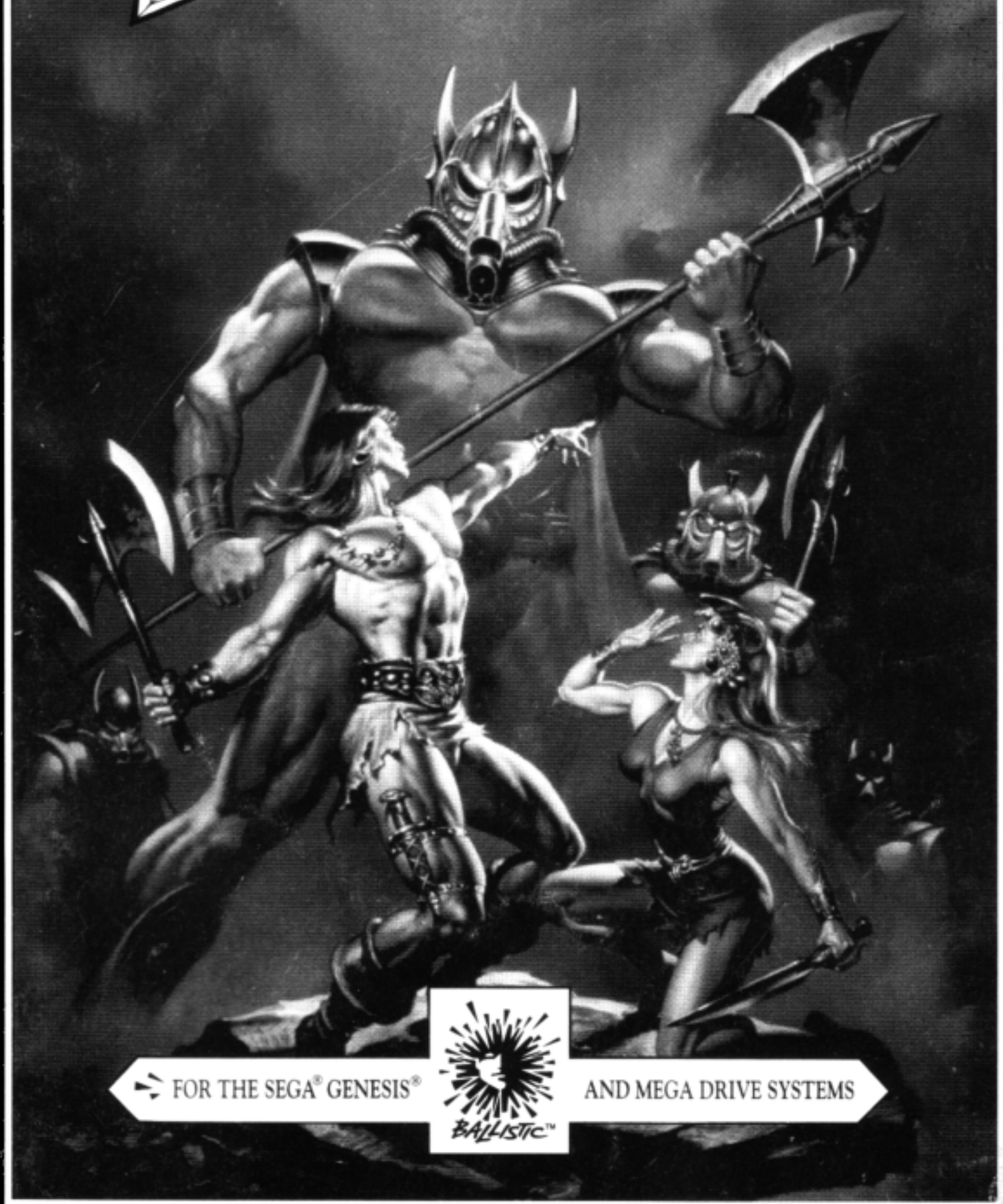


ONSLAUGHT™



FOR THE SEGA® GENESIS®



AND MEGA DRIVE SYSTEMS

Le Manuel Français



Remerciements

Programmation :	Gary Biasillo
Graphiques :	Mike Williams
Sons :	The Code Monkeys
Producteur :	Chris Bankston
Tests :	David Friedland James Kucera Robert Daly
Manuel :	Jeff Wagner

Important : Si vous rencontrez des difficultés avec cette cartouche, contactez le Service Clientèle d'Accolade (reportez-vous à la section Service Clientèle pour plus de détails).

Sega, Genesis et Mega Drive sont des marque déposée de Sega Enterprises Ltd. Accolade Inc. n'est pas liée à Sega Enterprises Ltd.

Table des matières

INTRODUCTION	1
Le Pays de Gargore	1
L'histoire de Balthusar	1
La Mission	1
DÉMARRER	2
Instructions de Chargement	2
Le Pavé de Contrôle	3
PRÉPARER LA BATAILLE	4
Le Menu Principal	4
Continuer à Jouer	6
La Carte de la Campagne	7
La Fenêtre de Statut	11
LE JEU	12
Gagner & Perdre des Royaumes	12
Bataille Terrestre	13
Siège	15
Duel Psychologique	15
Batailles Défensives & Duels Psychologiques	17
Rébellions	17
ARMES, SORTS ET TALISMANS	18
Armes	18
Sorts	19
Talismans	20
Sacs d'or	21
ANNEXE A : LES FORCES ARMÉES DE GARGORE	22
ANNEXE B : LES CULTES DE GARGORE	24
SERVICE APRÈS-VENTE	27
Garantie	27



INTRODUCTION

Le Pays de Gargore

Ce territoire déchiré par les batailles, qui porte le nom de son fondateur, Alexander Gargore, a tremblé sous l'oppression pendant plus de 500 ans. Aujourd'hui, quatorze armées impériales différentes sèment la terreur dans les nombreux royaumes de ce pays. Bien que maints rebelles s'y soient essayés, aucun royaume n'a réussi à soulever le joug du régime "Gargorien".

L'histoire de Balthusar

Balthusar est né il y a 28 ans dans le royaume de Straknar. Il a grandi à la cour bienveillante de Donkar, son père, qui en tant que fantoche du gouvernement "Gargorien" gouverna les Strakmariens pacifiques. Après 20 ans de dictature cruelle, Donkar élaborera un plan audacieux pour libérer son peuple.

Cependant, au cours de l'application de ce plan, Donkar fut fait prisonnier et exécuté par des commandos de l'armée meurtrière gargorienne. Il ne vit jamais le soleil de l'indépendance briller sur son royaume.

Jurant de venger la mort de son père, Balthusar et une poignée de fidèles guerriers ne mettent pas seulement au défi l'implacable armée d'occupation à Strakmar, mais ils cherchent aussi à abolir en tous lieux le règne Gargorien.

La Mission

L'objectif d'*Onslaught* est de mener les fidèles guerriers de Balthusar à la victoire. Vous devez :

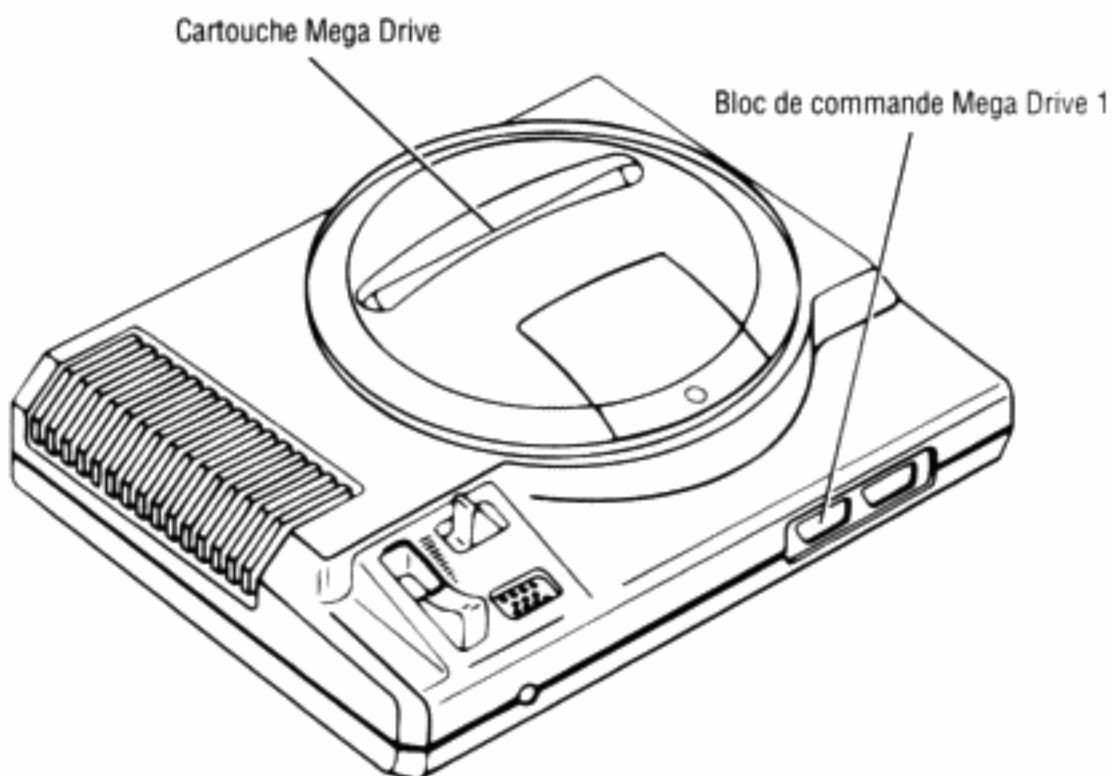
- 1 Eliminer les armées du mal dans les royaumes qui composent le pays de Gargore.**
- 2 Protéger l'étendard de votre propre royaume.**

DÉMARRER

Instructions de chargement

- 1 Assurez-vous que le bouton d'alimentation est sur **OFF**.
- 2 Insérez la cartouche *Onslaught* dans le système Sega Genesis or Mega Drive en suivant les instructions de votre manuel Système.
- 3 Branchez un pavé de contrôle sur le port 1.
- 4 Tournez le bouton d'alimentation sur **ON**. Si rien n'apparaît sur l'écran, vérifiez de nouveau si votre cartouche est correctement insérée.
- 5 A l'apparition de l'écran titre, appuyez sur le bouton Start pour obtenir le menu principal.

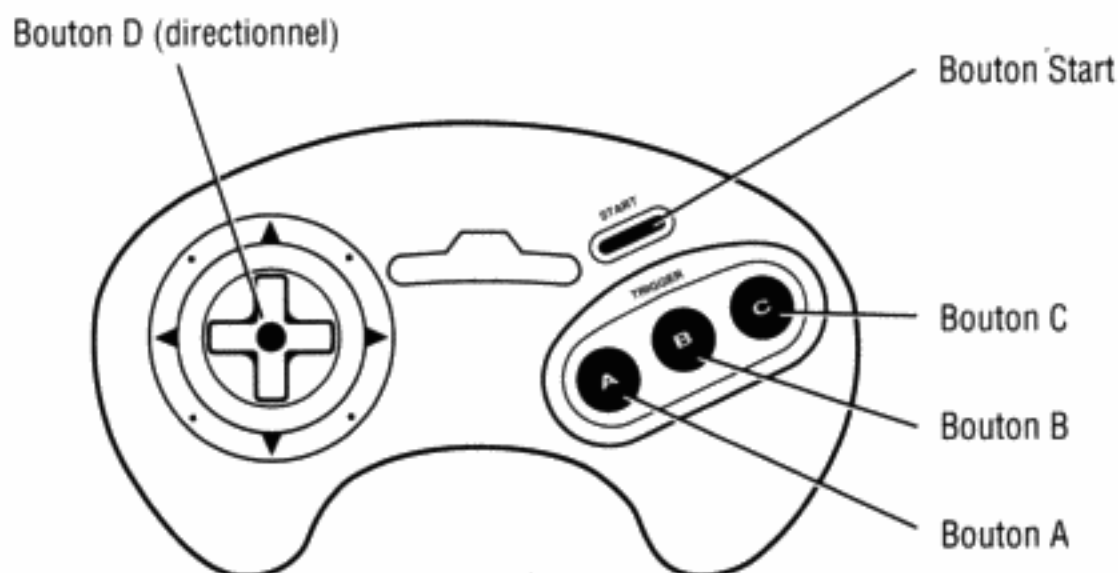
Important : Il convient de toujours s'assurer que le système est sur la position **OFF** lors de l'insertion ou du retrait d'une cartouche Genesis.





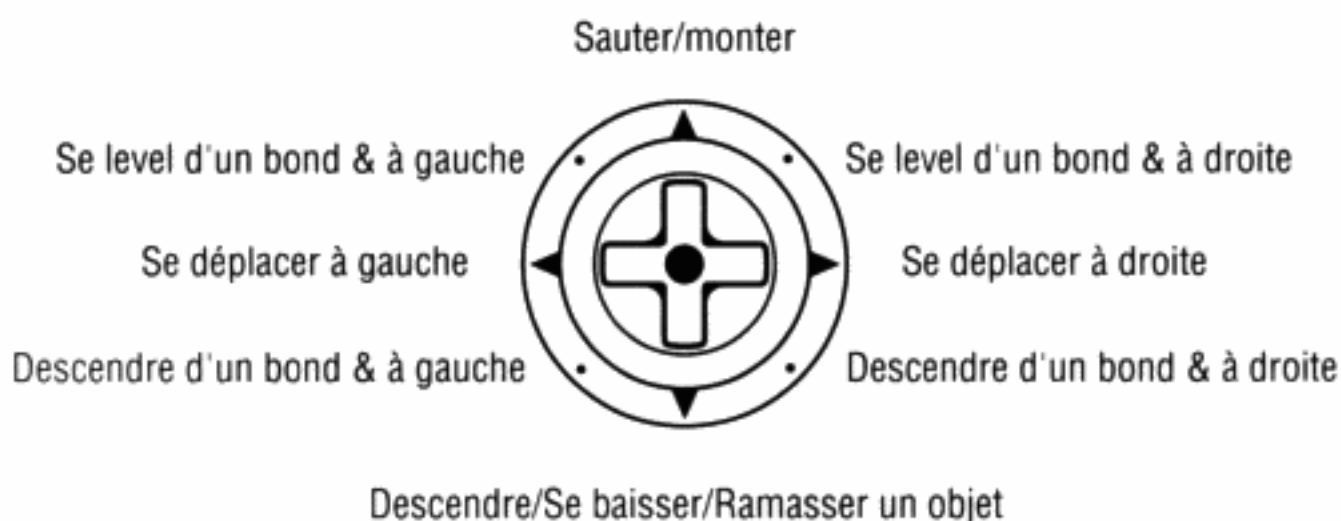
Le pavé de contrôle

Avant de commencer à jouer à *Onslaught*, familiarisez-vous avec le pavé de contrôle.



Bouton D (directionnel)

Progresser dans le monde d'*Onslaught* à l'aide du **Bouton D**. Pour contrôler les guerriers de Balthusar, reportez-vous au diagramme ci-dessous :



Bouton A

Appuyez sur ce bouton pour déplacer la case de surlignement pour la sélection d'objets (voir la section **Case de sélection d'objets**). Il fait défiler le surlignement à gauche.

Bouton B

Au cours du jeu : appuyez sur ce bouton pour utiliser l'arme, le sort ou le talisman sélectionnés.

Dans la Case de sélection d'objets : Appuyez sur ce bouton pour activer l'objet surligné.

Bouton C

Appuyez sur ce bouton pour déplacer la case de surlignement pour la sélection d'objets (voir la section **Case de sélection d'objets**). Il fait défiler le défilement à droite.

Bouton Start

Appuyez une fois sur ce bouton pour interrompre le jeu et une nouvelle fois pour reprendre l'action.

PRÉPARER LA BATAILLE

Le menu principal

Après l'apparition de l'écran titre, appuyez sur **Start** pour obtenir le **menu principal**. Les articles suivants s'affichent :

- Commencer le jeu
- Remerciements
- Mot de passe
- Options

Pour sélectionner un article, surlignez-le à l'aide du **Bouton D** et appuyez sur **Start**.

Commencer le jeu

Cet article vous fera passer directement à la carte de la campagne.

Remerciements

Vous présente la liste de tous ceux qui ont contribué à cette aventure.



Mot de passe

Onslaught offre une fonction "mot de passe" qui vous permet de sauvegarder votre jeu en cours. Voici comment il convient d'opérer :

- 1** Pour sauvegarder votre jeu en cours, appuyez simplement sur **Reset**. Le logo Ballistic apparaît. Appuyez sur **Start** pour produire l'écran titre, sur lequel vous verrez un mot de passe de 10 caractères. Ecrivez-le quelque part pour ne pas l'oublier.
- 2** Lorsque vous voulez continuer à jouer avec le jeu que vous avez sauvegardé, surlignez l'option **Password** (mot de passe) de l'écran Menu, puis appuyez sur **Start**. Un seul caractère apparaîtra au milieu de l'écran.
- 3** A l'aide des flèches **D** ◀/▶ faites défiler les caractères jusqu'à ce que vous trouviez le premier caractère pour votre mot de passe. Appuyez sur le **Bouton B** pour le sélectionner. *Onslaught* insérera alors automatiquement un second caractère – comme ci-dessus, faites défiler les caractères pour trouver le second caractère destiné à votre mot de passe, puis sélectionnez-le.
Continuez jusqu'à ce que les dix caractères aient été sélectionnés pour former votre mot de passe.
- 4** Une fois que vous avez sélectionné correctement le dernier (10ème) caractère, un message vous indique que le mot de passe a été accepté. Appuyez sur **Start** pour retourner au Menu, puis surlignez **Commencer jeu** et appuyez sur **Start**. Votre jeu reprend maintenant là où vous l'avez sauvegardé.

Options

Le menu Options vous permet de personnaliser des contrôles d'*Onslaught*. Sélectionnez une option en déplaçant la barre de surlignement vers le haut ou le bas à l'aide du **Bouton D**. Lorsque l'option que vous voulez personnaliser est surlignée, appuyez sur le bouton **D** ◀/▶ pour faire défiler les choix disponibles.

Options (suite)

Appuyez sur **Start** lorsque vous avez fait toutes vos sélections et si vous souhaitez retourner au menu principal.

Voici les options que vous pouvez personnaliser :

- **Difficulté** : Jouez en amateur ou en professionnel.
- **Mode** : Choisissez entre les modes tutor (automatique), assist (intervention) ou human (humain).

Tutor : Les objets sont automatiquement ramassés et sélectionnés pour être utilisés.

Assist : Les objets sont automatiquement ramassés, mais vous devez sélectionner ceux à utiliser.

Human : Vous devez ramasser des objets et sélectionner ceux à utiliser (voir la section **Armes, Sorts et Talismans**).

- **Contrôle** : Choisissez une des trois configurations du pavé de contrôle.
- **Dans le jeu** : Choisissez la musique *ou* les effets sonores pendant le jeu.
- **Musique** : Ecoutez les trois fonds sonores disponibles.
- **Effets sonores** : Choisissez un des 28 effets sonores offerts dans le jeu.

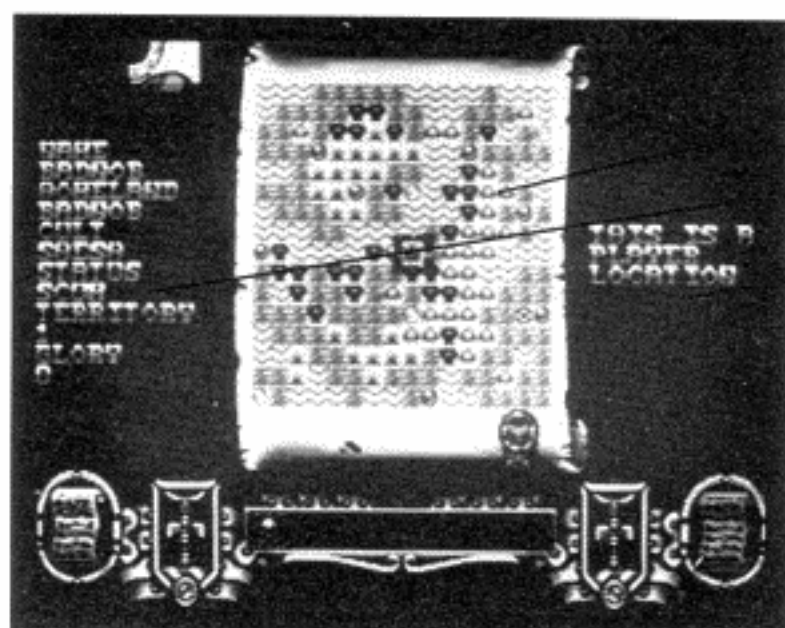
Continuer à jouer

Si votre guerrier meurt, mais que vous deviez continuer à jouer, appuyez simplement sur **Reset** *alors que vous êtes encore à l'écran "fin du jeu"*. Votre guerrier ressuscitera, ses statistiques seront restituées et il sera de nouveau d'attaque.



Attention : Le simple fait d'appuyer sur un bouton autre que **Reset** vous fera directement passer au Menu, effaçant de ce fait le jeu en cours.

La carte de la campagne



Carte del la campagne

Profil du joueur

Profil de l'ennemi

Fig. 1 La carte de la campagne

Après avoir sélectionné Commencer le jeu, vous passez à la Carte de la campagne (voir Fig. 1). *Onslaught* se joue sur une carte de 16 x 16 (256 emplacements) représentant Gargore.

Mouvements sur la carte

Vous pouvez aller librement vers un autre endroit (carré) qui est adjacent à votre frontière, à moins que son terrain ne soit infranchissable. Un des 14 symboles apparaît dans chaque endroit. Chaque symbole représente une caractéristique de cette zone spécifique.

A l'aide du **Bouton D** déplacez la case de surlignement sur la Carte de la campagne. Une fois que vous avez sélectionné un endroit, appuyez sur **Start** pour commencer l'attaque.

Terrain

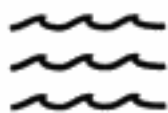
Les quatre symboles suivants représentent des endroits au *terrain infranchissable*.



Montagnes



Forêts



Eau



Marécages

Traverser un terrain infranchissable

Certains talismans que vous avez trouvés dans des temples (voir la section **Temples** ci-dessous) vous permettront de traverser des terrains ordinairement infranchissables (voir la section **Talismans** en page 20). Il suffit d'avoir le talisman. Vous n'avez pas besoin de le surligner et de le sélectionner.

Temples

Le symbole ci-dessous apparaît dans quatre couleurs différentes. Chacune d'elles représente l'emplacement d'un temple spécial où vous pouvez obtenir des "talismans de terrain" spéciaux qui vous permettront de traverser des terrains infranchissables. (Pour plus de détails reportez-vous à la section **Talismans** en page 20.)



Doré : Temple de montagne

Vert : Temple de forêt

Bleu : Temple d'eau

Vert clair : Temple de marécage



Autres symboles



= **Emplacements ennemis** : Sous la férule d'une tribu ennemie. Conquérez ces emplacements pour remporter la campagne.



= **Emplacements de joueur** : Vous régnez sur ces zones et pouvez par conséquent vous y déplacer librement. Un emplacement de joueur peut être perdu au cours d'une croisade, d'une épidémie de peste ou d'une rébellion.



= **Emplacements de peste** : Zones souffrant actuellement de la peste. L'épidémie sévira pendant plusieurs campagnes avant que l'emplacement ne retombe entre les mains ennemies. Les emplacements de peste sont peuplés d'une horde de morts vivants.



= **Emplacements de croisade** : Ces emplacements ennemis font partie d'une croisade. Lorsqu'une croisade est en cours, les ennemis infligent au héros des dégâts deux fois plus importants que la normale. Une croisade dure pendant plusieurs campagnes.



= **Emplacement d'oracle** : Il n'y en a qu'un sur la carte. Vous y trouverez des conseils, tuyaux et suggestions tactiques.



= **Emplacements de rébellion** : Les armées favorables à Gargore se rebellent dans ces régions. Les rébellions se propagent sur vos carrés pendant un certain nombre de campagnes avant de s'éteindre. En essayant d'étouffer une rébellion vous commencez le combat sur la défensive (voir la section **Bataille défensive & Duel psychologique** en page 17).

Profils du joueur/de l'ennemi

Chaque fois que vous retournez à la Carte de la campagne, deux listes d'informations apparaissent de chaque côté de l'écran :

Profil de l'ennemi

Si un *royaume* est surligné, les informations suivantes sont fournies à droite de la Carte de la campagne (voir **Fig. 1**). Ce sont de haut en bas :

- Armoiries du culte du royaume
- Nom du royaume
- Nom du sorcier du royaume
- Nom du culte du royaume
- Horde (type d'armée) se trouvant dans le royaume
- Cote de popularité
- Population du royaume

Profil du joueur

Vous contrôlerez *un* des guerriers de Balthusar à *chaque jeu*. Au cours d'un jeu des informations vitales le concernant apparaîtront à gauche de la Carte de la campagne (voir **Fig. 1**).

Ces attributs restent inchangés au cours d'un même jeu :

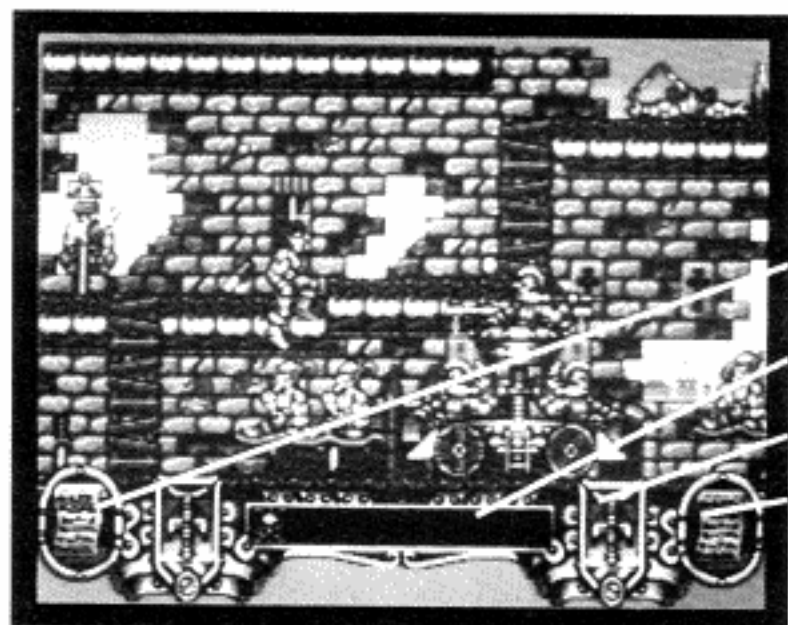
- Armoiries du culte du guerrier
- Nom du guerrier sous votre contrôle
- Nom de la patrie du guerrier
- Nom de son culte

Ces attributs sont actualisés d'une bataille à l'autre :

- Le statut en cours du guerrier (il démarre en tant que "rebut de la société" puis évolue pour enfin remporter les batailles)
- Le nombre de territoires qu'il a conquis
- Son taux de "gloire" (score)



La fenêtre de statut



Compteur d'énergie

Case de sélection d'objets

Blasons

Compteur de vie

Fig. 2 Fenêtre de statut

La fenêtre de statut occupe le tiers inférieur de tous les écrans du jeu. Tous les objets que vous ramassez y sont stockés et la condition physique de votre guerrier y est affichée (voir **Fig. 2**).

La Case de sélection d'objets

Lorsqu'une icône est ramassée, elle apparaît dans la Case de sélection d'objets (voir **Fig. 2**). Il est possible de stocker jusqu'à huit objets à la fois dans cette case, aussi ne perdez pas vos précieuses secondes à ramasser des icônes si votre stock est déjà plein.

Pour utiliser une arme, un sort ou un talisman dans la Case de sélection d'objets, appuyez sur le **Bouton A** ou sur le **Bouton C** pour déplacer le surlignement sur l'objet désiré, puis appuyez sur le **Bouton B** pour le sélectionner.

Blasons

Deux blasons avec des indicateurs orange se trouvent immédiatement à droite et à gauche de la Case sélection d'objets. Les deux blasons sont identiques et représentent le nombre de soldats ennemis que vous rencontrez au cours de la bataille. *Si la couleur orange atteint le sommet du blason, cela signifie que votre étendard a été capturé.*

Compteurs d'énergie & de vie

Deux parchemins encerclés se trouvent aux extrémités gauche et droite de la fenêtre de statut. Celui de gauche a un compteur bleu représentant le *niveau d'énergie* de votre guerrier et celui de droite un compteur rouge représentant la *vie* de votre guerrier. *Si le bleu ou le rouge atteignent le bas du parchemin, le jeu est terminé.*

LE JEU

L'objectif d'*Onslaught* est de mener les fidèles guerriers de Balthusar (l'un d'eux est choisi au hasard par le programme au début de chaque jeu) à la victoire (1) en retirant les diaboliques armées en guerre dans tous les royaumes qui composent le pays de Gargore et (2) en protégeant en même temps l'étendard de votre royaume.

Chaque armée ennemie combat sous un culte qu'elle a choisi (le nom du culte est affiché sur l'écran Carte de la campagne), aussi le sorcier de chaque culte doit-il être anéanti afin de restaurer la paix dans le pays. Cet objectif sera atteint après le passage des trois niveaux d'opérations militaires (**Bataille terrestre**, **Siège** et **Duel psychologique**) dans chaque royaume.

Gagner & Perdre des royaumes

Voici un bref aperçu de ce que vous devez faire pour capturer des royaumes contrôlés par l'ennemi :

- 1 Entrez dans un royaume sur l'écran Carte de la campagne.
- 2 Participez à une *bataille terrestre* et gagnez-la.
- 3 Participez à un *siège* et gagnez-le.
- 4 Menez un *duel psychologique* avec le sorcier de ce royaume et gagnez-le.



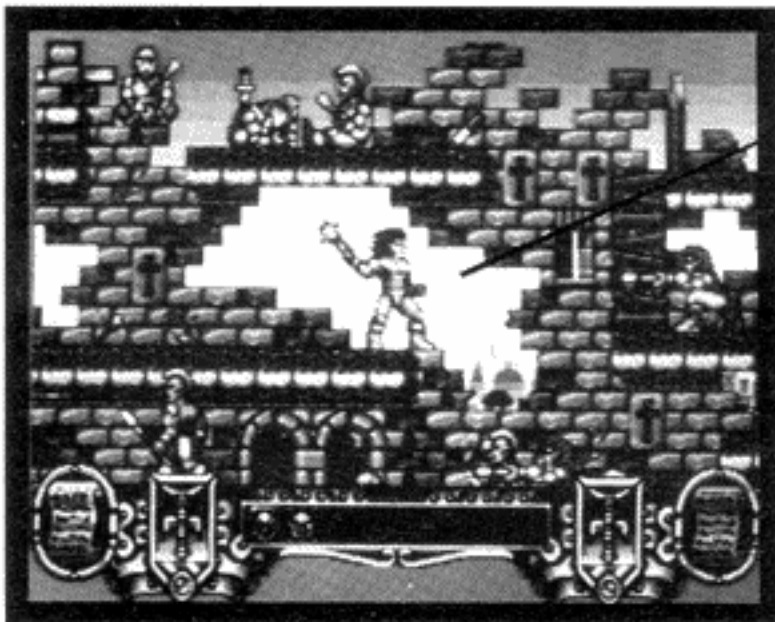
Si vous êtes "envahi" (vous avez perdu votre étendard) à un niveau "opérationnel" ou si vous avez perdu un duel psychologique, vous devez faire marche arrière et mener un autre combat au niveau opérationnel précédent.

Par exemple si vous avez perdu un duel psychologique avec un sorcier, vous devez participer à un autre siège avant de pouvoir affronter de nouveau ce sorcier. Si vous avez perdu un siège, vous devez mener une autre bataille terrestre.

L'affaire se corse maintenant : si vous avez perdu une bataille terrestre, vous devez mener une *bataille défensive* pour protéger votre étendard avant de pouvoir prendre part à une autre bataille terrestre dans ce royaume. Et si vous avez perdu une bataille défensive, vous devez engager un *duel psychologique défensif* avec le sorcier de ce royaume. Si vous le perdez, vous êtes expulsé de ce royaume.

Vous trouverez ci-après plus de détails sur chaque type d'opération.

Bataille Terrestre



Votre guerrier

Fig. 3 "Ecran de bataille terrestre"

Une fois que le royaume à envahir a été choisi (voir la section **Carte de la campagne**) votre guerrier apparaît sur l'écran à côté de l'étendard de son royaume (voir **Fig. 3**).

Bataille terrestre (suite)

Pour GAGNER une bataille terrestre, votre guerrier doit :

Capter l'étendard ennemi

ET

Battre toutes les troupes ennemies

Votre guerrier PERDRA une bataille terrestre si :

Son étendard est pris

OU

Son compteur de vie tombe à zéro

OU

Son compteur d'énergie tombe à zéro

Combat

Tandis que vous déplacez votre guerrier, les troupes ennemies apparaissent sur le côté droit de l'écran et essaient de le dépasser (et aussi de le tuer) et disparaissent sur le côté gauche. *Plus les troupes ennemies sont nombreuses à dépasser votre guerrier, plus grandes sont les chances de voir son étendard capturé.*

Vous pouvez déplacer votre guerrier à gauche et pourchasser les troupes qui l'ont attrapé. En procédant ainsi vous limitez les risques de prise de l'étendard. Lorsque vous déplacez votre guerrier à gauche, les troupes qui sont passées auparavant attaquent du côté gauche de l'écran. Elles cesseront d'apparaître lorsque tout aura été détruit.

Ces troupes ne combattront pas seulement avec leurs poings. Certaines utiliseront la force physique, d'autres la magie (voir l'**Annexe A**). Consultez régulièrement vos compteurs d'énergie et de vie pendant le combat.



S'emparer de l'étendard

La capture de l'étendard ennemi empêchera l'assaut des troupes hostiles depuis le côté droit de l'écran. Cependant vous devez retourner défendre votre propre étendard pour passer à la phase deux de l'opération : le *siège*.

Siège

Un siège est exactement identique à une bataille terrestre, mais il a lieu dans le principal château de ce royaume. Si vous gagnez, vous aborderez un *duel psychologique*.

Duel psychologique

Pendant un jeu

Un duel psychologique a lieu sur un seul écran où vous affrontez le sorcier (voir **Fig. 4**) du royaume dans un face-à-face.

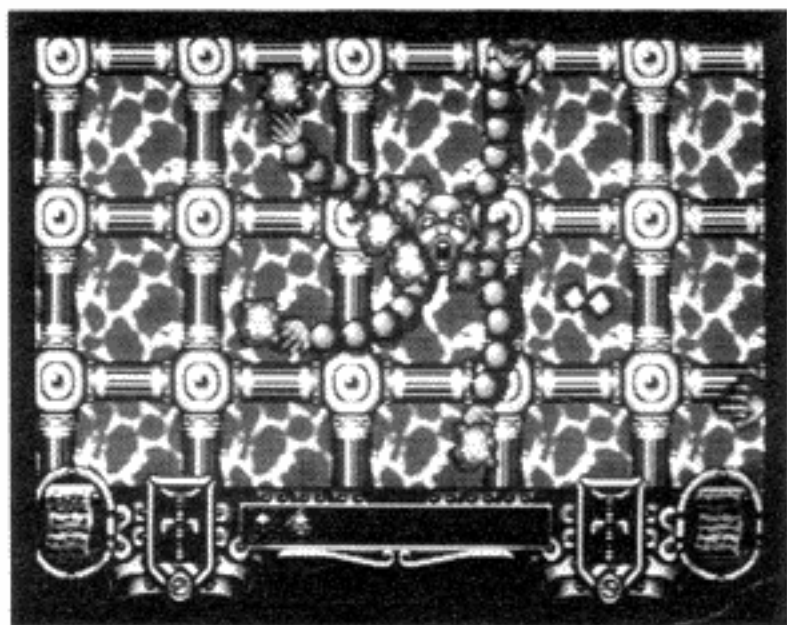


Fig. 4 "Sorcier"

Chacun des quatre bras du sorcier se compose de sept chaînons. Votre guerrier est représenté par une main qui apparaît autour du périmètre extérieur de l'écran et peut se déplacer à l'aide du Bouton D. Appuyez sur le Bouton B pour tirer des "hallucinogènes" sur le sorcier. Il répliquera à l'aide des mains qui se trouvent au bout de ses bras.

Duel psychologique (suite)

Après avoir tiré plusieurs fois sur le sorcier, vous remarquez que ses bras raccourcissent. Tous les trois ou quatre coups, un des sept chaîons de chacun des bras se détruira.

Pour GAGNER un duel psychologique : Battez le sorcier en faisant sauter tous les chaîons de ses bras. Vous perdez s'il fait tomber vos compteurs de vie *ou* d'énergie à zéro.

Remarque : La quantité de force qui vous reste après la première bataille terrestre et le siège sert pour le duel psychologique. Chaque coup asséné par le sorcier consomme un peu plus de votre force.

Récompenses Icônes

Au cours d'un duel psychologique, de précieuses icônes apparaissent sur l'écran et votre guerrier peut les prendre simplement en les touchant. Par conséquent plus un duel psychologique dure longtemps, plus vous rassemblez d'objets pour votre stock. Bien entendu vous devez *gagner* le duel psychologique pour garder tous ces objets. Seuls des parchemins bleus apparaissent au cours des duels psychologiques avec des sorciers. Vous pouvez obtenir d'autres icônes dans des duels psychologiques avec des gardiens de temples (et pendant des combats).

Sur la Carte de la Campagne

Les duels psychologiques ont également lieu lorsque vous essayez de vous emparer d'un temple dont l'emplacement est marqué sur la Carte de la campagne (voir la section **Carte de la Campagne**). Vous devez disputer un duel psychologique avec un *gardien de temple*.



Si vous battez le gardien ET ramassez le talisman spécial (le premier qui apparaît) de ce temple, vous pouvez vous rendre n'importe où sur la carte, soit le terrain depuis le temple que vous venez de battre.

Par exemple : Si vous battez le gardien d'un temple d'eau ET ramassez le "talisman d'eau" spécial, vous pouvez vous rendre là où il y a un symbole d'eau.

Batailles Défensives & Duels Psychologiques

Si vous perdez une bataille terrestre, vous passez à une bataille défensive. Les conditions de ce conflit sont exactement identiques à celles d'une bataille terrestre. Vous devez gagner une bataille défensive pour lancer une autre bataille terrestre contre l'armée occupant ce royaume.

Si vous perdez une bataille défensive, vous devez mener un duel psychologique défensif contre le sorcier de ce royaume. Si vous perdez cette confrontation, vous êtes expulsé de ce royaume. Si vous *gagnez*, alors vous recommencez à gravir les échelons des opérations : jusqu'à la bataille défensive, puis vous passez à une autre bataille terrestre, à un siège et enfin à un duel psychologique.

Rébellions

A certains stades du jeu, une rébellion peut se produire dans un royaume que vous avez préalablement conquis. Cela a plus de chance d'arriver si vous contrôlez une grande partie de la carte. Dans ce cas, l'emplacement concerné sur la Carte de la campagne retournera sous le joug ennemi et vous devrez de nouveau vous battre pour le reconquérir.

ARMES, SORTS ET TALISMANS

Lorsqu'un soldat ennemi a été anéanti, une icône apparaît à sa place. Elle représente une **arme** (en forme de blason), un **sort** (en forme de parchemin) ou un **talisman** (en forme de losange).

Important : Pour réussir il est essentiel que votre guerrier ramasse autant d'icônes de ce type que possible.

Pour ramasser une icône, déplacez votre guerrier sur elle et appuyez sur la flèche **Bas** du pavé **D**. L'icône apparaît alors dans votre Case de sélection d'objets.

Ne tardez pas trop pour ramasser des icônes ! Elles ne restent sur l'écran que peu de temps. Lorsqu'elles disparaissent, c'est pour de bon.

Armes

Les armes apparaissent sous forme de *blasons* et ne peuvent être utilisées qu'un certain nombre de fois. En général plus l'arme est faible, plus sa durée d'utilisation est longue. Une fois épuisée une arme disparaît de la Case sélection d'objets. Ramassez aussitôt une autre arme pour la remplacer.

Il est possible d'utiliser les armes suivantes au cours du jeu. (Le nombre de fois où chacune d'elles peut être utilisée/tirée avant la disparition de l'icône de votre Case sélection d'objets est indiqué entre parenthèses.)



= Massue : sorte de gourdin (8)



= Massue magique : identique à la massue, mais plus puissante (8)



= Arc : petite arbalète (16)



= Arbalète (8)



= Bombe au naphte : petites bombes, ressemblant à des grenades (8)



= Blason démon : des démons bleus vous entourent, détruisent tous les ennemis à proximité (4)



= Démon magique : des démons blancs vous entourent, se métamorphosent en démons rouges et détruisent tous les ennemis à proximité (4)

Sorts

Les sorts apparaissent sous la forme de *parchemins de couleur*. A l'instar des armes, ils ne peuvent être utilisés qu'un nombre de fois limité. Lorsqu'il est épuisé, un sort disparaît de la Case de sélection d'objets. Remplacez-le immédiatement. A chaque couleur correspond un sort différent.

Sorts (suite)

Les sorts utilisés dans le jeu sont les suivants :



- Rouge : Augmente votre durée de vie
- Bleu : Augmente votre énergie
- Vert : Sort mortel qui détruit tous les ennemis se trouvant sur l'écran
- Jaune : Sort élémentaire qui détruit tous les ennemis à proximité
- Blanc : Sort immobilisateur qui fige momentanément tous les ennemis sur l'écran
- Noir : Sort d'assaut qui remplit votre Case de sélection avec des parchemins verts ou jaunes (ci-dessus)

Talismans

Ces icônes en forme de losanges sont essentiellement utilisées sur la Carte de la campagne pour permettre à votre guerrier de traverser en toute sécurité un terrain ordinairement infranchissable. Chaque talisman annihilera aussi des tirs ennemis utilisés pendant le combat.

Rappel : Si un talisman est utilisé pendant le combat, il ne sera plus disponible pour traverser des montagnes, des rivières, etc.

Les talismans disponibles dans le jeu sont les suivants :



= Pour traverser des forêts sur la Carte de la campagne



= Pour traverser des marécages sur la Carte de la campagne



= Pour traverser des montagnes sur la Carte de la campagne



= Pour traverser une étendue d'eau sur la Carte de la campagne



= Aides pendant les duels psychologiques (sauf temples)



= L'utilisation de cette icône sur la Carte de la campagne vous donne 50 % de chances de conquérir non seulement le royaume sélectionné, mais aussi tous les royaumes adjacents. Mais attention vous avez aussi 50 % de chances de perdre non seulement le royaume que vous essayez de conquérir, mais aussi un royaume voisin déjà sous votre contrôle.



= Permet au joueur de conquérir automatiquement un emplacement



= Annule les épidémies de peste de la Carte de la campagne



= Annule les croisades de la Carte de la campagne



= Annule les rébellions de la Carte de la campagne

Sacs d'or



De temps à autre un sac d'or apparaît à l'écran. En le ramassant vous gagnez 500 points de gloire.

ANNEXE A

Les Forces Armées de Gargore

Armées

Les armées suivantes apparaissent à divers endroits dans *Onslaught*. Toutes les armées ont des champs de mines dont la quantité varie d'une armée à l'autre. Les mines n'apparaissent pas dans les batailles défensives.

Remarque : Le nom de l'armée que vous combattez s'affichera sur la Carte de la campagne (voir la section **Carte de la Campagne**) avant d'engager le combat.

- | | |
|------------------------|-----------------------|
| • Montagnard | • Poudre |
| • Balistique | • Bandit |
| • Chevalier | • Monacal |
| • Chaudron | • Redoutable guerrier |
| • Chasseur de sanglier | • Force irrésistible |
| • Mystique | • Nécromancien |
| • Mercenaire | • Mort vivant |

Troupes ennemies

Voici ci-après le type de troupes qui apparaissent au-dessus des armées. Chaque armée se compose d'une combinaison de troupes dont chacune est dotée de forces. (Les points gagnés par soldat tué apparaissent entre parenthèses.)

- | | |
|-----------------|--|
| • Lancier : | Jette des lances (10) |
| • Sorcier : | Tire des éclairs magiques (10) |
| • Fantassin : | Combat avec son épée (10) |
| • Canonnier : | Tire des boulets de canon – un tir bas qui peut être évité en sautant (10) |
| • Arbalétrier : | Effectue des tirs hauts – il faut se baisser pour les éviter (10) |



- Amazone : Donne de violents coups d'épée (10)
- Huile bouillante : Se déverse sur l'ennemi qui se trouve en dessous (10)
- Chevalier : Se bat avec une massue (15)
- Redoutables guerriers : Ne se battent que lorsqu'ils sont stationnaires (50)
- Moines : Hommes saints kamikazes (10)
- Moine mort vivant : Sème des graines pour faire pousser des morts vivants (10)
- Squelette : Fantassin mort vivant (15)

Les troupes suivantes chevauchent quelque chose (tapis magique, cheval, etc.) et se métamorphosent s'ils tombent de leur monture suite à un coup asséné par des guerriers de Balthusar. (Les points gagnés par homme tué apparaissent entre parenthèses.)

- Cavalerie : Ecrase votre chevalier lorsqu'il est monté : il devient un Chevalier lorsqu'il est désarçonné (15)
- Chasseur de sanglier : Ecrase votre chevalier lorsqu'il est monté : il devient un Lancier lorsqu'il est désarçonné (10)
- Tapis : Ecrase votre chevalier lorsqu'il est monté : il devient un Sorcier lorsqu'il est désarçonné (15)
- Tours : Ecrase votre chevalier lorsqu'il est monté : il devient un Lancier lorsqu'il est désarçonné (40)
- Cavalier noir : Cavalier mort vivant qui écrase votre guerrier lorsqu'il est monté : il devient un Squelette mortel lorsqu'il est désarçonné (15)

ANNEXE B

Les cultes de Gargore

Chaque armée combat sous la bannière du culte qu'elle a choisi. Les cultes dans *Onslaught* sont les suivants :

- Shesh, le dieu noir : Shesh apparaît sous la forme d'un être humain normal et vit sur une île au milieu de l'océan que seul les mortels peuvent localiser. C'est un puissant sorcier qui possède le don d'abattre des adversaires grâce à deux sorts mortels projetés par ses yeux. Les adorateurs de Shesh idolâtrèrent la mort.
- Le culte Stag : Ces tribus adorent le mystérieux Hern the Hunter. Ce sont les seuls éléments connus à propos de ce culte.
- Tou Mu, la déesse de la lune : Tou Mu, déesse orientale, apparaît sur la terre avec 16 bras, trois yeux dans une tête hideuse et grotesque, et elle a une peau rouge, squameuse. Les adorateurs de la déesse de la lune sont une engeance maléfique.
- Le culte du sanglier : Les adeptes de ce culte considèrent le sanglier comme un animal sacré. Ils combattent jusqu'à la mort en son honneur. Ils ont été entraînés dans les guerres de Gargore parce qu'ils pensent que les régions forestières (soit le milieu naturel où vivent les sangliers) sont menacées.
- Rimog, le chasseur de têtes : Une tribu sanguinaire dont le chef est Rimog, le chasseur de têtes. Il s'agit d'une femme aux dons multiples mais au visage hideux. Le but de sa vie est d'augmenter sa collection de têtes humaines, qui compte actuellement quelque deux mille exemplaires.



- Arduck, le dieu sans tête : On ne sait pas très bien si Arduck est de sexe masculin ou féminin car il/elle apparaît toujours vêtu(e) d'un habit ample, sans forme, de style monacal, avec un capuchon dont l'intérieur est entièrement noir (sans tête). Les adeptes d'Arduck sont des gens ténébreux et sinistres.
- Dunatis, le dieu de la montagne : Dunatis est un ancien dieu celtique qui a l'apparence d'un homme normal mais qui est capable de créer une montagne à partir d'une plaine complètement plate ou vice versa. Il utilise sa force pour détruire des bastions ennemis, etc. Les adeptes du dieu de la montagne sont ordinairement enclins à la neutralité.
- Silvanus, le dieu de la forêt : Silvanus, autre dieu celtique, a l'apparence d'un homme normal avec des jambes extrêmement longues. Il est capable de contrôler du seul son de sa voix les animaux et créatures de la forêt. Il peut aussi accélérer/ralentir la croissance de n'importe quelle plante. Ses adeptes sont généralement eux-mêmes des habitants de la forêt.
- Le culte de la mort : Cette divinité est responsable de toutes les morts dans le pays de Gargore. Chaque membre de cette secte reçoit un quota de morts à respecter, si sa mission n'est pas remplie il doit subir les conséquences terribles imposées par le "Seigneur des Ténèbres". Les membres ont le don d'apprendre le passé historique d'un être dès le premier coup d'oeil et ils portent une épée qui tue tout ce qu'elle touche.
- Nuada, dieu de la main d'argent : Nuada apparaît sous la forme d'un homme avec une main artificielle en argent, c'est pourquoi ses adeptes sont connus sous le nom de "disciples du culte de la main". C'est un dieu celtique de la guerre qui est invulnérable à toute attaque magique. Tous les adeptes de Nuada sont des guerriers expérimentés.

- Nafuar, l'oeil qui voit tout : Nafuar apparaît vêtue de longues robes grises et la tête encapuchonnée. Tout ce qu'on peut voir c'est un faible rougeoiement. Parfois on dirait un gros oeil globuleux sur un large pédoncule de sang dégoulinant. La tendance exacte de ses disciples n'est pas connue.
- Brobek, le dieu du soleil : Brobek est un dieu du temps Il contrôle toutes les conditions météorologiques de Gargore et peut occasionner des dégâts considérables s'il est en courroux. Il apparaît sous la forme d'un homme de grande taille (sept pieds de haut) aux longs cheveux blonds, à la barbe abondante et aux yeux rouges étincelants. On sait peu de choses au sujet des adeptes de Brobek si ce n'est qu'ils vivent en ermites.
- Le culte de l'aigle : Les disciples de ce culte adorent le Thunder Bird (oiseau de la foudre). On sait qu'il est mort au cours de plusieurs batailles, qu'il n'est réapparu que des années plus tard pour combattre de nouveau. Les adeptes du culte de l'aigle se distinguaient à l'origine par leur bonté, mais ils ont été corrompus par le mal qui a sévi à Gargore.
- Membres de l'alliance lumineuse : Ils se composent de diverses tribus qui adorent Thor... le dieu nordique de la foudre. Ils arrivent des quatre coins du pays de Gargore et sont de toutes couleurs et de toutes origines.
- Membre de l'alliance sainte : Il s'agit principalement d'un groupe de moines fanatiques qui croient que la terre divine doit en réalité appartenir aux disciples de dieu.



SERVICE APRÈS-VENTE

Garantie

Accolade, Inc. garantit pour une période de 90 jours à compter de la date d'achat par l'acquéreur original de la cartouche, que le support sur lequel ce jeu a été enregistré est exempt de tout défaut tant en ce qui concerne le matériel que dans la fabrication. Une cartouche défectueuse qui n'a pas été l'objet d'une utilisation incorrecte, abusive ou de dégâts dus à la négligence peut être retournée dans la période de 90 jours, sans frais supplémentaires.

Pour bénéficier de la garantie :

- 1** Faites part de votre problème au Service après-vente (Angleterre) en appelant le 19.44.81.877.0880 entre 10h00 et 17h00. Autre possibilité : écrivez-nous à l'adresse suivante :

Accolade Europe Ltd
Bowling House
Point Pleasant
Wendsworth
London SW18 1PE

- 2** Si le responsable du Service après-vente n'est pas en mesure de résoudre votre problème par téléphone, il vous sera demandé de retourner votre cartouche défectueuse à votre point de vente.



Limitations

Les recours entrant dans le cadre de la garantie et énoncés ci-dessus sont uniques et exclusifs. En aucun cas Accolade, Inc. n'engage sa responsabilité en cas de dommages directs, indirects, spéciaux, accidentels ou consécutifs affectant la cartouche ou le manuel de l'utilisateur. A l'exception des clauses énumérées ci-dessus, Accolade, Inc. n'émet aucune garantie, expresse ou implicite concernant la cartouche ou le manuel de l'utilisateur et rejette expressément toutes garanties implicites, y compris et sans limitation celle relative à la commercialisation et à l'adaptation à un but particulier.

Ballistic est une marque d'Accolade, Inc. Onslaught est une marque de Nextgrand Ltd. Game software © 1989 Chris Hinsley et Nigel Brownjohn. Version Sega Genesis © 1991 Nextgrand Ltd. Toutes les autres marques et marques déposées sont la propriété de leur détenteur respectif. Tous droits réservés. Nul n'est autorisé à dupliquer ou copier la cartouche ou le manuel de l'utilisateur, pour quelque raison que ce soit.

