



LEGACY of KAIN

SOUL REAVER

TM



Manuel

EIDOS
INTERACTIVE

PRECAUTIONS D'EMPLOI A lire avant d'utiliser votre console Dreamcast

ATTENTION

Toute personne utilisant une console Dreamcast se doit de lire les manuels d'utilisation de la console de jeu et du logiciel avant emploi. La présence d'une personne adulte responsable est fortement recommandée pour assister les mineurs qui auraient à utiliser la console Dreamcast.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS D'EMPLOI

Pour prévenir tout risque de blessure corporelle, d'endommagement ou de dysfonctionnement du matériel :

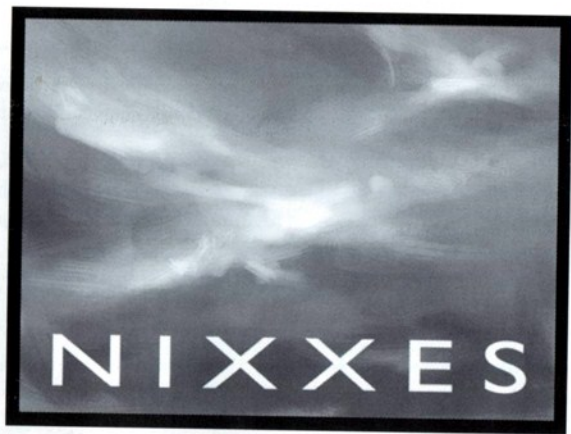
- Assurez-vous que le disque ne tourne plus avant de l'enlever.
- Les disques GD-ROM de la console Dreamcast sont conçus pour fonctionner exclusivement avec la console Dreamcast. N'utilisez pas un autre lecteur que la console Dreamcast, et notamment pas un lecteur de CD-ROM.
- Assurez-vous qu'aucune empreinte digitale ni poussière ne sont présentes sur les faces du disque.
- Ne pliez pas le disque. Ne touchez pas ses surfaces, ne les rayez pas et n'apposez aucun signe dessus.
- Ne modifiez pas la largeur du trou central du disque et n'utilisez pas de disque fêlé, modifié de quelque sorte que ce soit ou réparé avec du ruban adhésif.
- N'écrivez pas et n'appliquez rien sur les surfaces du disque.
- Conservez le disque dans son boîtier original et ne l'exposez pas à de fortes températures ou à l'humidité.
- N'exposez pas le disque aux rayons du soleil ni à aucune source de chaleur.
- Utilisez un produit de nettoyage optique ainsi qu'un chiffon sec pour nettoyer la surface du disque, en glissant doucement depuis le centre vers les bords. N'utilisez jamais de produits chimiques tels que du benzène ou du dissolvant pour nettoyer un disque.

PRECAUTIONS D'EMPLOI RELATIVES A LA TELEVISION

Les images fixes peuvent endommager le tube de la télévision ou altérer les composants phosphorés du tube cathodique. Évitez l'utilisation répétée ou intensive de jeux vidéo sur les téléviseurs grand écran.

UTILISATION DES JEUX DREAMCAST

Ce GD-ROM ne peut être utilisé qu'avec la console Dreamcast. N'essayez pas de lire ce disque dans tout autre type de lecteur, notamment de CD-ROM : vous risquez d'endommager les haut-parleurs. Ce jeu est conçu pour une utilisation ludique et familiale sur Dreamcast uniquement. Toute copie non autorisée, reproduction, location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation des lois en vigueur. Les personnages et événements présents dans ce jeu sont purement fictifs. Toute similitude avec des personnes vivantes ou ayant existé serait purement accidentelle.



**Legacy Of Kain: Soul Reaver pour Dreamcast™
développé par Nixxes Software pour Crystal Dynamics**

SOMMAIRE

Chargement	5
Les commandes	6
Les options	7
Sauvegarder	7
Rédemption	8
Vivre et mourir à Nosgoth	10
Les pouvoirs innés	10
Se Nourrir	13
Les combats	17
Les sphères spectrale et matérielle	20
Les télé-portes	21
L'épée Soul Reaver	23
Les glyphes	24
Les éléments essentiels	27
Les habitants de Nosgoth	28
Les Legions de Kain	32

CHARGEMENT

Installation

Installez votre console Dreamcast™ comme expliqué dans le manuel d'instructions Dreamcast™. Assurez-vous que votre console est éteinte.

Insérez votre exemplaire de Soul Reaver dans le compartiment CD. Insérez une manette dans le port de commande A et allumez votre console Dreamcast™. Pour commencer une partie, suivez les instructions à l'écran.

Cartes Mémoire VM

Pour sauvegarder les réglages ainsi que les résultats du jeu et reprendre des parties précédemment sauvegardées, insérez un VM dans le port d'extension n°1 de la manette AVANT de commencer une partie.

COMMENCER UNE PARTIE

1. Dans l'écran-titre, sélectionnez Nouvelle partie à l'aide du Stick analogique puis appuyez sur le bouton A.
2. Pour reprendre une partie sauvegardée, sélectionnez Charger puis appuyez sur le bouton A. Le programme de jeu recherche alors un VM et vérifie son contenu.
Remarque : Si aucun VM n'est inséré dans votre manette, un message vous en avertit. Suivez alors les instructions pour jouer sans VM.
3. Sélectionnez la partie sauvegardée que vous souhaitez reprendre et appuyez sur le bouton A.
Remarque : Vous devez avoir un VM inséré dans votre manette pour sauvegarder votre progression dans le monde de Nosgoth. Legacy of Kain : Soul Reaver est une épopée, aussi nous vous recommandons fortement l'utilisation d'un VM.

LES COMMANDES

Générales

Bouton Start

Mettre en pause/reprendre la partie.

Stick analogique

Sélectionner une option du menu.

Bouton A

Confirmer la sélection du menu.

Dans le jeu

Stick analogique

Déplacer Raziel pendant qu'il court, plane, grimpe ou nage.

Bouton A

Sauter/nager.

Bouton analogique G + Bouton A

Sauter haut/accélérer sous l'eau.

Sauter + maintenir enfoncé le Bouton A

Planer.

Bouton X

Bouton Action (par exemple : attaquer/ramasser, utiliser, déplacer, saisir, pousser ou lancer des blocs/actionner des objets/passer d'une sphère à l'autre à partir du menu Sort de glyphe/actionner le « menu » de télé-porte).

Bouton Y

Achever un ennemi assommé/viser et lancer un projectile.

Bouton B

Dévorer une âme.

Bouton analogique G

S'accroupir/ramper.

Bouton analogique D

Se faufiler/faire face à l'ennemi le plus proche (appuyez de nouveau sur ce bouton pour faire face à un autre ennemi).

Bouton analogique G + Bouton analogique D

Mode Regarder alentour.

Croix multidirectionnelle vers la Gauche ou vers la Droite

Faire pivoter la caméra. Appuyez brièvement pour que la caméra se place derrière Raziel.

Croix multidirectionnelle vers le Haut ou vers le Bas

Accéder au Menu Sort de glyphe.

Legacy Of Kain : Soul Reaver est compatible avec le Vibration Pack.

LES OPTIONS

1. Pour accéder au menu Options :
 - Sélectionnez OPTIONS dans le menu principal, ou
 - Appuyez sur le bouton START pour mettre le jeu en pause, sélectionnez Options à l'aide de la Croix multidirectionnelle puis appuyez sur le bouton A pour confirmer.
2. Sélectionnez SON, MUSIQUE ou VOIX et réglez le volume de ces options à l'aide du Stick analogique Gauche/Droite.
3. Sélectionnez l'option VIBRATIONS et appuyez sur le Stick analogique Gauche/Droite pour activer ou non le Vibration Pack (cette option est disponible uniquement si un Vibration Pack est inséré dans le port d'extension n°2 de votre manette).
4. Pour quitter ce menu, sélectionnez OK puis appuyez sur le bouton A pour confirmer.
5. Appuyez sur le bouton START pour quitter le menu Pause.

SAUVEGARDER

1. Appuyez sur le bouton A à tout moment du jeu pour mettre la partie en pause et accéder au menu Pause.
2. A l'aide du Stick analogique, sélectionnez SAUVEGARDER et appuyez sur le bouton A.
3. Lors de votre première sauvegarde, appuyez simplement sur le bouton A. Pour toutes les suivantes, vous avez le choix entre écraser une sauvegarde existante ou bien créer un nouveau fichier de sauvegarde.
Remarque : vous pouvez sauvegarder jusqu'à quatre parties de Legacy of Kain : Soul Reaver par VM.
4. Pour reprendre une partie sauvegardée, consultez la section « Chargement » en page 2 de ce manuel. En continuant une partie sauvegardée, vous retrouvez toute la progression de Raziel, même s'il part toujours de la salle de l'Ancien.

REDEMPTION

Dieux des Ténèbres

Mille ans se sont écoulés depuis que le Seigneur Kain établit sa capitale dans les ruines des Colonnes de Nosgoth, clef de voûte de son emprise sur le monde. C'est de là qu'il s'élança, fouillant le monde du dessous à la recherche des six âmes déchues dont il fit ses lieutenants. C'est ainsi que je naquis, moi que l'on nomme Raziel. A notre tour, nous hantâmes les limbes du purgatoire, rassemblant les six légions de vampires qui devaient se livrer au pillage de Nosgoth.



La destruction des principaux royaumes humains était inévitable. En moins d'un siècle, toute l'humanité se trouva réduite en esclavage. Certes, quelques hordes d'humains erraient encore à travers les plaines de l'arrière-pays, s'accrochant désespérément à leur supposée "guerre sainte", persuadés qu'ils pouvaient encore débarrasser Nosgoth de la "vermine des vampires". Mais nous les tolérions. Après tout, il fallait bien que nos nouvelles recrues se fassent la main !

Apprivoiser les humains n'était que la première étape de notre parcours : il nous restait à façonner Nosgoth selon notre bon vouloir. Nous fîmes bâtir par nos esclaves un sanctuaire autour des Colonnes. Un monument à notre gloire. A la gloire de notre renaissance. Nous avons également érigé une gigantesque fournaise afin d'inonder les cieux d'une fumée salvatrice faisant obstacle aux rayons si néfastes du soleil. Jamais le monde n'avait été aussi beau. Pourtant, la lassitude ne tarda pas à nous envahir.

Nous avons alors laissé les vampires inférieurs s'adonner à leurs misérables intrigues. Celles-ci constituaient la seule distraction d'une cour de plus en plus morose. Les factions s'entretenaient, pendant que nous engagions des paris sur l'issue de leurs combats. Nous prenions selon notre bon gré le parti de l'une ou de l'autre. Nous formions le tout-puissant Conseil et n'avions qu'un seul maître : le grand Seigneur Kain.

Raziel

Les Humains s'imaginent que notre sang est empoisonné – et que c'est pour cette raison que nous sommes tels que nous sommes. Pauvres idiots. Le sang que nous buvons ne sert qu'à nourrir les corps que nous "habitons". Pour ressusciter un corps et créer un vampire, nous devons voler une âme dans les abysses.

Seul notre corps se repait de sang. Notre âme tire son pouvoir du Monde du Dessous. Peu à peu, notre espèce a subi des transformations – nous avons évolué. Grâce à ces mutations, nous nous sommes approprié les pouvoirs et la noblesse des Dieux des Ténèbres. Chaque mutation nous éloignait un peu plus des préoccupations des vampires et des humains.

Kain était toujours le premier à atteindre un nouveau stade d'évolution. Nous ne pouvions acquérir un nouveau don qu'une dizaine d'années après notre Maître. Pourtant, un jour, j'eus "l'audace" d'évoluer avant lui. Je reçus des ailes. Pour mon châtement, je fus maudit à jamais.

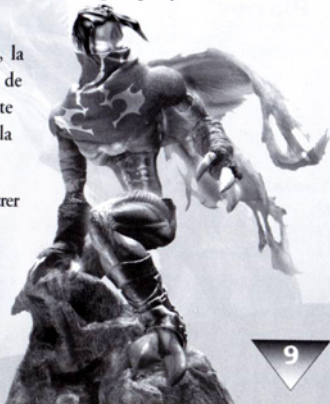
L'Ancien

Pour nous, le contact avec tout élément liquide est une véritable torture. On choisit de me punir comme on punit les traîtres et les pleutres : en me précipitant dans le Lac des Morts. Lorsque mes semblables me soulevèrent pour exécuter la sentence, je pus distinguer dans leur regard une certaine confusion, mais également le sentiment d'euphorie que procure une expérience nouvelle. Puis vint la douleur. Douleur, souffrance, brûlure, chute. Autant d'expériences pour le moins nouvelles. Les temps. Impossible de savoir combien de temps ma torture dura. Mais un jour elle prit fin. Au-delà de ma douleur, j'entendis alors une voix. Je la confondis d'abord avec l'écho de mon esprit torturé. Mais je compris qu'il y avait autre chose. Une chose primitive. Courroucée. Juste. Ancienne.

L'Ancien allait tout m'enseigner : la création, la mort, les âmes, la faim. Depuis la nuit des temps, l'Ancien dévorait les âmes de Nosgoth. Puis les vampires de Kain le privèrent soudain de cette ressource. Chaque jour depuis des siècles, sa faim grandissait – à la mesure de sa haine et de son désir de vengeance.

Il m'offrit la rédemption. Si j'arpentais la sphère matérielle pour massacrer ceux qui furent mes semblables, je pourrais me venger de Kain.

Comment aurais-je pu refuser telle proposition ?



VIVRE ET MOURIR A NOSGOTH

Vous incarnez Raziel et vous êtes immortel, cependant cela ne vous empêche pas de perdre de l'énergie. La spirale constitue votre réserve d'énergie.

Durant vos séjours dans la sphère matérielle, votre énergie vitale diminue de façon constante. Pour rester en bonne santé et demeurer dans la sphère matérielle, vous devez vous nourrir des âmes de vos ennemis. (Pour savoir comment vous nourrir, consultez le paragraphe "Pouvoirs innés/Se nourrir"). Si, dans la sphère matérielle, votre niveau d'énergie devient très faible, vous êtes rejeté vers la sphère spectrale. Votre énergie se reconstitue alors progressivement. Vous pouvez accélérer le processus en dévorant les âmes errantes ou les âmes de vos ennemis de la sphère spectrale.

Si vous perdez toute votre énergie dans la sphère spectrale, vous revenez à la salle de l'Ancien.

LES POUVOIRS INNES

Planer

- Appuyez sur le bouton A pour sauter.
- Pour planer, maintenez enfoncé le bouton A pendant que Raziel se trouve dans les airs.
- Pour descendre en ligne droite vers le sol, maintenez enfoncé le bouton analogique D.
- Relâchez le bouton A pour retomber sur le sol.

Raziel peut gagner de l'altitude en planant sur des courants ascendants ou des zones d'air chaud lorsqu'il en rencontre.

S'accroupir/Ramper

- Maintenez enfoncé le bouton analogique G pour faire s'accroupir Raziel.
- Rampez en maintenant enfoncé le bouton analogique G tout en déplaçant Raziel à l'aide du Stick analogique.

Lorsqu'il rampe, Raziel ne peut pas tomber d'une corniche ou d'une plate-forme.

Ramasser et utiliser des objets

A Nosgoth, vous rencontrez trois principaux types d'objets :

- Des armes qui peuvent être ramassées.
- Des blocs qui peuvent être déplacés.
- De nombreux objets comme des portes et des interrupteurs.

Raziel ne peut manipuler ces objets que dans la sphère matérielle ! Il n'y a aucune interaction possible entre Raziel et des objets dans la sphère spectrale ; Raziel ne peut donc y ramasser aucune arme, déplacer aucun bloc, ni ouvrir aucune porte.

Ramasser et poser des Armes

Raziel peut ramasser quantité d'objets qui peuvent, entre autres, servir d'armes. Ces objets appartiennent pour la plupart aux trois catégories suivantes : armes d'hast à deux mains, objets à deux mains et torches. Soyez attentif aux objets à détourner que Raziel peut arracher et utiliser comme armes.

Pour ramasser un objet :

- Placez Raziel à proximité de l'objet.
- Appuyez sur le bouton X pour le saisir.

Pour poser un objet :

- Maintenez enfoncé le bouton analogique G et appuyez sur le bouton X.

Manipuler des blocs

Au cours de sa progression, Raziél rencontre de nombreuses occasions d'utiliser les blocs.

Pour pousser un bloc :

- Placez Raziél à proximité d'un bloc.
- Appuyez sur le bouton X pour le pousser.

Pour saisir un bloc :

- Placez Raziél à proximité d'un bloc.
- Maintenez enfoncé le bouton X pour planter les griffes de Raziél dans le bloc.

Pour déplacer un bloc :

- Tout en saisissant le bloc (bouton X enfoncé), appuyez sur le Stick analogique dans la direction souhaitée.
- Relâchez le bouton X : Raziél se dessaisit du bloc.

Pour retourner un bloc :

- Placez Raziél à proximité d'un bloc.
- Maintenez enfoncé le bouton analogique G pour que Raziél s'accroupisse.
- Appuyez sur le bouton X pour que Raziél retourne le bloc. Vous pouvez retourner des blocs sur place ou bien sur des blocs adjacents ou encore sur une surface de même hauteur.

Actionner des objets

Nosgoth regorge d'objets notamment des portes et des interrupteurs.

Pour actionner des objets :

- Placez Raziél à proximité de l'objet.
- Appuyez sur le bouton X pour actionner l'objet.

Se faufiler

Raziel peut ainsi se déplacer aisément dans des zones dangereuses et approcher discrètement ses ennemis.

Pour vous faufiler :

- Maintenez enfoncé le bouton analogique D tout en déplaçant Raziel.
Lorsqu'il se faufile, Raziel ne peut pas tomber d'une corniche ou d'une plate-forme.

SE NOURRIR

Dévoré des âmes

Pour subsister, Raziel doit dévorer les âmes de ses victimes. Les ennemis désincarnés de la sphère spectrale constituent également une précieuse source d'énergie.

Pour se nourrir d'ennemis :

- Lorsque Raziel a vaincu des ennemis dans la sphère matérielle, les âmes de ces derniers sont libérées de leurs corps et flottent dans les airs en toute liberté.
- Maintenez enfoncé le bouton B pour que Raziel dévore l'âme ainsi libérée de son enveloppe charnelle.

Remarque : Dans la sphère spectrale, les ennemis vaincus deviennent translucides. Ce qui n'empêche pas Raziel de pouvoir s'en nourrir.

Goûter aux humains

Raziel peut également dévorer les âmes des humains non combattants. Il peut boire à petite gorgée une partie de l'âme d'un humain. Si, emporté par son élan, il dévore cette âme entièrement, l'humain meurt. Les humains non combattants sont les villageois et tous les chasseurs de vampires qui considèrent Raziel comme un allié.

Pour dévorer une âme humaine :

- Placez Raziel à proximité d'un humain.
- Appuyez sur le bouton B.
- Relâchez le bouton avant que l'âme entière ne soit aspirée afin que celle-ci puisse se reconstituer.

LES POUVOIRS ACQUIS

C'est en dévorant les âmes de chefs de clans que Raziel acquiert la plupart de ces pouvoirs.

Franchir des portes

Ce pouvoir permet à Raziel de traverser des obstacles dits infranchissables comme des clôtures, des portes ou des grilles.

Pour traverser :

- Dans la sphère spectrale, poussez une porte. Raziel se dématérialise alors pour la franchir.

Escalader des murs

Raziel ne peut escalader des murs que dans la sphère matérielle. S'il passe dans la sphère spectrale alors qu'il escalade un mur, Raziel se retrouve automatiquement au sol. Lorsqu'il escalade un mur, Raziel ne peut pas se battre. Il est donc préférable d'éviter les ennemis à ce moment-là ou de s'en débarrasser au préalable. Seuls certains murs peuvent être gravis.

Pour escalader un mur :

- Appuyez sur le bouton A pour sauter sur une surface pouvant être gravie.
- A l'aide du Stick analogique, escaladez un mur. Lorsque Raziel atteint le rebord supérieur du mur, il se redresse automatiquement.
- Appuyez sur le bouton A pour sauter du haut du mur.

Projectiles de force télékinésique

Lorsqu'il ne porte pas l'épée Soul Reaver ou un autre objet, Raziel peut ramasser et lancer une boule d'énergie télékinésique. Les ennemis et les objets mobiles sont rejetés vers l'arrière lorsque la sphère de force les heurte. Les objets fragiles ou cassables comme les fenêtres sont bien souvent pulvérisés par l'impact du projectile de force.

Le projectile lui-même provoque peu de dégâts, mais le souffle projette les ennemis contre des éléments environnants, qui peuvent être destructeurs, voire mortels. Ainsi, ils peuvent être écrasés contre un mur ou projetés dans les flots ou dans les flammes.

Le projectile de force peut être pointé automatiquement ou manuellement comme tout autre projectile (reportez-vous à la section "Combat/Lancer des projectiles").

Pour lancer un projectile de force télékinésique :

- Maintenez enfoncé le bouton Y pour former un projectile.
- Relâchez le bouton Y pour lancer le projectile.

Nager

Au début du jeu, Raziel ne sait pas nager. S'il tombe à l'eau pendant qu'il se trouve dans la sphère matérielle et alors qu'il n'a pas encore appris à nager, il passe immédiatement dans la sphère spectrale. Là, l'eau est aussi impalpable que l'air. Raziel ne peut pas y nager ; il peut marcher dans le lit des lacs ou au fond des canaux, mais il est incapable d'accéder à des zones plus élevées. Dès qu'il acquiert le pouvoir de nager, il peut atteindre des zones jusqu'alors inaccessibles dans la sphère matérielle.

Lorsqu'il évolue dans l'eau, Raziel est plus vulnérable, ses mouvements de combat sont limités, il ne peut pas utiliser ses attaques habituelles et l'utilisation des projectiles est restreinte. Lorsqu'il rencontre un ennemi, Raziel doit se concentrer sur la manière de l'éviter plutôt que sur la façon de l'attaquer.

Remarque : lorsque Raziel nage, vous ne pouvez pas utiliser la Croix multidirectionnelle pour modifier l'angle de vue de la caméra.

Pour nager dans la sphère matérielle :

- Dans l'eau, maintenez enfoncé le bouton A pour nager à une vitesse constante.
- Appuyez une fois brièvement sur le bouton A pour avancer d'une brasse.
- Appuyez plusieurs fois sur le bouton A pour nager rapidement.
- Maintenez enfoncé le bouton analogique D tout en appuyant sur le bouton A pour ralentir afin de tourner avec précision.
- Utilisez le Stick analogique pour orienter Raziel.

Pour surgir de l'eau/accélérer dans l'eau :

- Maintenez enfoncé le bouton analogique G pour plonger dans l'eau.
- Appuyez sur le bouton A pour faire surgir Raziel hors de l'eau.

Pour sortir de l'eau :

- Nagez jusqu'à la rive.
- Appuyez sur le Stick analogique en direction de la rive pour que Raziel se hisse hors de l'eau.

Ensermer

Raziel acquiert le pouvoir d'enserrer ses ennemis et de faire pivoter des objets avec une bande d'énergie. Ce pouvoir fonctionne aussi bien dans la sphère matérielle que dans la sphère spectrale. Toutefois, dans cette dernière, seuls les ennemis peuvent être enserrés.

Les vampires ainsi enserrés s'évanouissent la plupart du temps. Quant aux humains, ils en meurent.

Ce pouvoir permet aussi de faire pivoter des objets, par exemple une roue ou une statue. Un objet peut pivoter dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens opposé selon la direction dans laquelle Raziel court autour de l'objet.

Pour enserrer :

- Appuyez sur le Stick analogique pour commencer à encercler un objet ou un ennemi.
- Après avoir effectué un tour complet, Raziel laisse échapper une bande d'énergie (si l'objet ou l'ennemi encerclé peut être enserré).
- Après un second tour complet, la bande d'énergie enserre la victime ou l'objet.

LES COMBATS

Vous devez assommer ou affaiblir un vampire avant de le saisir ou de lui administrer un coup fatal. Pour assommer un vampire, assénez-lui de grands coups jusqu'à ce qu'il se soumette. Après des coups répétés, le vampire est sonné, il vacille et se comporte comme un zombie.

Les vampires assommés sont plus vulnérables aux attaques fatales. Lorsqu'ils sont encore en état de choc et qu'ils perdent du sang, administrez-leur le coup de grâce. Sinon, ils se reconstituent et reprennent vie en devenant, cette fois, particulièrement invulnérables ; vous devez donc faire preuve de rapidité.

Surprenez vos ennemis en vous approchant d'eux discrètement ou en leur lançant un projectile avant même qu'ils n'aient eu le temps de vous apercevoir. L'effet de cette attaque est semblable à celui d'un coup fatal.

Faire face aux ennemis

La clé d'un combat réussi est de savoir vaincre votre adversaire dans un combat tout en lui faisant face. Dans Legacy of Kain : Soul Reaver un bouton vous facilite cette technique :

Pour faire face à l'ennemi :

- A proximité d'un ennemi, maintenez enfoncé le bouton analogique D pour faire automatiquement face à l'ennemi le plus proche.

Pour faire face à un autre ennemi :

- Relâchez le bouton analogique D. Appuyez une nouvelle fois dessus et maintenez-le enfoncé pour faire face à l'ennemi suivant le plus proche.

Attaques combinées

- Appuyez brièvement sur le bouton X pour donner un petit coup.
- Appuyez une deuxième fois rapidement sur le bouton X pour effectuer une attaque plus violente.
- Appuyez une troisième fois sur le bouton X pour effectuer une attaque encore plus puissante.

Esquiver

- Lorsque vous faites face à un ennemi, appuyez sur le bouton A tout en maintenant le Stick analogique dans la direction opposée à celle de votre ennemi ou bien dans sa direction.

Attaquer avec élan

Les attaques avec élan couvrent une distance plus grande que n'importe quelle attaque combinée.

Pour effectuer une attaque avec élan :

- Lorsque vous êtes face à un ennemi, appuyez sur le bouton A tout en maintenant le Stick analogique dans la direction de l'ennemi.

Saisir et projeter un ennemi

Après avoir assommé un ennemi, Raziél peut le saisir et le projeter dans des environnements dangereux comme un lieu hérissé de pointes ou baignant dans la lumière du soleil. Si, après les avoir saisis, vous ne les projetez pas assez rapidement, les ennemis assommés en phase de récupération peuvent lutter et même réussir à vous échapper.

Pour saisir et projeter un ennemi :

- Pour saisir un ennemi assommé, maintenez enfoncé le bouton Y.
- Dirigez Raziél à l'aide du Stick analogique.
- Relâchez le bouton Y pour projeter l'ennemi.

ASSENER UN COUP FATAL

Empaler

Lorsqu'il a une arme d'hast en main, Raziel peut assommer un ennemi et tenter de l'empaler pour en venir à bout.

Pour empaler :

- Appuyez sur le bouton Y.

Remarque : n'oubliez pas de dévorer l'âme de l'ennemi empalé avant de ramasser l'arme ; l'ennemi risquerait de récupérer son âme et de revenir à la vie.

Immoler

Lorsque Raziel a une torche en main, il peut immoler un vampire préalablement assommé.

Pour immoler :

- Appuyez sur le bouton Y.

Lancer des projectiles

Raziel peut lancer chacune des armes qu'il porte.

Pour pointer automatiquement l'arme sur l'ennemi le plus proche :

- Maintenez enfoncé le bouton Y pour viser.
- Relâchez le bouton Y pour lancer l'arme.

Pour pointer manuellement des projectiles :

- Maintenez enfoncé le bouton Y tout en appuyant sur les boutons analogiques G + D pour passer en vue subjective.
- Visez à l'aide du Stick analogique.
- Relâchez le bouton Y pour projeter l'arme.

LES SPHERES SPECTRALE ET MATERIELLE

Raziel oscille entre deux dimensions : la sphère matérielle, c'est-à-dire le monde des vivants, et la sphère spectrale, le monde des morts. Lorsqu'il a été exécuté par Kain, Raziel est devenu une créature de la sphère spectrale.

- La sphère spectrale constitue un reflet déformé et sinistre de la sphère matérielle. Chaque fois que Raziel passe d'un monde à l'autre, son environnement se modifie. Il peut alors atteindre des lieux ou des objets inaccessibles dans l'autre sphère.
- Certaines actions ne sont possibles que dans l'une des deux sphères. D'une manière générale, les actions « physiques » qui sont liées à des objets ou à un lieu ne peuvent être réalisées que dans la sphère matérielle.
- Les ennemis que Raziel doit affronter sont différents d'une sphère à l'autre ; les vampires et les humains appartiennent à la sphère matérielle tandis que les ennemis comme les Sluaghs et les Ectoplasmes vampiriques hantent uniquement la sphère spectrale. Certains des chefs de clans ont le pouvoir de passer d'un monde à l'autre, mais jamais de manière définitive.
- Dans la sphère spectrale, le temps ne compte pas. Lorsque Raziel y évolue, le temps s'arrête dans la sphère matérielle. Tâchez de tirer avantage de cette mobilité pour résoudre des énigmes difficiles.
- Durant ses séjours dans la sphère matérielle, Raziel voit son énergie vitale diminuer de façon constante. Pour rester en bonne santé, il doit se nourrir des âmes de ses ennemis. S'il est affaibli ou qu'il ne peut pas s'alimenter, il est rejeté dans la sphère spectrale.
- Dans la sphère spectrale, l'énergie de Raziel se reconstitue alors progressivement. Il peut accélérer le processus en dévorant des âmes errantes ou les âmes des créatures qui s'en repaissent.
- Raziel a toujours la possibilité d'abandonner son enveloppe charnelle et de passer de la sphère matérielle à la sphère spectrale.

- Pour revenir dans la sphère matérielle, Raziel doit trouver une porte et être en parfaite santé,

Pour passer dans la sphère spectrale :

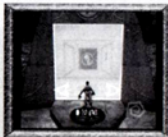
- Appuyez sur la Croix multidirectionnelle vers le Haut ou vers le Bas pour afficher le menu Sort de glyphe.
- A l'aide du Stick analogique, sélectionnez le Glyphe de trans-sphère.
- Appuyez sur le bouton X pour passer d'une sphère à l'autre.

Pour passer dans la sphère matérielle :

- Lorsque vous êtes en parfaite santé, trouvez une porte.
- Placez-vous dans la zone d'énergie bleue, au centre de la porte.
- Appuyez sur la Croix multidirectionnelle vers le Haut ou vers le Bas pour afficher le menu Sort de glyphe.
- A l'aide du Stick analogique, sélectionnez le Glyphe de trans-sphère et appuyez sur le bouton X.

LES TELE-PORTES

Les télé-portes permettent à Raziel de voyager rapidement dans le monde de Nosgoth. Raziel ne peut voyager grâce aux télé-portes que si elles sont activées. Raziel peut activer les télé-portes lorsqu'il visite les salles. Les zones qu'il n'a pas visitées sont indiquées en gris lorsqu'elles sont observées à travers une télé-porte. Avant d'accéder à ces zones, Raziel doit d'abord activer la télé-porte appropriée.



Pour activer une télé-porte :

- Placez Raziel au centre du symbole situé de part et d'autre de la télé-porte.
- Les symboles et le porche s'illuminent ; la télé-porte est alors définitivement activée.

Lorsque vous avez activé plusieurs télé-portes, vous pouvez choisir la zone dans laquelle vous souhaitez être téléporté.

Pour voyager grâce aux télé-portes :

- Placez Raziel sur le symbole lumineux situé de part et d'autre d'une télé-porte.
- Appuyez sur le bouton X. Raziel est alors automatiquement placé au centre du symbole et une flèche lumineuse apparaît à sa gauche et à sa droite. La télé-porte se dissout, dévoilant une nouvelle salle possédant une télé-porte quelque part dans Nosgoth.
- A l'aide du Stick analogique Gauche/Droite, observez, les unes après les autres, toutes les salles auxquelles vous avez accès grâce aux télé-portes. Les zones dont les télé-portes sont activées apparaissent clairement. Les zones inaccessibles sont grises.
- Appuyez sur le Stick analogique Haut pour que Raziel franchisse la télé-porte et arrive dans une salle "activée". Raziel ne peut être "téléporté" dans une salle inaccessible qu'après avoir activé la télé-porte appropriée.

Pour quitter une télé-porte sans se rendre dans un autre lieu :

- Appuyez sur le bouton X. L'image de la porte s'estompe.
- Raziel peut alors franchir le porche tout en restant dans la même zone.

L'EPEE SOUL REAVER

La Soul Reaver est la seule arme que Raziel peut transporter d'une sphère à l'autre. Les autres armes en sa possession tombent au sol dès que Raziel passe dans la sphère spectrale.

Raziel doit acquérir la Soul Reaver au cours du jeu. Dès qu'il l'obtient, elle fait partie intégrante de son corps. Il ne peut ni la lâcher, ni la perdre. Toutefois, Raziel peut perdre (mais également regagner) le droit de l'utiliser.



La Soul Reaver ne se manifeste dans la sphère matérielle que lorsque le niveau d'énergie de Raziel est à son maximum. Pendant qu'il détient la Soul Reaver, son énergie ne s'épuise plus. Ce dernier ne peut alors subir des dégâts physiques qu'au cours d'un combat. Si Raziel est blessé, la Soul Reaver disparaît jusqu'à ce que le niveau d'énergie de Raziel atteigne de nouveau son maximum.

Tout comme pour l'emploi des autres armes, appuyez sur le bouton X lorsque vous détenez la Soul Reaver pour effectuer des attaques cinglantes et sur le bouton Y pour asséner un coup fatal à un ennemi assommé.

Projectiles

Lorsque Raziel acquiert le pouvoir de projectile de force, la Soul Reaver peut lancer des projectiles. Pour lancer un projectile avec la Soul Reaver, maintenez enfoncé le bouton Y pour la charger puis relâchez ce bouton pour tirer.

La Fire Reaver

Si Raziel découvre la Forge solaire qui se trouve quelque part dans Nosgoth, il peut y baptiser la Soul Reaver en imprégnant sa lame de feu. Lorsque vous rencontrez de nouveau une source de feu dans la sphère matérielle, vous pouvez transformer la Soul Reaver en Fire Reaver ; il vous suffit pour cela de la passer dans les flammes.

La Fire Reaver n'agit que lorsque le niveau d'énergie de Raziel est à son maximum. Si Raziel est affaibli, elle disparaît de la même manière que la Soul Reaver. Pour regagner l'usage de la Soul Reaver, Raziel doit récupérer son niveau maximum d'énergie. Pour recharger la Fire Reaver, repassez la Soul Reaver sous les flammes.

LES GLYPHES

Il existe sept Autels de glyphes cachés dans Nosgoth. Chacun de ces antiques autels est associé à un "glyphe" d'élément (ou sort). Une fois que Raziel a résolu l'énigme d'un Autel de glyphe, il est récompensé par un glyphe d'élément. Ces glyphes entrent alors de manière permanente dans son menu Sort de glyphe. Les glyphes ne sont accessibles que dans la sphère matérielle, à l'exception du Glyphe de trans-sphère.

Les glyphes invoquent des énergies élémentaires puissantes capables de détruire une multitude d'ennemis. Les glyphes ont des portées et des effets variables.

Remarque : de nature élémentale, les glyphes sont sensibles à l'environnement dans lequel ils sont invoqués. Les glyphes agissent partout dans la sphère matérielle sauf dans l'eau. Lorsqu'il nage dans la sphère matérielle, Raziel peut uniquement invoquer le Glyphe de trans-sphère. De même, aucun glyphe n'est actif dans la sphère spectrale, à l'exception du Glyphe de trans-sphère.

L'énergie de glyphe

Jeter un sort de glyphe consomme de l'énergie de glyphe. Raziel peut trouver des sources d'énergie de glyphe disséminées à travers le jeu. Lorsque vous éliminez des ennemis, vous ramassez parfois de l'énergie. Il existe également des endroits secrets dans lesquels vous pouvez recharger pleinement votre niveau d'énergie.

Votre niveau d'énergie s'affiche à l'écran et le nombre inscrit à sa gauche indique le coût énergétique du glyphe sélectionné. Ce nombre varie en fonction du glyphe sélectionné dans le menu Sort de glyphe. Si le niveau d'énergie de Raziel est insuffisant pour lancer un sort de glyphe précis, ce dernier apparaît en gris.

Jeter un sort de glyphe

- Appuyez sur la croix multidirectionnelle vers le Haut ou vers le Bas pour afficher le menu Sort de glyphe.
- Appuyez sur la croix multidirectionnelle ou le Stick analogique vers la Gauche ou vers la Droite pour sélectionner un glyphe. (Si votre niveau d'énergie est insuffisant pour lancer un sort précis, le glyphe associé à ce sort apparaît en gris).
- Appuyez sur le bouton X pour lancer le sort de glyphe sélectionné et quitter le menu.
- Si vous ne souhaitez pas lancer de sort, appuyez sur la croix multidirectionnelle vers le Haut ou vers le Bas pour quitter le menu Sort de glyphe.

Remarque : les « points lumineux » dans le menu Sort de glyphe sont des emplacements destinés aux glyphes qui n'ont pas encore été obtenus.

Glyphe de trans-sphère



Il permet à Raziel de passer de la sphère matérielle à la sphère spectrale à tout moment.

Glyphe de force



Des ondes de force télékinésique émanent de Raziel et repoussent les ennemis.

Les ennemis projetés par une force télékinésique sont affaiblis ou éliminés selon l'objet contre lequel ils sont projetés.

Glyphe de pierre



Ce sort provoque un tremblement de terre localisé, accompagné d'ondes d'énergie pétrifiante émanant de Raziel. Ce dernier peut alors détruire les ennemis pétrifiés d'un seul coup de Soul Reaver. S'ils ne sont pas éliminés, les ennemis recouvrent leurs forces après une courte période de pétrification.

Glyphe sonore



Des ondes sonores mortelles émanent de l'épicentre de ce glyphe. Les vampires frappés par ces ondes sonores sont déchiquetés. Les humains, eux, ne sont pas affectés.

Glyphe d'eau



La magie de ce glyphe explose dans une pièce et brûle tous les vampires vulnérables à l'eau qui se trouvent dans le rayon d'action du sort. Les humains ne sont pas affectés. La portée de ce sort est plus étendue que celle du Glyphe sonore.

Glyphe de feu



Le pouvoir de ce glyphe se répand en cercles de feu qui enflamment les ennemis pris dans leurs sillages, immolant ou détruisant instantanément tous les vampires.

Glyphe solaire



Le plus puissant des sorts de Raziel. Il lui permet de concentrer à l'intérieur de son corps la lumière du soleil, puis de la disperser dans un éclair aveuglant réduisant instantanément les vampires en cendres. Les humains ne sont pas affectés par ce sort.

LES ELEMENTS ESSENTIELS

Ame



Les âmes fournissent l'énergie dont Raziel a besoin pour survivre et progresser dans le jeu. Détruisez les corps physiques des humains ou des vampires et récupérez leurs âmes. Trouvez les âmes errantes qui vagabondent dans la sphère spectrale. Affaiblissez les ennemis de la sphère spectrale et dévorez-les !

Energie de glyphe



Ces puissantes sources d'énergie magique se trouvent indifféremment dans la sphère matérielle et la sphère spectrale. Cette énergie, qui permet à Raziel de lancer des sorts, est rare ; tantôt dissimulée dans l'environnement, tantôt révélée après la mort d'un ennemi. Utilisez-en avec parcimonie !

Bonus d'énergie de glyphe

En ramassant ces bonus, Raziel augmente sa capacité de réserve en énergie de glyphe. Ils sont extrêmement rares ; il n'en existe que cinq dans tout Nosgoth.

Bonus de santé

Quinze bonus de santé sont disséminés à travers le monde. Ils sont très difficiles à découvrir. Chaque fois que vous en ramassez cinq, vous permettez à Raziel de conserver un peu plus longtemps son énergie lorsqu'il se trouve dans la sphère matérielle.

Recharge de santé ou d'énergie de glyphe

Plusieurs sites énergétiques de Nosgoth offrent à Raziel l'occasion de recharger son niveau maximal de santé ou d'énergie de glyphe. Pour les utiliser, placez-vous sur le site et maintenez votre position jusqu'à ce que votre niveau maximal d'énergie soit entièrement recouvré.

LES HABITANTS DE NOSGOTH

Les vampires

Vos ennemis sont en majorité vos anciens frères, les vampires. Au moment de votre exécution, il existait cinq clans hormis le vôtre, tous dirigés par un lieutenant.

Au sein de chaque clan, cohabitent différents vampires, qui sont plus ou moins sensibles à la lumière, à l'eau, au bruit, aux flammes et à l'empalement.

- On nomme Novices les plus jeunes d'entre eux. Ces créatures inexpérimentées sont sensibles à la lumière et sont des adversaires peu redoutables.
- Les vampires en pleine métamorphose sont dans un état quiescent, une mutation incontournable pour atteindre le statut d'Adultes. Ne les perdez pas de vue, ils pourraient aisément vous faire tomber dans une embuscade.
- Les Adultes, reconnaissables à la lueur rougeoyante qui illumine leur regard, sont en général immunisés contre la lumière, ils s'avèrent particulièrement délicats à vaincre.
- Les Chefs de clans sont les vampires les plus difficiles à exterminer.

Remarque : apprenez à connaître les points faibles de chaque catégorie de vampires. Certains sont immunisés contre la lumière, d'autres contre l'eau...

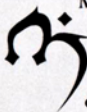
Les Clans

DUMAHIM



Les Dumahim sont les vampires les plus communs à Nosgoth. Ces créatures écument le territoire à la recherche d'humains dont ils peuvent se nourrir.

MELCHAHIM



Melchiah, le chef des Melchahim, est le dernier lieutenant qui fut créé. Il fait donc preuve d'une extrême faiblesse au regard des autres chefs de clans. Il est si faible que sa chair est en perpétuelle putréfaction. Sa vanité est telle qu'il cherche, parmi les esclaves humains, les spécimens les plus inhabituels. Après s'être nourri de leur sang, il les dépouille de leur chair pour la substituer à la sienne en perpétuelle décomposition. Ses enfants, les Melchahim, font de même avec leurs victimes pour tenter de palier leur propre dégradation corporelle.

ZEPHONIM



Les vampires Zephonim fondent sur leurs victimes depuis les recoins d'ombre. Ces monstres à l'allure d'araignées se servent de leur camouflage pour piéger leurs proies et apaiser leur faim. On prétend que Zephon dirige son empire depuis la flèche d'une imposante cathédrale.

RAHABIM



Les Rahabim règnent sur les eaux de Nosgoth. Ces vampires se sont adaptés et sont immunisés contre les effets destructeurs de l'eau. Ces bêtes sont tout aussi dangereuses sur terre que sur mer. Toutefois, elles sont extrêmement sensibles à l'effet dévastateur de la lumière solaire.

TURELIM



Ce sont les vampires les plus puissants de Nosgoth. La majeure partie de ce clan s'est retirée dans l'arrière-pays de Nosgoth, mais beaucoup errent encore dans la région.

Les ennemis de la sphère spectrale

SLUAGHS



Ces charognards se nourrissent des âmes errantes de la sphère spectrale. Ils se déplacent en meute pour coincer et dominer leurs proies, mais ils ont vite fait de déguerpir dès que la situation s'envenime.

ECTOPLASMES VAMPIRIQUES



Lorsqu'un vampire est détruit dans la sphère matérielle et que son âme n'est pas consommée, il donne naissance à un ectoplasme vampirique agissant dans la sphère spectrale. Lorsqu'un ectoplasme vampirique blesse Raziel, la blessure qui en résulte lui permet de prélever son énergie. Raziel n'a alors d'autres choix que de détruire l'ectoplasme ou bien de fuir. Plus elles restent dans la sphère spectrale, plus ces créatures deviennent puissantes. Si, pour une raison ou une autre, le corps du vampire est soigné dans la sphère matérielle, l'ectoplasme vampirique retourne dans la sphère matérielle et réintègre son corps tout en gardant ses pouvoirs mortels. Ces vampires réincarnés sont reconnaissables aux lueurs d'énergie bleue qu'ils exsudent. Les ectoplasmes vampiriques sont des vampires très puissants et par conséquent, des ennemis mortels.

Remarque : le niveau de santé des ennemis de la sphère spectrale se reflète dans leurs auras : une aura bleue émane des puissants ennemis ; la couleur dégénère à mesure que leurs forces s'amenuisent. Lorsqu'ils sont extrêmement affaiblis, ces ennemis émettent une aura rouge.

Les Humains

VILLAGEOIS



Les quelques humains qui ont survécu ont trouvé refuge dans la cité fortifiée au nord. Ils ne s'aventurent que très rarement hors de ses limites. Ils ne sont pas armés et constituent des proies faciles pour Raziel comme pour les vampires.

Leur réaction face à Raziel dépendra de son attitude : s'il les attaque, il deviendra pour eux un démon, qui leur inspirera la terreur. Si au contraire il les protège en attaquant les vampires, il deviendra leur sauveur, un ange rédempteur qu'ils adoreront comme un dieu.

L'âme des humains est plus accessible que celles des vampires, si bien que Raziel peut aspirer leur énergie spirituelle sans pour autant avoir à les tuer auparavant. En s'approchant suffisamment d'eux, Raziel peut extraire l'énergie directement de leur corps. Il peut alors choisir de prendre seulement une partie de cette énergie. Dans ce cas, l'humain s'évanouit, mais seulement pour un temps limité. Cette pratique permet de ne pas entacher la réputation de Raziel.

LES CHASSEURS DE VAMPIRES



Les survivants humains qui appartenaient à la classe des guerriers sont devenus des chasseurs de vampires. Il en existe deux catégories : les chasseurs armés d'arbalètes (équipées de pieux pour empaler les vampires) et ceux qui portent les lance-flammes rudimentaires. Les chasseurs protègent la cité, mais s'aventurent à l'extérieur des murs pour affronter leurs ennemis, les vampires.

LES IDOLÂTRES



Il existe une autre catégorie d'humains. Ceux-là se sont adaptés à la domination des vampires en devenant leurs serviteurs et en les adorant comme des divinités. On distingue deux catégories d'idolâtres : les novices, armés de lances décoratives mais néanmoins mortelles, et les adeptes, qui savent transformer les lames sacrificielles en armes impitoyables.

Les idolâtres, dans leur aveugle soumission aux vampires, considéreront toujours Raziel comme un ennemi à la différence des autres humains, qui peuvent se laisser séduire. Les idolâtres sont de véritables traîtres, puisqu'il leur arrive de procéder à des sacrifices rituels de victimes humaines. Pour leurs idoles, ils sont même prêts à sacrifier leur propre vie.

LES LEGIONS DE KAIN

Directeur	Amy Hennig	Conception	Seth Carus
Producteurs	Andrew Bennett		Riley Cooper
	Amy Hennig	Responsable animation	John Dumala
	Rosaura Sandoval	Animateurs	Aaron Keller
Producteurs en chef	Rob Dyer		James Guilford
	Jon Miller		Paul Vernon
Concept original du scénario	Amy Hennig	Responsable artistique	John Hood
	Seth Carus	créatures	Eric Elliott
Concept artistique original	Arnold Ayala	Responsable conception 3D	Troi
Programmeurs en chef	Marc David	Conception 3D	Daniel Cabuco
	Carl Stika		Cory Stockton
Programmeurs	Jason Bell		Mike Gonzales
	Scott Krotz		Freddie Lee
	Hong Park		Mark Meier
	Jurjen Katsman		Cory Stockton
	Michael Heyeck		Casto Vocal
	Jurjen Katsman	Responsable textures	Caroline Trujillo
Programmeur Dreamcast		et éclairages	
Programmeurs supplémentaires	Jonah Stich	Textures et éclairages	Tim Linn
	Tom Desmarais		Arnold Ayala
	Doug Banks		Daniel Cabuco
Programmeurs pour l'interface	Charles Martin		Brett Hartshorn
	Eric Strickland		Tim Linn
	Fred Mack	Responsable des	Dave Reyes
Technicien audio	Richard Lemarchand	cinématiques	Stephen Trusty
Responsable conception			Jeff Morgan

Cinématiques
supplémentaires

Jeremy Bredow
John Dumala
Aaron Keller
Arnold Ayala
Daniel Cabuco
James Guilford

Artistes

Freddie Lee
Dave Reyes
Stephen Trusty
Matthew MocarSKI
Leon Cannon
Troï

Artistes supplémentaires

Gary Ellington
Ross Harris
Jeff Morgan
Damon Redmond

Artistes internes

Jon Guilford
Adi Taylor
Amy Hennig
Richard Lemarchand
Jim Curry

Script

Directeur artistique pour
les voix originales
Directeur du casting
Voix originales

Gordon Hunt
Kris Zimmerman
Raziel, Melchiah
Michael Bell
Elder God, Zepbon
Tony Jay
Kain, Dumah
Simon Templeman

Rahab

Neil Ross

Ariel

Anna Gunn

Moebius, Tomb

Guardian

Richard Doyle

Studio d'enregistrement
original

ScreenMusic Studios

Animations cinématiques

GlyphX, Inc.

Responsable AV

Greg Shaw

Son et Musique

Kurt Harland,
Information Society

Programmeur audio

Jim Hedges

Effets sonores

supplémentaires

Steve Papoutsis

Greg Shaw

Responsable tests - CRYSTAL DYNAMICS

Billy Mitchell

Testeur principal - CRYSTAL DYNAMICS

Mark Medeiros

Testeurs - CRYSTAL DYNAMICS

Brian Becksted

Chris Bruno

James Cabot

Roief Conlan

Joseph M. Damon

Ryan Ellison
Rich Krinock
Samson Maciel
Todd Malone
Mark Medeiros
Chris Pappalardo
Matt Prescott
Jacob Rohrer
Benny Ventura
Ben Walker
Jeff Wilkinson

Directeur marketing - EIDOS (USA)

Chip Blundell
Colin O'Connor
Hanshaw Ink
& Image

Artiste marketing
Manuel

Producteurs - EIDOS (GB)

Patrick Cowan
Andrew Wensley

Responsable tests -
EIDOS (GB)

Jean-Yves Duret

Testeur principal -
EIDOS (GB)

Linus Dominique

Testeurs - EIDOS (GB)

Jon Arday, Noel
Cowan, Michael
Hanley,
Jason Walker

Remerciements particuliers

Ted Ardell
L'équipe de GEX
L'équipe d'Akuji
Glen Schofield
Sam Player
Adrian Longland
Danny Chan
Lita Unruh
Patrick Bradley
Malachi Boyle
Rita Fovenyessy
Chris Stefanetti
Dave Dao
Karl Hagemann
Brendan Cahill
Opcode

Responsable marketing (France)

Stéphane Cormier

Responsable localisation (France)

Stéphan Gonizzi

Assistant localisation

Guillaume Mahouin

Responsable RP (France)

Priscille Demoly

Tous nos amis et notre famille qui nous ont
beaucoup manqué au cours de ce projet.

POWER STONE™



CAPCOM®

* Japanese NTSC version reviewed



EIDOS
INTERACTIVE

www.eidos.com

©Capcom Co., Ltd. 1999 All Rights Reserved. Published under license by Eidos Interactive 1999. Sega and Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd. © 1999 Sega Enterprises, Ltd. All Rights Reserved.

GARANTIE LIMITEE

Eidos Interactive Ltd se réserve le droit d'apporter des modifications et des améliorations au présent produit à tout moment sans notification. Eidos Interactive Ltd garantit à l'acheteur original du présent produit que le support physique sur lequel le programme du présent produit est enregistré sera exempt de défauts matériels et de fabrication dans des conditions normales d'utilisation pour une période de quatre-vingt dix jours (90) à compter de la date d'achat. L'entière responsabilité de Eidos Interactive Ltd dans le cadre de la garantie limitée définie ci-dessus sera soumise à sa seule décision de réparer ou de remplacer sans frais le produit, à condition que vous le retourniez dans son emballage d'origine au point de vente accompagné d'une photocopie du ticket de caisse. Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE LIMITEE N'AFECTE EN AUCUN CAS VOS DROITS STATUTAIRES. A L'EXCEPTION DE LA GARANTIE LIMITEE DECRITE CI-DESSUS, LE PRESENT PRODUIT EST FOURNI "EN TANT QUE TEL" ET SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE. EIDOS INTERACTIVE LTD REJETTE EN OUTRE, DANS LE CADRE MAXIMUM AUTORISE PAR LA LOI, TOUTE GARANTIE (INCLUANT LES GARANTIES SANS LIMITATION, SOUS-ENTENDUES PAR LA LOI, LES RÈGLEMENTS, LES COUTUMES OU AUTRE) RELATIVE A LA COMMERCIALISATION, A LA QUALITE SATISFAISANTE, ET/OU A L'ADEQUATION A UN OBJET PARTICULIER CONCERNANT LE PRODUIT. EIDOS INTERACTIVE LTD REJETTE EN OUTRE, DANS LE CADRE MAXIMUM AUTORISE PAR LA LOI, TOUTE RESPONSABILITE QUANT AUX DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, CONSEQUENTIELS, ACCIDENTELS ET/OU DOMMAGES ET INTERETS, DEGATS, COURTS, PLAINTES OU DEPENSES SUBIS OU ENCOURUS PAR VOUS COMME LE RESULTAT DE L'UTILISATION OU DE LA TENTATIVE D'UTILISATION QUE VOUS AVEZ PU FAIRE DU PRESENT PRODUIT. LES CAS D'EXCLUSIONS MENTIONNES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT EN AUCUN CAS A LA RESPONSABILITE RELATIVE A LA NEGLIGENCE POUR DES CAS DE DECES OU DE BLESSURES.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Vous avez besoin d'une assistance technique sur un jeu Eidos ?
Vous êtes bloqué, vous cherchez une astuce pour un jeu Eidos ?
Consultez nos fiches techniques, les solutions, ainsi que toutes les astuces
de vos jeux préférés grâce à nos services d'assistance automatisée :

Concours, Astuces et Solutions
Support Technique
08 36 68 19 22*
3615 EIDOS*
www.eidos.com

*2009/minute



Dreamcast™

©2000 Crystal Dynamics, Inc. All Rights Reserved. Published under license by Eidos Interactive 2000.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierter Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341 & 80244 Publication 0671730 & 0553545 Application 98938918.4 & 98919599.5

SEGA and Dreamcast are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises Ltd.

810-0146-09