



LEGACY OF KAIN

SOUL REAPER



Manuel

EIDOS



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



SOMMAIRE

Chargement	3
Les commandes	4
Les options	7
Surveiller	7
Endreptions	8
Vues et menus à Mosquitto	10
Les protocoles implés	10
Se connecter	13
Les combats	17
Les options avancées et modifiables	19
Les utilitaires	21
Editer Seul Server	23
Les plugins	24
Les éléments externes	27
Les habitats de Mosquitto	28
Les Logos de Kiam	30



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 Blade dans le compartiment CD. Insérez une manette dans le port de commande à la place des manettes 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 **AGENT** 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 d'abord un VM et valide son contenu.
Remarque : Si aucun VM n'est inséré dans votre manette, un message vous en avertit. Suivez alors les instructions pour jouer avec VM.
- 3 Sélectionnez la partie sauvegardée que vous souhaitez reprendre et appuyez sur le bouton **A**.
Remarque : Vous devez insérer un VM validé dans votre manette pour sauvegarder votre progression dans le monde de *Hyperbolic Legacy of Kain*. Soul Blade et son spin-off, ainsi que ses recommandations font partie l'architecture d'un VM.

LES COMMANDES

Généralistes

Bouton Start

Stick analogique

Bouton A

Mettre en pause/ reprendre le jeu.

Sélectionner une option du menu.

Confirmer la sélection du menu.

Dans le jeu

Stick analogique

Bouton A

Bouton analogique C + Bouton A

Section + manette inférieure le Bouton A Flèche

Bouton X

Déplacer l'azul pendant qu'il court, plane, grimpe ou saute.
Sauter/ sauter.

Sauter lorsqu'actif avec l'azul.

Flèche

Bouton Action (par exemple : arrêter/commencer, activer/ déployer, saisir, pousser ou lancer des blocs/activer des objets/passer d'une sphère à l'autre à partir du menu) Sort de glyphification le + menu - de télé-porte)

Acheter un système automatisé/lancer et lancer un projectile

Déposer une ligne

L'accomplir/écouter

Se familiariser avec le l'écran le plus facile appuyer de nouveau sur ce bouton pour être sûr à un autre essai

Bouton Y

Bouton B

Bouton analogique G

Bouton analogique D

Moteur Regarder à l'avant

Bouton analogique G + Bouton

analogique D

Croix manette inférieure vers la

Gauche ou vers la Droite

Faire pointer la caméra. Appuyer brièvement pour que la caméra se place derrière Azul

Croix manette inférieure vers le

Haut ou vers le Bas

Accéder au Menu) Sort de glyphi.

Logey CD Rom Seul Azure est compatible avec le PlayStation 2.



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 **Cross** multiboutons/croisette puis appuyez sur le bouton **A** pour confirmer.
2. Sélectionnez **SOUND**, **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 installé dans le port d'extension n°1 de votre console).
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 le jeu 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 prochaine sauvegarde, appuyez simplement sur le bouton **A**. Pour toutes les sauvegardes, vous avez le choix entre sauvegarder une sauvegarde continue ou bien créer une nouvelle **Échelle 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** » sur page 3 de ce manuel. En consultant une partie sauvegardée, vous retrouverez toute la progression de **Raziel**, même s'il peut temporairement se trouver dans la salle de l'Ascension.



REDEMPTION

Dieux des Ténèbres

Mille ans se sont écoulés depuis que le Seigneur Kain a volé sa capitale dans les ruines des Colonnes de Nougath, défil de rocs de son empire sur le monde. C'est de là qu'il s'éleva, soufflant le monde de dessous à la recherche des six lieux cachés dans il fit un feu sacré. C'est ainsi que je naquis, ainsi que l'un d'eux, Raziel. À notre tour, nous lançâmes les flammes du purgatoire, rassemblâmes les six ligues de vampires qui devaient se lever au pillage de Nougath.



La destruction des puissants vampires humains était inévitable. En moins d'un siècle, même Thamarre se terre et abdiqua en exil. Certes, quelques barbes d'humains tentèrent encore à travers les plaines de l'arrière-pays, l'accrochant désespérément à leur suppôt "pierre noire", persuadés qu'ils pouvaient encore défaire Nougath de la "vermine des vampires". Mais nous les défilâmes. Après tout, il fallait bien que nos merveilleux secrets se fassent le jour !

Appréhender les humains n'était que la partie la plus facile de notre parcours – il nous restait à égarer Nougath et les nous leur rendre. Nous fûmes blâmés par nos collègues au sanctuaire au nord des Colonnes. Un monument à notre gloire. À la gloire de notre vengeance. Nous avons également érigé nos gigantesques tourterelles afin d'effrayer les cœurs et leur famille subalterne (sans obstacle aux regards et influences du ciel). Jamais le monde n'avait été aussi bon. Pourtant, la honte ne tarda pas à nous envahir.

Nous avons alors lancé les vampires effrayés d'abandon à leurs insatiables ardeurs. Elles-ci constituèrent la seule distraction d'une cour de plus ou plus mauvaise. Les factions s'entretenaient pendant que nous engagâmes des pots sur l'issue de leurs combats. Nous perdions alors nous leur gré le point de vue ou de l'autre. Nous fûmes le témoignage du Conseil et d'ailleurs qu'un seul règne – le grand Seigneur Kain.

Raziel

Les Humains s'imaginent que nous n'ayons des suspensions – et que c'est pour cette raison que nous sommes tels que nous sommes. Ils ont tort. Le sang que nous buvons ne nous qu'il nous fait les corps que nous "habitions". Pour constituer un corps et voler un vampire, nous devons voler une âme dans les éthers.



Seul mon corps se repaît de sang. Neure une vie au pouvoir du Monde de Devenir. Peu à peu, nous repren-
à l'aide des transformations – nous avons évolué. Grâce à ces mutations, nous nous sommes appropriés les
pouvoirs et la sagesse des Dieux des Ténébrs. Chaque mutation nous éloignait un peu plus des
préoccupations des humains et des humains.

Kam veut toujours le pouvoir à tout prix. Mais ne pouvons acquiescer un
nouveau dieu qu'une déesse d'ancien après notre Mère. Pourtant, un jour, [son "Travail" d'évoluer avec
lui. Je regardais cela. Pour mes chers et je les maudis à jamais.

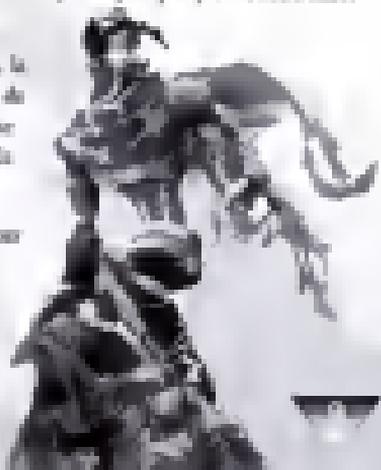
L'Ancien

Pour nous, le contact avec vous s'éloigne toujours est une véritable torture. On choisit de nos jours comme un
peut les enfants et les pleurs... en me percevant dans le Lac des Mers. Lorsque nos semblables me
s'adressaient pour obtenir la sagesse, je pus distinguer dans leur regard une certaine confiance,
mais également le sentiment d'apathie qui pesait sur leurs esprits. Puis vint la douleur.
Devient souffrance, l'absence d'être. Au sein d'espérances pour le monde nouvelles. Le temps, impossible de
savoir combien de temps me restait-il. Mais un jour elle peut être. Au delà de ma douleur, j'entraîne avec
une voix. Je la confonds d'abord avec l'écho de mon esprit torturé. Mais je comprends qu'il y avait autre chose.
Une chose précieuse. Conscience. J'ai Ancien.

L'Ancien elle est éternelle : la création, la mort, les larmes, la
fièvre. Depuis le tout des temps, l'Ancien devant les yeux de
Nagach. Puis les comptes de Kam le pouvoir absolu de être
ressentir. Chaque jour depuis des siècles, se font grandement – à la
mesure de se battre et de son désir de vengeance.

Est-elle la rédemption. Si j'acceptais la peine éternelle pour sauver
ceux qui furent mes semblables, je pourrais un temps de Kam.

Comment aurais-je pu refuser cette proposition.]



VIVRE ET MOURIR A NOSGOTH

Vous incarnez Razel et vous êtes immortel, cependant cela ne vous empêche pas de perdre de l'énergie. La sphère constitue votre source d'énergie.

Durant vos séjours dans la sphère matérielle, votre énergie varie d'un bout de façon constante. Pour rester en bonne santé et demeurer dans la sphère matérielle, vous devez vous procurer des doses de vos éléments. (Pour savoir comment vous ressentez, consultez le paragraphe "Perte de santé/Se soigner"). Si, dans la sphère matérielle, votre niveau d'énergie devient très faible, vous êtes repulsé vers la sphère spectrale. Votre énergie se reconstitue alors progressivement. Vous pouvez améliorer le processus en déplaçant les lignes rouges ou les doses de vos éléments de la sphère spectrale.

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

LES POUVOIRS INNES

Planer

- Appuyez sur le bouton A pour rester.
- Pour planer, maintenez enfoncé le bouton A pendant que Razel 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.

Razel peut gagner de l'altitude en planant, sur des courants ascendants ou des masses d'air chaud lorsqu'il est en mouvement.



S'accroupir/Ramper

- Maintenir enfoncé le bouton analogique G pour faire s'accroupir Razel.
- Ramper en maintenant enfoncé le bouton analogique G tout en déplaçant Razel à l'aide du Stick analogique.

Lorsqu'il rampe, Razel ne peut pas monter d'une marche ou d'une plate-forme.

Ramasser et utiliser des objets

À Niasgale, vous rencontrerez trois principaux types d'objets :

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

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

Ramasser et poser des Armes

Razel peut ramasser quasiment d'objets qui peuvent, entre autres, servir d'armes. Ces objets appartiennent pour la plupart aux trois catégories suivantes : armes d'élite à deux mains, objets à deux mains et touches. Soyez attentif aux objets à démanter que Razel peut ramasser et utiliser comme armes.

Pour ramasser un objet :

- Placez Razel 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, Rascal rencontre de nombreuses occasions d'utiliser les blocs.

Pour pousser un bloc :

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

Pour saisir un bloc :

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

Pour déplacer un bloc :

- Tout en maintenant le bloc (le bouton X enfoncé), appuyez sur le Stick analogique dans la direction souhaitée.
- Relâchez le bouton X - Rascal se déplace du bloc.

Pour retirer un bloc :

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

Actionner des objets

Néogoth engage d'objets notamment des portes et des interrupteurs.

Pour actionner des objets :

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



Se faucher

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

Pour vous faucher :

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

SE NOURRIR

Dévoré des âmes

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

Pour se nourrir d'âmes :

- Lorsque Raziel a tué des ennemis dans la sphère spectrale, les âmes de ces derniers sont libérées de leur cage et flottent dans les airs en toute liberté.
- Maintenir enfoncé le bouton B pour que Raziel dévore l'âme ainsi libérée de son cadavre charnel.

Remarque : Dans la sphère spectrale, les ennemis restent absolument invisibles. Ce qui s'explique par Raziel ne pouvant les voir.

Goûter aux humains

Raziel peut également dévorer les âmes des humains non combattants. Il peut même à prime grippée une partie de l'âme d'un humain. Si, surpris par son âme, il dévore cette âme entièrement, l'humain meurt. Les humains non combattants sont les villageois et tous les chasseurs de vampires qui constituent Raziel comme un allié.

Pour dériver une ligne horizontale :

- Placer Razel à proximité d'un horizon
- Appuyer sur le bouton B.
- Délicatement le bouton avant que l'axe vertical ne soit repassé afin que celle-ci puisse se reconstituer.

LES POUVOIRS ACQUIS

C'est en dérivant les axes de chari de classe que Razel acquiert la plupart de ses pouvoirs.

Franchir des portes

Ce pouvoir permet à Razel de traverser des obstacles des infrastructures comme des portes des portes ou des grilles.

Pour traverser :

- Dans la sphère spectrale, pointer une porte. Razel se désmatérialise alors pour la franchir.

Escalader des murs

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

Pour escalader un mur :

- Appuyer sur le bouton A pour sauter sur une surface pouvant être gravie.
- A l'arrêt du Sisk analogique, escalader un mur. Lorsque Razel atteint le rebord supérieur du mur, il se redresse automatiquement.
- Appuyer sur le bouton B pour sauter du haut du mur.



Projectiles de force télékinésique

Lorsqu'il ne peut pas l'épée soul lever ou en tenir objet, Raïel peut ramasser et lancer une boule d'énergie télékinétique. Les ennemis et les objets mobiles sont attirés vers l'arcier lorsque la sphère de force les touche. Les objets fragiles ou cassables comme les fenêtres sont très souvent détruits par l'impact du projectile de force.

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

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

Pour lancer un projectile de force télékinétique :

- Maintenir enfoncé le bouton Y pour former un projectile.
- Relâcher le bouton Y pour lancer le projectile.

Nager

Au début des jeux, Raïel ne peut pas nager. S'il tombe à l'eau, pendant qu'il se trouve dans la sphère magique ou alors qu'il n'a pas encore appris à nager, il peut involontairement dans la sphère magique. Là, l'eau est sans importance que tout Raïel ne peut pas y nager - il peut marcher dans la lit des flots en un flot des canaux, mais il est incapable d'accéder à des zones plus profondes. Dès qu'il acquiert le pouvoir de nager, il peut accéder des zones jusqu'à être inaccessible dans la sphère magique.

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

Remarque - Lorsque Raïel nage, vous ne pouvez pas utiliser la Croix magico-télékinétique pour modifier l'angle de vue de la caméra.



Pour nager dans la sphère manuelle :

- Dans l'eau, maintenir enfoncé le bouton A pour nager à une vitesse constante.
- Appuyer une fois brièvement sur le bouton A pour arrêter d'une brève.
- Appuyer plusieurs fois sur le bouton A pour nager rapidement.
- Maintenir enfoncé le bouton analogique D tout en appuyant sur le bouton A pour réaliser une de tourner avec précision.
- Utiliser le Stick analogique pour orienter Rapid.

Pour nager de l'archivolière dans l'eau :

- Maintenir enfoncé le bouton analogique G pour plonger dans l'eau.
- Appuyer sur le bouton A pour faire nager Rapid hors de l'eau.

Pour sortir de l'eau :

- Nager jusqu'à la surface.
- Appuyer sur le Stick analogique en direction de la mer pour que Rapid se lève hors de l'eau.

Insérer

Rapid acquiert le pouvoir d'insérer ses armes et de faire pivoter des objets avec une bande d'énergie. Ce pouvoir fonctionne seulement dans la sphère manuelle que dans la sphère spectrale. Toutefois, dans cette dernière, seuls les éléments peuvent être insérés.

Les vagues sont créées d'instinctivement la plupart du temps. Quant aux humains, ils en manœuvrent.

Ce pouvoir permet aussi de faire pivoter des objets, par exemple une tour 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 Rapid est orienté avant de l'objet.



Pour sauver :

- Appuyez sur le Stock analogique pour commencer à encadrer un objet ou un ennemi.
- Après avoir effectué un tour complet, Ruedi laisse échapper une bande d'énergie (ou l'objet ou l'ennemi encadré pour les ennemis).
- Après un second tour complet, la bande d'énergie encadre la victime ou l'objet.

LES COMBATS

Vous devez commencer en affaiblir un ennemi avant de le tuer ou de lui administrer un coup fatal. Pour commencer un combat, utilisez-lui de grands coups jusqu'à ce qu'il se soumette. Après des coups répétés, le vaincu est assailli, il vacille et se couche en attendant un rebond.

Les vaincus assaillis sont plus vulnérables aux attaques finales. Lorsqu'ils sont étourdis ou épuisés et qu'ils perdent du sang, administrez-leur le coup de grâce. Sinon, ils se reconstruisent et reprennent vie en attendant, cette fois, particulièrement vulnérables ; vous devez donc faire preuve de rapidité.

Supprimez vos ennemis ou vous appréciez d'être débarrassés ou en leur lançant un projectile vous même qu'ils attrapent ou le temps de vous approcher. L'effet de votre attaque est multiplié 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 Legend 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 décaler 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 êtes 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 consistent 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 accablé un ennemi, Rutil peut le saisir et le projeter dans des environnements dangereux comme un feu infernal de pinéas ou balayant dans la lumière du soleil. Sa, après les avoir saisis, vous ne les projetez pas avec rapidité, les ennemis sont ainsi en phase de récupération peuvent lever et même résister à vous déloger.

Pour saisir et projeter un ennemi :

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



ASSENER UN COUP FATAL

Empaler

Lorsqu'il a une arme à feu en main, Bazil peut assener un ennemi en sautoir de l'empaler avec son arme à feu.

Pour empaler :

- Appuyer sur le bouton Y.

Remarque : utilisez pas de dévoter l'écran de l'ennemi empalé avant de commencer l'arme. Évitez également de récupérer une arme et de revenir à la vie.

Immoler

Lorsque Bazil a une arme en main, il peut immoler un ennemi préalablement assailli.

Pour immoler :

- Appuyer sur le bouton X.

Lancer des projectiles

Bazil peut lancer chacune des armes qu'il possède.

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

- Maintenir enfoncé le bouton Y pour viser.
- Relâcher le bouton Y pour lancer l'arme.

Pour pointer manuellement des projectiles :

- Maintenir enfoncé le bouton Y tout en appuyant sur les boutons analogiques G + D pour pointer en une subpasse.
- Viser à l'aide du Stick analogique.
- Relâcher 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. Lorsque'il a été entraîné par Raïn, Raziel est devenu une créature de la sphère spectrale.

- La sphère spectrale constitue un autre univers et même de la sphère matérielle. Chaque fois que Raziel passe d'un monde à l'autre, son comportement se modifie. Il peut être amical vis-à-vis des êtres ou des objets insensibles dans l'autre sphère.
- Certaines actions ne sont possibles que dans l'un ou 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 démons comme les Shaghs et les Écroulements sanguinaires habitent uniquement la sphère spectrale. Certains des chefs de clan 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'écoule dans la sphère matérielle. Tâches de leur créateur de cette manière pour résoudre des énigmes difficiles.
- Durant ses séjours dans la sphère matérielle, Raziel voit ses énergies vitales diminuer de façon constante. Pour rester en bonne santé, il doit se nourrir des âmes de ses ennemis. S'il est affaibli en ce qu'il ne peut pas éliminer, il est rapatrié dans la sphère spectrale.
- Dans la sphère spectrale, l'énergie de Raziel se reconstitue alors progressivement. Il peut accélérer le processus en éliminant des âmes ennemies ou les âmes des créatures qu'il se expose.
- 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, Basiel doit traverser une porte et dire sa parole sacrée,

Pour passer dans la sphère spectrale :

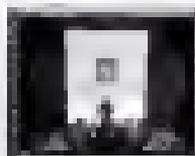
- Appuyer sur la Croix multidimensionnelle vers le Haut ou vers le Bas pour afficher le même Sacri de glyphe
- A l'aide du Sacri analogique, sélectionner le Glyphe de votre sphère.
- Appuyer sur le bouton X pour passer d'une sphère à l'autre.

Pour passer dans la sphère matérielle :

- Lorsque vous êtes en parfaite santé, traverser une porte.
- Placer vous dans la zone d'énergie Meras, au centre de la porte.
- Appuyer sur la Croix multidimensionnelle vers le Haut ou vers le Bas pour afficher le même Sacri de glyphe.
- A l'aide du Sacri analogique, sélectionner le Glyphe de votre sphère et appuyer sur le bouton X.

LES TELE-PORTES

Les télé-portes permettent à Basiel de voyager également dans le monde de Nagoch. Basiel ne peut voyager grâce aux télé-portes que si elles sont activées. Basiel peut activer les télé-portes lorsque il visite les salles. Les zones qu'il a pu visiter sont indiquées en gris lorsqu'elles sont abonnées à travers une télé-porte. Avant d'accéder à ces zones, Basiel doit d'abord activer la télé-porte appropriée.



Pour activer une télé-porte :

- Placer Basiel au centre du symbole central de part et d'autre de la télé-porte.
- Les symboles au le poche d'abonnement, 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-ports :

- Placer Razel sur le symbole lumineux situé au pied et à l'ouest d'une télé-porte.
- Appuyer sur le bouton X. Razel est alors automatiquement placé au centre du symbole et une étoile lumineuse apparaît à sa gauche et à sa droite. La télé-porte se dissout, dévoilant une nouvelle salle précédant une télé-porte quelques pas dans l'espace.
- A l'aide du Stick analogique GamePad/Devote, observer, les uns après les autres, toutes les salles accessibles sans être accés grâce aux télé-portes. Les murs des télé-portes sont toujours apparents clairement. Les zones inaccessibles sont grises.
- Appuyer sur le Stick analogique Haut pour que Razel franchisse la télé-porte et arrive dans une salle "nouvelle". Razel ne peut être "déplacé" dans une salle inaccessible qu'après avoir utilisé la télé-porte appropriée.

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

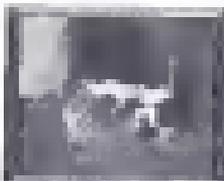
- Appuyer sur le bouton X. L'image de la porte s'encadre.
- Razel peut alors franchir le portail tout en restant dans la même zone.



L'ÉPÉE 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 acquiescer 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 (sans également récupérer) le statut de l'arme.



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

Tout comme pour l'exemple des autres armes, appuyez sur le bouton X lorsque vous détectez la Soul Reaver pour effectuer des attaques dirigées et sur le bouton Y pour effectuer un coup fatal à un ennemi ennemi.

Projectiles

Lorsque Raziel acquiesce le pouvoir de projection 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 et laissez pour tirer.

La Fire Reaver

Si Raziel découvre la forge solide qui se trouve quelque part dans Niigoth, il peut y déposer la Soul Reaver en emprisonnant sa lame de feu. Lorsque vous retournez de nouveau une source de feu dans la sphère spectrale, vous pouvez transformer la Soul Reaver en Fire Reaver : il vous suffit pour cela de la passer dans les flammes.

La Fire Reaver n'est 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 récupérer l'usage de la Soul Reaver, Raziel doit récupérer son niveau maximum d'énergie. Pour récupérer la Fire Reaver, repassez la Soul Reaver dans les flammes.



LES GLYPHES

Il existe sept sortes de glyphes cachés dans Nagazul. Chaque de ses sept types secrets est associé à un "glyphe" d'éléments (ou vers). Une fois que Bazul a recréé l'énergie d'un Amal de glyphes, il est récompensé par un glyphe d'élément. Ces glyphes sont aussi classés de manière permanente dans une sorte de glyphe. Les glyphes ne sont accessibles que dans la sphère matérielle, à l'exception du Glyphe de métaphysique.

Les glyphes enveloppent des énergies d'éléments palmaris capables de décrire une multitude d'éléments. Les glyphes ont des paroles et des effets variables.

Remarque : de même alternance les glyphes sont associés à l'alternance des lignes de vers enveloppés. Les glyphes agissent parfois dans la sphère matérielle sauf dans l'air. Lorsqu'il agit dans la sphère matérielle, Bazul peut envelopper envelopper le Glyphe de métaphysique. De même, aucun glyphe n'est actif dans la sphère spirituelle à l'exception du Glyphe de métaphysique.

L'énergie de glyphe

Il y a un sort de glyphe contenant de l'énergie de glyphe. Bazul peut trouver des sources d'énergie de glyphe disséminées à travers le jeu. Lorsque vous éliminez des sources, vous consommez parties de l'énergie. Il existe également des endroits secrets dans lesquels vous pouvez recharger périodiquement votre source d'énergie.

Vous pouvez d'énergie s'additionner à l'énergie et le nombre de sorts à ce grade indique le coût énergétique de glyphe sélectionné. Ce nombre varie en fonction du glyphe sélectionné dans la même sorte de glyphe. Si le nombre d'énergie de Bazul 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 **Sélect 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**.

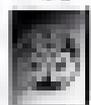
Remarque - Les « sorts précis » dans le menu **Sort de glyphe** ont des emplacements devant les glyphes qui n'ont pas encore été obtenus.

Glyphe de trans-sphère



Il permet à **Raziel** de passer de la sphère terrestre à la sphère céleste à tout moment.

Glyphe de force



Des **maîtres de force** célestes/terrestres à **Raziel** et représentent les **cosmiques**.

Les **cosmiques** projettent par une **force** célestes/terrestres vers **affiliés** ou **alliés** selon l'objet auquel lequel ils sont projetés.

Glyphe de pierre



Ce sort procure un **renforcement** de votre **localité**, accompagné d'**ondes** d'énergie **potentielles** à **Raziel**. Ce dernier peut être **divers** les **cosmiques** **potentiels** d'un **sort** occupé de **Sort** **Raziel**. S'ils ne sont pas **éliminés**, les **cosmiques** **recouvrent** leurs **fonctions** après une **certaine** période de **pénétration**.

Glyphe sonore



Des ondes sonores invisibles émanent de l'épaveuse de ce glyphe. Les tempêtes frappés par ces ondes cessent tout de suite. Les humains, eux, ne sont pas affectés.

Glyphe d'eau



Le magicien de ce glyphe explore dans une pièce et brêle tout les tempêtes invisibles à l'eau qui se trouvent dans le rayon d'action du sort. Les humains ne sont pas affectés. Le poids de ce sort est plus étendu que celui de Glyphe sonore.

Glyphe de feu



Le pouvoir de ce glyphe se répand en cercles de feu qui enflamment les tempêtes puis dans tout villages, tentes ou détachement instantanément tous les tempêtes.

Glyphe solaire



Le plus puissant des sorts de Raoul. Il lui permet de concentrer à l'instant de son corps la lumière du soleil, puis de la disperser dans un rayon aveuglant instantanément les tempêtes et autres. Les humains ne sont pas affectés par ce sort.



LES ELEMENTS ESSENTIELS

Ame



Les âmes font partie l'énergie dans Razul à l'instant pour servir et progresser dans le jeu. Découvrez les corps plémiques des humains ou des vampires et découvrez leurs âmes. Trouvez les âmes errantes qui vagabondent dans la sphère spirituelle. Affaiblissez les ennemis de la sphère spirituelle et détruisez-les !

Energie de glyphe



Ces puissantes sources d'énergie magique se trouvent indifféremment dans la sphère mondiale et la sphère spirituelle. Cette énergie qui permet à Razul de lancer des sorts, est rare : s'enrichir de manière durable dans l'immensité, toutes choses après le sort d'un nouveau. Utilisez-les avec parcimonie !

Bonus d'énergie de glyphe

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

Bonus de santé

Quatre bonus de santé sont disponibles à travers le monde. Ils sont très difficiles à découvrir. Chaque fois que vous en trouvez un, vous permettez à Razul de continuer un peu plus longtemps son énergie lorsqu'il se trouve dans la sphère mondiale.

Recharge de santé ou d'énergie de glyphe

Plusieurs sites énergétiques de Norgoth offrent à Razul l'occasion de recharger ses sources maximales de santé ou d'énergie de glyphe. Pour les valider, placez-vous sur le site et maximisez votre position jusqu'à ce que votre niveau maximal d'énergie soit complètement rechargé.



LES HABITANTS DE NOSGOTH

Les vampires

Voici résumés aussi en majorité vos espèces féroces, les vampires. Au moment de votre création, il existait cinq clans humains le soir, tous dirigés par un baronnet.

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

- On trouve Morcos les plus proches d'êtres vivants. Ces créatures surprenantes sont sensibles à la lumière et sont des adversaires peu redoutables.
- Les vampires en général méritent-ils aussi dans un état qu'on ne saurait pas reconnaître, mais ils sont sensibles à la lumière. Ne les prenez pas de vue, ils pourraient soudainement vous faire tomber dans une embuscade.
- Les Adaltes, reconnaissables à la façon impudique qu'ils lancent leur regard, sont en général ennemis contre la lumière, de nombreux particulièrement affaiblis à la nuit.
- Les Chêti de clan sont les vampires les plus difficiles à reconnaître.

Remarque : apprenez à connaître le point faible de chaque espèce de vampire. Certains sont insensibles contre la lumière, d'autres contre l'eau.

Les Clans

DUMAHIM



Les Dumahim sont les vampires les plus sensibles à Nougath. Ces créatures détestent la lumière à la recherche d'humains dans les provinces et ailleurs.

MELCHAHIM



Melchahim, le chef des Melchahim, est le dernier baronnet qui fut créé. Il fut donc proche d'une création totale au regard des autres chefs de clans. Il est si faible que sa chair est en perpétuelle putréfaction. Si vous avez une telle créature, prenez les précautions nécessaires, les épices sont les plus salutaires. Après avoir sué de leur sang, il les dépense de leur chair pour la substituer à la norme en perpétuelle décomposition. Ses créatures, les Melchahim, font de même avec leurs victimes pour éviter de perdre leur propre décomposition corporelle.



ZEPHONIM



Les vampires Zephonim fondent sur leurs victimes depuis les rochers d'ombres. Ces créatures à l'allure d'oiseaux se servent de leur camouflage pour piéger leurs proies et aspirer leur force. Ce qui rend que Zephonim dirige son empire depuis la forêt d'une immense cathédrale.

RAHABIM



Les Rahabim agissent sur les rues de Neopack. Ces vampires se sont adaptés et sont immenses comme les allées des avenues de l'eau. Ces êtres sont tout aussi dangereux sur terre que sur mer. Souvent, elles sont extrêmement sensibles à l'effet dévastateur de la lumière solaire.

TURELIM



Ce sont les vampires les plus puissants de Neopack. La majeure partie de ce clan s'est retirée dans l'autre pays de Neopack, mais beaucoup vivent encore dans la région.

Les ennemis de la sphère spectrale

SUAGHS



Ces créatures se nourrissent des âmes saines de la sphère spectrale. Ils se déplacent au hasard pour saisir et éliminer leurs proies, mais ils ont une haine de dégoûtée dès que la situation s'inverse.

ECTOPLASMES VAMPIRIQUES



L'espèce vampire se trouve dans la sphère matérielle et que son lieu d'act ne cesse jamais. Il donne naissance à un ectoplasme vampirique agissant dans la sphère spectrale. L'ectoplasme vampirique bleue fonce le Héros qui se révèle lui permet de parler au corps. Mais il a des d'instincts de ce qui détermine l'ectoplasme en lieu de fait. Plus elles vivent dans la sphère spectrale, plus ces créatures deviennent puissantes. Et, pour une raison ou une autre, le corps de vampire est soigné dans la sphère matérielle, l'ectoplasme vampirique réside dans la sphère matérielle et réagit au corps sans se parler au premier instant. Ces vampires révoquent sont reconnaissables aux formes d'énergie bleue qu'ils résistent. Les ectoplasmes vampiriques sont des vampires très puissants et pas seulement, des créatures mortels.

Remarque : le succès de tout les succès de la sphère spirituelle se reflète dans leurs actes : une seule chose change des passants anonymes , la couleur distinctive de manière que leur fibres d'émotions, lorsque ils sont consciemment effectués, ces succès entraînent une autre étape

Les Humains

VILLAGEOIS



Les quelques humains qui ont survécu ont trouvé refuge dans la cité souterraine au nord. Ils ne s'occupent que très rarement hors de ses limites. Ils ne sont pas armés et continuent des peurs faciles pour Racial comme pour les vampires.

Leur réaction face à Racial dépend de son attitude : s'il les attaque, il deviendra pour eux un démon, qui leur inspire la terreur. Si au contraire il les protège et empêche les vampires, il deviendra leur sauveur, un ange vengeur qui les défend comme un dieu.

L'une des humains est plus acceptable que celles des vampires, si bien que Racial peut aspirer leur énergie spirituelle sans pour autant venir à leur race auparavant. En s'approchant suffisamment d'eux, Racial peut exciter l'énergie directement de leur corps. Il peut alors choisir de puiser véritablement une partie de cette énergie. Dans ce cas, l'humain s'évanouit, mais revient pour un temps limité. Cette pratique permet de ne pas entacher la réputation de Racial.

LES CHASSEURS DE VAMPIRES



Les survivants humains qui appartenaient à la classe des guerriers sont devenus des chasseurs de vampires. Il en reste deux catégories : les chasseurs armés d'arbres (équipés de piques pour capturer les vampires) et ceux qui portent les herbes-fumées traditionnelles. Les chasseurs protègent la cité, mais s'aventurent à l'extérieur des murs pour éliminer leurs ennemis, les vampires.

LES IDOLÂTRES



Il existe une autre catégorie d'humains. Ceux-ci se sont adaptés à la domination des vampires et devenus leurs esclaves et en les adorant comme des dieux. On distingue deux catégories d'idolâtres : les serviles, issus de l'usage déraisonnable mais néanmoins martellé, et les adeptes, qui savent transformer les larmes sacrificielles en armes impensables.

Les idolâtres, dans leur aveugle dévotion aux vampires, considèrent souvent l'humain comme un obstacle à la différence des autres humains, qui peuvent se laisser séduire. Les idolâtres sont de véritables esclaves, puisqu'ils leur servent de proies à des sacrifices rituels de victimes humaines. Pour leurs dieux, ils sont même prêts à sacrifier leur propre vie.

LES LEGIONS DE KAIN

Directeur
Producteurs

Producteurs en chef

Concept original du scénario

Concept artistique original
Programmation en chef

Programmeurs

Programmeur Démonstrateur
Programmeurs supplémentaires

Programmeurs pour l'intérieur

Techniciens vidéo
Responsable conception

Amy Hennig
Andrew Scamozzi
Amy Hennig
Brenton Sandberg
Rob Dyer
Jon Miller
Amy Hennig
Seth Casan
Arnold Ayala
Mark David
Carl Soto
Jason Bell
Scott Knox
Heng Park
Jayce Kattman
Michael Heyich
Jayce Kattman
Janak Singh
Tom Dymowski
Doug Borko
Charles Martin
Eric Schwilke
Fred Mack
Richard Lonschard

Concepteurs

Responsable conception
Atmosphère

Responsable scénarios
critiques

Responsable conception 3D
Conception 3D

Responsable textures
et éclairage
Textures et éclairage

Responsable des
cinématiques

Seth Casan
Bible Casper
John Demala
Aaron Keller
James Guilford
Paul Vercos
John Hood
Eric Ellson
Tom

David Cabezo
Cory Seelbach
Mike Gamble
Freddie Lee
Mark Moore
Cory Seelbach
Cora Yocel
Caroline Trappie

Tom Linn
Arnold Ayala
David Cabezo
Brent Harshorn
Tim Linn
Dave Reyes
Stephen Emery

Jeff Morgan



**Contributors
supplimentaires**

Jeremy Burdon
John Daniels
Aaron Keller

Artists

Arnold Byde
Daniel Caboco
James Cardwell

Artists supplimentaires

Buddie Lee
Dave Byles
Stephen Trump
Matthew Macarolo
Loren Cannon
Tim

Artists internes

Gary Ellington
Ross Hove
Jeff Morgan
Dustin Redmond

Scripts

Jon Cardwell
Ali Taylor
Amp Honey
Richard Lemanford
Jon Gray

**Directeur artistique pour
les vols originales**

Gordon Hare
Ken Zimmerman
Raziel Mirshahi
Michael Bell
Ellie-God Zepher
Tony Jay
Kam, Daniel
Simon Tsiprianou

Artist

Ned Ross
Arif
Anna Goss
Moshin, Tom
Gardner
Richard Doyle

**Studio / Environment
original**

Amateurs contributors
Responsible Art
Son et Musique

**Programme audio
Effets sonores
supplimentaires**

Responsible arts - CRYSTAL DYNAMICS

Trouve principal - CRYSTAL DYNAMICS

Trouve - CRYSTAL DYNAMICS

ScreenMusic Studio
Glyphix, Inc.
Gang Show
Kurt Harland,
Information Society
Jim Hedges

Steve Papoutas
Gang Show

Billy Blackhall

Mark Mederos

Edna Beckard

Chris Brown
James Calton
Rafel Coolan
Joseph M. Derron



Ryan Elliott
Rob Krueger
Susan Havel
Todd Malone
Mark Medeiros
Clay Pappalardo
Matt Proctor
Jacob Reiser
Bryan Weiner
Ben Walker
Jeff Wilkinson

Directeur marketing - EUDOS (USA)

Clay Blundell

Artiste marketing
Herald

Colin O'Connor

Hardware Inc.

Rc Image

Producteurs - EUDOS (GB)

Patrick Connor

Andrew Winsky

Responsable zone -
EUDOS (GB)

Jean-Yves Duart

Terrain principal
EUDOS (GB)

Laura Davidson

Terrain - EUDOS (GB)

Jon Arley, Neil

Cowan, Michael

Hasley,

Jason Walker

Reconnaissements particuliers

Ted Auld

L'Équipe de GEX

L'Équipe de Andy

Glen Schofield

Sam Player

Adrian Langford

Danny Chan

Tim Lynch

Patrick Beahy

Melinda Boyle

Rita Fowkesney

Chris Softman

Dave Dan

Karl Higgeness

Bernice Cahill

Oprede

Responsable marketing (France)

Sébastien Combar

Responsable localisation (France)

Stéphane Gagnon

Ambassade localisation

Geoffroy Malenfant

Responsable RP (France)

Facelle Drenody

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



POWER TO THE PEOPLE



CAPCOM
A Division of

Electronic Arts Inc.

Capcom, the Capcom logo, and the Capcom logo with the word "Capcom" are registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the United States and other countries. Eidos, the Eidos logo, and the Eidos logo with the word "Eidos" are registered trademarks of Eidos plc in the United Kingdom and other countries. The Eidos logo with the word "Eidos" is also a registered trademark of Electronic Arts Inc. in the United States and other countries. Electronic Arts Inc. is a registered trademark of Electronic Arts Inc. in the United States and other countries. Electronic Arts Inc. is a registered trademark of Electronic Arts Inc. in the United States and other countries.

EIDOS
A Division of

Electronic Arts Inc.



Dreamcast.

©2000 Crystal Dynamics, Inc. All Rights Reserved. Patented under names by Sega Interactive 2000.

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

Republiche Vertriebsstelle: gdm, oder Übertragung, ohne Erlaubnis der gdm, ist streng verboten. Unautorisierte Miete oder öffentliche Aufführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copyright infringement: copying and transmission without the consent of publisher is strictly prohibited. Rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

La copie et transmission de cet jeu, et son location, sans autorisation préalable, est strictement interdite. Toute location, ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La diffusion ou la transmission de questo gioco, senza autorizzazione preventiva, è strettamente vietata. Ogni locazione o rappresentazione pubblica di questo gioco costituisce una violazione della legge vigente.

Exporting after downloading via cable and its storage, distribution, circulation, advertising after downloading or rental are strictly prohibited. Exportieren, Verbreiten, Verleihen, Veröffentlichen, Werben nach dem Herunterladen ist streng verboten.

Post-shipment of products and services you are not to use in any country, regardless. Post-shipment of products and services you are not to use in any country, regardless.

This product is exempt from copyrightability. No part of this program with the proper procedure. General Code of Practice is a copyrighted material for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,466,714, 5,627,895, 5,498,172, 4,942,486, 4,454,894, 4,402,076, and the 35,639 and Japanese Patent 20000004.

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,781,176 and European Patent(s) 0492180 & 0004. Publications 0017782 & 0004040. Application 00159712-4 & 00159713-1

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

001-0140-00