



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 Mosquit	10
Les protocoles locaux	10
Se connecter	13
Les combats	17
Les options avancées et modifiables	19
Les utilitaires	21
Editer Seul Brevet	23
Les glyphes	24
Les éléments externes	27
Les habitats de Mosquit	28
Les Logos de Mos	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 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 **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

Générales

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

Stick + 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 : atterrir/ sauter, sauter/ déployer, sauter, planer ou lancer des blocs/activer des objets/ passer d'une sphère à l'autre à partir du menu Sort de glyphactiver le + menu - de télé-porter).

Acheter un système assurant/ lancer et lancer un projectile

Déposer une ligne

L'accomplir/ sauter

Se familiariser avec le Fennec le plus possible appuyer de nouveau sur ce bouton pour faire passer à un autre ennemi

Bouton Y

Bouton B

Bouton analogique G

Bouton analogique D

Moteur Regarder à l'avant

Bouton analogique G + Bouton

analogique D

Croix analogique/ manette vers la

Gauche ou vers la Droite

Faire pointer la caméra. Appuyer brièvement pour que la caméra se place derrière l'azul

Croix analogique/ manette vers la

Haut ou vers le Bas

Accéder au Menu Sort de glyphe.

Logey CD Rom Seul l'azul 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 : vos parties sauvegardées 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 recevrez toute la progression de **Bazil**, même s'il peut temporairement se trouver dans la salle de l'Assassin.



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, rassemblant les six liges de vampires qui devaient se lever au pillage de Nougath.



La destruction des puissants vampires humains était inévitable. En outre d'un siècle, nous Thomas et nous obtînâmes en échange. Certes, quelques barbes d'humains avaient osé à travers les plaines de l'arrière-pays, l'accrochant désespérément à leur support "pierre noire", persuadés qu'ils pouvaient encore découvrir Nougath de la "vermine des vampires". Mais nous les téléportâmes. Après tout, il fallait bien que nos merveilleux secrets se fassent la nuit !

Appréhender les humains n'était que la partie la plus facile de notre parcours - il nous restait à égarer Nougath entre nous bon vouloir. Nous fîmes bien sûr nos efforts en consacrant nous-mêmes aux Colonnes. Un monument à notre gloire. À la gloire de notre civilisation. Nous avons également érigé nos gigantesques structures afin d'élargir les vues et une famille solitaire faire obstacle aux regards et influences du ciel. Jamais le monde n'avait été aussi bon. Pourtant, la lumière ne tarda pas à nous envahir.

Nous avons alors lancé les vampires effrayés d'abandon à leurs insupportables ennemis. Celles-ci constituèrent la seule distraction d'une cour de plus ou plus mauvaise. Les factions s'entretenaient pendant que nous engagions des pots sur l'issue de leurs combats. Nous pensions alors nous bien gri le point de vue ou de l'autre. Nous fîmes le triomphe du Conseil et d'ailleurs qu'un seul vainqueur, le grand Seigneur Kain.

Raziel

Les Humains s'imaginent que nous n'avons aucune conscience -- 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". Plus nous buvons un sang et plus un vampire, nous devons valoir une âme dans les dieux.



Seul mon corps se repaît de sang. Neure une vie au pouvoir du Monde des Dieux. 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 Ténéons. Chaque mutation nous éloignait un peu plus des
préoccupations des humains et des humains.

Kam veut toujours le pouvoir à étendre son domaine stade d'évolution. Mais ne pouvons acquiescer un
nouveau dieu qu'une dizaine d'années après notre Mâle. Pourtant, un jour, [un "Travailleur" d'évolution avec
lui. Je regardais cela. Pour nous chasser et je lui tendais la main.

L'Ancien

Pour nous, le contact avec vous s'éloigne toujours et une véritable torture. On choisit de nos jours comme un
peut les oracles et les visions... on me percevait dans le Lac des Mers. Lorsque mes 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 tourmentés. Puis vint la douleur
Dieux souffrance, l'absence d'âme. Au sein d'espérances pour le monde nouvelles. Le temps, impossible de
savoir combien de temps me restait dans. Mais un jour elle peut être. Au delà de nos douleurs, 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, le mort, les laus, 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 punir
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 continue. 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 en passe par.



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 déplacés.
- 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 appartenant pour la plupart aux trois catégories suivantes : armes d'élite à deux mains, objets à deux mains et touches. Soyez attentif aux objets à démanteler 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 survivre, 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 E 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 charniers de campagne qui constitueront 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 dématérialise 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 gravis.
- 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 repose 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 pour Raïel ne peut pas y nager - il peut marcher dans la lit des lits en un feuil des canaux, mais il est incapable d'accéder à des zones plus élevées. Dès qu'il acquiert le pouvoir de nager, il peut accéder des zones jusqu'à être inaccessible dans la sphère magique.

Lorsqu'il tombe dans l'eau, Raïel est plus vulnérable, ses mouvements de combat sont limités, il ne peut pas utiliser ses attaques habituelles et l'activation des projectiles est limitée. Lorsqu'il accède au niveau, 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 uniquement dans la sphère manuelle que dans la sphère spectrale. Toutefois, dans cette dernière, seuls les éléments peuvent être insérés.

Les vengées sont conçues d'habitude le pluspart du temps. Quant aux humains, ils en manquent.

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 être sauvé).
- Après un second tour complet, la bande d'énergie encadre la victime ou l'objet.

LES COMBATS

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

Les vaincus assaillis sont plus vulnérables aux attaques finales. Lorsqu'ils sont épuisés ou émus de peur 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 honneur ou par jalousie vous même qu'ils attirent ou le temps de vous apprécier. L'effet de votre attaque est variable 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 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, Rutilil 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 débattre.

Pour saisir et projeter un ennemi :

- Pour saisir un ennemi aveuglé, maintenez enfoncé le bouton Y.
- Dirigez Rutilil 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 coup fatal en visant le front ou le nez.

Pour empaler :

- Appuyer sur le bouton Y.

Remarque : il est très peu de chances d'être empalé avant de commencer l'arme. Évitez toujours de viser une tête et de viser à la vie.

Immoler

Lorsque Bazil a une arme en main, il peut immoler un vainqueur probablement assommé.

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 subdivision.
- Viser à l'aide du Stick analogique.
- Relâcher le bouton Y pour pointer 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 entendement se modifie. Il peut alors accéder des lieux ou des objets insaisissables 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 :

- Placez Razel sur le symbole lumineux situé au pied et à l'ouest d'une télé-porte.
- Appuyez 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, devenant une nouvelle salle précédant une télé-porte quelques pas dans l'espace.
- A l'aide du Stick analogique GameStick/Devote, observez, les uns après les autres, toutes les salles accessibles sans avoir accès grâce aux télé-ports. Les murs des télé-ports sont toujours apparentement clignotants. Les zones inaccessibles sont grises.
- Appuyez 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 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'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 son 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 Bazel a recréé l'énergie d'un Amal de glyphes, il est récompensé par un glyphe d'élément. Ces glyphes servent alors de manière permanente dans son monde. Sort 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 palpitantes capables de décrire une multitude d'émotions. Les glyphes ont des paroles et des effets variables.

Remarque : de nature élémentaire, les glyphes sont associés à littéralement deux types de vers enveloppés. Les glyphes agissent parfois dans la sphère matérielle sauf dans l'un. Lorsqu'il agit dans la sphère matérielle, Bazel peut temporairement 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 est un sort de glyphe contenant de l'énergie de glyphe. Bazel peut trouver des sources d'énergie de glyphe disséminées à travers le jeu. Lorsque vous éliminez des sources, vous récupérez parfois de l'énergie. Il existe également des endroits secrets dans lesquels vous pouvez récupérer périodiquement votre source d'énergie.

Vous pouvez d'energy s'efforcer à éliminer et le nombre de sorts à se greffer indique le coût énergétique de glyphe affecté. Ce nombre varie en fonction du glyphe affecté dans le même sort de glyphe. Si le nombre d'energy de Bazel 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 limités » dans le menu **Sort de glyphe** ont des implications devant les glyphes qui n'ont pas encore été révisés.

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 **males de force** rituelles (souvent de **Raziel**) se représentent les ennemis.

Les ennemis projetés par une **force** rituelle sont affaiblis ou éliminés selon l'objet auquel lequel ils sont projetés.

Glyphe de pierre



Ce sort provoque un **assaillement de terre locale**, accompagné d'**ondes d'énergie** pénétrant **à l'intérieur de Raziel**. Ce dernier peut ainsi éliminer les ennemis **potentiels** d'un sort occupé de **Sort Raziel**. S'ils ne sont pas éliminés, les ennemis recouvrent leurs forces après une courte période de **pénétration**.

Glyphe sonore



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

Glyphe d'eau



Le usage de ce glyphe explique dans une pluie et brède avec les tempêtes redoutables à l'eau qui se trouvent dans le rayon d'action du vent. Les humains ne sont pas affectés. Le poids de ce vent est plus étendu que celui de Glyphe sonore.

Glyphe de feu



Le pouvoir de ce glyphe se signale en cercles de feu qui enflamment les continents puis dans leurs villages, détruisant ou détruisant momentanément tous les tempêtes.

Glyphe solaire



Le plus puissant des sorts de Raad. Il les permet de concentrer à l'intérieur de son corps la lumière du soleil, puis de la disperser dans un éclair aveuglant abîmant momentanément les tempêtes et autres. Les humains ne sont pas affectés par ce sort.



LES ELEMENTS ESSENTIELS

Ame



Les âmes forment l'énergie dans Razul à moins pour servir et progresser dans le jeu. Détruire les corps physiques des humains ou des vampires et récupérer leurs âmes. Trouver les âmes errantes qui vagabondent dans la sphère spirituelle. Affaiblir les ennemis de la sphère spirituelle et détruire-les !

Energie de glyphe



Ces puissantes sources d'énergie magique se trouvent indifféremment dans la sphère matérielle et la sphère spirituelle. Cette énergie qui permet à Razul de lancer des sorts, est rare : savoir identifier dans l'environnement, saisir l'instant après le sort d'un ennemi. Utilisez-les avec précision !

Bonus d'énergie de glyphe

En trouvant ces bonus, Razul augmente sa capacité de réserve en énergie de glyphe. Il peut naturellement en avoir : il s'en trouve que cinq dans une Noxgêth.

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 cinq, vous permettez à Razul de continuer 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 Noxgêth offrent à Razul l'occasion de recharger ses sources matérielles 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 entièrement rechargé.



LES HABITANTS DE NOSGOTH

Les vampires

Voici résumés sous un aspect très général les espèces dites les vampires. Au moment de votre création, il existe cinq clans humains le plus ou moins dirigés par un seigneur.

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 qualifier d'humain, une existence insupportable pour attendre le retour d'Adalric. Ne les prenez pas de haut, ils pourraient soudainement vous faire tomber dans une embuscade.
- Les Adalrics, reconnaissables à la façon impayante qu'ils lancent leur regard, sont en général ennemis contre la lumière, de manière particulièrement efficace à la nuit.
- Les Chels de clan sont les vampires les plus difficiles à reconnaître.

Remarque : apprenez à connaître le point faible de chaque espèce de vampire. Comme une mauvaise connaissance de l'ennemi, d'autre vous fera...

Les Clans

DUMAHIM



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

MELCHAHIM



Melchahim, le chef des Melchahim, est le dernier être vivant qui fut créé. Il fut donc privé d'une existence totale au regard des autres chefs de clans. Il est si faible que sa chair est en perpétuelle pourriture. Si vous avez une telle envie d'essayer, prenez les créatures les plus méprisables. Après avoir sué de leur sang, il les dépense de leur chair pour la substituer à la sienne en perpétuelle décomposition. Ses créatures, les Melchahim, font de même avec leurs victimes pour éviter de perdre leur propre dégradation 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 permet que Zephonim dirige son empire depuis la poche d'une espérance culturelle.

RAHABIM



Les Rahabim agissent sur les rues de Neogoth. Ces vampires se sont adaptés et sont maintenant comme les alliés dévoués de l'eau. Ces êtres sont tout aussi dangereux 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 Neogoth. La majeure partie de ce clan s'est retirée dans l'autre pays de Neogoth, mais beaucoup vivent encore dans la région.

Les ennemis de la sphère spectrale

SLUGSIS



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

ECTOVS A SANS VAMPIRIQUES



L'espèce vampire se trouve dans la sphère matérielle et que son lieu d'act ne cesse jamais. Il donne naissance à un exemplaire vampirique agissant dans la sphère spectrale. Lorsqu'un ectovs vampire blanc fonce, le Monstre qui se révèle lui permet de passer au corps. Mais il n'a donc d'âme saine que de détruire l'ectovs ou bien de fuir. Plus elles restent 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'exemplaire vampirique meurt dans la sphère matérielle et réintègre son corps sans se guérir au premier contact. Ces vampires résistants sont reconnaissables aux heures d'énergie blanc qu'ils résistent. Les ectovs 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 leurs fibres d'âme, lorsque ils sont consciemment affectés, ces esprits incarnés ont une tâche

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 martellée, 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 Amy Hennig
Producteurs Andrew Scanlon
Amy Hennig
Brenton Sandberg
Producteurs en chef Rob Dyer
Jon Miller
Concept original du scénario Amy Hennig
Concept artistique original Seth Carus
Programmeurs en chef Arnold Ayala
Mark David
Carl Sahn
Programmeurs Jason Bell
Scott Kross
Heng Park
Jayce Kattman
Michael Heyich
Jayce Kattman
Programmeur Démonstrateur Jayce Kattman
Programmeurs supplémentaires Janak Singh
Tom Dymowski
Doug Borko
Programmeurs pour l'intérieur Charles Martin
Eric Schwilke
Techniciens vidéo Fred Mack
Responsable conception Richard Lonschard

Concepteurs

Responsable conception
Atmanan

Responsable scénarios
critiques

Responsable conception 3D
Conception 3D

Responsable textures
et éclairage
Textures et éclairage

Responsable des
cinématiques

Seth Carus
Bible Casper
John Demala
Aaron Keller
James Guilford
Paul Vercos
John Wood
Eric Ellson
Tom

Daniel Cabezo
Cory Sackton
Mike Gamble
Freddie Lee
Mark Moore
Cory Sackton
Cora Yacil
Caroline Trappie

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

Jeff Morgan



**Contributors
supplimentaires**

Jeremy Burdon
John Daniels
Aaron Keller

Artists

Arnold Ayala
Daniel Cabaco
James Cardinal

Artists supplimentaires

Buddie Lee
Dave Broy
Stephen Tsang
Matthew Macarico
Loren Cannon
Tim

Artists internes

Gary Ellington
Ross Hertz
Jeff Morgan
Dustin Redmond

Scripts

Jon Guilford
Ali Toplan
Amp Hoenig
Richard Lemaire
Jon Gray

**Directeur artistique pour
les vols originales**

Gordon Hertz
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 / Enregistrement
original**

Amateurs enregistreurs
Responsible Of
Son et Musique

**Programme audio
Effet sonore
supplimentaires**

Responsible voix - CRYSTAL DYNAMICS
Troupe principal - CRYSTAL DYNAMICS
Troupe - CRYSTAL DYNAMICS

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

Steve Papavas
Gang Show

Mark Medeiros

Edna Beckard
Chris Brown
James Calcut
Rafel Coolan
Joseph M. Derrico



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

Directeur marketing - EDOCS (USA)

Clay Blandell

Artiste marketing

Colin O'Connor

Illustré

Hardware Ink

R: Image

Producteurs - EDOCS (GB)

Patrick Connor

Andrew Winsky

Responsable vente -

EDOCS (GB)

Jean-Yves Duart

Terrain principal

EDOCS (GB)

Laura Duvonque

Terrain - EDOCS (GB)

Jon Arley, Neil

Cowan, Michael

Hasley,

Jason Walker

Reconnaissements particuliers

Ted Aakil
L'Équipe de GEX
L'Équipe de Altop
Glen Schofield
Sam Player
Adrian Langford
Dimitry Chou
Elin Lindeh
Patrick Bendley
Melinda Boyle
Rita Fournier
Chris Soffman
Dave Dan
Karl Higemann
Bernice Cahill
Opcode

Responsable marketing (France)

Sébastien Combar

Responsable localisation (France)

Stephan Gagnon

Ambassadeur localisation

Guillaume Méhanna

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

Capcom Inc. 5th Floor, 3-1-1 Higashi, Shinjuku-ku, Tokyo 162-0845, Japan
Capcom Inc., 2825 Columbia Avenue, Irvine, CA 92612, USA
Capcom Inc., 10000 De Soto Avenue, Suite 200, Los Angeles, CA 90048, USA
Capcom Inc., 10000 De Soto Avenue, Suite 200, Los Angeles, CA 90048, USA

EIDOS

Eidos Inc. 10000 De Soto Avenue, Suite 200, Los Angeles, CA 90048, USA
Eidos Inc., 10000 De Soto Avenue, Suite 200, Los Angeles, CA 90048, USA
Eidos Inc., 10000 De Soto Avenue, Suite 200, Los Angeles, CA 90048, USA
Eidos Inc., 10000 De Soto Avenue, Suite 200, Los Angeles, CA 90048, USA

© 2002 Eidos Inc. All rights reserved. Eidos, the Eidos logo, and the Eidos logo are registered trademarks of Eidos Inc. in the USA and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

GARANTIE LIMITEE

Toutes les garanties Ltd ou similaires sont d'apparence de modification de modifications ou autres produits à nos services sans restriction. Toute limitation Ltd garantit la fabrication ou de produits produits qui le support physique est lié au programme de produit produit est exempté une garantie de défauts matériels de fabrication dans des conditions normales d'utilisation pour une période de quatre (4) ans après l'achat de ce produit. Les autres responsabilités de toutes les garanties Ltd dans le cadre de la garantie limitée limitée en dehors des garanties. Les autres garanties des produits ou de remplacer sans frais le produit. Il comprend que vous le ou autres dans cet emballage. Les autres en plus de votre accompagnement d'une planification de votre le usage. Cette garantie ne s'applique pas à tous les autres. Cette garantie ne s'applique pas en cas de défaut de matériel ou de défaut de produit matériel d'un usage abusif ou d'incapacité d'un matériel similaire au lieu d'un usage de votre.

- LA GARANTIE LIMITEE N'APPLIQUE EN AUCUN CAS DES PRODUITS SENSIBILISES, A L'EXCEPTION DE LA GARANTIE LIMITEE LIMITEE ET D'AVERTIR LE PRODUIT PRODUIT EST PRODUIT EN TANT QUE TEL ET SANS GARANTIE
- UNE GARANTIE LIMITEE INTERACTIVE LITIGIEUSE EN OUTRE, DANS LE CADRE D'UN PRODUIT INTERACTIF, PAR LA LITIGIEUSE GARANTIE LIMITEE EN L'ABSENCE D'UNE GARANTIE LIMITEE, S'IL Y A UN LIEN ENTRE LES LITIGES ET LES LITIGES DE LA GARANTIE LIMITEE
- LA GARANTIE LIMITEE NE S'APPLIQUE PAS A UN PRODUIT INTERACTIF QUI NE PEUT PAS ETRE UTILISE EN MODE INTERACTIF
- LA GARANTIE LIMITEE NE S'APPLIQUE PAS A UN PRODUIT INTERACTIF QUI NE PEUT PAS ETRE UTILISE EN MODE INTERACTIF
- LA GARANTIE LIMITEE NE S'APPLIQUE PAS A UN PRODUIT INTERACTIF QUI NE PEUT PAS ETRE UTILISE EN MODE INTERACTIF
- LA GARANTIE LIMITEE NE S'APPLIQUE PAS A UN PRODUIT INTERACTIF QUI NE PEUT PAS ETRE UTILISE EN MODE INTERACTIF
- LA GARANTIE LIMITEE NE S'APPLIQUE PAS A UN PRODUIT INTERACTIF QUI NE PEUT PAS ETRE UTILISE EN MODE INTERACTIF

ASSISTANCE TECHNIQUE

Vous avez besoin d'une assistance technique sur un de nos produits ?

Vous êtes bloqué ? Vous cherchez une solution ?

Consultez nos Sites techniques, les solutions, quel que soit le produit de vos yeux préférés, grâce à nos services d'assistance en ligne.





©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: gdmr, oder Oberrechner, (siehe Liste der gdmr-Vertriebsstellen) (Manufactured by Sega Interactive) (Importation: gdmr) (Importation: gdmr) (Importation: gdmr)

Copyright © 2000 by Sega and its associated interests. Trade location, use, reproduction prohibited. All rights reserved. Sega and its associated interests are trademarks of Sega.

La copie et transmission de ce jeu est strictement interdite. Toute location, utilisation ou reproduction publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copie et transmission de ce jeu est strictement interdite. Toute location, utilisation ou reproduction publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono espressamente vietate. Il noleggio o l'utilizzo non autorizzato o la ristampa non autorizzata di questo gioco costituiscono una violazione della legge.

Exporting after downloading via cable and its related equipment, CD-ROMs and playing after downloading after downloading is strictly prohibited.

Not for sale in the United States. This game is not for sale in the United States. Not for sale in the United States. Not for sale in the United States. Not for sale in the United States.

This product is exempt from certification. For use in accordance with the label instructions. General Code of Practice is a controlled substance for viewing by the age groups indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,444,714, 5,427,895, 5,498,172, 4,942,486, 4,454,894, 4,402,076, and the 35,839 and Japanese Patent 20000004

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,781,178 and European Patent 0492180 & 0004. Publications 0017782 & 000004. Application 0017782-4 & 0017782-5