



PlayStation

PAL

HEART OF DARKNESS



Amiga
STUDIO

ocean

PlayStation™

www.playstation.com

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne saisissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque Mini, torqué ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

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

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

Avertissement sur l'épilepsie

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

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) ainsi que le numéro "Hotline" se trouvent au dos de ce manuel.

©1998 AMAZING STUDIO - INFOGRAMES. Tous droits réservés. Usage privé uniquement. Il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, revendre, utiliser dans une salle de jeux, charger, publier, transmettre par câble, utiliser en public, distribuer ou extraire ce produit, toute marque ou tout copyright en faisant partie. Publié et développé par INFOGRAMES. Développé par AMAZING STUDIO.



1 Player

Memory Card
1 block

Zeos

SLIS-0062

mise en route	4
recommandations	5
commandes	6
choix du joueur	12
sauver / charger	12
options et menus	13
conseils et astuces	15
assistance technique	16
crédits	17

mise en route

- 1 - Installez votre Console de jeu PlayStation™ conformément aux instructions données dans le Manuel d'utilisation.
- 2 - Vérifiez que la Console est éteinte (OFF) avant d'insérer ou de retirer un Disque.
- 3 - Insérez le Disque « Heart of Darkness » et fermez le Couvercle du compartiment à Disque.
- 4 - Insérez votre Carte Mémoire dans la Fente pour Carte Mémoire N°1, si vous désirez recharger une partie ou sauvegarder votre nouvelle partie.
- 5 - Insérez une Manette de jeu dans le Port de manette N°1 et allumez la Console PlayStation™ à l'aide du Bouton POWER (ON).

Il est conseillé de ne pas insérer et de ne pas retirer des périphériques ou des Cartes Mémoire pendant que votre Console est allumée.

Note:

Pour passer les séquences cinématiques, la première fois, appuyez sur la Touche START, les fois suivantes, utilisez la Touche START ou X.

recommandations

Changement de disques

Durant une partie et selon les choix que vous ferez, un écran apparaîtra avec le message « Veuillez insérer le Disque Heart of Darkness 1 » ou le message « Veuillez insérer le Disque Heart of Darkness 2 ». Sans éteindre la Console, ouvrez le Couvercle du compartiment à disque et insérez le **Disque 1** ou le **Disque 2**, puis refermez le Couvercle du compartiment à disque.

Sauvegardes

Pour sauvegarder votre position dans le jeu, l'utilisation d'une **Carte Mémoire** est indispensable. En choisissant « **Charger** » ou « **Sauver** » vous pourrez accéder au menu qui vous permet de recharger une partie précédente ou de sauvegarder votre position.

Accéder aux menus et options

A partir du menu principal, en choisissant « **Options** », vous pouvez accéder aux menus d'options qui vous permettent de choisir le niveau de difficulté, de configurer la Manette, de régler le volume sonore, d'accéder aux niveaux sauvegardés, de commencer une nouvelle partie, et de visionner une séquence cinématique. (voir « **options et menus** »).

Pause

La **Touche START** permet de mettre le jeu en pause pour réaliser l'une de ces 2 actions : sauvegarder votre partie en cours sur la **Carte Mémoire** ou bien **quitter** la partie. Pour reprendre la partie, il suffit de choisir l'option « **continuer** ».

Téléviseur 16/9

Si l'écran de votre téléviseur est au format 16/9, toutes les images seront déformées dans sens de la largeur. Pour profiter pleinement de la qualité graphique de **Heart of Darkness**, utilisez la fonction de votre téléviseur qui permet d'obtenir un ratio d'affichage de 4/3 (pour plus de précisions, consultez la notice d'utilisation de votre téléviseur).

Les commandes de base sont présentées ci-dessous et sur la page suivante :

schéma de la Manette



Dans les menus :

Touches directionnelles : Sélectionner une option

Touche X : Valider un choix

Dans le jeu :

Configuration des touches par défaut (voir « options et menus » p.15 pour reconfigurer).

Touche X : Sauter.

Touche □ : Courir.

Touche △ : Gros pouvoir.

Touche ○ : Tirer.

Touche directionnelle gauche : Aller à Gauche de l'écran.

Touche directionnelle droite : Aller à Droite de l'écran.

ATTENTION !

Le rangement et la manipulation d'un **Disque** nécessitent autant de soin que pour un **CD audio**. Vous n'aurez pas à nettoyer votre **Disque** si vous le manipulez uniquement en le tenant par les bords et si vous le rangez directement dans son boîtier après utilisation.

Pour sauvegarder vos options, équipez-vous de **Cartes Mémoires**.

Vérifiez que vous avez suffisamment de blocs mémoire libres sur votre **Carte Mémoire** avant de commencer à jouer.

les déplacements d'Andy

Andy peut se déplacer de plusieurs façons. Il peut marcher, courir, sauter, grimper, ramper. Il peut également sauter en marchant ou en courant.



grimper



sauter sur place



marcher



petit saut



se baisser



courir



puis



grand saut

Les boutons signalés par la couleur rouge doivent être maintenus enfoncés

les tirs et pouvoirs d'Andy

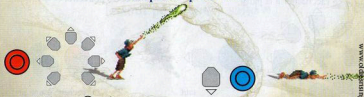
Tout au long de son périple, Andy acquiert différentes façons de tirer. Au début du jeu, il tire en utilisant son canon à plasma. Un peu plus loin dans le jeu, il a recours à des pouvoirs spéciaux : les petits pouvoirs et les gros pouvoirs. Les petits pouvoirs sont rapides mais faible puissance. Les gros pouvoirs sont utilisés dans des cas bien précis que vous découvrirez en jouant.


le canon à plasma



visez en maintenant la Touche  enfoncée

les petits pouvoirs



maintenez la Touche  enfoncée pour viser et relâchez pour tirer

Les boutons signifiés par la couleur rouge doivent être maintenus enfoncés

les gros pouvoirs



ou




+



préparation du gros pouvoir



maintenez la Touche  ou la Touche  enfoncée pour viser et relâchez pour tirer



l'escalade

Andy traverse des passages au cours desquels il doit escalader. Il peut alors avancer, reculer, monter, descendre le long des parois, mais également tirer avec les pouvoirs, se laisser tomber, sauter et se raccrocher à la paroi.



directions



saut



accrochage à une prise

Les boutons signalés par la couleur rouge doivent être maintenus enfoncés



chute



accrochage à une prise

les mouvements spéciaux

se débattre



alternez lentement les Touches directionnelle Gauche et Droite afin de provoquer un mouvement de balancier pour éjecter un ennemi qui ceinture Andy

pousser / appuyer



pousser un objet

le saut périlleux « salto »



salto sur place



salto en marche ou en course

Les boutons signifiés par la couleur rouge doivent être maintenus enfoncés alors que les boutons de couleur bleue doivent être aussitôt relâchés.

Choix du joueur

Attention cette option ne permet pas de sauvegarder ou de recharger les données d'une partie sur une Carte Mémoire. Pour cela, il faut utiliser l'option « Charger » ou « Sauver » du menu principal.

Le menu « Choix du joueur » accessible à partir du menu principal permet d'enregistrer dans un tableau récapitulatif les sauvegardes pour 4 joueurs différents.

Lorsque vous souhaitez commencer ou reprendre une partie personnalisée par un numéro de joueur, placez-vous, à l'aide des Touches directionnelles, sur le bouton « Sélectionner », puis validez avec la Touche X. Toujours avec les Touches directionnelles, vous pouvez alors passer d'un joueur à l'autre. La visualisation du point de redémarrage est présentée en vignette. Par défaut, le premier utilisateur de Heart of Darkness est enregistré en joueur n°1.

Pour supprimer une sauvegarde, placez-vous sur le bouton « Effacer », puis validez avec la Touche X. Avec les Touches directionnelles, sélectionnez la partie que vous souhaitez effacer, validez et confirmez par « Oui » cette suppression.

Il est toujours possible d'annuler vos choix avec le bouton « Annuler ».

Charger / sauver (Carte Mémoire)

Sélectionnez « Charger » et appuyez sur la Touche X pour recharger une partie sauvegardée.

Sélectionnez « Sauver » et appuyez sur la Touche X pour sauvegarder la partie en cours.

N'insérez pas et ne retirez pas une Carte Mémoire lorsque la Console est sous tension, car vous risqueriez alors d'endommager les données stockées sur la Carte Mémoire.

options et menus

Vous pouvez accéder aux menus d'options à partir du menu principal en choisissant « Options ». Les différents menus d'options sont accessibles en se promenant dans la cabane d'Andy. Sélectionnez les menus que vous désirez en utilisant les Touches directionnelles gauche et droite et validez avec la Touche X. Pour retourner au menu principal, appuyez sur la Touche START.

◆ nouvelle partie

Il vous suffit de valider avec la Touche X ou START pour débiter une nouvelle partie.

◆ partie en cours

Validez pour reprendre une partie en cours au point de redémarrage le plus proche d'où vous vous êtes arrêté.

(Les points de redémarrage sont sauvegardés automatiquement au fur et à mesure du déroulement du jeu, tant que votre PlayStation™ est allumée).

◆ sauvegarde

En validant, vous accédez au menu qui vous permet de choisir un niveau puis un écran de redémarrage. Ceux-ci sont accessibles en fonction de votre progression dans le jeu.

Utilisez les Touches directionnelles haut ou bas pour sélectionner tout d'abord le niveau auquel vous voulez accéder, puis validez en appuyant sur la Touche X. Enfin, choisissez avec les Touches directionnelles droite ou gauche l'écran à partir duquel vous souhaitez redémarrer, puis validez en appuyant sur la Touche X.

Attention cette option ne permet pas de sauvegarder ou de recharger les données d'une partie sur Carte Mémoire. Pour cela, il faut utiliser l'option « Charger » ou « Sauver » du menu principal.

◆ projection

En validant, vous accédez au menu qui vous permet de revoir une séquence cinématique du jeu. Les séquences accessibles sont celles que vous aurez déjà visionnées au cours de votre progression dans le jeu. Choisissez une séquence en utilisant les **Touches directionnelles** et validez.

◆ quitter

Validez avec la Touche **X** pour retourner au menu principal.

◆ options

En validant, vous accédez au menu qui vous permet de configurer la Manette de jeu, de choisir le niveau de difficulté et de régler le volume sonore.

Contrôle :

Sélectionnez une action d'Andy (course, saut, tir, gros pouvoir) et appuyez sur la Touche de la Manette de jeu que vous désirez assigner à celle-ci. Pour tester vos choix, utilisez la fonction «**Test**». Si vous souhaitez revenir aux touches définies par défaut, utilisez la fonction «**Réinitialiser**» ou quittez le menu de configuration en effaçant ces réglages par «**Annuler**».

Difficulté :

Vous avez le choix entre «**Facile**», «**Normal**» et «**Difficile**». Le comportement des ennemis, leur agressivité et leur nombre varient en fonction du niveau sélectionné.

Son :

Vous pouvez régler le volume sonore en utilisant les **Touches directionnelles** gauche et droite. Pour tester vos choix, utilisez la fonction «**Test**». Si vous souhaitez revenir au volume défini par défaut, utilisez la fonction «**Réinitialiser**» ou quittez le menu de configuration en effaçant ces réglages par «**Annuler**».

Quelques astuces pour progresser plus facilement dans le jeu

Méfiez-vous des ombres...

Entraînez-vous au **saut périlleux**, vous en aurez besoin au cours du jeu.

Certains monstres tenaces s'agrippent parfois à Andy et il est alors impossible de se servir d'une arme. Pour s'en débarrasser, il est nécessaire de provoquer un lent mouvement de balancier en utilisant les **Touches directionnelles** gauche et droite afin que Andy retrouve sa liberté d'action.

Observez attentivement le décor à la recherche de prises pour grimper et progresser dans le jeu. Vous découvrirez des objets que vous pouvez déplacer en les poussant ou en tirant dessus.

Évitez les sécrétions des monstres grimpants : elles vous feront perdre prise pendant les phases d'escalade. Néanmoins, vous aurez la possibilité de vous raccrocher à la roche, pendant votre chute, en appuyant sur la **Touche X** (bouton du saut dans la configuration par défaut).

Les pouvoirs d'Andy ont des effets particuliers sur certains objets.

Dans les phases de jeu comportant un nombre important de monstres, pensez à bien observer leur comportement : vous aurez alors plus de facilité à anticiper leurs attaques.

assistance technique – service hotline France

Si vous rencontrez des difficultés vous pouvez joindre notre Service Hotline.

Par courrier :

Infogrames France – Service Hotline
4 rue des Draperies
69532 St Cyr au Mont d'Or Cedex

Par téléphone :

Hotline : (33) 04 72 53 52 00

Par e-mail :

support@infogrames.com

Pour plus d'information et pour les mises à jour de Heart of Darkness, consultez le site web officiel :

<http://www.heartofdarkness.com>

Et pour toute information sur les jeux Ocean, consultez le site web :

<http://www.infogrames.com>

créateurs

Eric Chahi
Frédéric Savoïr
Fabrice Visserot
Christian Robert
Daniel Morais

histoire

Idee initiale
Eric Chahi & Frédéric Savoïr

Scénario

Eric Chahi
Frédéric Savoïr
Fabrice Visserot
Christian Robert

Storyboard

Eric Chahi
Jérôme Combe
Fabrice Visserot

design graphique

Personnages
Christian Robert

Décors

Christian Robert
Jérôme Combe

Ecrans de jeu

Christian Robert

conception des niveaux

Eric Chahi & Fabrice Visserot

modélisation 3D

Personnages

Stephane Hamache
Jérôme Combe
Patrick Daher

Décors et écrans de jeu

Chris Delaporte
Patrick Daher
Jean Frechina
Stephane Hamache
Jérôme Combe
Fabrice Visserot

textures & lumières

Dirigées par Eric Chahi

Créées par
Eric Chahi
Chris Delaporte
Stephane Hamache
Fabrice Visserot
Jérôme Combe
Patrick Daher

animations 3D

Dirigées par Fabrice Visserot

Personnages & cinématiques

Fabrice Visserot
Jérôme Combe
Patrick Daher
Stephane Hamache

Décors et écrans de jeu

Patrick Daher
Chris Delaporte
Jean Frechina
Stephane Hamache
Fabrice Visserot
Eric Chahi
Jérôme Combe

animations des sprites

Sprites 2D
Christian Robert

Sprites 3D

Fabrice Visserot
Jérôme Combe

programmation

Dirigées par

Frédéric Savoie & Daniel Morais

Programmation spécifique PlayStation™
Philippe Paquet

Moteur du jeu, librairies & outils
Frédéric Savoie &
Daniel Morais

Outils et compression cinématique
Daniel "magic" Morais

Outil d'animation "Sprite Animator"
Frédéric Savoie

Codage des niveaux
Frédéric Savoie

Moteur des monstres
Daniel Morais

Scripts des monstres
Eric Chahi & Fabrice Visserot

Moteur son
Daniel Morais

Outil sonore
Martin Cook

Générateur d'ombres & peinture 3D
Pascal de France

musique

Compositeur - Chef d'orchestre - Producteur
Bruce Broughton

Superviseur
Patricia Carlin
Assistant superviseur
Thomas Lavin
Ingénieur du son
Mike Ross Trevor
Assistant ingénieur du son
Toby Wood
Caroline Daniel
Studio
CTS, Wembley, London
Montage
Peter Willison
Copiste
Vic Fraser

bruitage

Créateurs sons
Eric Mauer & Isabelle Mauer
Montage son
Patrice Grisolet
Bruiteur
Alain Levy
Studio
Idenek, Paris

Sinfonia of London

Violon
A. Levin
P. Manning
D. Ogden
M. Rakowski
B. O'Reilly
J. Bradbury
D. Cummings
P. Benson
D. Emanuel
D. Weekes
C. Staveley
J. McLeod
D. Turitz
P. Lowbury
M. McMenemy
G. Solodchin
R. Simmons
G. Robertson
Alto
J. Williams
A. Parker
B. Kosteki
W. Benham
E. Scott
J. Underwood
Violoncelle
P. Willison
B. Kennard
R. Smith
K. Harvey
Contrebasse
R. McGee
M. Lea
J. Williams

M. Brittain
Hautbois
G. Salte
R. Morgan
Clarinete
R. Addison
R. Jowitz
Flûte
E. Beckett
J. Snowden
Trompette
P. Archibald
M. Murphy
Trombone
C. Sheen
B. Trombone
D. Stewart
Tuba
J. Anderson
Basson
I. Cuthill
J. Orford
Cor
D. Lea
J. Pigneguy
E. Lloyd
J. Bryant
P. Gardham
Piano
D. Firman
Percussion
F. Ricotti
S. Henderson
W. Lockhart
G. Kettel

bruitages du jeu

Créateur son
Eric Mauer

Montage son
Fabrice Visserot

mixage

Ingénieur du son
Thierry Rogien
J.P. Bonichon

Assistant
Fabrice Leyni
Frédéric Perrinet

Superviseur
Fabrice Visserot

Studio
Studio Mega, Paris

production

Producteurs pour INFOGRAMES
Catherine Simon & Norbert Cellier

Producteur pour Virgin Angleterre
Jon Norledge

Producteur pour Virgin France
Bertrand Gibert

Editions Amazing Studio
Jacques Geandaud

voix françaises

Direction Jacques Barclay
Fabrice Visserot

distribution

Andy Romain Redler
Le professeur François Iaubert
Le faire-valoir Luc Hamet
Maitre des ténèbres Michel Vigne
L'ami William Coryn
Le grand sage Christian Pelissier
Les amis Jacques Ciron
Chris Benard

Patrice Dozier
Fabrice Visserot
Odile Schmidt
La mère d'Andy Marie-Martine

tests

INFOGRAMES MULTIMEDIA
Vincent Lalcy et son équipe

marketing

Anne-Cécile Bénita
Lionel Arnaud

publication

Patrick Chouzenoux
Sylvie Combet

packaging - notice

Amazing Studio
Jérôme Combe

merci à

Martin Alper

Alain Behar

Sean Brennan

Mark Cerny

Tim Chaney

Nicolas Choukroun

Alain Corneaux

Sylvie Cruetze

David D.Fleck

Ray Gresko

Denis Guyennot

John Hughes

Sabine Humeau

Kinou

David Lincoln

Stéphanie Louzier

Claude M.Leglise

Daniel M.Star

Stéphane Negre

Philippe Savoie

Tim Shafer

Danielle Woodyatt

Pour leur aide

Creative Labs

Intel Corporation

DirectX Team





AMAZING STUDIO, le Logo AMAZING STUDIO, Heart of Darkness, et le Logo Heart of Darkness sont des marques déposées par AMAZING STUDIO S.A.R.L.

INFOGRAMES, le Logo INFOGRAMES, Ocean, et le Logo Ocean sont des marques déposées par INFOGRAMES Entertainment S.A.

© 1998 AMAZING STUDIO - INFOGRAMES. Tous droits réservés.


Customer Service Numbers**Games Hotlines**

• Australia	02 987 80 533	(0)161288 7102
• Austria	0450 199 000 500	0190 36 20 40
• Belgium	025 020 593	02 474 50 25
• Denmark	31 23 24 04	(0)161288 7102
• France	01 40 88 04 88	33 (0)4 72 65 50 65
• Germany	01 90 578 578	0190 36 20 40
• Greece	(00 301) 6777701	33 (0)4 72 65 50 65
• Ireland	01 4054022	(0)161288 7102
• Italy	00 39 633 074 214	33 (0)4 72 65 50 65
• Netherlands	0495 544 562	02 474 50 25
• New Zealand	09 479 7459	(0)161288 7102
• Norway	6679 9620	(0)161288 7102
• Portugal	(01) 318 7306	33 (0)4 72 65 50 65
• Spain	902 102 102	33 (0)4 72 65 50 65
• Sweden	(+46) 08510 19600	(0)161288 7102
• Switzerland	052 243 0555	33 (0)4 72 65 50 65
• UK	0990 99 88 77	(0)161288 7102

English	Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support. Details of call costs apply only to Games Hotline numbers.
Français	Veillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
Deutsch	Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
Nederlands	Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.
Italiano	Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.
Español	Por favor, llama a los siguientes números de nuestro Servicio de Atención al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.

www.playstation.com

SLES-90462

 and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
3646430000568

© 2003 Sony Computer Entertainment Inc.