



www.eidosgaming.com



PAL

**LEGACY OF KAIN**  
**SOUL REAVER**

**CRYSTAL DYNAMICS**

EIDOS

**PlayStation®**

www.eidosgaming.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 salissez 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 félé, tordu 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

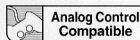
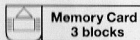
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces 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 PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit ou de marques déposées, constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur national dont le numéro figure au verso de ce manuel.

**Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel**

© 1999 Crystal dynamics, Inc. 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 par Eidos Interactive Limited. Développé par Crystal dynamics, Inc.








# SOMMAIRE















COMMANDES .....	4	POUVOIRS ACQUIS .....	13
COMMENCER UNE PARTIE .....	5	COMBAT .....	16
OPTIONS .....	5	TELE-PORTES .....	19
MENU PAUSE .....	5	L'EPEE SOUL REAVER .....	20
SAUVEGARDER UNE PARTIE .....	6	GLYPHES .....	21
LE SEIGNEUR KAIN ET L'HISTOIRE DE NOSGOTH .....	6	ELEMENTS ESSENTIELS .....	24
LES SPHERES SPECTRALE ET MATERIELLE .....	9	CREDITS .....	31
SANTE .....	10	ASSISTANCE TECHNIQUE .....	33
POUVOIRS .....	11	GARANTIE LIMITEE .....	34

# COMMANDES (PAR DEFAUT)

## Générales

touche 	Lancer le jeu ; pause
touches directionnelles 	Sélectionner une option du menu
touche 	Confirmer la sélection

## Commandes du jeu

touches directionnelles	Déplacer Raziel pendant qu'il court, vole, grimpe ou nage
joystick gauche	Si vous utilisez une Manette Analogique (DUAL SHOCK), actionnez le joystick gauche pour déplacer Raziel dans son environnement
touche 	Sauter/nager
touche  + touche 	Sauter haut/accélérer sous l'eau
Saut + appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée	Raziel déploie ses ailes pour planer
touche 	Touche Action. Utilisez-la pour : attaquer/manipuler/actionner les objets, les portes et les interrupteurs/sélectionner un sort dans le menu glyphe
touche 	Utilisez cette touche pour saisir/achever un ennemi assommé/viser et lancer un projectile
touche 	Dévoré une âme
touche 	S'accroupir
touche 	Se faufiler/faire face à l'ennemi le plus proche/appuyez une nouvelle fois sur cette touche pour faire face à un autre ennemi
touche  ou touche 	Faire pivoter la caméra autour de Raziel. Actionnez la touche  ou la touche  pour activer le mode regard circulaire.
touche 	Appuyez sur cette touche pour accéder au menu glyphe. Appuyez une nouvelle fois pour fermer le menu glyphe.

# COMMENCER UNE PARTIE


Pour lancer une partie de Legacy of Kain, sélectionnez JOUER dans le menu principal et appuyez sur la touche X. Vous pourrez alors choisir de commencer une nouvelle partie ou, si vous avez une Carte Mémoire comprenant une partie sauvegardée dans la fente pour Carte Mémoire N°1, de charger et de reprendre cette partie.

*Remarque : lorsque vous reprenez une partie sauvegardée au préalable, vous recommencez à une position centrale dans le jeu. Mais les pouvoirs acquis par Raziel et l'état du monde de Nosgoth (télé-portes activées notamment) restent tels que vous les avez laissés.*

## OPTIONS

Sélectionnez Options dans le menu principal, puis appuyez sur la touche X. Ce menu vous permet de régler les volumes sonore et musical. Par ailleurs, si vous utilisez une Manette Analogique (DUAL SHOCK), vous pourrez activer ou désactiver la fonction de vibration.

## MENU PAUSE

Vous pouvez à tout moment dans le jeu enclencher le mode pause en appuyant sur la touche . Un menu s'affiche alors, vous proposant de sauver la partie en cours, d'effectuer les réglages sonores, de reprendre la partie, ou, si vous utilisez une Manette Analogique (DUAL SHOCK), d'activer ou de désactiver la fonction de vibration. Choisissez une de ces options, puis validez en appuyant sur la touche X.



# SAUVEGARDER UNE PARTIE

Dans Legacy of Kain : Soul Reaver, vous pouvez sauvegarder votre partie à tout moment du jeu.

## POUR SAUVEGARDER UNE PARTIE :

- Vérifiez qu'une Carte Mémoire est insérée dans la fente pour Carte Mémoire N°1.
- Mettez le jeu en pause.
- Choisissez SAUVEGARDER dans le menu pause, puis appuyez sur la touche X.
- Si vous avez déjà sauvegardé une partie de Legacy of Kain : Soul Reaver sur votre Carte Mémoire, vous pourrez choisir de l'écraser ou de créer une nouvelle sauvegarde.

*Remarque : pour être sûr de ne rien perdre de votre progression dans Legacy of Kain : Soul Reaver, vérifiez que la Carte Mémoire insérée dans la fente pour Carte Mémoire N°1 comporte au moins trois blocs libres.*

## LE SEIGNEUR KAIN ET L'HISTOIRE DE NOSGOTH

### Dieux des Ténèbres

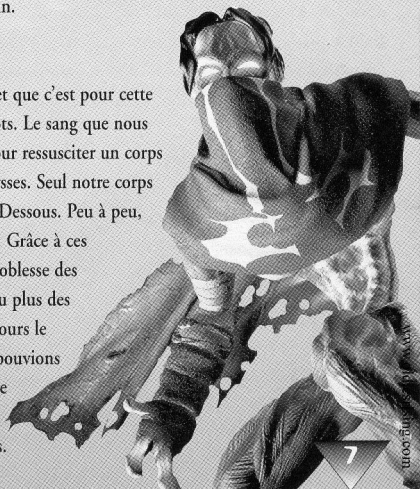
Mille ans se sont écoulés depuis que le Seigneur Kain établit sa capitale dans les ruines des Colonnes de Nosgoth, clef de voûte de son emprise sur le monde. C'est de là qu'il s'élança, fouillant le monde du dessous à la recherche des six âmes déchues dont il fit ses lieutenants. C'est ainsi que je naquis,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



La destruction des principaux royaumes humains était inévitable. En moins d'un siècle, toute l'humanité se trouva réduite en esclavage. Certes, quelques hordes d'humains erraient encore à travers les plaines de l'arrière-pays, s'accrochant désespérément à leur supposée 'guerre sainte', persuadés qu'ils pouvaient encore débarrasser Nosgoth de la 'vermine des vampires'. Mais nous les tolérions. Après tout, il fallait bien que nos nouvelles recrues se fassent la main ! Apprivoiser les humains n'était que la première étape de notre parcours : il nous restait à façonner Nosgoth selon notre bon vouloir. Nous fîmes bâtir par nos esclaves un sanctuaire autour des Colonnes. Un monument à notre gloire. A la gloire de notre renaissance. Nous avons également érigé une gigantesque fournaise afin d'inonder les cieux d'une fumée salvatrice faisant obstacle aux rayons si néfastes du soleil. Jamais le monde n'avait été aussi beau. Pourtant, la lassitude ne tarda pas à nous envahir. Nous avons alors laissé les vampires inférieurs s'adonner à leurs misérables intrigues. Celles-ci constituaient la seule distraction d'une cour de plus en plus morose. Les factions s'entretuaient, pendant que nous engagions des paris sur l'issue de leurs combats. Nous prenions selon notre bon gré le parti de l'une ou de l'autre. Nous formions le tout-puissant Conseil et n'avions qu'un seul maître : le grand Seigneur Kain.

## Raziel

Les Humains s'imaginent que notre sang est empoisonné – et que c'est pour cette raison que nous sommes tels que nous sommes. Pauvres idiots. Le sang que nous buvons ne sert qu'à nourrir les corps que nous 'habitons'. Pour ressusciter un corps et créer un vampire, nous devons voler une âme dans les abysses. Seul notre corps se repaît de sang. Notre âme tire son pouvoir du Monde du Dessous. Peu à peu, notre espèce a subi des transformations – nous avons évolué. Grâce à ces mutations, nous nous sommes approprié les pouvoirs et la noblesse des Dieux des Ténèbres. Chaque mutation nous éloignait un peu plus des préoccupations des vampires et des humains. Kain était toujours le premier à atteindre un nouveau stade d'évolution. Nous ne pouvions acquérir un nouveau don qu'une dizaine d'années après notre Maître. Pourtant, un jour, j'eus "l'audace" d'évoluer avant lui. Je reçus des ailes. Pour châtement, je fus maudit à jamais.



## L'Ancien

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

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

Il m'offrit la rédemption. Si j'arpentais la sphère matérielle pour massacrer ceux qui furent mes semblables, je pourrais me venger de Kain. Comment aurais-je pu refuser telle proposition ?





# LES SPHERES SPECTRALE ET MATERIELLE

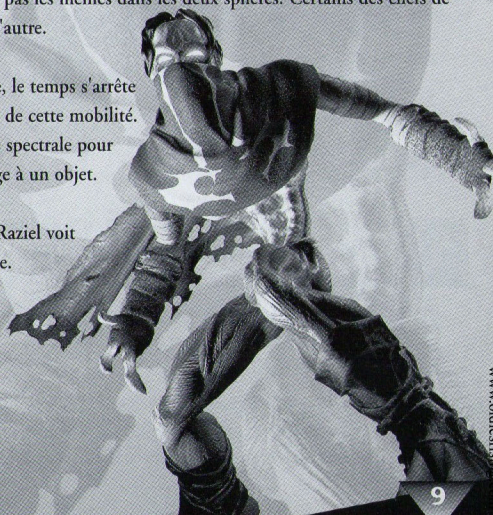
Raziel oscille entre deux dimensions : la sphère matérielle, c'est-à-dire le monde des vivants, et la sphère spectrale, le monde des morts. Lorsqu'il a été exécuté par Kain, Raziel est devenu une créature de la sphère spectrale.

La sphère spectrale constitue un reflet déformé et sinistre de la sphère matérielle. Chaque fois que Raziel passe d'un monde à l'autre, son environnement se modifie. Il peut alors atteindre des lieux ou des objets inaccessibles dans l'autre sphère.

Les ennemis que Raziel doit affronter ne sont pas les mêmes dans les deux sphères. Certains des chefs de clans ont le pouvoir de passer d'un monde à l'autre.

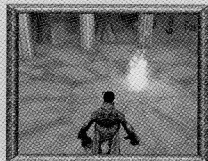
Lorsque Raziel évolue dans la sphère spectrale, le temps s'arrête dans le monde matériel. Il peut tirer avantage de cette mobilité. Ainsi, il peut utiliser le passage dans la sphère spectrale pour piéger des ennemis ou trouver un nouvel usage à un objet.

Durant ses séjours dans la sphère matérielle, Raziel voit son énergie vitale diminuer de façon constante. Pour rester en bonne santé, il doit se nourrir des âmes de ses ennemis. S'il est affaibli ou qu'il ne peut pas s'alimenter, il sera rejeté dans la sphère spectrale.



L'énergie de Raziel se reconstitue alors progressivement. Il peut accélérer le processus en dévorant des âmes jusqu'à ce qu'il ait suffisamment de force pour braver les périls de la sphère matérielle et poursuivre sa quête de vengeance.

Dans la sphère spectrale, Raziel peut se nourrir des âmes errantes ou des âmes des créatures qui s'en repaissent. Dans la sphère spectrale, Raziel n'a aucun pouvoir sur les objets matériels, comme les blocs par exemple.



Pour revenir à la sphère matérielle, Raziel doit trouver une porte et être en parfaite santé. Franchissez cette porte, appuyez sur la touche  SELECT, sélectionnez l'icône Trans-sphère puis appuyez sur la touche  pour passer d'une sphère à l'autre.



Vous pouvez à tout moment passer de la sphère matérielle à la sphère spectrale, pour cela, appuyez sur la touche  SELECT, sélectionnez l'icône Trans-sphère et appuyez sur la touche .

## SANTE



En bas à droite de l'écran se trouve un curseur indiquant le niveau d'énergie de Raziel. Celle-ci peut être décuplée par des pouvoirs de santé disséminés à travers Nosgoth, dans la sphère matérielle.

- Raziel doit être en pleine possession de ses moyens pour pouvoir accéder à la sphère matérielle.
- Même lorsque Raziel a obtenu la Soul Reaver, celle-ci n'apparaît que lorsque ses forces matérielles sont maximales.
- Dans la sphère spectrale, la vitalité des ennemis de Raziel est indiqué par leur aura.
- Si les forces matérielles de Raziel sont épuisées, il est rejeté dans la sphère spectrale. Lorsqu'il ne lui reste plus non plus de forces spectrales, il doit revenir à la salle de l'Ancien pour se ressourcer.

# POUVOIRS

## Planer

- Pour planer, appuyez sur la touche **X** pour sauter, puis une seconde fois pendant que vous êtes en l'air.
- Relâchez la touche **X** pour retomber sur le sol.
- Maintenez la touche **R1** enfoncée en planant pour descendre en ligne droite vers le sol.

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

## Ramasser et transporter des objets

Raziel peut ramasser divers objets. Ils peuvent servir d'armes ou être utilisés à d'autres fins. Ces objets appartiennent pour la plupart aux catégories suivantes : armes d'ast à deux mains, objets à deux mains et torches.

- Pour ramasser un objet, placez-vous à proximité de celui-ci et appuyez sur la touche **□** pour le saisir.

Soyez attentif aux objets à détourner, comme par exemple des piquets de clôture et des traverses de fenêtres qui peuvent être arrachés et utilisés comme armes.

- Pour poser un objet, maintenez la touche **L1** enfoncée puis appuyez sur la touche **□**.

Il est impossible à Raziel de nager, planer, s'accrocher aux parois ou de manipuler des objets lorsqu'il tient une arme contondante à deux mains.

*Remarque : les armes et autres objets ne peuvent pas être transportés d'une sphère à l'autre. Raziel laisse tous les objets qu'il transporte chaque fois qu'il change de sphère. Il ne peut pas ramasser d'objets dans la sphère spectrale.*



## Manipuler des objets

Raziel peut manipuler de nombreux objets, notamment les portes, les interrupteurs et les blocs.

- Pour manipuler un objet, appuyez sur la touche  lorsque vous trouvez à proximité de cet élément.
- Pour pousser un bloc, placez-vous à proximité, et appuyez sur la touche .
- Pour planter les griffes de Raziel dans un bloc, placez-vous à proximité, faites-lui face, puis maintenez la touche  enfoncée. Raziel lâchera prise lorsque vous lâcherez la touche.

Pour déplacer le bloc, appuyez sur les touches directionnelles  $\uparrow\downarrow\leftarrow\rightarrow$  pendant que les griffes de Raziel sont plantées dedans. Si vous utilisez une Manette Analogique (DUAL SHOCK), actionnez le joystick gauche. Tant que la touche  est maintenue enfoncée, les griffes de Raziel restent plantées dans le bloc.

- Pour retourner un bloc, placez-vous devant celui-ci, maintenez la touche **L1** enfoncée et appuyez sur la touche .
- Pour empiler les blocs, faites basculer un bloc sur un autre.
- Tous les blocs ne peuvent pas être retournés.

*Remarque : Les objets qui ne sont pas des blocs peuvent être manipulés à l'aide des mêmes commandes. Raziel ne peut pas manipuler d'objets dans la sphère spectrale.*

## Dévoré des âmes

Pour accroître sa force, Raziel peut dévorer les âmes de ses victimes. Les âmes errantes constituent également une précieuse source d'énergie. Raziel peut aussi dévorer les ennemis désincarnés de la sphère spectrale. Les âmes des humains non combattants (comme les villageois ou les chasseurs de vampires vous vénérant) peuvent être dévorées sans que l'enveloppe corporelle des victimes ne soit blessée ou tuée.

- Maintenez la touche  enfoncée pour dévorer des âmes.
- Maintenez la touche  enfoncée lorsque vous vous trouvez à proximité d'un humain non combattant pour aspirer tout ou partie de son âme.

## Se faufiler

Maintenez la touche **R1** enfoncée tout en cherchant à vous faufiler. Vous pouvez ainsi vous déplacer aisément dans des zones dangereuses et vous approcher discrètement de vos ennemis.

## POUVOIRS ACQUIS

Vous pouvez acquérir ces pouvoirs en dévorant les âmes de chefs de clans au cours de la partie ou à l'issue d'un apprentissage.

### Traverser des portes

Ce pouvoir permet à Raziel de traverser dans la sphère spectrale des obstacles qui seraient infranchissables sans ce dernier comme par exemple des clôtures, des portes ou des grilles. Dans la sphère spectrale, poussez une porte et Raziel se dématérialisera pour la traverser.

### Escalader des murs

#### POUR ESCALADER DES MURS :

- Sautez sur une surface qui peut être escaladée et Raziel s'agrippera au mur avec ses griffes.
- Appuyez sur les touches directionnelles pour escalader le mur. (Si vous utilisez une Manette Analogique (DUAL SHOCK), actionnez le joystick gauche).
- Lorsque Raziel atteint le rebord supérieur d'un mur, il se redresse automatiquement.
- Pour sauter du haut d'un mur, appuyez sur la touche **X**.

*Remarque : Raziel ne peut pas escalader les murs dans la sphère spectrale. Pendant qu'il escalade un mur, Raziel ne peut pas s'engager dans un combat. Il est donc préférable d'éviter les ennemis à ce moment là, ou de s'en débarrasser avant. Seuls certains types de murs peuvent être escaladés. Les murs bruts, organiques, friables ou en mortier ne peuvent pas être escaladés.*



## Projectile de force télékinésique

Lorsqu'il ne porte pas la Soul Reaver ou un autre objet, Raziel peut ramasser et lancer une boule d'énergie télékinésique. Les ennemis et les objets mobiles sont rejetés vers l'arrière lorsque la sphère de force les heurte. Les objets fragiles ou cassables comme les fenêtres et les barrières de bois sont pulvérisés par l'impact du projectile de force. Le projectile lui-même provoque peu de dégâts, mais le souffle projette les ennemis contre des éléments environnants, qui peuvent être destructeurs, voire mortels. Ainsi par exemple, ils peuvent être écrasés contre un mur ou projetés dans les flots ou dans les flammes.

- Maintenez la touche  $\Delta$  enfoncée pour former le projectile.
- Relâchez la touche  $\Delta$  pour lancer le projectile.

*Remarque : Le projectile de force peut être pointé automatiquement ou manuellement comme tout autre projectile (reportez-vous à la section Pointer des objets et des projectiles à la page 16 pour plus de détails). Le projectile ne peut infliger des dommages que dans la sphère matérielle.*

## Nager

Raziel ne sait pas nager au début du jeu. S'il tombe dans l'eau pendant qu'il se trouve dans la sphère matérielle, il passe immédiatement dans le monde spectral. Dans la sphère spectrale, Raziel peut marcher dans le lit des lacs ou au fond des canaux mais il est incapable d'accéder à des zones plus élevées. Dès qu'il acquiert le pouvoir de nager, il peut atteindre des galeries et des plates-formes inaccessibles jusqu'alors.

- Appuyez sur la touche  $\times$  pour nager.
- Utilisez les touches directionnelles pour orienter Raziel (ou le joystick gauche sur une Manette Analogique (DUAL SHOCK)).
- Appuyez plusieurs fois sur la touche  $\times$  pour nager vite.
- Maintenez la touche  $\times$  enfoncée pour nager à vitesse constante.
- Maintenez la touche **L1** enfoncée et appuyez sur la touche  $\times$  pour propulser Raziel plus rapidement dans l'eau ou lancer une attaque.



Lorsque vous êtes à la surface de l'eau, appuyez sur la touche ↑ pour plonger (ou le joystick gauche sur une Manette Analogique (DUAL SHOCK)) puis appuyez sur la touche × pour nager vers le fond.

Pour sortir de l'eau, nagez jusqu'à la rive et appuyez sur les touches directionnelles lorsque vous vous trouvez à proximité du bord (ou le joystick gauche sur une Manette Analogique (DUAL SHOCK)). Raziel pourra alors se hisser sur la rive. Pour sortir de l'eau lorsque la rive est moins accessible, maintenez la touche **L1** enfoncée et appuyez sur la touche × une fois que vous avez nagé jusqu'à la rive.

*Remarque : Lorsque Raziel évolue dans l'eau, ses mouvements de combat sont limités.*

## Ensermer

Raziel acquiert le pouvoir d'ensermer ses ennemis et de faire pivoter des objets avec une bande d'énergie. Ce pouvoir fonctionne aussi bien dans le monde matériel que dans la sphère spectrale. Toutefois, dans la sphère spectrale, seuls les ennemis peuvent être enserrés. Les vampires ainsi enserrés s'évanouissent la plupart du temps. Quant aux humains, ils en meurent. Ce pouvoir permet aussi de faire pivoter des objets, comme par exemple une roue ou un cadran solaire. Un objet peut pivoter dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens opposé selon la direction dans laquelle Raziel court autour de l'objet.

### POUR ENSERRER :

- Faites courir Raziel autour d'un objet jusqu'à ce qu'il ait effectué un cercle complet (ou le joystick gauche sur une Manette Analogique (DUAL SHOCK)).
- Une bande d'énergie suit alors les pas de Raziel.
- Effectuez un second tour complet autour de l'objet ou de l'ennemi afin que la bande d'énergie enserre la victime ou l'objet.

*Remarque : tous les objets ne peuvent pas être enserrés. La bande d'énergie n'apparaît que lorsque l'objet peut être enserré.*

# COMBAT

Un vampire doit être assommé avant que l'on puisse lui administrer un coup fatal. Pour assommer un vampire, Raziel doit le toucher à plusieurs reprises. Une attaque fatale peut prendre plusieurs formes :

## Projeter les ennemis



- Appuyez sur la touche  $\Delta$  pour soulever un vampire assommé.
- Pour porter un ennemi, maintenez la touche  $\Delta$  enfoncée. Il se peut que l'ennemi se débâte et parvienne à se libérer si Raziel tente de l'emmener trop loin.
- Relâchez la touche  $\Delta$  pour projeter un vampire dans un environnement dangereux comme par exemple un feu, de l'eau, un mur hérissé de pointes ou la lumière du soleil pour le détruire.

## Projeter des lances ou d'autres objets

- Maintenez la touche  $\Delta$  enfoncée pendant que vous transportez un objet pour vous préparer à le lancer. Relâchez la touche  $\Delta$  pour projeter l'objet.

*Remarque : Raziel s'efforcera de diriger automatiquement l'objet vers la cible à votre place.*

## Pointer des objets et d'autres projectiles

Raziel peut lancer chacun des objets qu'il porte.

- Pour pointer automatiquement l'objet vers l'ennemi le plus proche, maintenez la touche  $\Delta$  enfoncée. Relâchez-la pour lancer l'objet.

### POUR POINTER MANUELLEMENT :

- Maintenez la touche  $\Delta$  enfoncée puis appuyez sur la touche **L2** et la touche **R2** pour pointer manuellement l'objet vers la cible.
- Relâchez la touche  $\Delta$  pour projeter l'objet.



## Empaler



Raziel peut également découvrir des armes qu'il peut utiliser pour empaler ses ennemis.

- Pour ramasser un objet, placez-vous à proximité, et appuyez sur la touche □.
- Appuyez sur la touche □ pour attaquer avec l'arme.
- Appuyez sur la touche △ pour empaler des vampires assommés.

## Torches



Raziel peut immoler un ennemi assommé avec une torche.

- Appuyez sur la touche □ pour attaquer avec une torche.
- Appuyez sur la touche △ pour carboniser un vampire assommé.

## Face-à-face

Si vous maintenez la touche **R1** enfoncée, Raziel va automatiquement faire face à son adversaire le plus proche. Appuyez une nouvelle fois sur la touche **R1** en la maintenant enfoncée pour déplacer Raziel vers l'adversaire suivant.

## Attaques combinées

- Appuyez sur la touche □ pour exécuter l'attaque de base de Raziel.
- Appuyez à nouveau sur la touche □ avant la fin de l'attaque pour que Raziel effectue une attaque plus violente.
- Appuyez sur la touche □ à nouveau pour asséner un coup violent et fatal.

*Remarque : Raziel possède différentes stratégies d'attaque en fonction de l'arme qu'il utilise.*

## Attaque avec élan

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

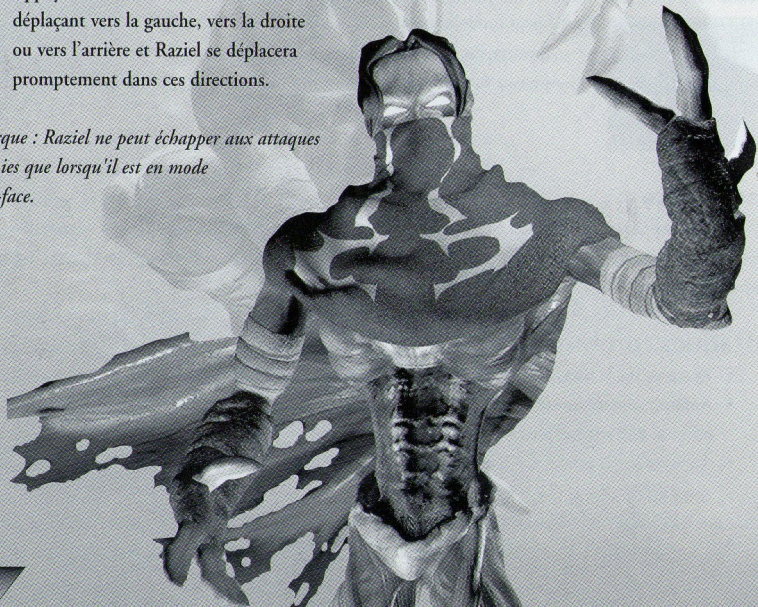
- Appuyez sur la touche □ tout en vous déplaçant vers l'avant pour exécuter une attaque avec élan.

## Manœuvre d'esquive

Ce pouvoir permet à Raziel d'esquiver les attaques ennemies et de se mettre en position pour exécuter sa propre contre-attaque.

- Appuyez sur la touche X tout en vous déplaçant vers la gauche, vers la droite ou vers l'arrière et Raziel se déplacera promptement dans ces directions.

*Remarque : Raziel ne peut échapper aux attaques ennemies que lorsqu'il est en mode face-à-face.*



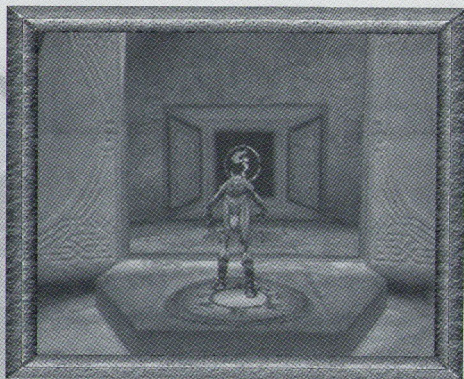


# TELE-PORTES

Les télé-portes permettent à Raziel de voyager rapidement dans le monde de Nosgoth.

Raziel ne peut voyager grâce aux télé-portes que si elles sont activées. Lorsqu'il découvre une télé-porte, Raziel doit d'abord l'activer.

Pour activer une télé-porte, Raziel doit se placer au centre du symbole sur une des plates-formes situées de part et d'autre de la porte. Les symboles s'illuminent ; la porte est alors définitivement activée. Raziel peut ensuite passer la porte pour être transporté de l'autre côté. Le symbole situé sur le mur en face de Raziel indique de quel lieu il s'agit (les zones inaccessibles sont indiquées en gris). Raziel ne pourra être « téléporté » vers ces zones qu'après avoir activé les télé-portes appropriées.



## Pour modifier la destination avant d'utiliser une télé-porte :

- Appuyez sur la touche  lorsque Raziel se trouve à l'intérieur du symbole lumineux.
- Appuyez sur la touche directionnelle ← ou la touche directionnelle → pour sélectionner le lieu vers lequel vous souhaitez vous déplacer (ou actionnez le joystick gauche si vous utilisez une Manette Analogique (DUAL SHOCK)).
- Appuyez sur la touche  pour annuler votre choix.
- Passez la porte pour atteindre votre destination.

*Remarque : Lorsque vous repérez une nouvelle télé-porte, notez le symbole de la région concernée afin de pouvoir y revenir plus facilement.*

# L'EPÉE SOUL REAVER

La Soul Reaver est la seule arme du jeu que Raziel peut transporter d'une sphère à l'autre. De plus, la Soul Reaver évolue au fil de la partie en obtenant de nouveaux attributs plus puissants.

Raziel doit acquérir la Soul Reaver au cours du jeu. Même même après l'acquisition de l'épée, Raziel doit être en parfaite santé et dans la sphère matérielle pour qu'elle apparaisse. Tant qu'il se maintient en parfaite santé, la lame est présente. Pendant qu'il détient la Soul Reaver, son énergie ne s'épuise plus. En revanche, si Raziel est blessé, la Soul Reaver disparaît.



Dans la sphère spectrale, la Soul Reaver est toujours active et conserve sa forme spectrale.

La Soul Reaver a également le pouvoir de lancer des projectiles.

- Appuyez sur la touche □ pour exécuter des attaques cinglantes avec la Soul Reaver.
- Maintenez la touche Δ enfoncée pour charger la Soul Reaver.
- Relâchez la touche Δ pour lancer le projectile.

Lorsque Raziel découvre la forge de feu, il peut 'baptiser' la Soul Reaver. Sa lame s'imprègne alors de cet élément. Une fois 'baptisée', la lame peut être ré-imprégnée à tout moment. Il suffit pour cela de la plonger dans une source de chaleur. Si Raziel est affaibli et que la Soul Reaver disparaît, elle doit être ré-imprégnée lorsqu'elle revient entre les mains de Raziel. Pendant que la Soul Reaver est imprégnée de feu, les vampires sont carbonisés par ses rayons et enflammés par les projectiles.

*Remarque : dans la sphère spectrale, la Soul Reaver ne peut pas être imprégnée.*







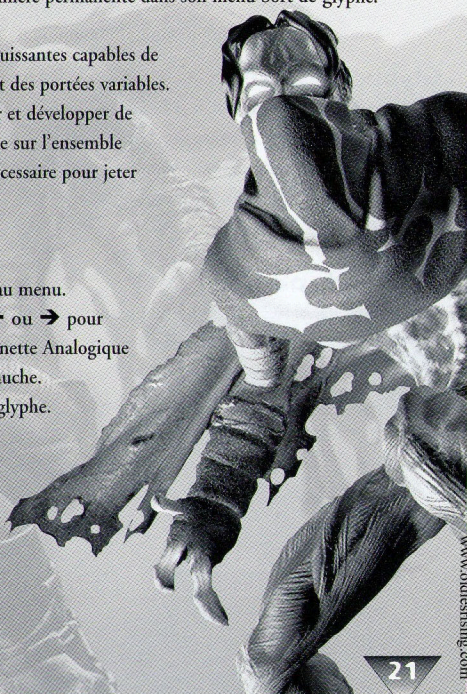
# GLYPHES

Il existe sept Autels de glyphes cachés dans Nosgoth. Chacun de ces antiques autels est associé à un 'glyphe' d'élément (ou sort). Une fois que Raziel a résolu l'énigme d'un Autel de glyphe, il est récompensé par un glyphe d'élément. Ces glyphes entrent alors de manière permanente dans son menu Sort de glyphe.

Les glyphes invoquent des énergies élémentaires puissantes capables de détruire une multitude d'ennemis. Les glyphes ont des portées variables. Pour jeter des glyphes, Raziel doit d'abord trouver et développer de l'énergie de glyphe. L'énergie de glyphe est répartie sur l'ensemble du territoire de Nosgoth. La quantité d'énergie nécessaire pour jeter un glyphe est variable selon les glyphes.

## POUR UTILISER UN GLYPHE :

- Appuyez sur la touche  pour accéder au menu.
- Appuyez sur les touches directionnelles  ou  pour choisir un glyphe. Si vous utilisez une Manette Analogique (DUAL SHOCK), actionnez le joystick gauche.
- Appuyez sur la touche  pour activer le glyphe.





## Glyphe de trans-sphère



Ce glyphe permet à Raziel de passer d'une sphère à l'autre à tout moment du jeu. Pour passer de la sphère spectrale à la sphère matérielle, Raziel doit être en pleine possession de ses moyens, se placer sur une Porte et utiliser le glyphe de trans-sphère.

## Glyphe de force



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

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

## Glyphe de pierre



Raziel frappe le sol de son poing, provoquant ainsi un tremblement de terre localisé. Tous les ennemis se trouvant dans la zone concernée sont assommés par la violence de l'effet de ce sort.

Ce glyphe a une portée étendue.



## Glyphe sonore



Des ondes sonores mortelles émanent de l'épicentre de ce glyphe. Les vampires frappés par ces ondes sonores subissent de très graves dommages avant de mourir.

## Glyphe d'eau



La magie de ce glyphe explose dans une pièce, créant un déluge d'eau qui brûle les vampires présents. Le glyphe d'eau n'est pas mortel. Il affaiblit tous les vampires vulnérables à l'eau se trouvant dans le rayon d'action du sort. Comme pour tous les dommages, les ennemis récupèrent en un laps de temps défini. Jusque là, ils sont plus vulnérables.

## Glyphe de feu

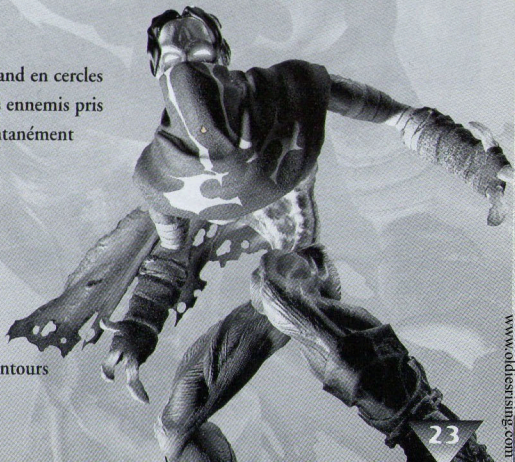


Le pouvoir de ce glyphe se répand en cercles de feu qui enflamment tous les ennemis pris dans leurs sillages, tuant instantanément à la fois vampires et humains.

## Glyphe solaire



Lorsque Raziel jette ce glyphe, la pièce se remplit d'un éclair de lumière aveuglant. Tous les ennemis se trouvant aux alentours sont alors réduits en cendres.





# ELEMENTS ESSENTIELS

## Ames



Les âmes fournissent l'énergie dont Raziel a besoin pour survivre et progresser dans le jeu. Des âmes d'humains ou de vampires peuvent être obtenues en détruisant les corps physiques de ces créatures. Raziel peut aussi aspirer les âmes des humains non combattants sans les tuer. Des âmes errantes vagabondent dans la sphère spectrale. Ce sont des proies faciles pour Raziel. Les ennemis de la sphère spectrale peuvent être affaiblis par un combat avant d'être dévorés.

## Energie de glyphe



Ces petites boules luisantes d'énergie sont réparties sur l'ensemble du territoire de Nosgoth, dans les deux sphères. C'est cette énergie que Raziel doit produire lorsqu'un glyphe est jeté.

## Vampires

Les vampires de Nosgoth ont évolué au cours des siècles, avant que l'Ancien ne vienne sauver Raziel :

### METAMORPHOSE

Les vampires, pour évoluer, passent tous par un état quiescent. Les vampires de Nosgoth ont divers modes de mutation : certains s'enterrent, d'autres se fabriquent un cocon. Raziel doit donc faire preuve de prudence lorsqu'il traverse les zones de métamorphose des vampires pour éviter d'être surpris.



## NOVICES

Au cours du temps, les vampires évoluent et s'éloignent progressivement de leurs origines humaines. On appelle "novices" les plus jeunes d'entre eux. Moins évolués que les "adultes" ils font des adversaires moins redoutables. Ils sont plus facilement assommés/affaiblis, leurs assauts causent moins de dommages et leurs manœuvres offensives ou défensives sont moins inventives. Tous les novices sont sensibles à la lumière, alors que leurs homologues plus anciens se sont souvent débarrassés de cette vulnérabilité.

## ADULTES

Plus un vampire est ancien, plus il est évolué. Les vampires adultes sont plus grands, plus rapides, plus rusés, plus résistants que les novices. On les reconnaît à la lueur rougeoyante qui illumine leur regard. Leurs coups sont plus puissants.

## ECTOPLASMES VAMPIRIQUES

Rien ne libère les vampires de leur prison immortelle. Pas même la mort. Celle-ci les envoie dans le monde spirituel, où ils n'ont d'autre choix que celui de hanter leur enveloppe corporelle, en attendant une occasion de ranimer leur chair. Après un séjour prolongé dans la sphère spectrale, ils deviennent des ectoplasmes vampiriques, les vampires des âmes.

Si l'élément qui a causé sa mort est retiré du corps de l'ectoplasme vampirique, il est alors réincarné, il retrouve sa forme initiale, à ceci près qu'il est encore plus puissant. En revenant dans la sphère matérielle, il conserve le pouvoir de se nourrir de l'énergie spirituelle de Raziel.

# Les clans

## DUMAHIM

Les Dumahim sont les vampires les plus communs à Nosgoth. Ces créatures écument le territoire à la recherche d'humains dont ils peuvent se nourrir. La rumeur prétend que Dumah a été tué par les chasseurs de vampires.

## MELCHAHIM

Les Melchahim sont la forme la plus primitive de vampires. Ils représentent le clan du lieutenant vampire Melchiah. Ils représentent une forme intermédiaire entre les vivants et les morts. Ces créatures malfaisantes doivent non seulement dérober le sang de leurs victimes mais également les dépouiller de leur peau pour remplacer leurs chairs en putréfaction permanente.

## ZEPHONIM

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



## RAHABIM

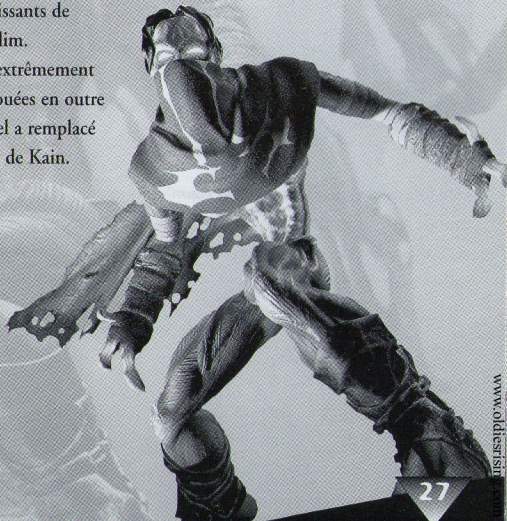
# R

Les Rahabim règnent sur les eaux de Nosgoth. Ces vampires se sont adaptés et sont immunisés contre les effets destructeurs de l'eau. Ces bêtes sont tout aussi dangereuses sur terre que sur mer. Rahab est le Maître incontesté de la mer.

## TURELIM

# T

Les vampires les plus puissants de Nosgoth sont les Turelim. Ces énormes bêtes sont extrêmement rapides et musclées, douées en outre d'une ouïe très fine. Turel a remplacé Raziel comme bras droit de Kain.





# Les ennemis de la sphère spectrale

## SLUAGH



Lâches et pitoyables, ces nécrophages sont les charognards de la sphère spectrale. Ils se nourrissent des âmes errantes du monde spirituel. Insolents lorsqu'ils sont en meute, ils deviennent couards dès qu'ils sont isolés.

## ECTOPLASMES VAMPIRIQUES



Les ectoplasmes vampiriques sont les âmes des vampires morts qui sont consignées dans la sphère spectrale jusqu'à ce qu'elles puissent réintégrer leurs corps. Malgré leur séjour dans le monde des esprits, ils restent fidèles à leur nature vampirique, puisqu'ils se nourrissent de l'énergie des âmes des autres créatures de la sphère spectrale.

Une fois qu'il a atteint Raziël, un ectoplasm vampirique (vampire ressuscité) est capable de rester en contact avec lui et de continuer à prélever son énergie spirituelle, même à distance. Raziël doit alors réduire cette distance et détruire l'ectoplasm ou au contraire fuir jusqu'à ce que la distance qui les sépare soit suffisante pour rompre le contact.

# Humains

## VILLAGEOIS

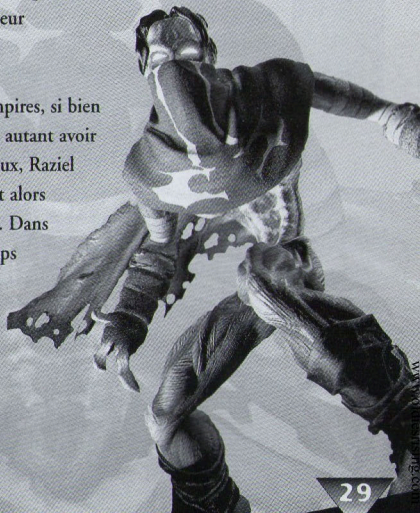


Les quelques humains qui ont survécu ont trouvé refuge dans la cité fortifiée au nord. Ils ne s'aventurent que très rarement hors de ces limites.

Ils ne sont pas armés et constituent des proies faciles pour Raziel comme pour les vampires.

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

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





## LES CHASSEURS DE VAMPIRES



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

## LES IDOLATRES



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

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

# CREDITS

## Directeur

*Amy Hennig*

## Concept original du scénario

*Amy Hennig*

*Seth Carus*

## Concept artistique original

*Arnold Ayala*

## Producteurs

*Amy Hennig*

*Rosaura Sandoval*

*Andrew Bennett*

## Producteurs en chef

*Jon Miller*

*Rob Dyer*

## Concepteurs principaux

*Amy Hennig*

*Richard Lemarchand*

## Programmeur principal

*Carl Stika*

## Animateur principal

*James Guilford*

## Artiste principal pour les ennemis

*Daniel Cabuco*

## Artiste principal pour les décors

*Tim Linn*

## Artiste 3D principal

*Cory Stockton*

## Programmeurs

*Jason Bell*

*Marc David*

*Scott Krotz*

*Hong Park*

*Tom Desmarais*

*Jonah Stich*

*Doug Banks*

## Programmeurs PC

*Jurjen Katsman*

*Michael Heyek*

## Technicien audio

*Fred Mack*

## Programmeur pour l'interface

*Charles Martin*

## Animateurs

*Paul Vernon*

*John Hood*

*Eric Elliott*

*Troi Depts*

## Conception & 3D

*Riley Cooper*

*John Dumala*

*Mark Meier*

*Aaron Keller*

*Freddie Lee*

*Casto Vocal*

*Mike Gonzales*

*Seth Carus*

## 3D supplémentaire

*Caroline Trujillo*

## Séquences cinématiques

*Jeff Morgan*

*Seth Carus*

*Jeremy Bredow*

## Concepts

*Arnold Ayala*

*Daniel Cabuco*

*Dave Reyes*

*James Guilford*

## Artistes

*Stephan Trusty*

*Dave Reyes*

*Brett Hartshorn*

*Arnold Ayala*

*Leon Cannon*

*Gary Ellington*

## Artistes supplémentaires

*Jeff Morgan*

*Damon Redmond*

## Artistes internes

*Jon Guilford*

*Adi Taylor*

## Responsable Audiovisuel

*Steve Papoutis*

## Musique & sons

*Greg Shaw*

*Kurt Harland*

*Jim Hedges*

## Script

*Amy Hennig*

*Richard Lemarchand*

## Animation cinématiques

*GlyphX, Inc.*

## Directeur artistique pour les voix originales & Casting

*Gordon Hunt*

*Kris Zimmerman*



## Voix originales

*Michael Bell - Raziel, Melchiah*  
*Tony Jay - Elder God, Zephon*  
*Simon Templeman - Kain, Dumah*  
*Anna Gunn - Ariel*  
*Neil Ross - Rahab*

## Studio d'enregistrement original

*Screen Music*

## Vice-président marketing

*Scott Steinberg*

## Responsable marketing

*Jim Curry*

## Responsable des RP

*Steve Groll*

## Artiste marketing

*Collin O'Connor*

## Responsable tests

*Alex Ness*

## Testeur principal

*Billy Mitchell*

## Testeurs

*James Cabot*  
*Rich Krinock*  
*Mark Mederios*

## REMERCIEMENTS

*Ted Ardell*  
*L'équipe de Gex*  
*L'équipe de Akuji*  
*Glen Schofield*  
*Sam Player*  
*Adrian Longland*  
*Danny Chan*  
*Lita Unruh*  
*Malachi Boyle*  
*Patrick Bradley*  
*Rita Fovenyessy*  
*Chris Stefanetti*  
*Dave Dao*  
*Karl Hagaman*  
*Patrick Cowan*

Tous nos amis et nos proches à qui nous avons manqué durant la dernière ligne droite

EIDOS GB

## Responsable Marketing GB

*David Burton*

## Marketing GB

*Rebecca West*

## Responsable localisation GB

*Flavia Timiani*

## Responsable Assurance Qualité

*Tony Bourne*

## Responsable des RP GB

*Steve Starvis*

EIDOS France

## Responsable localisation France

*Stéphan Gonizzi*

## Responsable marketing France

*Stéphane Cormier*

## Responsable des RP France

*Priscille Démoly*

## Testeur VF

*Guillaume Mahouin*

EIDOS Allemagne

## Responsable marketing Allemagne

*Kay Lankarany*

## Responsable localisation Allemagne

*Lars Wittkuhn*

## Responsable des RP Allemagne

*Sascha Denise-Green-Kaiser*

MANUEL

## Conception du manuel

*A Creative Experience*

# ASSISTANCE TECHNIQUE

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

Concours, Astuces et Solutions  
Support Technique

08 36 68 19 22\*  
3615 EIDOS\*

[www.eidos-france.fr](http://www.eidos-france.fr)

\*2,23FF/minute



# GARANTIE LIMITEE

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

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

# Customer Service Numbers

• **Australia** \_\_\_\_\_ 1902 262 662 \_\_\_\_\_

*Calls charged at \$1.50 per minute.*

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• **Österreich** \_\_\_\_\_ 0900 970 111 \_\_\_\_\_

*Der Anruf unter dieser Nummer kostet imax. 41 Groschen/Sek*

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• **Belgique/België/Belgien** \_\_\_\_\_ 011 280 996 \_\_\_\_\_

*Veillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.*

• **Danmark** \_\_\_\_\_ +45 33 26 68 20 \_\_\_\_\_

*Åben Man-Tors 16.00-19.00*

Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.

• **Suomi** \_\_\_\_\_ 0600 411911 \_\_\_\_\_

*"4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21"*

Soitta näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten

• **France** \_\_\_\_\_ 01 40 88 04 88 \_\_\_\_\_

*Veillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.*

• **Deutschland** \_\_\_\_\_ 01805 / 766 977 \_\_\_\_\_

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• **Greece** \_\_\_\_\_ (00 301) 6777701 \_\_\_\_\_

**Παρακαλούμε να καλέτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνική υποστήριξη για την κονσόλα PlayStation**

• **Ireland** \_\_\_\_\_ (01) 4054022 \_\_\_\_\_

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• **Italia** \_\_\_\_\_ 167 520 523 \_\_\_\_\_

*Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.*

• **Nederland** \_\_\_\_\_ 0495 544 562 \_\_\_\_\_

*Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.*

• **New Zealand** \_\_\_\_\_ (09) 415 2446 \_\_\_\_\_

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• **Norge** \_\_\_\_\_ 2336 6600 \_\_\_\_\_

• **Portugal** \_\_\_\_\_ (01) 318 7450 \_\_\_\_\_

Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation

• **España** \_\_\_\_\_ 902 102 102 \_\_\_\_\_

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.

• **Sverige** \_\_\_\_\_ 587 610 00 \_\_\_\_\_

*Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStation programvara.*

• **Schweiz Suisse** \_\_\_\_\_ 0900 55 20 55 \_\_\_\_\_ Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.

*Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen*

• **UK** \_\_\_\_\_ 0990 99 88 77 \_\_\_\_\_

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.



www.oldspring.com  
FRANCAIS



Crystal Dynamics, le logo Crystal Dynamics, le personnage et le nom de Gex, Legacy of Kain:  
Soul Reaver, Raziel sont des marques déposées de Crystal Dynamics, Inc.  
© Crystal Dynamics, Inc. © et édité par Eidos Interactive 1999. Tous droits réservés.

SLES-02024



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

5-032921-005685



www.oldspring.com