



PlayStation

PAL

NIGHTMARE™

CREATURES



SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

PlayStation™

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 fêlé, 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

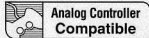
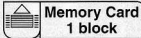
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi 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 numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) ainsi que le numéro "Hotline" se trouvent au dos de ce manuel.

© 1996 - 1997, Kalisto Technologies. Nightmare Creatures and Kalisto Entertainment are trademarks of Kalisto Technologies. All rights reserved. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Developed by Kalisto Technologies. Published by Sony Computer Entertainment Europe.



NIGHTMARE™

CREATURES

L'histoire est pleine de coïncidences et se répète souvent. Cependant, le rôle du hasard n'est pas aussi grand que certains le pensent. Le Grand incendie de Londres de 1666 et l'incendie de 1834 ne semblent pas liés au premier abord. Et pourtant, on raconte à Londres une légende étrange....

Cette légende fait état d'une société secrète appelée la Confrérie d'Hecate, qui connut son apogée et son déclin au dix-septième siècle, ainsi que d'un homme nommé Adam Crowley qui tenta en 1830 de rétablir son heure de gloire. Elle raconte comment, une nuit de brouillard, Londres fut envahie de créatures monstrueuses, puis, soudainement, les références à la Confrérie et aux créatures dans le brouillard disparurent. L'histoire mentionne cependant deux personnes mystérieuses, Ignatius, un homme de Dieu portant un manteau noir dont on dit qu'il chassa les Créatures avec l'aide d'une jeune américaine dotée d'une lame meurtrière, Nadia F.

Des recherches ardues semblent confirmer la véracité de cette légende. Il suffit des actions de quelques fous maladroits et malintentionnés pour transformer une ville entière en un tourbillon de monstres encore plus terrifiants que le pire de nos cauchemars.

Il faut être non seulement courageux, mais aussi honnête envers soi-même pour oser se demander: "Suis-je de taille à affronter mes cauchemars?"

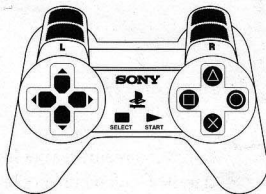
FRANÇAIS

INSTALLATION

Installez votre PlayStation™ en suivant les instructions de son manuel. Après vous être assuré que votre console est éteinte (position OFF), insérez le disque de Nightmare Creatures™ et fermez le couvercle du disque. Allumez la PlayStation™ (ON) à l'aide de l'interrupteur POWER. Nous vous recommandons de ne pas insérer ou retirer de périphériques ou de cartes mémoire lorsque la console est allumée. Assurez-vous que la carte mémoire contient suffisamment de blocs libres avant de commencer une partie.

UTILISATION DE LA MANETTE

Touches directionnelles



HAUT

Courir vers l'avant.

BAS

Faire un saut vers l'arrière

GAUCHE

Tourner à gauche

DROITE

Tourner à droite

Touche START

Mettre la partie en pause et faire apparaître le menu pause

Touche SELECT

Afficher le nombre de vies restantes.
Appuyer à nouveau pour faire apparaître la carte montrant le parcours effectué jusqu'à présent dans le niveau actuel

Touche L1

Glisser vers la gauche

Touche R1

Glisser vers la droite

Touches R1+L1

Se retourner ou tourner sur 180 degrés

Touche R2

Utiliser des armes spéciales

Touche L2+Touche directionnelle

Faire défiler les armes spéciales

GAUCHE ou DROITE

Frapper avec l'arme et ramasser un objet

Touche □

Touche directionnelle

Frapper fort (l'efficacité dépend de l'arme actuelle)

HAUT + Touche □

Bloquer

Touche ○

Donner un coup de pied

Touche X

Touche directionnelle

Donner un coup de pied puissant

HAUT + Touche X

Saut court

Touche △

Touche directionnelle

Saut long

HAUT + Touche △

Avancer lentement

Touche directionnelle

HAUT + Touche ○

Reculer lentement

Touche directionnelle

BAS + Touche ○

Marcher lentement vers la gauche

Touche ○ + L1

Marcher lentement vers la droite

Touche ○ + R1

REMARQUE: vous pouvez combiner les touches pour produire des techniques spéciales. Par exemple: Touche **△**, **□** (attaque sautée) est très utile face à des monstres volants.

UTILISER UNE MANETTE ANALOGIQUE

(Réglez votre manette analogique sur le mode analogique - veillez à ce que la LED soit rouge)

Stick gauche

Comme les touches directionnelles de la manette

Stick droit

Faire défiler l'inventaire vers la gauche ou vers la droite

Appuyer sur la touche L3

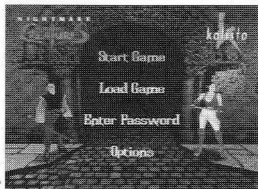
Se protéger

Appuyer sur la touche R3

Faire feu avec l'arme

REMARQUE: NIGHTMARE CREATURES™ n'est pas supporté en mode joystick analogique (lorsque la LED est verte).

MENU PRINCIPAL



START GAME
(Commencer une partie)
LOAD GAME
(Charger une partie)
ENTER PASSWORD
(Entrer le mot de passe)
OPTIONS

Mettez votre choix en surbrillance à l'aide des touches directionnelles HAUT et BAS et confirmez votre sélection en appuyant sur la touche **X**. Pour obtenir plus de détails, consultez les sections SAUVEGARDER ET CHARGER et OPTIONS.

SAUVEGARDER ET CHARGER

SAUVEGARDER

Lorsque vous aurez terminé un niveau, vous aurez accès au menu SAVE (Sauvegarde). Vous pouvez soit sauvegarder la partie en cours sur une carte mémoire, soit obtenir le mot de passe pour le niveau terminé.

i) Sauvegarder sur une carte mémoire:

Sélectionnez SAVE LEVEL AND CONTINUE (Sauvegarder le niveau et continuer) à l'écran de fin de niveau. Appuyez sur la touche **X** pour valider et sauvegarder la partie en cours sur un bloc mémoire. Assurez-vous que vous disposez d'au moins un bloc mémoire libre sur votre carte mémoire avant de commencer une partie.

ii) Obtenir le mot de passe du niveau actuel:

Sélectionnez PASSWORD AND CONTINUE (Mot de passe et continuer). Notez le mot de passe du niveau actuel puis sélectionnez CONTINUE (Continuer) pour passer au niveau suivant

ou RETURN TO MENU (Retour au menu) pour retourner au menu de sauvegarde. Appuyez sur la touche **X** pour confirmer votre choix. Vous accéderez ainsi au niveau suivant, mais vous ne pourrez sauvegarder votre inventaire exact et votre statut que si vous avez une carte mémoire.

CHARGER

Pour charger une partie à partir de la carte mémoire ou pour entrer un mot de passe de niveau.

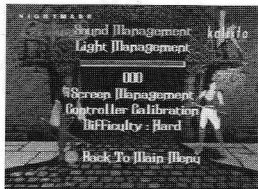
i) Pour charger une partie sauvegardée:

Dans le menu OPTIONS, sélectionnez LOAD GAME (Charger partie). Appuyez sur la touche **X** pour charger un niveau sauvegardé.

ii) Pour charger une partie en utilisant un mot de passe:

Dans le menu OPTIONS, sélectionnez PASSWORD (Mot de passe) et appuyez sur la touche **X** pour confirmer. Utilisez les touches directionnelles et les touches **O**, **X**, **□**, et **△** comme caractères du mot de passe (Pour effacer des caractères, appuyez sur la touche SELECT). Enfin, appuyez sur la touche START pour confirmer le mot de passe et pour charger le niveau voulu.

OPTIONS



Pour modifier les options de jeu dans le menu principal, sélectionnez OPTIONS à l'aide des touches directionnelles HAUT et BAS, puis appuyez sur la touche **X**. Sélectionnez une option dans le menu ci-dessous à l'aide des touches directionnelles HAUT et BAS et appuyez sur la touche **X** pour modifier cette caractéristique. Appuyez sur la touche **△** pour retourner au menu principal.

SOUND MANAGEMENT (Gestion du son)

Appuyez sur la touche **X** pour sélectionner les options de ce groupe. Utilisez les touches directionnelles GAUCHE et DROITE pour modifier MUSIC VOLUME (Volume de la musique) et SOUND VOLUME (Volume sonore). Pour revenir au menu d'options, appuyez sur la touche **Δ**.

LIGHT MANAGEMENT (Gestion de la luminosité)

Utilisez les touches directionnelles DROITE et GAUCHE pour régler la luminosité de l'écran. Si vous avez du courage, vous la mettez sur low (basse). Si vous êtes du type peureux, réglez-la sur full (intense).

SCREEN MANAGEMENT (Gestion de l'écran)

Centrez l'écran à l'aide des touches directionnelles.

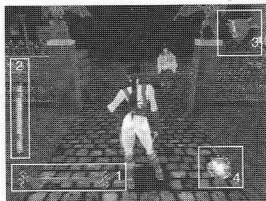
CONTROLLER CALIBRATION (Calibration de la manette)

Si vous utilisez une manette analogique, appuyez sur la touche ANALOG de votre manette de sorte que la LED soit ROUGE. Vous pouvez maintenant accéder à l'option CONTROLLER CALIBRATION. Faites bouger le stick de gauche, puis placez-le en position centrée et appuyez sur la touche **X** pour confirmer.

DIFFICULTY (Difficulté)

Passez du mode EASY (Facile) à HARD (Difficile) à l'aide des touches directionnelles DROITE et GAUCHE ou de la touche **X**.

ECRAN DE JEU



1. **Barre de vie:** pour la maintenir à sa valeur maximum, utilisez les globes d'énergie rouges ou dorés. Si la barre se vide entièrement, vous perdrez une vie.
2. **Sérum:** Nadia et Ignatius doivent conserver un taux d'adrénaline élevé pour ne pas être intoxiqués par l'air pollué par Adam Crowley. S'ils ne parviennent pas à tuer un monstre avant que la barre de sérum ne se vide entièrement, leurs battements de cœur s'accéléreront et leurs barres de vie se videront rapidement.
3. **Vies restantes:** Appuyez sur la touche SELECT pour voir combien de vies il vous reste.
4. **Objet actuel:** Lorsqu'Ignatius ou Nadia trouve un objet, ce dernier est transporté dans son inventaire. Pour sélectionner l'objet qui apparaît, appuyez sur la touche R2.














OPTIONS DU MENU DE PAUSE

En cours de partie, appuyez sur la touche START pour ouvrir le menu. Utilisez les touches directionnelles HAUT ou BAS pour mettre une option en surbrillance et la touche **X** pour confirmer votre sélection. Pour reprendre la partie et pour revenir au menu de PAUSE lorsque vous êtes dans un sous-menu, appuyez sur la touche **Δ**.

RESUME GAME (Reprendre la partie)	Pour retourner à la partie en cours
VIEW CONTROLS (Voir les commandes)	Affiches les diverses actions et les commandes correspondantes
QUIT GAME (Quitter la partie)	Vous ramène au menu principal
OPTIONS	Affiche l'écran d'options de jeu

LES BONUS

Les bonus, les sorts et les power-ups ne sont efficaces que sur les Créatures qui rôdent. Inutile de les essayer sur les Patrons ou sur Adam Crowley. Veillez à les lancer sur un terrain solide car ils ne fonctionneront pas s'ils tombent dans l'eau ou sur un sol marécageux.

	Mine	Laissez-la tomber au sol. Elle explose lorsqu'une créature marche dessus.
	Fumée	Maintient les créatures à distance. Utilisez-les une par une.
	Congélateur Ondes de choc	Tue toutes les créatures visibles.
	Flash	Aveugle toutes les Créatures pendant 10 secondes.
	Dynamite	Fait tomber toutes les Créatures.
	Feu	Fait brûler les monstres situés dans la direction vers laquelle vous lancez.
	Fusil	Permet de tirer sur une Créature à la fois. Blesse, mais ne tue pas forcément.
	Fusil multicanon	Permet de tirer sur toutes les Créatures visibles.
	Fou furieux	Pendant 30 secondes, vous avez le pouvoir d'arracher les membres de n'importe quelle Créature.
	Orbe d'énergie rouge	Restaure toute votre énergie.
	Orbe d'énergie d'or	Permet de récupérer un tiers de votre énergie.
	Coeur	Permet de gagner une vie supplémentaire.
	Chaos	Grâce à ce crâne, les monstres se battent les uns contre les autres.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

IGNATIUS BLACKWARD

Homme de Dieu, Ignatius parcourt le monde pour combattre le Mal. Il est par conséquent un expert en langues étrangères, en écriture cabalistique, en rituels occultes et en chamanisme. Répondant à l'appel désespéré d'une paroisse à Chelsea, Ignatius revient à Londres, où l'attendent des rapports alarmistes décrivant des paroissiens disparus et des "monstres" aperçus. Certains affirment que ces événements sont le résultat des excavations aux Dock de Ste Catherine, détruits dans le Grand incendie de 1666. Le même soir, un manuscrit mystérieux fait son apparition sur le seuil de la porte d'Ignatius. Il découvre que l'auteur n'est autre que Samuel Pepys, la date, 1666 et le sujet, les activités de la "Confrérie d'Hécate". Un passage concernant une formule arcane ayant le pouvoir de donner vie à la matière inanimée inquiète Ignatius. Il envoie donc le journal au Dr Jean F., à la Nouvelle-Orléans.



DR. JEAN F.

Historien de renom et expert sur les sociétés secrètes, le Dr Jean F. reçoit le journal de Pepys avec intérêt. En compagnie de sa fille Nadia, le bon docteur traverse immédiatement l'Atlantique. Arrivé à Londres, il se met en rapport avec Ignatius et commence son enquête sur la Confrérie d'Hécate. Un matin, Ignatius est pris d'un désir soudain de rendre visite à Jean à son hôtel. Il découvre le docteur mortellement blessé, qui, le souffle court, arrive juste à dire:- Meurtre. Adam Crowley. La Confrérie d.... Le journal a disparu.



NADIA F.

A son retour d'une séance de gymnastique, Nadia trouve Ignatius agenouillé auprès de la dépouille de son père. Lorsqu'elle demande une explication, Ignatius répète les dernières paroles de Jean. Nadia jure de se venger de l'assassin de son père, Adam Crowley, et de sa Confrérie maléfique. Ignatius lui fait serment de l'aider. Lors des obsèques de son père, un inconnu lui remet le message suivant:

J'ai des renseignements sur AC. HVHJ.



ADAM CROWLEY

Ancien scientifique, Adam Crowley dirige désormais la Confrérie d'Hécate. Ayant découvert le journal de Pepys, Crowley veut utiliser sa formule secrète pour créer des êtres supérieurs et dominer le monde. Dans ce but, il s'attire le soutien d'hommes d'affaire, de banquiers, de docteurs et d'autres membres éminents de la société pour qu'ils financent et participent à la mise en œuvre de ses noirs desseins. Ils ne sont jusqu'à présent parvenus à créer que des monstres. Un peu plus tard, certains membres de l'organisation décident qu'il faudrait stopper Crowley, mais ils ont trop peur des représailles pour agir. Le secrétaire de l'organisation, Henry Victor Holy Jail, décide enfin de passer à l'action. Il dérobe le journal, le dépose devant la porte d'Ignatius et remet plus tard un message à Nadia. Adam Crowley est l'assassin du Dr F. Ignatius et Nadia doivent trouver Crowley et mettre fin à ses agissements, sans quoi Londres deviendra le terrain de chasse des Créatures de cauchemar.



ASTUCES ET CONSEILS

Lorsque vous êtes en pleine course, appuyez sur les touches □ et X en même temps pour effectuer une attaque en pivot meurtrière.

Nadia et Ignatius possèdent chacun un arsenal de techniques offensives spéciales. Essayez les différentes combinaisons des touches ▲, □, ○ et X buttons.

Les caisses et les fenêtres renferment souvent des armes spéciales. Ouvrez-les en les brisant pour voir s'il y a là un objet utile.

Votre tâche ne consiste pas seulement à atteindre la fin d'un niveau. Chaque niveau contient de nombreuses zones cachées, qui, lorsqu'elles sont découvertes, peuvent révéler des pick-ups qui vous seront utiles dans les niveaux suivants.

Essayez de ne pas laisser passer les interrupteurs insérés dans les murs et consultez votre carte régulièrement pour ne pas vous perdre.

Crowley a créé une ménagerie de monstres, qui possèdent tous des méthodes d'attaque bien particulières et qui peuvent mourir de différentes façons. Vous pouvez faire tomber les zombies, mais ils se relèveront sans cesse si vous ne les tranchez pas en deux. Lorsque vous vous trouvez face au serpent des égouts, essayez de l'étourdir en faisant tomber les traverses du plafond au-dessus de sa tête. Une fois toutes les traverses tombées, vous pourrez le tuer avec quelques coups bien placés.

Certains monstres dévoilent des pick-ups quand vous les tuez. Mais n'oubliez pas que certains pick-ups (comme le Congeleur) peuvent aussi détruire les pick-ups des monstres. Efforcez-vous de vous battre à mains nues tant que possible, et gardez les pick-ups pour les situations d'urgence.

CREDITS -

KALISTO

Production

Nicolas Gaume

Programmeurs principaux

Alain Guyet

Sebastien Morin

Programmeur

Eric Thommerot

Conception des personnages

Pascal Barret

Animation

Benoit Milhorat

Chong Yong Yi Moua

Jean-Philippe Savariault

Conception des niveaux

Anthony Desmazeau

Michel Coulié

Mickaël Labat

Thierry Ardiller

Gestion

Cyrille Fontaine

Marc Pestka

Musique et son

Frédéric Motte

Graphismes générés par ordinateurs

Virginie Alteyrac

Jérôme d'Aviau de Piolan

Frédéric Levistre

Olivier Bailly Maitre

Huges Giboire

Graphismes 2D

Vincent Beaufrère

Julien Duband

Conception par ordinateur

Pascal Barret

Concept original et conception du jeu

Pascal Barret

Beetroot

Cyrille Fontaine

Guillaume Le Pennec

Gestion technique

Eric Audren

Olivier Goguel

Programmation supplémentaire

Andrè Bertrand

Nicolas Coquard

(LibSys Tools)

Daniël Polydore

Sébastien Wloch

Nicolas Coquard

Graphismes supplémentaires

Beetroot

Philippe Courdille

Patrick Vauchez

Effets sonores supplémentaires

Nicolas Sanchez

Marketing

David Etcheverria

Thomas Kotter

William Malabry

Josh Davidson

Olivier Baóllly-Maître

Emmanuelle Dorneau

François Hermelin

Dan Kaufman

James Morris

Documentation

Anne O'Brien

SCEE

Producteur exécutif

John Roberts

Producteur associé

David Bowry

Responsables du produit

Peter Eley

Caroline Stokes

Packaging

Root Associates

Sharon Bertram

Manuel

Jim Sangster

Sharon Bertram

Produits imprimés

Rebecca Savage

Geoff Rens

Lee Travers

Responsable assurance-qualité

Tony Bourne

Responsable interne de l'assurance-qualité

Steve Archer

Coordination des tests

Jim McCabe

Tests assurance-qualité

Dominic Berzins

Mark Christy

Kay Hounsell

David Burke

Bradley Davey

Neil James

John Cassidy

Phil Green

Paul Jones

Tony Mair

Kevin Mason

Dee Norfolk

Eleanor Smith

Mark Stephenson

Lisa Williams

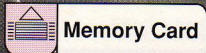
Carte Mémoire



La carte mémoire de Sony: l'accessoire indispensable pour Nightmare Creatures™. Elle vous permet de



sauvegarder votre inventaire et votre position. Simple, précise, et pas besoin de piles! Cherchez les autres jeux affichant l'icône ci-dessous:



SCES-00582

® and ®PlayStation® are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ® is a trademark of Sony Corporation.

71171968325