



PlayStation

PAL



SONY

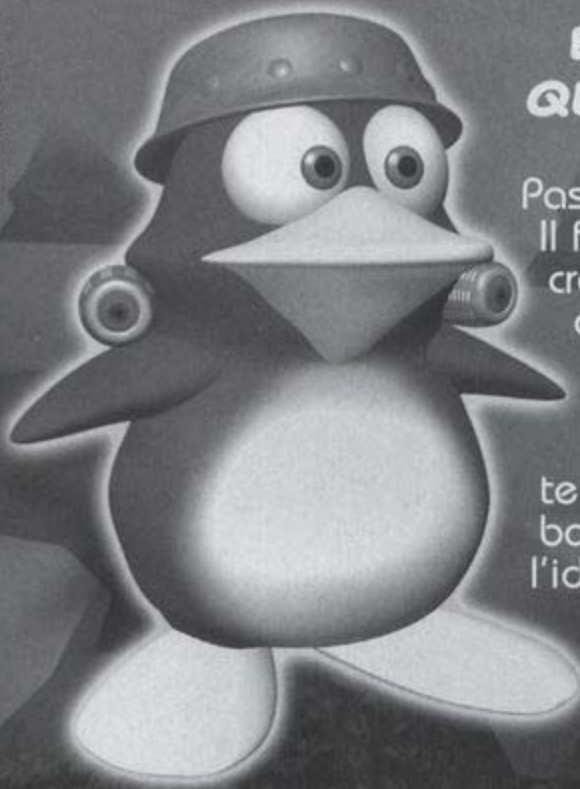


COMPUTER  
ENTERTAINMENT

PlayStation®



FRANÇAIS



## ECOLTE UN PEU CE QU'ON TE DIT, SPYRO !

Pas facile d'être un dragon.  
Il faut apprendre à voler, à  
cracher des flammes et  
explorer de dangereux  
territoires calcinés...

il y a intérêt à rester  
concentré ! Ce manuel  
te permettra d'acquérir les  
bases. Alors ne fait pas  
l'idiot... LIS-LE !!!!

## INSTALLATION

Installe ta console selon les instructions de son mode d'emploi. Insère le disque SPYRO: YEAR OF THE DRAGON™ et referme le couvercle du compartiment à disque. Insère une manette dans le port de Manette N°1. Allume ta console en appuyant sur le bouton POWER (d'alimentation).

### MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE)

Si tu veux sauvegarder tes paramètres de jeu ainsi que ta progression, insère une MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) dans la fente pour MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) N°1 ou N°2 de ta console AVANT de commencer à jouer. Nous te conseillons de ne pas insérer ou retirer de MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) une fois la console sous tension. Tu peux charger tes parties sauvegardées à partir de la même MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) ou à partir de n'importe quelle MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) contenant une partie précédemment sauvegardée de SPYRO: YEAR OF THE DRAGON™. Assure-toi que tu disposes d'au moins un bloc disponible sur ta MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE). Pour en savoir davantage sur la façon de sauvegarder et de charger des parties, reporte-toi à la section concernant le chargement et la sauvegarde des données de jeu, plus loin dans ce manuel.

### SELECTION DE LA LANGUE

Par défaut, le jeu sélectionne l'anglais. Si tu préfères jouer dans une autre langue, appuie sur les touches directionnelles ← ou → à l'écran titre pour sélectionner la langue de ton choix. Remarque : tu ne pourras plus changer la langue une fois la partie commencée.

Lorsque tu auras sauvegardé ta partie sur une MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE), le jeu sélectionnera automatiquement la langue que tu as choisie à chaque fois que cette MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) sera utilisée.



## L'ANNEE DU DRAGON

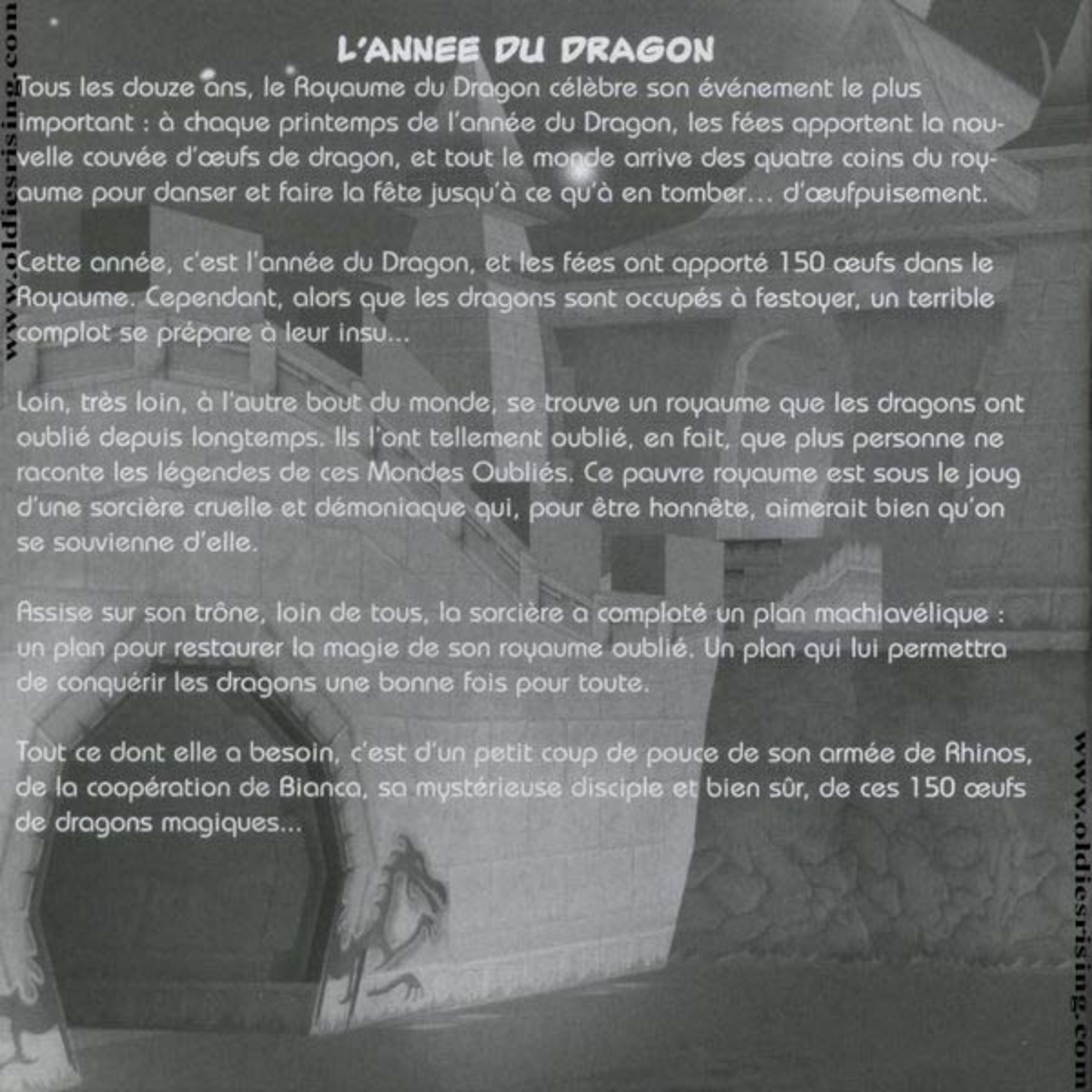
Tous les douze ans, le Royaume du Dragon célèbre son événement le plus important : à chaque printemps de l'année du Dragon, les fées apportent la nouvelle couvée d'œufs de dragon, et tout le monde arrive des quatre coins du royaume pour danser et faire la fête jusqu'à ce qu'à en tomber... d'œufpuissement.

Cette année, c'est l'année du Dragon, et les fées ont apporté 150 œufs dans le Royaume. Cependant, alors que les dragons sont occupés à festoyer, un terrible complot se prépare à leur insu...

Loin, très loin, à l'autre bout du monde, se trouve un royaume que les dragons ont oublié depuis longtemps. Ils l'ont tellement oublié, en fait, que plus personne ne raconte les légendes de ces Mondes Oubliés. Ce pauvre royaume est sous le joug d'une sorcière cruelle et démoniaque qui, pour être honnête, aimerait bien qu'on se souvienne d'elle.

Assise sur son trône, loin de tous, la sorcière a comploté un plan machiavélique : un plan pour restaurer la magie de son royaume oublié. Un plan qui lui permettra de conquérir les dragons une bonne fois pour toute.

Tout ce dont elle a besoin, c'est d'un petit coup de pouce de son armée de Rhinos, de la coopération de Bianca, sa mystérieuse disciple et bien sûr, de ces 150 œufs de dragons magiques...



## SPYRO LE DRAGON - QUEL HÉROS !!

La vie est géniale lorsqu'on est un dragon, surtout quand on est aussi célèbre que Spyro. Depuis qu'il a vaincu DEUX horribles dictateurs et libéré des centaines de créatures de l'esclavage, c'est une vraie célébrité.

Qui d'autre pourrait réussir à récupérer les œufs, à part le petit dragon le plus courageux du pays des dragons ?

Fier et sûr de lui, les dragons plus âgés n'apprécient pas toujours sa personnalité malicieuse, bien qu'ils ne manquent pas d'estimer son courage à sa juste valeur.



## ...ET SPARX LA LIBELLULE !

Sparx, le meilleur ami de Spyro, est une libellule. Il est toujours très affairé et il adore aider Spyro à ramasser des trésors. Après tout, s'il ne s'éloigne pas de Spyro, il a plus de chance d'avoir quelque chose à se mettre sous la dent (Sparx ADORE les papillons).



## COMMANDES

Bon, il se trouve que c'est sans doute le seul passage du manuel que tu vas lire (alors que le reste est vraiment passionnant, surtout les crédits à la fin !!!). Plus sérieusement, il y a quelques petites choses que tu auras besoin de savoir avant de commencer à jouer. Ne viens pas pleurer si tu t'aperçois que tu ne sais pas voler, compris ?


Si tu utilises une Manette Analogique (DUALSHOCK®), tu peux jouer soit avec les touches directionnelles, soit avec le joystick gauche. Si tu choisis d'utiliser le joystick gauche, assure-toi que l'interrupteur de mode ANALOG (analogique) est activé (affichage LED (DEL) : rouge). Tu peux activer ou désactiver la fonction de vibration de la Manette Analogique (DUALSHOCK®) dans le menu OPTIONS (pour en savoir plus, reporte-toi à la rubrique intitulée Options plus loin dans ce manuel).

### TOUCHES DIRECTIONNELLES - DEPLACEMENTS

Dans ce manuel, ↑, ↓, ←, → etc. indiquent la direction correspondant aux touches directionnelles et au joystick gauche.

### COMMANDES DANS LES MENUS

Mettre la partie en pause/  
reprendre la partie :

touche  (de mise en marche)

Mettre une sélection en  
surbrillance/faire défiler  
les options :

touches directionnelles ou joystick gauche

Confirmer une sélection :

touche 

Retourner à l'écran précédent :

touche 



## COMMANDES DE BASE

Se déplacer

touches directionnelles ou joystick gauche

Tourner sur soi-même

maintiens les touches **L1** / **R1** enfoncées et appuie sur les touches directionnelles ou le joystick gauche pour te tourner dans la direction de ton choix

Ouvrir l'Atlas à la page  
tion du niveau actuel

touche **SELECT** (de sélection) (reporte-toi à la section 'Atlas', plus loin dans ce manuel)

## LES MOUVEMENTS DE SPYRO

Enflammer/lancer des projectiles

touche **○**

Foncer/charger

touche **□**

Coup de tête

touche **⊗**, puis touche **△**

Sauter

touche **⊗**

Planer

appuie deux fois sur la touche **⊗**

Planer, papillonner et atterrir

touche **⊗** (deux fois), puis touche **△**

Plonger/charger sous l'eau

touche **□**

Patauger sous l'eau

touche **⊗**

Sauter sur une échelle et  
y monter/en descendre

appuie sur la touche **⊗** pour sauter sur l'échelle et appuie sur la touche directionnelle **↑** ou **↓** pour monter à l'échelle ou en descendre



## LES NOUVEAUX AMIS DE SPYRO

De temps en temps, Spyro se fera aider dans sa mission de sauvetage par un expert. En donnant de l'argent à Gros-Sous, Spyro peut libérer des personnages qui se battront pour lui. Une fois que tu as payé, tu dois libérer le pays du personnage avant qu'il puisse se joindre à toi. Tu pourras ensuite jouer avec lui de temps en temps, dans certains royaumes. Tous ces personnages seront protégés par Sparx. Lorsqu'ils ont fait leur travail, tu joues de nouveau avec Spyro.

Les amis de Spyro l'aideront lorsqu'il devra affronter les redoutables monstres qu'il doit vaincre pour passer au monde suivant.



## SHEILA LE KANGOUROU




Sheila est un kangourou de montagne rare doté d'énormes pattes arrières grâce auxquelles elle peut sauter à des hauteurs vertigineuses. Elle peut de plus rester en suspension puisqu'elle est capable de rebondir dans les airs. Lorsqu'elle est en danger, elle donne un coup de pied que ses ennemis ne sont pas près d'oublier.

### MOUVEMENTS DE SHEILA


Coup de pied

touche  ou 


Sauter

touche 



Rebondir dans les airs

appuie une première fois sur la touche  pour sauter, puis une seconde lorsque Sheila est au milieu de son saut

Double saut

appuie une première fois sur la touche  pour sauter puis une seconde fois au moment où elle atterrit

Frapper du pied

appuie sur la touche  puis sur la touche  lorsque Sheila est au milieu de son saut

## SGT. BYRD

Le seul pingouin volant au monde. Sgt. Byrd a été élevé par des oiseaux-mouches qui lui ont appris toutes les ficelles du vol en aéroporté. Quand il atteint l'âge requis, il s'envola loin de chez lui pour rejoindre l'Air Corp, où il développa le premier MOA (Missile Oiseau-Air). Les lance-MOA sont montés sur ses épaules. Sgt. Byrd peut également ramasser des objets et les lâcher au sol avec une précision remarquable.



### MOUVEMENTS DE SGT. BYRD

- |                                 |  |
|---------------------------------|--|
| Voler                           | appuie sur la touche <b>X</b> et maintiens-la enfoncée (pour revenir au sol, relâche la touche <b>X</b> )  |
| Ramasser des objets             | maintiens la touche <b>X</b> enfoncée pour que Sgt. Byrd s'envole, puis dirige-le sur l'objet à l'aide des touches directionnelles ou du joystick gauche. Lorsqu'il est suffisamment près, Sgt. Byrd ramasse l'objet |
| Lâcher des objets<br>(en vol)   | touche <b>□</b>  |
| Déplacement latéral<br>(en vol) | touches <b>L1</b> / <b>R1</b>  |
| Lancer des roquettes            | touche <b>○</b>  |

Changer de vue

touche **▲**. Lorsque tu es au sol, appuie sur la touche **▲** pour passer du mode normal à Tireur embusqué et vice-versa. Lorsque tu es dans les airs, cette touche te permet de passer du mode normal à la vue aérienne et vice-versa.

Mode cible

Lorsque Sgt. Byrd est en vol et que tu appuies sur la touche **▲**, tu passes en mode Cible. Sgt. Byrd continue de voler normalement, mais il regarde au sol. Ce mode te permet de lâcher des bombes ou des objets avec précision.

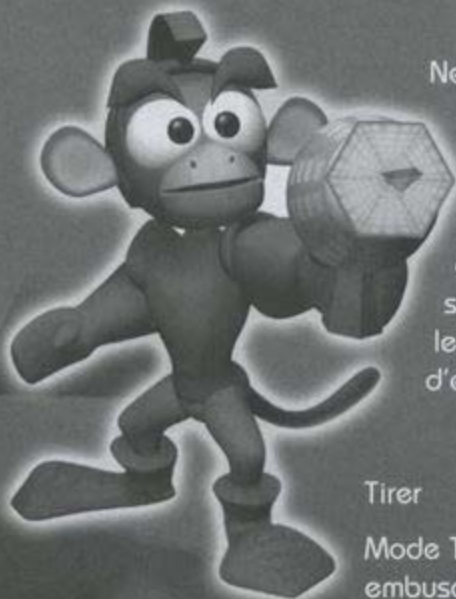
## BENTLEY

Bentley le Yeti géant a un cœur d'or. Sa gigantesque crosse n'épargne pas ses ennemis et lorsqu'il se met en colère, il ne reste plus rien sur son passage. Rien ne peut l'empêcher d'avancer. Il ne lâche sa crosse que pour enfiler des gants de boxe.

### MOUVEMENTS DE BENTLEY

- |                         |   |
|-------------------------|---|
| Coup de crosse          | touche <b>◎</b>   |
| Faire tourner la crosse | touche <b>◻</b>   |
| Sauter                  | touche <b>⊗</b>   |
| Coup d'épaule           | utilise les touches directionnelles ou le joystick gauche pour déplacer des boîtes ou des blocs |





## AGENT 9

Ne fais pas le singe avec l'Agent 9 ou tu vas vite comprendre à qui tu as à faire ! L'Agent 9 est l'un des singes de laboratoire du professeur. Il a subi un traitement et un entraînement spécial, et ce n'est plus un chimpanzé ordinaire. L'Agent 9 est maintenant un agent spécial extrêmement intelligent, spécialisé dans le tir au laser et la livraison de précision d'explosifs.

### MOUVEMENTS DE L'AGENT 9

Tirer

touche **○**

Mode Tireur  
embusqué

la touche **▲** te permet de passer en mode Tireur embusqué. L'Agent 9 ne peut plus se déplacer, mais il peut tirer avec une grande précision. Appuie sur les touches **L1** et **R1** pour zoomer d'avant en arrière ou inversement. L'Agent 9 va te permettre de tirer avec une précision inégalable !

Lancer une bombe touche **■**

Viser maintiens la touche **■** enfoncée et vise avec les touches directionnelles/le joystick gauche

Esquiver appuie sur les touches **L1** / **R1** pour te pencher à gauche ou à droite

Sauter touche **×**

## COMMANDES DE LA CAMERA

Faire tourner la caméra

touches **L2** / **R2**

Regarder autour de soi  
/ mode de visée

maintiens la touche **△** enfoncée et utilise les  
touches directionnelles / le joystick gauche pour  
regarder autour de toi ou viser

Centrer la camera derrière Spuro

appuie brièvement sur la touche **L1** ou **R1**

## POUR COMMENCER

A l'écran titre, appuie sur la touche **START** (de mise en marche). L'écran de MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) s'affiche et te demande de sélectionner la fente pour MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) N°1 ou N°2 que tu souhaites utiliser pour sauvegarder ta partie. Après avoir choisi NEW GAME (NOUVELLE PARTIE), appuie sur la touche directionnelle **←** ou **→** pour choisir l'un des trois fichiers de sauvegarde, puis appuie sur la touche **⊗**. Appuie ensuite sur la touche directionnelle **←** ou **→** pour choisir l'icône que tu souhaites utiliser pour ta sauvegarde, et appuie sur la touche **⊗** pour achever le processus.

### CHARGER UNE PARTIE PRECEDEMMENT SAUVEGARDEE

Tu trouveras des informations à ce sujet sous la rubrique intitulée MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE), plus loin dans ce manuel.

## A LA CONQUETE DES MONDES OUBLIES

La sorcière a dispersé les œufs de dragon dans les quatre Mondes Oubliés, afin de les cacher jusqu'au moment où elle s'en servira. Pour sauver les œufs, Spyro va devoir obtenir de l'aide des habitants amicaux des divers royaumes (36 au total) qui forment les Mondes Oubliés.

### MONDES PRINCIPAUX, ROYAUMES ET PORTAILS

Les quatre Mondes Oubliés ont chacun dans leur centre un monde principal avec des portails menant à de nombreux royaumes. Dans chaque royaume, Spyro obtiendra l'aide dont il a besoin pour passer au Monde Oublié suivant.

### MONDES PRINCIPAUX, ROYAUMES ET PORTAILS



#### PORTAILS

Spyro entre dans les royaumes en passant par les portails des mondes principaux. Au départ, tu n'as accès qu'à certains portails. Tu en ouvriras d'autres au fil du jeu. Pour passer un portail, il te suffit d'y entrer en marchant ou en volant. Spyro sera instantanément transporté dans un royaume. Certains portails ne s'ouvriront que lorsqu'un certain nombre de bébés dragons dont les œufs ont été sauvés auront éclos.





## VAINCRE LE MONSTRE D'UN MONDE PRINCIPAL

Malheureusement, le périple de Spyro vers les mondes aura tendance à être troublé par des monstres envoyés par la sorcière ! Il devra mériter ses œufs en anéantissant ses créatures. Les monstres seront toujours plus forts que Spyro, mais moins intelligents. Les aptitudes au combat et la ruse du dragon viendront à bout du monstre et les alliés de Spyro seront là pour l'aider à sortir victorieux de ces combats.

Pendant les combats, tu verras la barre de santé du monstre au bas de l'écran. A mesure que Spyro lui inflige des dégâts, la barre diminue. Une fois le monstre est vaincu, Spyro peut poursuivre son voyage vers le Monde Oublié suivant.

### JOYAUX

Les bijoux sont la monnaie de l'univers de Spyro. Ils jonchent le sol de tous les endroits qu'il visite. Ramasse-les tous, car quand tu voudras payer Gros-Sous, il faudra lui donner beaucoup de bijoux. Lorsque tu quitteras un royaume et que tu retourneras dans un monde principal, les bijoux que tu auras ramassés seront ajoutés à ton compte.

Les bijoux sont parfois cachés dans des pots, des paniers ou derrière des murs. Spyro peut casser les pots en fonçant dessus (touche ) et enflammer les paniers (touche ) ou également foncer dedans.



## DEFIS

Spyro (ou les autres personnages jouables) devront apprendre à faire du skateboard ou à boxer pour récupérer les œufs de dragon.

Parfois, Chasseur ou Zoé te donneront des instructions particulières et un récapitulatif des commandes.

## CIRCUITS

Dans chaque monde principal se trouve un royaume contenant un circuit. Spyro peut choisir parmi deux types d'épreuves.

**TIME TRIAL** fais la course sur le circuit

**(COURSE** en ramassant autant

**CONTRE LA** d'objets que possible en un

**MONTRE) :** temps limité.

**RACE** fonce dans une course

**(COURSE) :** d'obstacles en faisant bien

attention à ne pas sortir du circuit.

Chasseur se cache quelque part dans chaque circuit.

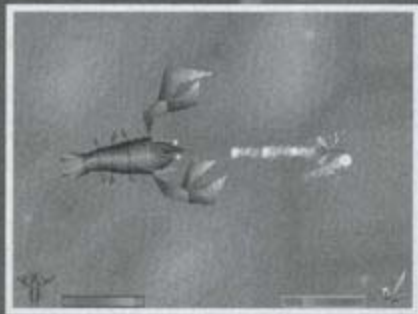
Si tu le trouves, tu peux accéder à un Défi spécial !

## MEME SPARX A SES PROPRES AVENTURES !!

Sparx va aussi faire des siennes, cette fois dans des combats en solitaire. Il va foncer dans des couloirs étroits à la recherche de joyaux et d'œufs. Fais-lui manger des papillons pour augmenter son niveau santé et pars à la recherche de papillons spéciaux qui donneront à Sparx des power-ups uniques. Zoé apparaît de temps en temps pour jeter un sort qui sauvera la progression de Sparx. S'il meurt, il reprendra son aventure à partir de ce point. Zoé proposera à Sparx un entraînement au maniement des armes avant son premier combat.

### MANCHE DE SPARX

Sparx va te prouver que les libellules sont aussi des dures à cuire, dans des mondes qui lui sont spécialement réservés. Il refoulera des tonnes de méchants grâce à ses attaques de projectiles, ses missiles à tête chercheuse et ses bombes intelligentes. Avant cela, il te faudra trouver les zones où Sparx peut se battre. A chaque fois qu'il termine un niveau, il gagne une nouvelle aptitude qui lui permettra d'aider Spyro.



## COMMANDES DE SPARX

- Tirer** qui a dit que les dragons étaient les seuls à posséder une puissance de feu ? Appuie sur la touche **○** pour que Sparx tire.
- Arme spéciale** si Sparx obtient des recharges d'armes spéciales, appuie sur la touche **⊗** pour les activer. Attention ! Ces armes spéciales ne durent que pendant un temps limité.
- Charger** appuie sur la touche **Ⓜ** pour charger ou rattraper des ennemis rapides.
- Esquiver** maintiens la touche **L1** ou **R1** enfoncée, puis utilise les touches directionnelles ou le joystick gauche pour te pencher dans la direction désirée.

## PARLER

On te posera des questions dans tous les Mondes Oubliés. Parfois, il faudra absolument que tu répondes. Lorsqu'une question s'affiche à l'écran, appuie sur la touche directionnelle **↑** ou **↓** puis sur la touche **⊗** pour répondre soit YES (OUI), soit NO (NON).

Essaie de parler à tout le monde, sauf à tes ennemis, bien sûr. Pour lancer une conversation, approche-toi de la personne à qui tu veux parler et appuie sur la touche **△**. Tu recevras peut-être des informations importantes. (Remarque : si le personnage souhaite parler à Spyro, tu verras un signe au-dessus de sa tête qui t'indiquera que tu dois appuyer sur la touche **△** pour lui parler).



## RECHARGES

Les recharges boostent tes capacités. Tu trouveras des tours de recharge dans tous les mondes. Pour obtenir une recharge, passe entre les tours.

- Les recharges fonctionnent pendant une durée limitée. Certaines font apparaître une barre de compte à rebours au bas de l'écran pour t'indiquer le temps qu'il te reste.
- Tu peux retourner aux tours de recharge pour obtenir une recharge.

## LES RECHARGES

Super vol

Spyro peut voler au lieu de simplement planer. Appuie sur la touche **X** pour battre des ailes et gagner de l'altitude.

Super flamme

Spyro crache des boules de feu qui grillent tout sur leur passage. Appuie sur la touche **A** pour viser.

Invincibilité

Spyro est invulnérable pendant un court instant.

## LE NIVEAU DE SANTE DE SPYRO ET SPARX

Au début de l'aventure, Spyro dispose de cinq vies et Sparx de trois points.

A chaque fois que Spyro est blessé, Sparx perd un point et change de couleur (reporte-toi au paragraphe suivant pour davantage de renseignements).

Si Sparx perd ses trois points, Spyro doit se débrouiller seul. Cela signifie que la prochaine fois que Spyro est touché, il perd une vie et reprend la partie à l'endroit où Zoé est intervenue pour la dernière fois. Si Spyro perd toutes ses vies, la partie est terminée.



Bien sûr, le meilleur moyen d'éviter cela est de bien nourrir Sparx. Sa couleur t'indique son niveau de santé, comme suit :

Or	Niveau de santé maximum (3 points)
Bleu	Niveau de santé moyen (2 points)
Vert	Niveau de santé minimum (plus qu'1 point !)

## NOURRITURE

De petites créatures peuplent le Monde Oublié. Tu trouveras des moutons, des canards, des grenouilles et de délicieux lapins. Voilà en gros ce qui constitue le dîner des dragons et des libellules ! Spyro et Sparx peuvent ainsi se nourrir et rester au maximum de leur santé. Lorsque tu vois ton casse-croûte potentiel se balader dans le coin, cours-lui après. Charge ou grille-le. A chaque fois que Spyro attrape son dîner, un papillon s'envole pour que Sparx puisse aussitôt le manger et récupérer de la santé. Lorsque Spyro a attrapé 10 animaux, il gagne une vie.

Les bouteilles renfermant des papillons brillants sont rares. Si tu as la chance d'en trouver une, casse-la pour que Spyro et Sparx retrouvent leur niveau de vie maximum.

N'oublie pas que Sparx protège aussi les autres personnages jouables : garde-le en bonne santé.

## BONUS

Spax doit passer les niveaux dans l'ordre, car à chaque fois qu'il en termine un, Zoé lui accorde une nouvelle aptitude.

- Si tu termines **Crawdad Farm** (Elevage des langoustes) : Spax a une portée et une vitesse accrues lui permettant de ramasser les bijoux plus facilement.
- Si tu termines **SPIDER TOWN** (VILLE ARACHNÉE) : Spax te montre les trésors que tu n'as pas ramassés. Il te suffit pour cela d'appuyer sur les touches L1+L2+R1+R2.
- Si tu termines **STARFISH REEF** (RIVAGE DES ÉTOILES DE MER) : Spax reçoit un point supplémentaire.
- Si tu termines **BUGBOT FARM** (USINE INSPECTOR) : Spax peut ouvrir des trésors et se rendre directement à n'importe quel niveau du jeu.

## PERSONNAGES PRINCIPAUX

Au cours de son voyage, Spyro va rencontrer d'autres personnages, plus ou moins amicaux.



### CHASSEUR

Depuis l'épisode d'Avalar, Chasseur est un grand ami de Spyro, une sorte d'entraîneur professionnel. Il lui apprendra à te diriger dans ce monde immense. C'est de plus un chasseur d'œufs hors pair : n'oublie pas de lui parler régulièrement... peut-être même qu'il te récompensera en te donnant un œuf !

### GROS-SOUS

Gros-Sous ne jure que par les affaires. Si tu y mets le prix, et que tu paies en bijoux, bien sûr, Gros-Sous peut te fournir des choses surprenantes en échange. Il peut t'ouvrir des chemins, activer des portes et des ponts et te vendre les services de créatures aux dons particuliers pour une \*hem\* une somme modique. Si tu peux te le permettre, réponds YES (OUI) à Gros-Sous. Si tu dis NO (NON), le vieil ours a toutes les chances de se mettre en colère, ce qui peut être une récompense en soi même...





**ZOE**

Zoé est une fée qui sauvegarde la progression de Spyro dans le Monde Oublié. Lorsque tu la vois, approche-toi d'elle et elle te jettera un sort de sauvegarde. La prochaine fois que Spyro perdra un combat, il reprendra la partie là où Zoé est intervenue pour la dernière fois (à condition qu'il lui reste des vies, bien sûr). Attention : le sort de sauvegarde ne fonctionne que tant que tu restes dans le niveau. Si tu veux sauvegarder ta progression sur une MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE), tu dois sélectionner SAVE GAME (Sauveg. jeu) dans le menu de pause.

**LE PROFESSEUR**

Ce vieil ami de Spyro possède un labo de recherche dans les Mondes Oubliés et il se trouve que l'Agent 9 était, des années auparavant, son brillant élève ! Malheureusement, pendant que le Professeur étudiait à Avalar, son labo s'est délabré.

**BIANCA**

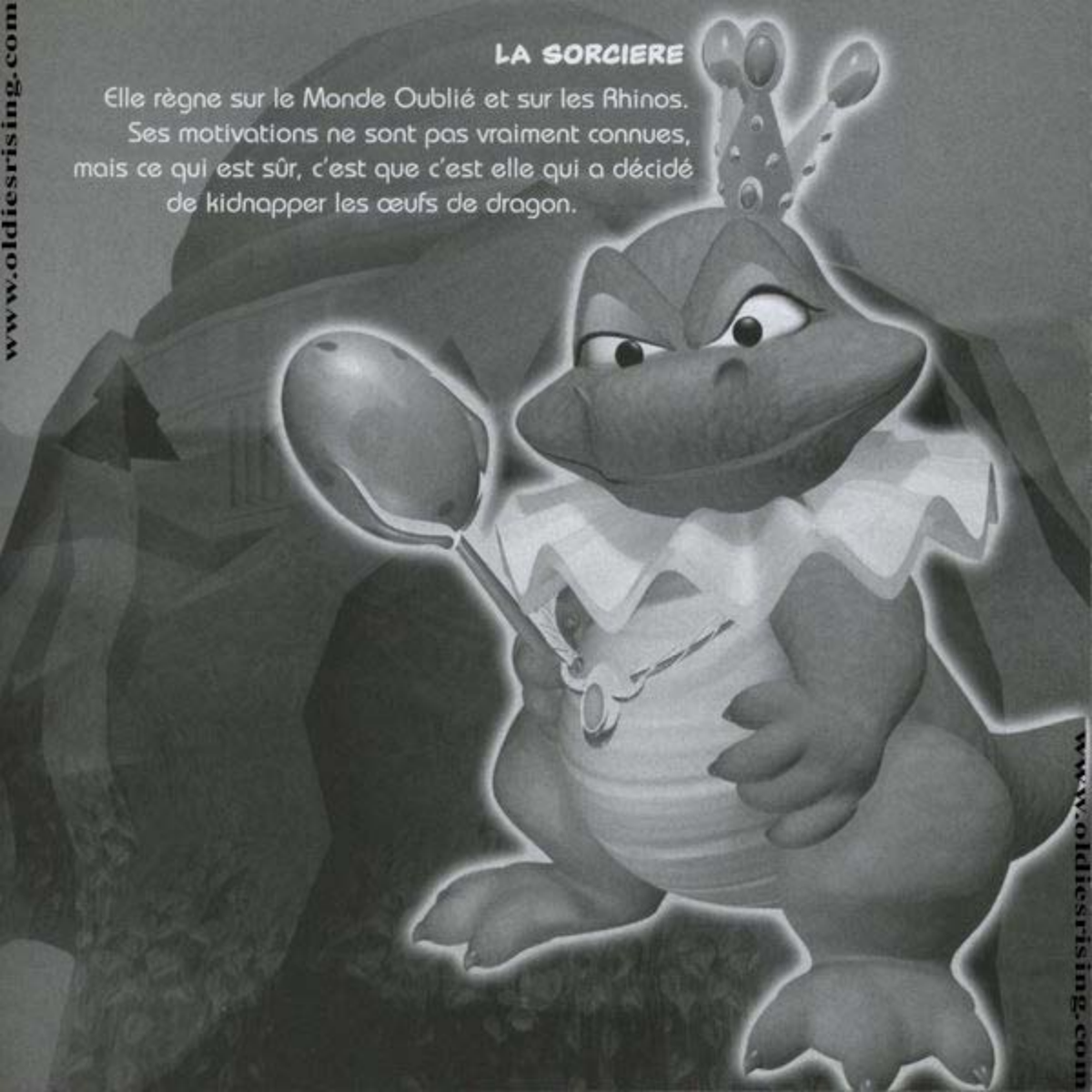
Bianca est l'apprentie de la sorcière et c'est elle qui a orchestré le vol des œufs par les Rhinos. Elle aime bien que Spyro se sente menacé. Spyro a-t-il l'air effrayé ? OOOH ! J'en ai des frissons dans les écailles !





## LA SORCIERE

Elle règne sur le Monde Oublié et sur les Rhinos.  
Ses motivations ne sont pas vraiment connues,  
mais ce qui est sûr, c'est que c'est elle qui a décidé  
de kidnapper les œufs de dragon.



## L'ECRAN DE JEU

Nombre de vies restantes

Nombre de joyaux trouvés



Nombre d'œufs trouvés

## LE MENU DE PAUSE

Pour ouvrir le menu de pause, appuie sur la touche **START** (de mise en marche) pendant le jeu. Appuie sur les touches directionnelles **↑** ou **↓** pour mettre une option en surbrillance, puis sur la touche **⊗** pour la sélectionner.

**CONTINUE** reprendre la partie.

**(CONTINUER) :**

**ATLAS :** voir ta progression dans le Monde Oublié.

**OPTIONS :** reconfigurer les paramètres du jeu.

**HELP (AIDE) :** les écrans d'aide te fourniront des informations concernant les commandes correspondant au personnage avec lequel tu joues actuellement, selon le niveau ou le défi en cours. Sélectionne cette option si tu as besoin d'un petit coup de pouce.

**QUIT GAME** si tu mets la partie en pause lorsque tu te trouves dans un monde





**(QUITTER JEU) :** principal, tu pourras quitter la partie en cours et retourner à l'écran titre. Si tu ne te trouves pas dans un monde, cette option se présentera différemment (**EXIT LEVEL (QUITTER NIV.)**, **EXIT AREA (QUITTER ZONE)** ou **QUIT RACE (QUITTER JEU)**) et te permettra de quitter le défi en cours.

## L'ATLAS



L'Atlas est le journal de bord de tout ce que tu as accompli dans le Monde Oublié.

Il te permet de:

- savoir combien d'œufs et de joyaux tu as récupérés, mais aussi combien il en reste à trouver.
- voir les tâches spéciales que tu as accomplies dans chaque royaume.
- connaître le pourcentage que tu as réalisé dans chaque royaume ou monde.

Pour ouvrir l'Atlas, appuie sur la touche  (de mise en marche), sélectionne ATLAS dans le menu de pause et appuie sur la touche . Au cours du jeu, tu peux également appuyer sur la touche  (de sélection) : tu arriveras directement à la page du niveau actuel. Si tu appuies sur la touche , tu verras l'épilogue des événements pour chaque niveau que tu as terminé.

La table des matières de l'Atlas te permet de voir tous les mondes que tu as visités ou que tu vas visiter. Sur l'autre page se trouve le nombre de joyaux et d'œufs de dragon à trouver dans chaque monde, ainsi que le nombre d'œufs et de joyaux que tu as déjà récupérés. Au bas est indiqué le nombre total de joyaux et d'œufs pour l'aventure toute entière, ainsi que le pourcentage que tu as réalisé jusqu'ici.

Tourne la page à l'aide des touches directionnelles  ou . Les pages suivantes correspondent au monde où tu es actuellement. Les royaumes où tu es déjà allé sont en noir et ceux où tu n'as pas encore été sont en gris.



## OPTIONS

Appuie sur la touche directionnelle ↑ ou ↓ pour mettre une option en surbrillance, puis sur la touche ⊗ pour la sélectionner.

**SAVE GAME** (Sauveg. jeu) : pour sauvegarder ta progression dans le jeu. Lorsque tu reprendras ta partie, Spyro repartira du royaume dans lequel il se trouvait au moment de la sauvegarde.

**GENERAL** : pour reconfigurer les options de base. Voir la section intitulée **OPTIONS GENERALES** plus loin dans ce manuel pour de plus amples renseignements.

**SOUND (SON)** : pour régler les options sonores (on sait, c'est évident...)

**BACK (RETOUR)** : pour revenir au menu de pause.

## MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE)

Si tu possèdes une **MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE)**, tu peux sauvegarder ta progression dans le jeu. Nous te conseillons vivement de ne pas insérer ou retirer de **MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE)** une fois la console sous tension. Assure-toi que tu disposes d'au moins un bloc disponible sur ta **MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE)** avant de commencer à jouer. Un bloc te permet de sauvegarder jusqu'à trois parties différentes.

### SAUVEGARDER

Avant de commencer une nouvelle partie, nous te conseillons de créer un fichier de sauvegarde à l'écran titre. Le jeu sera alors automatiquement sauvegardé à mesure que tu passeras les niveaux. Tu peux également sauvegarder ta partie à tout moment en sélectionnant **SAVE GAME (SAUVEG. JEU)** dans les options du menu de pause. Remarque : si tu effectues une sauvegarde manuellement au cours du jeu, cette sauvegarde sera écrasée à chaque fois que la **MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE)** sera mise à jour.



## CHARGER UNE PARTIE PRÉCÉDEMMENT SAUVEGARDEE

Pour charger une partie précédemment sauvegardée, une MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) contenant une sauvegarde SPYRO: YEAR OF THE DRAGON doit être insérée dans la fente pour MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) N°1 ou 2. Lorsque la fenêtre qui apparaît avant le jeu s'affiche, mets LOAD GAME (CHARGER JEU) en surbrillance à l'aide des touches directionnelles ou du joystick gauche et appuie sur la touche **X**. Mets le fichier que tu souhaites charger en surbrillance en utilisant les touches directionnelles et appuie sur la touche **X** pour procéder au chargement. Tu arriveras directement au niveau où tu as sauvegardé ta partie pour la dernière fois.

## OPTION GENERALES (GENERAL)

- CAMERA :** tu peux régler la caméra sur PASSIVE (PASSIF) ou ACTIVE (ACTIF). En mode passif, tu contrôle les mouvements de la caméra en appuyant sur la touche **L2** ou **R2**. En mode actif, l'ordinateur déplace la caméra pour toi.
- VIBRATION :** cette option de permet d'activer ou de désactiver la fonction de vibration de la Manette Analogique (DUALSHOCK®).
- HORIZONTAL/VERTICAL :** sélectionne HORIZONTAL ou VERTICAL et appuie sur la touche directionnelle **←** ou **→** pour modifier la position de l'écran.
- BACK (RETOUR) :** appuie sur la touche **X** pour retourner au menu des options.

## OPTIONS DE SON (SOUND)

- VOICE (VOIX) :** cette option te permet d'activer ou de désactiver les voix.
- SOUND VOLUME (VOLUME SON) :** appuie sur la touche directionnelle ← ou → pour baisser ou monter le volume des effets sonores.
- MUSIC VOLUME (VOL. MUSIQUE) :** appuie sur la touche directionnelle ← ou → pour augmenter ou baisser le volume de la musique du jeu.
- SPEAKERS (HAUT-PARLEURS) :** cette option te permet de passer d'un son stéréo à mono et vice-versa.
- BACK (RETOUR) :** appuie sur la touche ⊗ pour retourner au menu des options.

## FIN DE PARTIE

Lorsque SpYRO a perdu toutes ses vies, l'écran GAME OVER (PERDU) apparaît. Appuie sur la touche START (de mise en marche) pour reprendre la partie au monde principal du dernier niveau que tu avais atteint. La partie reprendra, SpYRO retrouvera ses objets et ses jouaux, ainsi que 5 vies.

## ASTUCES

(ou Comment ne pas se perdre dans les Mondes Oubliés)

Il semblerait que la sorcière ait envoyé ses Rhinos et ses Iarbins à la recherche des œufs. Leur mission est d'empêcher Spyro de mettre ses pattes griffues dessus. Spyro va explorer de nombreux mondes très différents où il devra accomplir un certain nombre d'objectifs avant de pouvoir repartir.

1. Aide les habitants à résoudre les problèmes causés par les Rhinos et les autres sous-fifres de la sorcière
2. Vaincs les ennemis
3. Trouve les œufs et les bijoux de chaque région
4. Trouve le portail qui te ramènera dans le monde principal.

Si Spyro réussit tout cela, il sera récompensé par des œufs supplémentaires et pourra accéder à de nouvelles régions. S'il trouve suffisamment d'œufs, il finira par affronter la sorcière en personne ! Mais avant, il faudra vaincre tous les horribles boss de la région.

Ça ne va pas être les vacances tous les jours !!!

## CREDITS

**Crée et développé par  
Insomniac Games**

**Insomniac Games :**

Brian Allgeier  
Ryan Denniston  
Chad Dezern  
Gavin Dodd  
Stephanie Duke  
Jackie Evanochick  
John Fiorito  
Dave Hancock  
Jared Hardy  
Alex Hastings  
Brian Hastings  
Dan Johnson  
James Justin  
John Lally  
Lloyd Murphy  
Ted Price  
Roberto Rodriguez  
Vanessa Russell  
Alex Schaefer  
Craig Stitt  
Chuck Suong  
Caroline Trujillo  
Oliver Wade  
Matthew Whiting

**Conception supplémentaire  
Cerny Games**

**Cerny Games :**

Michael John  
Mark Cerny

**Musique**

Stewart Copeland  
Ryan Beveridge

**Enregistrement de la musique**

Jeff Seitz

**Conception de Spyro**

Charles Zembillas

**Sons :**

Warner Bros.

**Post Prod.:**

Mike Gollom  
Bryan Watkins  
Universal Sound:  
Ron Horwitz



**Voix principales**

Spyro : Tom Kenny  
 Sparx : Andre Sogliuzzo  
 Chasseur : Gregg Berger  
 Gros-Sous : Neil Ross  
 Zoé : Carolyn Lawrence  
 Sheila : Edita Brychta  
 Sgt. Byrd : Tom Kenny  
 Bentley : Neil Ross  
 Agent 9 : Richard Tatum  
 Bianca : Pamela Hayden  
 La sorcière : Flo Di Re

**Voix supplémentaires :**

Edita Brychta  
 Pamela Hayden  
 Victoria Hoffman  
 Tom Kenny  
 Carolyn Lawrence  
 David Lodge  
 Flo Di Re  
 Neil Ross  
 Andre Sogliuzzo  
 Richard Tatum  
 Daisy Torme  
 Marcelo Tubert

**Publié et produit par**  
**Sony Computer**  
**Entertainment Europe**

**SCEE**

Producteur exécutif :  
 David Bowry

Producteur :  
 Emma Burwood

Responsable du produit pour l'Europe :  
 Isabelle Tomatis

Responsable des relations publiques  
 pour l'Europe :  
 Imogen Baker

Rédacteur :  
 Jim Sangster

Conception de l'emballage et du manuel :  
 Steve O'Neill

Approbation et assurance qualité  
 du manuel :  
 Stephen Griffiths

Responsable assurance qualité interne  
 Dave Parkinson

Responsable des tests  
 Jim McCabe

Testeur principal  
 Phil Green

**Testeurs**

Ian Cunliffe  
Michael Kennedy  
Carl McKane  
Ian McEvoy  
Paul French

**Vérifications techniques**

Paul French  
John Hale

**Responsable de la localisation**

Vanessa Wood

**Coordinatrice de la localisation**

Elodie Hummel

**Testeurs de la version localisée**

Français - Gaëlle Laysour, Nadège Josa  
Allemand - Britta Kuhnen  
Italien - Domenico Visone  
Espagnol - Susana Paredes, Miguel Ataz

**Remerciements particuliers à :**

Aly Farrow  
Michael Huang  
Nora Branning  
Peter Hastings

**Produit en association avec :**

Universal Interactive Studios

**UIS**

Vice-président et directeur général  
Jim Wilson

**Producteur**

Ricci Rukavina

**Coordinatrice de la production**

Melissa Miller

**Marketing**

Prity Patel  
Marcus Savino

**Affaires juridiques**

Todd Whitford

**Remerciements**

Hellene Runtagh  
Cynthia Cleveland



## Customer Service Numbers

**POWERLINE****FOR GAME HELP**

• <b>Australia</b> <i>*(ITM Calls charged at \$1.50 per min. Get parents' OK to call.)</i>	1 902 262 662*	1 902 262 662* <i>*(ITM Calls charged at \$1.50 per min. Get parents' OK to call.)</i>
• <b>Österreich</b> <i>*(Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/ Sek.)</i>	0990 970 111*	0900 970 111* <i>*(Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/ Sek.)</i>
• <b>Belgique/België/Belgien</b>	011 / 301 306	0900 000 00* <i>*(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)</i>
• <b>Danmark</b> <i>Åben man-tors 16.00-19.00</i>	(+45) 33 26 68 20	(+45) 33 26 68 20 <i>Åben man-tors 16.00-19.00</i>
• <b>Suomi</b> <i>4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21</i>	0600 411 911	0600 411 911 <i>4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21</i>
• <b>France</b>	0803.843.843	08 36 68 22 02* <i>*(2,23 F la minute)</i>
• <b>Deutschland</b>	01805 / 766 977	0190 578 578* <i>*(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.)</i>
• <b>Greece</b>	(00 301) 6777701	090 2322 00* <i>* Χρέωση κλήσης 184 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatelecom</i>
• <b>Ireland</b>	(01) 4054022	1550 13 14 15 (R.O.I. only)* <i>*Calls cost per min. 58p (inc.VAT)</i>
• <b>Israel</b>	1-800-390-900	1-800-390-900 <i>ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי הג קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00</i>

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.  
 Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.  
 For Game Help, please call your local PowerLine number.