



PlayStation

PAL

SLYRO

THE DRAGON

INSOMNIAC
GAMES



UNIVERSAL
INTERACTIVE STUDIOS

www.slyro.com

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

PlayStation®

www.oldschool.com

www.oldschool.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 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

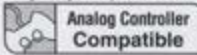
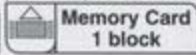
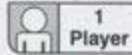
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi 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 **POWERLINE** se trouvent au dos de ce manuel.

Spyro the Dragon™ & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. www.universalstudios.com 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. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Insomniac Games, Inc.



DUAL CHOOK™



FRANÇAIS

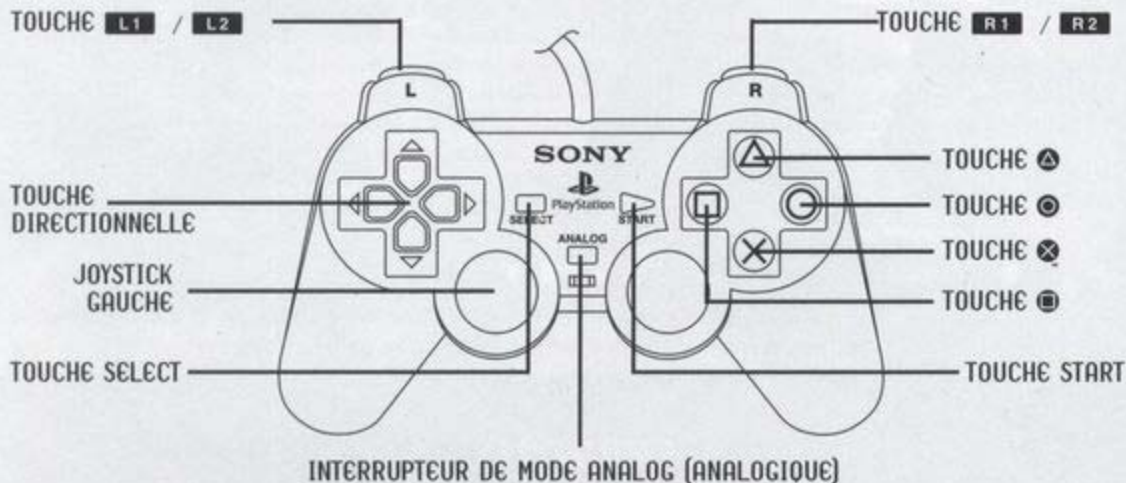
Appellez-moi Sparx. Oh bien sûr, vous avez beaucoup entendu parler de Spyro le Dragon™, mais que serait un dragon sans une libellule? En cas de problème, c'est quelque chose! Je suis toujours aux côtés de Spyro et je lui apporte mon aide lorsque les choses se compliquent. Je vous expliquerai tout ça plus tard...

INSTALLATION

Installez votre console de jeu PlayStation® en suivant les instructions du manuel d'utilisation de la PSX. Insérez le disque SPYRO THE DRAGON™ et fermez le couvercle du compartiment à disque. Allumez la PlayStation® à l'aide du bouton POWER. **Nous vous conseillons de ne pas insérer ou retirer de périphériques ou de cartes mémoire une fois que la console est sous tension.** Vérifiez que vous avez assez de blocs libres sur votre carte mémoire AVANT de commencer à jouer.

REMARQUE: toutes les illustrations de ce manuel sont tirées de la version anglaise du jeu. Certaines illustrations peuvent faire apparaître des versions d'écrans non finales pouvant différer légèrement de ceux de votre version.

COMMANDES



COMMANDES PRINCIPALES

Vous pouvez jouer à SPYRO™ avec les touches directionnelles ou, si vous utilisez une manette analogique (DUAL SHOCK™), avec le joystick gauche. Lorsque vous vous servez du joystick gauche, assurez-vous que le mode analogique est activé (le voyant LED doit être rouge). Votre manette analogique (DUAL SHOCK) devrait automatiquement sélectionner ce mode comme commande par défaut lorsque vous jouez à SPYRO™. Vous pouvez activer ou désactiver la fonction de vibration de la manette analogique (DUAL SHOCK) à partir du menu d'options, en passant par le menu Pause (reportez-vous à la section «Options» plus loin dans ce manuel.)

Se déplacer/courir.

Touches directionnelles ou joystick gauche

Spyro marchera ou courra en fonction de la direction dans laquelle vous placerez le joystick gauche.

Sauter.

Touche X

Spyro peut sauter dans n'importe quelle direction grâce aux touches directionnelles ou au joystick gauche.

Cracher du feu.

Touche C

Foncer.

Touche B

Démarrer,
mettre en pause/
reprendre.

Touche START

Inventaire.

Touche SELECT

En appuyant sur les touches directionnelles ou ← / → sur le joystick gauche, vous pourrez voir votre inventaire pour la partie entière (reportez-vous à la section INVENTAIRE plus loin dans ce manuel).



Plus vous maintenez la touche **X** enfoncée, plus Spyro sautera haut.



Spyro crache toujours du feu dans la direction vers laquelle sa tête est tournée.



Maintenez la touche **□** enfoncée tout en utilisant les touches directionnelles / le joystick gauche pour couvrir de longues distances ou poursuivre des ennemis.

COMMANDES AVANCÉES

Bien entendu, Spyro possède un tas d'autres talents. Vous devrez les apprendre si vous souhaitez découvrir tous les bijoux et vaincre Gnasty Gnorc!

Planer. Appuyez deux fois sur la touche **X**.

Cesser de planer. Touche **△**.

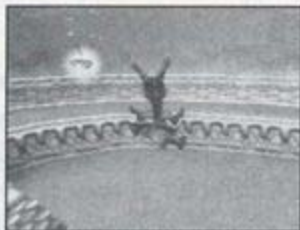
Regarder autour (Spyro-visie). Sur place, maintenez la touche **△** enfoncée et utilisez les touches directionnelles ou le joystick gauche.

Rouler à gauche ou à droite. Touche R1 ou L1.

Faire pivoter la caméra à droite ou à gauche. Touche R2 ou L2.



En appuyant une première fois sur la touche **X**, vous ferez sauter Spyro. Pour planer au maximum, appuyez de nouveau sur la touche **X** lorsque Spyro se trouve au sommet de son saut.



Lorsque Spyro plane, appuyez sur la touche **△** pour le faire atterrir.



Roulez pour fuir les ennemis ou leurs tirs.

DEMARRAGE

SÉLECTION DE LA LANGUE

Le jeu sélectionnera automatiquement l'anglais comme langue employée dans le jeu. Si vous souhaitez changer de langue, mettez «ENGLISH» (ANGLAIS) en surbrillance dans l'écran titre, puis utilisez les touches directionnelles GAUCHE/DROITE pour sélectionner la langue de votre choix. Si vous sauvegardez votre partie, la dernière langue utilisée sera sauvegardée sur la carte mémoire. Notez que vous ne pourrez plus changer la sélection de la langue une fois la partie commencée.

COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

Appuyez sur la touche START dans l'écran titre. Vous verrez apparaître la fenêtre d'options d'avant-partie. Si vous n'avez pas inséré de carte mémoire, sélectionnez l'option «START GAME» (COMMENCER PARTIE) en appuyant sur la touche **X**. Si vous avez inséré une carte mémoire dans votre PlayStation®, mettez en surbrillance l'option «NEW GAME» (NOUVELLE PARTIE) et appuyez sur la touche **X**. Utilisez les touches directionnelles ou le joystick gauche pour mettre en surbrillance un fichier de sauvegarde et appuyez sur la touche **X**. Vous accéderez au commencement des aventures de Spyro.

REMARQUE: si vous avez inséré des cartes mémoire avant de commencer une partie, vous ne pourrez pas sauvegarder vos progrès. Une fois que vous avez choisi la fente pour carte mémoire vers laquelle vous souhaitez sauvegarder vos progrès au début de la partie, vous ne pourrez pas sauvegarder sur une autre carte mémoire ou vers une autre fente pour carte mémoire.

CHARGER UNE PARTIE SAUVEGARDEE

Pour charger une partie sauvegardée, vous devez avoir inséré une carte mémoire contenant une zone de sauvegarde SPYRO dans la fente pour carte mémoire N°1 ou la fente pour carte mémoire N°2. A partir de la fenêtre d'options d'avant-partie, utilisez les touches directionnelles ou le joystick gauche pour mettre en surbrillance «LOAD GAME» (CHARGER PARTIE) et appuyez sur la touche **X**. Utilisez de nouveau les touches directionnelles pour mettre en évidence le fichier de sauvegarde que vous souhaitez charger et appuyez sur la touche **X** pour le charger. Vous accéderez directement au dernier niveau de la partie que vous aviez sauvegardée.

MENU PAUSE



Appuyez sur la touche START en cours de partie pour mettre la partie en pause. Outre les options du menu, vous verrez des icônes indiquant le nombre de bijoux que vous avez trouvés, le nombre de dragons que vous avez libérés et le nombre de vies qu'il vous reste.

Dans le menu Pause, vous pouvez «CONTINUE» (CONTINUER) la partie, aller au «OPTIONS MENU» (MENU D'OPTIONS) ou passer en revue votre «INVENTORY» (INVENTAIRE). Utilisez les touches directionnelles ou le joystick gauche pour parcourir les options et appuyez sur la touche **X** pour faire votre choix. Dans la plupart des niveaux, vous trouverez également l'option «EXIT LEVEL» (QUITTER LE NIVEAU) pour retourner au niveau «HOME» (ACCUEIL) précédent. Toutefois, dans les niveaux «HOME», vous pouvez choisir «QUIT GAME» (QUITTER PARTIE) pour retourner à l'écran titre.

MENU «OPTIONS»

Utilisez les touches directionnelles pour mettre une option en surbrillance.

«SOUND EFFECTS»
(EFFETS SONORES)

Utilisez les touches directionnelles GAUCHE/DROITE ou le joystick gauche pour augmenter ou diminuer le volume des effets sonores.

«MUSIC VOLUME»
(VOLUME DE LA MUSIQUE)

Utilisez les touches directionnelles GAUCHE/DROITE ou le joystick gauche pour augmenter ou diminuer le volume de la musique.

«SPEAKER SETUP»
(REGLAGE DU HAUT-PARLEUR)

Appuyez sur la touche **X** pour changer le réglage du haut-parleur de «STEREO» à «MONO».

«VIBRATION»

Si vous utilisez une manette analogique (DUAL SHOCK), vous pouvez vous servir de la touche **X** pour activer (ON) ou désactiver (OFF) la fonction de vibration.

«CAMERA»

Voir plus bas.

«SCREEN ADJUST»
(AJUSTEMENT DE L'ECRAN)

Sélectionnez «HORIZONTAL» pour déplacer l'écran vers la gauche/la droite à l'aide des touches directionnelles GAUCHE/DROITE. Sélectionnez «VERTICAL» pour déplacer l'écran vers le haut/le bas à l'aide des touches directionnelles HAUT/BAS. Sélectionnez «DONE» (TERMINE) pour retourner au menu «OPTIONS».

«DONE» (TERMINE)

Appuyez sur la touche **X** pour confirmer vos modifications et retourner au menu Pause.

OPTIONS «CAMERA»

Vous avez le choix entre deux types de caméras. Vous pouvez choisir le positionnement de la caméra dans le menu Pause.

- La caméra «PASSIVE» se déplace lentement pour vous offrir une vue complète. Elle vous suit mais vous permet de vous retourner sans que la caméra ne bouge.
- La caméra «ACTIVE» se déplace partout à vos côtés pour vous permettre de voir exactement où vous allez. Cette caméra se déplace rapidement, alors soyez vigilant!

AU COMMENCEMENT, les cinq familles Dragon vivaient en harmonie dans leur cinq Mondes Dragon. Ils vivaient dans la joie et la paix... jusqu'au jour où un Gnorc enfreignit la loi ! Gnasty Gnorc était une créature dégoûtante du dessous de ses bottines crottées au sommet de sa tête qu'il ne lavait jamais. Il n'était pas beau, et sa personnalité mêlait le caractère acariâtre d'un lutin et le comportement d'un orc!

Gnasty en voulait aux paisibles familles Dragon, et plus que tout, il exérait leurs magnifiques bijoux étincelants, qui non seulement étaient agréables à regarder, mais en plus lui jetaient un reflet de son propre visage affreux à chaque fois qu'il les contemplant. Gnasty devint un tel problème qu'il fut banni et exilé vers le dépotoir Dragon, le monde qu'ils détestaient tous, à part Gnasty, qui le trouvait impeccable. Il le rebaptisa le Monde de Gnasty dès qu'il y arriva.

Gnasty commença à jouer avec des sorts et au bout d'un certain temps, il tomba sur les deux qu'il voulait : un sort géant pour piéger tous les Dragons dans du cristal, et une potion pour animer ces pierres brillantes et les transformer en soldats Gnorc.

Un beau jour ensoleillé, Gnasty jeta le sort du gel, emprisonnant ainsi tous les dragons dans du cristal, et transforma toutes les pierres qu'il put trouver en serviteurs dévoués. Il commença même à transformer les Mondes Dragon en Mondes Gnorc! Mais il oublia un léger détail : Spyro le Dragon ; Spyro qui est si petit que le sort lui est passé au-dessus de la tête sans le toucher!

Maintenant Spyro, le seul Dragon à ne pas être gelé, doit voyager dans les six mondes (y compris le monde industriel de Gnasty !), libérer tous les Dragons et récupérer les bijoux qui leur ont été volés. Pendant ce temps, les serviteurs de Gnasty font tout ce qu'ils peuvent pour l'arrêter. Et Spyro ne manque pas d'amis... au fur et à mesure qu'il les libère, les Dragons lui donnent des astuces, et il est aussi accompagné de Sparx la Libellule, sa meilleure amie.

Ce qui commence comme une joyeuse flambée de Gnorcs devient rapidement l'Aventure du jeune Spyro. Lorsqu'il rencontrera Gnasty Gnorc pour le combat ultime, il aura accompli son destin!

MONTRE LEUR QUI TU ES, SPYRO!



SPARX LA LIBELLULE

Il est temps que vous en appreniez un peu plus à mon propos. Spyro est mon meilleur ami et je ferai tout ce que je pourrai pour vous aider. J'ai trois coups, mais après je m'en vais, et vous êtes tout seul. Vous pouvez voir comment je me porte par ma couleur :

- | | |
|-------------|------------------------------------|
| Doré | En pleine forme (encore 3 coups) |
| Bleu | En forme moyenne (encore 2 coups) |
| Vert | En petite forme (plus qu'1 coup !) |



Si je suis en petite forme, ou si je suis partie, vous n'avez qu'à cracher du feu sur quelques petites créatures qui relâcheront des papillons et je reviendrai. J'adore grignoter des papillons, et quand j'en mange un, je regagne un point de santé, jusqu'à ce que je sois en pleine forme. Mmmm!

AFFRONTÉZ VOS ENNEMIS!

Gnasty Gnorc a ordonné à toutes les créatures possibles et imaginables de se mettre sur le chemin de Spyro. Mais utilisez vos attaques spéciales : crachez du feu, foncez et vous pourrez vaincre n'importe qui!

Gnasty a donné à certains de ses serveurs des boucliers ou des armures pour les protéger. Vous ne pouvez pas brûler ces ennemis, alors foncez sur eux!

Vous ne pouvez pas foncer sur les ennemis qui sont vraiment gros, alors grillez-les!



SAUVEGARDE DU MONDE EN 3 ETAPES FACILES

JOYAUX

Vous pensez peut-être que préserver le monde des sorts magiques de Gnasty est quelque chose de facile... eh bien, pas vraiment. Non seulement Gnasty a transformé une partie des Joyaux Dragon en guerriers à sa solde, mais il a en plus dérobé le reste des joyaux. Une partie se trouve sous clé dans des armoires, une autre est éparpillée un peu partout (Gnasty est à la fois le Gnorc le plus désagréable du monde et aussi le plus désordonné).



Je vais vous aider à ramasser la partie des Joyaux qui traîne un peu partout. Je suis peut-être petit, mais avec Spyro, on forme une équipe du tonnerre! Les Coffres à Joyaux sont une autre histoire. Vous devez les brûler ou leur foncer dessus pour les ouvrir et récupérer les bijoux.



AU VOLEUR !!!!

Gnasty a transformé une chouette collection de bijoux en une bande de serveurs empoisonnants. En plus, il a invité des voleurs dans le royaume Dragon, et ils sont en train de voler les Œufs de Dragon! Attrapez ces fous et récupérez les Œufs de Dragon avant qu'ils n'aient disparu à jamais!



DRAGONS

Evidemment, le royaume Dragon ne pourra pas revenir à la normale tant que tous les Dragons ne seront pas libérés de leurs prisons de cristal. Pour libérer un Dragon, va jusqu'à lui et brise le sort. Un Dragon libéré vous récompensera peut-être par un truc ou une astuce.

ENR QUI TU ES, SPYRO!



SAUEGARDE DE VOTRE PARTIE

Je ne suis pas le seul ami de Spyro dans le monde Dragon. De nombreuses fées peuvent l'aider également. Elles peuvent l'aider à ne pas tomber ou lui montrer où se rendre. La plus importante des fées, c'est la Fée Rouge.

HI SPYRO,
SAVE GAME
REPLAY DRAGON
CONTINUE

«SAVE GAME» (SAUEGARDER LA PARTIE)

«REPLAY DRAGON» (REVOIR LE MESSAGE DU DRAGON)

«CONTINUE» (CONTINUER)

Quand vous sauvez un Dragon et posez le pied sur une plate-forme, vous atteignez un point Continuer. Si vous êtes vaincu après ce point, vous retournerez à cette plate-forme. Cependant, si vous attendez sur la plate-forme, la Fée Rouge apparaîtra et vous donnera l'occasion de sauvegarder votre progression sur une Carte mémoire (ou de revoir le message du Dragon, si vous l'avez oublié). Utilisez les touches directionnelles ou le joystick gauche pour mettre une option en surbrillance et appuyez sur la touche **X** pour la sélectionner.

REMARQUE : si vous insérez une Carte mémoire après avoir commencé une partie, vous ne pourrez pas sauvegarder votre progression. **Nous vous recommandons de ne pas insérer ni retirer de Carte mémoire une fois que la console est sous tension.** Assurez-vous qu'il y a au moins un bloc libre sur votre Carte mémoire avant de commencer à jouer.

FIN DE PARTIE

Si Spyro n'a plus aucune vie, vous verrez apparaître l'écran «GAME OVER» (FIN DE PARTIE). En appuyant sur la touche START, vous continuerez à partir du niveau «HOME» (ACCUEIL) du dernier monde où vous aurez passé un point Continuer/Sauvegarder. Vous aurez de nouveau les objets et les bijoux de Spyro pour commencer la partie, et 5 vies supplémentaires.

VOTRE INVENTAIRE

Chaque monde contient un certain nombre de bijoux et de Dragons. Appuyez sur la touche SELECT ou sélectionnez l'option à partir du menu Pause pour revoir votre «INVENTORY» (INVENTAIRE). Appuyez sur les touches directionnelles ou sur le joystick gauche, vers la GAUCHE ou vers la DROITE, pour revoir la totalité de votre niveau d'inventaire.

1. Joyaux découverts
2. Dragons libérés
3. Pourcentage du jeu accompli
4. Nombre d'œufs récupérés
5. Monde Dragon dans lequel vous vous trouvez
6. Niveaux du monde que vous avez visités
7. Quantité de bijoux découverts / quantité totale sur chaque niveau
8. Dragons trouvés / nombre total de dragons cristallisés à chaque niveau

ARTISANS		
HOME	78/100	2/4
STONE HILL	133/200	2/4
DARR HOLLOW	30/100	0/3
TOWN SQUARE	200/200	4/4
SUNNY FLIGHT	0/300	-

TRANSPORT

VOYAGE A TRAVERS LES MONDES ET LES NIVEAUX



Vous pouvez voyager dans et en dehors des Mondes et des niveaux dès que vous le souhaitez, ce qui vous permet de vivre l'aventure à votre propre rythme. Les portails que vous trouvez dans les niveaux «HOME» (ACCEUIL) vous mèneront à différents niveaux. Les plates-formes tourbillonnantes «RETURN HOME» (REVENIR A L'ACCEUIL) que vous trouvez sur les niveaux vous ramènent au début du monde dans lequel vous vous trouvez. On est parti!



Pour attraper Gnasty Gnorc, vous devrez traverser les cinq mondes Dragon, puis entrer dans le Monde de Gnasty.

Il y a six aéronautes, un dans chacune des zones «accueil» du Monde. L'aéronaute vous emmène d'un monde à l'autre si vous atteignez certains objectifs. Ne vous inquiétez pas, si vous ne connaissez pas ces objectifs, les aéronautes vous les rappelleront. Ils sont très sérieux, vous verrez.

MANCHES DE TRÉSOR BONUS



Vous tomberez sur des manches de trésor en faisant quelque chose de spécial, comme éclater un rocher ou résoudre une énigme de plate-forme. Les Dragons pourront peut-être vous dire où trouver une manche de trésor, alors écoutez-les bien. Le but ici est de réussir un certain nombre de tâches dans une limite de temps définie. Par exemple, si vous voyez des soldats gnorc, des tonneaux ou des coffres à bijoux, vous devez les détruire par le feu. Si vous voyez des arches ou des cerceaux, vous devez les traverser en volant, et vous gagnerez du temps

supplémentaire à chaque tonneau détruit ou à chaque cerceau traversé. Faites attention à ne pas vous écraser, vous noyer ou arriver à cours de temps. Si c'est le cas, on vous demandera si vous souhaitez «TRY AGAIN» (REESSAYER). Sélectionnez «YES» (OUI) pour retenter ou «NO» (NON) pour revenir au début.

À chaque tâche accomplie, vous recevrez 60 bijoux, le maximum étant de 300 pour chaque manche de trésor bonus. Une fois que vous avez accompli une tâche, vous pourrez la réessayer mais vous ne recevrez pas de bijoux supplémentaires (sur l'écran des résultats des manches de trésor bonus, la tâche que vous avez accomplie avec succès sera cochée).

Si vous parvenez à accomplir toutes les tâches dans le temps imparti, le compteur de temps défilera en sens inverse la prochaine fois que vous recommencerez le niveau. Essayez de battre le temps que vous avez fait précédemment ou de mettre un ami au défi de battre votre record.

VIES SUPPLÉMENTAIRES

Une fois que Spyro a visité un niveau, il peut y retourner n'importe quand. Mais alors que les ennemis vaincus ont laissé leurs bijoux derrière eux, une fois que Spyro a vaincu un ennemi, celui-ci lui laissera quelque chose d'autre pour l'aider en route. Cela peut être parfois un papillon pour nourrir Sparx s'il est en petite forme, mais en général ces récompenses prennent la forme de petites perles. Si Spyro ramasse 20 de ces perles, il obtient une vie supplémentaire. Quelquefois, il peut être extrêmement utile de revenir aux niveaux déjà terminés pour aider Spyro à gagner suffisamment de vies pour terminer certains des niveaux les plus difficiles.

LES MONDES DRAGON

LES ARTISANS



Cette famille de Dragons fournit au monde des objets de culture et de beauté. Ils écrivent des chansons, créent des sculptures et des tableaux et sont les plus gentils de toutes les familles Dragon qui existent. Ce sont des êtres très sociables qui aiment se rassembler pour chanter en chœur et admirer des œuvres d'art dans les collines luxuriantes et vallonnées et les vertes vallées qui leur servent de maison.

LES PACIFIQUES

Ces grands et puissants Dragons maintiennent l'ordre partout dans le monde. Ce sont les plus forts de toutes les familles de Dragons qui existent, et ce sont eux qui en savent le plus sur la façon de combattre leurs ennemis. Ils vivent dans les dunes sableuses du désert, les mines de charbon et les grottes de glace et sont toujours à l'affût des créatures qui voudraient mettre la paix en danger.



LES OUVRIERS MAGIQUES

Les Dragons de cette famille passent leur temps à fabriquer des objets magiques utilisés par tous les Dragons un peu partout dans les autres mondes. Ils sont timides quand ils sont au milieu d'autres créatures, et aiment être seuls. Ils peuvent être très heureux dans leurs sommets lointains, leurs falaises glacées et leurs grottes, à étudier leur magie en paix.

LES CREATEURS D'ANIMAUX

Ces Dragons sont responsables de l'arrivée de toutes les nouvelles espèces de créatures vivantes dans le monde. Ils ont choisi de vivre dans les marécages, sur des plates-formes en bois qui tombent en ruines, sur des pilotis dans les appartements en boue et dans des arbres creux en plein cœur des forêts. Ils peuvent y trouver l'argile naturelle, les racines et autres matériaux nécessaires à l'accomplissement tranquille de leur travail.



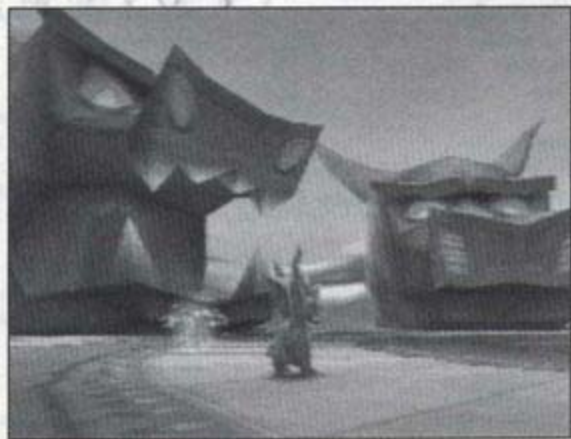
LES TISSEURS DE REVES



Ce sont ces Dragons qui maintiennent la paix la nuit. De leur île dans les nuages, ils se glissent dans les rêves des autres créatures du monde, pour s'assurer qu'aucun cauchemar ne vienne ennuyer les dragons pendant qu'ils dorment. Quiconque faisant de mauvais rêves la nuit peut demander à ces Dragons de lui venir en aide.

LE MONDE DE GNASTY

C'est un endroit sombre et obsédant,
faites attention!



CREDITS

Développé par Insomniac Games®, Inc.

John Fiorito
 Jared Hardy
 Alex Hastings
 Brian Hastings
 Dan Johnson
 Alain Maindon
 Chris McNulty
 Ted Price
 Alex Schaefer
 Craig Stitt
 Chuck Soong
 Oliver Wade
 Matt Whiting

Remerciements:

Kirsten Van Shreven-Butler, Peter Hastings

Produit par Universal Interactive Studios

Producteur: Michael John
 Producteur exécutif: Mark Cerag
 Coordinateur de la production: Jackie Evanschick
 Musique: Stewart Copeland
 Bande son agencée et co-produite par: Jeff Seitz
 Conception de Spyro et des Dragons: Charles Zembillas
 Voix des Dragons: Clancy Brown, Carlos Alazraqui, Michael Gough, Jamie Filcroft, Michael Connor
 Voix de Spyro: Carlos Alazraqui
 Dialogues: Peter Kleiner
 Sons: Universal Sound
 Mike Callom, Ron Horwitz, Kevin Spears

Remerciements:

Paul Rioux, Dana Long, Susan McCready, Kelly Garner, Derek Power

Publié par Sony Computer Entertainment America

Producteur: Seth Luisi
 Producteur en chef: Perry Rodgers
 Directrice du marketing: Ami Matsumura-Blaire
 Directrice des relations publiques: Molly Smith
 Spécialiste du marketing des produits: Nemer Yelasquez
 Directeur AO: Mark Pentek
 Analyste en chef: Christian Davis
 Assistants analystes: Randy Blake, Benjamin Briones, Christopher Keith

Analyses:	Jo Aragones, Vernon Carter, Bruce Cochran, Al Dutton, Ashif Hakim, Christopher Levy, Duane O'Brien, Donovan Soto, Ivan Koupenko, Ian McGuinness, Eric Malina, Tabin Russell, Steve Szokol, Andrew Woodworth
Vice-président responsable du Marketing:	Andrew House
Directeur du marketing:	Peter Dille
Directrice de la promotion:	Sharon Shapiro
Directeur de licence:	Taku Imasaki
Groupes de conception:	Beeline Group
Rédaction du manuel:	Hanshaw Ink
Remerciements:	Heidi Adams, Donna Armentor, Shelley Ashitami, Brian Balistreri, Maggie Boquero, Gary Berth, Kurtis Buckmaster, Lori Chase, Joyce Clement, John Crompton, Brian Dimick, Aimee Duell, Emily Franks, Peggy Gallagher, Gerry Gentle, Brian Hale, Phil Harrison, Kaz Hirai, Kerry Hopkins, Jeff Hutchinson, Grace Koo, Tina Kowalewski, Lisa Langer, Marie Macaspac, Colin MacLean, Frank O'Malley, Kirsten Merit, Doug Mukai, Joel Pambid, Bill Paul, Quinn Pham, Brett Robinson, Rick Rooney, Riley Russell, Yvonne Smith, Jack Trelton, Michelle Yercelli, Marilyn Weqant, Fleishman-Hillard, TBWA/Chiat Day, Merrill Research

Sony Computer Entertainment Inc. (Japon)

Producteurs:	Shuhei Yoshida, Masahito Shimizu, Ryoichi Hasegawa, Junichi Kobayashi
Directeur du marketing:	Mequmi Hosoya

Sony Computer Entertainment Europe

Producteur:	David Bewry
Producteur en chef:	John Roberts
Directeur du marketing:	Kenny Mathers
Directrice des relations publiques:	Elizabeth Ashford
Correction du manuel:	Jim Sangster
Concepteur:	Steve O'Neill
Production imprimerie:	Marlin Pearce
Approbation du manuel:	Lee Travers, Stephen Griffiths
Directeur RQ:	Geoff Rens
Chef du testing interne:	Steve Archer
Coordinateur du testing interne:	Jim McCabe
Chef testeur:	Matt Ekins
Coordinateur localisation:	Ed Valiente
Testeurs internes:	Dominic Berzins, Phil Brambill, Richard Bunn, Dave Burke, John Cassidy, John Carcoran, Pat Cowan, Ian Culliffe, Anthony Gill, Phil Green, Kevin Mason, Ian McEvoy, Dee Norfolk, Carl McKane, Andy Macey
Testeurs localisation:	Teresa Caggiono, Lucie Dupoirieux, Ana Maria Juarez-Ordóñez, Christa Leonards, Andrea Masneri, Arianna Pavin, Susana Olga Paredes-Alcaraz, Claudia Scholdt
Testeurs:	Tim Adams, David Baker, Dave Bennett, Mike Bygraves, Matt Chainey, Mark Christy, John Conway, Lorna Crossdale, Paul Deluce, Neil Dudley, Paul Essau, Paul Evison, Glenn Flaherty, Peter Gawthorne, Nick Gasley, Carl Guinness, Tom Holmes, Neil James, Gary Jones, Mark Le Breton, Miranda Latham, Colin Maddock, Terry Matthews, Paul McCarton, John McLaughlin, Dave McMahon, Neil Morse, Matt Ng, Mark Pittom, Brian Power, Russell Power, Pete Riley, Miles Rotheram, Andy Sim, Neil Smith, Jay Stewart, Matt Wilson, Mark Young
Administration RQ:	Janine Broadbury, Paul Jones

Customer Service Numbers

POWERLINE

FOR GAME HELP

• Australia 1300 365 911

1 902 262 662*

*(ITM Calls charged at \$1.50 per min. Get parents' OK to call.)

• Österreich 0450 199 000 500*

0450 199 000 500*

*(Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, - - /Min, außerhalb dieser Zeit ös 6, - - /Min.)

• Belgique/België/Belgien 02 / 502 05 93

0900 000 00*

*(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)

• Danmark 31 23 24 04

31 23 24 04

Åben Man-Tors 16.00-19.00

• Suomi (09) 887 331

Fax (09) 887 33 343

• France 01 40 88 04 88

08 36 68 22 02*

*(2,23 F la minute)

• Deutschland 01805 / 766 977

0190 578 578*

*(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.)

• Greece (00 301) 6777701

090 2322 00*

* Χρέωση κλήσης 184 δραχ. 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 Mediatel

• Ireland (01) 4054022

1550 13 14 15 (R.O.I. only)*

*(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (inc. VAT)

• Israel 03 5706998

03 5700348

ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי חג
קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00

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.

Customer Service Numbers

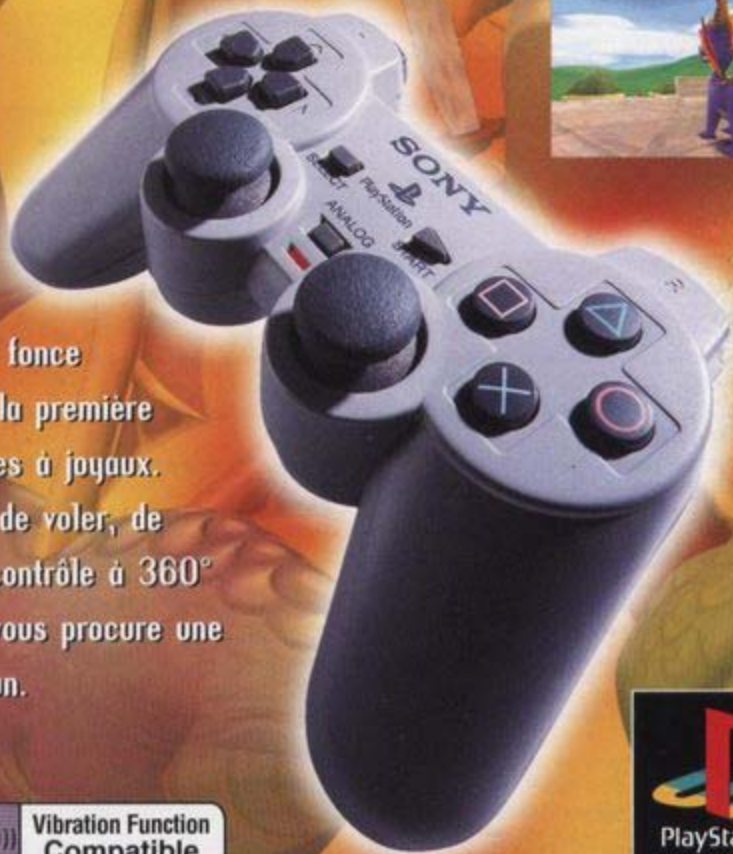
POWERLINE**FOR GAME HELP**

• Italia	167 520 523	166 808 808* <i>*(Se minorenni chiedere permesso ai genitori. Il costo della telefonata è di Lit. 1.524 al minuto+IVA - ISICOM S.r.l. - Roma)</i>
• Malta	344700	344700
• Nederland	0495 544 562	09 09 9 000 000* <i>*(0.99 Hfl./ min)</i>
• New Zealand	(09) 415 2446	0900 97669* <i>*(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute).</i>
• Norge	66 79 96 20	820 15 100* <i>Åpen 24 timer NOK *8,75 pr. min.</i>
• Portugal	(01) 318 7306	(01) 318 7306
• España	902 102 102	902 102 102
• Sverige	08 510 196 00	0719-310 311* <i>Öppet Månd-Frd 17.00-21.00 *5.-/samtal</i>
• Schweiz	0900 55 20 55	0900 55 20 55 Ein Anruf kostet <i>*(Fr. 1.-/min.) Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.</i>
• UK	0990 99 88 77	0881 505 505 (incl. NI)* <i>*Touch Tone activated service. Calls charged at 41p* per minute during daytime, 28p* per minute at other times. (*Correct at July1998). Maximum call cost £2.99. Please seek permission from the bill payer before calling. Service provided by Telecom Potential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.</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.

Manette Analogique (DUAL SHOCK™)

Ressentez toutes les bosses tandis que Spyro fonce sur ses ennemis la tête la première ou s'attaque à des coffres à bijoux. Que Spyro soit en train de voler, de rouler ou de foncer, le contrôle à 360° offert par les joysticks vous procure une précision hors du commun.



DUAL SHOCK™



Analog Controller
Compatible



Vibration Function
Compatible



SCES-01438

PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Spyro the Dragon™ & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. www.universalstudios.com. Developed by Insomniac Games, Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

711719750321