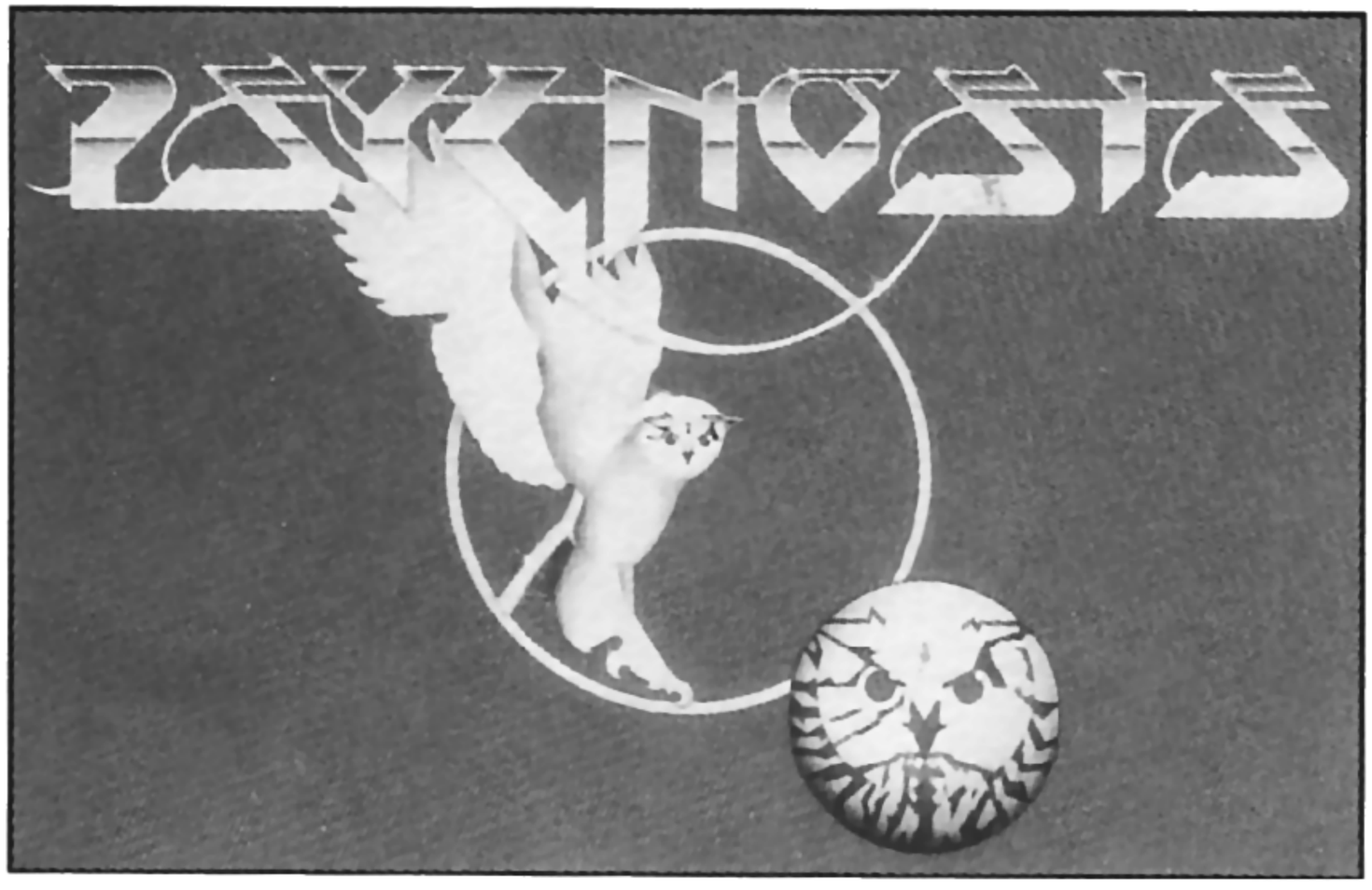
ELECTRONIC ARTS®

SHADOW OF THE BEAST

• Français •

E195SMXM


PSYGNOSIS

PSYGNOSIS :

UNE VOCATION – INCITER A JOUER

Psygnosis est un producteur international de logiciels, dont le nom est devenu synonyme de qualité en matière de jeux 16-bits avec des titres à succès tels que *Awesome, Barbarian* et *Lemmings*. La société Electronic Arts vous a déjà proposé son premier titre pour Sega, *Fatal Rewind,* et est fière de présenter maintenant le second titre Sega de Psygnosis à ce jour : **SHADOW OF THE BEAST.**

TABLE DES MATIERES

COMMENCER LE JEU

COMMANDER VOTRE GUERRIER

DISPOSITION DE L'ÉCRAN

L'OBJECTIF DE VOTRE GUERRIER

REMERCIEMENTS

COMMENCER LE JEU

1. Mettez le bouton d'alimentation de votre Sega™ Mega Drive™ sur OFF.

   Ne jamais insérer ni retirer une cartouche de jeu lorsque l'appareil est sous tension.

2. Assurez-vous qu'un Contrôleur est branché sur le port appelé Control 1 sur la console Mega Drive.

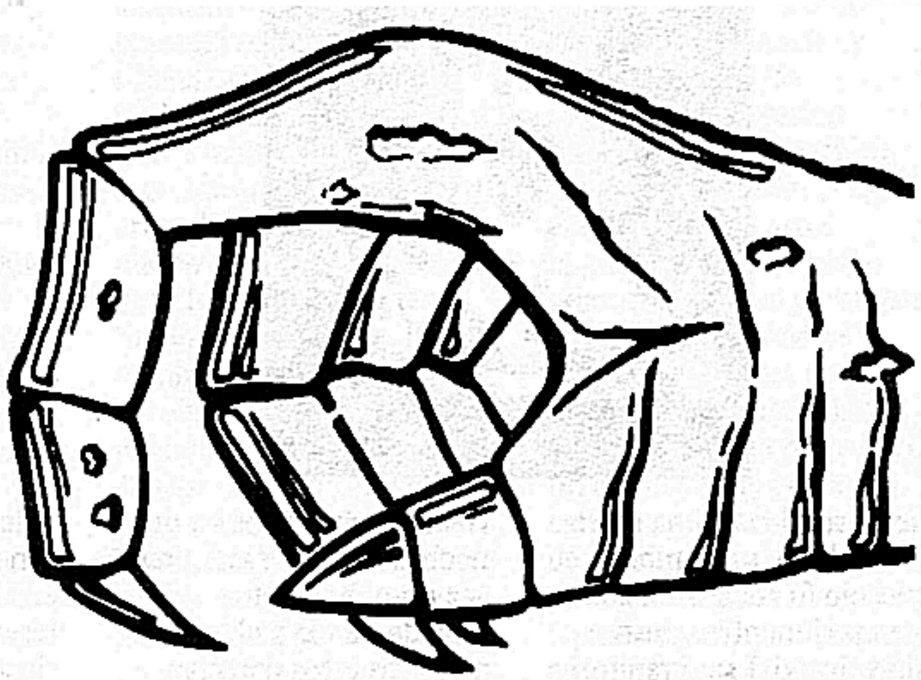
3. Insérez la cartouche de jeu dans la fente du Mega Drive. Appuyez fermement sur la cartouche pour la mettre en place.

4. Mettez le bouton d'alimentation sur ON.

   Le logo d'Electronic Arts® apparaît. Si vous ne le voyez pas, recommencez à l'étape 1.

5. Les trois écrans suivants présentent le jeu, puis apparaissent l'écran de titre et celui des scores élevés.

6. Appuyez sur START pour jouer.



SHADOW OF THE BEAST

Il y a longtemps par une nuit sans lune, un petit enfant fut dérobé à ses parents alors que ceux-ci dormaient. Ses mystérieux ravisseurs l'emportèrent loin par-delà le pays vers le puissant temple de Necropolis, où l'enfant sans défense fut livré aux Mages des Ténèbres, prêtres guerriers du Seigneur des Monstres (Beast Lord).

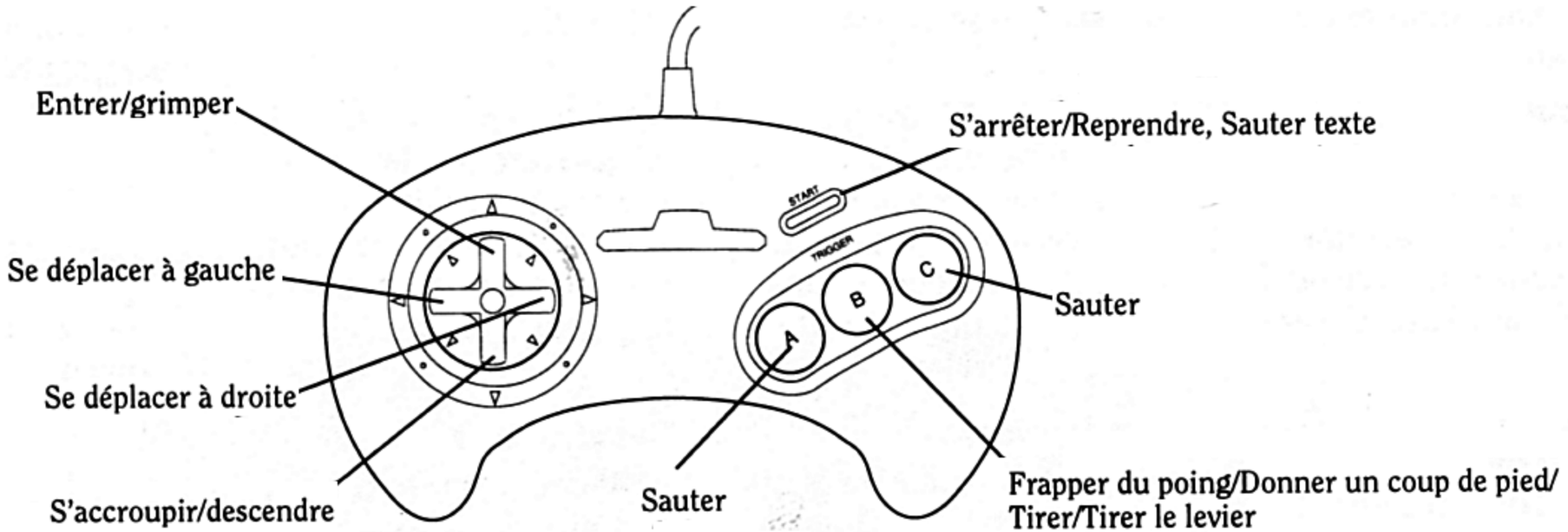
Dans les entrailles de la terre, sous le temple, l'enfant fut transporté à travers un labyrinthe de pièces et de passages qui débouchaient sur les Chambres de la Création, où les mages diaboliques exerçaient leurs arts obscurs en fabriquant des créatures, des plantes et des pièges étranges pour garder la forteresse du Seigneur des Monstres (Beast Lord). Ils réservaient une surprise spéciale à l'enfant ; des potions secrètes concoctées avec le sang de créatures rares le métamorphosèrent lentement en un monstre hideux d'une force, d'une agilité et d'une vigueur

extraordinaires. Une hypnose profonde effaça tout souvenir de sa vie passée, tandis qu'il devenait le Messager guerrier du Seigneur des Monstres (Warrior Messenger of the Beast).

De nombreuses années durant, le garçon servit le Temple. Puis arriva le jour fatidique où la mémoire lui revint et où il apprit la vérité sur son passé – une vérité qui le pousse désormais à se venger de ses maîtres par le sang.

Vous étiez ce garçon, ce guerrier – le temps est maintenant venu de détruire ceux qui ont anéanti votre vie. Vous ne pourrez exercer votre vengeance que dans ... the **SHADOW OF THE BEAST!**

COMMANDER VOTRE GUERRIER



Pavé directionnel (Pavé D)
Utilisez le Pavé D pour déplacer votre guerrier. Si vous vous trouvez près d'un bâtiment ou d'une structure marquée "IN", appuyez sur la flèche **HAUT** du Pavé D pour y entrer.

Si vous êtes sur une échelle, appuyez sur les flèches **HAUT** ou **BAS** du Pavé D pour monter ou descendre.

Remarque: Attention ! Votre guerrier peut survivre à une dégringolade, mais une chute dans une fosse ou du haut d'une falaise lui sera fatale!

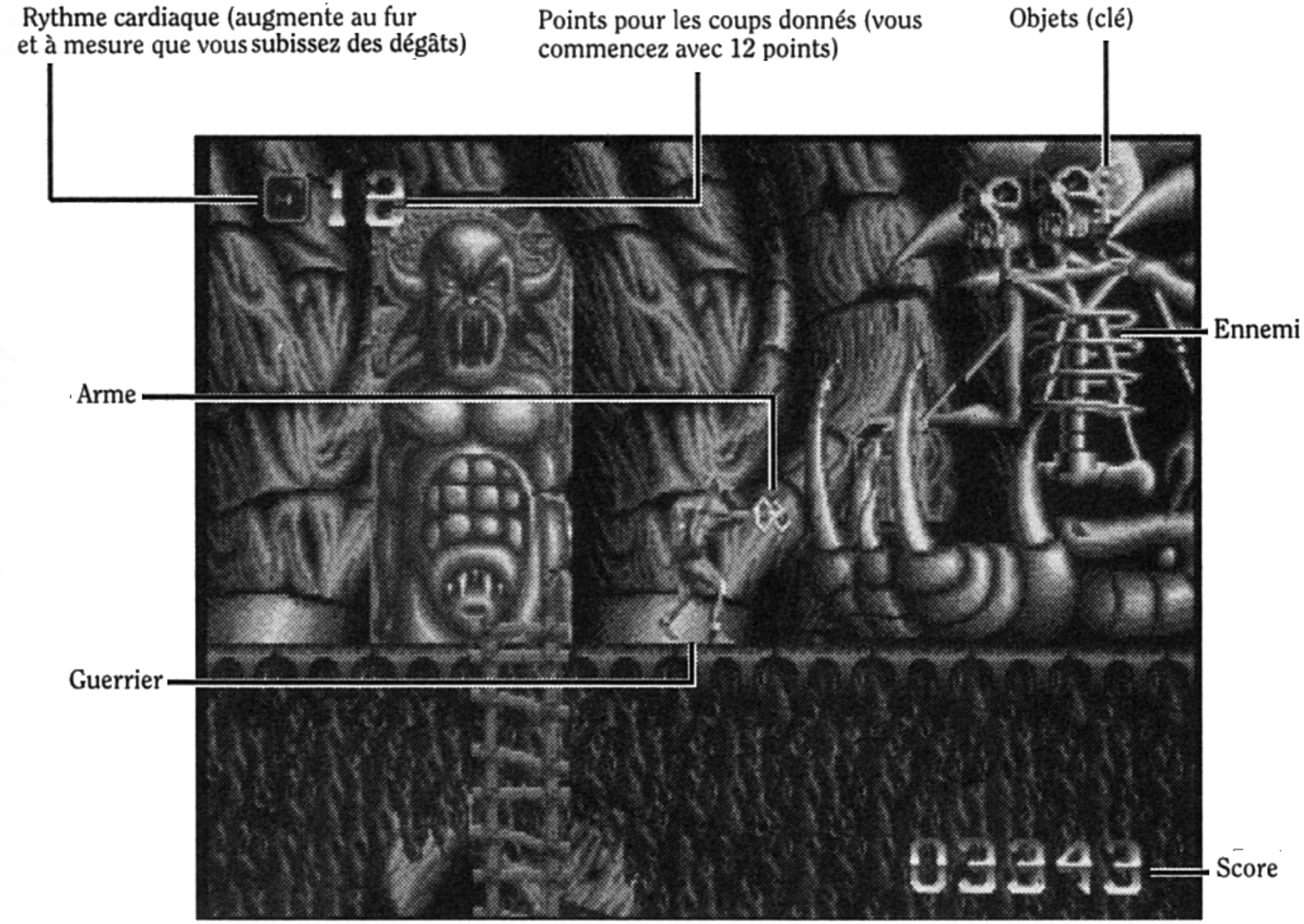
Survie

- Tout en courant, appuyez sur **B** pour frapper des ennemis ou des obstacles (certains obstacles contiennent des objets dont vous aurez besoin).

- Appuyez sur **A** pour sauter puis sur **B** pour donner un coup de pied à un ennemi.

- Si vous transportez une arme, appuyez sur **B** pour tirer.

DISPOSITION DE L'ÉCRAN



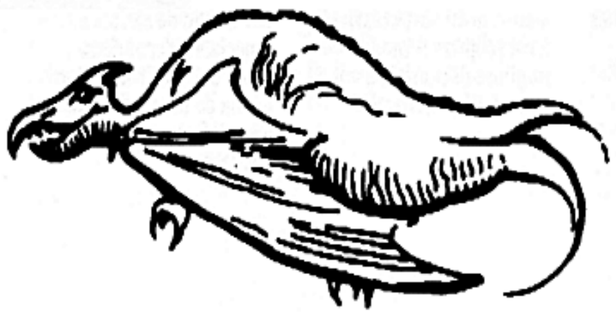
L'OBJECTIF DE VOTRE GUERRIER

Frayez-vous un passage dans plusieurs régions différentes pour atteindre le cœur de la forteresse ennemie et affronter votre ennemi suprême – le Seigneur des Monstres (Beast Lord). Les monstres que vous rencontrerez en chemin seront immanquablement hostiles et causeront des dégâts lorsqu'ils vous toucheront. Vous pouvez éviter ce genre de contact en leur donnant des coups de poing ou de pied pour les repousser avant qu'ils ne soient trop près ou en tirant sur eux si vous disposez d'une arme.

SUBIR DES DÉGÂTS

Votre heart-rate (rythme cardiaque) en cours et le nombre de Hit Points (points pour les coups donnés) sont indiqués par le moniteur dans le coin supérieur gauche de l'écran. Chaque fois que vous subissez des dégâts :

1. Votre rythme cardiaque augmente — s'il s'accélère trop, vos multiples cœurs éclateront et entraîneront une mort instantanée.
2. Vos points pour les coups donnés diminuent — lorsqu'ils atteignent zéro, vous êtes mort.



ARMES ET OBJETS

Pendant votre attaque de la forteresse, vous trouverez des armes et objets divers qui vous aideront dans votre quête. Les objets que vous transportez sont affichés en haut de l'écran. Certains objets, par exemple les potions, auront un effet instantané qui s'affiche sur l'écran.

Des armes sont utilisées à la place des coups de poing et de pied pour détruire vos ennemis. Certains monstres ne peuvent être anéantis que par des armes spéciales ; il vous appartient de découvrir la meilleure façon d'utiliser les armes et objets que vous trouvez.

A PROPOS DES ARTISTES

Martin Edmondson et Paul Howarth habitent et travaillent à Newcastle, Angleterre. Ils ont tous les deux commencé des études d'informatique, mais ils quittèrent l'école pour suivre une carrière dans la conception de jeux. Parmi les titres précédents, citons *Ballistix* pour Psygnosis, *Ravenskull* et *Codename Droid* pour les micro-ordinateurs BBC. La programmation laisse peu de temps à nos deux lascars pour mener des activités extérieures, mais ils ont des centres d'intérêt différents ; Martin, par exemple, aime certaines "...voitures de marque italienne, rapides et rouges". Paul, par contre, s'intéresse essentiellement à ".. l'argent."

REMERCIEMENTS

Conception et programmation : **Martin Edmondson, Paul Howarth**

Réalisation artistique : **Reflections**

Producteur : **Keith Francart**

Directeur technique : **Steve Hayes**

Effets sonores et musique : **David Whittaker**

Gestion du produit : **Chip Lange & Neil Thewarapperuma**

Conception de l'emballage : **Lance Anderson**

Illustration de la couverture : **Roger Dean**

Documentation : **Marti McKenna**

Mise en page de la documentation : **Colin Dodson**

Illustrations du manuel : **Adrian Bourne**

Tests : **Jon Medek**

Assurance qualité : **Jonathan Skolnick**