



Manuale



TABLE DES MATIERES

Histoire	32
Installation du jeu	34
Exécution du jeu	34
Affichage tête haute (ATH)	37
Commandes	38
Commandes par défaut du clavier	40
Le monde de Psycho Circus	43
Armes	45
Parties multijoueurs	46
Assistance technique	48
Crédits	50

© 2000 Take 2 Interactive Ltd. Tous droits réservés. Le logiciel ainsi que le manuel issus de ce produit sont protégés par les droits d'auteur. Ils ne peuvent être reproduits, placés dans des systèmes d'extraction, sur Internet ou sur le Web, ou transcrits sous quelque forme que ce soit, et de quelque manière que ce soit (électroniquement, mécaniquement, par photocopie, enregistrement ou autre) sans la permission préalable de l'éditeur. Le logiciel et le manuel qui l'accompagne vous sont donnés sous licence conformément aux termes et conditions de la garantie logicielle limitée et contrat de licence inclus dans le logiciel et les manuels papier qui l'accompagnent.

KISS Psycho Circus © 2000 KISS Catalog, Ltd. Tous droits réservés. Les noms et logos de KISS ainsi que le maquillage de visage de chacun des membres de KISS sont des marques déposées de KISS Catalog, Ltd. Copyright ©2000 KISS Catalog, Ltd. Les noms de personnages et noms tels que Demon, Starbearer, King of Beasts et Celestial sont des marques déposées et font l'objet de droits d'auteur ©2000 KISS Catalog, Inc. Permission requise. Tous droits réservés. Logo KISS Psycho Circus: The Nightmare Child © 2000 Todd McFarlane Productions, Inc. Permission requise. Tous droits réservés. Les logos Third Law Interactive et Third Law sont des marques déposées de Third Law Interactive, Inc. Gathering of Developers et godgames sont des marques déposées de Gathering of Developers, Inc. Take 2 Interactive Software et le logo de Take 2 sont des marques déposées de Take 2 Interactive Software. Toutes les autres marques et logos sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. © 2000 Gathering of Developers, Inc. Tous droits réservés.

Produit au Royaume-Uni.

HISTOIRE

LES AINES SONT VAINCUS

A l'issue d'une bataille épique qui vit leur victoire sur le Roi du Cauchemar, les Quatre qui ne font qu'Un étaient loin de soupçonner, malgré cette victoire cinglante, que leur ennemi juré n'avait pas encore dit son dernier mot. Se saisissant du serment brisé des Aînés, le Destructeur rassembla les derniers fragments de sa force autrefois légendaire pour emporter avec lui les esprits des Aînés, qu'il emprisonne dans le néant. Bien que les Aînés survécurent, leurs pouvoirs resteront nuls tant que leurs esprits ne seront pas ramenés dans leurs propres royaumes.

LA NAISSANCE DU CAUCHEMAR

Avant de disparaître à jamais, le dernier geste du Roi du Cauchemar est d'utiliser l'essence de ses propres pouvoirs et d'en faire germer le mal. Ainsi, c'est dans cette région désolée du cosmos que naît un enfant, issu de la plus terrible corruption, encore inconscient de sa nature maléfique et dont l'âme noire n'est encore qu'une ébauche. Cette naissance va permettre de combler le vide laissé par l'absence des Aînés afin qu'aucune créature ne puisse menacer sa domination. Le Destructeur cherche de cette manière à renaître de ses cendres afin de revenir dans ce monde sous une forme nouvelle et bien plus terrible. Ainsi le cirque que les Aînés s'étaient jurés de toujours protéger est désormais dissous, à la dérive dans l'abysse avec à sa tête le seul survivant des actes dévastateurs du Destructeur. Les Quatre qui ne font qu'Un ne sont désormais plus que des fragments éparpillés aux quatre coins des royaumes, condamnés à l'oubli dans ce qui constitue la page la plus sombre de l'histoire du cosmos.

L'ESPOIR DEMEURE

Seul un mortel est en mesure d'élaborer un plan pour rappeler les Aînés. Elle s'appelle Madame Raven, la figure maternelle extralucide du Psycho Circus. Elle doit recruter quatre individus pour une mission spéciale: retrouver les restes des Aînés et donner aux nouveaux avatars les pouvoirs nécessaires pour entrer dans les Entrailles de l'Enfer, la fosse sombre où vit l'Enfant-cauchemar. Mais qui est prêt à suivre ce parcours suicidaire? Est-ce que quelqu'un osera s'opposer à la graine d'un nouveau dieu? Ses yeux aveugles scrutent fiévreusement sa boule de cristal. La nuit sera longue pour la sorcière.

INVITATION AU CIRQUE

Par une nuit froide et brumeuse, quatre amis arrivent au Coventry, un relais routier délabré à la sortie de la ville. Tandis que les membres de Wicked Lester - Pablo Ramirez, Patrick Scott, Andy "Spades" Chang et Gabriel Gordo - descendent de leur camionnette, ils constatent que le comité d'accueil est plutôt limité et qu'il n'y a pas de lumières clignotantes, ni de personnel.

"Bon sang" murmure Patrick. "C'est bien vendredi soir, non?"

"Cet endroit devrait être bondé depuis une heure." Répond Gabe. "Et où est le personnel? Il n'y a pas âme qui vive par ici !"

"Oui en effet quelle insulte." Lance une voix dans l'obscurité. "Je suis là" lance Madame Raven en s'avancant, son visage enfoui dans l'obscurité de la nuit tombante.

Pris au dépourvu, le groupe se retourne vers la femme et Patrick lance: "Madame, ne nous faites pas de telles frayeurs!"

Pablo opine de la tête et s'adressant à elle, "Où sont tous les autres?"

"Ils sont au cirque. J'en suis assez certaine" répond la vieille femme. "Vous souhaitez peut-être vous y rendre?" Elle tend sa main ridée révélant quatre billets.

"Prenez-les," dit la femme, "et vous arriverez juste à temps pour la grande finale. C'est le dernier spectacle ce soir, immanquable. Acceptez-vous d'y assister?"

LE HALL AUX MIROIRS

"Cet endroit est mort," observe Gabe, "et nous aussi peut-être" dit-il en regardant les autres.

Haussant les épaules, Andy répond, « Quelqu'un pourrait nous prédire l'avenir?"

"On a rien à perdre..." ajoute Pablo en guise d'approbation.

"Je ne reste pas ici tout seul," dit Patrick. "Partons."

Tandis que les billets changent de main, Madame Raven vient de conclure son contrat. Le temps semble s'immobiliser et la pièce se met à tourner. Dans l'obscurité, seule la boule de cristal de la gitane propage sa lumière douce. Frappés de stupéfaction et de confusion, les quatre amis regardent des murs de miroirs drappés dans une étoffe rouge sang les entourer de toutes parts.

De l'autre côté de la boule de cristal une voix les appelle. C'est celle de Madame Raven.

“Bienvenue,” dit-elle. “Vous avez été choisis.”

Gabe regarde autour de lui. “C'est un tour de magie ou quoi? Qu'est ce que vous avez fait ?”

Et Raven répond “Je n'ai fait que clarifier les options qui s'offrent à vous. Vous ne pouvez désormais plus faire marche arrière. Ecoutez bien les mots qui vont suivre, car vos vies en dépendent...”

INSTALLATION DU JEU

1. Fermez toutes les autres applications ouvertes et insérez le CD KISS Psycho Circus: The Nightmare Child dans votre lecteur de CD-Rom.
2. En quelques secondes, The Nightmare Child affichera automatiquement l'écran d'installation. Si l'installation automatique est désactivée vous devrez installer le jeu manuellement. Double-cliquez sur l'icône Poste de travail puis sur l'icône CD-Rom dans la fenêtre qui s'ouvre. Double-cliquez sur le fichier « Setup.exe » pour lancer l'installation.
3. Suivez les instructions à l'écran pour installer le jeu.
4. Entrez dans le Psycho Circus.

EXECUTION DU JEU

CREER UN PROFIL D'UTILISATEUR

Vous devez créer un profil d'utilisateur la première fois que vous lancez le jeu. Ce profil contient la configuration que vous souhaitez utiliser chaque fois que vous faites une partie. Pour créer un nouveau profil, placez le pointeur de la souris sur le texte Nouveau profil et cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris. Vous pouvez ensuite saisir le nom que vous souhaitez donner à votre profil et utiliser la touche Retour pour effacer des lettres si nécessaire. Une fois un nom donné à votre profil, appuyez sur Entrée pour accéder au Menu principal.

MENU PRINCIPAL

Vous verrez apparaître le Menu principal chaque fois que vous lancez le jeu The Nightmare Child. Pour accéder au Menu principal au cours d'une partie, il vous suffit d'appuyer sur la touche « ECHAP ». Vous pouvez choisir entre trois possibilités:

Partie: pour commencer une nouvelle partie, charger ou enregistrer une partie. Vous pouvez également être hôte de la partie, vous joindre à la partie ou mettre en place une partie multijoueur en réseau ou via Internet.

Configuration: Customise game controls and set preferences.

Vue: pour voir les séquences vidéo et les crédits de The Nightmare Child.

Reprendre: pour retourner à la carte actuelle si vous avez accédé au Menu principal alors qu'une carte est lancée.

Quitter: pour retourner au monde un peu moins perturbant de la vie de tous les jours.

COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

Avant de commencer une partie, vous devez sélectionner un niveau de compétences. Les niveaux de compétences ont une influence sur le nombre de créatures ennemies et leur degré d'agressivité.

Très facile: peu de créatures, peu d'agressivité.

Facile: peu de créatures, agressivité normale.

Moyen: nombre normal de créatures, agressivité normale.

Difficile: plus de créatures, agressivité normale.

Très difficile: plus de créatures, agressivité maximale.

Vous devez maintenant sélectionner votre personnage de départ. Bien que vous soyez libre de choisir un des quatre personnages, nous vous conseillons de suivre l'ordre suivant, Pablo Ramirez (Starbearer), Patrick Scott (Beast King), Andy

Chang (Celestial) et Gabe Gordo (Demon) afin de vous familiariser progressivement avec les niveaux de compétences, l'énigme et les personnages, comme l'a voulu l'équipe de développement.

CHARGER UNE PARTIE ENREGISTREE

Sélectionnez « Charger une partie » pour afficher une liste de parties enregistrées précédemment. A l'aide du curseur de la souris, sélectionnez une partie et cliquez « Charger » pour charger la partie.

ENREGISTRER UNE PARTIE

Sélectionnez « Enregistrer partie » pour enregistrer une partie en cours sur un des emplacements disponibles. Vous pouvez enregistrer votre partie sur un emplacement vide ou l'enregistrer sur un emplacement occupé par une partie que vous souhaitez effacer. Cliquez sur la fenêtre du nom de partie à enregistrer pour donner un nom à votre partie, puis cliquez sur « Enregistrer » pour l'enregistrer.

MULTIJOUEUR

Sélectionnez « Multijoueur » pour être hôte de la partie, vous joindre à une partie ou établir une partie en réseau ou via Internet avec d'autres joueurs.

CARTES UTILISATEURS

Sélectionnez « Cartes utilisateur » pour accéder à un sous-répertoire de cartes personnalisées ou de matchs à mort.



AFFICHAGE TETE HAUTE (ATH)

Au cours de vos batailles dans le monde de Psycho Circus, vous remarquerez à l'écran une série d'indicateurs, d'icônes et autres indicateurs qui vous donneront des informations vitales à votre survie. Parmi celles-ci l'Affichage Tête Haute ou A.T.H. Ne perdez jamais des yeux l'A.T.H. car ce sont les petits détails qu'il affiche qui feront toute la différence quant à votre durée de survie.



L'A.T.H. est composé de:

Indicateur de score/temps:

affiche le score actuel en termes de nombre de peaux et du temps écoulé dans la carte actuelle.

Indicateur inventaire:

affiche l'inventaire actuel et vous permet de passer d'un élément à l'autre.

Indicateur d'astuces:

une fois activé, cet indicateur apparaît dans la partie inférieure droite de l'écran avec un indice. Vous pouvez accéder à l'indice précédent à l'aide de la boule de cristal dans votre inventaire.



Indicateur d'indice R.V.I.A.:

le système réticule de visée interactif vous offre un indice basé sur l'endroit où est placé le réticule de visée.

Indicateur de munitions:

indique le nombre de munitions disponibles dans l'arme actuelle.



Indicateur d'armure:

affiche des icônes de chaque pièce composant l'armure. Les pièces rassemblées apparaissent en couleur et les autres restent en gris.



Indicateur d'arme :

affiche des icônes de toutes les armes disponibles. Les armes déjà ramassées apparaissent en couleur, les autres restent en gris.

Indicateur de santé :

affiche la valeur actuelle en terme de santé.

Icône Etat:

affiche les icônes des power-ups et une barre indiquant le temps restant.

 Console Message:

affiche des messages à des moments-clés de la partie.

 Plaque des statistiques:

affiche le nombre d'éléments, de victimes, des tirs (taux de tirs réussis/ratés) et secrets.

COMMANDES

COURIR

Le meilleur moyen de rester en vie dans le monde de Psycho Circus est d'être toujours en mouvement. Ainsi, votre configuration par défaut sera 'Toujours courir'.

MARCHER

Bien que la vitesse soit un véritable atout, dans certaines situations il convient de faire preuve de furtivité. Pour ces moments particuliers, vous pouvez choisir entre 'Ralentir' et 'Basculer Marcher/Courir'.

REGARDER AUTOUR DE SOI

Avec 'Regard souris' activé, vous pouvez regarder autour de vous d'un simple clic de la souris. Si 'Regard souris' est désactivé, utilisez les touches appropriées pour regarder vers le haut et vers le bas.

RAMASSER DES OBJETS

Pour ramasser des objets, il vous suffit de courir dessus : ils seront automatiquement ajoutés à votre inventaire ou utilisés. Si vous avez atteint le quota maximum autorisé pour un objet particulier, vous ne pourrez pas le ramasser.

UTILISEZ

La touche 'Utilisez' ouvrira des portes et actionnera des interrupteurs. Le système de réticule de visée du jeu (R.V.I.A. - Réticule de Visée InterActif) réagit aux appareils qui peuvent être activés en affichant une icône dans l'indicateur d'astuces du A.T.H.

S'ACCROUPIR

En vous accroupissant, vous pourrez atteindre des endroits normalement inaccessibles et éviter des attaques ennemies très destructives.

METTRE LE GRAPPIN SUR QUELQUE CHOSE

Il s'agit d'une autre méthode efficace pour atteindre ces endroits difficiles d'accès. Vous ne pouvez mettre le grappin qu'avec le Fléau et seulement certains objets peuvent être saisis. L'indicateur d'astuces du R.V.I.A. indique quels sont ces objets.

TIRER

Le bouton gauche de la souris est votre bouton d'attaque par défaut. Maintenez-le enfoncé pour tirer en continu.

SAUTER

Sauter est un bon moyen pour atteindre ces endroits normalement inaccessibles et éviter les attaques ennemies. Pour sauter, il suffit d'appuyer sur la touche appropriée. Si vous sautez pendant que vous courez, vous effectuerez de plus grandes distances dans cette direction.

SE DEPLACER LATERALEMENT

Il est toujours plus difficile de toucher une cible mouvante et en vous déplaçant de manière latérale vous pourrez éviter les tirs ennemis. Vous pouvez vous déplacer latéralement en appuyant sur les touches de mouvement latéral appropriées.

NAGER

Dans Psycho Circus, afin de survivre, vous devrez parfois savoir vous ‘jeter à l’eau’. Au sens propre ! Pour nager, utilisez les mêmes touches de mouvement que pour courir. Pour nager sous l’eau, regardez vers le bas et avancez. Pour faire surface, regardez vers le haut et avancez.

COMMANDES PAR DEFAUT DU CLAVIER

Les touches par défaut sont réparties en deux catégories. La première est pour les joueurs qui utilisent le clavier et la seconde pour les joueurs utilisant la souris. Toutes ces touches sont actives lorsque le jeu est chargé pour la première fois, bien qu’il vous soit possible de jouer avec une configuration standard de la souris ou une configuration standard du clavier sans apporter aucun changement.

TOUCHES COMMUNES (aux configurations souris et clavier):

Armes:

- | | |
|----------|---|
| 1 | Choisir l’arme de mêlée pour la classe actuelle (Lacéreur, Monstruogriffes, Déformeur ou Punisseur) |
| 2 | Choisir Fléau |
| 3 | Choisir Zérocanon |
| 4 | Choisir Magmacanon |
| 5 | Choisir Eolame |
| 6 | Choisir Arme ultime pour la classe actuelle (Astro, Spirilance, Galaxion ou Draco) |
| G | Arme suivante ou précédente |
| X | Arme suivante ou précédente |

Inventaire:

- | | |
|---------------|--|
| Entrée | Utiliser élément actuellement sélectionné dans l’inventaire |
| W | Utiliser les Yeux de faucon |
| Q | Utiliser le diablotin |
|] | Elément d’inventaire suivant (lorsque l’indicateur d’astuces est activé, ceci permet de dérouler le texte vers le bas.) |
| [| Elément d’inventaire précédent (lorsque l’indicateur d’astuces est activé, ceci permet de dérouler le texte vers le haut.) |
| I | Basculer inventaire |

Mouvement:

- | | |
|-----------------------|---|
| Maj gauche | le joueur marche lorsque vous maintenez cette touche enfoncée (il court lorsque cette touche n’est pas activée) |
| Verr Maj | Bascule entre courir par défaut et marcher par défaut |
| Barre d’espace | Pour sauter |

Divers:

- | | |
|-----------------------------|---|
| Tabulation | Tableau de scores (jeu multijoueur uniquement) |
| Pavé numérique + | Augmenter le niveau de l’A.T.H. |
| Pavé numérique moins | Réduire le niveau de l’A.T.H. |
| F2 | Enregistrement rapide de la partie |
| F3 | Charger la partie enregistrée par enregistrement rapide |
| F6 | Accéder au menu ‘Enregistrer partie’ |
| F7 | Accéder au menu ‘Charger partie’ |

Configuration de la souris:

F	Se déplacer vers la gauche (mouvement latéral gauche)
S	Se déplacer vers la droite (mouvement latéral droit)
R	Se déplacer vers le haut/nager vers le haut
C	S'accroupir
E	Avancer
D	Reculer

Bouton gauche de la souris Tirer

Bouton droit de la souris Utiliser un objet dans le monde

Souris Tourner à gauche et à droite

Configuration du clavier:

R	Se déplacer vers le haut/nager vers le haut
C	S'accroupir
Flèche haut	Avancer
Flèche bas	Reculer
Ctrl gauche	Tirer
Flèche gauche	Faire tourner le joueur vers la gauche
Flèche droite	Faire tourner le joueur vers la droite
Alt gauche	Se déplacer latéralement (maintenez cette touche enfoncée et appuyez sur gauche ou droite pour aller vers la gauche ou la droite)
X	Utiliser un objet dans le monde
A	Regarder vers le haut
Z	Regarder vers le bas

LE MONDE DE PSYCHO CIRCUS

Avant de pénétrer dans le monde onirique et surréel de Psycho Circus, nous vous conseillons de prendre le temps de vous familiariser avec ce qui vous attend. Après tout, votre vie en dépend ...

PERSONNAGES



Pablo Ramirez

Age: 21 ans

Alter Ego: Star Bearer (Paul Stanley)

Pablo Ramirez est le premier personnage que vous incarnerez. Il en connaît un rayon sur les religions et cultures anciennes et possède une collection impressionnante d'épées. Il est conscient de l'ampleur du mal à venir et très vite choisit de se rallier à Madame Raven pour l'aider à combattre l'Enfant-cauchemar.

C'est lui qui apporte la passion et la douleur, capable d'insuffler à un cœur l'amour le plus tendre comme la rage la plus meurtrière. Il est l'élément de l'eau.



Patrick Scott

Age: 27 ans

Alter Ego: Beast King (Peter Criss)

Le second personnage, Patrick Scott, est d'abord sympathique mais il sait ce qu'il veut. Doué pour résoudre les énigmes, Patrick est le moins enthousiaste à s'embarquer dans la quête des Aînés, mais une fois qu'il s'implique, il fait un guerrier redoutable.

Il personnifie l'instinct primaire, animal, la bête sauvage qui sommeille en chacun de nous. Il est l'élément de la terre.



Andy 'Spades' Chang

Age: 33 ans

Alter Ego: Celestial (Ace Frehley)

Andy « Spades » Chang, le troisième joueur, est un ancien Yakuza, et aussi un virtuose de la guitare. Il est serein et possède des pouvoirs d'observation très développés. Il a un look à la cow-boy et est le seul fumeur du groupe.

Représente les principes de l'équilibre universel, l'harmonie suprême du cosmos et observe les situations froidement et voit tous les aspects d'un dilemme. Il est l'élément de l'air.



Gabriel Gordo

Age: 31 ans

Alter Ego: Demon (Gene Simmons)

Gabe Gordo, le dernier joueur est l'élément qui soude le groupe. Il maîtrise le Tai Chi et protège féroce ses cohortes. Il a fait des études et sait faire preuve de patience.

Il personnifie les impulsions les plus noires de l'âme mortelle, ainsi que la vengeance et la terreur. Cependant des flammes purificatrices de la renaissance sort la création. Il est l'élément du feu.



Madame Raven

Age: Inconnu

Alter Ego: Roadhouse Waitress

Madame Raven est une gitane dotée de la sagesse ésotérique des Arts mystiques et de grands pouvoirs de voyance. Elle vous donnera des conseils et vous lancera des sorts bénéfiques pour vous aider dans votre quête.

ARMES

Il existe trois types d'armes – aussi appelées armes des Aînés – disponibles dans le monde de Psycho Circus : Mêlée, Communes et Ultimes. Chaque catégorie présente quatre armes (au total 12) qui doivent être utilisées dans la partie. Chaque Aîné dispose de deux armes propres, à savoir les armes des catégories Mêlée et Ultime. Les armes de la catégorie Commune peuvent être utilisées par tous les autres types de joueurs.

Armes de mêlée:



Idéales pour les combats rapprochés ou chaque fois que vous avez envie de taper là où ça fait mal !

- **Monstruogriffes**



- **Lacéreur**

- **Déformeur**

- **Punisseur**

Armes communes:

Pour une utilisation générale. Arme de type cheval de labour :

- **Zérocanon**

- **Magmacanon**

- **Eolame**

- **Fléau**

Armes ultimes :

Ce sont les armes les plus meurtrières du jeu mais elles affecteront vos réserves d'énergie si vous les utilisez trop souvent :

- **Astro**

- **Galaxion**
- **Spirilance**
- **Draco**

ARMURE

Un des principaux buts de The Nightmare Child est d'assembler entièrement l'armure ou le costume des Aînés. Six pièces le composent qui doivent être rassemblées pour terminer chaque épisode : les gants, les bottes, le ceinturon, le plastron, les épaulières et le masque. Des capes peuvent également être ajoutées à l'armure, mais elles ne constituent que des power-ups temporaires.

ELEMENTS DE L'INVENTAIRE

Les éléments de l'inventaire sont les éléments ajoutés à votre inventaire lorsque vous marchez dessus, et que vous pouvez utiliser à votre guise. Les éléments de l'inventaire se déplacent dans une sphère opaque et émettent un bruissement lorsque vous les ramassez.

ELEMENTS INSTANTANES

Les éléments instantanés sont les éléments que vous utilisez dès que vous marchez dessus et qui modifient votre statut, accroissent votre niveau de santé, attaque, défense ou, dans certains cas, vous dotent de pouvoirs spéciaux. Ces éléments sont reconnaissables aux nombreuses étincelles en spirale et au doux carillon qu'ils émettent.

PARTIES MULTIJOUEURS

Les Guerres des Aînés éclatèrent dès que l'union entre les Quatre qui ne font qu'Un se brisa. L'équilibre des éléments ainsi altéré, des esprits féroces surgirent pour prendre leur place. Le Renard, le Pharaon, la Tigresse, le Loup et le jeune Faucon. Voici les chroniques des combats qui s'ensuivirent. Voici les Guerres des Aînés...

TYPES DE PARTIES MULTIJOUEURS

Le match à mort normal n'a qu'une seule et unique règle : faites la peau à vos adversaires ! Le joueur comptabilisant le plus grand nombre de peaux remporte le match, soit à la fin du temps imparti, soit lorsque la limite de peaux est atteinte.

Le match à mort conquérant est similaire au match à mort normal en ce sens où l'objectif est de faire la peau aux autres joueurs. Cependant les points sont attribués différemment, et les joueurs qui mènent ont plus de valeur que ceux qui perdent. Ainsi les meilleurs joueurs sont des cibles plus recherchées que les joueurs moins bons. Dans une partie jouée par 5 joueurs ou plus, l'attribution des points se fait de la manière suivante:

- 3 points sont accordés à un joueur lorsqu'il fait la peau au leader.
- 2 points sont accordés à un joueur lorsqu'il fait la peau à un joueur classé dans le premier quart.
- 1 point est accordé à un joueur lorsqu'il fait la peau à un joueur classé dans le second quart.
- Aucun point n'est accordé à un joueur lorsqu'il fait la peau à un joueur classé dans le troisième quart.
- 1 point est accordé à un joueur lorsqu'il fait la peau au perdant (le joueur classé dernier).

S'il y a 4 joueurs, les points sont attribués de la manière suivante (comme expliqué ci-dessus, mais sans tenir compte des leaders et des perdants):

- 2 points sont accordés à un joueur lorsqu'il fait la peau à un joueur classé dans le premier quart.
- 1 point est accordé à un joueur lorsqu'il fait la peau à un joueur classé dans le second quart.
- Aucun point n'est accordé à un joueur lorsqu'il fait la peau à un joueur classé dans le troisième quart.

S'il y a moins de 4 joueurs, les points sont attribués de la même manière que dans un match à mort normal : 1 point par peau.

COMMENT CONTACTER NOTRE SERVICE TECHNIQUE:

Tous les efforts ont été faits pour que nos produits soient testés sur le plus de configurations matérielles différentes. Toutefois, si vous rencontriez des problèmes à l'installation ou au lancement d'un de nos titres, vous pouvez contactez notre service technique de plusieurs façons:

Avant de contacter le service technique, soyez préparé. Afin de vous assister le plus efficacement possible, nous aurons besoin de connaître le plus de renseignements possibles sur votre ordinateur et sur le problème rencontré, à savoir:

Contacts:

- Votre nom
- Adresse e-mail, numéro de téléphone ou adresse postale complète

Votre système:

- Marque et modèle de votre PC
- Système d'exploitation (Windows 3.1x, 95, 98, Mac OS...)
- Fabricant et cadence (vitesse) de votre processeur
- Fabricant et nombre de vitesse de votre lecteur de cédérom,
- Montant total de votre mémoire système en Mo de RAM, SDRAM ...
- Fabricant et modèle de votre carte vidéo, carte 3D et le nombre de Mo en mémoire vidéo
- Fabricant et modèle de votre carte sonore

Veuillez décrire les circonstances de votre problème et les éventuels messages d'erreur que vous avez rencontrés et cela le plus complètement possible.

NOTE : NE PAS CONTACTER LE SERVICE TECHNIQUE TAKE2 POUR UNE SOLUTION DE JEU. Les solutions de nos jeux sont disponibles en contactant notre serveur vocal dont vous trouverez le numéro de ci-dessous.

COMMENT CONTACTER NOTRE SERVICE TECHNIQUE:

Téléphone: +33 (0)1.41.06.59.95
(du lundi au vendredi de 10h00 à 13h00, hors jours fériés)

Télécopie: +33 (0)1.41.06.44.48
A l'attention du Service Technique TAKE 2 INTERACTIVE

Demande de Patch ou mise à jour par e-mail: take2patch@aol.com

Site Internet: www.take2europe.com

Courrier: TEOFIL
Service Consommateurs TAKE 2 INTERACTIVE
6, Bd du Général LECLERC
92115 Clichy Cedex

« Solutions de jeux, nouveautés, et jeux concours »
Serveur Vocal * 08.36.68.57.75
Serveur Minitel * 3615 code TAKE2
* 2.23 Frs / Mn

CREDITS

CONCEPTION PAR THIRD LAW INTERACTIVE :

Concepteur principal:	Sverre Kvernmo
Programmeur principal:	Jonathan Wright
Programmeurs:	Mike Maynard, Adam Hayek
Concepteur audio:	Will Loconto
Chef de projet:	Pam Welford
Artistes:	Andy Chang, Mark Morgan, Ronn Harbin
Concepteurs des niveaux:	Cleaner a.k.a. David Namaksy, Matt Hooper, Steve Rescoe, Sverre Kvernmo
Séquences vidéo d'ouverture:	Dark Orb Digital
Voix de Madame Raven:	Ada Lynn

KISS Psycho Circus: The Nightmare Child utilise Miles Sound System.
Copyright ©1991-2000 par RAD Game Tools, Inc., et Smacker Video
Technology. Copyright © 1994-2000 par RAD Game Tools, Inc.

EDITE PAR GATHERING OF DEVELOPERS:

Licence/RP:	Mike Wilson
RP:	Lori Mezoff, Andrea Schneider, Jeff Smith
Partenariat International:	Harry Miller
Marketing:	Jim Bloom, Mike Wilson, Devin Winterbottom, Jenny Jemison
Ventes:	David Gershik
Production audio/visuelle:	Doug Myres
Responsable des corrections:	Rick Stults

Développement commercial:	Binu Philip
Opérations/Fabrication:	Terry Nagy
Auteur:	William Haskins
Aide en ligne:	Jordan Allen, Mike Donahue, Ian Armstrong, Jerry Wolski, Scott Dudley, Scott Farrell
AQ/Assistance technique:	Rich Vos
Personnel administratif:	Joanna Carr-Brown Franke
Testeurs Gathering of Developers:	Jason Birdwell, Shane Love Jerrod Lai

REMERCIEMENTS PARTICULIERS A:

Gene Simmons, Melissa McGhee, Brent Ashe, Ashley Wood, Todd McFarlane, Christine Finch

TAKE 2 INTERACTIVE:

Producer:	Ken Jordan
Head Producer:	Darren Anderson
Product Manager:	Nasko Fejza
UK Marketing Manager:	Rachel England-Brassy
PR Manager:	Elise Gomez
Localisation Manager:	Chris Madgwick
Group Production Manager:	Jon Broadbridge

KISS Psycho Circus: The Nightmare Child, le logo KISS Psycho Circus: The Nightmare Child, Third Law Interactive, et le logoThird Law sont des marques déposées de Third Law Interactive, Inc. © 2000 Third Law Interactive, Inc. Tous droits réservés. Gathering of Developers et godgames sont des marques déposées de Gathering of Developers, Inc. © 1998 Gathering of Developers, Ltd. Tous droits réservés. Take 2 Interactive Software et le logo Take 2 sont des marques déposées de Take 2 Interactive Software. Copyright © 2000 Take 2 Interactive Software. Tous droits réservés.

Microsoft et Windows 95, Windows 98 et Windows NT sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Toutes les autres marques déposées et noms de fabrique appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

KISS Psycho Circus ©2000 KISS Catalog, Ltd. Tous droits réservés.

Les noms et logos de KISS ainsi que le maquillage de visage de chacun des membres de KISS sont des marques déposées de KISS Catalog, Ltd. Copyright ©2000 KISS Catalog, Ltd. Les noms de personnages et noms tels que Demon, Starbearer, King of Beasts et Celestial sont des marques déposées et font l'objet de droits d'auteur ©2000 KISS Catalog, Inc. Permission requise. Tous droits réservés.

Les noms de personnages tels que Stargrave the Stilman, Blackwell the Ringmaster, Tiberius the Animal Trainer, Fortunado the Clown et Madame Raven sont des marques déposées et font l'objet de droits d'auteur ©2000 Todd McFarlane Productions, Inc. Permission requise. Tous droits réservés.

Tous les autres personnages et noms sont des marques déposées et font l'objet de droits d'auteur ©2000, Third Law Interactive. Tous droits réservés.

Ce produit dispose du moteur de jeu LITHTECH (tm) sous licence de LithTech, Inc. Moteur de jeu LITHTECH © 1997-2000 LithTech, Inc. Tous droits réservés. LITHTECH et le logo LithTech sont des marques déposées de LithTech, Inc.

KISS Psycho Circus: The Nightmare Child utilise Miles Sound System. Copyright ©1991-2000 par RAD Game Tools, Inc., et Smacker Video Technology. Copyright © 1994-2000 par RAD Game Tools, Inc.

Psycho Circus
Extrait de l'album Psycho Circus
Mercury Records
©1998

God of Thunder
Extrait de l'album Destroyer
Mercury Records
©1976

Rock and Roll All Night
Extrait de l'album Dressed to Kill
Mercury Records
©1975

God Gave Rock & Roll To You
Extrait de l'album Revenge
Mercury Records
©1992

Detroit Rock City
Extrait de l'album Destroyer
Mercury Records
©1976

Love Gun
Extrait de l'album Love Gun
Mercury Records
©1977

Shout It Out Loud
Extrait de l'album Alive II
Mercury Records
©1977

Cold Gin
Extrait de l'album KISS
Mercury Records
©1974

Hotter Than Hell
Extrait de l'album Hotter than Hell
Mercury Records
©1974

Unholy
Extrait de l'album Revenge
Mercury Records
©1992