

Dreamcast™



Dreamcast.



KISS

PSYCHO CIRCUS

THE NIGHTMARE CHILD

Manual/Handbuch/Manuel





CAUTION

KISS Psycho Circus: The Nightmare Child is a memory card compatible game (Visual Memory Unit (VMU) sold separately). The number of memory blocks required to save game files varies according to the type of software and content of the files to be saved. With this game, 3 blocks are needed to save game files. While saving a game file, never turn OFF the Dreamcast power, remove the memory card or disconnect the controller or any peripheral equipment.

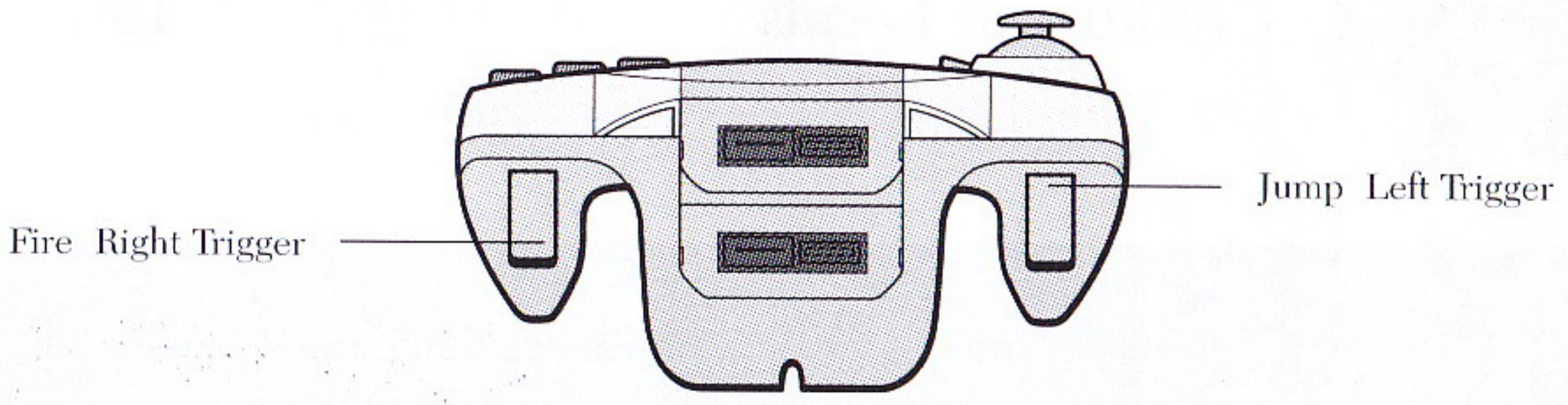
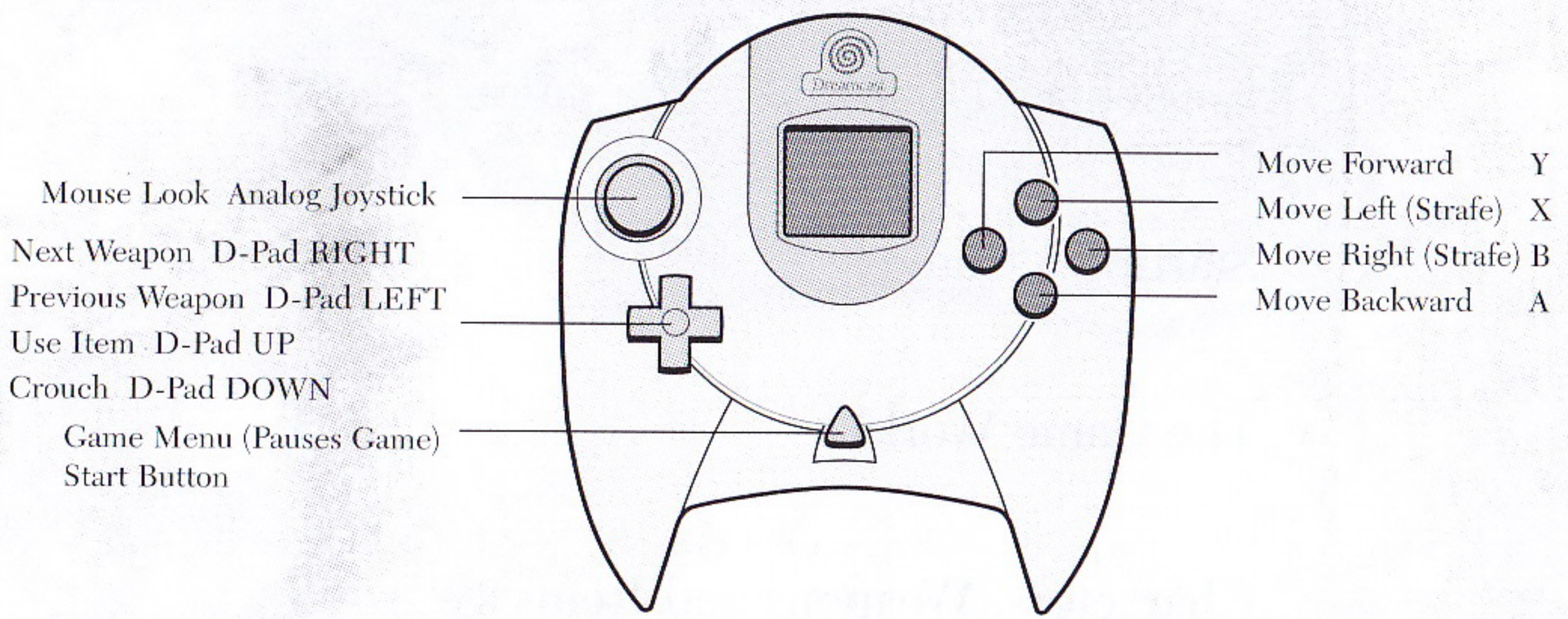
Table of Contents

Console and Controller Operation	4
Starting a Game	5
The Game World	5
Characters, Weapons and Items	8
Credits and Legals	12

Console and Controller Operation

Caution

If the analog controls have been accidentally moved while turning the power ON, immediately turn the power OFF and ON, making sure not to touch the Dreamcast Controller.



Caution

Never touch the Analog Thumb Pad or Triggers L/R while turning the Dreamcast power ON. Doing so may disrupt the controller initialisation procedure and result in malfunction.

Starting a Game

To start a New Game, you first must select a skill level. Skill level influences both the number of creatures and their level of aggression.

LULLABY: Fewer creatures, minimal aggression.

SLEEPLESS: Normal number of creatures, normal aggression.

NIGHTMARE: More creatures, maximum aggression.

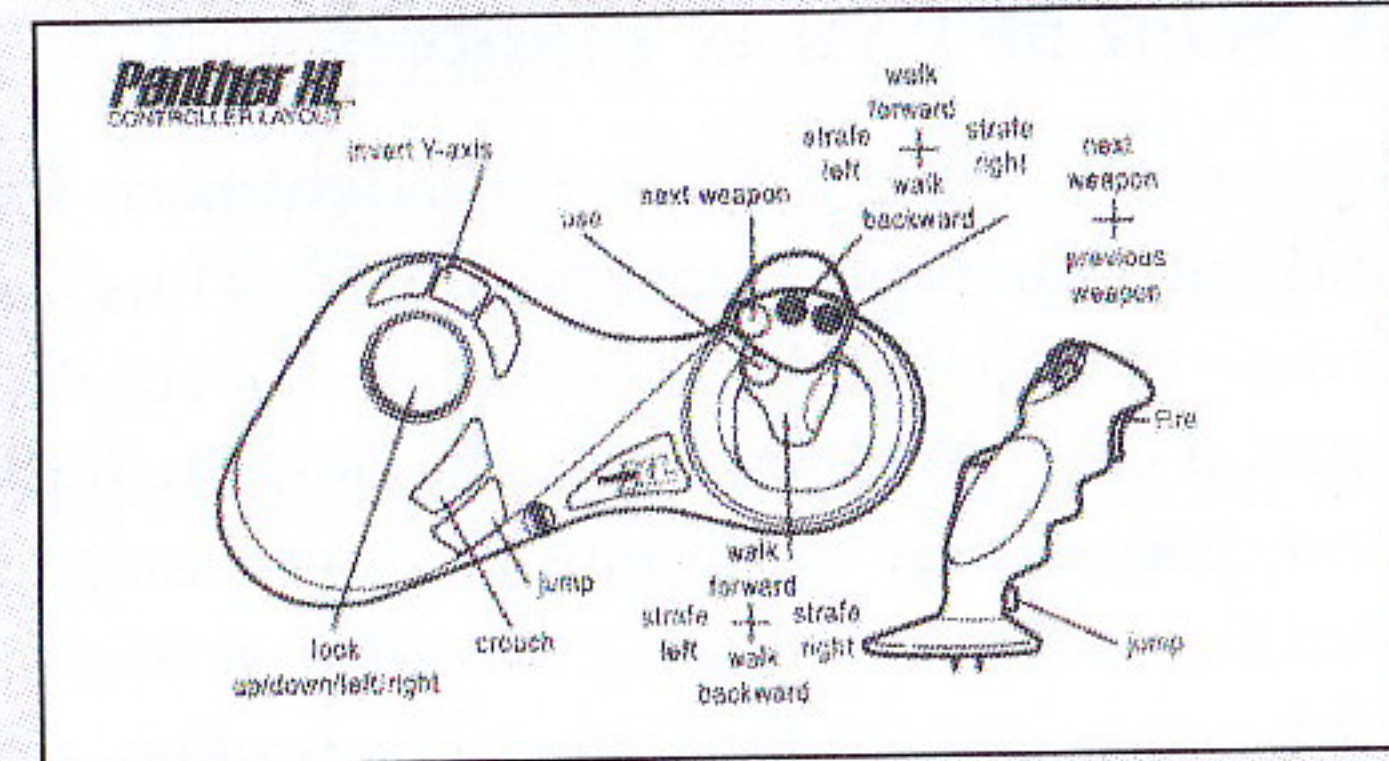
You must now select your starting character. While you may begin with any of the four player characters, it is suggested that you follow the recommended order of: Pablo Ramirez (Starbearer), Patrick Scott (Beast King), Andy Chang (Celestial), Gabe Gordo (Demon).

User Interface (UI)

The Psycho Circus Game World - The Story

The Elder Are Broken

In an epic battle, The Four Who Are One defeat the Nightmare King, never suspecting that, from the jaws of his own annihilation, their archenemy has played one last treacherous card. Seizing upon the broken oath of the Elder, the Destroyer summons the last fragment of his once awesome strength to pull the spirits of the Elder down with him, trapping them in the void beyond. Although the Elder do not perish, they are left powerless until their spirits can return to their realms.



A Seed of Evil is Planted

Before vanishing forever, the Nightmare King's final action is to take the essence of his own powers and with them plant a seed of evil. Thus, in the most desolate corner of the cosmos, a child is being born – one shaped from corruption absolute, its dark conscience ever growing, still unaware of its own tainted core. With its birth, the child will invade the space left vacant by the Elder's absence, so that no creature may challenge its dominance. The Destroyer thereby seeks rebirth from his own death that he may return to the world in a new and even more terrible shape. So it is that the circus the Elder once vowed to protect lies broken, drifting through the abyss, carrying the sole remnant of the Destroyer's taint. The Four Who Are One, their shapes now splinters scattered across the realms, linger in a helpless state of limbo in the cosmos' darkest hour.

One Hope Remains

Only one mortal can devise a means of calling back the Elder. Her name is Madame Raven, the clairvoyant matriarch of the Psycho Circus. She must recruit four proxies to collect the shards of the Elder's forms, to give the new avatars the necessary power to enter the Womb of Hell, the dark rift where the Nightmare Child stirs. But who will take this suicidal path? Will anyone dare oppose the seed of a new God? Feverishly, her blind eyes scan the orb in front of her. There will be no rest for the sorceress this night.

An Invitation to the Circus

On a bleak and misty night, four friends arrive at The Coventry, a beaten-down roadhouse on the outskirts of town. As the members of Wicked Jester – Pablo Ramirez, Patrick Scott, Andy "Spades" Chang and Gabriel Gordo – step out of their van, they notice, much to their dismay, that there's no crowd waiting, no flashing lights, no staff members.

"What the hell?" murmurs Patrick. "This is Friday night, isn't it?"

"This place should have been packed an hour ago." Gabe replies. "And where is the staff? There's not a single soul here!"

"A grave insult, indeed" comes a voice from the shadows. "I am certainly here." Madame Raven steps forward, her face concealed by the rapid fall of night.

Startled, the band turns to face the woman, and Patrick speaks: "Lady, don't be jumping out of the shadows like that!"

Pablo nods in greeting, then addresses the newcomer, "Where did everyone go?"

"They're at the circus... I'm quite sure of it." The old woman replies. "Perhaps you, too, would like to visit?" She extends a withered hand to reveal four tickets.

"Accept them," says the woman, "and you will be just in time for the grand finale. Tonight's the closing act, a show not to be missed. Will you stand vigil on this grand event?"

The Hall of Mirrors

"This place is dead," sighs Gabe. "We might as well". He looks to the others.

Andy shrugs. "I could use a good fortune telling."

"Nothing to lose..." agrees Pablo.

"Well I'm not staying here by myself," says Patrick. "Let's go."

As the tickets find their owners, Madame Raven's deal has been sealed. Time seems to stop and the room spins into blackness. Only the soft glow of the gypsy's crystal ball remains. Stunned and confused, the four friends watch as mirrored walls emerge around them, draped in blood-red cloth, surrounding them on all sides. From beyond the looking glass a voice calls out to them. It is Madame Raven.

"Welcome," she says. "You have been favoured."

Gabe spins around. "What trick is this? What have you done woman?"

Raven answers, "I have done nothing but make your options clear to you. There is no escape from the path you have chosen. Listen closely to my words, for all our lives depend upon it..."

Characters, Weapons, and Items

Before you step into the surreal dreamscape of the Psycho Circus world, perhaps you should take a moment to familiarise yourself with what you can expect to find there. It could mean the difference between life and death.

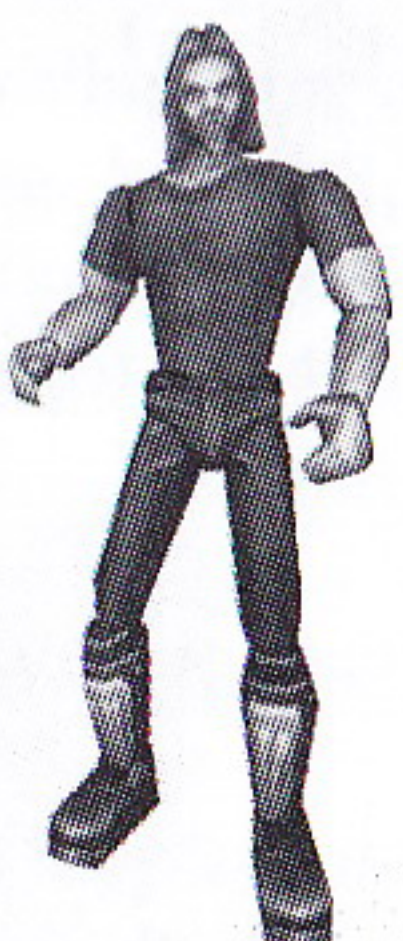
Characters



PABLO RAMIREZ Age: 21
Alter Ego: Star Bearer (Paul Stanley)

Pablo Ramirez is the first character you will control. Well versed in ancient religions and cultures and an avid sword collector, Pablo recognises the magnitude of the coming terror and quickly chooses to trust Madame Raven and help her conquer the Nightmare Child.

As the Star Bearer, he is a bringer of passion and pain, spanning an emotional spectrum that can drive him to acts of true tenderness or explosive anger. His is the element of Water.



PATRICK SCOTT Age: 27
Alter Ego: Beast King (Peter Criss)

Your second player character is the easy-going, but strong-minded, Patrick Scott. A gifted puzzle-solver, Patrick is the most reluctant to take on the Elder quest, but once committed to the mission, he quickly proves himself a fearsome warrior.

As the Beast King, he personifies all that is primal in the human spirit, the instinctual beast that stirs in us all. His is the element of Earth.



ANDY "SPADES" CHANG Age: 33
Alter Ego: Celestial (Ace Frehley)

Andy "Spades" Chang - your third player character - is a former Yakuza operative and a master of the electric guitar. Quiet and possessed with acute powers of observation, he dresses sloppily in cowboy-inspired clothing and is the only smoker in the group.

As the Celestial, he represents the ultimate, universal harmony and is able to observe situations with dispassionate reason and see all sides of a problem. His is the element of Air.



GABRIEL GORDO Age: 31
Alter Ego: Demon (Gene Simmons)

Gabe Gordo, your final player character, is the glue that binds the group together. A master of Tai Chi, he is a fierce protector of his cohorts. But he is also well educated and patient.

As the Demon, he embodies all the darkest impulses of the mortal soul. He is a bringer of vengeance and terror, but from his flames of destruction springs new life. His is the element of Fire.

Weapons

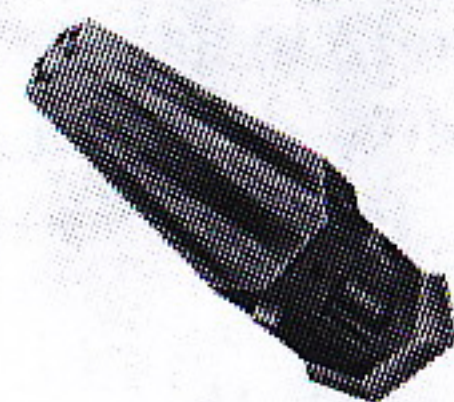
There are three classes of weapons - or Elder Arms - available to you in the Psycho Circus world: Melée, Common, and Ultimate. Each category has four weapons (for a total of twelve) that must be present in the game. Of these, each Elder has two weapons that are unique to him. These are the Melee and Ultimate category weapons. The Common category can be used by all player-classes.

MELEE WEAPONS: Melee Weapons are ideal for close-quarter combat or anytime you feel the need to kick ass up close and personally:



Beast Claws
Thornblade
Twister
Punisher

COMMON WEAPONS: Common Weapons are general use, workhorse-type weapons:



Zero Cannon
Magma Cannon
Windblade
Scourge

ULTIMATE WEAPONS: Ultimate Weapons are the deadliest weapons you will find in the game, but will deplete your store of elemental energy if used frequently:



Stargaze
Galaxion
Spirit Lance
Draco

Armour



A major goal of The Nightmare Child is to fully assemble the Elder's armour, or costume. There are six pieces - Gauntlets, Boots, Belt, Vest, Plate, and Mask - that must be collected to complete each episode.

Items



Health

Help from the dying elemental realms comes in the shape of these sturdy potions. Three variants in potency exist and are known as Vial (+10 health), Flask (+30 health) and Bottle (+60 health). You can guzzle them to heal your wounds but they won't supersede your Max Health like the Blood Rose.

Ammo



Strewn throughout the shattered realms, these are the items that fuel the game's Common and Ultimate weapons. The player starts each episode unable to pick up these items, but is able to do so as soon as the first shard of the Elder Armour has been found. Creatures that you slay will also drop elemental icons, of varying alignment and potency.



Rage Orb

Once activated it will grant you 60 seconds of free ammo. With one of these in your system it's time to pull out your favourite 'lovegun' and do some serious monster maiming!



Angel Charm

The Angel Charm renders the Avatar completely invulnerable, but you may still disappear into a bottomless pit or get sucked under by quicksand so don't feel too safe.



Blood Rose

The Blood Rose infuses the Avatar with potent Elder blood, adding 100 HP to the player, even if it means exceeding his normal health limits. The healing potential of the Bloodrose peaks at 250 Health.



Chaos Heart

While the Chaos Heart is in effect, damage done by the player fluctuates from 0% to 200% in a steady pulse. The damage potential is highest just as the heartbeats, after which it drops back to 0 and counts up anew. True mastery of this artifact lies in the player's ability to time his strike with the beat of the heart, but it is always beneficial. Note that the damage modifier is calculated at the moment you activate the attack, and not at the time the weapon impacts.

Tremor Credits

LEAD PROGRAMMER:	Larry Smith
PROGRAMMERS:	Eric Hart, Julian Manolov, Asen Kovachev, Anthony Ignacio Sean Hunt, Chia-Wei Liao, Johnny Tsao, Anthony Saunders
PROJECT LEADER:	Bran Kelly
ART:	Juan Sanchez
UI REDESIGN:	Jeffrey Vaughn
QA:	Matt Sivaborvorn, Anthony Saunders
SPECIAL THANKS:	Rod Barr, Jonathan Wright (aka Nelno the Amoeba), Mike Maynard, the entire Third Law team, Mike Williams

Take 2 Interactive UK

PRODUCER:	Ken Jordan
HEAD PRODUCER:	Darren Anderson
PR AND MARKETING:	Manab Roy & Emma Rush, Sarah Seaby
PRODUCTION:	Jon Broadbridge, Chris Madgwick
TESTED BY:	Tarantula Studios

Take 2 Logo and Take 2 Interactive Software are trademarks of Take 2 Interactive Software.

KISS Psycho Circus ©2000 KISS Catalog, Ltd. All Rights Reserved.

The name and logo for KISS and the facial make-up of each of the members of KISS are registered trademarks of KISS Catalog, Ltd. Copyright ©2000 KISS Catalog, Ltd. The character names and likenesses of Demon, Starbearer, King of Beasts and Celestial are TM and Copyright ©2000 KISS Catalog, Inc. Used with permission. All Rights Reserved.

The character names and likenesses of Stargrave the Stiltman, Blackwell the Ringmaster, Tiberius the Animal Trainer, Fortunado the Clown and Madame Raven are TM and Copyright ©2000 Todd McFarlane Productions, Inc. Used with permission. All Rights Reserved.

All other characters and likenesses are TM and © 2000, Third Law Interactive. All Rights Reserved.

This product contains the LITHTECH™ game engine licensed from LithTech, Inc. LITHTECH game engine © 1997-2000 LithTech, Inc. All Rights Reserved. LITHTECH and the LithTech logo are trademarks of LithTech, Inc.

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

SEGA and Dreamcast are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Psycho Circus From the Album Psycho Circus
Courtesy of Mercury Records ©1998

Rock and Roll All Night From the Album Dressed to Kill
Courtesy of Mercury Records ©1975

Detroit Rock City From the Album Destroyer
Courtesy of Mercury Records ©1976

Shout It Out Loud From the Album Alive II
Courtesy of Mercury Records ©1977

Hotter Than Hell From the Album Hotter than Hell
Courtesy of Mercury Records ©1974

God of Thunder From the Album Destroyer
Courtesy of Mercury Records ©1976

God Gave Rock & Roll To You From the Album Revenge
Courtesy of Mercury Records ©1992

Love Gun From the Album Love Gun
Courtesy of Mercury Records ©1977

Cold Gin From the Album KISS
Courtesy of Mercury Records ©1974

Unholy From the Album Revenge
Courtesy of Mercury Records ©1992

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Veuillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise 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, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être 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, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions d'emploi

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous asseyant aussi loin que le permettent les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous asseoir à deux mètres au moins du téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous au moins dix minutes par heure de jeu.

DEMARRAGE

Ce GD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. N'essayez pas de l'utiliser sur un autre type de lecteur, sous peine d'endommager les haut-parleurs et les écouteurs.

1. Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel. Connectez la manette 1. Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2-4.
2. Insérez le GD-ROM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et refermez le volet.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se produit, éteignez la console (interr pteur sur OFF) et vérifiez qu'elle est correctement configurée.
4. Pour arrêter une partie en cours ou redémarrer une partie qui s'est terminée, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir à l'écran de titre du jeu. Appuyez à nouveau simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au panneau de contrôle Dreamcast.
5. Si vous allumez la console (interr pteur sur ON) sans insérer de GD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le GD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se chargera automatiquement.

Important: votre GD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture du disque. Conservez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez-le du lecteur et ne touchez-le doucement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

MANIPULATION DU GD-ROM DREAMCAST

- Le GD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Maintenez la surface du GD-ROM à l'abri de la poussière et des égratignures.
- N'exposez pas le GD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.



ATTENTION

Kiss Psycho Circus : le jeu Nightmare Child est compatible avec la carte mémoire (VMS vendue séparément). Le nombre de blocs mémoire nécessaires pour enregistrer les fichiers de jeu varie en fonction du type de logiciel et du contenu des fichiers à enregistrer. Vous avez besoin pour enregistrer les fichiers de jeu de 3 blocs disponibles. Lorsque vous enregistrez un fichier de jeu, ne FAITES JAMAIS LES ERREURS SUIVANTES : éteindre la console Dreamcast, enlever la carte mémoire ou débrancher la manette ou toute autre périphérie concernée.

Sommaire

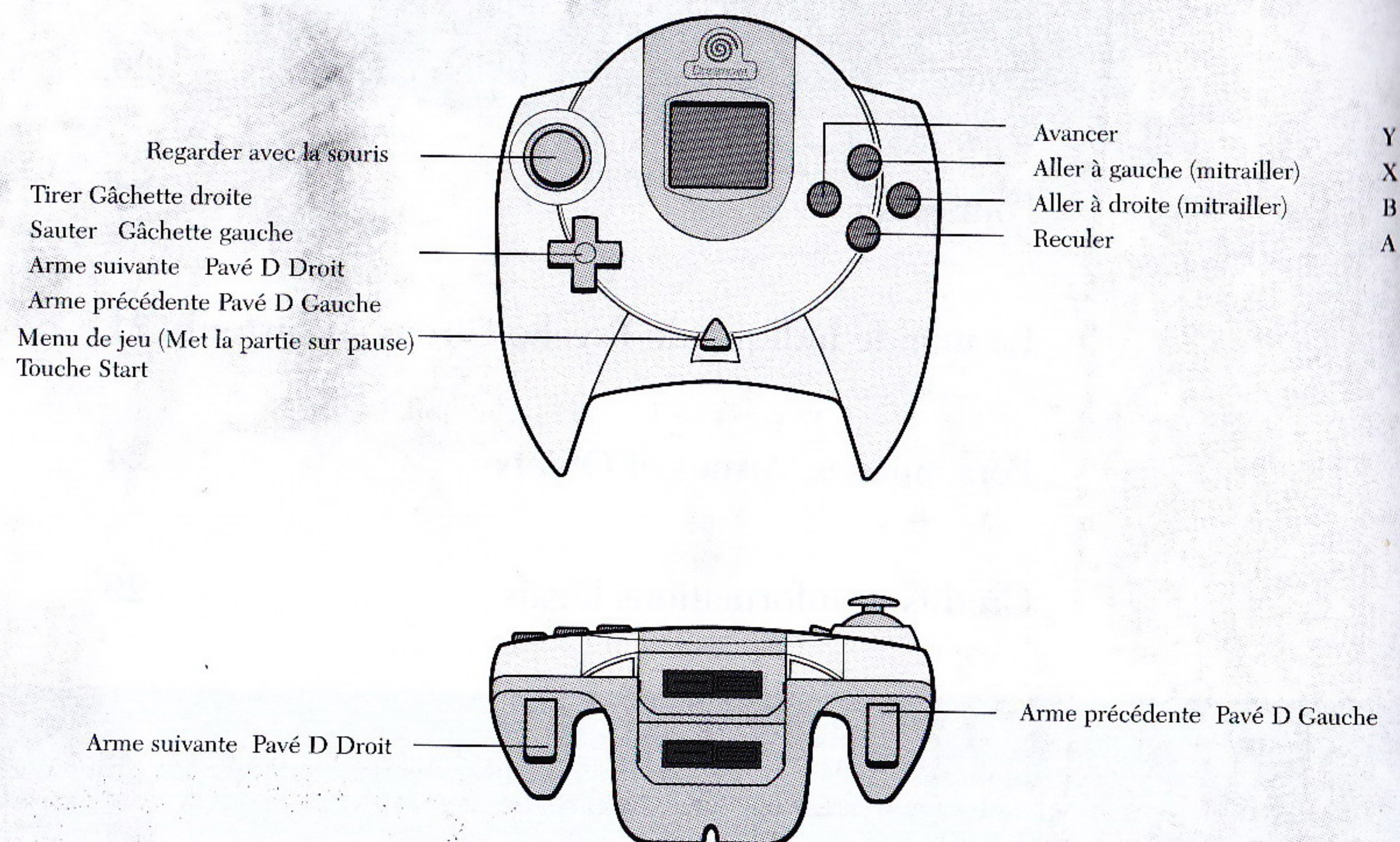
Console et fonctionnement de la manette	20
Pour jouer	21
Le monde ludique de Psycho Circus - L'histoire	21
Personnages, Armes et Objets	24
Crédits et informations légal	29

Console et fonctionnement de la manette

Attention

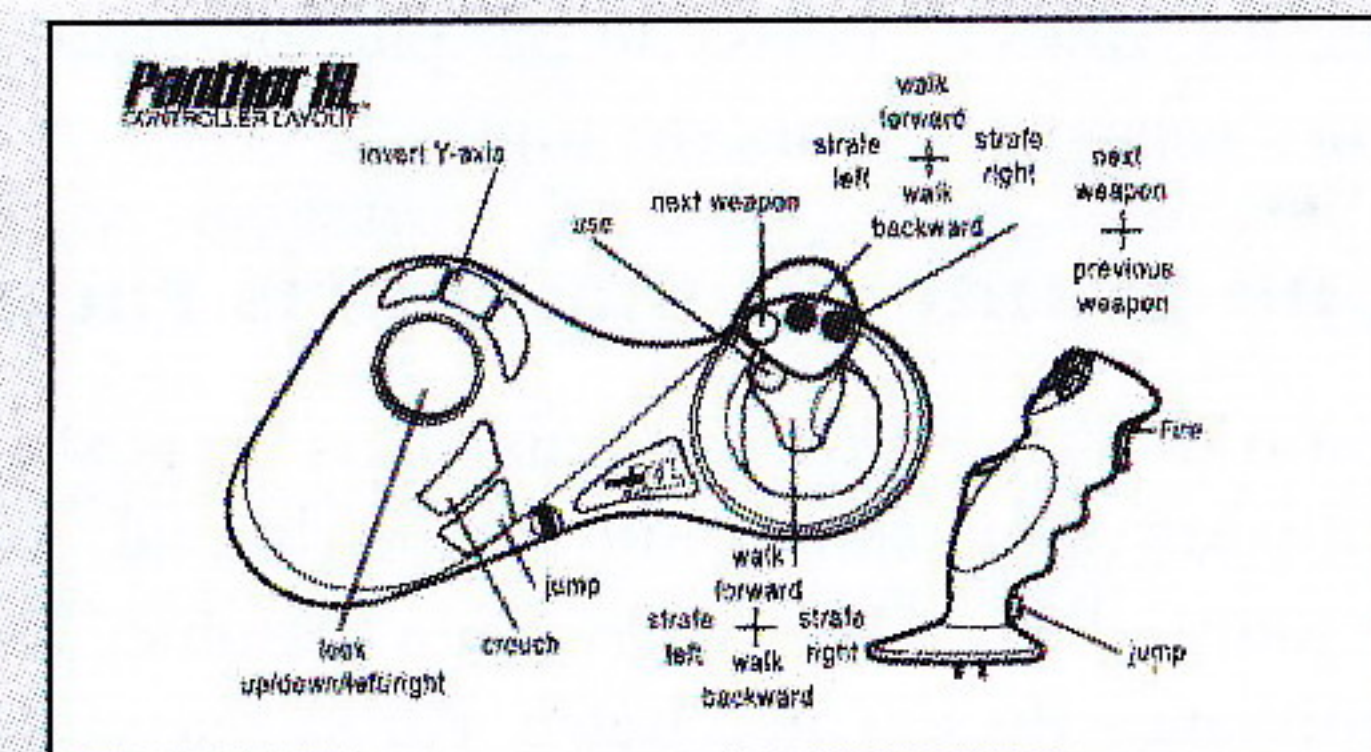
Si les commandes analogiques ont été bougées par accident tandis que vous ALLUMIEZ la console, ETEIGNEZ-LA puis RALLUMEZ-LA immédiatement, en veillant à ne pas toucher la Manette Dreamcast.

Manette/commande standard pour Dreamcast



Attention

Ne touchez jamais le Pavé Pouce Analogique (Analog Thumb Pad) ou les gâchettes G/D (Triggers L/R) lorsque que vous ALLUMEZ la Dreamcast. Vous risqueriez d'interférer avec la procédure d'initialisation de la manette et d'entraîner un mauvais fonctionnement.



Pour jouer

Pour commencer une Nouvelle partie (New Game) vous devez tout d'abord sélectionner un niveau de compétence. Celui-ci influence le nombre de créatures comme leur niveau d'agression.

Berceuse (Lullaby) : moins de créatures, niveau d'agression minime

Insomnie (Sleepless) : nombre normal de créatures, agression normale

Cauchemar (Nightmare) : plus de créatures, agression maximale

Vous devez maintenant sélectionner le personnage avec lequel vous voulez débiter. Vous pouvez commencer avec l'un des quatre personnages proposés, mais nous vous recommandons de suivre l'ordre suivant : Pablo Ramirez (Starbearer), Patrick Scott (Beast King), Andy Chang (Celestial), Gabe Gordo (Demon).

Interface Utilisateur (IU)

Le monde ludique de Psycho Circus - L'histoire

Les aînés sont brisés

Au cours d'un combat épique, les Quatre qui ne font qu'un écrasent le Nightmare King, ne soupçonnant à aucun instant que, terré dans la mâchoire de sa propre perte, leur ennemi par excellence vient de jouer traîtreusement son tout dernier atout. S'emparant du serment brisé des Aînés, le Destructeur rassemble les tous derniers fragments de son pouvoir autrefois terrible pour entraîner avec lui dans le gouffre l'esprit des Aînés, le retenant à jamais dans le vide de l'au-delà. Bien

que les Aînés ne périssent pas par son geste, ils sont désormais impuissants, et ce jusqu'à ce que leurs âmes regagnent leurs royaumes.

Une graine du mal a pris racine

Avant de disparaître à jamais, dans un geste final, le Nightmare King extrait l'essence de ses propres pouvoirs pour planter une graine du mal. Ainsi, dans le lieu le plus désert du cosmos, un enfant voit le jour – fruit d'une corruption absolue, inconscient de la souillure qui peuple son cœur et de la croissance de son âme noire. Par sa naissance, l'enfant envahira l'espace créé par l'absence de l'Aîné, et aucune créature ne pourra venir défier sa domination totale.

De cette manière, le Destructeur cherche à renaître de sa propre mort, pour réintégrer le monde sous une forme encore plus terrible. Ainsi s'explique la destruction du cirque que les Aînés avaient juré de protéger, voguant éperdument dans l'abysse, transportant le dernier fragment de la souillure du Destructeur. Les Quatre qui ne font qu'un, désormais réduits en éclats éparpillés à travers les royaumes, subsistent dans un état d'oubli impuissant tandis que le cosmos connaît sa période la plus noire.

Un espoir demeure

Seul un mortel peut trouver le moyen d'invoquer les Aînés. Il s'agit d'une femme, du nom de Madame Raven, la matrone clairvoyante du Psycho Circus. Il lui faut recruter quatre amis pour rassembler les éclats des corps des Aînés, et procurer suffisamment de puissance aux nouveaux avatars pour qu'ils puissent pénétrer dans l'Utérus de l'Enfer, la faille sombre où s'agite l'Enfant-Cauchemar. Mais qui sera prêt à suivre ce chemin suicidaire ? Qui osera s'opposer à cette graine de nouveau Dieu ? Fiévreusement, ses yeux aveugles transpercent la boule se trouvant face à elle. La sorcière ne connaîtra cette nuit aucun repos.

Un invitation au cirque

Par une nuit glaciale et brumeuse, quatre amis arrivent au Coventry, un relais délabré aux abords de la ville. Tandis que les membres du Wicked Jester – Pablo Ramirez, Patrick Scott, Andy "Spades" Chang et Gabriel Gordo – descendent de leur camionnette, ils remarquent, à leur grande déception, qu'aucune foule ne les attend, que les membres du personnel et les flashes des photographes sont absents.

" Mais enfin ? " murmure Patrick. " C'est bien vendredi soir, non ? "

" Il devrait y avoir foule ici depuis au moins une heure. " Gabe renchérit. " Et le personnel, il est où ? Il n'y a pas âme qui vive ici ! "

" En effet, une grave insulte vous a été faite, " leur dit soudain voix issue de l'ombre. " Enfin, je suis là ". Madame Raven sort de l'obscurité, le visage caché par la tombée rapide de la nuit.

Surpris, le groupe se retourne pour lui faire face, et Patrick prend la parole: " Ma bonne dame, ne vous amusez pas à sortir de l'ombre comme ça ! "

Pablo acquiesce, et s'adresse à la nouvelle venue " Où ils sont tous ? "

" Au cirque... j'en suis quasiment persuadée. " lui répond la vieille femme. " Peut-être que vous aussi, vous aimeriez y aller ? " D'une main ridée, elle leur tend quatre billets .

" Prenez-les, " leur dit la femme, " et vous arriverez juste à temps pour l'apothéose finale. Il ferme ce soir, c'est une représentation à ne pas manquer. Allez-vous assister à ce grand événement ? "

La Salle des miroirs

" Ce coin est complètement mort, " dit Gabe avec un soupir. " Ca ne serait pas plus mal. " Continue-t-il en regardant les autres.

Andy hausse les épaules. " Un petit peu de bonne aventure ne me ferait pas de mal. "

" On a rien à perdre... " convient Pablo.

" En tous cas, je ne reste pas tout seul ici ", annonce Patrick. " Allez, on y va. "

Le contrat de Madame Raven se conclut lorsque les jeunes gens prennent possession de leurs billets. Le temps semble s'arrêter et un tourbillon d'obscurité envahit la pièce. Seule la lumière douce de la boule de cristal de la gitane demeure. Abasourdis et perplexes, les quatre amis restent rivés sur place, observant les murs couverts de miroirs émerger tout autour d'eux, drapés de tentures rouge-sang.

Une voix sortant du miroir s'adresse à eux. C'est celle de Madame Raven.

" Bienvenue, " leur dit-elle. " Vous avez été choisis."

Gabe tourne sur ses talons " Qu'est-ce que c'est que ces tours de magie ? Qu'as-tu fais, vieille femme ? "

" Je me suis contentée de vous indiquer les options dont vous disposiez." lui répond Raven.
" Le chemin que vous avez choisi est sans issue. Ecoutez attentivement ce que je vais vous dire, car vos vies en dépendront..." "

Personnages, Armes et Objets

Avant de pénétrer dans le paysage irréel des songes de Psycho Circus, il serait peut-être sage de prendre quelques instants pour vous familiariser avec ce que vous risquez d'y trouver. Cette connaissance pourrait faire toute la différence entre la vie et la mort.



Personnages

PABLO RAMIREZ Age: 21ans
Alter Ego: Star Bearer (Paul Stanley)

Pablo Ramirez est le premier personnage que vous contrôlerez. Expert des religions et cultures antiques et collectionneur passionné d'épées, Pablo est conscient de l'immensité de la terreur menaçante, et il choisit très vite de faire confiance à Madame Raven et de l'aider à conquérir l'Enfant-Cauchemar.

En tant que Star Bearer, il apporte passion et douleur, englobant un spectre d'émotions capables de le mener à des actes de tendresse pure comme de colère explosive. Il est de l'élément de l'Eau.



PATRICK SCOTT Age: 27ans
Alter Ego: Beast King (Peter Criss)

Votre second personnage jouable est Patrick Scott, un homme facile à vivre mais possédant une volonté de fer. Patrick, en dépit de sa capacité exceptionnelle à résoudre les mystères, est le plus réticent à reprendre la quête des Aînés, mais une fois engagé dans sa mission, il s'avère rapidement être un guerrier redoutable.

En tant que Beast King, il représente tous les aspects primitifs de l'âme humaine, la bête instinctive qui dort au fond de tous. Il est de l'élément de la Terre.



ANDY "SPADES" CHANG Age: 33ans
Alter Ego: Celestial (Ace Frehley)

Andy "Spades" Chang - votre troisième personnage jouable- est un ancien membre de Yakuza et un champion de la guitare électrique. Calme et doté d'un sens de l'observation aigu, il porte des vêtements négligés inspirés de l'uniforme du cow-boy, et est le seul fumeur du groupe.

En tant que Celestial, il représente l'harmonie universelle totale ; il est capable d'observer froidement et logiquement tout type de situation et de percevoir tous les aspects d'un problème. Il est de l'élément de l'Air.



GABRIEL GORDO Age: 31ans
Alter Ego: Demon (Gene Simmons)

Gabe Gordo, votre personnage jouable final, représente l'élément cohésif du groupe. Maître dans l'art du Tai Chi, c'est un protecteur féroce de ses cohortes. Mais il est également cultivé, et patient.

En tant que Demon, il représente toutes les impulsions les plus noires de l'âme humaine. Il apporte la vengeance et la terreur, mais de ses flammes destructrices naissent de nouvelles vies. Il est de l'élément du Feu.

Armes

Vous trouverez trois catégories d'armes – ou Armes des Aînés – dans le monde de Psycho Circus : armes de mêlée, armes communes, armes ultimes. Chaque catégorie dispose de quatre armes (pour un total de douze) qui devront apparaître dans chaque partie. Chaque Aîné possède deux armes qui lui sont uniques parmi celles-ci. Il s'agit d'armes appartenant aux catégories Mêlée et Ultime. La catégorie Commune peut être utilisée par toutes les classes de joueurs.

ARMES DE MÊLÉE: les Armes de mêlée sont idéales pour les combats rapprochés, ou à tout moment si vous avez simplement envie de botter le cul à quelqu'un d'un peu plus près.



Monstruogriffes
Lacéreur
Déformeur
Punisseur

ARMES COMMUNES: elles ont un usage général, et il s'agit de vraies bêtes de travail :



Zéro canon
Magma canon
Eolame
Fléau

ARMES ULTIMES: les Armes ultimes sont les plus mortelles du jeu, mais elles réduiront vos réserves d'énergie élémentaire si vous les utilisez trop souvent :



Astro
Galaxion
Spirilance
Draco

Armure



L'un des objectifs majeurs de The Nightmare Child est de recomposer entièrement l'armure de l'Aîné, ou son costume. Elle se divise en six pièces – Les Gants, les Bottes, le Ceinturon, la Cotte, le Plastron et le Masque – qui devront être rassemblées pour terminer chaque épisode.

Objets



Santé

Les royaumes élémentaires agonisants vous aident sous forme de potions vivifiantes. Leur puissance varie selon trois différents types, portant le nom de Flacon (+10 points santé), Fiole (+30 points santé) et Bouteille (+60 points santé). Vous pouvez les siffler pour guérir vos blessures, mais ils ne restaureront pas votre Santé Max aussi bien que la Rosesang.

Munitions



Il s'agit d'objets éparpillés ici et là dans les royaumes dévastés, qui permettent de recharger les armes Communes et Ultimes du jeu. Le joueur commence chaque épisode dans l'incapacité de récupérer ces objets, mais dès qu'il aura trouvé le premier éclat de l'Armure de l'Aîné, il en aura le pouvoir. Les créatures que vous tuez lâcheront elles aussi des icônes élémentaires, d'une puissance et d'une position variées.



Rageosphère

Une fois activée, cette fonction vous confèrera 60 secondes de munitions gratuites. Avec celle-ci dans votre système, il est temps de dégainer l'un de vos 'fusils d'amour' et d'aller amputer sérieusement quelques monstres !



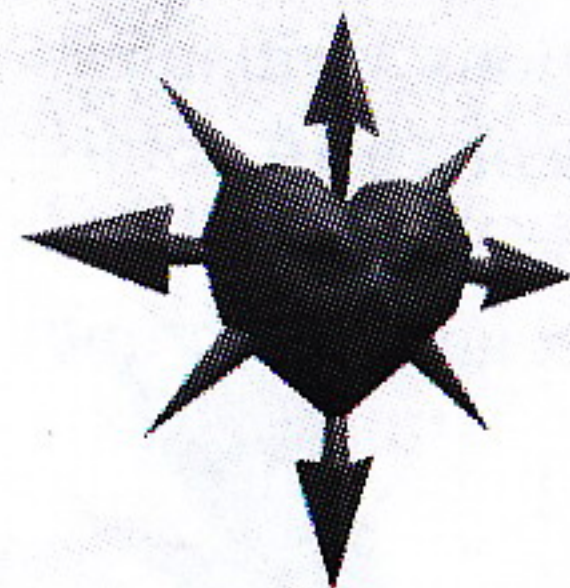
Angélisort

L'Angélisort rend l'Avatar totalement invulnérable, mais vous risquez tout de même de disparaître dans un gouffre sans fond ou d'être aspiré par les sables mouvants, soyez donc vigilant.



Rosesang

La Rosesang permet de perfuser l'Avatar avec le sang puissant de l'Aîné, conférant 100 PS supplémentaires au joueur, même si cela lui fait dépasser sa limite de santé normale. Le potentiel de guérison de la Rosesang culmine à 250 P. Santé.



Coeur du chaos

Lorsque le Coeur du chaos est activé, les dégâts effectués par le joueur varient de 0% à 200% en fonction d'une pulsation régulière. Le potentiel de dégâts est à son maximum quand le coeur bat, après quoi il redescend à 0 et recommence un nouveau compte. Pour parfaitement maîtriser cet objet, le joueur devra être capable de calculer son coup en fonction des battements du coeur ; quoi qu'il en soit, cette fonction est toujours avantageuse. Attention : le modificateur de dégâts est calculé au moment où vous activez l'attaque, et non pas lors de l'impact de l'arme.

Crédits Tremor

PROGRAMMEUR PRINCIPAL : Larry Smith

PROGRAMMEURS: Eric Hart, Julian Manolov, Asen Kovachev, Anthony Ignacio Sean Hunt, Chia-Wei Liao, Johnny Tsao, Anthony Saunders

RESPONSABLE DE PROJET: Bran Kelly

GRAPHIQUES: Juan Sanchez

RECONCEPTION UI: Jeffrey Vaughn

AQ: Matt Sivaborvorn, Anthony Saunders

REMERCIEMENTS

ARTICULIERS : Rod Barr, Jonathan Wright (aka Nelno the Amoeba), Mike Maynard, toute l'équipe de Third Law, Mike Williams

Kiss Psycho Circus : The Nightmare Child, KISS Psycho Circus le logo de The Nightmare Child, Third Law Interactive, et le logo de Third Law sont des marques de fabrique de Third Law Interactive, Inc. Copyright 2000 Third Law Interactive, Inc. Tous droits réservés.

Gathering of Developers et godgames sont des marques de fabrique de Gathering of Developers, Inc. Copyright 1998 Gathering of Developers I, Ltd. Tous droits réservés.

Les logos de Take 2 et Take 2 Interactive Software sont des marques de fabrique de Take 2 Interactive Software.

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

Le nom et le logo de KISS et le maquillage du visage de chacun des membres de KISS sont des marques déposées de KISS Catalog, Ltd. Copyright ©2000 KISS Catalog, Ltd. Les noms des personnages et les représentations de / ressemblances à Demon, Starbearer, King of Beasts et Celestial sont des marques de fabrique et protégés par le Copyright ©2000 de KISS Catalog, Inc. Ils sont utilisés avec leur permission. Tous droits réservés.

Les noms de personnages et les représentations de / ressemblances à Stargrave the Stiltman, Blackwell the Ringmaster, Tiberius the Animal Trainer, Fortunado the Clown et Madame Raven sont des marques de fabrique et protégés par le Copyright ©2000 de Todd McFarlane Productions, Inc. Ils sont utilisés avec leur permission. Tous droits réservés.

Tous les autres personnages et représentations / ressemblances sont des marques de fabrique et protégés par le © 2000 de Third Law Interactive. Tous droits réservés.

Ce produit comprend le moteur de jeu LITHTECH™ dont la licence appartient à LithTech, Inc. Moteur de jeu LITHTECH © 1997-2000 LithTech, Inc. Tous droits réservés. LITHTECH et le logo LithTech sont des marques de fabrique de LithTech, Inc.

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

SEGA and Dreamcast are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Psycho Circus Tiré de l'Album Psycho Circus
Avec l'aimable autorisation de Mercury Records ©1998

Rock and Roll All Night Tiré de l'Album Dressed to Kill
Avec l'aimable autorisation de Mercury Records ©1975

Detroit Rock City Tiré de l'Album Destroyer
Avec l'aimable autorisation de Mercury Records ©1976

Shout It Out Loud Tiré de l'Album Alive II
Avec l'aimable autorisation de Mercury Records ©1977

Hotter Than Hell Tiré de l'Album Hotter than Hell
Avec l'aimable autorisation de Mercury Records ©1974

God of Thunder Tiré de l'Album Destroyer
Avec l'aimable autorisation de Mercury Records ©1976

God Gave Rock & Roll To You Tiré de l'Album Revenge
Avec l'aimable autorisation de Mercury Records ©1992

Love Gun Tiré de l'Album Love Gun
Avec l'aimable autorisation de Mercury Records ©1977

Cold Gin Tiré de l'Album KISS
Avec l'aimable autorisation de Mercury Records ©1974

Unholy Tiré de l'Album Revenge
Avec l'aimable autorisation de Mercury Records ©1992

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie die Gebrauchsanweisung und insbesondere diesen Abschnitt, bevor Sie dieses Videospielsystem benutzen oder Ihren Kindern erlauben, es zu benutzen. Ein Erziehungsberechtigter sollte mit Minderjährigen die Bedienungsanleitung durchgehen, bevor diese zu spielen anfangen. Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospieles Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Kälzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Für Ihre Gesundheit

- Setzen Sie sich so weit vom Fernsehbildschirm weg, wie es die Kabel der Konsole gestatten (etwa 2 Meter).
- Das Spiel sollte bevorzugt auf einem kleinen Bildschirm gespielt werden.
- Spielen Sie möglichst nicht, wenn sie müde sind oder nicht ausreichend geschlafen haben.
- Stellen Sie sicher, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Halten Sie beim Spielen mindestens eine Pause von 10 Minuten pro Stunde ein.

DREAMCAST STARTEN:

Diese GD-ROM kann nur mit dem Dreamcast-System abgespielt werden. Versuchen Sie nicht, die GD-ROM auf einem anderen CD-Gerät abzuspielen – Kopfhörer und Lautsprecher können dabei beschädigt werden.

1. Schließen Sie Ihr Dreamcast-System an und folgen Sie dabei der Anleitung in Ihrem Dreamcast-Handbuch. Schließen Sie Controller 1 an. Bei Spielen für zwei oder mehrere Spieler schließen Sie zusätzlich Controller 2 bis 4 (optional erhältlich) ein.
 2. Legen Sie die Dreamcast-GD-ROM mit dem Aufdruck nach oben in die Vertiefung der CD-Schublade und schließen Sie den Deckel.
 3. Drücken Sie den Power-Knopf, um das Spiel zu laden. Das Spiel startet, nachdem das Dreamcast-Logo auf dem Bildschirm erscheint. Wenn nichts erscheint, schalten Sie das System ab und überprüfen Sie, ob es korrekt angeschlossen ist.
 4. Wenn Sie das Spiel zwischendurch anhalten wollen oder wenn das Spiel endet und Sie neu starten möchten, drücken Sie A, B, X, Y und Start gleichzeitig, um zum Titelbild zurückzukehren. Drücken Sie erneut A, B, X, Y und Start gleichzeitig, um zum Dreamcast-Systembildschirm zurückzukehren.
 5. Wenn Sie den Strom einschalten, ohne eine GD einzulegen, erscheint der Dreamcast-Systembildschirm. Wenn Sie ein Spiel beginnen möchten, legen Sie die Dreamcast-GD-ROM in die Einheit ein; das Spiel wird automatisch geladen.
- WICHTIG: Ihre Dreamcast-GD-ROM enthält einen Sicherheitscode, der es möglich macht, dass die GD gelesen wird. Halten Sie die GD möglichst sauber und behandeln Sie sie vorsichtig. Wenn Ihr Dreamcast-System Schwierigkeiten beim Lesen der GD hat, nehmen Sie diese heraus und reinigen Sie sie vorsichtig. Beginnen Sie dabei in der Mitte der GD und wischen Sie direkt von der Mitte aus zur Außenkante.

BEHANDLUNG DER DREAMCAST-GD-ROM

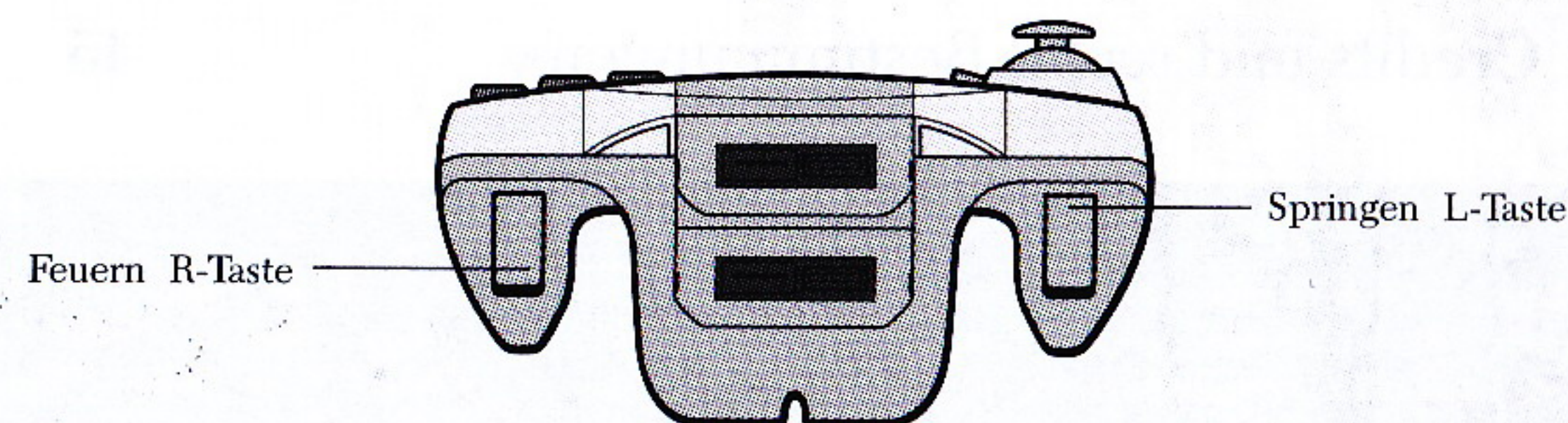
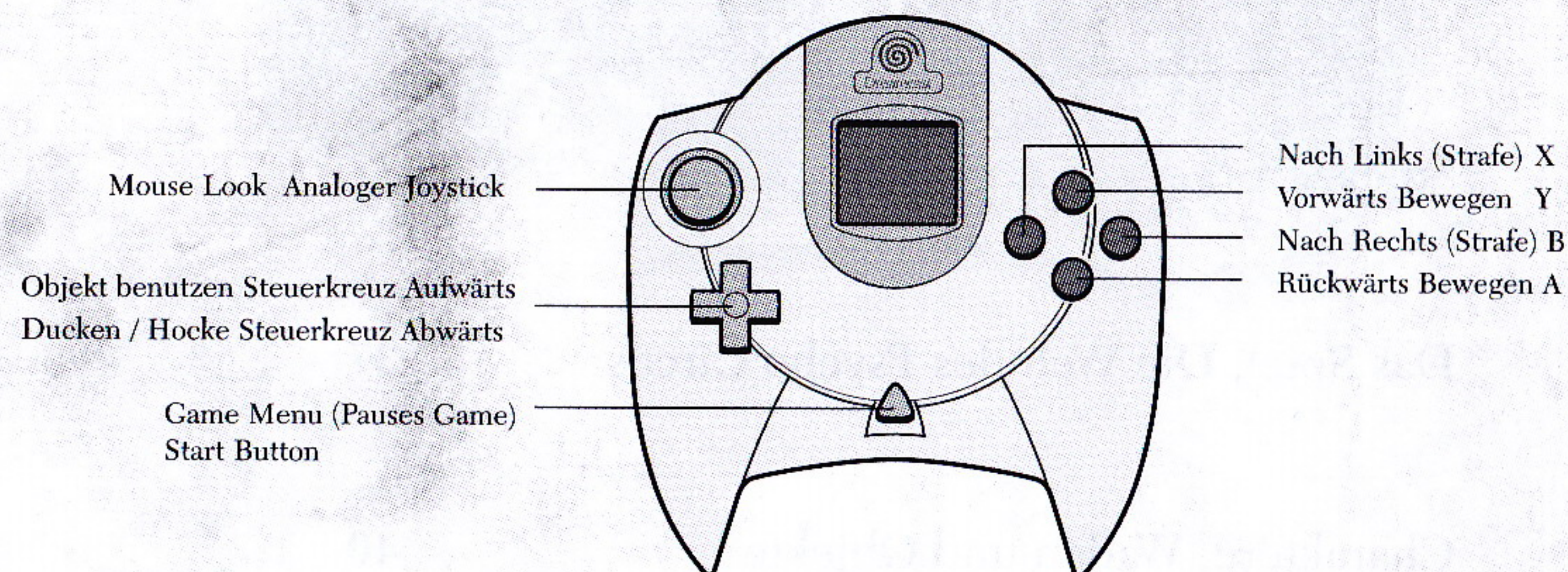
- Die Dreamcast-GD-ROM ist ausschließlich für den Gebrauch mit dem Dreamcast-System bestimmt.
- Halten Sie die Oberfläche der GD-ROM frei von Schmutz und Kratzern.
- Lassen Sie sie nie in der prallen Sonne oder in der Nähe der Heizung oder einer anderen Wärmequelle liegen.

Konsolen- und Controllerfunktionen

Achtung

Wurden die analogen Steuerelemente während des EINSCHALTENS der Dreamcast-Konsole zufällig bewegt, schalten Sie das Gerät sofort AUS. Schalten Sie es dann wieder AN, ohne den Dreamcast Controller zu berühren.

Konsolen- und Controllerfunktionen



Achtung

Berühren Sie niemals den analogen Steuerknüppel oder die L/R-Tasten, während Sie die Dreamcast-Konsole anschalten. Dies könnte das Hochfahren der Software stören und zu Funktionsstörungen führen.

Spielstart

Um ein Spiel zu starten, müssen Sie zunächst einen Schwierigkeitsgrad festlegen. Der Schwierigkeitsgrad beeinflusst sowohl die Anzahl der Gegner, als auch ihre Aggressivität.

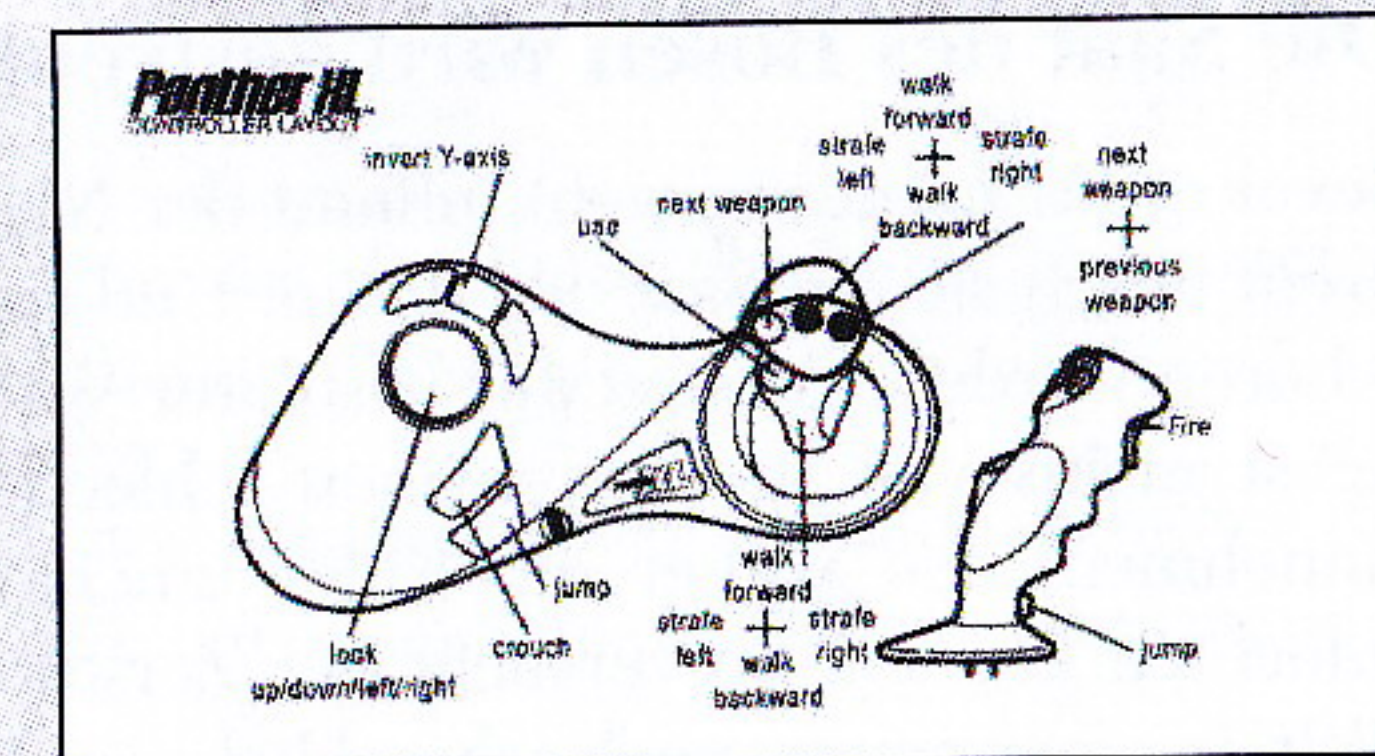
WIEGENLIED:	Weniger Kreaturen, minimale Aggression.
KALTER SCHWEIß:	Normale Anzahl von Kreaturen, normale Aggression.
ALPTRAUM:	Mehr Kreaturen, maximale Aggression.

Sie müssen nun die Figur bestimmen, mit der Sie starten. Sie können mit jedem der vier Spielercharaktere anfangen. Es wird aber empfohlen, dass Sie die vorgeschlagene Reihenfolge einhalten. Diese ist: Pablo Ramirez (Starbearer), Patrick Scott (Beast King), Andy Chang (Celestial) und dann Gabe Gordo (Demon).

Das Spiel, Die Welt des Psycho Circus

Die Vorgeschichte

In einem gewaltigen Kampf besiegen Die-Vier-Die-Eins-Sind den Nightmare King. Doch haben sie nicht damit gerechnet, dass ihr Erzfeind noch im Angesicht seines Untergangs eine letzte, vernichtende Karte ausspielen würde. Der große Zerstörer mobilisiert die letzten Reste seiner einst ungeheuren Kräfte und reißt die Elder mit sich ins Jenseits. Es gelingt ihm, sie in dieser unendlichen Leere festzusetzen. Zwar bleiben die Elder am Leben, doch sind sie aller Kräfte beraubt, bis sie wieder in ihr Reich zurückkehren können.



Die Saat des Bösen wird gestreut

Bevor er für immer vergeht, nimmt der Nightmare King noch einmal all seine Kraft zusammen und streut durch sie die Saat des Bösen. Und so wird in einer trostlosen Ecke des Universums ein Kind geboren werden, gezeugt aus absoluter Verderbtheit. Ein dunkles Wesen reift heran. Noch weiß es selbst nichts von seinem eigenen schlechten Kern. Bei seiner Geburt wird das Kind den Platz einnehmen, den vorher die Elder innehatten, und kein lebendes Wesen wird seine Herrschaft anfechten können. So versucht der Zerstörer dem Jenseits zu entkommen, zurückzukehren in die Welt, in einer neuen, noch schrecklicheren Form. Der Circus, den die Elder zu schützen geschworen hatten, liegt nun in Trümmern. Er treibt ziellos durch die Abgründe von Zeit und Raum und trägt mit sich nur den einzigen Überrest der Existenz des Zerstörers. Die-Vier-Die-Eins-Sind, ihre Gestalten zersplittert und versprengt über die verschiedenen Reiche, sind hilflos und gelähmt in dieser dunkelsten Stunde des Universums.

Eine Hoffnung bleibt

Nur eine einzige Sterbliche kann einen Weg finden, um die Elder zurückzuholen. Es ist Madame Raven, die Hellseherin, die Matriarchin des Psycho Circus. Sie muss vier Stellvertreter rekrutieren, die die Scherben und Reste der Elder sammeln und zusammensetzen und diesen neuen Inkarnationen, den Avataren, die Kräfte zu verleihen, die nötig sind, um den Brutkasten der Hölle zu betreten, jenes dunkle Loch, in dem das Kind des Nightmare Kings heranreift. Aber wer wird diesen selbstmörderischen Weg gehen? Wird überhaupt jemand wagen, sich der Brut eines neuen Gottes in den Weg zu stellen? Fieberhaft starren Madame Ravens Augen in die Kugel vor ihr. Der Zauberin steht eine schlaflose Nacht bevor.

Einladung in den Circus

In einer kalten, nebligen Nacht erreichen vier Freunde das "Coventry", ein heruntergekommenes Roadhouse am Rande der Stadt. Als die Mitglieder der Band Wicked Jester – Pablo Ramirez, Patrick Scott, Andy "Spades" Chang und Gabriel Gordo, aus ihrem Bus steigen, stellen sie verärgert fest, dass kein Publikum sie erwartet, keine Blitzlichter, kein Mitarbeiter.

"Was ist los?" murmelt Patrick, "Heute ist doch Freitag, oder?"

"Der Laden sollte seit einer Stunde gerammelt voll sein," antwortet Gabe. "Und wo ist das Personal? Keine Menschenseele da."

"Das ist eine glatte Beleidigung", meldet sich eine Stimme aus der Dunkelheit. "ICH bin hier." Madame Raven tritt hervor, ihr Gesicht verhüllt vom nächtlichen Dunkel.

Leicht erschrocken drehen sich die Bandmitglieder nach der Frau um. Patrick findet als erster die Stimme wieder: "Mensch, Lady, muss das sein, dass Sie uns so aus dem Schatten heraus anspringen?"

Pablo nickt ihr einen Gruß zu, dann hat er eine Frage an die Frau: "Wo sind die denn alle hin?"

"Sie sind sicher alle im Circus," entgegnet die Alte. "Vielleicht möchtet auch ihr ihn besuchen?" Sie streckt ihre verwitterte Hand aus, die vier Eintrittskarten hält.

"Nehmt sie," sagt die Frau, "ihr kommt gerade rechtzeitig zum großen Finale. Heute ist die letzte Vorstellung, eine Show, die man sich nicht entgehen lassen sollte. Wollt ihr dabei sein, bei diesem großen Ereignis?"

Die Halle der Spiegel

"Na ja, hier ist ja ohnehin tote Hose," seufzt Gabe, "warum also nicht," Er sieht die anderen an.

Andy zuckt die Achseln. "Ich wollte schon immer mal in die Zukunft sehen."

"Wir haben nichts zu verlieren," stimmt Pablo zu.

"Also, alleine bleibe ich nicht hier," sagt Patrick, "los geht's."

Als die Tickets ihre neuen Besitzer finden, ist Madame Ravens Plan besiegelt. Die Zeit scheint mit einem Mal still zu stehen und der Raum versinkt in Dunkelheit, nur das sanfte Leuchten der Kristallkugel bleibt bestehen. Erschreckt und verwirrt sehen die vier Freunde, wie verspiegelte Wände, behängt mit blutroten Tüchern um sie herum emporsteigen. Hinter dem Spiegel ruft eine Stimme nach ihnen. Es ist Madame Raven.

“Willkommen,” sagt sie, “ihr seid die Auserwählten.”

Gabe fährt herum. “Was läuft hier ab? Was hast du getan, Alte?”

Madame Raven antwortet: “Ich habe nichts getan, als euch eure Möglichkeiten klarzumachen. Es gibt kein Zurück auf diesem Weg, den ihr nun eingeschlagen habt. Hört nun gut auf meine Worte, denn euer Leben hängt davon ab...”

Charaktere, Waffen und Objekte

Bevor Sie nun in die surreale Traumwelt des Psycho Circus eintauchen, sollten Sie sich vielleicht noch mit einigen Gegebenheiten vertraut machen, die Sie dort erwarten. Es könnte Ihnen das Leben retten...

Die Charaktere



PABLO RAMIREZ Age: 21
Alter Ego: Star Bearer (Paul Stanley)

Pablo Ramirez ist der erste Charakter, in den Sie schlüpfen werden. Er ist ein großer Kenner alter Religionen und Kulturen und sammelt leidenschaftlich Schwerte. Pablo weiß, was sich da schreckliches zusammenbraut und entscheidet sich schnell dafür, Madame Raven zu vertrauen und ihr zu helfen, das Nightmare Child zu besiegen.

Als Star Bearer ist er der Bote von Leidenschaft und Schmerz. Er hat ein emotionales Spektrum, das ihn zu echter Zärtlichkeit ebenso befähigt wie zu explosionsartigen Zornesausbrüchen. Sein Element ist das Wasser.



PATRICK SCOTT Age: 27
Alter Ego: Beast King (Peter Criss)

Ihr zweiter Spieler-Charakter ist der stets lockere aber auch äußerst willensstarke Patrick Scott. Seine Stärke ist das Lösen von Rätseln und Mysterien. Patrick sträubt sich anfangs am stärksten gegen die Mission, aber als er erst einmal bei der Sache ist, erweist er sich als Furcht erregender Kämpfer.

Als Beast King personifiziert er alles ursprüngliche im menschlichen Geist, den tierischen Instinkt, der noch in uns allen am Werk ist. Sein Element ist die Erde.

ANDY "SPADES" CHANG Age: 33
Alter Ego: Celestial (Ace Frehley)



Andy 'Spades' Chang, Ihr dritter Spieler-Charakter, ist ein ehemaliger Angehöriger der Yakuza, einer japanischen Verbrecherorganisation. Er ist ein Meister der elektrischen Gitarre. Er ist ruhig und mit einer unschlagbaren Beobachtungsgabe ausgestattet. Er kleidet sich meistens etwas nachlässig und Cowboy-like, und er ist der einzige Raucher in der Gruppe.

Als Celestial repräsentiert er die ultimative, universelle Harmonie. Er ist in der Lage, jegliche Situation mit kühler Vernunft einzuschätzen und kann so alle Seiten eines Problems erkennen. Sein Element ist die Luft.



GABRIEL GORDO Age: 31
Alter Ego: Demon (Gene Simmons)

Gabe Gordo, your final player character, is the glue that binds the group together. A master of Tai Chi, he is a fierce protector of his cohorts. But he is also well educated and patient.

As the Demon, he embodies all the darkest impulses of the mortal soul. He is a bringer of vengeance and terror, but from his flames of destruction springs new life. His is the element of Fire.

Waffen

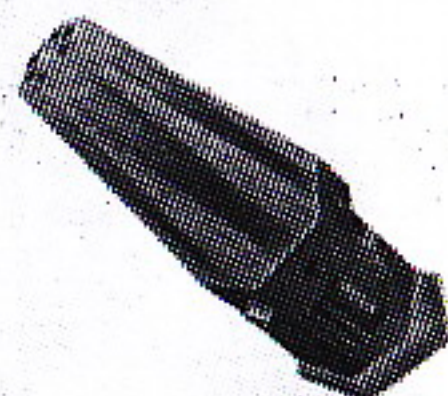
Es gibt drei verschiedene Gattungen von Waffen oder Elder Arms, die Ihnen in der Welt des Psycho Circus zur Verfügung stehen: Nahkampfwaffen, Allgemeine Waffen und Ultimate Waffen. Jede Waffengattung kennt vier Einzelwaffen (das macht insgesamt also 12 Waffen), die im Spiel eingesetzt werden müssen. Jeder Elder hat zwei Waffen, die nur für ihn bestimmt sind. Es sind dies die Nahkampfwaffen und die Ultimate Waffen. Die Gattung der Allgemeinen Waffen kann von allen Spielerklassen verwendet werden.

NAHKAMPFWAFFEN: Ideal, wenn es auf engem Raum Mann gegen Mann geht.



Beast Claws
Thornblade
Twister
Punisher

ALLGEMEINE WAFFEN: Für den allgemeinen Einsatz bestimmt; zuverlässige Arbeitstiere:



Zero Cannon
Magma Cannon
Windblade
Scourge

ULTIMATE WAFFEN: Dies sind die tödlichsten Waffen in diesem Spiel, die Ihnen aber viel Energie abziehen, wenn Sie sie oft einsetzen.



Stargaze
Galaxion
Spirit Lance
Draco

Rüstung



Eines der wichtigsten Ziele in The Nightmare Child ist es, die Rüstung bzw. Bekleidung der Elders möglichst vollständig zusammenzusetzen. Sie besteht aus sechs Einzelteilen: Panzerhandschuhe, Stiefel, Gürtel, Oberteil, Panzer und Maske. Diese Einzelteile müssen gesammelt werden, um eine Episode abschließen zu können.

Objekte



Health

Kräftigende Essenzen aus den vergehenden Reichen der Elemente helfen Ihnen auf ihrem Weg. Diese Essenzen gibt es in drei verschiedenen Behältnissen, die je nach Ihrer Größe +10, +30 oder +60 Health-Einheiten bringen. Sie werden Ihren Health-Status aber immer nur bis zum Maximum wiederherstellen, niemals darüber hinaus, wie etwa die Blood Rose.

Munition



Munition liegt überall in den zerstörten Reichen herum. Sie ist das "Futter" für die Allgemeinen und die Ultimate Waffen. Zu Beginn jeder Episode kann der Spieler diese Objekte noch nicht aufnehmen. Erst wenn er das erste Rüstungsteil der Elder-Rüstung gefunden hat, steht ihm die Munition zur Verfügung. Sie werden sehen, dass auch besiegte Gegner Munition in verschiedener Menge und Stärke fallen lassen.



Rage Orb

Einmal aktiviert, liefert er 60 Sekunden lang unbegrenzt Munition. Wenn Sie das Ding haben, sollten Sie schleunigst Ihre Lieblingsknarre ziehen und unter den Monstern mal so richtig aufräumen!



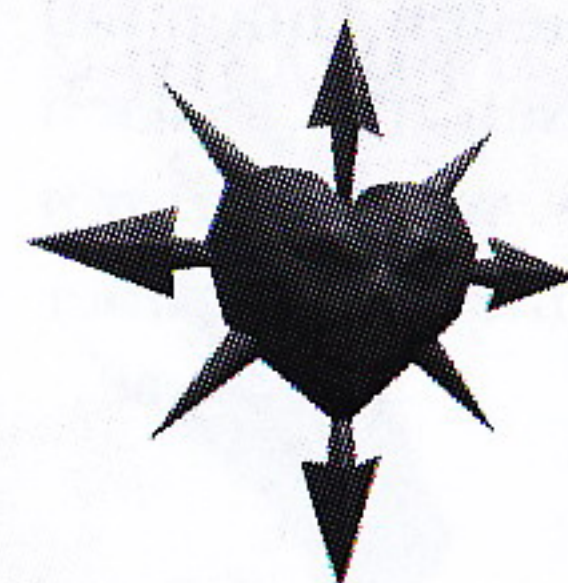
Angel Charm

Der Angel Charm macht den Avatar völlig unverwundbar, Sie könnten allerdings trotzdem in ein schwarzes Nichts stürzen oder von heimtückischem Treibsand verschlungen werden. Fühlen Sie sich also nicht zu sicher...



Blood Rose

Die Blood Rose pumpt dem Avatar etwas vom Blut der mächtigen Elder in den Körper. Dies bringt ihm +100 Health-Einheiten, auch wenn dadurch sein maximaler Health-Wert überschritten wird. Das Maximum liegt bei 250 Health-Einheiten.



Chaos Heart

Ist das Chaos Heart aktiv, variiert der Schaden, den der Spieler durch seine Attacken anrichtet, pulsartig zwischen 0% und 200%. Das Schadenspotential ist direkt nach den Herzschlägen am höchsten, fällt dann bis 0 ab, um danach wieder anzuwachsen. Die wahre Meisterschaft im Umgang mit diesem Artefakt liegt also darin, seine Attacken mit dem Herzschlag abzustimmen, doch bringt das Chaos Heart so oder so Vorteile. Beachten Sie, dass sich der Schaden, den Sie anrichten, nach dem Herzschlag richtet, nicht nach dem Auftreffen der Waffe oder des Projektils.

Tremor Credits

CHIEF-PROGRAMMIERER:	Larry Smith
PROGRAMMIERER:	Eric Hart, Julian Manolov, Asen Kovachev, Anthony Ignacio Sean Hunt, Chia-Wei Liao, Johnny Tsao, Anthony Saunders
PROJEKTLEITER:	Bran Kelly
GRAFIK:	Juan Sanchez
UI REDESIGN:	Jeffrey Vaughn
QA:	Matt Sivaborvorn, Anthony Saunders
BESONDERER DANK AN:	Rod Barr, Jonathan Wright (aka Nelno the Amoeba), Mike Maynard, the entire Third Law team, Mike Williams



Dreamcast™

KISS Psycho Circus The Nightmare Child, name & logo are trademarks of Third Law Interactive, Inc. © 2000 Third Law Interactive. The name and logo for KISS are TM and © 2000 KISS Catalog, Inc. Gathering of Developers and godgames are trademarks of Gathering of Developers, Inc. Take 2 logo and Take 2 Interactive Software are trademarks of Take 2 Interactive Software. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners. © 2000 Gathering of Developers Inc. All rights reserved.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierte Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341, 80244; Publication 0671730, 0553545; Application 98938918.4, 98919599.5