



XBOX 360



MANUEL



Notre histoire

Vincent Brooks a peu d'ambition dans la vie et il semble l'aimer comme ça. Son travail est assez simple et sa petite copine Katherine lui est dévouée. Toutefois, une partie de sa dévotion est de faire en sorte que Vincent s'améliore et récemment, elle a commencé à être plus insistante pour qu'il fasse quelque chose de sa vie et pour qu'il devienne quelqu'un avec qui ça vaut la peine de s'installer. C'est devenu angoissant pour lui, surtout que le mot « mariage » revient de plus en plus souvent dans leurs conversations..

Vincent a toujours été fidèle à Katherine, mais une simple aventure d'un soir sous l'effet de l'alcool chamboule toute sa vie. Une jolie et mystérieuse étrangère nommée Catherine le séduit et il n'arrive pas à prendre une décision : sa douce petite amie ou cette nouvelle fille qui représente tout ce qu'il a toujours désiré chez une femme?

Ce qui rend les choses plus compliquées, ce sont les cauchemars horribles que Vincent a commencés à faire après cette affaire : des cauchemars où il escalade des tours de blocs sans fin, mais aussi des cauchemars de mort et de terreur. Au même moment, une série de morts inexplicables tient toute la ville sur le qui-vive. Des gens en bonne santé ont été retrouvés morts dans leur lit avec des expressions de terreur extrême sur leur visage. Le lien qui relie toutes les victimes est que se sont tous des hommes. Une rumeur étrange circule disant que si quelqu'un tombe dans ses rêves et ne se réveille pas avant d'atterrir, il meurt dans la vraie vie..



Vincent Brooks

32 ans

Un ingénieur mal payé d'une entreprise de technologie insignifiante. Il n'a pas besoin de porter un costume ou une cravate pour son travail, puisqu'il n'a aucun contact avec les clients de son entreprise. Vincent a passé ses vingt premières années sans plans concrets pour son avenir, mais maintenant, sa petite amie, Katherine, commence à parler de mariage. Depuis que le sujet a été abordé, il a commencé à faire des cauchemars horribles et il souffre jour et nuit.



Vincent
Brooks



L'anneau égaré



Katherine McBride

32 ans

Gérante d'une société de vêtements, Katherine semble heureuse dans sa vie. Son pêché mignon est la nourriture sucrée et tout particulièrement les gâteaux. Elle a grandi avec Vincent mais ils se sont perdus de vue après avoir obtenu leur diplôme. Ils se sont retrouvés il y a cinq ans lors d'une réunion d'anciens élèves et sortent ensemble depuis ce temps-là.

Face à la possibilité d'être enceinte, elle veut devenir une adulte responsable et elle essaie d'aider Vincent à prendre la même décision.

Katherine
McBride

L'amoureuse dévouée

Catherine
22 ans

Elle rencontre Vincent dans son bar de quartier. Elle le séduit et passe la nuit avec lui. Elle a un charme innocent, mais les yeux d'une tentatrice et un corps qui attire l'attention où qu'elle soit. Catherine a l'art et la manière d'annihiler le bon sens et la maîtrise de soi chez tous les hommes et elle trouve rapidement de quoi faire avec Vincent.

Catherine



L'histoire d'un soir

MENU TITRE

Connexion

Connexion :

Connectez-vous à un profil de votre Xbox 360 de façon à accéder aux classements en ligne. Si vous choisissez de ne pas vous connecter, votre partie sera jouée hors ligne.

Choisir un appareil de stockage :

Choisissez un appareil de stockage où sauvegarder les données de partie sauvegardée.

Golden Playhouse

Ceci est le cœur du jeu. Observez les tribulations de la vie de Vincent et menez-le à la liberté dans ses cauchemars.

Nouvelle partie

Commencez une nouvelle partie ici. Vous aurez l'option de choisir la difficulté avant de commencer la partie, mais ne vous inquiétez pas, vous pouvez la changer pendant le jeu dans le Config menu.

FACILE : le jeu punit moins pour les erreurs et vous pouvez reprendre vos derniers mouvements.

NORMAL : ce réglage est pour ceux qui veulent un bon défi.

DIFFICILE : encore plus brutal que Normal, celui-ci est pour les joueurs expérimentés.



Charger partie

Sélectionnez une partie sauvegardée pour reprendre où vous étiez. Choisissez un fichier de sauvegarde et confirmez votre sélection en appuyant sur le Bouton A.



Vous pouvez sauvegarder votre partie entre les niveaux de cauchemars au podium du Landing (voir P. 17) ou par le cellulaire de Vincent lorsque vous êtes dans le Stray Sheep (Mouton Egaré) (P. 20). La sauvegarde requiert 472 ko d'espace libre sur le support de stockage choisi.

BABEL

Babel

Les épreuves de Babel sont des défis spéciaux pour les joueurs qui souhaitent découvrir une action d'ascension plus frénétique que ce qu'ils trouvent dans le Golden Playhouse. Par contre, certaines conditions doivent être remplies dans le jeu avant de pouvoir accéder à Babel.

Solo

Essayez de monter Babel seul.

Coop.

Essayez de monter Babel avec une autre personne dans une ascension coopérative à deux joueurs. Si un des joueurs meurt ou tombe, la partie se termine.



Record hors ligne

Vous pouvez voir vos records personnels hors ligne ici. Utilisez les boutons multidirectionnels droit et gauche pour naviguer dans la liste de niveaux.

Classement

Voyez comment vous vous classez comparativement au reste du monde. Utilisez les boutons multidirectionnels droit et gauche pour naviguer dans la liste de niveaux.

*Pour accéder aux statistiques en ligne, vous devez avoir un compte Xbox LIVE® et être connecté au service LIVE®.

Configuration

Plusieurs options de votre expérience de jeu peuvent être modifiées ici. Voir P. 16 pour une description détaillée de ces réglages.

*Le niveau de difficulté du jeu ne peut être changé que dans le Config menu du Stray Sheep (Mouton Egaré) (P. 20).



COMMANDES DE JEU

Manette Xbox 360

Utilisez la manette 1 pour jouer à Catherine. Pour accéder aux modes Babel et Colosseum, vous devez avoir deux manettes.

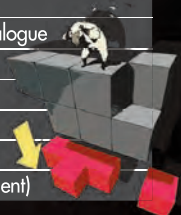


Menu/Cinématiques

Boutons multidirectionnels/ manette analogique gauche	Déplacer le curseur
Bouton A	Faire une sélection/Afficher le menu
Bouton B	Annuler les sélections
Bouton RB / bouton START	Afficher ou cacher le Menu

Niveau Cauchemar

Boutons multidirectionnels/ manette analogique gauche	Déplacer
Manette analogique droite	Changer la vue
Bouton A	Agripper un bloc/Avancer le dialogue
Bouton B	Tomber lorsqu'accroché
Bouton Y	Non utilisé
Bouton X	Utiliser l'objet
Bouton 	Afficher le menu
Bouton 	Reprendre (difficulté Easy seulement)



Stray Sheep (Bar)

Boutons multidirectionnels/ manette analogique gauche	Déplacer
Bouton A	Parler/Examiner/Avancer le dialogue
Bouton B	Se lever/Sauter le dialogue
Bouton Y	Ouvrir le cellulaire
Bouton X	Boire
Bouton 	Afficher le menu
Bouton 	Marcher sur la pointe des pieds



Pause pendant les cinématiques

Pendant les événements et les cinématiques des Cauchemars, appuyez sur le Bouton A ou le Bouton RB pour afficher le menu Pause.



- Pause : mettre sur pause/reprendre la cinématique
- Chapter Skip (Passer Chapitre) : terminer la cinématique immédiatement
- Subtitles (Sous-titres) : afficher ou non les sous-titres

Ce jeu supporte la technologie Dolby® Digital 5.1. Pour profiter de ce jeu en son ambiophonique Dolby® Digital 5.1, branchez votre Xbox 360 sur une chaîne stéréo compatible avec Dolby® Digital.

Mouvements de base

Dans les niveaux du Cauchemar, vous déplacerez des blocs et utiliserez différentes techniques pour monter au sommet des tours. Révisons les techniques dont vous aurez besoin pour vous déplacer.

Agripper et déplacer

Tenez-vous devant un bloc et tenez enfoncé le Bouton A pour le prendre. Utilisez les boutons multidirectionnels ou la manette analogique gauche pour pousser ou tirer le bloc vers l'arrière ou l'avant.

Tirer pour créer des marches

Tirez un bloc du mur de façon à créer une marche.

Si vous poussez des blocs vers le fond, ils tomberont et il vous sera plus difficile de trouver un chemin vers le haut.

Ne pas trop pousser

Rencontre des côtés

Tant qu'un bloc partage un côté avec un bloc en dessous, il restera en place sans tomber. Les côtés s'illuminent en bleu lorsqu'ils se connectent.

Faire des escaliers

Vincent ne peut monter qu'un seul bloc à la fois. Déplacer des blocs pour créer des chemins en escaliers est l'une des aptitudes des plus fondamentales dont vous aurez besoin.

Techniques

Juste savoir comment faire n'est pas suffisant pour vous sortir des différents Cauchemars. Il est important de parler aux moutons des Landings pour apprendre des façons avancées de se déplacer (P. 17). Voici quelques-uns des mouvements que vous pouvez apprendre :

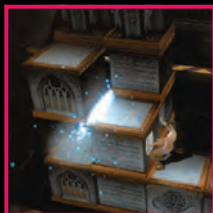


Pyramide

Tirez autant de blocs que d'étages que vous voulez monter, puis monter au sommet et tirez une autre rangée. Cela vous assure d'avoir assez de blocs pour vous rendre en haut.

Glisser

Posez deux blocs un par-dessus l'autre et tirez ensuite celui du dessous pour créer un escalier de deux marches.



Attraper

Poussez un bloc sur un espace vide et il y restera tant qu'il partage un côté avec un autre bloc en dessous.



LE CAUCHEMAR

Lorsque Vincent est pris dans ses cauchemars, des rangées de blocs tombent du bas de la tour alors que le temps passe. Guidez Vincent alors qu'il grimpe pour l'empêcher de tomber à sa perte !

Continuez à grimper ! Continuez à survivre !

Utilisez toute votre intelligence et les objets à votre disposition pour atteindre l'objectif tout en haut de chaque niveau. Lorsque vous entendrez une cloche sonner, c'est un signe vous indiquant que vous êtes très près de la fin. Continuez à grimper et vous survivrez !

L'amour est sans pitié

Vincent meurt dans son rêve s'il bascule de la tour ou s'il tombe dans l'un des nombreux dangers du cauchemar.

- Retry (Réessayer) : recommencez depuis le dernier point de contrôle passé. Le nombre pour utiliser un Retry (Réessayer) est limité. Vous pouvez récupérer des Mystic Pillows dans les niveaux pour obtenir plus de Retry.
- Return to title (Retourner à l'écran titre) : terminez la partie et retournez à l'écran titre... Vincent mourra dans la vraie vie.

OBJECTIF

DÉMARRER

Ceci représente le niveau. Vincent commence tout en bas et il doit grimper jusqu'à l'objectif qui se trouve au sommet.

Emplacement de Vincent

Intoxication de Vincent
Plus il a bu dans la nuit, plus vite il se déplace dans le cauchemar. (P. 21)



Résultats et prix

Lorsque Vincent atteint son objectif, vous verrez votre pointage pour ce niveau et le prix que vous gagnez pour cette ascension.

Votre pointage actuel.

La prime de pointage actuelle que vous obtiendrez lorsque le Step Counter se vide. Continuez à grimper pour augmenter cette prime!

Nombre de fois où vous pouvez faire un Retry après la mort. Récupérez un Mystic Pillow pour obtenir plus de Retry.

Chaque fois que Vincent monte d'une marche, ce compteur augmentera. Plus le compteur monte, plus vous gagnerez de points en prime. Par contre, si la jauge en dessous se vide, le compteur retombe à zéro.

Create a Block

Objet actuel de Vincent. Utilisez-le en appuyant sur le Bouton X. Il y a différents types d'objets, mais un seul objet peut être tenu à la fois.



Reposez-vous avec les Mystic Pillow (Oreillers Mystiques)

Courez dans un Mystic Pillow de manière à obtenir un Retry et une autre chance de vous attaquer à un niveau après un échec. Faites de votre mieux pour les ramasser, même si ça veut dire prendre un chemin plus long.

Menu Pause

Appuyez sur START pendant la partie pour mettre le jeu sur pause et afficher le menu Pause.

Retour à la partie

Continuer le cauchemar !



Recommencer

C'est comme mourir, mais sans le sentiment d'échec.

- **Recommencer depuis le début** : recommencez au début du niveau.
- **Recommencer depuis le point de passage** : recommencez à partir du dernier point de contrôle.

Config

Changez divers réglages du jeu.

- **Difficulté** : changez la difficulté du jeu.
Vous ne pouvez pas changer la difficulté pendant que vous êtes dans un cauchemar. Vous pouvez changer les réglages dans le Config menu du Stray Sheep (Mouton Égaré) (P. 20).
- **Vibration** : allumez ou éteignez les vibrations.
- **Contrôle de caméra** : changez l'angle de la caméra avec la manette analogique droite.
Haut/bas : inversez les contrôles verticaux de la caméra.
Droite/gauche : inversez les contrôles horizontaux de la caméra.
- **OK** : sauvegarder les réglages. Vous devez sélectionner OK de façon à sauvegarder les changements apportés dans le Config menu.

Retour au menu titre

Quitter le jeu et retourner à l'écran titre.

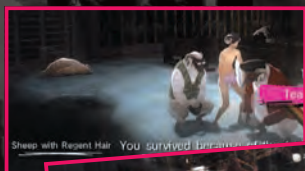


Points de contrôle – votre ami pendant une nuit esseulée

Vous pouvez trouver des points de contrôle lorsque vous grimpez. Passez dans un de ces points de contrôle pour l'activer, ce qui vous permettra de recommencer à partir de ce point si vous échouez.



Une fois que Vincent a atteint un objectif, il sera ramené au Palier, entre les niveaux. Vous pouvez parler avec les autres moutons, acheter des objets et apprendre des techniques utiles pour vous aider à naviguer les défis à venir.

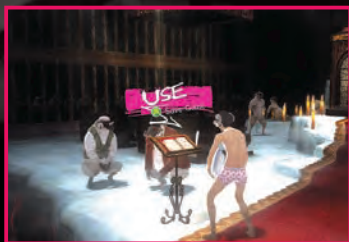


Du nouveau pour de vieux moutons

Vincent n'est pas seul dans ce cauchemar. Les autres moutons essaient aussi de survivre et ils sont heureux de l'aider en lui donnant des façons de grimper plus haut et plus vite. Assurez-vous de ne pas oublier ce qu'ils vous apprendront !

Sauvegardez, sauvegardez, sauvegardez

Le livre sur le podium vous permet de sauvegarder votre partie. Approchez-vous du podium et appuyez sur le Bouton A pour ouvrir le menu de sauvegarde.



Oreiller Mystique

Donne une chance supplémentaire de grimper.



Cloche

Change les blocs autour de Vincent en Blocs Blancs normaux.

Acheter des objets

Il y aura parfois un mouton qui vend des objets dans le Palier. Si vous avez de la difficulté à passer un niveau, échangez des points contre un objet utile. Par contre, souvenez-vous que d'échanger des points rendra l'obtention des prix plus difficile.



Boisson Énergétique

Permet à Vincent de monter deux ou trois blocs à la fois pendant un temps limité.

Bible

Fait disparaître les ennemis à proximité.



Bloc blanc

Crée un seul Bloc Blanc en face de Vincent.



Bloc noir

Crée un seul Bloc Noir en face de Vincent.



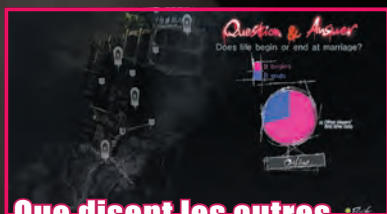
Le Confessionnal

Les pièces étranges au bout des Landings sont les Confessionnaux. Une fois que vous êtes prêts à essayer le prochain niveau, ouvrez la porte et prenez un siège dans cet isoloir énigmatique.



Prenez votre décision... Est-ce un test !?

Une fois dans le Confessionnal, on vous posera une question. Répondez honnêtement à la question ; la réponse que vous choisissez pourrait revenir vous hanter...



Que disent les autres agneaux égarés ?

Si vous êtes connecté à Xbox Live®, vous verrez les réponses que les autres joueurs ont données à la même question la première fois qu'ils ont répondu.

Si vous jouez hors ligne, vous verrez le résultat d'un sondage.



La jauge

Cette jauge bleu et rouge étrange s'affichera lorsque vous demandez à Vincent de prendre certaines décisions ou d'entreprendre certaines actions pendant le jeu. Tout ce que vous faites aura un impact... sur quelque chose...



STRAY SHEEP

Le Stray Sheep (Mouton Egaré) est le bar de quartier de Vincent. Lui et ses amis se rencontrent ici chaque soir, ainsi que d'autres habitués de l'endroit.



Passer le temps

Alors que vous parlez à des gens, le temps passera. Des gens viennent et partent, et les sujets de conversations changeront.

Socialiser

Des gens peuvent se confier à Vincent et certains peuvent même lui parler de leurs plus grandes craintes ou peurs. Comment Vincent y réagit affectera la jauge qui apparaît dans le jeu.



Partir, pour peut-être rêver

Lorsque vous vous approchez de la porte du bar, on vous demandera si vous souhaitez quitter le bar ou non. Sortez du bar pour envoyer Vincent à la maison et faire face à la prochaine nuit de cauchemars.

Choses à faire

Utilisez la manette analogique gauche ou les boutons multidirectionnels pour déplacer Vincent dans le Stray Sheep (Mouton Egaré) et le faire interagir avec l'environnement. Appuyez sur START pour ouvrir le menu principal (P. 16).



Rencontres

Lorsque Vincent s'approche d'une personne, appuyez sur le Bouton A pour lui parler. Vous pouvez aussi regarder la télévision ou utiliser des choses dans le bar.

Levez-vous

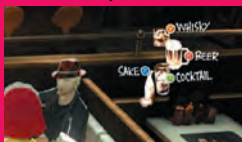
Appuyez sur le Bouton B pour que Vincent se lève de son siège et commence à explorer le bar.



Intoxication

Passer la nuit à boire

Appuyez sur le Bouton X pendant que vous êtes dans la cabine de Vincent pour boire un verre. Lorsqu'il boit, son niveau d'intoxication augmente. Plus Vincent est saoul lorsqu'il est au bar, plus vite il se déplacera dans le cauchemar de cette même nuit.



Pratiquement vide

Si Vincent finit son verre, il peut en commander un autre. Le Stray Sheep possède une panoplie de puissants breuvages, alors essayez de commander quelque chose de nouveau.



Messagerie ivre

Appuyez sur le Bouton Y pour ouvrir le cellulaire de Vincent. Plusieurs options vous seront présentées. Lorsque Vincent reçoit un nouveau message texte, une icône apparaît à l'écran.

Nouveau message texte



RÉCEPTION

Vérifier la boîte de réception. Vous pouvez répondre à certains messages et ouvrir des pièces jointes ici.



< RÉPONDRE >

Appuyez sur le Bouton X pour répondre. Confirmez chaque ligne de texte avec le Bouton A. Appuyez sur le Bouton B pour effacer la ligne en cours et appuyez sur le Bouton A encore une fois pour écrire quelque chose de nouveau. Il y a différentes façons de répondre à tout !



< PIÈCES JOINTES >

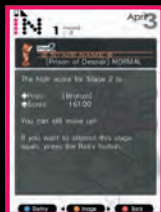
Appuyez sur le Bouton Y pour voir les images en pièces jointes. Par contre, il y a certaines choses qui ne peuvent pas être montrées en public...

ENVOI

Vous pouvez revoir toutes les réponses que vous avez envoyées jusqu'à maintenant.

RÉCOMPENSE

Ce sont des messages détaillant les prix que vous avez obtenus en passant les niveaux dans le cauchemar. Vous pouvez rejouer les niveaux que vous avez passés et essayer d'obtenir un meilleur score.



< REJOUER >

Appuyez sur le Bouton X pour rejouer ce niveau.



< PIÈCES JOINTES >

Appuyez sur le Bouton Y pour voir une image du prix que vous avez gagné pour ce niveau.

JOURNAL

Vous pouvez sauvegarder votre partie ici. Sélectionnez un fichier et appuyez sur le Bouton A pour confirmer.

Diverses diversions

Il y a plus de choses amusantes à faire dans le Stray Sheep à part boire et parler aux autres clients.



Rapunzel

Ce jeu de style rétro devient populaire pour Vincent et ses amis. Les règles sont les mêmes que pour les Cauchemars, mais il y a un nombre limité de mouvements disponibles, affichés en tant que PUISSANCE (POWER). Si vous n'arrivez pas à atteindre Rapunzel avant que votre PUISSANCE ne s'épuise, le jeu se termine.

Jukebox

Changez la chanson qui est entrain de passer dans le bar. Vous pouvez obtenir plus de chansons en complétant certaines activités dans le jeu.



Salle de bain

Dans le monde trépidant d'aujourd'hui, les Toilettes sont parfois l'unique endroit où l'on peut vraiment se retrouver seul.



Motion Capture Operators

Ken Ueno
Akihiro Matsui
Motohiko Yoshimura
Kenya Miki
Hiroki Inazuka

Studio Managers

Kosuke Chiba
Yoko Tabata
Motion Actors
(Neo Agency Co., Ltd.)
Yasunari Kinbara
Asuka Yoshikawa
Katsuyuki Yamazaki

Cast

Vincent Brooks: Troy Baker
Katherine McBride:
Michelle Ruff
Catherine: Laura Bailey
Jonathan (Jonny) Ariga:
Travis Willingham
Orlando Haddick: Liam
O'Brien
Tobias (Toby) Nebbins /
Astaroth:
Yuri Lowenthal
Eric Anderson (Erica) / Trisha:
Erin Fitzgerald
Thomas Mutton: Kirk Thornton
Steve Delhomme: Russell Nash

Additional Voices

Big "A"
Johnny Young Bosch
Richard Epcar
Doug Erholtz
Kirsten Potter

Recording Facilities:
PCB Productions -
Los Angeles, CA



Talent Direction

Valerie Arem

Post Production

Sound Supervisor / Mixing
Keith Arem

VO Engineering / Editorial

Aaron Gallant

Editorials

Matt Lemberger
Austin Krier
Matt Gray

Production Coordination

Jonathan Neeley

Opening Song "YO"

Music
Shoji Meguro

Lyrics
Katsura Hashino
L-VOKAL

Singer
L-VOKAL

Extra Song
"HEN to HEN"

Music
Toshiki Konishi
Lyrics
Katsura Hashino

Singer
SHU

Project Managers
Akiyasu Yamamoto
Hitoshi Sadakata
Hirohito Shindo

Project Support
Atsushi Yagi
Nozomi Yamamoto
Yuki Shindo
Takeshi Hiruta
Mika Matsuoka

Art Work
FIX INC.
Masao Nagashima

Special Thanks
Hamako Uchibe
Ako Itoh
Miho Obara
Makoto Wada
Minako Sano
Face Music Publisher Inc.
Noriko Sekiya
Icis Co. Ltd.
Eiichi Yaji

U.S. Localization
Atlas USA

Executive Producer
Shinichi Suzuki

General Manager
Mitsuhiro Tanaka

Director of Production
Bill Alexander

Project Lead
Shigeto Sammy
Matsushima

Project Coordinator

Hiroyuki Tanaka

Translators
James Kuroki
Madoka Ueno
Masahide Mason Hyodo

Editors
Michael Meeker
Clayton S. Chan
Scott Strichart

QA Manager
Carl Chen

QA Lead
Scott Williams

QA Testers
Allie Doyon
Kristina Lee
Kourtne McKenzie
Brian Serr
Charles Chaikaew
Jonathan Reinhold
Robert L. Gasio III
Robert Macalino

Localization Development
MiraeSoft

Project Coordinator
Minki Kim

Project Coordinator
Jae-Min Shin

Project Leader &
Lead Programmer
Se-Woong Kim

Debug
Zen

Artist
Dong-Hun Kim

Movie
TIGERCAT

Deep Silver

International
Director Production
Christian Moriz

Junior Product Manager
Steffen Mlynkiewicz

Compliance QA Manager
Christopher Luck

Junior Compliance Analyst
Carl Barrett

Localization Manager
Lukas Kotrly

Mastering

Daniel Gaitzsch

International
Director Marketing
Georg Larch

Brand Management
Peter Brolly

International PR
Martin Metzler

International
Online Marketing
Jörg Spormann
Andreas Lockner

Graphics and Design
Christian Löhlein

Philipp Foly
T-Shirt Design
Richard Lynch

UK Marketing
Paul Nicholls
Amy Namihias
Peter Ballard

France Marketing
Emmanuel Melero
Barbara Allart

Spain Marketing
Roberto Serrano
Oscar del Moral
Carolina Moreno

Italy Marketing
Daniele Falcone
Tania Rossi

Benelux Marketing
Hans Lange

Nordic Marketing
Martin Sirc

GAS Marketing
Mario Gerhold
Martin Wein
Simon Klages

Development Division
Manager
Vice General Manager
Naoto Hiraoka

General Manager
Kozo Itagaki

Executive Producer
Shigeru Igari

Producer
Katsura Hashino





© Index Corp. 2012. Licensed by ATLUS/Index Digital Media, Inc.
and published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH,
Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria.

ECD900986

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du
groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft.