

A vibrant underwater scene featuring several prehistoric marine life forms. In the upper left, a long-necked, three-finned creature swims. In the upper right, a large, dark, shark-like creature with a long snout swims. In the foreground, a large, crocodile-like creature with a long, toothy snout is shown. The background is filled with smaller fish and a bright light source from above, creating a sunlit effect.

SEA MONSTERS

A PREHISTORIC ADVENTURE

EVERYONE 10+
ENFANTS ET ADULTES 10+



NATIONAL
GEOGRAPHIC



⚠ WARNING: PHOTOSENSITIVITY/EPILEPSY/SEIZURES

READ BEFORE USING YOUR PLAYSTATION®2 COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEM.

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures or blackouts when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a television screen or when playing video games may trigger epileptic seizures or blackouts in these individuals. These conditions may trigger previously undetected epileptic symptoms or seizures in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition or has had seizures of any kind, consult your physician before playing. **IMMEDIATELY DISCONTINUE** use and consult your physician before resuming gameplay if you or your child experience any of the following health problems or symptoms:

- dizziness
- altered vision
- eye or muscle twitches
- loss of awareness
- disorientation
- seizures
- any involuntary movement or convulsion

RESUME GAMEPLAY ONLY ON APPROVAL OF YOUR PHYSICIAN.

Use and handling of video games to reduce the likelihood of a seizure

- Use in a well-lit area and keep as far away as possible from the television screen.
 - Avoid large screen televisions. Use the smallest television screen available.
 - Avoid prolonged use of the PlayStation 2 system.
Take a 15-minute break during each hour of play.
 - Avoid playing when you are tired or need sleep.
-

Stop using the system immediately if you experience any of the following symptoms: lightheadedness, nausea, or a sensation similar to motion sickness; discomfort or pain in the eyes, ears, hands, arms, or any other part of the body. If the condition persists, consult a doctor.

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

Do not connect your PlayStation 2 system to a projection TV without first consulting the user manual for your projection TV, unless it is of the LCD type. Otherwise, it may permanently damage your TV screen.

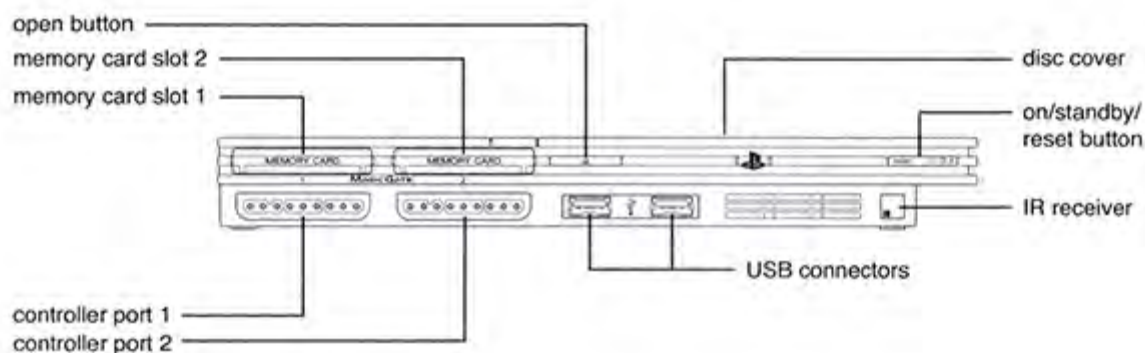
HANDLING YOUR PLAYSTATION 2 FORMAT DISC:

- This disc is intended for use only with PlayStation 2 consoles with the NTSC U/C designation.
- Do not bend it, crush it or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional rest break during extended play.
- Keep this compact disc clean. Always hold the disc by the edges and keep it in its protective case when not in use. Clean the disc with a lint-free, soft, dry cloth, wiping in straight lines from center to outer edge. Never use solvents or abrasive cleaners.

CONTENTS

| | |
|------------------------------------|--------|
| Getting Started | .2 |
| Starting Up | .3 |
| Story | .4 |
| Controls | .4-5 |
| Main Menu | .5 |
| Multiplayer Menu | .5 |
| The Game Screen | .5-6 |
| Combat | .6 |
| Goal | .6-7 |
| Fossil Screen | .8 |
| Monster Selection Screen | .8 |
| Limited Warranty | .9 |
| Credits | .19-20 |

GETTING STARTED



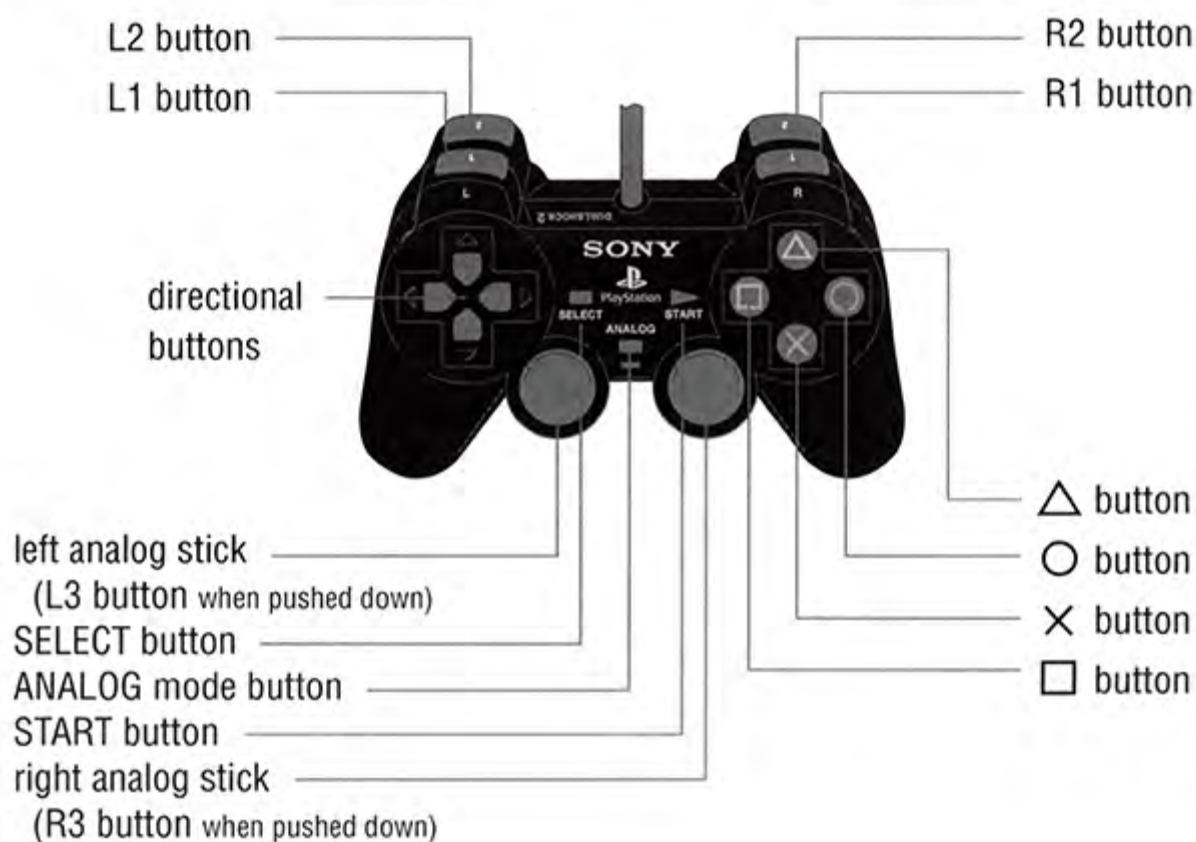
Set up your PlayStation®2 computer entertainment system according to the instructions supplied with your system. Check that the system is turned on (the on/standby indicator is green). Insert the Sea Monsters disc in the system with the label side facing up. Attach game controllers and other peripherals as appropriate. Follow the on-screen instructions and refer to this manual for information on using the software.

Memory Card (8MB)(for PlayStation®2)

To save game settings and progress, insert a memory card (8MB)(for PlayStation®2) into MEMORY CARD slot 1 of your PlayStation®2 system. You can load saved game data from the same memory card or any memory card (8MB)(for PlayStation®2) containing previously saved games.

STARTING UP

DUALSHOCK®2 ANALOG CONTROLLER CONFIGURATIONS

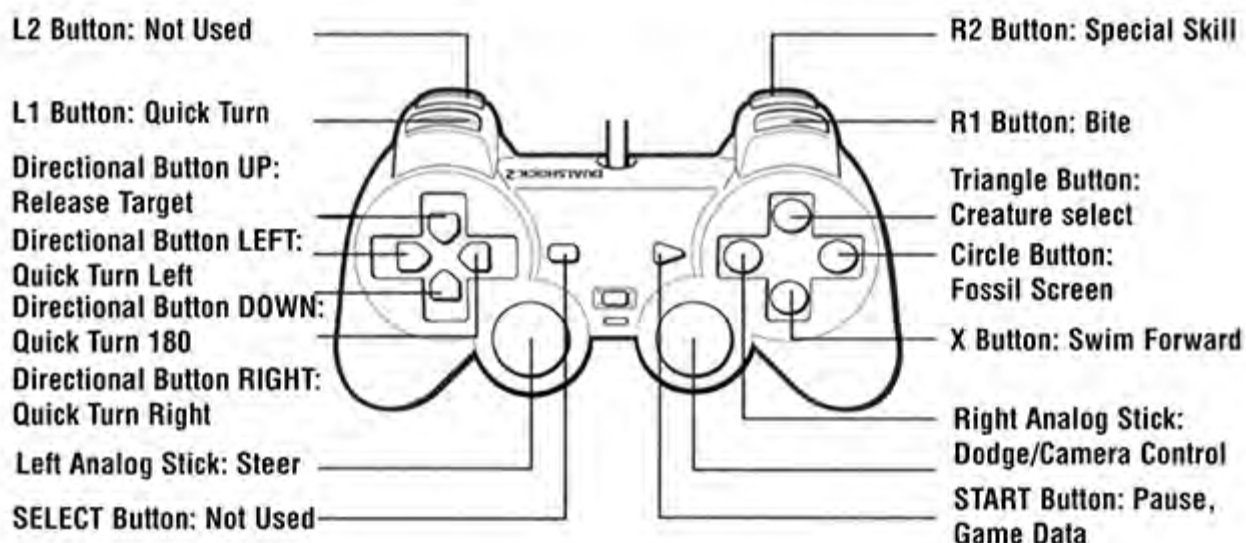


STORY

In the oceans of earth millions of years ago, danger was never far away and monsters lurked in every shadow. Experience this astounding world by playing as six different prehistoric marine reptiles, each with special skills—from extreme speed to thick armor and powerful crunching jaws. Start your adventure in area of inland sea that will only get more dangerous as time passes. Take on foes, hunt for prey and unlock hidden challenges. Your goal is to find a way to truly escape these waters. How to accomplish your escape is something you'll have to figure out on your journey. Now take control of your first Sea Monster and begin your adventure!

CONTROLS

To control your monster, use the Left Analog Stick to look around. You can swim forwards by



pressing the **X Button**.

Attack – Press the **R1 Button** to attack a fish.

Tracking – Holding the **L1 Button** will place a red cursor over the greatest threat. While the **L1 Button** is held, the player will automatically attempt to face the target at all times. The cursor will turn green when the targeted creature is within range of the player's attack. Press the **R1 Button** to strike.

While in combat, the player should be aware of a 3-D arrow. This arrow points to the current greatest threat and will become red when the player is about to be attacked.

Use the **Directional Button UP** to disengage from combat.

In addition to a Monster's character traits, some Monsters have special abilities that must be activated by the player. What follows is a list of these abilities and how to perform them.

Stealth mode

Double tapping the **R2 Button** will make Thallasomedon enter stealth mode until the player attacks or makes a sharp turn. This helps Thallasomedon sneak up on prey and avoid predators.

Digging

Both Henodus and Nothosaurus can dig in the sand. This allows them to dig up buried fossils. Digging is also the method by which the Henodus catches its food. To perform this action, double tap the **R2 Button**.

Rock Smash

The Tylosaur is so powerful that it can knock loose rocks out of its path. To perform this task, the player simply double taps the **R2 Button** while facing loose rocks.

Boost Jump

The dolly is so fast that if it sprints, it can actually jump out of the water. To perform a boost jump, double tap the **R2 Button** when close to the water surface.

Fossil Screen: Press the **Circle Button**

Monster selection Screen: Press the **Triangle Button**

Pause the game: Press the **START Button**

Deselect a target: Use the **Directional Button UP**

MAIN MENU

New Game: Start a new game.

Select Profile: Load a previously saved game.

Resume Game: Resume the currently loaded game.

Multiplayer: Start a two player race game.

Options: Change sound/screen options or view the credits.



MULTIPLAYER MENU

Race against a friend in any of the five challenge zones.

THE GAME SCREEN

The three bars in the top left corner from top to bottom are your health, stamina, and oxygen levels. The Monster head to the left of the bars shows which Monster you are currently. This flashes when you have low health, oxygen, or stamina.

In the bottom right of the screen is your monster's "Sonar". Sonar will help guide you throughout your adventure. Dangerous monsters are displayed in bright red. Food is green, Fossils are purple, and Portals are displayed in blue.

When you are short on oxygen, the screen will begin to darken from the corners. When the screen is very dark, you should go to the surface to breathe and get oxygen.



COMBAT

The Prehistoric Seas are a dangerous place and you will have to master combat in order to survive. Smaller creatures, such as fish, can be eaten by placing your cursor near them. When in range, your cursor will change to a "Bite" indicator. When this happens, press the **R1 Button** to attack. Catching small creatures will replenish your health and stamina.

Monsters like you are much stronger and usually require more than one attack to defeat. To lock onto a creature, press the **L1 Button** when they are roughly in front of you. Once the enemy is targeted, your creature will always try to face it. Pressing the **L1 Button** a second time will stop targeting the selected enemy. Choose who you attack carefully. Sometimes it is smarter to retreat than fight, especially if a Tylosaurus attacks you!

If you do decide to fight, here's what you need to know. Once you enter combat, your target's stats will be displayed in the top right corner opposite your own. When you get close enough to the targeted Monster, your cursor will change to let you know that you are in range to attack.

Dodges

During combat, you can increase the power of your attack by dodging when your target tries to attack you. Perform a dodge by moving the **Right Analog Stick** in the direction you want to dodge.

When you successfully perform a dodge, you will see a "Bite" icon appear on screen below your Monster's stats. The more "Bite" icons you collect, the more powerful your next attack will be! Be warned, however, if you attack and miss, all of your "Bite" bonuses will be lost.

GOAL

The aim of the game is to collect Fossil parts to unlock new Sea Monsters. Each new Monster you unlock will have new skills, which will allow you to explore new areas of the seas and find previously hidden Fossils!

Fossils can be found in many different places. Many are just lying around while others are buried deep under the seabed. Some have been swallowed by other monsters and can only be collected by attacking or eating the creature that has the Fossil. The most important Fossils can only be collected by completing challenges! These challenges take many forms and are available from areas at the extreme edges of the game world. To get to them, you must travel through Challenge Portals...

Challenge Portals

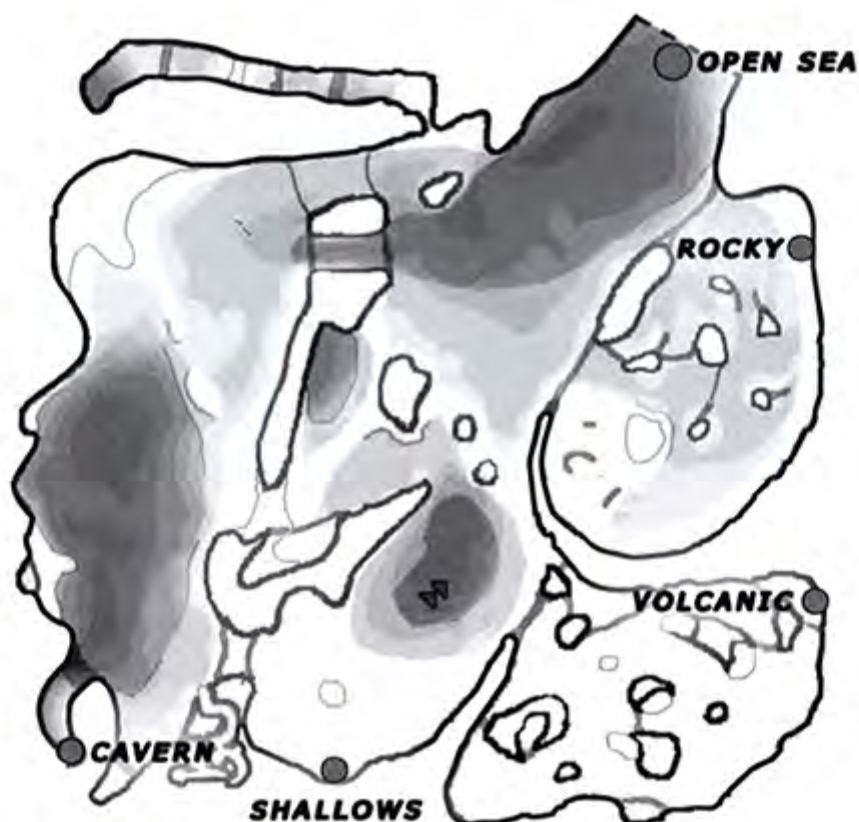
At the start of the game, only one Challenge Portal is open to you. This is the Open Sea. Complete challenges in the Open Sea to collect the vital Fossils needed to unlock the next Monster, whose ability will allow you to access another challenge portal. Look out for signs that there is something beyond your reach. As explained above, each new Monster has special abilities that allow you to gain access to new areas. If you think you have found an area like this, try and work out which Monster might be able to access it.



Challenges

When you enter a Challenge Portal, you will be given the option to play a number of Challenges. Depending on which Monsters you have unlocked, some Challenges will be unavailable. Available Challenges are shown as prominent; unavailable are faded. When you accept a Challenge, you will then be asked to select the Monster you wish to use for the Challenge. Choose wisely, as this could make the difference between success and failure.

During Challenges, a counter or timer may be displayed in the top center of the screen. These represent a time limit or score count that must be achieved in order to complete that specific challenge. When you have completed a Challenge, your prize unique Fossil will appear in the sea nearby. Use the sonar in the bottom right to go get it. Remember that Fossils are displayed in purple.



FOSSIL SCREEN

Each time you collect a Fossil, you will be taken to the Fossil Screen. The Fossil Screen can also be accessed by pressing the Circle Button. In this screen, you can study your progress, see how close you are to unlocking new Monsters, and learn a little bit about each Monster by selecting a Fossil piece. You can also use Wildcard Fossils in this screen to help fast track your way to playing a new Monster.



To use Wildcard Fossils, simply press the Circle Button when selecting a missing fossil space on a Monster you wish to add on to. You can only use one Wildcard Fossil per Monster.

You can only use a Wildcard Fossil to add to the skeleton of a Monster. You may not replace the skull. Skulls can only be earned through Challenges. Some Found Creatures can give you a permanent stats boost.

MONSTER SELECTION SCREEN

At any time other than when you are engaged in a Challenge, you can swap between monsters you have unlocked in the Monster Selection Screen. Press the Triangle Button to access this screen. Once inside, you can click on the arrows to cycle through the Monsters and see information about them. If you have a Monster available, you can click on the picture of it to select it and return to the game.



Pause Screen

Pause the game at any time by pressing the **START Button**. Here you may also quit the game if you wish.

Saving Progress

Your progress is saved automatically each time you collect a new fossil. When you continue a previous game, you will start in the center of the game world, not where you were when you exited the game. Don't worry, no progress will have been lost.

LIMITED WARRANTY

DESTINATION SOFTWARE, INC. 90 DAY WARRANTY

DESTINATION SOFTWARE, INC. (DESTINATION) warrants to the original purchaser only of this DESTINATION software product that the medium on which this software program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This DESTINATION software program is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and DESTINATION is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. DESTINATION agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any DESTINATION software product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Factory Service Center. Replacement of the game pak, free of charge to the original purchaser (except for the cost of returning the game pak) is the extent of our liability. This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the DESTINATION software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE DESTINATION. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL DESTINATION BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS DESTINATION SOFTWARE PRODUCT. Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state. This warranty shall not be applicable to the extent that any provision of this warranty is prohibited by any federal, state or municipal law which cannot be pre-empted. Repairs/Service after expiration of Warranty - If your game pak requires repair after expiration of the 90-day warranty period, you may contact the Consumer Service Department at the number listed below. You will be advised of the estimated cost of repair and the shipping instructions.

www.DSI-Games.com

DESTINATION SOFTWARE, INC. Consumer Service Dept. (856) 262-0065

700 Liberty Place, Sicklerville, NJ 08081

△ AVERTISSEMENT SUR LA PHOTOSENSIBILITÉ ET LES CRISES D'ÉPILEPSIE

À LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME DE LOISIR INTERACTIF PLAYSTATION®2.

Un petit nombre de personnes peut être sujet à des crises d'épilepsie ou des étourdissements quand exposées à certains types de stimulations lumineuses. Ces personnes peuvent connaître ces crises en regardant leur téléviseur ou en jouant à des jeux vidéo alors même qu'elles n'avaient jamais subi de telles crises auparavant ou qu'aucun symptôme d'épilepsie n'ait jamais été décelé. Si vous, ou toute personne dans votre famille, avez des antécédents liés à l'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer. **CESSEZ IMMÉDIATEMENT DE JOUER** et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu si vous ou votre enfant connaissez les problèmes de santé ou symptômes suivants :

- vertiges
- vision altérée
- spasmes des yeux ou musculaires
- perte de conscience
- désorientation
- crises
- tout mouvement ou convulsion incontrôlé

NE RECOMMENCEZ À JOUER QU'AVEC L'ACCORD DE VOTRE MÉDECIN.

Utilisation et gestion des jeux vidéo pour réduire la probabilité des crises d'épilepsie

- Jouez dans une pièce bien éclairée et aussi loin que possible de l'écran du téléviseur.
- Évitez les écrans larges. Utilisez le plus petit écran possible.
- Évitez de jouer trop longtemps avec le système de loisir interactif PlayStation 2. Prenez des pauses de 15 minutes toutes les heures de jeu.
- Évitez de jouer quand vous êtes fatigué ou avez envie de dormir.

Arrêtez de jouer immédiatement si vous ressentez les symptômes suivants : faiblesses, nausées ou sensations similaires au mal des transports ; gênes, fatigue ou douleur au niveau des yeux, oreilles, mains, bras, ou toute autre partie du corps. Si ces symptômes persistent, consultez un médecin.

AVERTISSEMENT CONCERNANT LES TÉLÉVISEURS À PROJECTION :

Ne branchez pas votre système PlayStation 2 sur un téléviseur à projection sans avoir consulté le mode d'emploi de ce téléviseur au préalable, à moins qu'il ne soit du type LCD. Dans le cas contraire, un tel branchement pourrait endommager votre écran de téléviseur de manière définitive.

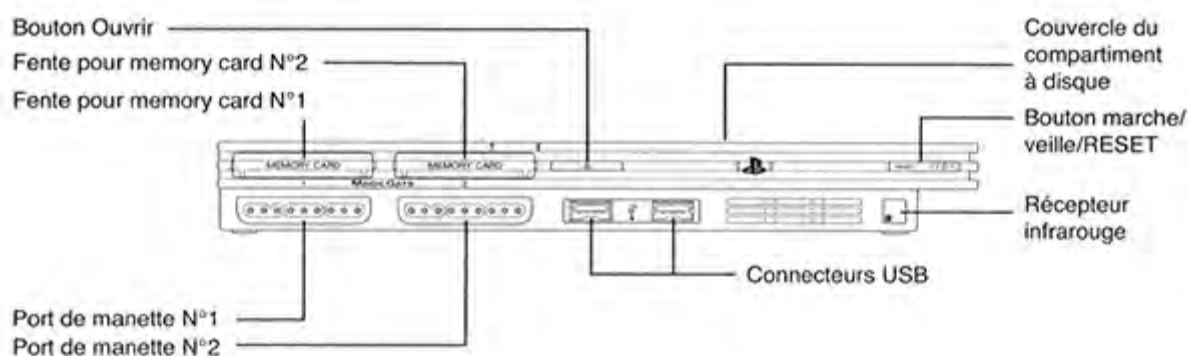
MANIPULATION DE VOTRE DISQUE AU FORMAT PLAYSTATION 2 :

- Ce disque est conçu pour être utilisé uniquement avec les PlayStation 2 portant la mention NTSC U/C.
- Ne pas plier, écraser ou immerger dans un liquide.
- Ne pas exposer à la lumière directe du soleil ou à un radiateur ou toute autre source de chaleur.
- Pensez à faire des pauses après de longues séquences de jeu.
- Maintenez ce disque compact propre. Tenez toujours le disque par les bords et rangez-le dans son boîtier de protection quand vous ne l'utilisez pas. Nettoyez le disque à l'aide d'un chiffon doux en l'essuyant délicatement du centre vers l'extérieur. N'utilisez jamais de solvant ou de produit abrasif.

SOMMAIRE

| | |
|------------------------------------|-------|
| Préparatifs | 12 |
| Démarrer | 13 |
| L'histoire | 14 |
| Commandes | 14-15 |
| Menu principal | 15 |
| Menu multijoueur | 15 |
| L'écran de jeu. | 15-16 |
| Combattre | 16 |
| Objectif | 16-17 |
| L'écran Fossiles | 18 |
| L'écran Choix de monstre | 18 |
| Crédits | 19-20 |
| Garantie Limitée | 21 |

PRÉPARATIFS



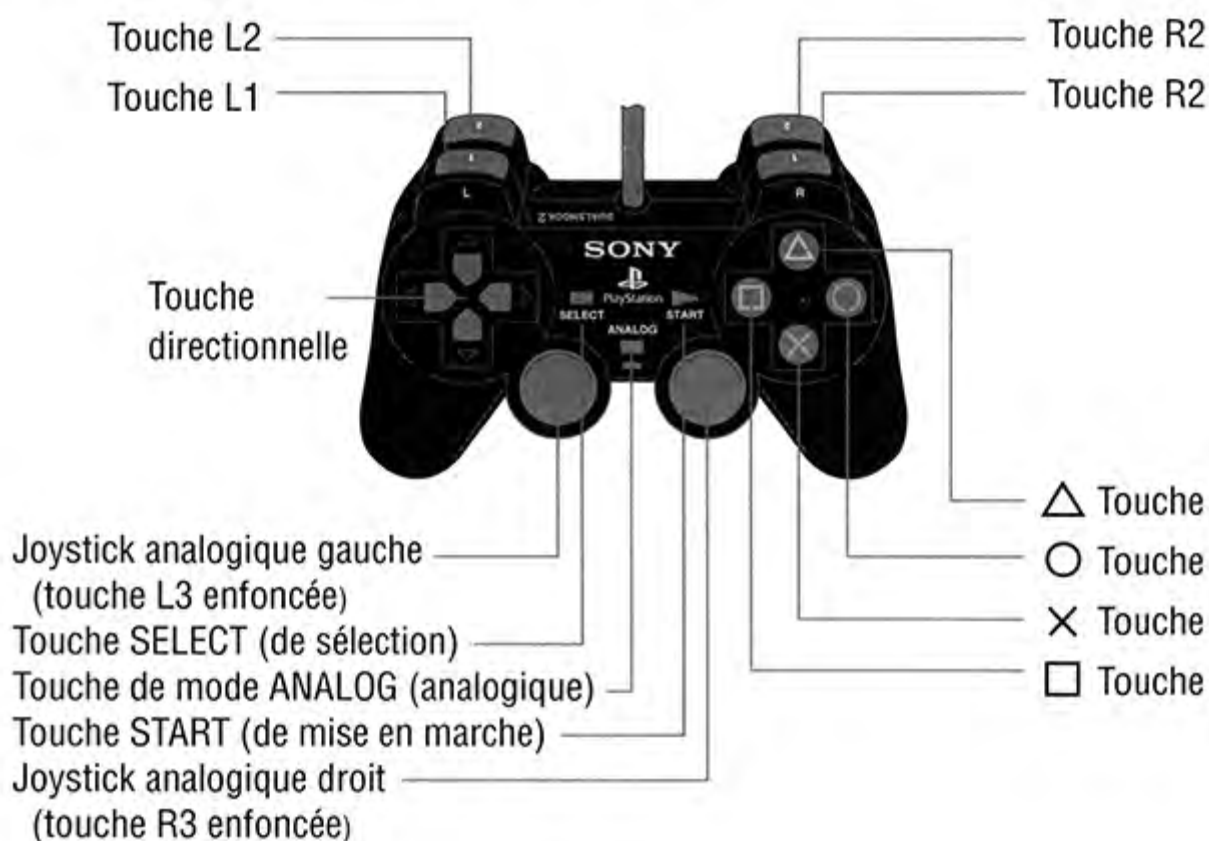
Installez votre système de loisir interactif PlayStation®2 en suivant les instructions fournies avec votre console. Vérifiez que la console est allumée (l'indicateur marche/veille est vert). Insérez le disque Sea Monsters dans la console son étiquette placée vers le haut. Branchez les manettes et autres périphériques comme indiqué. Suivez les instructions à l'écran et reportez-vous à ce manuel pour les informations concernant l'utilisation du logiciel.

Memory Card (8MB) (pour PlayStation®2)

Pour sauvegarder réglages et progression, insérez une memory card (8MB) (pour PlayStation®2) dans la fente pour MEMORY CARD N°1 de votre console PlayStation®2. Vous pouvez charger les parties sauvegardées à partir de cette même memory card ou de toute autre memory card (8MB) (pour PlayStation®2) qui contient des parties sauvegardées.

DÉMARRER

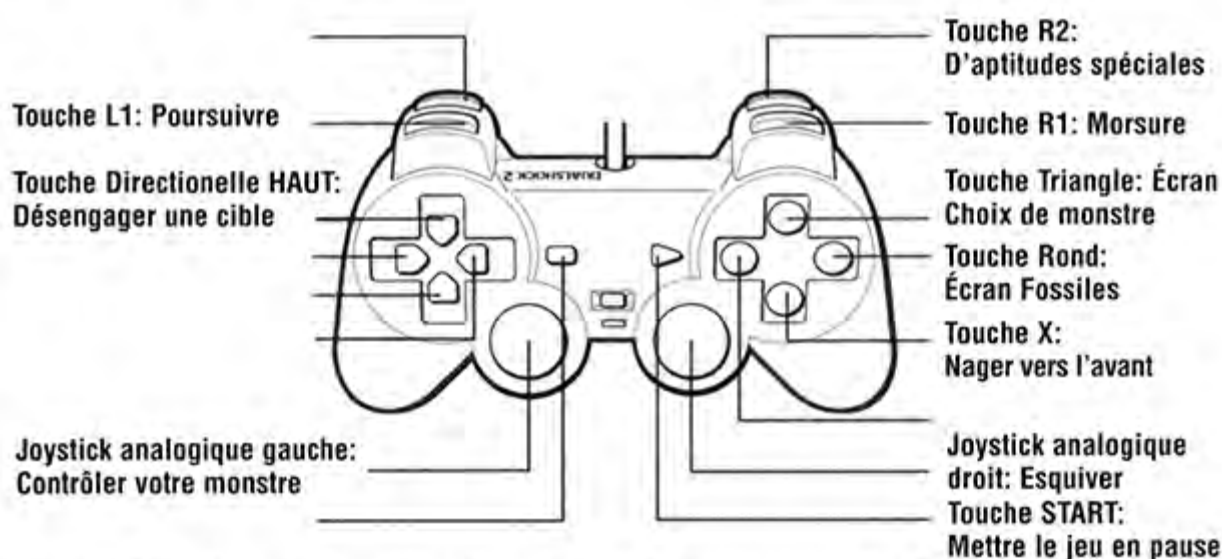
CONFIGURATION DE LA MANETTE ANALOGIQUE DUALSHOCK®2



L'HISTOIRE

Dans les océans de la terre, il y a des millions d'années, le danger était omniprésent et les monstres rodaient dans chaque recoin. Découvrez cet univers incroyable en incarnant six reptiles marins préhistoriques différents, chacun ayant ses aptitudes particulières – d'une vitesse extrême à une armure épaisse, en passant par des mâchoires puissantes. Commencez votre aventure dans une zone de mer intérieure qui deviendra de plus en plus dangereuse au fil du temps. Affrontez des ennemis, chassez vos proies et débloquez les défis cachés. Votre objectif est de trouver un moyen de vous évader pour de bon de ces eaux. Vous devrez découvrir le moyen de vous évader au cours de votre aventure. Prenez dès maintenant le contrôle de votre premier monstre marin et lancez-vous dans l'aventure !

COMMANDES



Pour contrôler votre monstre, utilisez le joystick analogique gauche afin d'observer alentour. Pour nager vers l'avant, appuyez sur la touche **X**.

Attaquer – Appuyez sur la touche **R1** pour attaquer un poisson.

Poursuivre – Maintenir la touche **L1** enfoncée permet de placer un curseur rouge sur la plus grande menace. Tant que vous maintenez la touche **L1** enfoncée, vous tentez de vous diriger vers la cible automatiquement. Le curseur devient vert lorsque la créature ciblée passe à portée d'attaque. Appuyez sur la touche **R1** pour frapper.

En combat, vous devez surveiller la flèche en 3D. Elle pointe en direction de la plus grande menace du moment et devient rouge quand vous êtes sur le point de vous faire attaquer.

Utilisez la **touche directionnelle Haut** pour ne pas vous engager dans le combat.

En plus de leurs caractéristiques, certains monstres disposent d'aptitudes spéciales qu'il revient au joueur d'activer. Ci-dessous est fournie une liste de ces aptitudes et la manière de les utiliser.

Mode furtif

Appuyer deux fois sur la touche **R2** permet au thalassomedon de passer en mode furtif jusqu'à ce que vous attaquiez ou preniez un virage serré. Ceci permet au thalassomedon de fondre sur sa proie sans se faire repérer et d'éviter les prédateurs.

Creuser

L'henodus et le nothosaurus peuvent creuser dans le sable. Ceci leur permet de mettre à jour des fossiles enterrés. Creuser permet aussi à l'henodus de trouver sa nourriture. Pour exécuter cette action, appuyez deux fois sur la touche **R2**.

Destruction de rocher

Le tylosaure est si puissant qu'il est capable de détruire les blocs de roches qui gênent son passage. Pour exécuter cette action, il suffit d'appuyer deux fois sur la touche **R2** lorsque vous faites face à ces rochers.

Saut turbo

Le dolly est si rapide que lorsqu'il sprinte, il peut sauter hors de l'eau. Pour exécuter un saut turbo, appuyez deux fois sur la touche **R2** quand vous êtes proche de la surface.

Écran Fossiles : appuyez sur la touche **Rond**

Écran Choix de monstre : appuyez sur la touche **Triangle**

Mettre le jeu en pause : appuyez sur la touche **START**

Désengager une cible : utilisez la touche directionnelle **Haut**

MENU PRINCIPAL

Nouvelle partie : commencer une nouvelle partie.

Choix de profil : charger une partie sauvegardée.

Reprendre : reprendre la partie en cours.

Multijoueur : commencer une course pour deux joueurs.

Options : modifier les options Son/Écran ou consulter les crédits.



MENU MULTIJOUEUR

Faites la course avec un ami dans l'une des cinq zones de défi.

L'ÉCRAN DE JEU

Les trois barres situées dans l'angle supérieur gauche de l'écran correspondent à vos niveaux de santé, endurance et oxygène. La tête de monstre placée à gauche de ces barres représente le monstre avec lequel vous jouez. Elle clignote lorsqu'un de vos niveaux de santé, endurance ou oxygène devient faible.

Dans la partie inférieure droite de l'écran se trouve le "Sonar" de votre monstre. Le sonar vous permet de vous orienter pendant vos aventures. Les monstres dangereux s'y affichent en rouge, la nourriture en vert, les fossiles en violet et les portails en bleu.

Quand vous êtes à court d'oxygène, l'écran commence à s'assombrir à partir des angles. Lorsque l'écran est devenu très sombre, il est temps de remonter à la surface pour refaire le plein d'oxygène.



COMBATTRE

Les mers de l'ère préhistorique sont un endroit dangereux dans lequel il est indispensable de savoir combattre pour survivre. Il est possible de manger les plus petites créatures, comme le poisson, en plaçant le curseur à côté d'elles. Une fois à portée, le curseur se transforme en icône de "morsure". Quand cela se produit, appuyez sur la touche **R1** pour attaquer. Attraper des petites créatures permet de refaire le plein de santé et d'endurance.

Les monstres comme celui avec lequel vous jouez sont bien plus forts et il faut déclencher plus d'une attaque pour les vaincre. Pour verrouiller sur une créature, appuyez sur la touche **L1** quand elle se trouve à peu près face à vous. Une fois l'ennemi ciblé, votre créature tente toujours de lui faire face. Appuyez une seconde fois sur la touche **L1** pour arrêter de cibler l'ennemi sélectionné. Choisissez votre victime avec prudence. Il est parfois plus intelligent de faire retraite que de combattre, surtout quand un tylosaurus vous attaque !

Si vous décidez de combattre, voici ce que vous devez savoir : une fois au combat, les statistiques de votre cible s'affichent dans l'angle supérieur droit de l'écran, à l'opposé des vôtres. Quand vous êtes assez proche du monstre ciblé, votre curseur se modifie pour vous informer que vous êtes à portée d'attaque.

Esquiver

Lors des combats, vous pouvez augmenter la puissance de vos attaques en esquivant lorsque votre cible tente de vous attaquer. Exécutez une esquive en déplaçant le **joystick analogique droit** dans la direction où vous souhaitez esquiver.

Quand vous avez réussi une esquive, vous voyez un icône de "morsure" s'afficher à l'écran, sous les statistiques de votre monstre. Plus vous accumulez d'icônes de "morsure", plus votre attaque suivante est puissante ! Mais attention car si vous ratez votre attaque, vous perdez tous vos bonus de "morsure".

OBJECTIF

L'objectif du jeu est de ramasser les fossiles qui permettent de débloquer de nouveaux monstres marins. Chaque nouveau monstre que vous débloquent possède de nouvelles aptitudes qui vous permettent d'explorer de nouvelles zones et de trouver des fossiles cachés !

Vous pouvez trouver des fossiles dans plusieurs endroits différents. Nombreux sont ceux qui reposent sur le sol tandis que d'autres sont profondément enfouis dans le sous-sol marin. Certains ont été avalés par d'autres monstres et vous ne pourrez vous en emparer qu'en attaquant ou en mangeant ces créatures. Les fossiles les plus importants ne peuvent se ramasser qu'en relevant des défis ! Ces défis prennent plusieurs formes et sont disponibles dans les secteurs situés aux extrémités de la carte du jeu. Pour les obtenir, vous devez emprunter les portails de défi.

Portails de défi

Au début du jeu, un seul portail de défi vous est ouvert. Il s'agit du grand large. Relevez les défis du grand large pour ramasser les fossiles dont vous avez besoin afin de débloquent le monstre suivant, dont les aptitudes vous permettront d'accéder à un nouveau portail de défi. Cherchez les signes indiquant que quelque chose se trouve au-delà des secteurs que vous pouvez atteindre. Comme expliqué plus haut, chaque nouveau monstre a des aptitudes spéciales qui vous permettent d'accéder à ces nouveaux secteurs. Si vous pensez avoir trouvé un secteur de ce genre, à vous de découvrir quel monstre vous permettra de vous y engager.



Défis

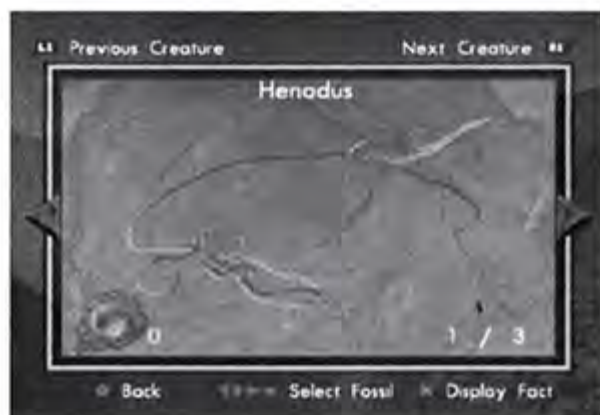
Quand vous entrez dans un portail de défi, vous avez la possibilité de relever un certain nombre de défis. Selon les monstres que vous avez débloqués, certains défis ne seront pas disponibles. Les défis disponibles sont bien visibles tandis que ceux qui ne le sont pas sont en grisé. Quand vous acceptez un défi, vous devez choisir le monstre que vous comptez utiliser. Choisissez bien car ceci peut faire toute la différence entre un échec et une victoire.

Lors des défis, un compteur peut s'afficher en haut au centre de l'écran. Il indique la limite de temps ou le score correspondant à un défi particulier. Une fois un défi terminé, le fossile gagné apparaît quelque part dans la mer. Utilisez le sonar situé dans l'angle inférieur droit de l'écran pour le trouver et souvenez-vous que les fossiles s'affichent en violet.



L'ÉCRAN FOSSILES

Chaque fois que vous trouvez un fossile, l'écran Fossiles s'affiche. Vous pouvez aussi y accéder en appuyant sur la touche **Rond**. Dans cet écran, vous pouvez consulter votre progression, voir ce qu'il vous manque pour débloquer un nouveau monstre et apprendre quelques informations sur chaque monstre en sélectionnant des pièces de fossile. Vous pouvez aussi utiliser des fossiles jokers pour débloquer un nouveau monstre plus rapidement.



Pour utiliser un fossile joker, il suffit d'appuyer sur la touche **Rond** quand vous sélectionnez un espace de fossile manquant du monstre auquel vous souhaitez l'ajouter. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul fossile joker par monstre et ce joker ne peut servir à remplacer qu'une partie du squelette et jamais le crâne. Il faut gagner les crânes en réussissant les défis. Trouver certaines créatures vous permet de bénéficier de statistiques améliorées de manière définitive.

L'ÉCRAN CHOIX DE MONSTRE

À condition de ne pas être engagé dans un défi, vous pouvez choisir un des monstres débloqués à tout instant grâce à l'écran Choix de monstre. Appuyez sur la touche **Triangle** pour accéder à cet écran. Une fois dans cet écran, vous pouvez cliquer sur les flèches pour passer d'un monstre à l'autre et consulter les informations s'y rapportant. Si un monstre est disponible, vous pouvez cliquer sur son image pour le sélectionner et revenir à la partie.



Écran Pause : vous pouvez mettre le jeu en pause à tout instant en appuyant sur la touche **START**. De cet écran, vous pouvez aussi quitter la partie si vous le souhaitez.

Sauvegarder la progression

Votre progression est sauvegardée automatiquement chaque fois que vous trouvez un nouveau fossile. Si vous continuez une partie sauvegardée, vous repartez du centre de la carte de jeu et non de l'endroit où vous vous trouviez lorsque vous avez quitté cette partie. Mais ne vous inquiétez pas, aucune progression ne sera perdue.

CREDITS

ATOMIC PLANET

MANAGING DIRECTOR

Darren Falcus

OPERATIONS DIRECTOR

Jason Falcus

FINANCE DIRECTOR

Mark Hargreaves

PRODUCER

Stewart Gilray

DESIGN

Graham Stewart

Toby Lieven

LEAD PROGRAMMER

Andrew Taylor

GAME PROGRAMMING

Christopher Head

Janis Rusmanis

Andrew Taylor

ADDITIONAL PROGRAMMING

Andrew Seed

TOOLS AND TECHNOLOGY

Paul Margrave

Neil Holmes

Martin Fuller

Martin Pegg

Stu Leonardi

ART MANAGER

Dave West

LEAD ARTIST

Dave Drury

ENVIRONMENT ARTISTS

Steve Ebsworth

Paul Crabb

MONSTERS

Dave Drury

ANIMATION

Chris Rubery

Alex O'dwyer

ADDITIONAL ART

Steve Ebsworth

Paul Crabb

Dave Drury

ADDITIONAL ART

Steve Ebsworth

Paul Crabb

Dave Drury

AUDIO

Mark Pennock

QUALITY ASSURANCE

Matt Falcus

IT CO-ORDINATOR

Tim Jennings

DSI

VICE PRESIDENT OF OPERATIONS

Bruce Kain

VICE PRESIDENT OF DEVELOPMENT

Pierre Roux

DIRECTOR OF MARKETING AND PUBLIC RELATIONS

Alison Kain

HEAD OF EUROPEAN DEVELOPMENT

Aeron Guy

DEVELOPMENT MANAGER

Rodney W. Harper

EC-I INTERACTIVE

MANAGING DIRECTOR

Rupert Young

MANAGERS

Sharad Chaturvedi

Gs Rajesh

LEAD TESTERS

Jeffin Raj Paul

Debdeul Baul

TESTERS

Manish Raghuwanshi

Sanket Raorane

Gaurav Bhoite

Rohit Suvarna

Jayakrishnan S

Amit Chalke

Sahil Hamirani

NATIONAL GEOGRAPHIC

National Geographic Global Media

PRESIDENT - Timothy T. Kelly

National Geographic Global Media

EXECUTIVE VICE PRESIDENT,

OPERATIONS - Edward Prince, Jr

National Geographic Ventures

PRESIDENT, ENTERTAINMENT GROUP -

David Beal

National Geographic Ventures

CHIEF OPERATING OFFICER,

ENTERTAINMENT GROUP - William Weil

National Geographic Global Media

SENIOR VICE PRESIDENT, CORPORATE

DEVELOPMENT AND EXTENDED

PLATFORMS - Paul Levine

National Geographic Cinema Ventures

PRESIDENT - Lisa Truitt

National Geographic Cinema Ventures

DIRECTOR, FILM MARKETING AND

OUTREACH - Derek Threinen

National Geographic

Standards & Practice/Research

SENIOR VICE PRESIDENT

Scott Wyerman

National Geographic

Standards & Practice/Research

DIRECTOR OF RESEARCH

Todd Hermann

Integrated Marketing

DIRECTOR - Aileen Robertson

Integrated Marketing

COORDINATOR - Alaina Appleman

Special Thanks

Samantha Levine

NATIONAL GEOGRAPHIC and Yellow
Border are registered trademarks of the
National Geographic Society. All rights
reserved. © MMVII, NGHT Inc.



GARANTIE LIMITÉE

DESTINATION SOFTWARE, INC. GARANTIE DE 90 JOURS

DESTINATION SOFTWARE, INC. (DESTINATION) garantit à l'acheteur de ce logiciel DESTINATION, et à lui exclusivement, que le support sur lequel ce logiciel est enregistré ne présente pas de défaut de fabrication, et ce pour une période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat.

Ce logiciel DESTINATION est vendu "tel quel", sans garantie expresse ou implicite de quelque sorte que ce soit, et DESTINATION ne peut être tenu pour responsable de pertes ou de dégâts causés par l'utilisation de ce programme. DESTINATION accepte, pendant une période de quatre vingt dix (90) jours, de réparer ou de remplacer, à sa discrétion et sans ajout de frais, tout produit logiciel DESTINATION, frais d'envoi payés, contre présentation d'une preuve d'achat, dans son centre de service Usine.

Le remplacement de la cartouche, sans frais pour l'acheteur d'origine (hormis les frais d'envoi de la cartouche) constitue la limite de notre garantie.

Cette ZOO garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'applique pas et devient caduque dans le cas où le produit logiciel DESTINATION a subi une détérioration, a été utilisé de manière non conventionnelle, maltraité ou négligé. CETTE GARANTIE VAUT POUR TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE AUTRE RÉCLAMATION, DE QUELQUE NATURE QUELLE SOIT, NE PEUT ÊTRE PORTÉE CONTRE DESTINATION. TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES QUI POURRAIENT S'APPLIQUER À CE PRODUIT LOGICIEL, À L'INCLUSION DES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE ET DE SON ADAPTATION À UNE UTILISATION PARTICULIÈRE, SONT LIMITÉES À LA PÉRIODE DE QUATRE VINGT DIX (90) JOURS MENTIONNÉE PLUS HAUT. EN AUCUNE AUTRE CIRCONSTANCE DESTINATION NE POURRA ÊTRE TENU POUR RESPONSABLE DE TOUS DÉGÂTS PARTICULIERS CAUSÉS DIRECTEMENT OU INDIRECTEMENT PAR LA SIMPLE POSSESSION, L'UTILISATION, OU PAR LE MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL DESTINATION.

Les limitations de durée de garantie implicite et/ou les exclusions ou limitations de garantie concernant les dégâts causés directement ou indirectement ne sont pas reconnues dans certains pays et pourraient ne pas s'appliquer dans votre cas. Cette garantie vous confère des droits spécifiques, qui peuvent varier de pays à pays.

Les limites de validité de cette garantie s'appliquent sous la condition qu'aucune des dispositions de cette garantie ne contrevienne à des lois et règlements nationaux ou internationaux déjà en vigueur.

Réparations/Assistance après la date d'expiration de la garantie – Si votre cartouche nécessite des réparations après l'expiration du délai de garantie de 90 jours, vous pouvez contacter le service clientèle au numéro fourni ci-dessous. Une estimation des frais de réparation et de transport vous sera communiqué.

www.DSI-Games.com

DESTINATION SOFTWARE, INC. Consumer Service Dept. (856) 262-0065

700 Liberty Place, Sicklerville, NJ 08081

Save 10% on Sea Monsters products Économisez 10% sur les produits Sea Monsters

www.shopng.com/seamonsters

(Enter coupon code SM10 during checkout.)
(Saisissez le code de coupon SM10 lors de la vérification.)



DVD



Games
Jeux



T-shirts



Books
Livres



Action Figures Playset
Jeux de figurines d'action



Puzzles

Discount applied at checkout. Online orders only. Offer expires 12/31/08 and does not apply to magazines, gift certificates, or Genographic kits.

Remise appliquée sur vérification. Réservée aux commandes en ligne. Offre expirant le 31/12/08 et ne s'appliquant pas aux magazines, certificats de cadeaux ou kits Genographic.

"PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Sony Computer Entertainment America takes no responsibility for this offer. Sony Computer Entertainment America n'accepte aucune responsabilité pour cette offre.