



COMMANDES DE SULLI OU BOB

- Saut touche **X**
- Double saut appuie rapidement deux fois sur la touche **X**
- Attaque touche **□**
- Attaque en cours de déplacement touche **↑, ↓, ←, →** etc. et touche **□**
- Attaque aérienne touche **X** puis touche **□**
- Passer en mode Terreur touche **○** lorsque tu te trouves près d'un Trouillard
- Terroriser appuie rapidement sur la touche **□, ○** ou **△** (selon tes instructions)
- Achever de terreur touche **X**
- S'accrocher à un rebord lorsque tu te trouves près d'un rebord, appuie sur la touche **X**, puis maintiens la touche **X** enfoncée au milieu de ton saut
- Se déplacer en étant accroché **←** ou **→**
- Se hisser à partir de la position accrochée **↑**
- Se laisser tomber à partir de la position accrochée **↓**
- Ramasser un objet touche **□** lorsque tu te trouves près d'un objet
- Lâcher un objet touche **□** lorsque tu tiens un objet
- Lancer un objet touche **↑, ↓, ←, →** etc. et touche **□**
- Franchir des portes touche **○** lorsque tu te trouves près d'une porte (pour certaines portes uniquement)
- Parler touche **○** lorsque tu te trouves près d'un monstre auquel tu peux parler
- Faire pivoter la caméra touche **L2** ou **R2**
- Inspecter un endroit/
regarder autour de toi appuie sur les touches **L2** et **R2** puis sur **↑, ↓, ←, →** etc. Pour reprendre la vue normale, appuie une nouvelle fois sur **L2** et **R2**.



LEÇON 2 : LE MENU PRINCIPAL

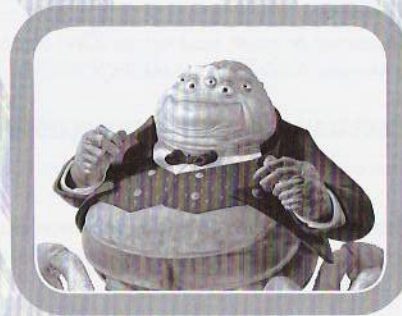


Début de l'entraînement

1. Appuie sur la touche **START** (de mise en marche) pour ouvrir la porte d'entrée vers l'île de l'épouvante.
2. Mets **NEW GAME** (Nouvelle partie) en surbrillance et appuie sur la touche **X**.
3. Appuie sur **←** ou **→** pour sélectionner le monstre avec lequel tu vas commencer à jouer (tu as le choix entre Bob et Sulli). Appuie ensuite sur la touche **X** pour lancer la partie.

CONSEIL DU DOYEN :

Il est possible de choisir Bob ou Sulli avant chaque nouvelle mission d'entraînement. Mieux vaut choisir à chaque fois le monstre le plus adapté à la mission.





CHARGER UNE SESSION D'ENTRAÎNEMENT PRÉCÉDEMMENT SAUVEGARDEE

Mets LOAD GAME (Charger une partie) en surbrillance et sélectionne la session d'entraînement que tu souhaites reprendre en appuyant sur ↑ ou ↓. Ensuite, appuie sur la touche ⊗ pour confirmer ou sur la touche △ pour annuler.

OPTIONS

Appuie sur ↑ ou ↓ pour mettre une option en surbrillance puis sur ← ou → pour régler les paramètres (pour annuler tes modifications, appuie sur la touche △). Lorsque tu as terminé, appuie sur la touche ⊗ pour confirmer tes modifications et retourner au menu principal.

Speaker Setup (Haut-parleurs)

Sélectionne STEREO ou MONO selon le type de poste de télévision que tu utilises.

Music Volume (Volume de la musique)

Appuie sur ← pour baisser le volume et sur → pour le monter. Pour désactiver totalement la musique, appuie sur ← jusqu'à ce que la barre affiche OFF.

Sound F/X Volume (Volume des effets sonores)

Baisse le volume des effets sonores et des dialogues en appuyant sur ← ou monte-le en appuyant sur →. Ici encore, tu peux désactiver totalement les effets sonores en appuyant sur ← jusqu'à ce que OFF s'affiche.

Vibration

Appuie sur ← ou → pour activer (ON) ou désactiver (OFF) la fonction de vibration de la Manette Analogique (DUALSHOCK®2).

EXCLUSIVE EXTRAS (EXCLUSIVITÉS)

Pour ouvrir la trappe des Exclusive Extras (Exclusivités), appuie sur ↓ et la touche ⊗.

Theatrical Teaser (Bande annonce du film)

Sélectionne cette option pour regarder la bande annonce du film **MONSTRES & CIE**.



Concept Art (Conception graphique)

C'est ici que tu peux voir les premières esquisses que les graphistes ont réalisé pour le film **MONSTRES & CIE**. Lorsque tu as fini de regarder une esquisse et que tu veux passer à la suivante, appuie sur la touche ○. Pour revenir à l'esquisse précédente, appuie sur la touche □. Pour masquer le contour de l'esquisse à l'écran, appuie sur la touche ⊗. Lorsque tu as terminé, appuie sur la touche △ pour retourner dans le menu Exclusive Extras (Exclusivités).

Credits (Crédits)

Sélectionne cette option pour voir le nom de tous ceux qui ont participé à la réalisation de **DISNEY/PIXAR MONSTRES & CIE L'ÎLE DE L'ÉPOUVANTE**. Pour retourner dans le menu Exclusive Extras (Exclusivités), appuie sur la touche □.

Tour of Pixar (Visite de Pixar)

Jette un coup d'œil aux coulisses des Studios Pixar grâce à cette présentation spéciale.

Interviews

Ces interviews t'en apprendront plus sur l'équipe de Pixar. Sélectionne une interview en appuyant sur ↑, ↓, ← ou → et confirme à l'aide de la touche ⊗.

Disneyland Resort Paris (Disneyland® Paris)

Sélectionne cette option pour avoir un aperçu du parc d'attraction de Disneyland Paris.





LEÇON 3 : L'ÉCRAN D'ENTRAÎNEMENT



Jauge de santé

La jauge de santé est composée de cinq pièces qui correspondent à des points de santé; à chaque fois que tu subis des dégâts, une pièce disparaît.

Médailles

Si tu appuies sur la touche **A**, le nombre de médailles que tu as gagnées dans la zone actuelle s'affiche.

Indicateur d'essais

Appuie sur la touche **A** pour voir combien d'essais il te reste. Au début de la partie, tu en as trois, mais tu peux en gagner d'autres en trouvant des jetons d'essai supplémentaire ou en récupérant cent boîtes de vase gluante. Lorsque tu n'as plus d'essais, la mission d'entraînement est terminée.

Trouillomètre

Le Trouillomètre t'indique si tu disposes de suffisamment de vase gluante pour effrayer un Trouillard d'une certaine couleur.

Compteur de vase gluante

Il t'indique la quantité de vase gluante en ta possession. Tu en as besoin pour remplir ton trouillomètre... récupères-en le plus possible.



CONSEIL DU DOYEN: n'oubliez pas que vous pouvez appuyer sur la touche **A** pour afficher votre jauge de santé, vos médailles et l'indicateur d'essais supplémentaires.



LEÇON 4 : FORMATION



Tu dois terminer notre programme spécial de formation des étudiants avant de commencer tes missions d'entraînement sur l'île de l'épouvante. Tu apprendras :


- les mouvements de monstre, y compris l'attaque et la destruction de caisses.
- comment récupérer et utiliser la vase gluante.
- comment terroriser un Trouillard.

Germaine, ancienne employée forte d'une longue expérience chez Monstres et Cie, s'occupe de la formation des étudiants. Suis ses instructions et tout se passera bien. A la fin de la présentation, le doyen te fera profiter de sa grande sagesse. C'est ensuite que le véritable entraînement commence.











LEÇON 5 : BIENVENUE SUR L'ÎLE DE L'ÉPOUVANTE LES ZONES D'ENTRAÎNEMENT

L'île de l'épouvante se divise en trois zones d'entraînement : une zone urbaine, une zone désertique et une zone arctique. C'est dans cet ordre que tu devras les explorer. Une fois que tu gagnes l'accès à une zone d'entraînement, tu peux y entrer en marchant jusqu'à sa porte et en appuyant sur la touche .




RÉGIONS

Chaque zone d'entraînement comprend quatre régions. Lorsque tu entres dans une zone, tu peux choisir la région que tu souhaites explorer en appuyant sur , ,  ou . Appuie ensuite sur la touche  pour confirmer ta sélection. Si tu souhaites retourner à l'île de l'épouvante sans entrer dans l'une des différentes régions, appuie sur la touche .

RETOURNER DANS LES RÉGIONS

Les zones de certaines régions sont très difficiles à trouver, voire impossible à trouver sans l'aide des Outils de monstre qui confèrent à Bob et Sulli des pouvoirs spéciaux leur permettant d'explorer les endroits cachés. Lorsque tu reçois un Outil de monstre, retourne dans une région que tu as déjà visitée et essaie de trouver des zones inexplorées (voir plus loin dans ce manuel pour en savoir plus sur les Outils de monstre).

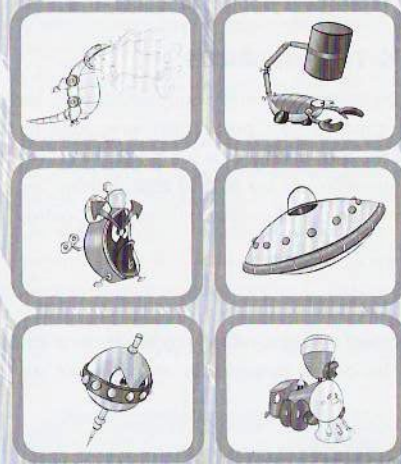
CHOISIR UN MONSTRE

Une fois que tu as sélectionné la région que tu souhaites explorer, tu dois choisir le monstre que tu vas incarner. Appuie sur  ou  pour choisir Sulli ou Bob, et appuie sur la touche  pour entrer dans la région.



LEÇON 6 : MÉFIE-TOI DES JOUETS

Chez Monstres et Cie, les enfants sont artificiels mais les jouets sont bien réels. Avant de recevoir leurs diplômes, les élèves doivent apprendre à se défendre contre les jouets méchants. Dans le temps, les jouets n'étaient pas agressifs, mais les jouets électroniques modernes adorent s'attaquer aux monstres. Nombreuses sont les missions qui ont mal tournées à cause d'eux.




A chaque fois que tu es touché par un jouet, tu perds un point de santé. Tu peux te défendre en menant une attaque en force ou une attaque rapide sur les jouets. Certains jouets sont franchement coriaces et tu devras déployer des stratagèmes pour les vaincre.

LEÇON 7 : EXPLORATION DES ZONES D'ENTRAÎNEMENT LES DANGERS

Lors de tes missions d'entraînement, tu devras te méfier des pièges ou des machines dangereuses, qui se trouvent souvent près des objets que tu dois ramasser. Tu dois aussi te montrer prudent lorsqu'il y a de l'eau dans les environs : les monstres peuvent se déplacer dans des eaux peu profondes, mais ils ne sont vraiment pas à l'aise lorsqu'ils perdent pied. A chaque blessure, tu perds un point de santé... fais bien attention.

PORTES ET INTERRUPTEURS


Pour ouvrir certaines portes, il te suffira d'appuyer sur la touche . D'autres ne s'ouvriront pas tant que tu n'auras pas mené à bien une tâche précise. Pour activer l'interrupteur d'une porte, essaie de sauter dessus. La porte qu'ouvre l'interrupteur ne se trouve pas forcément à proximité, mais si tu observes attentivement ce qui se passe autour de toi, tu pourras peut-être deviner où elle se trouve.

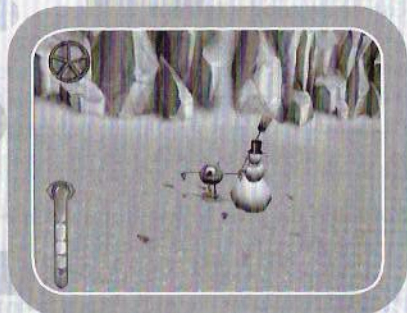




LES MOUVEMENTS DE BOB

Boule tourbillonnante


Appuie sur ↑, ↓, ← ou → puis sur la touche  pour que Bob se roule en boule et tourbillonne au sol, détruisant tout sur son passage (qu'il s'agisse de caisses ou de jouets).




L'œil rebondissant

Pour réaliser cette attaque aérienne, appuie sur la touche  puis sur la touche . Elle est très utile pour atteindre les caisses et les jouets situés dans les zones élevées.

Double saut et suspension dans les airs

Pour réaliser un double saut, appuie deux fois sur la touche . La seconde fois que tu appuies sur la touche, maintiens-la enfoncée pour que Bob agite les jambes et reste brièvement en l'air.

SAUTER ET S'ACCROCHER

Sulli et Bob peuvent tous deux s'accrocher à des rebords ou y monter. Appuie deux fois sur la touche  et maintiens-la enfoncée pour qu'ils s'accrochent au rebord. Fais-les bouger en appuyant sur ← ou →. Pour te hisser sur un rebord, appuie sur ↑. Pour lâcher prise, utilise la touche ↓.

LEÇON 10 : TOUT POUR LES MONSTRES

CONSEIL DU DOYEN : pour terminer leur formation, tous les monstres doivent récupérer certains objets indispensables. Ouvrez l'œil, et le bon.



Croque-calories

Si tu les avales, ton niveau de santé augmentera.



Essai supplémentaire

Chaque essai supplémentaire te donne un ou plusieurs essais bonus si ta jauge de santé tombe à zéro.



Vase gluante

Les monstres tirent leurs propriétés effrayantes de la vase gluante. Elle existe en deux versions, plus ou moins forte, qui remonteront toutes deux le niveau de ton Trouillomètre. La verte remplit partiellement ton Trouillomètre et la rouge le remplit totalement.

LEÇON 11 : GAGNER DES MÉDAILLES ET DES OUTILS MÉDAILLES

Nos étudiants adorent les médailles. Pour terminer une région, tu dois gagner la médaille de bronze, d'argent ou d'or qui y correspond. Les différentes médailles sont attribuées selon les résultats obtenus :

Bronze

tu as effrayé cinq Trouillards.

Argent

tu as ramassé les dix jetons de monstre de la région

Or

tu as effrayé les huit Trouillards





GADGETS MONSTRES

Si tu gagnes toutes les médailles de bronze d'une zone d'entraînement, tu gagnes un Gadget. Il te permettra d'atteindre des endroits cachés ou que tu ne pourrais pas atteindre normalement.

Trampoline

Prends de l'altitude et découvre les trésors qui se cachent sur les toits en sautant sur ton trampoline. Pour sauter, il te suffit d'appuyer sur la touche **X**.

Flèche de super vitesse

Saute dans une flèche de super vitesse pour foncer par-dessus les dunes du désert. Avec ces flèches clignotantes, ton monstre foncera à une vitesse effrayante et partira à la découverte de nouvelles zones et de nouvelles énigmes. Pour utiliser les flèches de super vitesse, il te suffit de marcher dessus.

Molécules torpilles

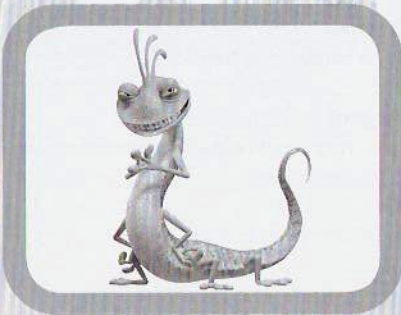
Appuie sur la touche **X** pour sauter dans les molécules torpilles. Tu découvriras des raccourcis qui te mèneront à des zones cachées.

Si tu as envie de gagner gros, tu dois gagner les médailles de bronze, d'argent et d'or pour chaque niveau des différentes zones d'entraînement. Pour atteindre ton but, il te faudra gagner tous les Gadgets monstres.

LEÇON 12 : DÉFIER LÉON

Léon est entraîneur professionnel à l'Académie des monstres. Si tu ramasses suffisamment de médailles de bronze, tu pourras l'affronter dans une course effrénée (Monster Pursuits) où tu devras ramasser des jetons de monstre.

Dès que tu as ramassé suffisamment de médailles, tu peux défier Léon. Tu n'es pas obligé de le défier immédiatement... tu peux aussi attendre de le retrouver sur l'île de l'épouvante.



Pour défier Léon, marche en sa direction et appuie sur la touche **O** pour parler. Il te donnera trois possibilités de course. Mets celle de ton choix en surbrillance et appuie sur la touche **X** pour confirmer.

Léon est plutôt dur à battre. S'il gagne, choisis **RETRY** (Réessayer) pour tenter à nouveau ta chance. Si tu préfères abandonner et réessayer plus tard, choisis **QUIT TO SCARE ISLAND** (Retour à l'île de l'épouvante). Tu verras souvent Léon en train de vadrouiller sur l'île de l'épouvante, en attendant que les étudiants le défient.

CONSEIL DU DOYEN : pour devenir l'un de nos meilleurs étudiants et obtenir les félicitations du jury, il faut obtenir toutes les médailles de bronze, d'argent ou d'or dans chaque région des zones d'entraînement. Les Gadgets monstres t'aideront à atteindre ton but.



LEÇON 13 : FAIRE UNE PAUSE PENDANT L'ENTRAÎNEMENT

Pour prendre une pause sur la zone d'entraînement, appuie sur la touche **START** (de mise en marche). Tu pourras alors consulter tes statistiques et tu auras accès aux options suivantes :

Continue (Continuer)

Sélectionne cette option pour reprendre l'entraînement.

Save Game (Sauvegarder la partie)

Cette option te permet de sauvegarder ta partie. Pour en savoir plus, voir **LEÇON 14 : SAUVEGARDER TA PROGRESSION**.

Inventory (Inventaire)

Appuie sur la touche **UP** ou **DOWN** pour voir le nombre de médailles, de cartouche de vase gluante et de jetons de monstre ramassés dans chaque région. Tu peux également voir le niveau de ton Trouillomètre. Lorsque tu as terminé, appuie sur la touche **DEL**.





Quit to Scare Island (Retour à l'île de l'épouvante)

Pour revenir à l'île de l'épouvante. Sélectionne YES (Oui) pour confirmer que tu souhaites vraiment quitter la partie.


Exit Game (Quitter la partie)

Pour revenir au menu principal. Là encore, tu dois sélectionner YES (Oui) pour confirmer.




Options

Cette option te permet d'afficher le menu Options, décrit précédemment dans ce manuel.



Tu peux également accéder au menu Pause en appuyant sur la touche  (de mise en marche) lorsque tu te trouves sur l'île de l'épouvante.

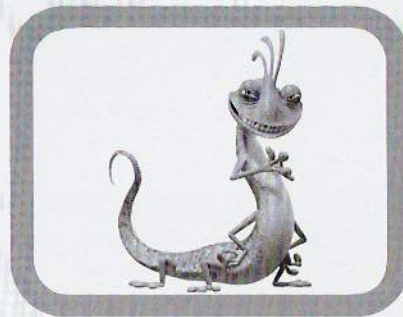
LEÇON 14 : SAUVEGARDER TA PROGRESSION

Tu peux sauvegarder ta progression à tout moment en appuyant sur la touche  (de mise en marche) et en sélectionnant SAVE GAME (Sauvegarder la partie) dans le menu Options. Tu dois insérer une memory card dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1. Appuie sur la touche  ou  pour sélectionner un fichier de sauvegarde. Si tu choisis un fichier comportant déjà une sauvegarde, choisis YES (Oui) pour écraser les données.



PRÉSENTATION DU PERSONNEL ENSEIGNANT DE L'ACADÉMIE

LÉON : L'ENTRAÎNEUR À LA COURSE DE VITESSE



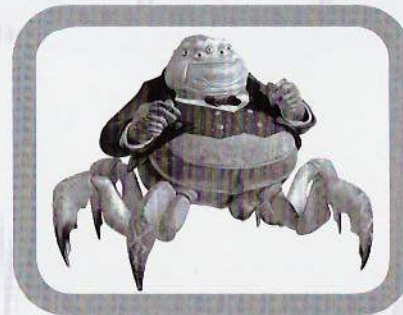
Léon est un vétéran de l'épouvante et l'une des meilleurs Terreurs de Monstres et Cie. D'humeur souvent grincheuse, il adore se mesurer aux autres et pense que les braves types se font toujours avoir. Il mettra en œuvre toutes les tactiques et machinations possibles pour terminer vainqueur.

GERMAINE : CHARGÉE DE L'ENTRAÎNEMENT PENDANT LA PÉRIODE DE FORMATION



Germaine te guidera pendant toute la période de formation et t'apprendra les techniques de base des Super terreurs. Ne t'attends pas à ce qu'elle se montre très enthousiaste à la vue de tes performances... elle a formé des millions de monstres et est un peu blasée.

HENRI WATERNOUSSE : LE DOYEN



Waternousse est le grand patron de Monstres et Cie et le doyen de l'Académie de formation. Il te donnera des conseils d'entraînement et t'indiquera ce que l'on attend de toi en tant qu'étudiant de l'Académie.





L'ACCUEIL ET LES ZONES D'ENTRAÎNEMENT DE L'ACADÉMIE

L'ACCUEIL

Passes à la réception et, si tu veux enregistrer ta partie, discute avec Mme la Fuite, la réceptionniste. Elle te demandera si tu souhaites sauvegarder. Choisis YES (Oui) puis sauvegarde ta partie comme d'ordinaire (voir LEÇON 14: SAUVEGARDER TA PROGRESSION).

Tu peux également en profiter pour revoir les séquences vidéo que tu as débloquées. Déplace-toi vers le Movie Viewer (Mini-cinéma) et appuie sur la touche **○** pour entrer. Choisis la vidéo que tu as envie de voir à l'aide des touches **←** ou **→** et appuie sur la touche **⊗** pour confirmer.

ZONE URBAINE

Cette zone d'entraînement a pour objectif de te préparer aux missions qui auront lieu en ville. Tu devras combattre des robots, des voitures téléguidées et des souris mécaniques. Méfie-toi des eaux profondes, des pistons et des torches brûlantes. Poursuis les Trouillards sur la place du marché, dans le centre ville, le parc et sur les quais.



ZONE DÉSERTIQUE

Prépare-toi à explorer quelques tombes au cours de ton voyage dans les cryptes égyptiennes en ruine. Pour trouver les Trouillards, tu vas devoir affronter les scorpions mortels, les cobras venimeux et les lézards épineux qui ne te lâcheront pas d'une semelle... sans compter les plates-formes qui s'effondrent et les énigmes des pyramides. Le Sphinx, l'oasis, les tombes et les pyramides t'attendent !



ZONE ARCTIQUE

Dans cet environnement, tout se complique car les Trouillards savent se défendre et ne se priveront pas pour riposter. Ils font des bonhommes de neige surnois qui essaieront de t'arrêter en te matraquant de boules de neiges. Ensuite, tu devras franchir le lac gelé infesté de piranhas affamés qui ne cracheraient pas sur un steak de monstre. Méfie-toi aussi des pingouins et des pics de glace. Ton expédition en zone arctique t'emmènera dans un centre de ski, sur un glacier et dans des grottes à sources chaudes.

