



WWW.SLYPS2.COM

www.playstation.com

SCES-53409

PS2, "PlayStation", "XBOX", and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Sly is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
Sly & Hound Among Thieves © 2005 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sucker Punch Productions LLC. All rights reserved.

7417 13172013

SLY3



Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®2 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®2. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®2 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®2, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises 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, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement 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, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) ainsi que le numéro **POWERLINE** se trouvent au dos de ce manuel.

Qu'est-ce que le système de classification PEGI (Pan European Games Information) ?

Il s'agit d'un système paneuropéen de classification par ordre d'âge des jeux vidéo (sauf dans les cas où la loi impose d'autres systèmes de classification).

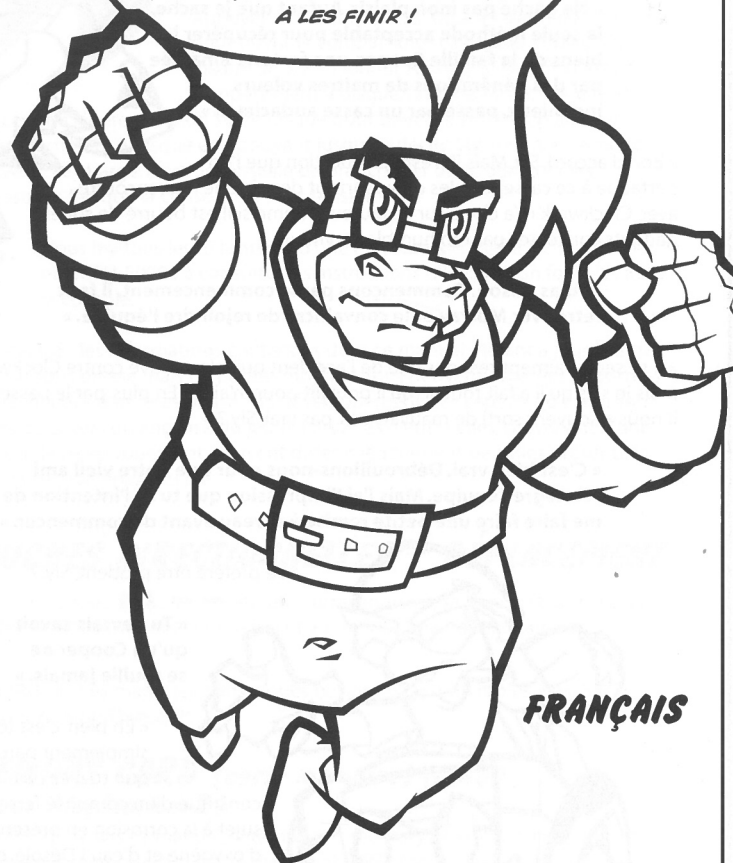
Le système PEGI permettra aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Pour plus d'informations, visitez le site <http://www.pegi.info>

SCES-53409

1-2 Joueurs • Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) : 115Ko minimum
• Compatible avec les commandes analogiques: joysticks analogiques uniquement • Compatible fonction de vibration • Compatible casque USB (pour PlayStation®2)

Sly 3: Honour Among Thieves © 2005 Sony Computer Entertainment America Inc.
Programmes de bibliothèque © 1997-2005 Sony Computer Entertainment Inc. Licence exclusive de Sony Computer Entertainment Europe. UNIQUEMENT DESTINÉ À L'USAGE PERSONNEL.
La copie, l'adaptation, la location, le prêt, la revente, l'utilisation en arcade, la rémunération en échange de l'utilisation, la diffusion, utilisation publique, l'accès ou l'utilisation sur Internet, le câble ou autre moyen de télécommunication de ce produit est prohibée. La distribution, l'extraction de ce produit ou de tout élément de la marque ou des copyrights faisant partie de ce produit est prohibée. Édité par Sony Computer Entertainment Europe. Développé par Sucker Punch Productions LLC. All rights reserved.

HÉ, LES PETITS LOUPS,
LE GRAND MURRAY A MIJOTÉ
SPÉCIALEMENT POUR VOUS DE SACRÉS
DÉFIS ! DANS CE MANUEL, J'AI INSÉRÉ
PLEIN DE JEUX SUPER SYMPAS COMME DES
COLORIAGES, DES POINTS À RELIER ET
UN LABYRINTHE SUPER DIFFICILE. JE
PARIE QUE VOUS N'ARRIVEREZ PAS
À LES FINIR !



AVERTISSEMENT ! LES LUNETTES 3D FOURNIES AVEC LE JEU PEUVENT REPRÉSENTER UN DANGER POUR LES ENFANTS ET NE CONVIENNENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS. ELLES NE SONT PAS ADAPTÉES POUR UN PORT PROLONGÉ, DES ACTIVITÉS PHYSIQUES OU DES JEUX EN PLEIN AIR. ELLES NE DOIVENT PAS SERVIR DE LUNETTES DE SOLEIL.

« Bon, Bentley, ce qu'on prépare aujourd'hui, c'est le plus gros casse qu'on ait jamais fait. Ce n'est pas rien ! »

« Je le sais bien, Sly. Je pense cependant que vouloir voler la fortune de ta famille revient plutôt à récupérer ce qui t'appartient de droit qu'à faire le casse du siècle. »

« Ne gâche pas mon plaisir. Autant que je sache, la seule méthode acceptable pour récupérer les biens de la famille Cooper, une fortune amassée par des générations de maîtres voleurs ingénieux, passe par un casse audacieux. »

« Bon d'accord, Sly. Mais il n'est pas question que l'on s'attaque à ce casse tous les deux, surtout depuis que ma rencontre avec Clockwerk m'a cloué sur ce fauteuil. Même si il est bourré de super gadgets concoctés par ton humble serviteur ! »

« Tu as raison. Commençons par le commencement. Il faut retrouver Murray et le convaincre de rejoindre l'équipe. »

« Il se sent vraiment responsable de l'accident qui m'est arrivé contre Clockwerk, mais je sais qu'il a fait tout ce qu'il pouvait pour m'aider. En plus, par le passé, il nous a souvent sorti de mauvais pas, pas vrai, Sly ? »

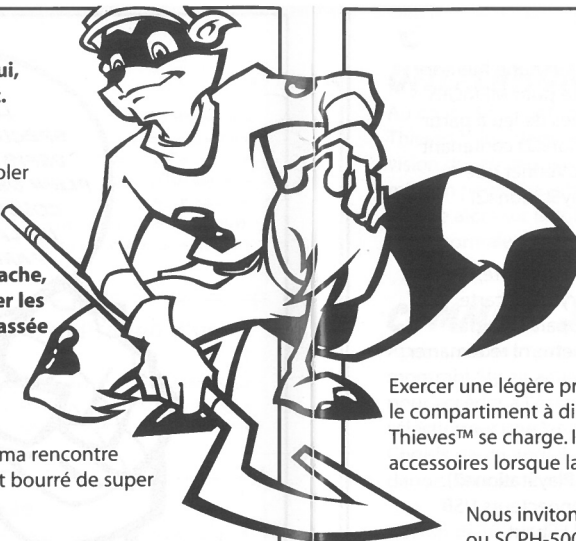
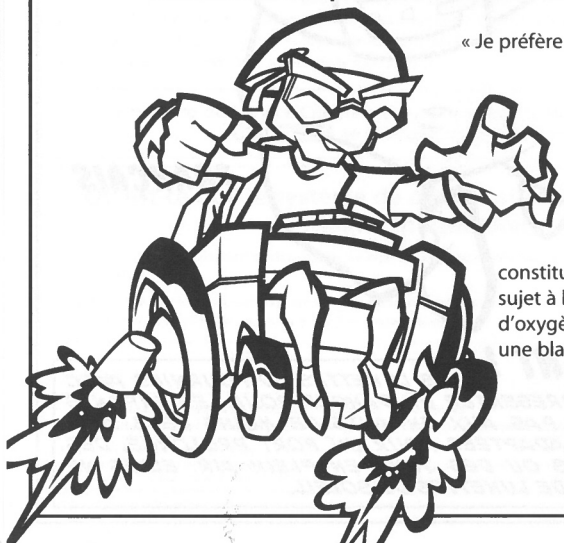
« C'est bien vrai. Débrouillons-nous pour que notre vieil ami réintègre l'équipe. Mais j'ai l'impression que tu as l'intention de me faire faire une petite remise à niveau avant de commencer. »

« Je préfère être prudent, Sly. »

« Tu devrais savoir qu'un Cooper ne se rouille jamais. »

« Eh bien, c'est tout simplement parce que tu n'es pas constitué d'un composé ferreux sujet à la corrosion en présence d'oxygène et d'eau ! Désolé, c'est une blague de scientifique. »

« Et si on commençait, hein, Bentley ? »



DÉMARRAGE

Installer le système de loisir interactif PlayStation®2 conformément au mode d'emploi. Vérifier que l'indicateur I/⏻ situé à l'avant de la console est allumé (en rouge) et appuyer sur le bouton I/⏻/RESET. L'indicateur I/⏻ devient vert.

Appuyer sur le bouton ⏻ situé à l'avant de la console pour ouvrir le compartiment à disque et placer le disque de Sly 3: Honour Among Thieves™ dans le compartiment à disque, face imprimée sur le dessus.

Exercer une légère pression sur le disque pour bien le mettre en place. Fermer le compartiment à disque en appuyant jusqu'au dé clic. Sly 3: Honour Among Thieves™ se charge. Il est déconseillé de brancher et de débrancher les accessoires lorsque la console est sous tension.

Nous invitons les détenteurs d'une PlayStation®2 série SCPH-30000 ou SCPH-50000 à consulter les instructions d'installation fournies avec la console.

REMARQUE : les informations contenues dans ce manuel étaient à jour lors de sa mise sous presse mais de petites modifications peuvent avoir été apportées au jeu lors des dernières phases de développement. Les captures d'écran sont issues de la version anglaise du jeu et certaines d'entre elles, provenant d'une version de développement, peuvent différer légèrement de celles présentées dans la version finale du jeu.

TOUCHES DIRECTIONNELLES – DÉPLACEMENT

Dans ce manuel, ↑, ↓, ←, → etc. etc. correspondent, sauf indication contraire, à la fois aux touches directionnelles et au joystick analogique gauche.

REMARQUE : Les manettes numériques ne sont pas compatibles avec Sly 3: Honour Among Thieves™.

MEMORY CARD (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2)

REMARQUE : Dans ce manuel, le terme de « memory card (carte mémoire) » renvoie à la memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) - (SCPH-10020 E). Les memory cards (cartes mémoire) (code produit SCPH-1020 E) conçues pour les logiciels PlayStation® ne sont pas compatibles avec ce jeu.



Pour sauvegarder les paramètres de jeu et la progression, insérer une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) dans la fente pour MEMORY CARD N°1 de la console. Il est possible de charger des données de jeu à partir de toute memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) contenant des parties de Sly 3: Honour Among Thieves™ sauvegardées. Vérifier que l'espace sur la memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) est suffisant avant de commencer à jouer.

À certains endroits du jeu, quand l'icône représentant un livre clignote, les données sont automatiquement sauvegardées sur la memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2). Lorsque cette icône apparaît, ne pas retirer la memory card (8MB) (pour PlayStation®2) ou la manette, ni redémarrer ou éteindre la console.

UTILISATION DU CASQUE USB (pour PlayStation®2)

Pour une plus grande discrétion, utilise le casque USB (pour PlayStation®2). Branche le casque USB (pour PlayStation®2) dans l'un des connecteurs USB situés à l'avant de la console, le symbole USB de la prise vers le haut.

Choisis « Casque USB (pour PlayStation®2) » dans le menu principal et appuie sur la touche **X** pour que le casque USB (pour PlayStation®2) soit activé ou désactivé. Quand le casque USB (pour PlayStation®2) est activé, il peut être utilisé pendant les missions pour attirer l'attention des ennemis : il suffit de faire un bruit pour distraire les gardes alentour.



QUI SE CACHE DONC DERRIÈRE CES POINTS ?

UTILISATION DES LUNETTES 3D

Au cours de certaines missions du mode histoire de Sly 3: Honour Among Thieves™, les lunettes 3D fournies peuvent être utilisées pour améliorer la vision du jeu et apporter une nouvelle dimension de réalisme. Lorsqu'une mission peut-être effectuée avec les lunettes 3D, l'option s'affichera à l'écran : appuie alors sur la touche **□** pour jouer en 3D, ou sur la touche **△** pour jouer normalement.

COMMENT JOUER

Après un court temps de chargement, une cinématique d'introduction montrant Sly en action, apparaît. Appuie sur la touche **▶** (de mise en marche) pour accéder à l'écran de sélection de la langue. Appuie sur **↑** ou **↓** pour sélectionner une langue, puis appuie sur la touche **X** pour accepter la sélection. Choisis parmi anglais, français, allemand, espagnol, italien, hollandais, portugais, danois, finnois, norvégien et suédois.

L'écran de titre s'affiche après une courte période de chargement. Appuie sur la touche **▶** (de mise en marche) pour monter sur les toits et commencer une nouvelle aventure. Tu peux aussi appuyer sur la touche **■** (de sélection) pour afficher le menu principal, ou appuyer sur la touche **△** pour changer de langue.

DEMARRER UNE NOUVELLE PARTIE

Pour lancer une nouvelle partie, appuie sur la touche **▶** (de mise en marche) dans l'écran de titre. Tu peux choisir entre créer un fichier de sauvegarde de Sly 3: Honour Among Thieves™ sur la memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) insérée dans la fente pour MEMORY CARD N°1, en appuyant sur la touche **□** ou continuer sans créer de fichier de sauvegarde de Sly 3: Honour Among Thieves™ en appuyant sur la touche **△**. Si aucun fichier de sauvegarde de Sly 3: Honour Among Thieves™ n'est créé, ta progression ne sera pas sauvegardée.

MENU PRINCIPAL

NOUVELLE PARTIE

Commence une nouvelle aventure. Jusqu'à trois aventures différentes peuvent être sauvegardées dans un fichier de sauvegarde de Sly 3: Honour Among Thieves™. Sélectionne un emplacement intitulé « Nouvelle partie » et appuie sur la touche **X** pour commencer. Tu peux également effacer une ancienne sauvegarde pour libérer un emplacement : sélectionne une partie et appuie sur la touche **○** pour effacer la partie puis appuie sur la touche **□** pour confirmer ou sur la touche **△** pour annuler.

CHARGER PARTIE

Charge la progression précédemment sauvegardée sur la memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2). Sélectionne la partie



sauvegardée désirée et appuie sur la touche **X** pour commence le chargement. Tu peux également commencer une nouvelle partie en suivant les instructions de la section précédente.

SON

Appuie sur la touche **X** pour choisir parmi les options de son suivantes : Surround, Stéréo ou Mono.

VOLUME DE LA MUSIQUE

Appuie sur les touches **→** ou **←** pour augmenter ou baisser le volume de la musique du jeu et appuie sur la touche **X** pour confirmer le nouveau réglage du volume. Pour annuler le changement, appuie sur la touche **△**.

VOLUME DES EFFETS

Appuie sur **→** ou **←** pour augmenter ou baisser le volume des effets du jeu et appuie sur la touche **X** pour confirmer le nouveau réglage du volume. Pour annuler le changement, appuie sur la touche **△**.

CASQUE USB (pour PlayStation®2)

Appuie sur la touche **X** pour que le casque USB (pour PlayStation®2) soit activé ou désactivé.

OPTIONS CAMÉRA

Règle la configuration de la caméra du jeu. Sélectionne l'axe de la caméra (Vertical ou Horizontal) à l'aide des touches **↑** ou **↓** et appuie sur la touche **X** pour choisir entre Normal ou Inversé. Par exemple, si Vertical est réglé sur Inversé, il faut alors orienter le joystick analogique droit vers le bas **↓** pour regarder vers le haut et vice-versa.

OPTIONS BINOCOM

Règle les commandes du Binocom en suivant la même procédure que pour le réglage des Options caméra.

OPTIONS CAM-GRAPPIN

Règle les commandes de la Cam-grappin en suivant la même procédure que pour le réglage des Options caméra.

OPTIONS TOURELLES

Règle les commandes de mouvement et de visée des tourelles en suivant la même procédure que pour le réglage des Options caméra.

OPTIONS AXE CAMÉRA

Règle les commandes de mouvement et de visée de l'axe de la caméra en suivant la même procédure que pour le réglage des Options caméra.

CENTRER ÉCRAN

Ajuste la position de l'écran de jeu. Utilise **↑**, **↓**, **←** ou **→** pour ajuster la position de l'écran et appuie sur la touche **X** pour confirmer ou sur la touche **△** pour annuler.

VIBRATIONS

Appuie sur la touche **X** pour activer ou désactiver la fonction de vibration de la manette analogique (DUALSHOCK®2).

2 JOUEURS

Joue à une partie à deux joueurs. Consulte la partie « Mode deux joueurs » pour plus de détails.

MODE DEUX JOUEURS

Participe à une série de parties à deux joueurs, en écran partagé, contre des amis ou des ennemis. Pour commencer une partie deux joueurs, appuie sur la touche **SELECT** (de sélection) quand l'écran de titre apparaît pour afficher le menu principal. Sélectionne ensuite « 2 Joueurs ». Appuie sur **↑** ou **↓** pour sélectionner un mini-jeu à partir de la liste et appuie sur la touche **X** pour confirmer ta sélection.

LES GENDARMES ET LES VOLEURS

Incarnes Sly ou Carmelita dans un face à face à deux joueurs. Si tu as choisi d'être Sly, ton objectif est de récupérer des objets précieux dispersés sur la carte, marqués par des points de passage, et de les déposer dans des endroits sûrs. Si tu joues avec Carmelita, ton objectif est d'arrêter Sly en lui tirant dessus avec son fidèle Électrogun. Le premier joueur qui réalise un score de cinq gagne !

Un peu partout sur la carte, et de temps à autres, des icônes en forme d'étoile vont apparaître. Chacune d'elles donne à Sly ou à Carmelita un bonus temporaire.

PIRATATHON

Pirate les systèmes de sécurité et survis aux vagues successives de sentinelles. Travaille en mode coopératif à deux joueurs ou chacun de son côté pour accumuler les points et arriver le premier au portail de sortie. Utilise **↑**, **↓**, **←** ou **→** pour te déplacer. Utilise le joystick analogique droit pour tirer. Ramasse les bonus en forme d'étoile pour obtenir des pouvoirs spéciaux.

COMBAÉRIEN

Incarnes Sly ou Carmelita et lance-toi dans un combat aérien acharné à deux joueurs. Le premier joueur qui atteint 10 points gagne ! Ramasse les bonus en forme d'étoile pour obtenir des pouvoirs spéciaux et appuie sur la touche **L1** pour tirer ou utiliser les bonus.

DUEL DE GALIONS

Ohé du bateau ! Incarnes Sly ou Bentley dans une bataille navale à couper le souffle. Dirige et répare ton bateau tout en essayant de détruire celui de ton adversaire. Coule le bateau de ton adversaire trois fois pour gagner le match.



Chaque bateau est équipé d'une rangée de canons à bâbord (côté gauche) et à tribord (côté droit). Manœuvre ton bateau de façon à ce que celui de ton adversaire soit dans ta ligne de mire. Appuie sur la touche **○** pour tirer avec les canons. Si ton navire est touché, tu dois courir jusqu'à la zone touchée et la réparer, sinon ton bateau va couler !

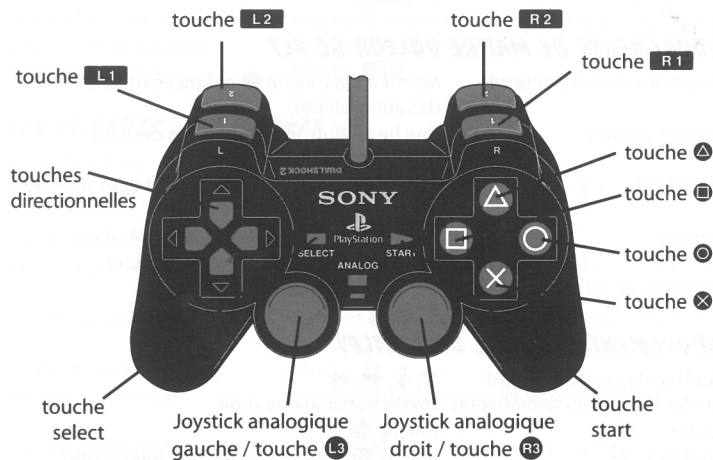
Barre à bâbord (gauche)	touche L2
Barre à tribord (droite)	touche R2
Tirer avec les canons	touche ○ (quand tu es près du canon à mettre à feu)
Réparer les dégâts	touche □ (quand tu es à côté de la zone à réparer)
Déplacer Sly ou Bentley	↑, ↓, ← ou →
Utiliser le Binocom	touche R3



COMMANDES PAR DEFAUT

UTILISATION DES ÉCRANS DE MENU

Appuie sur les touches directionnelles **↑, ↓, ←** ou **→** pour sélectionner une option, puis appuie sur la touche **×** pour confirmer. Pour revenir au menu précédent appuie sur la touche **△**.



MOUVEMENTS DE BASE DE SLY

Marcher/Courir	↑, ↓, ←, →
Pivoter la caméra/panoramique	Joystick analogique droit
Sauter	touche ×
Double saut	touche × puis touche × (une fois en l'air)
Attraper/Grimper	touche × puis touche ○ (une fois en l'air)
Se laisser glisser/Lâcher (d'une gouttière, d'une corde, etc.)	touche ×
Activer/Ramasser/Ouvrir porte	touche ○
Courir plus vite	touche R1 (maintenir) + ↑, ↓, ←, →
Voir points de passage	touche L3

ATTQUES DE SLY

Faire tourner la serpe	touche □
Smash aérien	touche × (Sauter) puis touche □ touche (une fois en l'air)
Commencer Combo	touche △
Tornade plongeante	touche × (Sauter) puis touche △
Attaque bonus	touche △ puis touche □
Utiliser un gadget ou un bonus	touche L1 , L2 ou R2 (une fois l'objet sélectionné)



BINOCOM DE SLY

Utiliser/Ranger le Binocom	touche R3
Scruter avec le Binocom	↑, ↓, ←, →
Zoom avant/arrière du Binocom	Joystick analogique droit ↑ ou ↓
Prendre une photo avec la Voyeuse	touche R1 (Seulement pour certaines missions)
Sortir de la vue Binocom	touches ×, □, ○ ou △

MOUVEMENTS DE MAITRE VOLEUR DE SLY

Longer les murs/les rebords	Maintenir la touche ○ enfoncée (quand tu vois des auras bleues)
Faire les poches	touche ○ button (quand tu es derrière un ennemi, à son insu)
Coup fatal	touche △ puis touche □ (quand tu es derrière un ennemi, à son insu)
Ramper	touche ○ (quand tu te trouves près d'un conduit d'aération ou sous une table)
Regarder (en rampant)	Joystick analogique droit

MOUVEMENTS DE BASE DE BENTLEY

Déplacer le fauteuil roulant	↑, ↓, ←, →
Pivoter la caméra/Panoramique	Joystick analogique droit
Sauter	touche ×
Double Saut	touche × puis touche × (une fois en l'air)
Activer/Ramasser/Ouvrir porte	touche ○
Se déplacer rapidement	touche R1 (maintenir) + ↑, ↓, ←, →
Voir points de passage	touche L3

LES GADGETS D'ATTAQUE DE BENTLEY

Utiliser le lance-fléchettes	touche □
Lâcher une bombe	touche △
Faire les poches	touche L1 (quand tu es derrière un ennemi, à son insu)
Utiliser un gadget ou un bonus	touches L1 , L2 ou R2 (quand l'objet est sélectionné)

LE BINOCOM DE BENTLEY

Utiliser/Ranger le Binocom	touche R3
Viser/Scruter avec le Binocom	↑, ↓, ←, →
Zoom avant/arrière du Binocom	Joystick analogique droit ↑ ou ↓
Tirer une fléchette anesthésiante	touche R1
Sortir de la vue Binocom	touches ×, □, ○ ou △

MOUVEMENTS DE BASE DE MURRAY

Marcher/Courir	↑, ↓, ←, →
Pivoter la caméra/Panoramique	Joystick analogique droit
Sauter	touche ×
Double Saut	touche × puis touche × (une fois en l'air)
Activer/Ramasser/Ouvrir porte	touche ○
Courir plus vite	touche R1 (maintenir) + ↑, ↓, ←, →
Longer les murs/les rebords	touche ○ (maintenir) quand tu vois des auras roses
Voir points de passage	touche L3
Activer Spiriboule	touche L1

LES ATTAQUES « DU MURRAY »

Coup de poing	touche □
HippopoCrash	touche × (Sauter), puis touche □ ou touche △ (une fois en l'air)
Juggle/Uppercut	touche △
Coup de pied rotatif	touche △, puis touche □ (quand tu es derrière un ennemi, à son insu)
Utiliser un gadget ou un bonus	touches L1 , L2 ou R2 (quand l'objet est sélectionné)
Ramasser objet/ennemi	touche ○
Attraper un ennemi	touche △, puis touche ○ (quand l'ennemi est en l'air)
Lancer un ennemi/un objet	touches ○, □ ou △ (quand tu portes un ennemi/un objet)

LE BINOCOM DE MURRAY

Utiliser/Ranger le Binocom	touche R3
Scruter avec le Binocom	↑, ↓, ←, →
Zoom avant/arrière du Binocom	Joystick analogique droit ↑ ou ↓
Sortir de la vue Binocom	touches ×, □, ○ ou △

MOUVEMENTS DE BASE DU GOUROU

Marcher/Courir	↑, ↓, ←, →
Pivoter la caméra/Panoramique	Joystick analogique droit
Sauter	touche ×
Double Saut	touche × puis touche × (une fois en l'air)
Courir plus vite	touche R1 (maintenir) + ↑, ↓, ←, →
Disparaître	touche L1 (maintenir)
Posséder	touche ○ (après avoir sauté sur un ennemi par derrière sans avoir été vu)



MOUVEMENTS DE BASE DE CARMELITA

Marcher/Courir	↑, ↓, ←, →
Pivoter la caméra/Panoramique	Joystick analogique droit
Sauter	touche X
Double Saut	touche X puis touche X (une fois en l'air)
Méga-saut	touche O

LES ATTAQUES DE CARMELITA

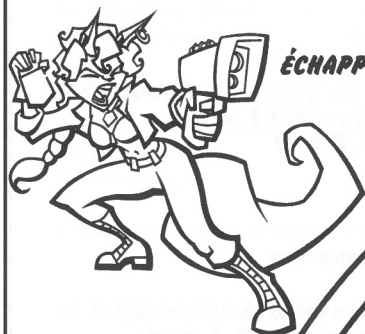
Coup de pied surpuissant	touche O
Tirer avec le pistolet	touche R1
Choisir axe caméra	touche A

COMMANDES DES BATEAUX DU CANAL

Diriger le bateau	Joystick analogique gauche
Sauter	touche X
Tirer au canon	touche O ou touche R1

COMMANDES DE L'AVION

Diriger l'avion/Commencer manœuvre	joystick analogique gauche
Aérofreins	touche O
Turbo	touche X
Effectuer une manœuvre	touche O
Faire un Looping	touche A
Tirer à la mitrailleuse	touche R1



ÉCHAPPE À CARMELITA !

LE MENU PAUSE

Appuie sur la touche **START** (de mise en marche) pendant une mission pour accéder au menu pause. Appuie sur **↑, ↓, ←** ou **→** pour naviguer parmi les différentes options, puis appuie sur la touche **X** pour confirmer. Pour annuler un changement et revenir au menu précédent, appuie sur la touche **A**.



« N'oublie pas de sortir un peu de temps en temps, Sly. Il est scientifiquement prouvé que faire une pause et prendre un petit bol d'air au milieu d'une mission améliore ton taux de réussite. »

CONTINUER PARTIE

Revenir au casse en cours.

SAUVEGARDER ET QUITTER

Sauvegarder la progression actuelle sur la memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) et revenir à l'écran de titre.

REVENIR AU MENU DU JEU

Profite de l'opportunité qui t'est offerte de pouvoir revenir à une ancienne mission pour récupérer un peu plus de butin. Une liste de tous les épisodes terminés et de ceux en cours s'affiche. Appuie sur la touche **X** pour sélectionner un épisode et accéder au menu des épisodes. Consulte la section « Menu des épisodes » de ce manuel pour plus de détails.

ABANDONNER MISSION

Revenir au Refuge et perdre toute la progression de la mission actuelle.

OPTIONS...

Régler les options de jeu. Voir la section « Menu Principal » de ce manuel pour plus de détails sur chacune de ces options.

2 JOUEURS

Joue à une partie à deux joueurs. Consulte la section « Mode 2 joueurs » de ce manuel pour plus de détails.

COMMANDES...

Affiche les commandes du personnage actuel.

INFOS MISSIONS

Voir les détails de la mission en cours et de toutes les missions terminées de l'épisode en cours. Appuie sur **↑** ou **↓** pour sélectionner une mission et appuie sur **→** ou sur la touche **X** pour voir une description de la mission et la liste des objectifs. Une case rouge indique que l'objectif a été rempli. Appuie sur **←**, sur la touche **A** ou sur la touche **X** pour revenir à la liste des missions, puis appuie sur la touche **A** pour revenir au menu pause.



C'EST PARTI



« Bon, mettons-nous en route. Je sais que tu brûles d'impatience de commencer. »



« Tu me parais bien impatient toi aussi, Bentley. On voit bien que tu es un homme de terrain. »

« Je veux juste faire revenir ce vieux Murray. Une équipe de deux n'est pas vraiment une équipe. »

MENU ÉPISODES

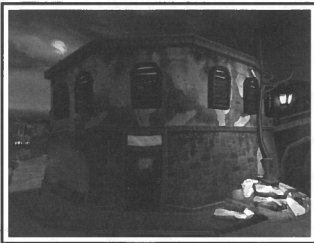
« Il me manque aussi... Un casse sans l'HippopoCrash de Murray, c'est pas pareil. Au fait, quand je reprends une partie en appuyant sur la touche **START** (de mise en marche) dans l'écran de titre, je vois soit une liste des épisodes, soit le Refuge, selon l'endroit de la dernière sauvegarde, c'est ça ? »

« C'est bien ça Sly. Si une liste d'épisodes s'affiche, appuie sur les touches **↑** ou **↓** pour sélectionner un épisode puis appuie sur la touche **⊗** pour confirmer. Le menu épisode s'affiche alors. »

« Et c'est à partir de là que je peux choisir de commencer un épisode, hein ? À moins, bien sûr, que je ne veuille me rafraîchir la mémoire sur la façon dont tout a commencé en regardant « Le Traquenard ». Je pourrai aussi toujours refaire une mission que nous avons déjà remplie, pour essayer de trouver plus de butin, en sélectionnant « Super défis du voleur ». »

« T'as tout compris, Sly »

LE REFUGE



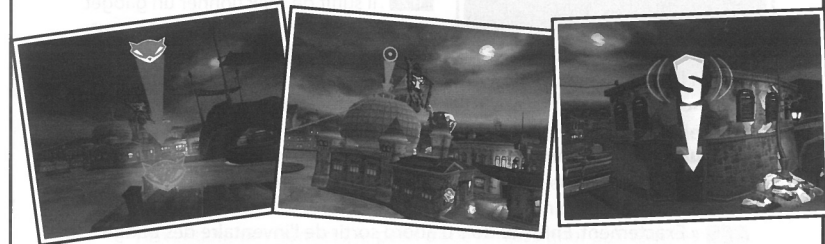
« En bons voleurs que nous sommes, on a toujours besoin d'un Refuge comme base, pas vrai ? »

« Bien sûr. C'est de là que nous décidons quel membre de l'équipe sera le prochain à sortir dans les rues. On peut aussi dépenser notre argent durement gagné dans des gadgets, en passant par VoleurNet. Mais on en saura plus dans un instant. »

POINTS DE PASSAGE

« Est-ce qu'on aura quelques-uns de ces points de passage, qui sont si pratiques, pour nous guider ? »

« Bien sûr qu'il y en aura. Appuie sur la touche **L3** et ces points de passage éclaireront le ciel et nous mèneront vers nos différentes missions. Dans certaines missions, il y aura des points de passage d'objectifs pour nous aider à mener notre opération à bien. Mais un maître voleur n'a pas besoin qu'on lui dise où il doit aller, n'est-ce pas Sly ? »



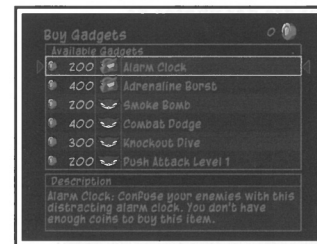
Point de passage de mission Point de passage d'objectif Point de passage du Refuge

« Le sens de l'orientation des Cooper est quasiment infaillible, mais il vaut mieux utiliser au maximum tous les moyens mis à notre disposition. »

« Chaque mission sera spécifique à un membre du clan, ce qui apparaîtra sur le point de passage. Ainsi, si une mission nécessite mon savoir-faire technologique, par exemple, il suffira de retourner au Refuge et de m'envoyer faire le boulot ! »

VOLEURNET

« Bon, qu'est-ce que tu disais tout à l'heure à propos de VoleurNet ? Parce que s'il y a bien une chose que j'adore faire, c'est dépenser le butin volé aux méchants dans des gadgets qui nous aideront à voler encore plus de choses ! Je dois juste revenir au refuge et te laisser faire les achats de gadgets sur ton ordinateur portable, c'est ça ? »



« Exactement, Sly. Appuie sur **↑** ou **↓** pour sélectionner un gadget et voir sa description. Pour l'acheter, appuie sur la touche **⊗**. Tu devras ensuite confirmer ton achat, comme ça, si tu changes d'avis tu peux encore revenir en arrière. »

« Nous, les rats laveurs, ne sommes pas du genre à revenir en arrière, comme tu devrais le savoir depuis longtemps. »



L'INVENTAIRE DES GADGETS



« Bon, une fois qu'on a acheté tous ces gadgets, il faut encore pouvoir les rentabiliser, n'est-ce pas ? Et c'est là que l'inventaire des gadgets intervient ! Appuie sur la touche **SELECT** (de sélection) pour ouvrir l'inventaire des gadgets : tous les gadgets achetés y figurent. Ces gadgets peuvent être assignés aux touches **L1**, **L2** ou **R2**. Il suffit de sélectionner un gadget et d'appuyer sur la touche désirée pour l'assigner (si tu changes d'avis, tu peux appuyer sur la même touche à nouveau pour annuler l'opération). »

« Et ensuite, il ne me reste plus qu'à attendre le moment idéal pour appuyer sur la touche et utiliser le gadget qui lui a été assigné ? »

« Exactement. Enfin, tu dois d'abord sortir de l'inventaire des gadgets en appuyant sur la touche **△**, bien évidemment. »

LE BINOCOM

« Voilà un gadget dont je suis vraiment fier ! Mon chef d'œuvre personnel : le Binocom. Tu dois être un spécialiste en la matière maintenant, Sly, mais juste pour être sûr que tu n'as pas oublié... »

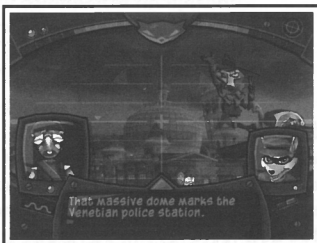
« J'appuie sur la touche **LB** pour activer le Binocom et je scrute les alentours en utilisant le joystick analogique gauche ou les touches directionnelles, exact ? »

« Heu, c'est ça. Et n'oublie pas... »

« Que je peux utiliser mon Binocom pour prendre des photos de reconnaissance pendant certaines missions en appuyant sur la touche **R1** ? Et qu'on peut faire un zoom avant ou arrière pour voir de plus près, en orientant le joystick analogique droit vers le haut ou vers le bas (↑ ou ↓) ? Que la fonction zoom t'est particulièrement utile pour viser un bandit avec tes fléchettes anesthésiantes (que, bien sûr, tu peux tirer en appuyant sur la touche **R1**). »

« Tu en fais un peu trop là, Sly. »

« Désolé Bentley, continue. »



« Bah... Je crois que tu as à peu près tout dit. Oh non, attends... Rappelle-toi que tu peux désactiver ton Binocom en appuyant sur les touches **X**, **□**, **○** ou **△**. »

FAIRE LES POCHEs

« Ah, le plus intéressant. Là, c'est mon domaine, Bentley. Je garde toujours un œil sur tout ce qui brille dans la poche arrière d'un bandit, je me glisse discrètement derrière lui et j'appuie sur la touche **○** pour récupérer un petit butin ! »

« Je n'ai peut-être pas une serpe antique comme toi, Sly, mais je suis aussi capable d'apporter ma contribution à la redistribution des richesses avec mes ingénieux gadgets intégrés à mon fauteuil roulant. Quand je suis juste derrière un bandit, il me suffit d'appuyer sur la touche **L1** pour sortir ma Canne-à-Poche d'un coup sec et de laisser l'aimant faire le reste. Enfin, ça marche bien si ma cible se déplace, sinon, je dois reculer pour remonter la récompense. Le système n'est pas encore parfait mais j'en suis assez fier. Ma Canne-à-Poche s'affiche dans l'inventaire des gadgets, je peux donc la réassigner aux touches **L1** ou **R2** si j'en ai envie. Le changement peut être amusant parfois. »

« Si ça peut te faire plaisir, mon petit homme vert ! »

DISCRÉTION

« Nous autres les Cooper sommes rusés, et nous adorons passer inaperçus. C'est là que nous sommes les meilleurs. »

« Je ne peux pas dire le contraire. Garde quand même un œil sur ces auras bleues. »

« Des auras bleues ? »

« Tu sais, celles qui permettent à ton sixième sens de savoir quand il y a un tuyau que tu peux escalader héroïquement, une ouverture dans laquelle tu peux te glisser furtivement, un rebord étroit le long duquel tu peux... heu... marcher ! »

« Holà, on se calme Bentley. C'est bon, ça me revient. »



RAMPER

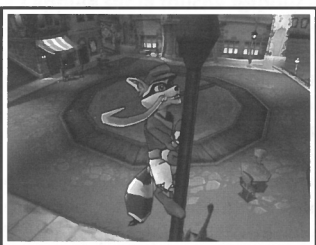
« Les rats laveurs adorent les espaces clos et ils peuvent aussi se rendre utiles en restant cachés des gardes et autres trouble-fête. »



« Sans oublier le fait que les tunnels étroits mènent souvent à des endroits normalement inaccessibles. Pense toujours à regarder les petits trous entourés d'auras bleues, quand tu es devant, appuie sur la touche **○** pour ramper à l'intérieur. Lorsque tu es en train de ramper, oriente le joystick analogique gauche vers le haut ou le bas (**↑** ou **↓**) pour ramper en avant ou en arrière, et vers la gauche ou la droite (**←** ou **→**) pour tourner. Tu peux aussi regarder autour de toi en orientant le joystick analogique droit. »

LONGER LES MURS ET LES REBORDS

« Il y a de grandes chances que l'on ait affaire à de nombreux rebords tordus et étroits. C'est là que tu devras tirer parti de tes aptitudes à te faufiler. Si tu vois un rebord étroit entouré d'auras bleues, approche-t'en et maintiens la touche **○** enfoncée pour te coller au mur. Tu peux utiliser le joystick analogique gauche ou **↑**, **↓**, **←** ou **→** pour te faufiler le long du rebord, mais ne relâche surtout pas la touche **○**. »



ESCALADER

« Comme pour longer les rebords, si tu repères un tuyau qui a l'air bon à escalader, appuie sur la touche **○** pour t'accrocher dessus, puis appuie sur **↑** ou **↓** pour monter ou descendre. Attends une minute, est-ce que tu m'écoutes Sly ? »

« Désolé Bentley, c'est juste que je suis très impatient de partir. À force de parler d'escalade et de rebords, mes instincts se réveillent. En plus, je connais la procédure : la touche **○** est, en gros, mon passeport pour la discrétion, pas vrai ? »

« En quelque sorte, oui. »

LE SAUT EN FLÈCHE

« Dis donc, on dirait que tu as oublié la meilleure partie, Bentley. »

« De quoi tu parles Sly ? »

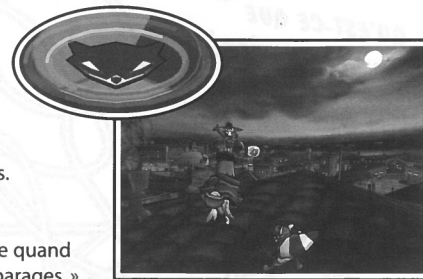
« De mon impressionnant Saut en flèche, le top du top de la discrétion.

- **Quand je me balade sur les toits et que je repère quelque chose qui ressemble de près ou de loin à une corde, un mat de drapeau ou tout autre point difficile à atteindre, je peux appuyer sur la touche **⊗** pour sauter puis sur la touche **○** pour atterrir dessus en toute sécurité. Je peux même l'utiliser pour courir sur des cordes. »**

« Très impressionnant, Sly. Assure-toi seulement qu'il y a des auras bleues là où tu veux atterrir avant de sauter, ou tu pourrais faire connaissance avec le bitume de façon inattendue et prématurée. »

SENS DE LA DISCRÉTION

« En tant que voleurs expérimentés, nos sens se sont aiguisés, ce qui nous permet de savoir quand être sur nos gardes. L'icône de voleur dans le coin supérieur gauche de l'écran clignotera en jaune quand un ennemi sera dans les parages. »



« Quand ça arrive, fais bien attention de ne pas courir, car le bruit les alerterait. Si nous sommes repérés, l'icône de voleur clignotera en rouge pour nous prévenir que nous devons nous faire oublier. Même les maîtres voleurs se font repérer parfois, mais ils se débrouillent toujours pour ne pas se faire prendre ! »

L'EAU

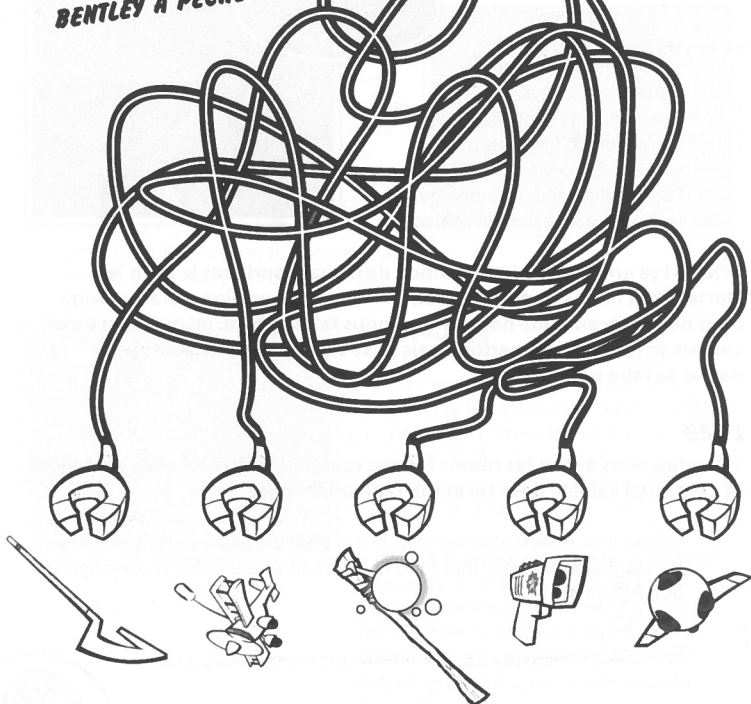
« Bentley, nous autres les rats faisons tout pour éviter les eaux profondes et c'est aussi valable pour toi et ton fauteuil, compris ? »

« Crois-moi, je ferai attention Sly. Je n'ai toujours pas reçu les pièces que j'ai commandées pour mes modifications amphibies. Une facture perdue apparemment. »





**QU'EST-CE QUE
BENTLEY A PÊCHÉ ?**



TRUCS ET ASTUCES

« J'ai l'impression qu'on va se faire quelques nouveaux alliés tout au long de cette aventure, Sly. »

« **Je crois que tu as raison. Avec un peu de chance, ils auront leurs propres aptitudes spéciales qui pourront nous aider dans notre quête. Restons attentifs. On pourrait même se retrouver nous-même avec de nouvelles aptitudes, pas vrai ?** »

« Bien vu, Sly, j'avais presque oublié. Garde un œil sur les nouveaux mouvements et aptitudes disponibles sur VoleurNet. C'est un excellent moyen de rendre la vie plus dure aux méchants. »





CRÉDITS

Sucker Punch Productions: Zhaojun Wang, Travis Kotzebue, Tom Mabe, Suzanne Kaufman, Steve Johnson, Sean Smith, Scott Wiener, Rob McDaniel, Rick Bauer, Ramey Harris, Rafael Calonzo, Paul Whitehead, Nate Fox, Memo Diaz, Matthew Scott, Ken Schramm, Kathy Anderson, Karin Yamagawa, Juliet Johanson, Jordan Kotzebue, James McNeill, Gene Blakefield, Edward Pun, Dev Madan, David Stiner, Darren Bridges, Darren Rice, Dan Brakeley, Christopher Blankley, Chris Bentzel, Chris Heidorn, Chris Zimmerman, Bruce Oberg, Brian Fleming, Bill Rockenbeck, Bart Kaufman, Augie Pagan, Andrew Woods, Adrian Bentley, Adam Smith **Sound & Music** Bill Wolford, Peter McConnell **Quality Assurance** Britta Timmerman, Robert Fuller, Chris Tobolski, Erik Davis, Randy Parcel, Marquel Basurto, Cameron Harris **Additional Art** Hokyo Lim **Voice Actors** Kevin Miller *Sly Cooper*, Matt Olsen *Bentley*, Chris Murphy *Murray*, Kevin Blackton *Panda King*, Muggshot, Leo Chin *Prince*, Loren Hoskins *Black Baron*, David Scully *LeFwee*, Octavio, Dimitri, Annette Toutonghi *Penelope*, Rick May *Dr. M*, Terry Rose *The Shaman*, Michael Devlin *Black Spot Pete*, Ruth Livier *Carmelita*, Max Pham *Jing King*
Game Dialog/Voice Productions: Bad Animals - Wendi Wills, Carrie Palk, Sam Gray **Thank You** Matt Siems **Very Special Thanks** Grady Hunt, Elodie Hummel, Darrell Plank **Sly 3 Babies** Aidan Basurto, Evelyn Bridges, Maxwell Fleming **Sony Computer Entertainment Europe: Producer** Elodie Hummel **European Product Manager** Dan Taylor **European Marketing Manager** Isabelle Tomatis **Head of Product PR** Charlotte Panther **European PR Manager** Rebecca Rice **Manual and Packaging Design** Debbie Chan **Manual and Packaging Text** Alex Pavey **Print Production** Kate Bargent-Morrish **European Release Manager** Louise Welch **QA Manager** Geoff Rens **Internal QA Manager** Dave Parkinson **Internal QA Supervisor** Phil Green **Lead Testers** Ian McEvoy, Craig Hopper **Testers** Liam Robertson, Mark Cooney, Neil Moran, Ross Wilkie, Lee Thomas, Kevin McKenzie, Michael Davies, Terry Matthews, Stephen Quayle, Terri Harrison, Carl Seddon, Matthew Adderley, Daniel Johnson, Steven Kelly, David Rigby **TRC Supervisor** Paul French **Lead TRC Tester** John Hale **TRC Auditors** Dan Giles, Keith Derby, Martin Houghton, Michael Kennedy **QA Manual Approval** Clare Crawley, Andrew Kennington, Phil Webster **Localisation Manager** Vanessa Wood **Localisation Co-ordinators** Nadege Josa, Jennifer Rees **QA Localisation Supervisor** Nadine Martin **Localisation Lead Tester** Pauline Brisoux **Localisation Testers** Cedric Gerard, Mathieu Youna, Alexandre Bastien, Paolo Parrucci, Daniele Tacconi, Gianni Bianchini, Daniele De Blasio, Katharina Tropf, Matthias Pokorny, Julia Aigner, Yolanda Akil, José M Flores, Silvia Ferrero, Rafael Deogracias, Alberto Pérez **Submissions QA Manager** Dave Bennett **Special Thanks** Sean Kelly, Shawn Layden, Simon Roberts, Alison Lau, Isabelle Tomatis, Alex Pavey, Louise Welch, Steve O'Neill, TBWA, Jetix, Mindshare, Rainbow Costumes, all localisation agencies and everyone at Submissions QA Liverpool



Customer Service Numbers

POWERLINE

FOR GAME HELP

- **Australia** ————— **1300 365 911*** ————— (No longer available.)
*(Calls charged at local rate.)
- **Österreich** ————— **0820 44 45 40**** ————— **0900 24 12 50***
** (0,116 Euro/Minute.) * (0,676 Euro/Minute.)
- **Belgique/België/Belgien** ————— **011 516 406** ————— Le numéro n'est plus en service/Niet langer verkrijgbaar
Tarif appel local / Lokale kosten (No longer available.)
- **Česká republika** ————— **222 864 111** ————— **283 871 637**
Po - Pa 9:00 - 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Po - Pa 10:00 - 18:00 Help Line
Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111.
- **Danmark** ————— **70 12 70 13** ————— **70 12 70 13**
support@dk.playstation.com support@dk.playstation.com
Man-fredag 18-21; Lør-søndag 18-21 Man-fredag 18-21; Lør-søndag 18-21
- **Suomi** ————— **0600 411 911** ————— **0600-411911**
0.79 Euro/min + pvm 0.79 Euro/min + pvm
fi-hotline@nordiskfilm.com fi-hotline@nordiskfilm.com
maanantai - perjantai 15-21 maanantai - perjantai 15-21
- **France** ————— **0 820 31 32 33** ————— **08 92 68 22 02***
0,12 Euro TTC/MN *(0,34 Euro/minute)
- **Deutschland** ————— **01805 766 977**** ————— **0190 578 578***
** (0,12 Euro/minute) *(0,62 Euro/minute. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-PowerLine die Eltern/ Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.)
- **Ελλάδα** ————— **00 32 106 782 000**** ————— (No longer available.)
**Εβραστή Χρέωση
- **Ireland** ————— **0818 365065** ————— (No longer available.)
All calls charged at National Rate.
- **Israel** ————— **09 971170** ————— **1 800 390 900**
קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00
- **Italia** ————— **199 116 266** ————— Non più disponibile.
Lun/Ven 8:00 - 18:30 e Sab 8:00 - 13:00: (No longer available.)
11,88 centesimi di euro + IVA al minuto
Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto
Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto
- **Malta** ————— **23 436300** ————— **23 436300**
Local Rate. Local Rate.
- **Nederland** ————— **0495 574 817** ————— Niet langer verkrijgbaar.
Interlokale kosten. (No longer available.)

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support. Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers. For Game Help, please call your local PowerLine number.

Customer Service Numbers

POWERLINE

FOR GAME HELP

- **New Zealand** ————— **09 415 2447** ————— **0900 97669***
National Rate. *(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute.)
- **Norge** ————— **81 55 09 70** ————— **81 55 09 70**
0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com 0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com
Man-fredag 15-21; Lør-søndag 12-15 Man-fredag 15-21; Lør-søndag 12-15
- **Portugal** ————— **707 23 23 10**** ————— **707 23 23 10***
**Serviço de Atendimento ao Consumidor/ Serviço Técnico. Custo de Chamada Local *Serviço de Ajuda para Jogos
- **España** ————— **902 102 102** ————— **902 102 102**
Tarifa nacional Tarifa nacional
- **Россия** ————— ————— **+7 (095) 238-3632**
- **Sverige** ————— **08 587 822 25** ————— **08 587 822 25**
support@se.playstation.com support@se.playstation.com
Mån-Fre 15-21, Lör-söndag 12-15 Mån-Fre 15-21, Lör-söndag 12-15
- **Suisse/Schweiz/Svizzera** — **0848 84 00 85*** ————— **0900 55 20 55***
Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale *(CHF 3.20 /Minute), (CHF 3.20 /minute), (CHF 3.20/minute.)
- **UK** ————— **08705 99 88 77** ————— (No longer available.)
National rate. Calls may be recorded for training purposes



"Quand vous voyez ce symbole sur l'un de vos produits électriques ou sur l'emballage, ceci veut dire que le produit électrique en question ne doit pas être jeté avec les ordures ménagères ordinaires en Europe. Pour garantir le traitement correct du produit en tant que déchet, veuillez vous en défaire conformément à la législation locale applicable ou aux prescriptions relatives à l'élimination des équipements électriques. De cette façon, vous aiderez à préserver les ressources naturelles et vous améliorerez les normes de protection de l'environnement en matière de traitement et d'élimination des déchets électriques."

(ii) "Veuillez vous reporter à votre Manuel sur le PSP™ pour un complément d'informations"

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support. Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers. For Game Help, please call your local PowerLine number.