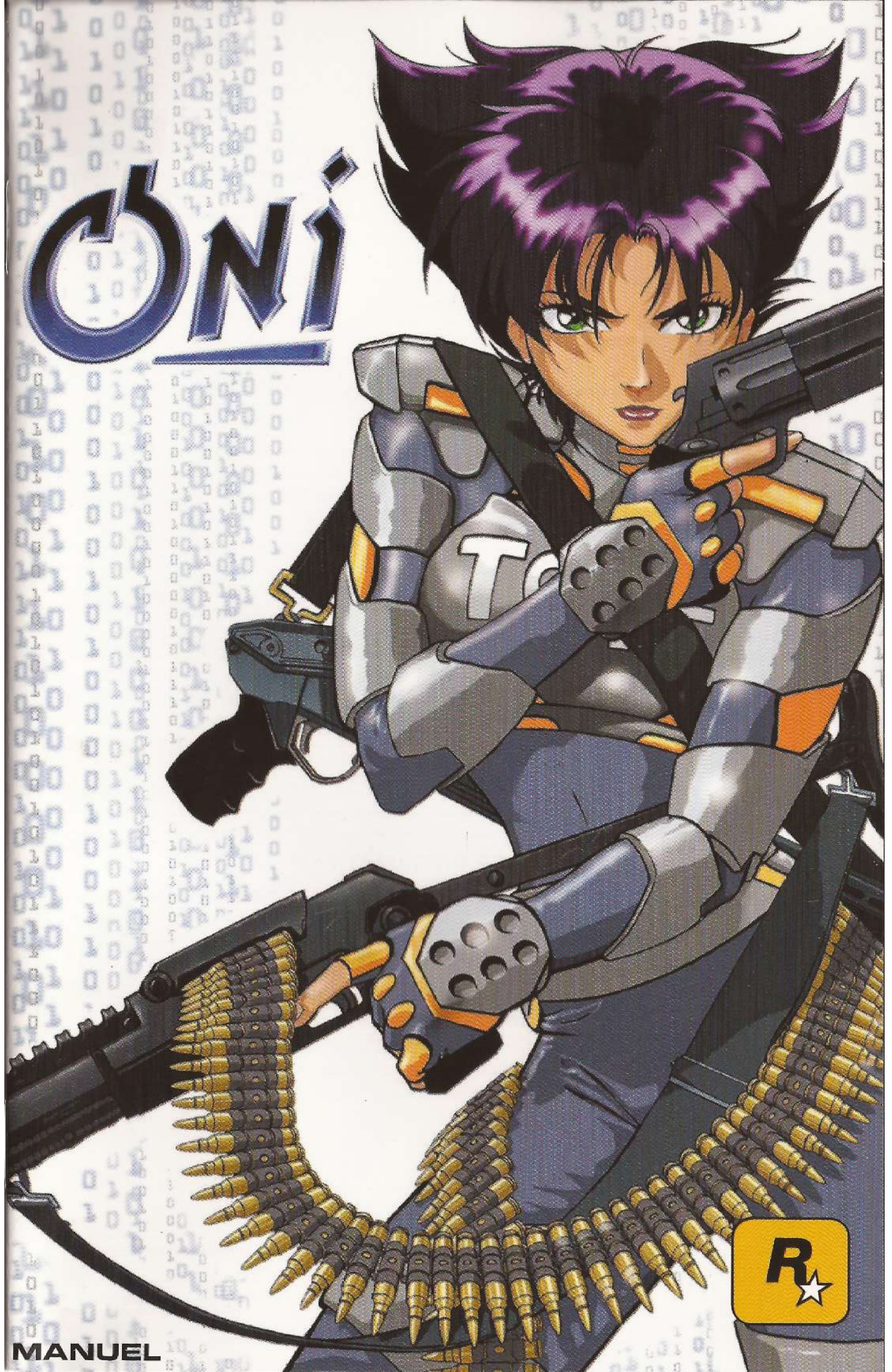


ONI



MANUEL

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

En cours d'utilisation, faites des pauses d'environ quinze minutes toutes les heures. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée et à bonne distance de votre écran de télévision, aussi loin que le cordon de raccordement le permet. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à diverses stimulations lumineuses. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à certains jeux vidéo. Même si vous n'avez jamais été sujet à des crises d'épilepsie, vous pouvez être épileptique sans le savoir. Si vous êtes épileptique, consultez votre médecin avant de jouer à un jeu vidéo, ou immédiatement si vous présentez l'un des symptômes suivants lorsque vous jouez : vertige, troubles de la vision, contraction musculaire, mouvement involontaire, troubles de l'orientation, perte momentanée de conscience ou convulsion.

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 Numbers) se trouve au dos de ce manuel.

SLES-50176

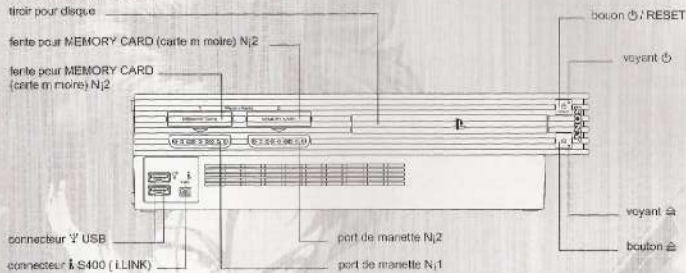
1 Joueur • Memory Card (Carte Mémoire) (MB) (pour PlayStation®2) : 128KB minimum • Compatible contrôle analogique • Joysticks analogiques uniquement • Compatible fonction de vibration

Rockstar Games, The Rockstar logo, The Take 2 logo and Take 2 Interactive Software are trademarks of Take 2 Interactive Software. © 2005. All rights reserved. Licence exclusive de Sony Computer Entertainment Europe. UNIQUEMENT DESTINÉ À L'USAGE PERSONNEL. La copie, l'adaptation, la citation, le prêt, la vente, l'affiliation en arcade, la réimpression ou le tirage de l'illustration, l'utilisation publique, l'accès ou l'utilisation sur Internet, le câble ou autre moyen de télécommunication de ce produit est prohibée. La réimpression, l'adaptation de ce produit ou de tout élément de la marque ou des copyrights faisant partie de ce produit est considérée comme une violation des droits de propriété intellectuelle. Développé par Rockstar Games.


TABLE DES MATIERES





INSTALLATION	2
BRIEFING DE PREPARATION DE MISSION	3
NAVIGATION DANS LES MENUS	7
OPTIONS	7
COMMANDES	8
MODES DE JEU	8
SAUVEGARDE, CHARGEMENT ET ECRASEMENT	9
MOUVEMENTS	10
ARMES	12
PERSONNAGES	16
AFFICHAGE A L'ECRAN	28
ELEMENTS DE L'INVENTAIRE	28
CREDITS	30


INSTALLATION






1. Installez votre PlayStation®2 en suivant les indications de son manuel d'instructions. Connectez une manette analogique (DUALSHOCK®) ou (DUALSHOCK®2). Si vous voulez sauvegarder votre partie d'Oni, insérez une MEMORY CARD (carte mémoire) de 8 Mo, pour PlayStation®2 avec au moins 135 Ko d'espace libre dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1. Avec Oni, vous ne pouvez utiliser que la fente N°1.

2. Allumez la console en appuyant sur l'interrupteur d'alimentation. L'indicateur d'alimentation  devient alors rouge.

3. Appuyez sur le bouton OPEN . Le plateau à disque s'ouvre, l'indicateur d'alimentation  devient vert et l'indicateur OPEN  clignote en bleu. L'indicateur OPEN  reste bleu mais cesse de clignoter quand le plateau à disque s'immobilise.

4. Insérez le disque Oni, étiquette vers le haut, dans la PlayStation®2 et appuyez sur le bouton OPEN . Le plateau à disque se ferme.

5. Si le logo PlayStation®2, puis le logo Rockstar, n'apparaissent pas, appuyez sur le bouton OPEN . Le plateau à disque devrait alors s'ouvrir. Vérifiez que le disque Oni est inséré correctement et appuyez sur le bouton OPEN . Si le jeu ne se charge pas, éteignez l'interrupteur d'alimentation, vérifiez que votre PlayStation®2 est bien installée, rallumez l'interrupteur d'alimentation, puis appuyez sur le bouton power/RESET .

6. Il est également recommandé de ne pas insérer ou retirer de périphériques une fois la console allumée. Il ne faut ni réinitialiser ou éteindre la console ni retirer la MEMORY CARD (carte mémoire) de la PlayStation®2 lors des processus de chargement/sauvegarde car vous risqueriez ainsi de détruire des données.

NOTE: Oni n'est pas compatible avec le contrôleur Digital.

BRIEFING DE PREPARATION DE MISSION

Nous sommes en l'an 2032 et le monde a beaucoup changé.

Nous n'avons plus qu'un gouvernement alors que nous en avons des centaines.

Big Brother est vivant et se porte bien.

La vie est plutôt agréable dans les grandes villes, si l'on n'est pas gêné par l'omniprésence du gouvernement, le World Coalition Government (ou WCG). Où que vous alliez, « ils » vous observent, suivant le moindre de vos faits et gestes. Ils disent qu'ils le font pour le bien de la collectivité.

Dans les villes, la plupart des gens ont suffisamment d'argent pour vivre plutôt bien selon les critères de l'ancien monde. Une famille moyenne a les moyens de vivre dans un endroit agréable, de bénéficier d'un véhicule à temps partiel et d'un terminal les reliant au réseau mondial. Pour la majeure partie des gens, c'est une indemnité acceptable pour une perte quasi totale de leur intimité et des violations systématiques de nos libertés personnelles.

Mieux vaut ne pas penser à la vie hors des villes. Les autorités ne l'admettront jamais, mais l'air y est totalement vicié. Les zones interdites, appelées « Réserves naturelles » [bel euphémisme] sont constituées d'immenses étendues de terres placées en quarantaine.

Les pauvres bougres qui n'ont pas les moyens de vivre dans les villes s'approchent au maximum des processeurs atmosphériques et vivent une existence misérable (et dangereuse), travaillant pour les équipes d'assèchement qui repoussent les attaques corrosives de la nature.

De temps en temps, quelqu'un essaie de sensibiliser le public à la gravité de ce cauchemar écologique mais le WCG contrôle les médias et les réduit au silence avant que le moindre tollé puisse se développer. Malgré cette répression, les gens sont de plus en plus inquiets, sentant qu'il se passe quelque chose de très grave et qu'il faut agir.

Quelque chose va céder. Ce n'est qu'une question de temps.

LE WCG (WORLD COALITION GOVERNMENT)

Le 12 janvier 2032, le tout nouveau WCG annexait 80 % des pays du monde. Les pays qui lui résistèrent reconsidèrent et signèrent rapidement des traités ou furent « dissous » en quelques mois.

Les dirigeants du nouveau régime donnèrent toutes sortes de justifications rationnelles de leurs actions, des sempiternels conflits frontaliers entre nations appauvries en passant par les problèmes écologiques qui ne pouvaient soi-disant être résolus que si tous les « citoyens de la Terre » travaillaient main dans la main.

Mais en vérité, tout cela n'était qu'une histoire d'argent.

Les années de booms financiers et de dépenses imprudentes se faisaient finalement sentir, laissant les petits pays en faillite et les super pouvoirs au bord de l'effondrement. Grâce à l'union des économies du monde, toutes les anciennes dettes étaient effacées et tous repartaient avec une ardoise blanche. Ce n'était vraiment pas simple mais, à l'époque, on ne voyait pas d'autre issue de secours.

Au début, le WCG accepta pour la forme de représenter les gouvernements annexés. Un conseil façonné sur le modèle des Nations Unies fut même mis en place. Dès que les représentants eurent commencé à goûter aux avantages de la mondialisation du marché, leurs voix se turent. En quelques années, toute trace des anciens gouvernements avait disparu. C'était un coup économique sans précédent.

Le WCG tint la plupart de ses promesses. Il créa des « forces de maintien de la paix » capables d'écraser toute querelle intestine, et redressa l'économie.

Ce qu'il ne dit pas, c'est que les pauvres sont restés pauvres et qu'ils sont plus nombreux que jamais. Bien sûr, nous avons de belles villes illuminées, mais nous leur sacrifions notre liberté et le bien-être de la majorité de notre population, tout cela pour le « bien de tous ».

C'est un âge d'or pour les privilégiés. Leurs tours d'ivoires sont tout ce que nous espérons de l'avenir.

LA TCTF (TECHNOLOGY CRIMES TASK FORCE)

Une des excuses autrefois utilisées par le WCG pour s'emparer des rênes était l'utilisation d'armes biologiques par quelques-uns des pays engagés en conflits frontaliers.

La biotech est pour nous ce que les armes nucléaires étaient pour nos arrière-grands-parents : une technologie naissante terrifiant les ignorants. Tout le monde était épouvanté à l'idée de voir un super virus créé par manipulation génétique se répandre plus loin que prévu. D'horribles histoires parlant d'armes capables de faire fondre les os et exploser les yeux aveuglèrent le public, qui ne perçut pas la menace moins tangible d'un gouvernement totalitaire.

Une fois que ceux qui tiraient les ficelles du WCG eurent ce qu'ils voulaient, ils continuèrent à exploiter la techno-phobie pour rester au pouvoir. Ils nous expliquèrent que l'abus des technologies était l'ennemi et la Technology Crimes Task Force notre gardien. Au nom du bien collectif, ils accordèrent carte blanche à la TCTF : elle pouvait enquêter où et comme elle le voulait.

C'est vrai, la TCTF fait une bonne partie de ce qu'elle est censée faire. Elle empêche la prolifération des « cyber-drogues » et des armes illégales dans les rues, mais ce rôle policier n'est qu'un écran de fumée masquant son réel objectif.

Le WCG utilise la TCTF pour contrôler l'évolution et la distribution de nouvelles technologies. Elle supprime tout ce qui pourrait servir à ébranler son autorité. Ses investigations servent aussi à violer les droits de toute personne considérée comme « dangereuse » par le WCG.

Ainsi, les seuls à véritablement abuser de la technologie sont le gouvernement et les agents de la TCTF.

LE SYNDICAT

Dans l'ombre des villes, le Syndicat prospère en fournissant aux désespérés et aux opprimés les drogues dont ils ont besoin pour oublier leur misère et les armes qui leur permettent de s'entretenir.

Quand on pense au pouvoir de la TCTF, on se demande comment le Syndicat a pu survivre. Il y a à ce sujet de nombreuses théories : certains disent que le WCG a épargné le Syndicat car il maintient les classes très défavorisées au plus bas. D'autres prétendent qu'il existe un lien entre le Syndicat et le restant des pays écrasés lors des appropriations territoriales du WCG.

Quelle qu'en soit la raison, une chose est certaine : le pouvoir du Syndicat grandit et cet état de fait est imputable à un homme appelé Muro. Celui-ci, apparu de nulle part il y a moins de dix ans, a supprimé tous les anciens chefs mafieux. C'est désormais lui qui mène la danse et la situation, déjà mauvaise, s'est considérablement empirée. La TCTF est en guerre contre lui depuis des années mais jusqu'à maintenant, il a toujours eu une longueur d'avance.

VOUS ET VOTRE MISSION

Vous êtes Konoko, un agent spécial de la Technology Crimes Task Force, chargée de votre première mission. Alors que vous infiltrerez le milieu du Syndicat, votre instinct vous dit que quelque chose d'insidieux se prépare. Le Cdt Griffin, Commandant régional de la TCTF, est votre mentor, votre supérieur hiérarchique et presque une sorte de père pour vous. Shinatama, une SLD, est votre assistante, confidente, camarade et amie : un lien spécial vous connecte, un lien à la fois neural et émotionnel.

NOTE TECHNIQUE 1

Le WCG, pourtant conscient de l'envergure des dégâts écologiques et capable d'en réparer une grande partie, a décidé de ne pas le faire. Il est dans son intérêt de maintenir la centralisation des richesses pour que les grands centres de population soient préservés, contrairement aux régions du « tiers-monde ». De plus, le nombre de morts croissant résout certains de ses problèmes de surpopulation.

NOTE TECHNIQUE 2

Shinatama est un SLD, un mannequin à vie simulée. Les SLD résultèrent des premières tentatives de création d'androïdes, des organismes créés artificiellement dont les systèmes et structures imitent la biologie humaine. Un SLD respire, mange, transpire et ressent la douleur. N'étant pas réellement humain, sa durée de vie est supérieure à celle de son homologue de chair et de sang. Le cerveau d'un SLD est conçu à partir des modèles et engrammes d'un cerveau humain, ce qui crée souvent un lien étroit entre le SLD et son « modèle » humain.

Les SLD étant créés à l'aide de technologies de pointe, ils sont surveillés de très près par la TCTF. Ils sont peu nombreux et la plupart d'entre eux sont façonnés sur le modèle d'enfants, les corps plus petits étant plus faciles à créer (et plus faciles à contrôler en cas de crise de folie). La TCTF expérimente l'utilisation de SLD « adultes » comme agents d'intervention à cause de leur force et intelligence exceptionnelles.

Le Syndicat a aussi étudié la technologie des SLD, mais a progressé beaucoup plus rapidement, négligeant les rigoureuses réglementations de sécurité utilisées par les scientifiques plus respectables. C'est ainsi qu'ont été conçus les Tankers : des combattants SLD dotés d'une force et d'une résistance extraordinaires ainsi que d'une grande agressivité.

NAVIGATION DANS LES MENUS

Des indications sur les boutons apparaîtront sur tous les écrans de menu mais sachez qu'en règle générale, la touche X sert à sélectionner des options en surbrillance/passer à l'écran suivant, la touche Δ sert à annuler les opérations/retourner à l'écran précédent, et les touches directionnelles à naviguer dans les menus.

OPTIONS

Dans le menu Options vous pouvez modifier de nombreuses variables du jeu : niveau de difficulté, son, luminosité de l'écran, option vibrations, sous-titres et configuration de la manette.

Remarque sur le ciblage inversé : dans l'écran de configuration de la manette vous pouvez activer ou désactiver l'option de ciblage inversé. Cette option inverse simplement Haut et Bas sur le joystick analogique gauche. A vous de voir quel arrangement vous convient le mieux.



COMMANDES

Touche X - Activer (ouvrir les portes, parler aux personnages non-joueurs, activer les consoles)
Touche Δ - Lâcher arme
Touche □ - Recharger arme
Touche O - Utilisez hypo
Touche L1 - Sauter
Touche L2 - S'accroupir
Touche R1 - Coup de poing (feu si arme chargée)
Touche R2 - Coup de pied
Joystick analogique gauche - Mouvement
Joystick analogique droit - Contrôle de la caméra
L3 et R3 simultanément - Ramasser arme/objet, Rengainer et dégainer armes

MODES DE JEU

Oni est un jeu solo. Vous êtes seul, avec votre matière grise et vos techniques de combat, face au Syndicat.

Entraînement TCTF : c'est ici que votre partie commence. Utilisez ces salles d'entraînement comme si votre vie en dépendait, car c'est le cas. Prenez le temps d'apprendre à maîtriser tous vos mouvements tant que Muro et ses hommes ne traînent pas dans les parages. N'oubliez pas l'axiome consacré : l'entraînement, ça ne suffit pas, mais si on le néglige, on n'a aucune chance.

Remarque : l'entraînement TCTF est optionnel. Pour entrer directement dans le feu de l'action, sélectionnez l'option Charger partie et non Nouvelle partie du menu principal, et sélectionnez Entrepôt Syndicat.

SAUVEGARDE, CHARGEMENT ET ECRASEMENT

SAUVEGARDER UNE PARTIE

Insérez une MEMORY CARD (carte mémoire) pour PlayStation®2 avec au moins 135 Ko d'espace libre dans la fente pour MEMORY CARD N°1. Si vous n'avez pas assez d'espace libre et votre MEMORY CARD est insérée avant la procédure de mise en route, un message vous informera de la quantité de mémoire disponible sur votre MEMORY CARD pour PlayStation®2 et de combien d'espace vous avez besoin pour sauvegarder votre partie d'Oni. Vous aurez alors la possibilité de continuer sans sauvegarde : si vous choisissez cette option et commencez une nouvelle partie, votre progression ne sera sauvegardée que jusqu'à ce que vous éteigniez le jeu. Pour libérer de l'espace sur votre MEMORY CARD pour PlayStation®2, consultez le manuel d'instructions de votre PlayStation®2. Oni est un jeu en sauvegarde automatique, ce qui signifie que votre progression sera automatiquement sauvegardée à chaque fois que vous atteindrez un point d'enregistrement (en accomplissant certaines missions et/ou certains objectifs). Vous ne pouvez avoir qu'une partie sauvegardée en cours à la fois, et il ne peut y avoir qu'une seule partie d'Oni sur votre carte mémoire pour PlayStation®2. Puisqu'il n'y aura qu'une partie sauvegardée par MEMORY CARD pour PlayStation®2, vous ne pourrez pas saisir votre nom ou personnaliser le nom de la partie sauvegardée. Si une MEMORY CARD pour PlayStation®2 non-formatée est insérée, le jeu vous demandera de la formater quand vous commencerez une nouvelle partie. Si vous voulez sauvegarder votre partie d'Oni sur cette MEMORY CARD pour PlayStation®2, sélectionnez YES - format (OUI - formater) et appuyez sur la touche X pour confirmer votre décision.

CHARGER/ECRASER UNE PARTIE SAUVEGARDEE

Insérez une MEMORY CARD (carte mémoire) pour PlayStation®2 contenant une partie d'Oni sauvegardée précédemment dans la fente pour MEMORY CARD N°1. Dans le menu principal, vous pouvez choisir de charger votre partie existante ou de commencer une nouvelle partie.

ATTENTION :

Si vous choisissez de charger l'ancienne partie, une liste de tous les points d'enregistrement atteints dans celle-ci sera alors affichée. Vous pourrez reprendre le jeu à n'importe lequel de ces points. Même si vous reprenez la partie à un point d'enregistrement antérieur au dernier point d'enregistrement atteint, vos dernières sauvegardes resteront disponibles. Ceci dit, au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu à partir de ce point d'enregistrement, votre nouvelle progression écrasera votre ancienne progression, point d'enregistrement par point d'enregistrement.

Par exemple, imaginons que vous ayez une partie d'Oni enregistrée et vous ayez sauvegardé 6 points d'enregistrement. N'étant pas satisfait de votre progression, vous décidez de charger la partie à partir du point 2. Votre progression de jeu antérieure de points 3 à 6 restera intacte jusqu'à ce que vous atteigniez ces points d'enregistrement individuels. Une fois que vous avez ré-accédé au point 3 (et 4, 5 et 6, les uns après les autres), votre nouvelle progression écrase automatiquement votre ancienne progression.

MOUVEMENTS

Cours, Konoko, Cours ! Et vous allez beaucoup courir dans ce jeu, mais pas par manque de bravoure ! Voici une présentation de quelques-uns des extraordinaires mouvements que vous pouvez réaliser :



Mouvements d'esquive : appuyez sur S'ACCROUPIR + une DIRECTION. Ces mouvements permettent d'éviter les attaques au corps à corps... et de ramasser des objets !



Salto : SAUTEZ puis, à mi-saut, appuyez sur S'ACCROUPIR. Cela donne des sauts plus hauts et plus longs et aussi un super mouvement offensif !



Glissade : en courant, appuyez sur S'ACCROUPIR pour éviter les pièges, renverser vos ennemis ou ramasser des objets !



Projection : debout presque de l'adversaire, appuyez sur AVANCER (de façon à le heurter) + CP POING ou CP PIED. Essayez de faire des projections de divers angles pour des résultats différents.



Projection courue : en courant vers un adversaire, appuyez sur CP PIED. Un super mouvement si vous n'avez pas le temps de ralentir !



Talon-massue : CP POING, CP POING puis CP PIED. Un mouvement un peu lent mais très puissant ! A utiliser avec prudence.



Blocage : Faites face à votre adversaire et n'appuyez sur aucun bouton pour bloquer les attaques normales. Pour les attaques basses, accroupissez-vous.



Désarmer : debout près d'un adversaire armé, appuyez sur AVANCER (de façon à le heurter) + CP POING. Essayez à partir de différents endroits, vous obtiendrez des résultats différents.



Brise-nuque : debout derrière un ennemi, appuyez sur AVANCER (de façon à le heurter) + CP PIED. Rares sont ceux qui y survivront !

Plus Konoko progresse dans le monde souterrain du Syndicat, plus elle gagne en puissance et développe de nouveaux mouvements spéciaux. Vous en serez informé.

ARMES

Une dose de réalisme : dans Oni, contrairement aux autres jeux du même genre, vous ne pourrez transporter qu'une arme à la fois, ce qui vous forcera à réfléchir stratégiquement. Le Syndicat devra être détruit aussi bien par la force de l'esprit de Konoko que par son potentiel de combattante.



Nom Egaliseur Campbell Mk4
Type de munitions Balistiques
Capacité magasin 10 salves
Cadence de tir 5 salves/seconde

L'Egaliseur est l'arme de poing standard de la TCTF. Son modèle initial, apparu lors de la montée au pouvoir du World Coalition Government, a été maintes fois perfectionné.

Conseil : cette arme provoque un recul important. Compensez lorsque vous tirez en « tout auto ».



Nom Mitraillette BlackAdder
Type de munitions Balistiques
Capacité magasin 30 salves
Cadence de tir 12 salves/seconde

Fabriquée partout dans le monde dans des dizaines d'usines illégales, la mitraillette BlackAdder est l'arme préférée des criminels violents, des terroristes et troupes d'assaut du Syndicat.

Conseil : mortelle à courte portée mais, au-delà de 6 mètres, ne permet que de repousser l'adversaire.



Nom Fusil à plasma SML3
Type de munitions Cellules énergétiques
Capacité magasin 10 salves
Cadence de tir 1,1 salve/seconde

Le fusil à plasma SML3 tire des rafales de plasma surchauffé enfermé dans un champ magnétique 1.2 kT qui explose à l'impact.

Conseil : ces rafales accélèrent en vol. Tirez devant les cibles.



Nom Electricopulseur
Type de munitions Cellules énergétiques
Capacité magasin 300 unités
Cadence de tir Continue

Cet appareil est une version miniaturisée des électricopulseurs montés sur véhicules déployés lors des émeutes pour la liberté de 2012. Il émet un rayon d'énergie continu qui peut faire chanceler l'ennemi.

Conseil : pour viser, dirigez le rayon énergétique de l'arme.



Nom Mortier individuel SBG
Type de munitions Balistiques
Capacité magasin 4 salves
Cadence de tir 1 salve/2 secondes

L'appellation « mortier portatif à grenades balistiques à dispersion » étant un peu longue, les soldats du monde entier préfèrent appeler cette arme le canon super-balle !

Conseil : tirez normalement pour obtenir un schéma de dispersion par défaut. Pour surprendre vos ennemis, gardez la détente enfoncée pour faire des tirs à rebonds, puis relâchez pour les faire exploser.



Nom Pistolet VanDeGraaff (VDG)
Type de munitions Cellules énergétiques
Capacité magasin 5 salves
Cadence de tir 1 salve/3,1 secondes

Basé sur l'extrapolation des principes électriques fondamentaux, le pistolet VDG est l'arme « assommeuse » par excellence. Chaque coup envoie une décharge haute tension/faible intensité de courant, et ne cause ainsi que des dégâts physiques minimaux.

Conseil : les tirs étourdissent un ou plusieurs ennemis à courte portée. Attaquez ou fuyez pendant qu'ils sont désorientés.



Nom Canon Lasener
Type de munitions Balistiques
Capacité magasin 5 salves
Cadence de tir 1 essaim/2,5 secondes

Le Lasener est l'arme de terreur la plus aveugle de l'arsenal du Syndicat ! Ses essaims de missiles à tête chercheuse « se bousculent » vers leurs cibles quelques instants après le lancement.

Conseil : les ogives sont inactives à courte portée. Pour de meilleurs résultats, donnez-leur assez d'espace pour se verrouiller sur leurs cibles.



Nom Arc Mercure
Type de munitions Balistiques
Capacité magasin 2 salves
Cadence de tir 1 salve/5 secondes

Contrairement à ses homologues peu sophistiqués, cet « arc » tire un éclat compressé de mercure gelé à ultra haute vitesse. Des dégâts proviennent à la fois du trauma initial de l'impact et de l'empoisonnement au mercure. Conseil : tue vos ennemis (sauf les plus puissants) en un seul tir. L'arc doit être regelé après utilisation, d'où un cycle de tir lent.



Nom Canon hurlant
Type de munitions Cellules énergétiques
Capacité magasin 6 salves
Cadence de tir 1 salve/10 secondes

Cette arme tire des capsules libérant une entité mystérieuse appelée cellule hurlante. Ces créatures très étranges se nourrissent d'énergie vitale humaine, qu'elles traquent dès qu'on les relâche.

Conseil : le canon masque l'énergie vitale de son utilisateur, mais toute essence vitale se trouvant à proximité sera aspirée.



Nom Canon à ondes
Nous n'en savons pas plus sur cette arme

Les chercheurs du Syndicat ont beaucoup travaillé sur cet énorme système d'armes habituellement monté sur véhicule. Il faudrait une force surhumaine pour le lever ou le tirer !

Conseil : essayez d'appuyer sur d'autres boutons d'attaque pour alterner les modes de tirs.

PERSONNAGES

Nom : Konoko



Bio-données :

Orpheline à 3 ans, la femme portant aujourd'hui le nom de code Konoko est alors devenue pupille du WCG. Son éducation a été suivie par toute une légion de scientifiques et d'employés de la TCTF, et elle a été formée aux toutes dernières techniques de combat anti-terrorisme.

Points forts :

Grande maîtrise du combat au corps à corps, excellente tireuse d'élite.

Mouvements spéciaux :

Coup de poing Folie furieuse
Coup de pied Circulaire
Coup de pied Twister

Points faibles :

Attachement émotionnel à l'androïde Shinatama.

Description :

Konoko n'a aucun souvenir des trois premières années de sa vie. Elle sait qu'elle est assez « différente » des autres, mais elle est impatiente de faire ses preuves aux yeux du Commandant Griffin et du reste de la TCTF.

Nom : Shinatama



Bio-données :

Shinatama est une androïde SLD (mannequin à vie simulée) chargée de coordonner le principal réseau de communications du QG régional de la TCTF.

Points forts :

Excellente connaissance des données opérationnelles et des protocoles de sécurité de la TCTF.

Mouvements spéciaux :

Aucun

Points faibles :

Aucune formation au combat.

Description :

Shinatama est liée neuralemement à Konoko et peut communiquer avec elle à tout moment. Ce lien neural permet à Konoko d'utiliser la technologie de détection radar et les bases de données de Shinatama.

Nom : Commandant Griffin



Bio-données :

Commandant régional de la Technology Crimes Task Force. Actuellement réserviste de la section des Agents noirs de la TCTF.

Points forts :

Bon combattant au corps à corps, excellent tireur d'élite.

Mouvements spéciaux :

Aucun

Points faibles :

Aucun

Description :

Son poste de Commandant régional lui donne le contrôle total du personnel et du matériel de sa région. Les ennemis de ce leader rusé et acharné savent qu'il ne reculera devant rien pour maintenir l'ordre.

SOLDATS TCTF TACTIQUES

Nom : TCTF – soldats tactiques



Bio-données :

Ces soldats représentent la majeure partie des forces armées de la TCTF.

Points forts :

De bons combattants au corps à corps et tireurs d'élite.

Mouvements spéciaux :

Coup de poing massue sauté.

Points faibles :

Vitesse de réaction lente. Mouvements spéciaux peu puissants.

Description :

Bien protégés et bien entraînés, les soldats tactiques TCTF font largement le poids face à leurs homologues du Syndicat, les grunts. Ceci dit, les soldats de la TCTF sont toujours en infériorité numérique par rapport à leurs adversaires du Syndicat.

SOLDATS TCTF SWAT

Nom : TCTF – soldats SWAT

Bio-données :

Les soldats TCTF SWAT sont les agents d'élite de la TCTF.

Points forts :

Excellents combattants au corps à corps, bons tireurs d'élite, mouvements spéciaux puissants.

Mouvements spéciaux :

Hache du lion, Poing du lion, Croix volante.

Points faibles :

Vitesse de réaction lente.

Description :

Contrairement aux autres soldats SWAT, les SWAT de la TCTF sont souvent déployés seuls ou conjointement avec des soldats tactiques standards. La simple vue de ces géants blindés suffit souvent à convaincre les hors-la-loi de se rendre.

AGENTS NOIRS TACTIQUES

Nom : Agents noirs – soldats tactiques

Bio-données :

Les soldats noirs tactiques, sélectionnés parmi l'élite de la TCTF, forment une unité spéciale.

Points forts :

Excellents combattants au corps à corps, bons tireurs d'élite.

Mouvements spéciaux :

Coup de poing massue sauté.

Points faibles :

Vitesse de réaction moyenne. Mouvements spéciaux peu puissants.

Description :

Mieux entraînés et protégés que les soldats tactiques TCTF et libérés de toute conscience, les soldats noirs tactiques sont des ennemis des plus dangereux.

AGENTS NOIRS SWAT

Nom :

Agents noirs – soldats SWAT

Bio-données :

Les soldats noirs SWAT sont les plus puissants policiers de la TCTF.

Points forts :

Excellents combattants au corps à corps, bons tireurs d'élite.

Mouvements spéciaux :

Aucun.

Points faibles :

Aucun.

Description :

Extrêmement performants en combat rapproché, les soldats noirs Swat sont de terribles et impitoyables ennemis.

Ils ne sont utilisés que contre les ennemis du WCG les plus résistants et dangereux.

SNIPERS

Nom : Snipers mercenaires



Bio-données :

Les snipers mercenaires sont des tueurs spécialistes des longues portées qui vendent leurs services au plus offrant.

Points forts :

Formés au combat au corps à corps, excellents tireurs d'élite.

Mouvements spéciaux :

Aucun.

Points faibles :

Physique vulnérable.

Description :

Les snipers mercenaires sont des vétérans de la Guerre du soulèvement qui laissa le globe sous la domination du WCG. La nature oppressive du WCG leur a très souvent permis d'aiguiser leurs talents aussi bien sur des ennemis de l'état que sur des hauts fonctionnaires du gouvernement.

SOLDATS RADIOS

Nom : Radios



Bio-données :

Les radios sont les spécialistes en communications du Syndicat.

Points forts :

Formés au combat au corps à corps, bons tireurs d'élite.

Mouvements spéciaux :

Poing statique.

Points faibles :

Physique vulnérable.

Description :

Les radios maintiennent les communications entre les pelotons d'assaut du Syndicat et font également office de spécialistes en informatique.

STRIKERS VERTS

Nom : Strikers – type grunts (verts)



Bio-données :

Les strikers sont les fantassins de l'organisation criminelle du Syndicat. Les grunts sont les moins puissants des strikers du Syndicat.

Points forts :

Formés au combat au corps à corps, bons tireurs d'élite.

Mouvements spéciaux :

Aucun

Points faibles :

Vitesse de réaction lente, nombre de techniques de combat limitées.

Description :

Faibles individuellement, les grunts apparaissent souvent en grand nombre, ce qui améliore leur potentiel de combat et de tir limité.

STRIKERS BLEUS

Nom : Strikers – type hoplites (bleus)



Bio-données :

Les strikers sont les fantassins de l'organisation criminelle du Syndicat. Les hoplites sont une catégorie de strikers de puissance « moyenne ».

Points forts :

Formés au combat au corps à corps, bons tireurs d'élite.

Mouvements spéciaux :

Coup de poing du striker

Points faibles :

Privilègient les manœuvres de combat à haut risque (attaques sautées). Mouvement spécial à portée limitée.

Description :

Les hoplites sont souvent déployés conjointement avec des soldats moins puissants. Les hoplites doivent leur surnom à leur style de combat tape-à-l'œil : ils privilègient souvent les manœuvres de combat qui les rendent vulnérables mais peuvent être très efficaces.

STRIKERS ROUGES

Nom : Strikers – type hussards (rouges)



Bio-données :

Les strikers sont les fantassins de l'organisation criminelle du Syndicat. Les hussards sont les strikers les plus puissants du Syndicat.

Points forts :

Excellents combattants au corps à corps, bons tireurs d'élite, mouvements spéciaux puissants.

Mouvements spéciaux :

Coup de poing du Striker, Coup de tête projeté.

Points faibles :

Le mouvement spécial Coup de tête projeté les rend vulnérables.

Description :

Les hussards, les plus puissants des strikers, n'interviennent que dans les missions de la plus haute importance. On les soupçonne d'avoir été l'objet d'importantes modifications physiques : ils portent des uniformes solidement blindés.

NINJAS VERTS

Nom : Ninjas – type infiltrateurs (verts)



Bio-données :

Les ninjas sont les espions et assassins de l'organisation criminelle du Syndicat. Les infiltrateurs sont les moins puissants des ninjas.

Points forts :

Excellents combattants au corps à corps, bons tireurs d'élite, mouvements spéciaux puissants.

Mouvements spéciaux :

Piétinement Volt, Suplex Volt.

Points faibles :

Physique vulnérable.

Description :

Formés pour opérer seuls, ils excellent tous dans le combat au corps à corps et maîtrisent un certain nombre de mouvements spéciaux très dangereux. Les ninjas infiltrateurs sont envoyés sur des missions d'informations ou d'observation.

NINJAS BLEUS

Nom : Ninjas – type éliminateurs (bleus)

Bio-données :

Les ninjas sont les espions et assassins de l'organisation criminelle du Syndicat. Les éliminateurs sont les ninjas de puissance moyenne du Syndicat.

Points forts :

Excellents combattants au corps à corps, bons tireurs d'élite, mouvements spéciaux puissants.

Mouvements spéciaux :

Piétinement Volt, Suplex Volt, Coup de pied du scorpion.

Points faibles :

Physique vulnérable.

Description :

Les éliminateurs sont les tueurs du Syndicat, souvent envoyés en soutien de ninjas infiltrateurs.

NINJAS ROUGES

Nom : Ninjas – type vengeurs (rouges)

Bio-données :

Les ninjas sont les espions et assassins de l'organisation criminelle du Syndicat. Les vengeurs sont les plus puissants des ninjas du Syndicat.

Points forts :

Excellents combattants au corps à corps, bons tireurs d'élite, mouvements spéciaux puissants.

Mouvements spéciaux :

Piétinement Volt, Suplex Volt, Coup de pied du scorpion, Lance-éclair.

Points faibles :

Physique vulnérable.

Description :

Les ninjas vengeurs ont été entraînés par Mukade lui-même, le grand tueur du Syndicat. Les vengeurs sont envoyés sur ses ordres, souvent pour éliminer les plus puissants ennemis du Syndicat.

FURIES VERTES

Nom : Furies – type harridans (vertes)

Bio-données :

Les furies sont des officiers d'assaut du Syndicat. Les harridans sont les moins puissantes des furies.

Points forts :

Excellentes combattantes au corps à corps, bonnes tireuses d'élite.

Mouvements spéciaux :

Piétinement.

Points faibles :

Physique vulnérable.

Description :

Les furies sont déployées en tant que chefs d'équipes de nombreux soldats d'assaut du Syndicat. Sur le terrain, les harridans coordonnent les activités de 2 à 4 pelotons.

FURIES BLEUES

Nom : Furies – type banshees (bleues)

Bio-données :

Les furies sont des officiers d'assaut du Syndicat. Les banshees sont des furies de puissance moyenne.

Points forts :

Excellentes combattantes au corps à corps, bonnes tireuses d'élite.

Mouvements spéciaux :

Piétinement, Pied tornade.

Points faibles :

Physique vulnérable.

Description :

Les banshees supervisent des opérations très importantes du Syndicat ou tiennent le rôle d'assistantes personnelles et de gardes du corps des hauts responsables du Syndicat.

FURIES ROUGES

Nom : Furies – type valkyries (rouges)

Bio-données :

Les furies sont des officiers d'assaut du Syndicat et les valkyries sont les plus puissantes d'entre elles.

Points forts :

Excellentes combattantes au corps à corps, bonnes tireuses d'élite.

Mouvements spéciaux :

Piétinement, Pied tornade, Poing aux ombres.

Points faibles :

Physique vulnérable.

Description :

Les valkyries sont les aides et gardes du corps personnelles de Muro. Leur présence indique toujours son engagement personnel dans une opération.

STRIKERS D'ÉLITE VERTS

Nom : Strikers d'élite – type ogres (verts)

Bio-données :

Les strikers d'élite sont les plus puissants des soldats du Syndicat et les ogres les moins dangereux d'entre eux.

Points forts :

Bons combattants au corps à corps, formés au tir d'élite, force physique améliorée.

Mouvements spéciaux :

Roulé boulet de canon.

Points faibles :

Vitesse de réaction lente. Le mouvement spécial Boulet de canon les rend vulnérables.

Description :

Les strikers d'élite, envoyés en soutien, apportent une impressionnante puissance de combat aux troupes d'assaut du Syndicat. Même s'ils semblent lents et lourds, leur style de lutte tire le maximum de leur phénoménale force physique. Les ogres sont envoyés pour soutenir des soldats d'assaut plus petits et moins puissants.

STRIKERS D'ÉLITE BLEUS

Nom : Strikers d'élite – type géants (bleus)

Bio-données :

Les strikers d'élite sont les plus puissants des soldats du Syndicat. Les géants sont des strikers d'élite de puissance moyenne.

Points forts :

Bons combattants au corps à corps, formés au tir d'élite, force physique améliorée.

Mouvements spéciaux :

Roulé boulet de canon, Derviche tournoyant.

Points faibles :

Vitesse de réaction lente. Le mouvement spécial Boulet de canon les rend vulnérables.

Description :

Les géants fonctionnent comme des chars vivants : ils pataugent sur les champs de batailles tout en infligeant d'impressionnants dégâts matériels.

STRIKERS D'ÉLITE ROUGES

Nom : Strikers d'élite – type titans (rouges)



Bio-données :

Les strikers d'élite sont les plus puissants des soldats du Syndicat. Les titans sont les meilleurs d'entre eux.

Points forts :

Bons combattants au corps à corps, formés au tir d'élite, force physique améliorée.

Mouvements spéciaux :

Roulé boulet de canon, Derviche tournoyant, Poing crucifix.

Points faibles :

Vitesse de réaction lente. Le mouvement spécial Boulet de canon les rend vulnérables.

Description :

Seule la rumeur mentionne l'existence des titans. Aucun témoin vivant n'a pu confirmer les rapports, mais on dit que ces combattants peuvent encaisser des quantités de dégâts incroyables et s'en sortir vivants.

TANKERS VERTS

Nom : Tankers – type embusqueurs (verts)

Bio-données :

Les tankers sont des androïdes SLD illégaux créés par le Syndicat ; les embusqueurs sont les moins puissants d'entre eux.

Points forts :

Bons combattants au corps à corps, formés au tir d'élite, force physique améliorée.

Mouvements spéciaux :

Coup de pied planant.

Points faibles :

Mouvement spécial Coup de pied planant à portée limitée.

Description :

Au mépris des interdictions du WCG, le Syndicat a développé des androïdes SLD adultes. Les tankers sont conçus à partir du modèle des engrammes d'un commandant du Syndicat particulièrement odieux avec un penchant pour la lutte professionnelle.

Les embusqueurs sont les premiers modèles créés par le Syndicat, et donc les moins performants.

TANKERS BLEUS

Nom : Tankers – type cogneurs (bleus)

Bio-données :

Les tankers sont des androïdes SLD illégaux créés par le Syndicat. Les cogneurs sont des tankers de puissance moyenne.

Points forts :

Bons combattants au corps à corps, formés au tir d'élite, force physique améliorée.

Mouvements spéciaux :

Nucléoplaquage, Top du top.

Points faibles :

Le mouvement spécial Nucléoplaquage les rend vulnérables.

Description :

Les cogneurs sont beaucoup plus sophistiqués que les modèles de tankers précédents et maîtrisent mieux leur force artificielle.

TANKERS ROUGES

Nom : Tankers – type écraseurs (rouges)



Bio-données :

Les tankers sont des androïdes SLD illégaux créés par le Syndicat. Les écraseurs sont les meilleurs de tous les tankers.

Points forts :

Excellents combattants au corps à corps, formés au tir d'élite, force physique améliorée.

Mouvements spéciaux :

Nucléoplaquage, Top du top, Coup de coude tombé atomique.

Points faibles :

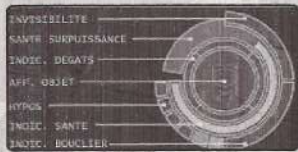
Le mouvement spécial Nucléoplaquage les rend vulnérables.

Description :

La catégorie des écraseurs vient tout juste d'être intégrée aux forces du Syndicat. Plus rapides et plus forts que tous leurs prédécesseurs, les écraseurs bénéficient des dernières technologies de combat SLD.

AFFICHAGE A L'ECRAN

Ces deux indicateurs donnant toutes les statistiques vitales de Kanoko se trouvent dans les sections droite et gauche en bas de l'affichage écran en cours de partie.



OBJETS UTILES

Vous trouverez de nombreux objets utiles éparpillés un peu partout dans le jeu : pensez à bien fouiller toutes les zones. Voici quelques-uns des objets que vous y trouverez :



Munitions balistiques - Recharger arme

La coordination des armes des forces mercenaires et gouvernementales lors du Grand soulèvement a obligé les chercheurs du WCG à résoudre des problèmes de logistique. Ils ont opté pour des boîtes et projectiles modulaires et génériques chargés de matériels adaptés aux missions. Des « balles vierges » permettaient aux composants modulaires de s'adapter et de recharger n'importe quelle arme balistique.

Conseil : recharger une arme prend du temps. A vous de vous organiser.



Cellule énergétique - Recharger arme

Les gouvernements et les marchés ont bien accueilli l'émergence du World Coalition Government (gouvernement de coalition mondiale), ou ont été écrasés par ce dernier. Les hostilités s'atténuant, le WCG commença à standardiser des « éléments techniques fondamentaux » dans toutes les zones financières. La cellule énergétique omniprésente a remplacé toutes les autres sources d'énergie portatives.

Conseil : le court laps de temps nécessaire au rechargement d'une arme peut suffire à l'ennemi. Pour la recharger, trouvez un endroit sûr.



Hypopolvérisateur - Se revigorer

Les hypos administrent par injection subdermale un cocktail de stimulants, d'analgésiques et d'éléments neuro-biologiques actifs. La solution met un certain temps à agir sur le corps : tout choc subi alors qu'il est actif réduira son potentiel maximum. Quelques coups suffiront à annuler tous les effets. Plusieurs hypos peuvent être activés simultanément pour allonger la durée des effets au maximum.

Conseil : les hypos, quand vous êtes en pleine forme, activent temporairement un mode de surpuissance daodane donnant une santé de fer et une force décuplée !



Phasoculteur - Invisibilité temporaire

Le phaoculteur (ou occultateur) agit les molécules de l'utilisateur de telle façon que ce dernier devient invisible dans le spectre de lumière. L'effet ne dure que 30 secondes : après cela, l'utilisateur risque des séquelles cellulaires irréversibles. De plus, le porteur devient visible un instant en cas de contact physique avec des corps non-occultés.

Conseil : les 30 secondes commencent à partir du moment où vous le ramassez.



Bouclier - Pare-balles

Le bouclier entoure le corps du porteur et absorbe l'impact des projectiles qui le touchent. Ce bouclier ne peut absorber qu'une quantité limitée de dégâts, il devient ensuite inutile. Quand il s'affaiblit, son intensité s'amenuise.

Conseil : le fait de ramasser un bouclier vous oblige à jeter celui que vous utilisez actuellement.

CRÉDITS ROCKSTAR

Producteur exécutif
Producteur technique
Producteur
Equipe de production de Rockstar

Relations publiques
Coordinateur technique
Responsable AQ
Analyste du jeu
Equipe de tests

Sam Houser
Gary J. Foreman
Jeremy Pope
Terry Donovan, Kevin Gill, Jennifer Kolbe, Jenefer Gross, Jamie King, Jung Kwak, Corey Wade, Amy Salzman, Chris Carro, Brian Wood, Adam Tedman, Paul Yeates, Stanton Sargeant.
Jeff Cansteneda
Brandon Rose
Jeff Rosa
Adam Davidson
Lance Williams, Richard Huie, Joe Greene, Neil McCaffrey, Mark Garone, Steve Robert

TAKE 2 INTERACTIVE UK

Producteur
Marketing

Relations publiques
Production

Darren Anderson
Emma Rush, Sarah Seaby, Joanna Foster
Amy Curtin
Jon Broadbridge, Chris Madgwick

TARANTULA STUDIOS UK

Responsable localisation
Chef de projet
Responsable programmeur
Programmeur principal
Programmation
Ingénieur du son
Responsables graphismes
Graphismes

Steve Marsden
Simon Crisp
Chris Jones
Dave Cooke
James Whitfield
Ant Paton
Russell East
Robin Taylor, Ian Watson, Lewis Mann, Ryan Stevenson, Rudi Wil, Corrado Trani, Dominic Morris
Mark Lloyd
Philip Alexander
Tim Bates, Paul Byers, Matt Hewitt,

Responsable AQ
Testeur principal
Testeurs

Emballage et graphismes créés par HeadFirst 0161 228 6699



• Australia	1902 262 662 <small>Calls charged at \$1.65 (incl.GST) per minute. Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.</small>
• Österreich	0450 99 000 500 <small>Der Anruf unter dieser Nummer kostet max.41 Groschen/Std. Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.</small>
• Belgique/België/Belgen	011 301 306 <small>Veillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.</small>
• Danmark	+45 33 26 28 20 <small>Åben Mand-Tors 16.00-19.00. De bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.</small>
• Suomi	0600 411 911 <small>*4,70 €/min + ppn uocima ark 17-21.* Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistuihin vortin.</small>
• France	0803 843 843 <small>Veillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.</small>
• Deutschland	01805 766 977 <small>Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.</small>
• Greece	(00 301) 677 7701 <small>Παρακαλούμε να καλέσετε αυτό το Τηλέφωνο Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνική υποστήριξη για την κονσόλα PlayStation.</small>
• Ireland	(01) 405 4022 <small>Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.</small>
• Italia	848 82 83 84 <small>Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.</small>
• Malta	344 700
• Nederland	0495 574 817 <small>Wij verzoeiken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.</small>
• New Zealand	(09) 415 2447 <small>Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.</small>
• Norge	2336 6600
• Portugal	(01) 318 7450 <small>Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation.</small>
• España	902 102 102 <small>Por favor, lláma a los siguientes números de nuestro Servicio de Atención al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.</small>
• Sverige	08-587 610 00 <small>Våriligen ring följande kundjämsnummer enbart om problem uppstår på PlayStation ois programvara.</small>
• Schweiz/Suisse	0900 55 20 55 <small>Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.</small>
• UK	08705 99 88 77 <small>Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support. Calls may be recorded for training purposes.</small>
<p>Veillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.</p>	



SLES-50176

PlayStation, "PlayStation", "△○×□" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
Rockstar Games, the Rockstar logo, the Take 2 logo and Take 2 Interactive Software are trademarks of Take 2 Interactive Software. © 2001 All rights reserved.

502655300216