

# RATCHET & CLANK



SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT

INSOMNIAC

## 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

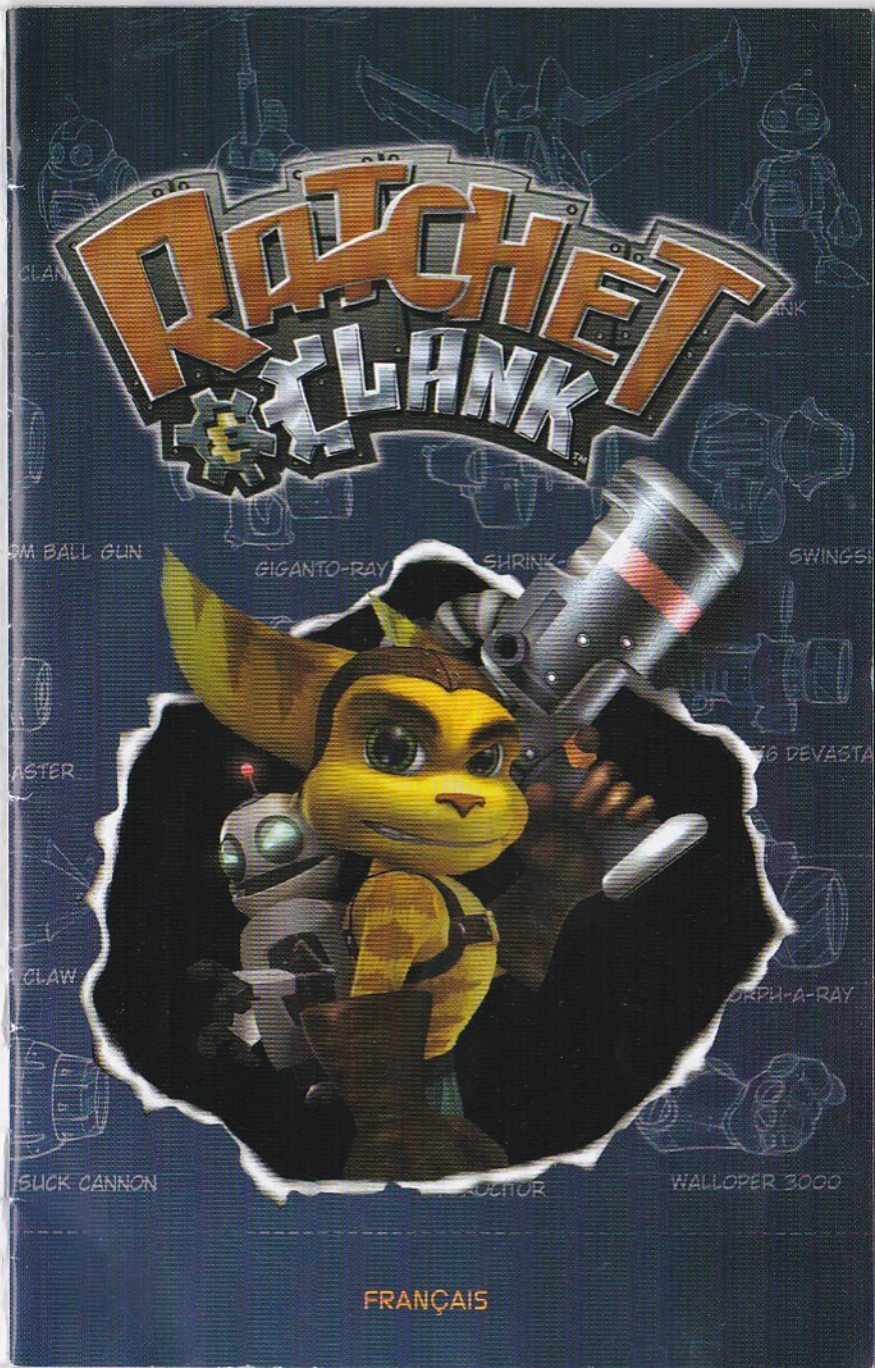
Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie 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.

SCES-50916


1 Joueur • Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) : 355KB minimum • Compatible contrôle analogique : joysticks analogiques uniquement


Ratchet & Clank © 2002 Sony Computer Entertainment America, Inc. Ratchet and Clank is a trademark of Sony Computer Entertainment America, Inc. Created and developed by Insomniac Games, Inc. Library programs © 1997-2002 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorized copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe.



FRANÇAIS

## COMMANDES DE BASE

Touche  Vue  
1ère personne

Touche  Vue  
1ère personne


Touches  
Directionnelles


Joystick analogique  
gauche Marcher/courir


**REMARQUE :** pour de plus amples informations sur la roue  
Select-prompt, consultez la section Menu Select-prompt plus loin  
dans ce manuel.

Touche  S'accroupir

Touche  S'accroupir

Touche  Roue  
Sélect-prompt

Touche  Utiliser la clé

Touche  Utiliser une  
arme ou un gadget

Touche  Sauter d'un  
rebord ou le lâcher

Joystick analogique droit  
Faire pivoter la caméra

Touche  / Touche  (de  
sélection) Afficher la carte

Touche  (de mise  
en marche) Pause

Touche **O**

Faire signe aux Robots de sécurité pour qu'ils te laissent passer, à condition que tu sois déguisé (lorsque tu es équipé de l'HoloDéguiseur)

### COMMANDES DE CLANK GÉANT



Touche **O** Lancer des roquettes  
Touche **△** Coup de poing  
Touche **△** Attaque spéciale  
Touche **×** Sauter

### COMMANDE DE L'HOVERBOARD

Touche **×** Saut  
Touche **R1** Pose  
Touche **R2** Pose  
Touche **L1** Pose  
Touche **L2** Pose

**REMARQUE** : lors d'une pose, appuie sur le joystick analogique gauche pour réaliser des flips. Si tu es équipé d'un Zoomerator, tu peux gagner des points supplémentaires en transformant les flips et les poses en figures.

### COMMANDE DU JET À RÉACTION

Touche **△** Utiliser les mitrailleuses  
Touche **O** Lancer des roquettes  
Touche **×** Turbo

### COMMANDES DE LA NAGE

Touche **△** Plonger  
Touche **×** Remonter  
Joystick analogique gauche Nager à la surface de l'eau

**REMARQUE** : appuie plus fort sur les touches pour plonger ou remonter plus vite.

### COMMANDES DES REBORDS

Ratchet s'accroche parfois à un rebord s'il peut l'atteindre en sautant ou s'il tombe de plus haut. Appuie sur **←** ou **→** pour te déplacer le long d'un rebord. Appuie sur la touche **×** pour escalader un rebord ou sur la touche **R1** pour le lâcher.

## UTILISATION DES ÉCRANS DE MENUS

Appuie sur les touches directionnelles **↑**, **↓**, **←** ou **→** pour sélectionner une option, puis sur la touche **×** pour confirmer. Pour revenir à l'écran de menus précédent, appuie sur la touche **△**.

## DÉMARRAGE

Appuie sur la touche **×** pour passer la séquence d'introduction et accéder à l'écran de titre. Appuie sur la touche **▶** (de mise en marche) pour accéder au menu principal. Pour ignorer les séquences vidéo du jeu, maintiens simultanément les touches **L1**, **R1**, **L2** et **R2** enfoncées et appuie sur la touche **▶** (de mise en marche).

## MENU PRINCIPAL

Appuie sur **↑** ou **↓** pour sélectionner Start New Game/ Nouvelle partie, Load Game/Charger une partie ou Options, puis sur la touche **×** pour confirmer.

### START NEW GAME/NOUVELLE PARTIE

Appuie sur **↑** ou **↓** pour sélectionner un emplacement de sauvegarde disponible, puis sur la touche **×** pour créer une nouvelle sauvegarde et commencer à jouer.

### LOAD GAME/CHARGER UNE PARTIE

Appuie sur **↑** ou **↓** pour sélectionner un emplacement de sauvegarde disponible, puis sur la touche **×** pour charger une partie préalablement sauvegardée.

### OPTIONS/OPTIONS LANGUAGE/LANGUE

Appuie sur **↑** ou **↓** pour sélectionner la langue de ton choix, puis sur la touche **×** pour confirmer.

### VIDEO/VIDÉO

Appuie sur la touche **×** pour basculer entre 50Hz et 60Hz. Appuie sur la touche **△** pour accepter les modifications apportées et revenir au menu Options.

### SOUND/SON

Appuie sur **↑** ou **↓** pour sélectionner l'option de ton choix :

### SOUND EFFECTS VOLUME/VOLUME DES EFFETS SONORES

Utilise le joystick analogique gauche à **←** ou à **→** pour régler le volume des effets sonores.

## MUSIC VOLUME/VOLUME DE LA MUSIQUE

Utilise le joystick analogique gauche à ← ou à → pour régler le volume de la musique.


## TOGGLE STEREO/MONO/STÉRÉO/MONO

Appuie sur la touche ⊗ pour basculer entre les modes Stéréo et Mono.

# LE MENU PAUSE

(SPONSORISÉ PAR GADGETRON)



Gadgetron sait combien il est important de savoir souffler de temps en temps. Il n'y a rien de plus éprouvant que de devoir se battre 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7. Alors, si tu as besoin de recharger tes batteries, appuie à tout moment sur la touche  (de mise en marche) pour accéder au menu Pause.

## MENU WEAPONS/ARMES

Appuie sur ↑, ↓, ← ou → pour sélectionner l'icône d'une arme, puis sur la touche ⊗ pour l'équiper de cette arme. Appuie sur la touche △ pour revenir au menu Pause.

## MENU GADGETS/GADGETS

Appuie sur ↑, ↓, ← ou → pour sélectionner l'icône d'un gadget, puis sur la touche ⊗ pour l'équiper de ce gadget. Appuie sur ↑ ou ↓ pour faire défiler les quatre catégories de gadgets disponibles : Hand Items/Objets main, Back Packs/Sacs à dos, Head Items/Objets tête et Foot Items/Objets pied. Appuie sur la touche △ pour revenir au menu Pause.

## MENU QUICK SELECT/SÉLECT-PROMPT



Le menu Quick Select/Sélect-prompt Gadgetron s'applique à toutes les armes et à tous les gadgets à main. Place tes huit objets préférés dans la roue Quick Select/Sélect-prompt pour y accéder immédiatement pendant le combat. Appuie sur les touches R1 ou L1 pour sélectionner un emplacement, puis sur ↑, ↓, ← ou → pour choisir une arme ou un gadget. Enfin, appuie sur la touche ⊗ pour placer l'objet à l'emplacement défini. slot.

À tout moment, maintiens la touche △ enfoncée pour afficher la roue Quick Select/Sélect-prompt telle que tu l'as configurée. Appuie deux fois sur la touche △ pour basculer entre les deux dernières armes ou les deux derniers gadgets récupérés. Utilise le menu configurable Quick Select/Sélect-prompt pour sélectionner instantanément des armes et gadgets ou vérifier les réserves de munitions sans avoir à afficher l'écran de l'inventaire.

## MENU ITEMS/OBJETS

Lors de leurs traversées du cosmos, les voyageurs spatiaux profitent de leurs escales pour acheter quelques souvenirs. À Gadgetron, on les répertorie sous la dénomination objets. Certains de ces objets possèdent des effets permanents. Dans certaines zones, tu en seras automatiquement équipé. Consulte le menu Items/Objets pour accéder à la description et à l'illustration des objets utiles récupérés lors de tes voyages, mais te souviens-tu de tous les endroits où tu les as trouvés ?

## MENU HELP/AIDE

Gadgetron est toujours là pour t'aider. Pour toute information sur les commandes de jeu, les déplacements, les armes et les gadgets, consulte le menu d'aide. Fais défiler les écrans à ton rythme jusqu'à ce que tu sois prêt à reprendre le jeu. Gadgetron est là pour te faciliter la vie !

## HELPSDESK LOG/JOURNAL

Si tu as désactivé la fonction Assisto-Ligne, tu peux toujours rechercher les messages que tu as manqués en consultant le Journal de l'Assisto-Ligne.

## CONTROLS/COMMANDES

Consulte la liste des commandes par défaut.

## MOVES/DÉPLACEMENTS

Appuie sur ↑ et ↓ pour sélectionner un déplacement et afficher sa description détaillée et son illustration.

## WEAPONS/ARMES

Appuie sur ↑ et ↓ pour sélectionner une arme et afficher sa description détaillée et son illustration.

## GADGETS/GADGETS

Appuie sur ↑ et ↓ pour sélectionner un gadget et afficher sa description détaillée et son illustration.

### OPTIONS/OPTIONS

Une récente étude intergalactique sponsorisée par Gadgetron a montré qu'il est souvent possible d'améliorer les voyages des aventuriers de l'espace en personnalisant leur environnement. Dans cette optique, Gadgetron est ravi de présenter à sa clientèle un ensemble complet d'options permettant de personnaliser leur environnement sans le moindre effort.

### MENU OPTIONS

#### HELP/DESK/ASSISTO-LIGNE

Appule sur **↑** ou **↓** pour sélectionner les options Voice/Voix ou Text/Texte et sur **←** ou **→** pour les activer ou désactiver.

#### SAVE/SAUVEGARDER

Appule sur **↑** ou **↓** pour sélectionner un emplacement de jeu disponible, puis sur la touche **X** pour sauvegarder la progression.

**REMARQUE :** tout retrait de la Memory Card (carte mémoire) en cours de jeu désactivera la fonction de sauvegarde automatique. Si la Memory Card (carte mémoire) est retirée puis réinsérée, une sauvegarde manuelle doit être effectuée afin d'activer la fonction de sauvegarde automatique.

#### LOAD/CHARGER

Appule sur **↑** ou **↓** pour sélectionner un emplacement de jeu disponible, puis sur la touche **X** pour charger une partie préalablement sauvegardée.

#### SOUND/SON

Cette option te permet d'augmenter ou de baisser le volume des effets sonores et de la musique.

#### CAMERA/CAMÉRA

Left/Right Movement/Déplacement gauche/droite

Appule sur la touche **X** pour basculer entre normal/normal et reversed/inversé.

Up/Down Movement/Déplacement haut/bas

Appule sur la touche **X** pour basculer entre normal/normal et reversed/inversé.

Change Camera Rotation Speed/Vitesse rotation caméra  
Choisis Fast/Rapide, Medium/Moyen ou Slow/Lent.

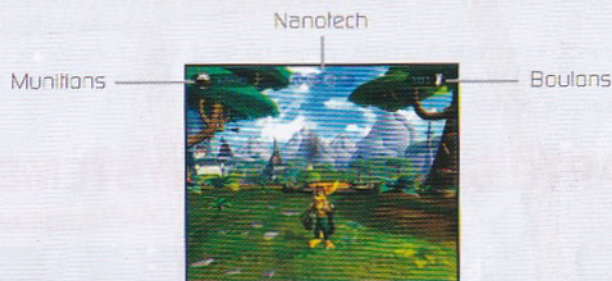
### SUBTITLES/SOUS-TITRES

Appule sur la touche **X** pour activer ou désactiver les sous-titres.

### QUIT GAME/QUITTER LE JEU

Appule sur la touche **X** pour revenir au menu principal ou sur la touche **Y** pour revenir au menu Options.

## L'ÉCRAN DE JEU



Appule à tout moment sur les touches **IR3** ou **■** (de sélection) pour accéder à l'écran de la carte où tu peux visionner les films des Inforobots et afficher les objectifs de mission de l'endroit où tu te trouves. Appule sur la touche **LI** ou sur la touche **RI** pour basculer entre les planètes précédemment visitées et les planètes devenues accessibles à Ratchet et afficher les objectifs de mission de l'endroit en question. En quittant l'écran de la carte, la fenêtre HUD apparaît en haut de l'écran et affiche le niveau de santé et le compte de boulons de Ratchet.

#### Nanotech

Le Nanotech permet à Ratchet de rester en bonne santé. Il est contenu dans les globes illuminés et tournoyants bleu et blanc. Plus Ratchet subit de dégâts, plus le nombre de globes illuminés diminue. Le Nanotech apparaît au centre de la partie supérieure de l'écran lorsque le niveau de santé de Ratchet augmente ou baisse. Lorsque toutes les sphères de Nanotech sont vides, Ratchet perd une vie...

#### Boulons

Le compte de boulons apparaît à droite de la partie supérieure de l'écran près d'un icône représentant un boulon. Lorsque Ratchet ramasse ou dépense des boulons, ce compte est revu en conséquence.

### Munitions

Lorsque Ratchet utilise une arme nécessitant des munitions, l'icône des munitions de cette arme ainsi que le compte de munitions disponibles apparaissent à gauche de la partie supérieure de l'écran.

### Jauge d'air

La jauge d'air, représentée par un tube rempli de bulles, apparaît à droite de l'écran lorsque Ratchet plonge sous l'eau. Pour respirer sous l'eau, il lui faut un Masque O2.

### Spécial

Lorsque Ratchet accède à un défi spécial ou se charge d'une tâche, un icône de défi spécifique accompagné d'un compteur apparaît en bas de l'écran jusqu'à ce que le défi soit accompli.

## CARTE GALACTIQUE/SYSTÈME DE BORD



Pour entrer dans le vaisseau, guide Ratchet à quelques mètres de lui et, lorsque le message correspondant apparaît, appuie sur la touche **△**.

Une fois à bord du vaisseau, la Carte galactique s'affiche. L'emplacement où se trouve Ratchet est présenté à droite de l'écran.

À gauche se trouve la liste des destinations possibles. De nouvelles destinations sont accessibles lorsque Ratchet en obtient les coordonnées. Appuie sur **↑** ou **↓** pour faire défiler la liste des destinations potentielles et sur la touche **×** pour accéder à l'écran des données de chaque destination.

À gauche de l'écran de données se trouve le nom de la destination ainsi que les missions de Ratchet. Une fois accomplies, une coche rouge apparaît dans la case accompagnant chaque mission. Il n'est pas nécessaire d'accomplir toutes les missions d'un monde avant de le quitter, à condition de disposer des coordonnées d'une nouvelle planète à explorer bien sûr !

Appuie sur la touche **△** pour quitter et revenir à la Carte galactique.

Appuie sur la touche **○** pour visionner le film de l'Infobot associé à la destination choisie.

Appuie sur la touche **×** pour blast off/décoller vers la nouvelle destination et poursuivre les aventures de Ratchet et Clank.

## OBJETS À RÉCUPÉRER

### INFOROBOTS



Bien qu'il ait toujours rêvé d'aventures stellaires, Ratchet connaît mal sa galaxie. Cependant, grâce à l'acquisition de petits robots appelés Infobots, il pourra satisfaire sa soif d'aventures et découvrir des planètes, des villes orbitales et des stations spatiales dont il n'a même jamais entendu parler !

Dans la galaxie de Ratchet, les Infobots sont utilisés pour afficher des informations spéciales sous forme de séquences vidéo. Chaque Infobot contient une vidéo différente et révèle généralement des indices sur de nouveaux lieux.

Les Infobots contiennent également les cartes et les coordonnées de destinations interstellaires qui peuvent être directement téléchargées dans l'ordinateur de bord du vaisseau de Ratchet. Grâce à ces données, la galaxie devient bien plus accessible.

Les Infobots peuvent être achetés ou trouvés après avoir été abandonnés ou perdus par des ennemis.

## BOULONS



Le boulon correspond à la monnaie de la galaxie de Ratchet. Par exemple, pour acheter un Jabo-sandwich sur la planète Novalis, tu devras payer en boulons. Ou, si tu veux l'offrir un Léopard Incubateur à l'animalerie de la planète Kerwan, il te sera facturé en boulons. Mais surtout, les boulons peuvent être échangés contre des gadgets, des armes et des Inforobots.

Fouille ton environnement à la recherche de boulons éparés situés par exemple dans des boîtes cassables ou perdus par des ennemis. Le compteur de boulons de la fenêtre HUD augmente proportionnellement au nombre de boulons ramassés par Ratchet. Tu peux ainsi calculer le nombre de boulons à amasser pour l'offrir l'arme suivante de ta liste de courses.

## BOULONS EN OR



Les boulons en or sont éparpillés à travers la galaxie et permettraient d'acheter des armes spéciales.

## MUNITIONS

La plupart des armes acquises par Ratchet fonctionnent avec des munitions, mais leur capacité est limitée. Il arrive que des ennemis en perdent et qu'on en trouve dans l'environnement ou dans les boîtes cassables, mais il faut généralement en acheter auprès des vendeurs d'armes.

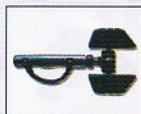
Conseil utile de Gadgetron : achète le nouvel APL Gadgetron et tu pourras te faire livrer des munitions n'importe où et n'importe quand !

## ARMES ET GADGETS

Gadgetron est à ta disposition pour tous tes besoins en armes, en gadgets et en munitions. Les vendeurs Gadgetron sont présents partout, y compris dans les trous paumés tels que Trachea Cinq. D'ailleurs, personne ne sait comment il a atterri là-bas. Le service technique accuse le service marketing, le service marketing accuse le service juridique, mais le service juridique participe à une conférence sur la planète tropicale de Bahamia depuis six mois et personne ne répond à nos messages.

Gadgetron propose une large gamme d'armes et de gadgets à des prix défiant toute concurrence. Un échantillon de nos produits est présenté ci-dessous.

### SUPER CLÉ 8000



En bon mécanicien qu'il est, Ratchet garde toujours sa bonne vieille Super Clé 8000 à portée de main. On dirait même qu'il dort avec ! Il l'utilise généralement pour réparer les véhicules en panne et resserrer des écrous, mais depuis l'invasion de son monde natal, elle lui sert également d'arme.

Ratchet peut réaliser toutes sortes de figures d'attaque avec son outil préféré. Appuie une fois sur la touche **+** pour frapper un ennemi avec la Super Clé 8000 ou appuie trois fois de suite sur la touche **+** pour lancer une attaque combo rapide. Appuie sur la touche **R1** pour l'accroupir, puis sur la touche **+** pour réaliser une Comète-frappe; Ratchet lancera alors la clé à distance, puis celle-ci reviendra entre ses mains. Cette manœuvre est efficace pour neutraliser des attaquants potentiels et récupérer des boulons à distance (et plus Ratchet récupère de boulons, plus il possède d'argent pour s'offrir des armes et des gadgets). De plus, la Super Clé 8000 peut être utilisée d'en haut pour écraser les ennemis via une Hyper-frappe en appuyant d'abord sur la touche **X** pour sauter, puis rapidement sur la touche **+**.

### PLASMO-MITRAIL



Le Plasmomitrail est une arme polyvalente remarquable. En dépit de sa portée limitée, sa cadence de tir élevée en fait une arme idéale à courte ou moyenne portée. Maintiens la touche **L1** enfoncée pour utiliser sa fonction sniper en mode **1** à l'ère personne afin de viser librement tes ennemis. Cette arme est si gourmande en munitions qu'il est préférable d'en ramasser le plus possible.



## GANT À BOMBES




Cette arme à moyenne portée permet à ses utilisateurs de viser des ennemis et de leur lancer de redoutables bombes. Elle est particulièrement efficace contre les groupes de petits ennemis ou contre les adversaires isolés et immobiles. Le Gant à bombes est l'arme la plus abordable de Gadgetron - en fait, elle est gratuite ! Nous croyons tant en ce produit que nous avons décidé de l'offrir à nos nouveaux clients.\*

\* Cette offre est à la discrétion des vendeurs Gadgetron et soumise aux termes et conditions en vigueur.

## PYROLANCEUR



Des nuées de petites créatures te posent problème ? Utilise le Pyrolanceur de Gadgetron ! Ce lance-flammes les éliminera rapidement ! Maintiens la touche  enfoncée pour plus de puissance de tir !

Attention : les grands ennemis peuvent être plus durs à cuire...

## ASPIRO-CANON



Bientôt disponible chez tous les vendeurs Gadgetron, l'Aspiro-canon n'est encore qu'un prototype. Cette arme issue d'une toute nouvelle technologie quantique permet d'aspirer de petits ennemis avant de les transformer en projectiles explosifs.

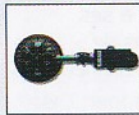
Lorsqu'il est activé, l'Aspiro-canon continue à aspirer les ennemis jusqu'à ce qu'il soit plein. Ceux-ci peuvent ensuite être transformés en projectiles individuels ou projetés à flux constant. Aussitôt aspirés, aussitôt expulsés !

## CROCHETEUR





Voici le Crocheteur de Gadgetron, outil idéal pour ouvrir des Super Verrous (voir illustration). Monte sur la plate-forme d'activation d'un Super Verrou et active le gadget pour accéder à son interface. Des lasers sont disponibles sur chaque cercle du Super Verrou. Vise les récepteurs situés sur le cercle extérieur avec les lasers pour les faire passer au vert. Tous les récepteurs doivent être verts pour ouvrir le Super Verrou.

## MÉTODÉTECTEUR



Le Métodécteur permet de déterrer des boulons enfouis. Que tu en sois équipé ou non, un icône de boulon s'affiche en bas à droite de l'écran lorsque tu te trouves à proximité de boulons enfouis.

Une fois équipé du Métodécteur, maintiens la touche  enfoncée pour l'activer. À l'approche de boulons enfouis, les arcs soniques du dispositif deviennent rouges et le signal sonore se fait plus rapide. La direction des boulons enfouis est indiquée d'après l'angle vers lequel est dirigé le détecteur. Pour déterrer le butin, place-toi juste au-dessus des boulons enfouis en maintenant la touche  enfoncée !

## HYDRODÉPLACEUR



L'Hydrodéplaceur peut contenir jusqu'à 50 000 litres d'eau. Ce gadget se révèle très utile pour assécher et remplir de grands bassins. Trouve un Hydrorobinet, monte sur la plate-forme d'activation et active le dispositif. Lorsque l'Hydrodéplaceur est plein, l'Hydrorobinet se transforme en Hydrotuyau.

## HÉLIPACK



L'upgrade Hélipack te permet de réaliser des Super Sauts, des Extensauts et des Glissades. Ce dispositif est indispensable à tout aventurier qui se respecte. Toutefois, il n'est pas garanti par Gadgetron et ses utilisateurs s'en servent à leurs risques et périls.

## PROPULSOPACK



Comme l'Hélipack, le Propulsopack est doté des fonctions Super Saut, Extensaut et Glissade. De plus, le Propulsopack propose une manœuvre spéciale appelée Super Ecraseur. Le Super Ecraseur permet d'ouvrir des verrous spéciaux et de briser des objets de l'environnement.

## HYDROPACK



L'Hydropack permet à son utilisateur de nager beaucoup plus vite, voire à contre-courant. Cependant, en raison d'incessantes querelles de brevet avec le fabricant Minton Incorporated, les magasins Gadgetron ne disposent pas de stocks de ce gadget. Nos clients habituels seront ravis d'apprendre que nos avocats Brushling, Flynn et Culverhouse travaillent sans relâche pour remédier à ce problème.

## GLISSO-BOTTES



Ce dispositif en attente d'être breveté permet à ses utilisateurs de glisser sur des rails étroits dans de nombreux mondes de la galaxie. Il n'est actuellement pas commercialisé par les vendeurs Gadgetron.

## MAGNEBOTS



Les Magnéti-bottes sont l'une des inventions les plus utiles de Gadgetron. Hélas, les Blarg ont volé la technologie nécessaire à leur production et Gadgetron n'est plus en mesure d'en proposer à sa clientèle.

Si jamais tu en trouves une paire, sache que les Magnéti-bottes adhèrent aux Magnéti-bandes pour te permettre de marcher sur les murs, les plafonds et autres surfaces adéquates. Lorsque tu en es équipé, la seule arme utilisable avec les Magnéti-bottes est la Super Clé 8000. Par mesure de précaution, Gadgetron te rappelle que les Magnéti-bottes ne t'empêcheront pas de tomber si tu dérapes des Magnéti-bandes !

Pour découvrir nos autres armes et gadgets, rends-toi dès aujourd'hui chez un vendeur Gadgetron !

En petits caractères : Gadgetron n'est pas tenu d'assurer l'entretien de ses produits. Gadgetron décline toute responsabilité en cas de dysfonctionnement causé par toute modification, rénovation, transformation ou mutation non autorisée de ses produits. Les armes telles que le tout-puissant T.E.L.T. à visée automatique ne sont plus commercialisées par Gadgetron. Gadgetron n'offre aucune garantie sur les armes, gadgets et/ou munitions achetés illégalement et/ou au marché noir, ni sur les articles dont la production a été abandonnée ou en attente d'être brevetés. Tous droits réservés.

# JOUER

## QUELLE ARME CHOISIR ?

Ratchet dispose d'un tel choix d'armes qu'il est difficile de savoir laquelle utiliser. Chaque arme possède des propriétés spécifiques en fonction desquelles les ennemis adapteront leurs attaques. Certaines armes et stratégies sont plus efficaces sur certains adversaires, d'où la nécessité de te procurer une large éventail d'armes et gadgets divers au cours de tes voyages interplanétaires. Pour de plus amples informations sur l'accès aux armes et gadgets récupérés, consulte la section Menu Sélection prompt plus haut dans ce manuel.

## LE TEMPS, C'EST DE L'ARGENT !

Ratchet gagne de l'argent en ramassant des boulons, en éliminant des ennemis, en fouillant son environnement et en relevant des défis. Ces gains lui permettent d'acheter des gadgets, des armes, des munitions et des cartes régionales (Inforobots).

Quinze types d'armes et leurs munitions sont disponibles auprès des différents vendeurs. La première étape consiste donc à équilibrer ton compte en banque, ce qui signifie amasser des milliers de boulons. L'argent te permet d'acheter des armes plus puissantes. Et ces armes te permettent d'acquérir de meilleures techniques de combat.



Puisque le temps représente de l'argent, à toi de voir si tu préfères prendre le temps d'amasser des boulons en vue de renforcer ton arsenal avec des armes plus chères et plus puissantes qui t'aideront à combattre les ennemis les plus coriaces, ou bien te lancer dans la bataille avec un choix d'armes minimal et attendre les niveaux suivants pour le renforcer.

## UTILISATION DES COMMUTEURS

Au cours de ses voyages, Ratchet trouvera de nombreux commutateurs futuristes qui lui permettront d'ouvrir des portes, d'agrandir des ponts, d'activer des plates-formes mobiles, de désactiver des appareils, etc.

## CRANKO-BOULONS



Les Cranko-boulons se trouvent au sol et sont représentés par un boulon géant situé au centre d'une plaque circulaire. Pour utiliser un Cranko-boulon, Ratchet doit se placer sur la plaque et utiliser sa clé. La clé se fixe alors au boulon. Appuie sur la touche  pour fixer ta clé. Celle-ci reste en position jusqu'à ce que tu appuies de nouveau sur la touche . Utilise le joystick analogique gauche pour faire tourner Ratchet autour du boulon (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) et le desserrer.

L'objet activé par le boulon se met en place à mesure que Ratchet tourne le boulon. Une fois l'objet en place, la clé se détache automatiquement et le boulon tombe par terre. Si Ratchet est touché par une attaque ennemie, la clé se détache et le Cranko-boulon reprend sa position de départ.

#### BROUILLEURS DE FRÉQUENCES



Les ennemis utilisent parfois des dispositifs appelés Brouilleurs de fréquences pour empêcher certains événements de se produire. Ratchet doit trouver et détruire tous les Brouilleurs de fréquences pour ouvrir les portes ou agrandir les ponts.

#### TRIPLES PLATES-FORMES



Les portes et les dispositifs ne peuvent être activés que lorsque les trois plates-formes sont allumées. Ratchet doit se placer sur une triple plate-forme pour l'allumer, mais elle ne reste allumée que quelques instants, c'est pourquoi il doit se déplacer vite.

#### SUPER VERROU



Le Crocheteur peut être utilisé pour désactiver les Super Verrous. Pour de plus amples informations, consultez l'Assisto-Ligne Gadgetron.

#### BESOIN D'AIDE ?

L'Assisto-Ligne Gadgetron est un système en ligne conçu pour aider les voyageurs cosmiques lors de leurs déplacements interplanétaires.

Des messages d'assistance s'affichent au fil de tes déplacements dans les différents mondes. Ces messages peuvent être désactivés à partir du menu Options du menu Pause.

Le menu d'aide disponible à partir du menu Pause contient des informations sur les déplacements, les armes, les gadgets et autres éléments, ainsi qu'un journal très utile répertoriant les précédents messages d'assistance.

Gadgetron est à ton service. Que tous tes voyages intergalactiques se passent pour le mieux et qu'ils ne t'entraînent jamais Join d'un vendeur Gadgetron !

## CRÉDITS

### Jeu créé et développé par Insomniac Games

Ji Ahn, Brian Allgeier, Greg Baldwin, Tom Barlow, T.J. Bordenon, Sunny Chen, Ryan Denniston, Chad Dezerin, Gavin Dodd, Stephanie Duke, Jackie Evanochick, John Fiorillo, Tony Garcia, Craig Goodman, Dave Guerfin, Dave Hancock, Jared Hardy, Alex Hastings, Brian Hastings, Peter Hastings, Moses Hood, Dan Johnson, James Justin, John Lally, Jay Koolar, Steve Martin, Lesley Mathieson, Rolf Mohr, Colin Munson, Lloyd Murphy, Ted Pice, Mark Reis, Roberto Rodriguez, Jason Skiles, Craig Stitt, Mike Strout, Chuck Suong, Tim Trzepacz, Oliver Wade, Bill Wright, John Wu, Mike Yazjian

#### CERNY GAMES

Consultant conception :

Mark Cerny

#### SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA

Producteurs :

Grady Hunt et Sam Thomson

Responsable marketing logiciel :

Ami Blaire

Responsable produit assistant :

Shelley Ashlomi

Responsable du développement :

Connie Booth

Vice-président du développement :

Shuhei Yoshida

#### SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE

Producteur :

Daniel Brooke

Responsable logiciel Europe :

Isabelle Tomalis

Responsable RP Europe :

Imogen Baker

Directeur de l'Assurance Qualité :

Geoff Rens

Directeur interne de l'Assurance Qualité :

Dave Parkinson

Superviseur interne de l'Assurance Qualité :

Jim McCabe

Chef d'équipe :

Phil Green

Testeurs :

Ian Cunliffe, Barrie Mitchell, Vincent Tse, Darren Perkins, Matthew Nuttall, Ian McEvoy, Terri Harrison, Carl Seddon, Mark Cooney

Responsable des vérificateurs TRC :

Paul French

Vérificateurs TRC :

John Hele, Michael Kennedy,

Responsables des soumissions AQ :

Dave Bennett, Mark Pitram

Texte du manuel et du Packaging :

Russell Coburn

Conception graphique

du manuel et du Packaging :

Richard Turner

Approbation AQ du manuel :

Stephen Griffiths, Keith Derby

Responsable de la planification

et de la localisation :

Vanessa Wood

Coordinateur de l'exploitation des logiciels :

Mary Gorsi

Coordinateur de la localisation :

Gaëlle Leysour

Chef des testeurs de la localisation :

Nadege Josa

Testeurs localisation en français :

Yannick Paulet, Gaëlle Grenapin

Testeurs localisation en italien :

Sacha Fellica, Giacinto Altanasio

Testeurs localisation en allemand :

Nadine Martin, Katharina Trof, Deniz Ulu

Testeurs localisation en espagnol :

Yolanda Akil, Monica Belo, Jose Flores

Remerciements à :

toute l'équipe des soumissions AQ et toutes les équipes de localisation.

# RATCHET & CLANK

## COMPÉTITION

Que dirais-tu de créer ton propre gadget pour Ratchet & Clank ?


Visite le site

[www.ratchetandclankgadgets.com](http://www.ratchetandclankgadgets.com)  
pour en savoir plus et participer au concours de création de nouveaux gadgets. Ceux-ci seront jugés par Insomniac Games, les créateurs de Ratchet & Clank.

L'heureux gagnant recevra une belle somme d'argent ainsi qu'un dessin encadré de son gadget.

[www.ratchetandclankgadgets.com](http://www.ratchetandclankgadgets.com)

SCES-50916

 "PlayStation",     and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  is a registered trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved.  
Ratchet & Clank © 2002 Sony Computer Entertainment America, Inc. Ratchet and Clank is a trademark of Sony Computer Entertainment America, Inc.  
Created and developed by Insomniac Games, Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

711719391326