



PAL

Gunther Giltar SYPHON JILTEI™



SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

PlayStation®

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation®. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation® commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation®. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation® pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®, 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. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

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

Evitez 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.

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

Syphon Filter, 989 Studios and the 989 Studios logo are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc. © 1999 Sony Computer Entertainment America Inc. Licensed for use on the PlayStation game console. All Rights Reserved. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Eidetic, Inc.



1
Player



Memory Card
1 block



Analog Controller
Compatible



Vibration Function
Compatible

DUAL SHOCK™

אנחנו גילתנו עידן החדש

TM

FRANÇAIS

LE CONTEXTE

AU CŒUR DE L'AMÉRIQUE CENTRALE, UN AGENT SPÉCIAL AMÉRICAIN MEURT SOUDAINEMENT. À QUELQUES CENTAINES DE MÈTRES, UN LABORATOIRE SECRET S'ENFLAMME. IL SEMBLERAIT QUE QUELQU'UN EST EN TRAIN DE CRÉER UNE ARME BIOLOGIQUE PUISSANTE. QUELQUES JOURS PLUS TARD, L'AGENT SPÉCIAL GABE LOGAN ET SA PARTENAIRE LIAN XING DÉCOUVRENT LES AFFREUSES DÉPOUILLES DES VICTIMES JONCHANT LE SOL D'UN VILLAGE NÉPALAIS CONTAMINÉ.

LES SERVICES DE RENSEIGNEMENTS DE L'AGENCE DÉCOUVRENT QUE LE TERRORISTE ERICH RHOEMER ET SON ÉQUIPE SONT À L'ORIGINE DE CES ÉVÉNEMENTS ET ONT ÉLABORÉ UN PLAN POUR CONTAMINER LES U.S.A. AVEC LE VIRUS MEURTIER SYPHON FILTER. CES TERRORISTES SANS SCRUPULES POSENT DES PIÈGES EXPLOSIFS, PRENNENT DES OTAGES ET CACHENT DES BOMBES À VIRUS DANS TOUTE LA VILLE DE WASHINGTON.

EN RÉPONSE, L'AGENCE ENVOIE GABE LOGAN, SON MEILLEUR AGENT SECRET, AFIN D'ÉLIMINER LES TERRORISTES UN PAR UN ET DE SAUVER LES U.S.A. D'UNE MORT CERTAINE. IL EST ASSISTÉ PAR LES ÉQUIPES DE COMMANDEMENT DE DÉFENSE CHIMIQUE ET BIOLOGIQUE DE L'ARMÉE AMÉRICAINE (CHEMICAL AND BIOLOGICAL DEFENSE COMMAND OU CBDC), ET DE LIAN XING, QUI RESTE CONSTAMMENT EN CONTACT AVEC LUI AU COURS DE SES MISSIONS.

LE SORT DE PLUSIEURS MILLIONS DE PERSONNES REPOSE SUR LES ÉPAULES D'UN SEUL AGENT SECRET.



INSTALLATION

Installe ta console de jeux PlayStation[®] en suivant les instructions de son manuel d'utilisation. Insère le disque SYPHON FILTER™ et rabats le couvercle du compartiment à disque. Allume la console PlayStation[®] à l'aide du bouton POWER. **Ne pas insérer ou retirer de périphérique ou de MEMORY CARD (Carte Mémoire) une fois la console sous tension.** Vérifie que tu as suffisamment de blocs libres sur ta MEMORY CARD (Carte Mémoire) avant de commencer à jouer.

REMARQUE: toutes les captures d'écran de ce manuel ont été prises dans la version anglaise du jeu. Certaines ont peut-être été prises à partir d'écrans de versions bêta du jeu et risquent de différer légèrement de la version finale.

COMMENT JOUER

Les touches de commande suivantes sont la configuration par défaut. Tu peux modifier les commandes au menu Options.



COMMANDES DE BASE


TOUCHES DIRECTIONNELLES: contrôlent la direction des mouvements de Gabe et le curseur permettant de viser en mode 'viser manuellement'.

TOUCHE : touche trois en un.

- 1) Lorsqu'il est debout et immobile, Gabe se met à genoux pour mieux viser ou se cache derrière des objets.
- 2) Lorsqu'il se déplace, Gabe marche accroupi afin que ses adversaires ne le voient pas.
- 3) Lorsqu'il est au bord d'un précipice, Gabe commence à descendre.

TOUCHE : tire avec l'arme sélectionnée.

TOUCHE : fait rouler Gabe. Lorsque Gabe se fait tirer dessus, le fait de rouler diminue ses chances d'être atteint.

TOUCHE : touche quatre en un :

- 1) Escalader un terrain pas trop escarpé.
- 2) Interagir avec certains objets (portes, ordinateurs, interrupteurs, etc.).
- 3) Recharger l'arme sélectionnée (lorsque Gabe ne se trouve pas près d'un objet ou d'un terrain offrant une possibilité d'interaction).
- 4) Contacter Lian Xing grâce l'appareil de communication avancée (Advanced Communication Device ou ACD) lorsqu'un message à l'écran te le demande.

TOUCHE START: fait apparaître le menu Pause/ACD, te permettant ainsi de consulter des informations cruciales pour ta mission actuelle.

TOUCHE SELECT: met en surbrillance l'inventaire des armes de Gabe. En appuyant sur la touche SELECT, tu passes en revue tes réserves actuelles et en la maintenant enfoncée tout en appuyant sur les touches **L2** ou **R2**, tu passes les armes en revue et tu les mets en surbrillance. Relâche les touches pour sélectionner une arme en surbrillance.

TOUCHE R1 : maintiens-la enfoncée pour verrouiller ton arme sur l'ennemi le plus proche sur lequel tu peux tirer. En tapant plusieurs fois sur la touche **R1**, tu passes en revue les ennemis sur lesquels tu peux tirer.

TOUCHE L1 : fait apparaître un curseur de visée pour viser avec précision.

TOUCHE R2 : glisser vers la droite. Permet à Gabe de se déplacer vers la droite tout en visant devant lui. En mode sniper, la touche **R2** permet à Gabe de jeter un coup d'œil derrière les coins.

TOUCHE L2 : glisser vers la gauche. Permet à Gabe de se déplacer vers la gauche tout en visant devant lui. En mode sniper, la touche **L2** permet à Gabe de jeter un coup d'œil derrière les coins.


COMMANDES ANALOGIQUES


Si tu utilises une Manette Analogique (DUAL SHOCK™), tu peux contrôler Gabe Logan à l'aide des touches directionnelles ou des manettes droite et gauche. Lorsque tu utilises les manettes, vérifie que tu as activé le commutateur de mode analogique (l'affichage LED s'allumera en rouge). La fonction de vibration de la commande analogique (DUAL SHOCK) peut être activée ou désactivée dans le menu Options (voir la section 'Options' plus loin dans ce manuel pour plus de renseignements).

MANETTE GAUCHE: contrôle les mouvements et le viseur comme les touches directionnelles.

MANETTE DROITE: peut aussi être utilisée en mode de visée au lieu des touches directionnelles.

COMMENCER A JOUER

A l'écran titre, tu peux choisir NEW GAME (NOUVELLE PARTIE) ou LOAD GAME (CHARGER PARTIE). Pour commencer une nouvelle partie, appuie sur la touche  pour sélectionner une NEW GAME (NOUVELLE PARTIE) et lancer le film d'introduction.

Remarque: LOAD GAME (CHARGER PARTIE) n'apparaîtra que si tu as déjà sauvegardé une partie sur une MEMORY CARD (Carte Mémoire) et inséré cette carte dans la fente pour MEMORY CARD (Carte Mémoire) N° 1. Utilise les touches directionnelles/la manette gauche pour mettre en surbrillance LOAD GAME (CHARGER PARTIE) et la touche  pour sélectionner la partie sauvegardée à poursuivre.

CARTE MEMOIRE

Tu dois absolument insérer une carte mémoire afin de sauvegarder ou de charger un fichier. Il ne faut pas enlever ou insérer de MEMORY CARD (Carte Mémoire) en cours de sauvegarde car ceci risque d'endommager ta MEMORY CARD (Carte Mémoire) et d'effacer tes sauvegardes. Un bloc doit être libre sur la MEMORY CARD (Carte Mémoire) pour pouvoir sauvegarder des données de Syphon Filter. Si tu n'as pas de MEMORY CARD (Carte Mémoire), toutes les données du jeu seront perdues quand tu éteindras la PlayStation[®]. Vérifie qu'une carte mémoire est bien insérée dans la fente pour MEMORY CARD (Carte Mémoire) N° 1 avant de commencer à jouer. Tu ne peux sauvegarder qu'à la fin de chaque niveau. Lorsque tu as terminé un niveau, des messages à l'écran te demanderont de sauvegarder la partie. Pour charger une partie sauvegardée, accède à cette option à l'écran titre.

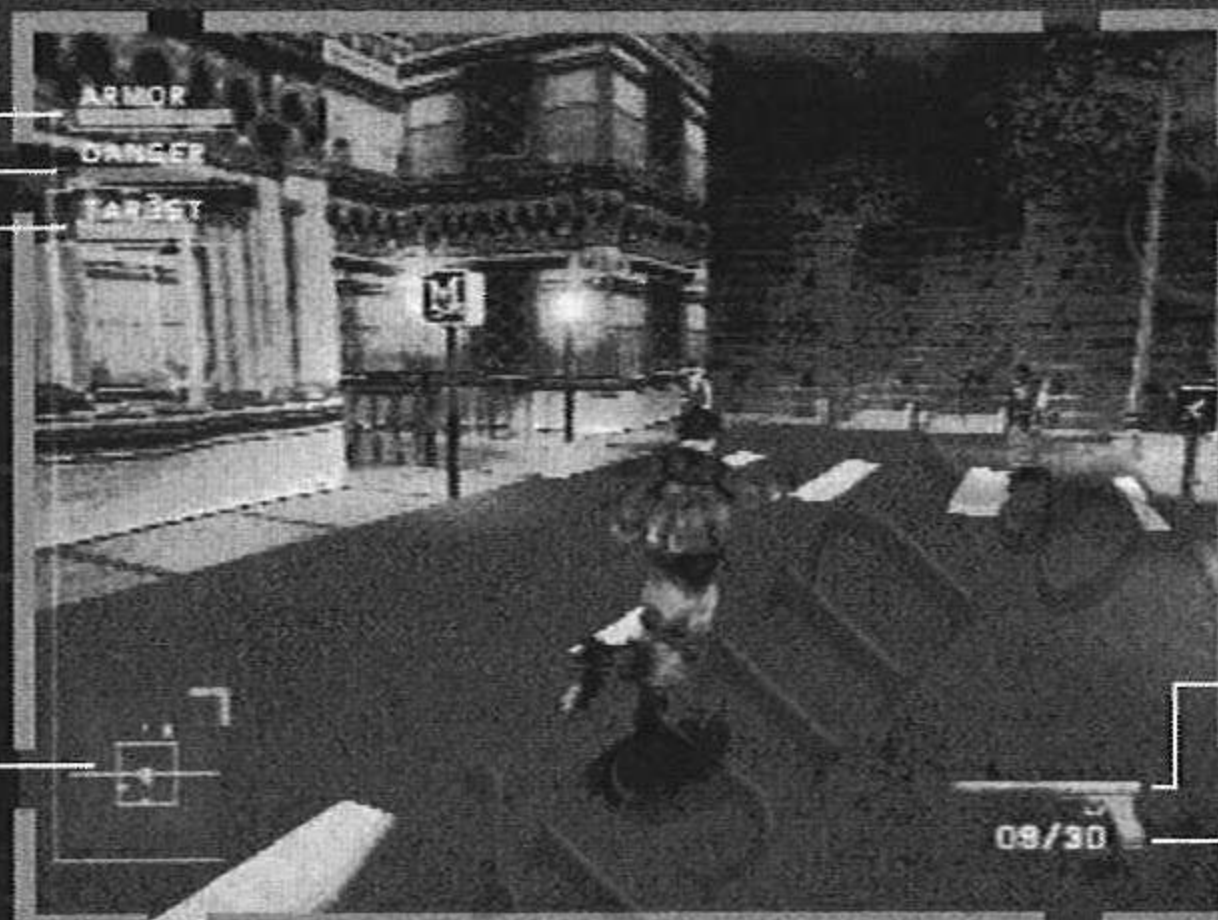
ECRAN DE JEU

L'écran de jeu comprend divers éléments :

ARMURE/SANTE

INDICATEUR DE DANGER

INDICATEUR DE CIBLE



RADAR

ARME

NOMBRE DE MUNITIONS

ARMURE / SANTE: indique la quantité d'armure qu'il te reste. Ton armure diminue avant ta santé. Lorsque tu n'as plus de réserves de santé, la partie est terminée. Bien que tu ne puisses pas faire augmenter tes réserves de santé, tu peux faire augmenter ton armure en récupérant des caisses d'armes et les gilets pare-balles des ennemis que tu as tués.

INDICATEUR DE DANGER: indique tes chances d'être atteint. Lorsque ton indicateur de danger est complètement plein, il se met à clignoter ainsi que le cône indicateur d'ennemi de ton radar. Dans les situations dangereuses, tes chances d'être atteint diminueront si tu effectues des roulades ou que tu te caches derrière des obstacles. Lorsque tu n'es plus en danger, l'indicateur de danger revient à la normale.




INDICATEUR DE CIBLE: indique que tu as un ennemi à ta portée. Appuie sur la touche **L1** pour faire apparaître le réticule de visée afin de viser avec précision. Lorsque ton indicateur de cible est plein, tu as 100 % de chances de toucher l'ennemi que tu as pris pour cible. S'il n'y a pas de cible disponible, l'indicateur de cible n'apparaît pas.


RADAR: indique l'emplacement de tous les ennemis détectés par rapport à ta position et comprend une boussole afin de faciliter la navigation. Le cône indicateur d'ennemi clignote en rouge lorsqu'un ennemi qui te vise risque de t'atteindre.


ARME et NOMBRE DE MUNITIONS: indique l'arme actuellement sélectionnée et le nombre restant de munitions pour cette arme. Maintiens la touche SELECT enfoncée pour faire apparaître une barre coulissante et appuie sur les touches **L2** ou **R2** pour passer en revue les armes de ton inventaire.




MOUVEMENTS DE L'AGENT






Gabe peut effectuer divers mouvements qui lui permettent de se déplacer même sous le feu nourri de l'ennemi et lors des attaques en un contre un. Chaque mission nécessite des techniques différentes, mais tu dois à chaque fois prendre des décisions en quelques secondes. Familiarise-toi donc avec tous les mouvements de Gabe décrits ci-dessous afin d'être prêt à l'action.

Courir: Appuie sur  sur la touche directionnelle ou sur la manette gauche pour faire courir Gabe. Lorsqu'il court, appuie sur  ou  pour changer de direction brusquement. Essaie d'utiliser les touches de déplacement latéral (**R2** et **L2**), pour être encore plus mobile.







Marcher accroupi: ce type de mouvement permet à Gabe de se déplacer dans des zones étroites ou sans se faire repérer par ses ennemis. Appuie sur la touche  pendant que Gabe se déplace pour qu'il s'accroupisse.






A genoux: le fait d'être à genoux permet à Gabe de ne pas bouger lorsqu'il vise et augmente ainsi ses chances d'atteindre l'ennemi. Dans cette position, il est également moins grand et il peut donc se cacher derrière des objets et éviter d'être repéré. Pour passer à la position à genoux, appuie sur la touche .



Se hisser: en général, Gabe effectue ce mouvement pour se hisser sur tout ce qui est à plus de 1,20 mètre du sol, y compris les caisses, les murs en briques et les issues de secours. Pour hisser Gabe sur un objet, il doit d'abord se trouver debout à côté de cet objet, appuie alors sur la touche  puis sur  lorsqu'il monte et enfin sur  pour qu'il lâche l'objet.

Main au-dessus l'une de l'autre: ce mouvement est nécessaire pour se déplacer le long de poutres ou de saillies au-dessus du sol. Appuie sur la touche  pour sauter et t'agripper à la poutre puis appuie sur  ou  pour te déplacer ou utilise les touches  ou . Gabe peut tirer lorsqu'il se déplace ainsi, il se suspendra à l'aide d'une main et utilisera sa main libre pour tirer avec son arme.

Remarque: Gabe ne peut pas recharger son arme ou en changer lorsqu'il effectue ce mouvement.

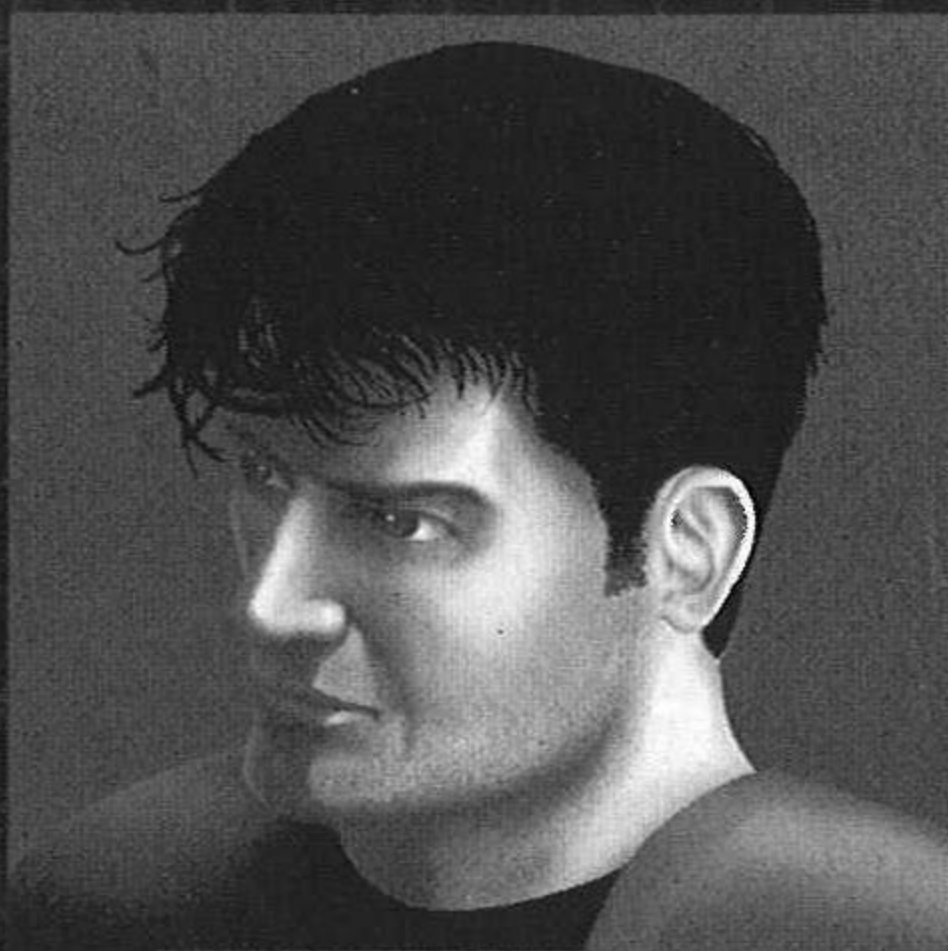
Rouler: la fonction de roulade est la première action défensive de Gabe lorsqu'un ennemi le vise. Gabe peut rouler à partir de la position accroupie ou en cours de course. Appuie sur la touche  pour rouler et appuie sur  /  ou utilise les touches  et  pour que Gabe roule vers la droite ou la gauche. Si tu maintiens la touche  enfoncée au cours d'une roulade, elle se terminera en position à genoux ce qui te permettra de tirer immédiatement.

Glissade: ce mouvement permet à Gabe de courir en ligne droite vers la droite ou la gauche tout en tirant. C'est très utile lorsque Gabe se trouve sous des tirs nourris de plusieurs ennemis en même temps. Utilise la touche  pour aller vers la gauche, la touche  pour aller vers la droite et la touche  pour tirer. En modes sniper et visée manuelle, les touches  et  permettent à Gabe de jeter un coup d'œil vers la gauche et la droite (voir 'Modes de visée' ci-dessous).

Jeter: appuie sur la touche  pour lancer une grenade lorsque Gabe en tient une dans la main. Plus la touche  sera tenue enfoncée longtemps, plus l'arc décrit par la grenade sera important.


Demi-tour: appuie une fois très vite sur la touche .

MODE DE VISEE ET UTILISATION DES ARMES





Me trouvant temporairement sans soutien, je décide d'effectuer une reconnaissance rapide. Les haies et les arbres me cachent pendant que je me déplace ; je trouve un endroit où m'installer et je m'accroupis. J'étudie la zone à l'aide de mon fusil à vision infrarouge. Une lueur verte devant moi m'indique la présence d'un sniper qui se cache dans l'obscurité. Il est seul mais armé et ne manquera pas de donner l'alarme au moindre bruit. TROP TARD ! J'ai été repéré ! Je suis les mouvements de l'ennemi grâce à mon fusil, j'aligne sa tête avec mon réticule et j'appuie sur la détente de façon instinctive. Un éclair et la cible s'écroule sur le sol.

Mon cœur bat la chamade. Ses camarades l'ont sûrement entendu tomber. Bientôt, les tirs ennemis fuseront de toutes parts, j'aurai intérêt à faire mouche à chaque tir !

Syphon Filter™ comprend trois modes de visée principaux et un grand choix d'armes. Le mode de visée et l'arme les plus appropriés dépendent de l'environnement et de la situation. Utilise la touche  pour faire feu avec ton arme dans tous les modes.

Par défaut: c'est le moins précis des trois modes de tir car Gabe tire sur les ennemis sans l'aide du verrouillage de cible ni des réticules.

Visée manuelle: le fait de viser manuellement te permet de viser avec une grande précision pour les tirs à la tête. Appuie sur la touche  pour faire apparaître les réticules de visée et utilise les touches directionnelles/la manette droite pour déplacer les réticules dans la direction voulue.

Verrouillage de cible: permet à Gabe de ne pas perdre la trace de ses ennemis et de leur tirer dessus lorsqu'il fait face à une autre direction. Appuie sur la touche  et Gabe se verrouillera sur l'ennemi le plus proche. L'indicateur de cible à l'écran affiche tes chances d'atteindre un ennemi et augmente ou diminue lorsque Gabe se déplace. Quand Gabe s'est verrouillé sur une cible, les armes qu'il tient d'une main lui permettent d'effectuer des mouvements de pratiquement 360° sans perdre sa

cible. Les armes à tenir des deux mains ne permettent que des mouvements de 180°. Si tu relâches rapidement la touche **R1** et que tu appuies de nouveau dessus, Gabe prend immédiatement pour cible l'ennemi suivant le plus proche.

Modes sniper: Syphon Filter comprend un mode sniper normal et un mode sniper de vision de nuit (infrarouge). Utilise la touche **L1** pour passer au mode sniper et prendre un ennemi pour cible. Le mode infrarouge permet à Gabe de détecter des ennemis grâce à la chaleur de leur corps. Appuie sur la touche **△** pour faire un zoom avant et sur la touche **○** pour faire un zoom arrière. Lorsque tu es en mode sniper, tu peux utiliser les touches **R2** et **L2** pour que Gabe jette un œil derrière un coin. Ceci lui permet de détecter des ennemis tout en restant partiellement protégé.

Tirer en étant suspendu: lorsque Gabe est suspendu à un objet ou qu'il est en train de s'agripper à des barreaux, il risque d'être attaqué. Pour tirer à ton tour, appuie sur la touche **□**. Appuie sur la touche **L1** pour viser manuellement ou sur la touche **R1** pour te verrouiller sur une cible. Gabe se suspend avec un bras seulement et commence à tirer alors qu'il se balance dans les airs. Si tu utilises aussi le verrouillage de cible, tu peux viser dans la direction d'un ennemi et augmenter tes chances de l'abattre.

Recharger: les cartouches de Syphon Filter™ ne peuvent pas tirer indéfiniment (reporte-toi à la section sur les armes pour plus de détails). Lorsqu'une arme est à court de munitions, tu entends le clic de la gâchette sur le barillet vide. L'arme se rechargera automatiquement si Gabe a des munitions, mais cela prend quelques secondes. Sous des tirs nourris, Gabe risque d'être grièvement blessé pendant ce laps de temps alors tu peux éjecter une cartouche en train de se vider et recharger manuellement grâce à la touche **△**. Lorsque Gabe n'a plus de munitions, il peut récupérer celles de ses ennemis morts ou en trouver dans des caisses de munitions éparpillées sur les niveaux.

Changer d'arme: appuie sur la touche SELECT pour changer d'arme. Si tu maintiens la touche SELECT enfoncée, une barre d'inventaire apparaît et affiche l'inventaire des armes. Appuie sur la touche **L2** ou **R2** pour passer l'inventaire en revue, puis lâche la touche pour sélectionner l'arme en surbrillance. L'ordre des armes dans la barre d'inventaire est toujours le même. **Remarque:** tu ne peux accéder à la lampe-torche et au scanner de virus qu'en maintenant la touche SELECT enfoncée.

ARMES ET PICK-UPS

Syphon Filter dispose de toute une gamme d'armes meurtrières et Gabe en aura besoin pour survivre. Tu commences à jouer avec un 9mm équipé d'un silencieux, un fusil à lunette, un taser et une lampe-torche. Tu peux trouver des armes supplémentaires sur des ennemis morts ou dans des caisses cachées à des endroits stratégiques. La cadence de tir et le taux de dégâts sont notés de I à IIII, I étant la note la plus basse. En cours de partie, les munitions sont indiquées par le nombre de balles dans la cartouche actuelle comparé au nombre de balles que l'arme peut contenir : 15/45 par exemple).

Pistolet 9mm avec silencieux

Cadence de tir	III
Dégâts	II
Contenance du chargeur	15
Capacité totale	90



Le pistolet 9mm est l'arme de base des soldats de l'OTAN et des cinq forces de l'armée américaine depuis qu'il a obtenu un résultat étonnant au test MRBF (Mean Rounds Before operational Failure, nombre moyen de cartouches avant de ne plus fonctionner) de 1979 où 35 000 cartouches ont été tirées, c'est-à-dire six fois la durée de service de cette arme.

Pistolet .45

Cadence de tir	II
Dégâts	III
Contenance du chargeur	10
Capacité totale	60



Ce pistolet robuste est fabriqué depuis près d'un siècle. Il permet de stopper l'ennemi et en dépit de son recul important et de sa lourde culasse, c'est une arme meurtrière dans les mains d'un bon professionnel.

Pistolet mitrailleur G-18

Cadence de tir	IIII
Dégâts	II
Contenance du chargeur	33
Capacité totale	198



Avec une cadence de tir de 60 cartouches par secondes, le G-18 est peut-être le pistolet mitrailleur le plus meurtrier du monde. Son seul problème est sa tendance à utiliser les munitions plus rapidement que ce à quoi s'attend le tireur, le laissant alors sans défense pendant qu'il recharge.

Pistolet mitrailleur BIZ-2

Cadence de tir	IIII
Dégâts	III
Contenance du chargeur	66
Capacité totale	396



Ce pistolet mitrailleur est conçu pour fournir une puissance de feu nourri avec une arme de taille réduite. En effet, tout en étant compact, son chargeur unique en son genre dispose d'une grande capacité et peut contenir des réserves de munitions pratiquement illimitées.

Pistolet mitrailleur HK-5

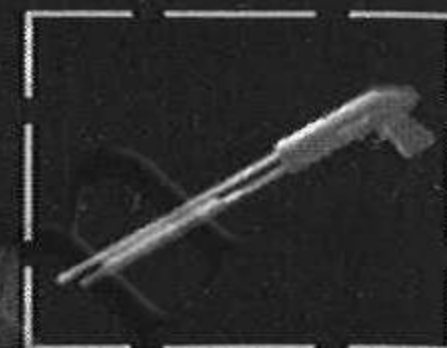
Cadence de tir	IIII
Dégâts	III
Contenance du chargeur	32
Capacité totale	192



La conception modulaire du HK-5 et sa petite taille le rendent très populaire auprès des forces spéciales de l'armée, mais aussi auprès des terroristes. Avec plus de 23 variantes reconnues officiellement, il est en train de devenir le pistolet mitrailleur le plus utilisé au monde.

Fusil

Cadence de tir	II
Dégâts	IIII
Contenance du chargeur	NE S'APPLIQUE PAS
Capacité totale	25



Le fusil de calibre 12 modifié à étranglement fait partie de l'arsenal type de la DEA (brigade des stupéfiants américaine), du FBI et des services secrets américains. Lors des tests, il a prouvé qu'il est capable d'atteindre sa cible de façon très précise tout en causant peu de dégâts collatéraux.

Fusil de combat

Cadence de tir	II
Dégâts	IIII
Contenance du chargeur	NE S'APPLIQUE PAS
Capacité totale	30



Le recul très important de ce fusil de calibre 12 est plus que compensé par sa capacité inégalée à stopper l'adversaire et son système de chargement automatique à inertie de recul est beaucoup plus rapide que celui à gaz que l'on trouve sur la plupart des machines à chargement automatique.

Fusil d'assaut PK-102

Cadence de tir	IIII
Dégâts	II
Contenance du chargeur	30
Capacité totale	180



Variante du système Vokinhsilak très populaire (un des modèles les plus utilisés et les plus modifiés du monde), le PK-102 est un fusil d'assaut compact, léger et facile à dissimuler ce qui en fait un des favoris des terroristes.

Fusil d'assaut M-16

Cadence de tir	IIII
Dégâts	II
Contenance du chargeur	30
Capacité totale	180



Cette arme à faible recul est légère et précise. Développée par l'armée américaine en 1965, ce fusil d'assaut est depuis devenu une arme standard de l'armée, de la police et des individus passionnés par les armes.

Fusil d'assaut K3G4

Cadence de tir	IIII
Dégâts	II
Contenance du chargeur	20
Capacité totale	120



Le K3G4 est un fusil meurtrier dont les balles sont en général recouvertes de Téflon ce qui les rend capables de traverser la plupart des gilets pare-balles comme si c'était du beurre.

Fusil à lunette

Cadence de tir	II
Dégâts	II
Contenance du chargeur	10
Capacité totale	30

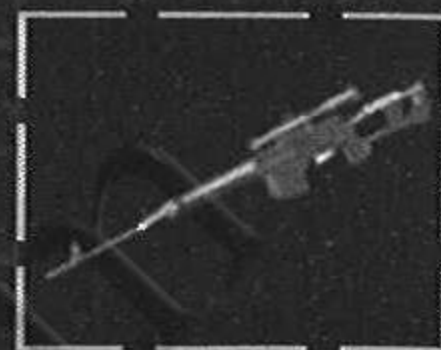


Ce fusil de gros calibre avec silencieux est aussi équipé d'un écran d'affichage numérique secret avec reconnaissance optique de base des personnes, ce qui en fait une arme de haute précision capable d'identifier et de classer les cibles humaines et les points d'impact avant le tir.

Suppression d'impact
Suppression d'impact

Fusil à infrarouge

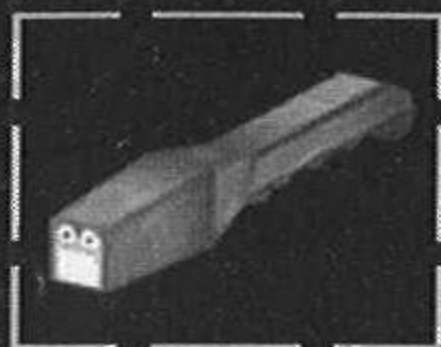
Cadence de tir	II
Dégâts	II
Contenance du chargeur	10
Capacité totale	30




Souvent utilisé par les snipers de l'armée russe, ce fusil est extrêmement précis. Il excelle contre des cibles uniques, mouvantes, à découvert ou masquées. Ce modèle est équipé d'un système infrarouge SVDN2 et d'un silencieux.

Taser

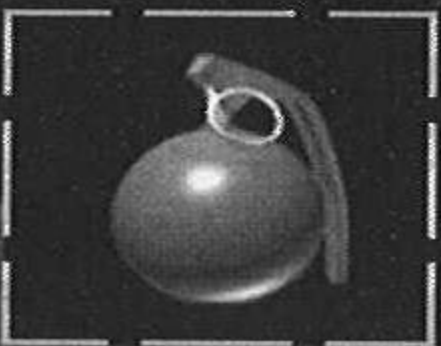
Cadence de tir	I
Dégâts	IIII
Contenance du chargeur	NE S'APPLIQUE PAS
Capacité totale	Illimitée



Utilise des cartouches au dioxyde de carbone, cette arme envoie une sonde qui pénètre sur 3 cm le corps de la victime. Ensuite, une décharge de 500 000 volts passe dans le fil électrique qui relie l'arme à la sonde. Cette charge peut être maintenue indéfiniment. Maintiens la touche  enfoncée pour lancer la décharge et garde-la enfoncée jusqu'à ce que la victime s'enflamme.

Grenade

Cadence de tir	I
Dégâts	IIII
Contenance du chargeur	NE S'APPLIQUE PAS
Capacité totale	10



Au moment de la détonation, cette arme incendiaire répand du perchlorure d'ammoniac dans un rayon de trois mètres autour du point d'impact. L'explosion fait immédiatement brûler le perchlorure qui se consume rapidement en occasionnant des brûlures mortelles à toute personne se trouvant à proximité mais sans provoquer trop de dégâts.

Grenade à gaz

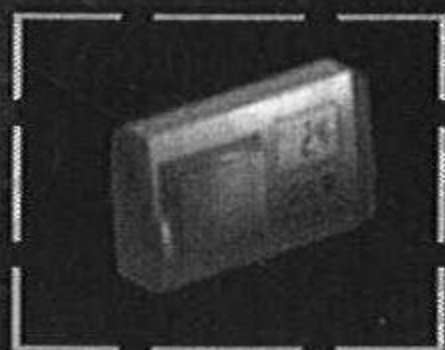
Cadence de tir	I
Dégâts	IIII
Contenance du chargeur	NE S'APPLIQUE PAS
Capacité totale	10



Utilisée principalement comme arme furtive contre des cibles multiples, cette grenade émet du gaz innervant Soman. Le gaz se dissipe rapidement, mais laisse ses victimes inconscientes. Si aucun antidote n'est administré, la mort survient dans les 15 minutes qui suivent.

Explosifs C4

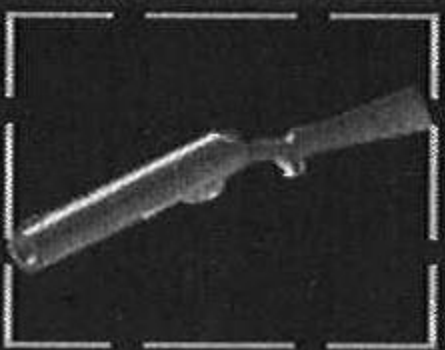
Cadence de tir	NE S'APPLIQUE PAS
Dégâts	IIII
Contenance du chargeur	NE S'APPLIQUE PAS
Capacité totale	NE S'APPLIQUE PAS



Ces blocs incendiaires sont faits de mastic qui peut être modelé à volonté. Le mastic explosif C4 est ensuite relié à un détonateur et un système d'allumage à friction, permettant à l'utilisateur de le faire exploser à distance.

Lance-grenades M-79

Cadence de tir	I
Dégâts	IIII
Contenance du chargeur	NE S'APPLIQUE PAS
Capacité totale	10



Ce lance-grenades à canon unique a été créé lors de la guerre du Viêt-nam. Surnommé Blooper, il tire des grenades fortement explosives de 40 mm qui contiennent assez d'explosif pour se désintégrer en 300 fragments sur un rayon de 5 m.

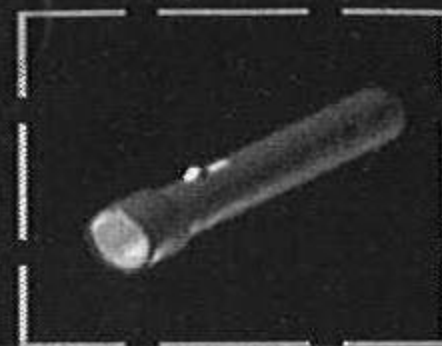
Scanner de virus

Développé en secret par le département de recherche virale de Pharcom Inc., cet appareil peut détecter des traces de particules du virus Syphon Filter à une distance de 50 mètres. Il peut également scanner à travers des objets solides et révéler leur contenu.



Lampe-torche

Équipement de série de tous les employés de l'Agence, cette lampe-torche anti-chocs est chargée avec une batterie d'une autonomie de 300 heures. Tu la trouveras en permanence dans l'inventaire de Gabe et elle te sera bien utile pour effectuer des opérations de reconnaissance dans les zones sombres.

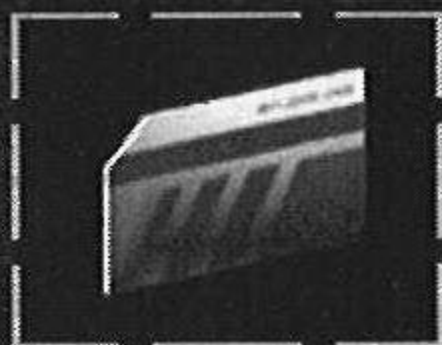


Gilet pare-balles

Ces gilets pare-balles de série fonctionnent comme des armures mobiles. Lorsque l'armure est endommagée, Gabe peut la réparer en récupérant les gilets pare-balles des ennemis morts ou ceux qui se trouvent dans les caisses d'armes. Si tu tues un ennemi en lui tirant une balle dans le corps, tu détruis son gilet pare-balles. Si tu tues un ennemi d'une balle dans la tête, la protection de son gilet pare-balles varie en fonction des dégâts qu'il a subis. Les gilets pare-balles se trouvant dans les caisses d'armes fournissent une protection totale.

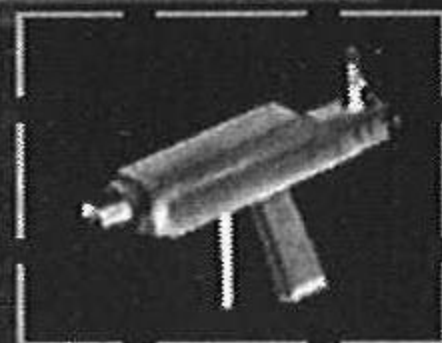
Carte

Cette carte magnétique est utilisée pour des raisons de sécurité. Tu pourras trouver ces cartes sur les ennemis morts et les utiliser pour accéder à certaines zones.



Antigène viral

Cet appareil permet d'injecter un fluide à grande pression sous la peau sans la perforer. L'antigène viral contient un sérum expérimental servant d'antidote aux effets du virus Syphon Filter.



DIRECTIVES DE MISSION

OBJECTIFS

Tu dois accomplir les divers objectifs de chaque mission pour passer au niveau suivant. Des objectifs peuvent être ajoutés au cours d'une mission. Si tu n'atteins pas l'un de ces objectifs, tu dois abandonner la mission. Si tu appuies sur la touche START à tout moment, tu peux recommencer ta mission du début ou la reprendre à partir du dernier bon point ; ces choix s'effectuent à partir du menu Options. Lorsque Gabe réussit un objectif, il reçoit un bon point. S'il meurt au cours d'un niveau, tu reprends la partie à partir du dernier bon point.

Dans le premier niveau du métro, tu dois accomplir les missions suivantes :

1. Eliminer Kravitch et détruire les moyens de communication.
2. Eliminer Rhoemer.

PARAMETRES


Les paramètres sont les éléments importants de la mission que tu dois respecter pour terminer le niveau. Les paramètres des missions changent en fonction des niveaux. Si tu ne respectes pas l'un des paramètres d'une mission, celle-ci est un échec et tu ne peux pas passer à la section suivante. Si cela se produit, tu peux recommencer la mission.

Pour terminer le niveau du métro, tu dois respecter les paramètres suivants :

1. N'éliminer aucun agent de la CBDC.
2. Eviter d'endommager le système viral ou les bombes.

synthèse
SYNTHÈSE

BRIEFING ET ACD

Le briefing te donne une idée de ta mission et un aperçu du niveau. Au fur et à mesure que Gabe progresse dans un niveau, il reste en contact grâce à son ACD. L'ACD relie Gabe à Lian Xing et au reste de son équipe, lui communiquant les mises à jour de missions et les mouvements de l'ennemi. Lorsque Gabe reçoit une communication, un texte apparaît à l'écran. Pour activer le message, appuie sur la touche .

CARTE

C'est une carte complète qui te permettra de te déplacer sans te perdre dans les niveaux. Consulte-la fréquemment pour connaître ta position par rapport à tes objectifs. La disponibilité de la carte dépend de l'endroit où se trouve Gabe.

MENU PAUSE / AFFICHAGE ACD

Tu peux interrompre la partie en cours en appuyant sur la touche START et accéder aux menus suivants. Utilise les touches directionnelles pour mettre ta sélection en surbrillance.

RESTART MISSION
RESTART AT LAST CHECKPOINT
SELECT PREVIOUS MISSION
GAME SETTINGS
QUIT GAME

X SELECT Δ EXIT MENU

MAP

OBJECTIVES

PARAMETERS

BRIEFING

WEAPONS

OPTIONS

MAP (CARTE): lorsque cette option est en surbrillance, tu peux voir la carte du niveau, indiquant ta position par rapport à tes objectifs et aux repères sur le terrain.

OBJECTIVES (OBJECTIFS): afficher les objectifs de mission du niveau.

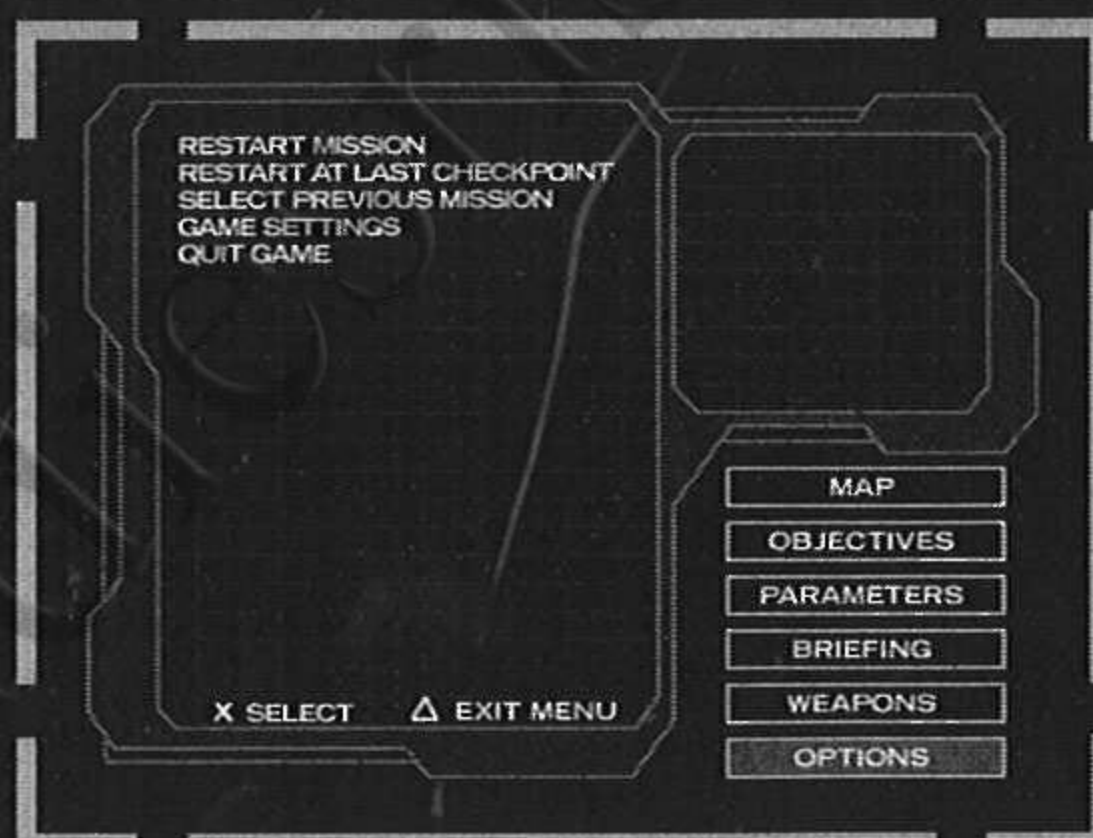
PARAMETERS (PARAMETRES): afficher les paramètres de mission du niveau.

BRIEFING (BRIEFING): afficher le briefing de mission du niveau.

WEAPONS (ARMES): lorsque cette option est en surbrillance, tu peux voir ton inventaire. Appuie sur la touche **X** pour voir la description d'une arme et les munitions dont elle dispose. Appuie à nouveau sur la touche **X** pour sélectionner cette arme.

OPTIONS

Si ceci est en surbrillance, appuie sur la touche **X** pour accéder au menu Options. Appuie sur la touche **△** pour quitter les menus sans annuler les changements:



RESTART MISSION (RECOMMENCER LA MISSION): pour recommencer la mission du début.

RESTART AT LAST CHECKPOINT (RECOMMENCER AU DERNIER BON POINT): pour reprendre la partie à partir du dernier objectif réalisé.

SELECT MISSION (SELECTIONNER LA MISSION): jouer une mission accomplie précédemment.

QUIT GAME (QUITTER LA PARTIE): quitter une partie en cours.

SOUND FX (EFFETS SONORES): augmenter ou diminuer le volume des effets sonores. Appuie sur ← ou → pour effectuer les réglages.

MUSIC (MUSIQUE): augmenter ou diminuer le volume de la musique. Appuie sur ← ou → pour effectuer les réglages.

VOICE-OVER (DIALOGUES): augmenter ou diminuer le volume des dialogues. Appuie sur ← ou → pour effectuer les réglages.

SOUND (SONS): tu as le choix entre STEREO et MONO.

GAME BRIGHTNESS (LUMINOSITE): augmenter ou réduire la luminosité du jeu. Appuie sur la touche ⊗ pour sélectionner, puis sur ↑ ou ↓ pour effectuer les réglages. Plus le réglage est bas, plus le jeu est sombre.

SCREEN CENTERING (CENTRER L'ECRAN): centrer l'image sur l'écran à l'aide des touches directionnelles ou de la manette gauche. Appuie sur la touche ⊗ pour accepter les changements et sur la touche △ pour les annuler.

CONTROLLER (MANETTE): lorsque cette option est en surbrillance, appuie sur la touche ⊗ pour ajuster les options ci-dessous :

VIBRATION: Activer/Désactiver la fonction de vibration de la Manette Analogique (DUAL SHOCK).

INVERT AIM (INVERSER TOUCHES DE VISEE): inverser les commandes haut et bas des modes de visée manuelle et sniper.

PRESET CONFIG (CONFIGURATION PREDETERMINEE): modifier la configuration de la manette. STANDARD est la configuration par défaut et ALTERNATE (ALTERNATIVE) est une autre configuration prédéterminée. Pour personnaliser ta configuration, appuie sur ↓ pour faire défiler les actions, puis sur la touche que tu désires affecter à cette fonction. Mets ACCEPT (ACCEPTER) en surbrillance pour sauvegarder ta configuration. RESET (REINITIALISER) te ramène aux fonctions par défaut et CANCEL (ANNULER) te ramène en haut de l'écran.

DOSSIERS

Gabriel Logan

Agent secret

Sexe : masculin

Age : 35 ans

Lieu de naissance : Camden, NJ

Nationalité : Américain

Taille : 1,90 m

Poids : 84 kg

Yeux : marron

Cheveux : noirs



Historique: considéré comme le meilleur agent secret de l'Agence. Agent secret, depuis 1993. Armée américaine, Opérations spéciales 1987 à 1992. Guerre du Golfe, 1991. Récompensé par le président, 1991. Silver Star, Armée américaine, décoration décernée en 1989. Promu sous lieutenant de l'armée américaine, 1987.

Formation: maîtrise de biochimie, Magna Cum Laude, Rockefeller Institute, obtenue en 1994. Licence de biologie et chimie, MIT, obtenue en 1987. Reserve Officers Training Corps (ROTC) de l'armée américaine, MIT, 1983 à 1987.

Lian Xing

Experte en communications des services de renseignements

Sexe : féminin

Age : 29 ans

Lieu de naissance : San Francisco, CA

Nationalité : Américaine

Taille : 1,70 m

Poids : 54 kg

Yeux : marron

Cheveux : noirs



Historique: recrutée par l'Agence après avoir obtenu son diplôme en juin 1996. Experte en communications.

Formation: doctorat d'informatique, Magna Cum Laude, Stanford, 1996. Maîtrise d'informatique, Stanford, 1995. Licences de langue et d'informatique, U.C. Berkeley, obtenues en 1993.

Thomas Markinson

Directeur de l'Agence

Sexe : masculin

Age : 52 ans

Lieu de naissance : Cambridge, MA

Nationalité : Américain

Taille : 1,82 m

Poids : 95 kg

Yeux : verts

Cheveux : gris



Historique: directeur de l'agence, depuis 1997. Employé du service des renseignements de la défense, Washington D.C., de 1986 à 96. Renseignements de l'armée, Washington D.C., de 1976 à 86. Forces spéciales de l'Armée américaine, de 1968 à 75. Purple Heart, Medal of Honour, décorations obtenues au Viêt-nam.

Formation: licence de relations internationales, Georgetown, 1968. Ecole de formation des officiers de l'Armée américaine, 1968.

Edward Benton

Directeur adjoint de l'Agence

Sexe : masculin

Age : 47 ans

Lieu de naissance : Chicago, IL

Nationalité : Américain

Taille : 1,82 m

Poids : 95 kg

Yeux : marron

Cheveux : poivre et sel



Historique: Directeur adjoint, Agence, depuis 1999. Chef de division, Agence, de 1993 à 96. Analyste du service de renseignements, région des Balkans, Agence, de 1984 à 92. Analyste du service de renseignements, Amérique du Sud, Agence, de 1978 à 84.

Formation: maîtrise de relations internationales, Université du Maryland, obtenue en 1978. Licence, sciences politiques, Johns Hopkins, obtenue en 1975.

Erich Rhoemer

Terroriste international

Sexe : masculin

Taille : 1,87 m

Age : 35 ans

Poids : 87 kg

Lieu de naissance : Leipzig, Allemagne

Yeux : marron

Nationalité : Allemand

Cheveux : noirs



Historique: responsable de l'attentat de Comm Parks building, Londres, R.-U., 1997. Détournement d'avion, Gulf Airlines, Istanbul, Turquie, 1995. Inconnu avant 1994. Lié à de nombreuses organisations terroristes en Amérique du Sud, au Moyen-Orient, en Europe et dans l'ex-URSS.

Formation: pas de formation officielle connue.

Mara Aramov

Experte en assassinats travaillant pour Rhoemer

Sexe : féminin

Taille : 1,80 m

Age : 32 ans

Poids : 62 kg

Lieu de naissance : Novgorod, Russie

Yeux : bleus

Nationalité : Russe

Cheveux : auburn



Historique: tueuse à gage, depuis 1989. Considérée responsable de la mort d'au moins 14 personnes, toutes tuées sous contrat. Agent du KGB, de 1986 à 1989. Probablement membre du groupe terroriste des Black Baton. Est liée à la pègre moscovite.

Formation: pas de formation officielle connue.

Jonathan Phagan

PDG et fondateur de Pharcom Industries, Inc.

Sexe : masculin

Taille : 1,95 m

Age : 65 ans

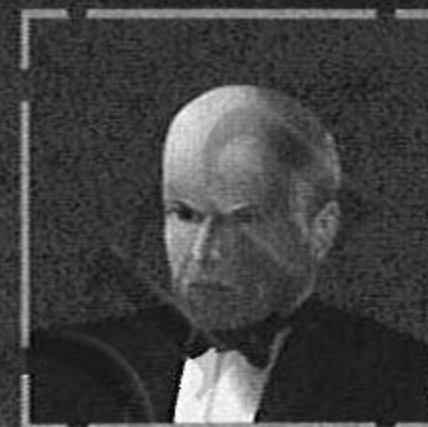
Poids : 86 kg

Lieu de naissance : Chicago, IL

Yeux : noisette

Nationalité : Américain

Cheveux : blancs



Historique: PDG et fondateur de Pharcom, depuis 1992. Vice-président, Wyn Industries, de 1983 à 92. Directeur de laboratoire, Wyn Industries, de 1972 à 83. Chercheur chimiste, Zyzon Labs, de 1965 à 72. A contribué au succès de Zyzon Labs et Wyn Industries dans le domaine de l'industrie biotechnique. Président, Society for the Advancement of Biotechnological Materials.

Formation: maîtrise, doctorat, Université de l'Illinois, 1965. Licence de biologie et chimie, Université de l'Illinois, obtenue en 1957.

Anton Girdeaux

Expert en munitions travaillant pour Rhoemer

Sexe : masculin

Taille : 1,82 m

Age: 29 ans

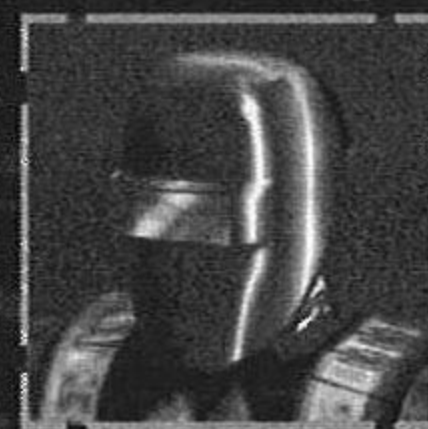
Poids : 90 kg

Lieu de naissance : Toulouse, France

Yeux : bleus

Nationalité : Français

Cheveux : blonds



Historique: mercenaire, depuis 1992. Machiniste, de 1988 à 1992. Il n'existe pas de document liant officiellement Girdeaux à des activités criminelles. A probablement été recruté au sein des Black Baton par Mara Aramov.

Formation: certificat de la Société française des machinistes, 1988.

CREDITS

989 Studios

Productrice exécutive:

Connie Booth

Producteur associé:

Darren Yager

Superviseur des sons:

Buzz Burrowes

Compositeur:

Chuck Doud

Conception des effets sonores:

Nathan Brenholdt

Post Production audio:

Stan Weaver et Buzz Burrowes

Voix de: John Chacon (Gabriel Logan), Ava Fang (Lian Xing), Eric R. Hilding (Thomas Markinson), Anna Murivitskaya (Mara Aramov), Art Freedman (Jonathan Phagan), Doug Boyd (Erich Rhoemer), Frederick L. Gillette (Edward Benton), Jason Cusson (Anton Girdeaux)

Voix supplémentaires: Bob Saenz, Rahman Shamilov, Joel F. Martinez, Gary Barth, Buzz Burrowes

Programmation audio:

Buzz Burrowes

Superviseur pour la capture de mouvements:

Dwayne Mason

Editeurs pour la capture de mouvements: Jason Parks, Brian Johnson et Dominic Perricone

Acteurs pour la capture de mouvements: Cosmo Hom (Gabriel Logan) et Sabrina Fox (Lian Xing)

Assistant de production:

Marc Sherrod

Directeur assurance qualité:

Mark Pentek

Chef testeur:

Tim Duzmal

Assistants chef testeurs:

Al Dutton et Duane O'Brien

Testeurs: Dave Meahger, Andrew Byrne, Brad Maness, Noel Silvia, Conner Morlang, Ara Demirjian, Bruce Cochrane, Derek Rayla, Scott Cavicchi, Sean Shimoda, Deoge Atkins, Phil Musil, Jesse De la Cruz, Sean Yerzy, Shawn Dobbins

Coordinateur technique:

Neil Musser

Présidente:

Kelly Flock

Vice-président du marketing:

Jeffrey Fox

Directeur de produit:

Michael Lustenberger

Assistant directeur de produit:

John Koller

Spécialiste du marketing/Rédactrice du manuel:

Liz Boucher

Directeur des services créatifs:

Howard Liebeskind

Services créatifs: Bill Langley, Vyn Arnold, Michael Raines et Dustin Duhne

Directeur RP & Promotions:

Helene Sheeler

RP & Promotions: Kim Bardakian, Shon Damron, Marcelyn Ditter, Christy Fritts, Marc Franklin, Robin Jeffers, Bob Johnson, Kristina Kirk, Laura Naviaux, Stephanie Nevins, Chris Sturr, Christa Wittenberg et Chris Norton

Affaires et contrats: David Greenspan, Mimi Nguyen, Leslie Chen et Seth Steinberg

Remerciements particuliers: Allan Becker, Theresa Bottenhorn, Mina Cuanang, Brian Dimick, Butch Freedhoff, Jean Galli, David Gracia, Brian Hale, Kaz Hirai, Doris Johnson, Michelle Manahan, service financier de 989 Studios, Susan Nourai, Greg Off, Frank O'Malley, Derek Quakenbush, Jason Rubin, Molly Smith, Rowena Totanes, Jack Tretton, Michelle Vercelli et Andrew House

Eidetic, Inc.

Producteur exécutif:

Marc Blank

Assistant de production:

Susan Thompson

Conception: Richard Ham (Lead), Darren Yager (Lead), Jeff Ross, John Garvin et Chris Reese

Histoire & Script:

John Garvin et Richard Ham

Programmation: Christopher Reese (Lead), Marc Blank (Lead), Norman Chang, Tom Plunket, Tim Midkiff et Dave "Aardvark" Eaton

Graphismes: John Garvin, Michael Maxwell (Lead), Rob Kraft, Wayne Leung et Sharp

Graphismes supplémentaires: Klee Miller, Scott Wagner, Darrin Hart, Sarah Houston et Shih-Hao Lai

Remerciements particuliers: nos familles, Michael Berlyn, Ryan Garvin, Robert Blank et Bend Take-Out Express

Sony Computer Entertainment Europe

Producteur:

Rik Skews

Directeur de projet marketing:

Kenny Mathers

Editeur du manuel:

Jim Sangster

Conception du manuel et de la boîte:

Sharon Bertram / Axiom Design

Confirmation du manuel:

Lee Travers, Stephen Griffiths

Directeur assurance qualité:

Geoff Rens

Coordinateur testeur interne:

Jim McCabe

Chef testeur:

Phil Green

Testeurs principaux:

Andy Macoy, Carl McKane, John Cassidy

Testeurs: Tim Adams, David Baker, Dave Bennett, Richard Bunn, David Burke, Michael Bygraves, Mathew Chainey, Mark Christy, John Conway, John Corcoran, Lorna Croasdale, Ian Cunliffe, Neil Dudley, Matt Ekins, Paul Evison, Glenn Flaherty, Peter Gawthorne, Anthony Gill, Nick Gosney, Brian Goulbourn, Carl Guinney, John Hall, Martin Hill, Thomas Holmes, Elodie Hummel, Nicholas Jones, Gary Jones, Miranda Latham, Mark Le Breton, Colin Maddock, Andrea Masneri, Kevin Mason, Terence Mathews, Paul McCartan, Ian McEvoy, John McLaughlin, Dave McMahan, Neil Morse, Mathew Ng, Dee Norfolk, Mark Pittam, Russell Power, Brian Power, Peter Riley, Miles Rotheram, Gillian Shaw, Andy Sim, Neil Smith, Jason Stewart, Stephen Talbot, Mathew Wilson, Mark Young

Directeur de réseau:

Paul Essue

Administration:

Janine Bradbury, Paul Jones





Customer Service Numbers

POWERLINE

FOR GAME HELP

• Australia	1300 365 911	1 902 262 662* <i>*(ITM Calls charged at \$1.50 per min. Get parents' OK to call.)</i>
• Österreich	0450 199 000 500*	0450 199 000 500* <i>*(Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, - - /Min, außerhalb dieser Zeit ös 6, - - /Min.)</i>
• Belgique/België/Belgien	011 / 280 996	0900 000 00* <i>*(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)</i>
• Danmark	+45 33 26 68 10	+45 33 26 68 10 <i>Áben Man-Tors 16.00-19.00</i>
• Suomi	(0660) 411 911 <i>4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21</i>	0600 411 911 <i>4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21</i>
• France	01 40 88 04 88	08 36 68 22 02* <i>*(2,23 F la minute)</i>
• Deutschland	01805 / 766 977	0190 578 578* <i>*(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.)</i>
• Greece	(00 301) 6777701	090 2322 00* <i>* Χρέωση κλήσης 184 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel</i>
• Ireland	(01) 4054022	1550 13 14 15 (R.O.I. only)* <i>*(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (inc.VAT))</i>
• Israel	972 - 3 - 6465643	972 - 3 - 6465643 <i>ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי חג קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00</i>

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

• Italia	167 520 523	166 808 808* <i>*(Se minorenne chiedere permesso ai genitori. Il costo della telefonata è di Lit. 1.524 al minuto+IVA - ISICOM S.r.l. - Roma)</i>
• Malta	344700	344700
• Nederland	0495 544 562	09 09 9 000 000* <i>*(0.99 Hfl./ min)</i>
• New Zealand	(09) 415 2446	0900 97669* <i>*(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute).</i>
• Norge	2336 6600	820 85 050 <i>Åpen 24 timer NOK *8,75 pr. min.</i>
• Portugal	(01) 318 7450	(01) 318 7450
• España	902 102 102	902 102 102
• Sverige	587 610 00	0719-310 311* <i>Öppet Månd-Frd 17.00-21.00 *5:-/samtal</i>
• Schweiz	0900 55 20 55	0900 55 20 55 / Ein Anruf kostet <i>*(Fr. 1. -/min.) Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.</i>
• UK	0990 99 88 77	09064 765 765 (incl. NI)* <i>*Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute. (*Correct at December 1998). Please seek permission from the bill payer before calling. Service provider - Telecom Potential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.</i>

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

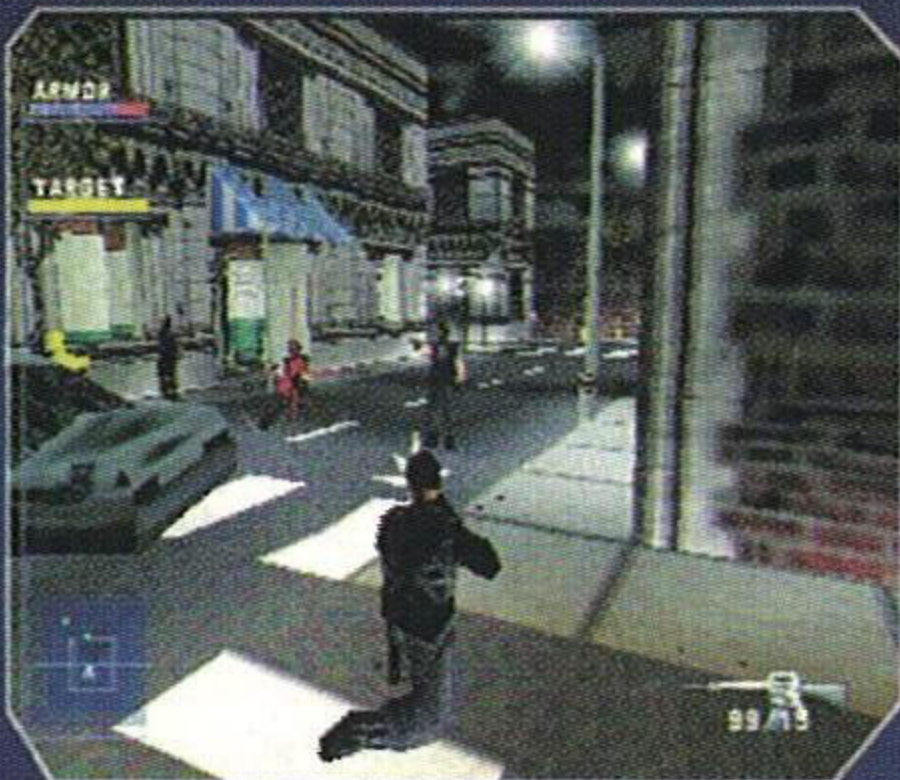
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.

For Game Help, please call your local PowerLine number.

CARTE MÉMOIRE



PlayStation



La Carte Mémoire [Memory Card] de Sony : accessoire essentiel pour stocker les briefings de mission, tout ton arsenal et les accessoires que tu utilises contre le virus syphon filter. [... sa taille réduite te permet de l'emporter partout !!].



Memory Card
15 blocks

www.playstation.tm.fr/syphonfilter

SCES-01911

PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation.

711719791225