

PROJECT: SNOWBLIND™



TEEN
ADOLESCENTS
®
T
CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB


CRYSTAL
DYNAMICS

eidos 

Avertissement :

Veillez lire ces instructions avant d'utiliser votre système de loisir interactif PlayStation 2. Certains motifs lumineux ou certaines lumières clignotantes peuvent provoquer des crises d'épilepsie chez un faible pourcentage de personnes. L'exposition à certains motifs ou arrière-plans sur un écran de téléviseur ou pendant une partie de jeu vidéo, y compris sur console PlayStation 2, peut déclencher des crises d'épilepsie chez ces personnes. Certaines circonstances peuvent provoquer des symptômes d'épilepsie même chez les sujets n'ayant jamais souffert de ce trouble. Si vous-même ou un membre de votre famille souffrez d'épilepsie, veuillez consulter votre médecin avant de jouer. Si vous présentez l'un des symptômes suivants, arrêtez IMMÉDIATEMENT de jouer et consultez un médecin : vertiges, troubles visuels, oculaires ou musculaires, perte de connaissance, troubles de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions.

Avertissement pour les utilisateurs de téléviseurs à projection :

Il est déconseillé de brancher votre console PlayStation 2 à un téléviseur à projection sans consulter au préalable la notice de celui-ci, à moins qu'il ne dispose d'un écran à cristaux liquides. Vous risqueriez en effet d'endommager votre téléviseur de façon permanente.

Utilisation de produits non officiels :

L'utilisation de logiciels ou de périphériques non autorisés par Sony Computer Entertainment America risque d'endommager votre console et/ou d'invalider votre garantie. N'insérez que des accessoires officiels ou sous licence officielle dans les ports de manette ou les fentes pour Memory Card (carte mémoire).

Manipulation de votre disque Playstation 2 :

- Ce disque n'est compatible qu'avec les consoles PlayStation 2 portant la désignation NTSC U/C.
- Il ne doit pas être plié, écrasé ou plongé dans un liquide.
- Il ne doit pas être exposé à la lumière directe du soleil, ni placé près d'un radiateur ou de toute autre source de chaleur.
- N'oubliez pas de faire des pauses régulières si vous jouez pendant de longues périodes.
- Ce disque doit toujours être propre. Tenez-le toujours par les bords et conservez-le dans son boîtier de protection quand il n'est pas utilisé. Nettoyez-le à l'aide d'un tissu doux, sec et non pelucheux, en ligne droite et en partant du centre. N'utilisez jamais de solvants ou de produits nettoyants abrasifs.

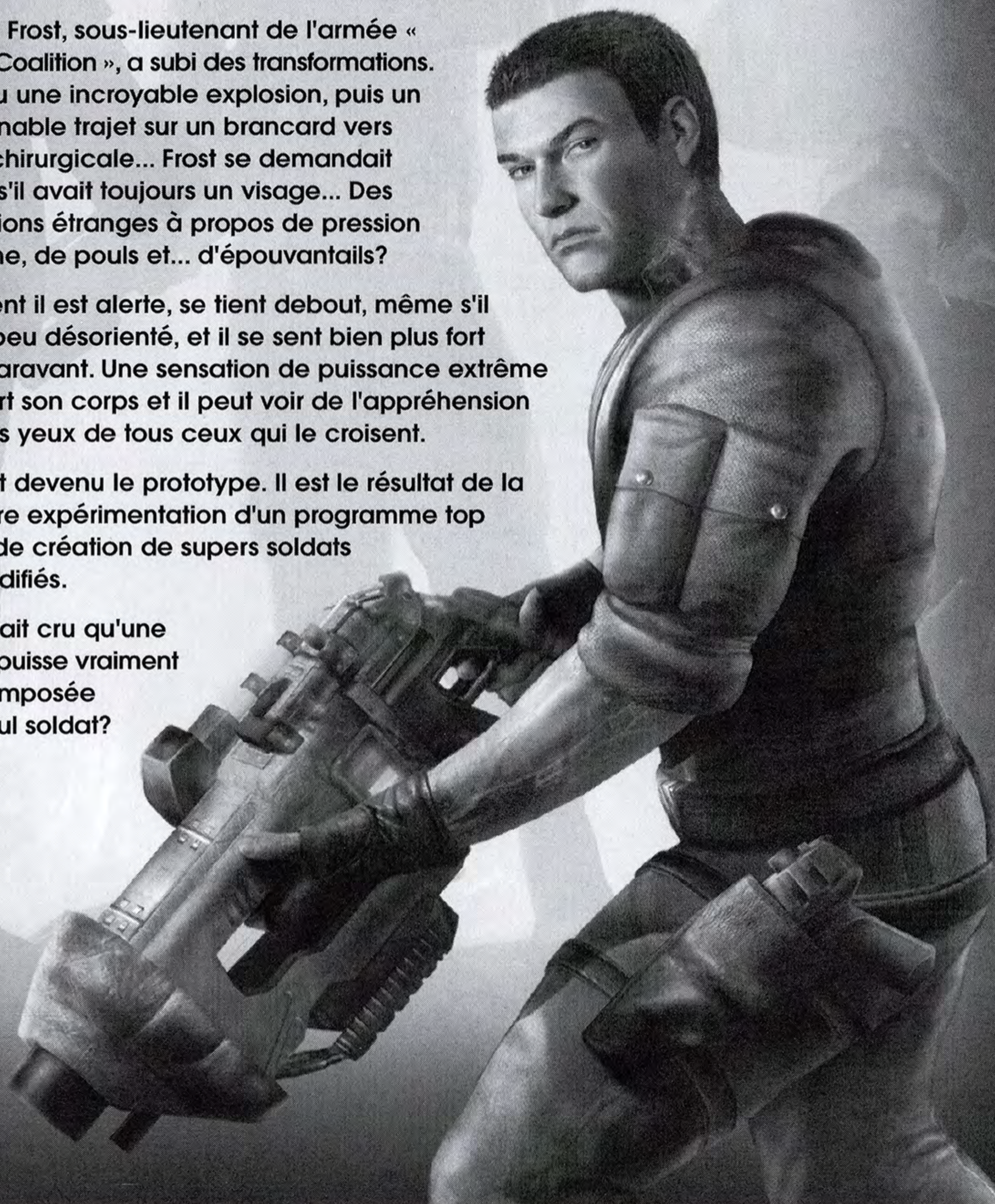
DÉMARRAGE	2	OBJETS À RAMASSER	16
COMMANDES PAR DÉFAUT	3	SAUVEGARDE DES DONNÉES DE JEU	17
JOUER	6	MENU PAUSE	17
ÉCRAN DE JEU	8	JEU EN LIGNE	18
INVENTAIRE	10	MODES MULTIPLAYER EN LIGNE	20
ARMES	11	HÉBERGEMENT D'UNE PARTIE	23
BIO-MODIFICATIONS	13	MODES MULTIPLAYER EN RÉSEAU LOCAL	23
L'EFFET SNOWBLIND	14	LISTE D'AMIS	24
TÂCHES VITALES	14	STATISTIQUES	24
PIRATAGE	15	CLANS	25
SYSTÈMES DE SÉCURITÉ DE LA RÉPUBLIQUE	15	DÉPANNAGE	26
VÉHICULES	15		

Nathan Frost, sous-lieutenant de l'armée « Liberty Coalition », a subi des transformations. Il y a eu une incroyable explosion, puis un insoutenable trajet sur un brancard vers l'unité chirurgicale... Frost se demandait même s'il avait toujours un visage... Des discussions étranges à propos de pression sanguine, de pouls et... d'épouvantails?

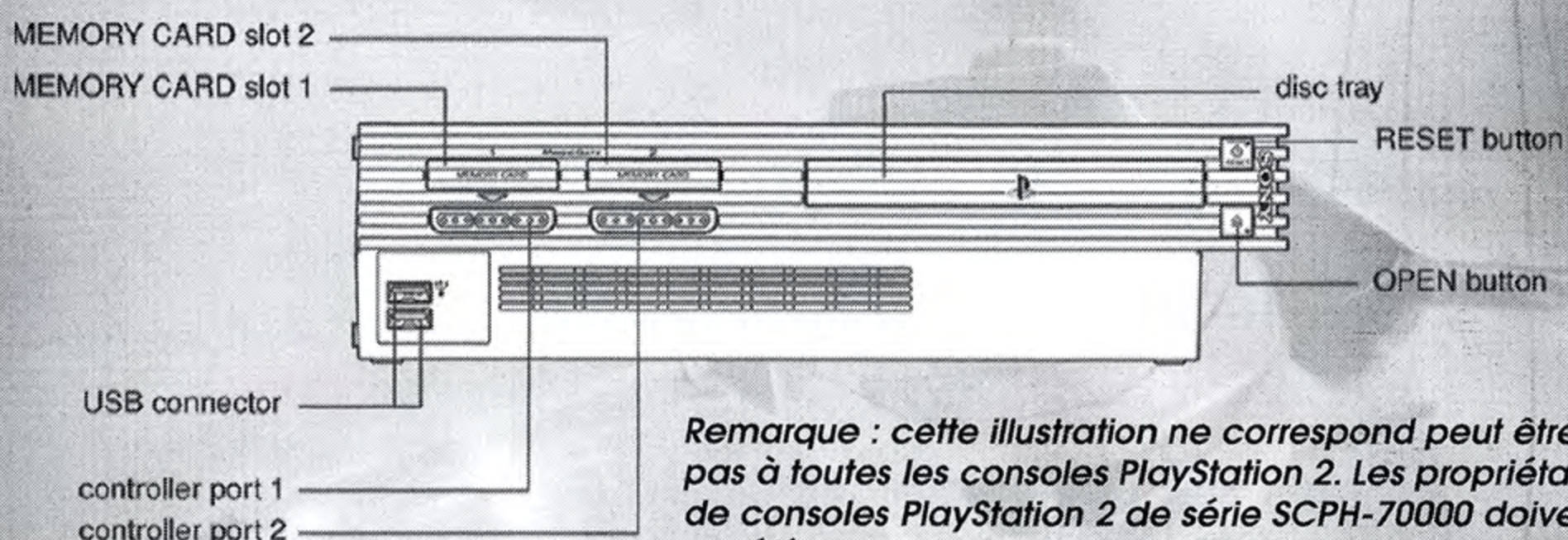
À présent il est alerte, se tient debout, même s'il est un peu désorienté, et il se sent bien plus fort qu'auparavant. Une sensation de puissance extrême parcourt son corps et il peut voir de l'appréhension dans les yeux de tous ceux qui le croisent.

Frost est devenu le prototype. Il est le résultat de la première expérimentation d'un programme top secret de création de supers soldats bio-modifiés.

Qui aurait cru qu'une armée puisse vraiment être composée d'un seul soldat?



DÉMARRAGE



Remarque : cette illustration ne correspond peut être pas à toutes les consoles PlayStation 2. Les propriétaires de consoles PlayStation 2 de série SCPH-70000 doivent se référer aux instructions d'installation fournies avec leur console.

Installez votre système de loisir interactif PlayStation 2 en suivant les instructions de son mode d'emploi. Vérifiez que l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER), situé au dos de la console, est en position allumée. Appuyez ensuite sur le bouton RESET.

Lorsque l'indicateur de mise sous tension s'allume, appuyez sur le bouton d'ouverture afin d'ouvrir le compartiment à disque. Placez le disque *PROJECT: SNOWBLIND^{MC}* dans le compartiment à disque, face imprimée vers le haut. Appuyez de nouveau sur le bouton d'ouverture pour fermer le compartiment à disque.

Branchez les manettes et les accessoires nécessaires. Suivez les instructions à l'écran et consultez ce manuel pour savoir comment jouer.

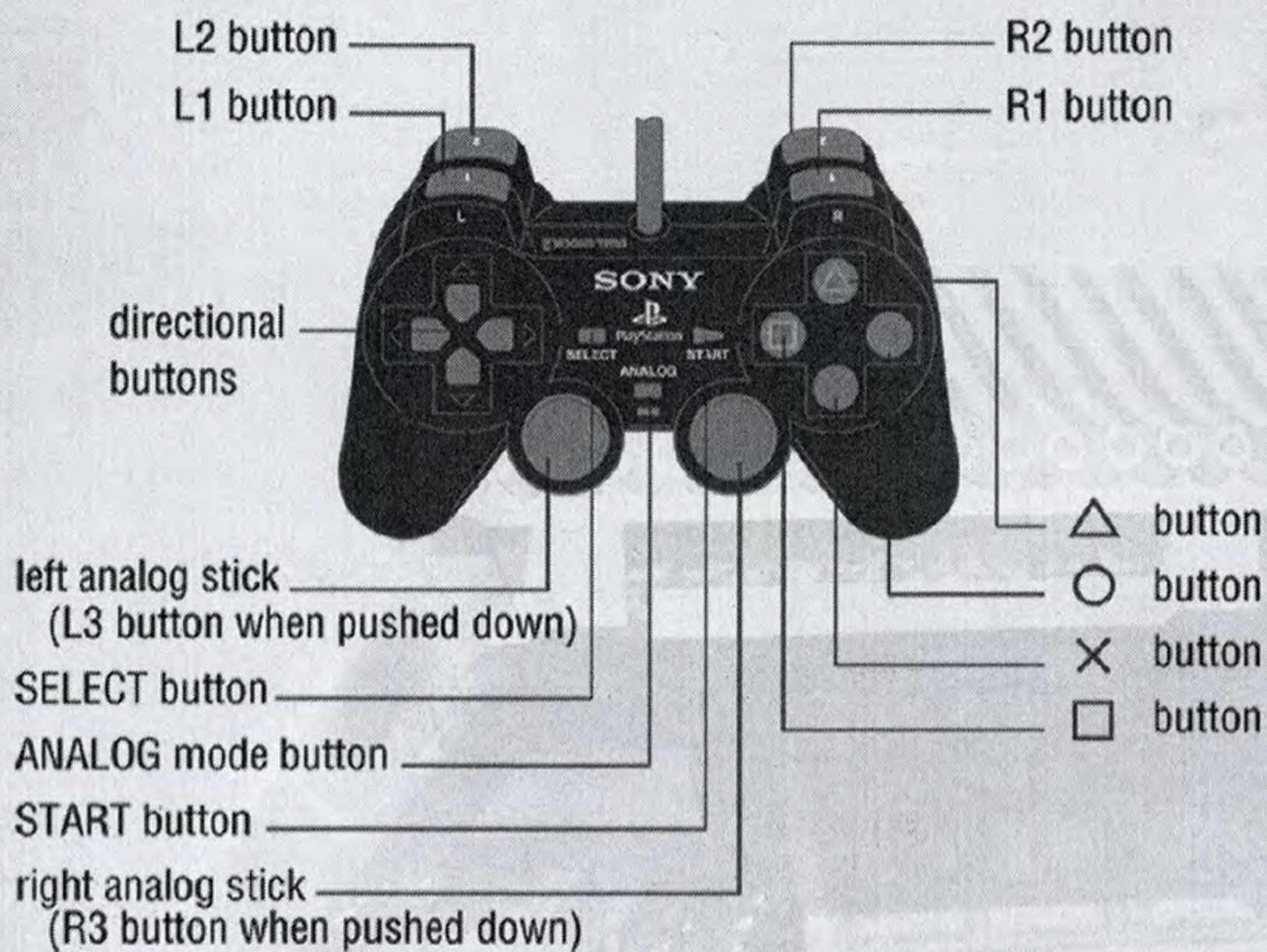
MEMORY CARD (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2)

Pour sauvegarder vos données, insérez une Memory Card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2) dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 avant d'allumer votre console. La Memory Card (carte mémoire) doit comporter au moins 229 KB d'espace libre afin que vous puissiez sauvegarder vos parties. La sauvegarde des fichiers de jeu en réseau nécessite 543 KB d'espace supplémentaire. La sauvegarde des profils Multiplayer (Multijoueurs) nécessite 32 KB d'espace libre.

Vous ne pouvez utiliser que la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 pour la sauvegarde et le chargement de données de jeu. Vous pouvez charger des données sauvegardées depuis la même Memory Card ou depuis n'importe quelle Memory Card contenant des parties de *PROJECT: SNOWBLIND^{MC}* précédemment sauvegardées.

COMMANDES PAR DÉFAUT

CONFIGURATION DE LA MANETTE ANALOGIQUE (DUALSHOCK®2)



Branchez la manette analogique DUALSHOCK®2 au port de manette N°1 avant de commencer à jouer. Lorsque la fonction de vibration est réglée sur ON, la manette vibre en fonction des événements du jeu. Vous pouvez activer ou désactiver la fonction de vibration à partir du menu Options (voir page 17).

Remarque : les commandes décrites dans ce manuel correspondent à la configuration par défaut.

NAVIGATION DANS LES MENUS

Démarrer/mettre en pause	Touche (de mise en marche)
Sélectionner une option de menu	Manche analogique gauche/touches directionnelles
Modifier les paramètres	Manche analogique gauche/touches directionnelles
Confirmer une sélection	Touche
Annuler/revenir au menu précédent	Touche

COMMANDES DE L'INVENTAIRE

Ouvrir l'inventaire	Touche (maintenir enfoncée)
Sélectionner section/objet de l'inventaire (inventaire ouvert)	Touche (maintenir enfoncée) + manche analogique gauche ou touches directionnelles
Équiper l'objet sélectionné	Relâcher la touche

Remarque : vous pouvez également sélectionner des objets lorsque l'inventaire est fermé. Reportez-vous aux Commandes du personnage à la page 4.

COMMANDES DU PERSONNAGE

Se déplacer	Manche analogique gauche
Regarder/viser	Manche analogique droit
Tirer avec l'arme principale/lancer un objet porté/charger le Kinetic Kicker (maintenir enfoncé)	Touche R1
Utiliser l'arme secondaire/faire exploser rapidement une grenade lancée/activer le riot wall	Touche L1
Sélectionner l'arme principale précédente	Touche L2 (appuyer brièvement)
Faire défiler les armes principales (inventaire fermé)	Touches directionnelles ↑ / ↓
Faire défiler les armes secondaires (inventaire fermé)	Touche directionnelle →
Faire défiler les modifications (inventaire fermé)	Touche directionnelle ←
Tir alt. (arme principale)/pousser un objet	Touche R2
Coup de poing/attaque de mêlée	Touche L3
Utiliser/annuler la bio-modification sélectionnée	Touche △
S'accroupir	Touche ○
Recharger arme principale/parler/interagir avec un objet/ouvrir une porte non verrouillée/monter ou descendre une échelle	Touche □
Sauter	Touche ×
Visée de précision/zoom (arme principale)	Touche R3
Activer/désactiver l'affichage de navigation	Touche SELECT (de sélection)

COMMANDES DES VÉHICULES

Monter dans le véhicule	Touche □
Piloter	Manche analogique gauche
Accélérer	Touche × ou manche analogique gauche ↑
Freiner/marche arrière	Touche □ ou manche analogique gauche ↓
Tirer avec l'arme principale (si équipée)/klaxon	Touche R1
Tirer avec l'arme secondaire (si équipée)	Touche R2
Contrôler la tourelle	Manche analogique droit
Descendre du véhicule	Touche △

COMMANDES DE L'OGRE

Déplacer les pieds de l'Ogre	Manche analogique gauche
Faire pivoter l'Ogre/viser	Manche analogique droit
Centrer automatiquement	Touche ○
Tirer avec la mitrailleuse	Touche R1
Tirer des roquettes	Touche R2

COMMANDES DE PIRATAGE EN MODE SINGLE PLAYER (SOLO)

Tirer avec l'icepick dans un panneau/pirater un panneau	Touche R1
Sélectionner une option dans le panneau piraté	Manche analogique gauche ↑ / ↓
Exécuter l'option sélectionnée	Touche ×
Viser/contrôler la tourelle	Manche analogique droit
Tirer avec la tourelle	Touche R1
Faire un panoramique avec la caméra de surveillance	Manche analogique droit
Zoom avant/arrière avec la caméra	Manche analogique gauche
Quitter le panneau piraté	Touche △

COMMANDES DE PIRATAGE EN MODE MULTIPLAYER (MULTIJOUEURS)

Sélectionner l'outil de piratage/pirater

Touche 

COMMANDES D'EMPLACEMENT

Utiliser emplacement

Touche 

Tirer avec l'emplacement

Touche **R1**

Contrôler/viser avec l'emplacement

Manche analogique droit

Correction automatique du niveau de l'emplacement

Touche 

Quitter l'emplacement

Touche 

JOUER

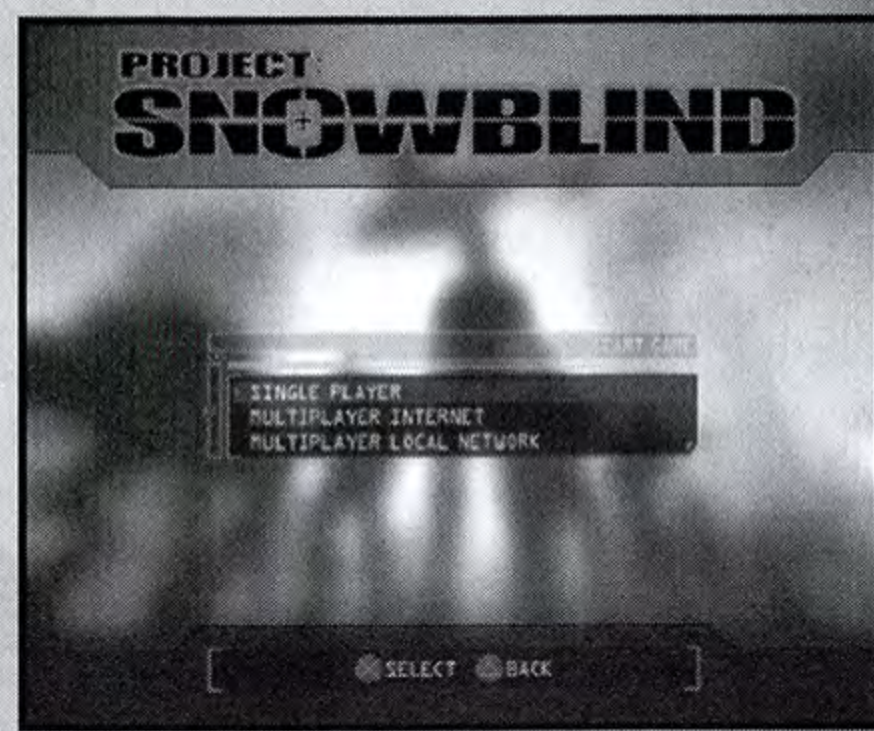
MENU PRINCIPAL

Le menu principal apparaît une fois que vous avez démarré le jeu. Utilisez les commandes de navigation dans les menus pour sélectionner les options suivantes :

SINGLE PLAYER (Solo) Plongez en plein cœur d'une guerre civile urbaine sanglante. Vous combattrez seul ou dirigerez une escouade, en fonction de la mission.

MULTIPLAYER (Multijoueurs) Jouez en ligne avec d'autres joueurs (jusqu'à 16 joueurs maximum, vous compris).

MULTIPLAYER LOCAL NETWORK PlayStation 2. (Réseau local) Jouez sur un réseau local (LAN) en connectant jusqu'à 16 consoles



OPTIONS

Vous pouvez ajuster les paramètres de jeu suivants :

- **Controls** : sélectionnez une configuration des commandes.
- **Invert Vertical Axis** : activez ou désactivez la caméra inversée sur l'axe vertical.
- **Look Sensitivity** : ajustez le temps de réponse de la caméra lorsque vous regardez autour de vous.
- **Volume** : ajustez le volume des effets sonores, de la musique et du casque USB (en mode Multiplayer uniquement).
- **Brightness** : ajustez la luminosité de votre écran de télé.
- **Vibration & Subtitles** : activez ou désactivez la fonction de vibration et les sous-titres.
- **Dolby® Pro Logic® II** : activez ou désactivez le son Dolby Pro Logic II surround (vous devez connecter votre console à un système audio muni d'un décodeur Dolby Pro Logic II ou Dolby Pro Logic IIx pour bénéficier d'un son surround).

PROFILE

L'écran Profile (Profil) apparaît une fois que vous avez sélectionné votre mode de jeu. Vous devez créer un profil avant de commencer à jouer à *PROJECT: SNOWBLIND*™. Le profil contient vos fichiers de parties sauvegardées, vos paramètres et votre identité de jeu en ligne.

Pour créer un profil :

- À l'écran Profile, sélectionnez un profil non utilisé.
- Pour changer le nom de votre profil, sélectionnez Change Profile Name et utilisez le clavier virtuel pour saisir un nouveau nom.
- Sélectionnez New Game pour commencer une nouvelle partie. Un message s'affichera pour vous demander de sauvegarder votre profil lorsque vous commencez à jouer.

QUI ÊTES-VOUS ?

Vous êtes Nathan Frost, un super soldat bio-modifié. Vous aurez recours à votre connaissance des armes, tels que les armes à feu et les explosifs, et pourrez utiliser des bio-modifications spécialisées. Ces bio-modifications ont été implantées par chirurgie dans votre corps. Vous disposez à présent d'aptitudes au combat extraordinaires et inédites sur un champ de bataille.

Mais il y a un inconvénient. Vous êtes vulnérable aux impulsions électromagnétiques (EMP). Celles-ci peuvent perturber vos systèmes électroniques intégrés et vous neutraliser temporairement, voire définitivement. Vos bio-modifications deviennent alors défaillantes et vous perdez vos capacités (cet état est qualifié de « Snowblind ») jusqu'à ce que vos systèmes soient rétablis.

MISSIONS

Vous devez remplir les missions qui vous sont confiées par le Commandement de la Coalition. Dans chaque mission, vous devez mener à bien tous les objectifs principaux (les objectifs apparaissent au fur et à mesure que la mission progresse), vous protéger et protéger vos hommes. Vous devrez effectuer deux types de missions :

- *Des missions se déroulant* dans un environnement de combats intenses lors d'une guerre urbaine.
- *Des missions de furtivité* dans lesquelles vous essayerez d'infiltrer des zones-clés avant de vous attaquer à l'objectif. Dans ce type de mission, si l'ennemi vous repère, les choses deviendront beaucoup plus difficiles.

OBJECTIFS DE MISSION

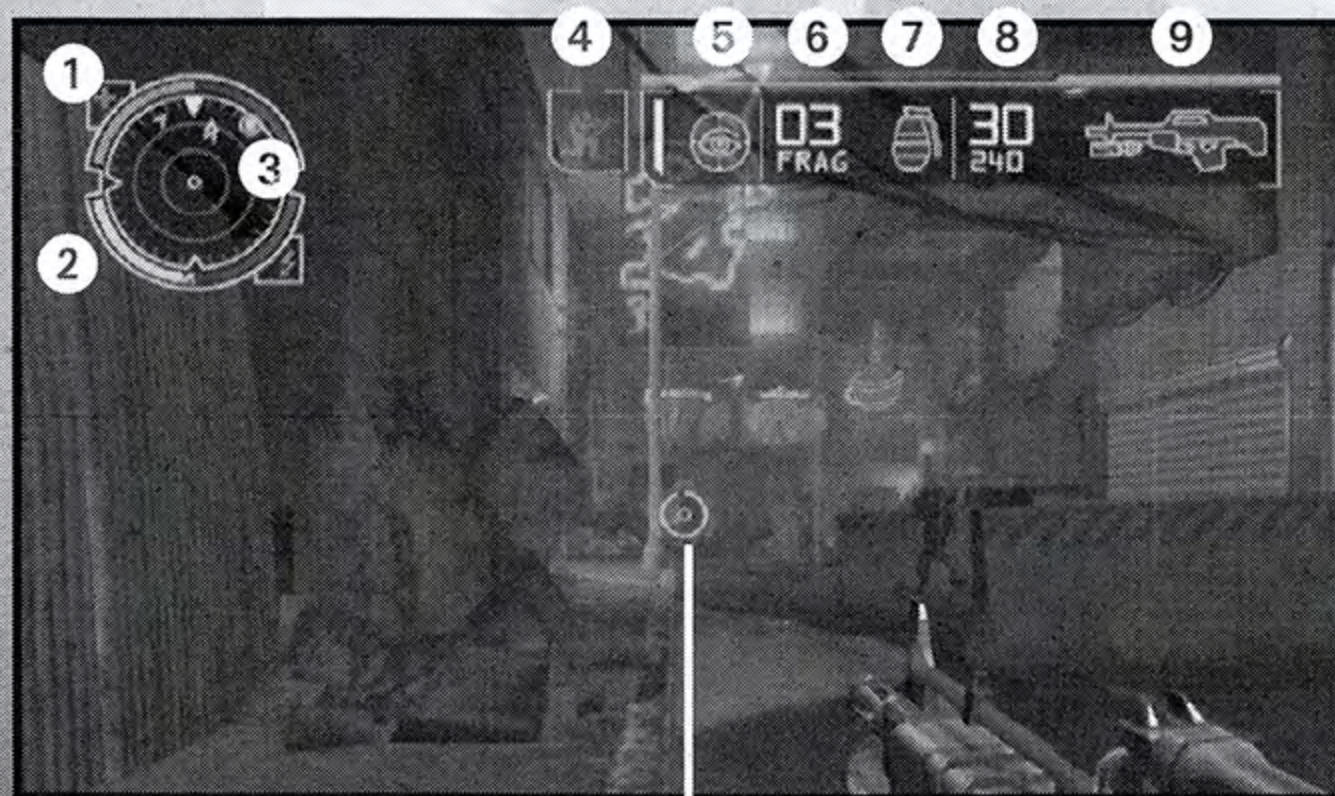
Les ordres que vous recevez sont attribués sous forme d'objectifs de mission.

- Les objectifs de mission sont représentés par des cercles jaunes sur le radar (voir page 8).
- Appuyez sur la touche **START** (de mise en marche) pour afficher les objectifs principaux et secondaires (à l'écran de pause) pendant la partie.
- Appuyez sur la touche **SELECT** (de sélection) pour activer ou désactiver l'affichage de navigation, qui indique la direction du prochain objectif.
- Le Commandement de la Coalition vous contactera par radio pour vous transmettre des mises à jour et des renseignements.

ÉCRAN DE JEU

- 1 Niveau de santé
- 2 Niveaux de bio-énergie
- 3 Radar/boussole

- 4 Icône de position accroupie
- 5 Barre de modification
- 6 Bio-modification sélectionnée
- 7 Arme secondaire
- 8 Munitions restantes
- 9 Arme principale

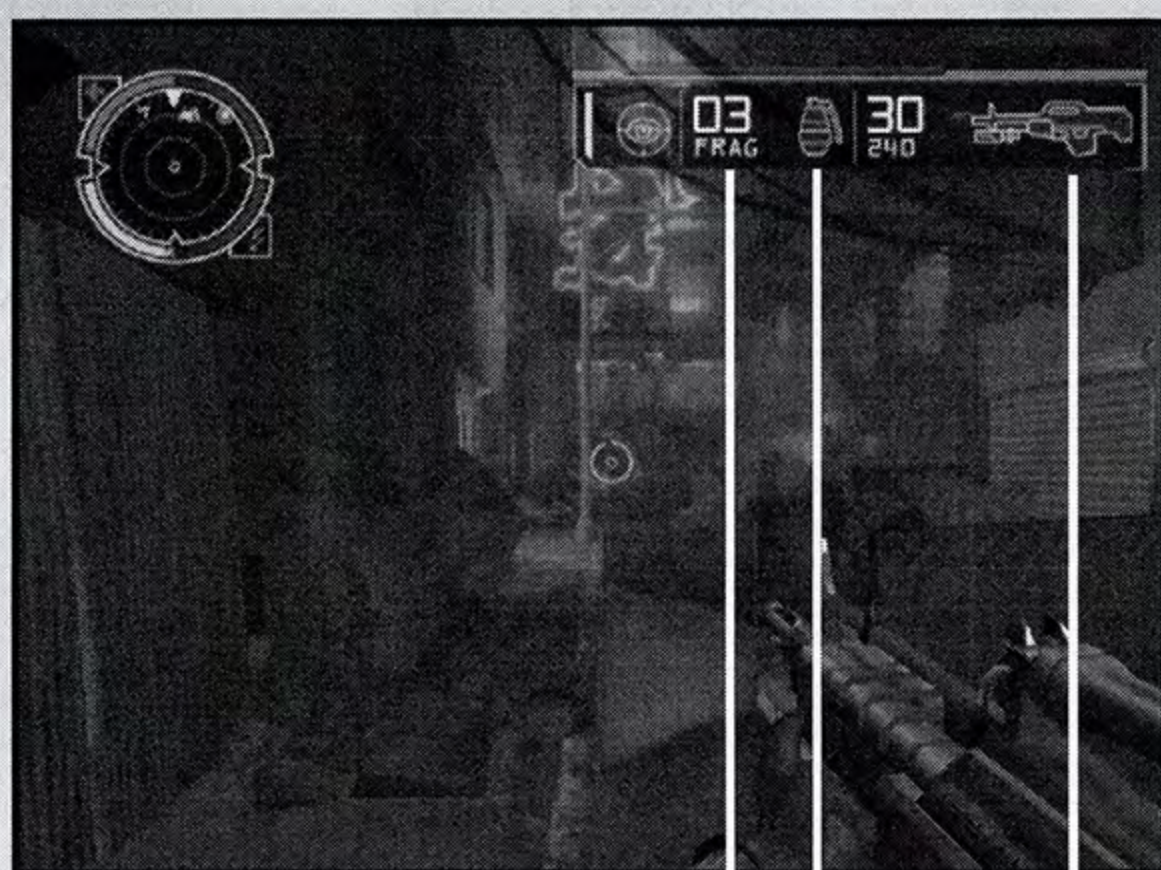


Réticule de visée

INDICATEURS À L'ÉCRAN

NIVEAU DE SANTÉ	Chaque fois que vous êtes touché par une attaque ennemie, votre barre de santé (en rouge) diminue. Lorsque vous êtes gravement blessé, la barre clignote en blanc et une alarme retentit.
NIVEAUX DE BIO-ÉNERGIE	Cette barre bleue fait fonctionner vos bio-modifications. Les hachures indiquent le montant d'énergie nécessaire à l'activation de la bio-modification sélectionnée. La barre se vide à chaque fois que vous utilisez vos bio-modifications.
RADAR/BOUSSOLE	<ul style="list-style-type: none">■ <i>Dans le mode Single Player</i> : affiche la position des ennemis (points rouges), des alliés (points verts), des robots neutres ou des humains non armés (points blancs) et des objectifs de missions (cercles jaunes). La flèche qui se déplace autour du radar indique le Nord. Lorsqu'une alarme est activée, le radar clignote en rouge.■ <i>Dans les modes Multiplayer</i> : affiche les réserves de munitions (points bleus clairs) et de santé (point vert). Lorsque vous vous trouvez en face d'une des deux, appuyez sur la touche [R] pour recharger vos armes ou vous soigner. Au cours des parties en mode Capture the Flag, le radar affiche la position des drapeaux (gros points rouges ou bleus), des drapeaux en mouvement (couleurs des équipes) et des objectifs de missions (points jaunes).
ARME PRINCIPALE	Indique l'arme principale actuellement sélectionnée.
MUNITIONS RESTANTES	Le plus gros des deux nombres désigne la quantité de cartouches restantes dans le chargeur de l'arme sélectionnée. Le plus petit indique le nombre total de cartouches en votre possession. L'arme se recharge automatiquement à chaque fois que le chargeur est vide. Vous pouvez recharger votre arme manuellement en appuyant sur la touche [R] .
ARME SECONDAIRE	Indique l'arme secondaire dont vous êtes équipé. Vous pouvez la lancer en appuyant sur la touche [L1] . Appuyez de nouveau sur la touche [L1] pour faire exploser/activer l'arme après l'avoir lancée. Son nom et le nombre d'unités restantes apparaissent à côté de l'icône qui la représente.
BIO-MODIFICATION SÉLECTIONNÉE	Correspond à celle que vous utiliserez en appuyant sur la touche [A] .
BARRE DE MODIFICATION	Indique la consommation d'énergie de bio-modification lorsque vous utilisez une aptitude. Dès que la barre est vide, l'aptitude s'arrête et la barre se recharge complètement si vous avez suffisamment de bio-énergie. Les alertes sonores vous indiquent à la fois lorsque la barre est complètement rechargée ou lorsqu'elle est presque vide.
RÉTICULE DE VISÉE	Utilisez-le pour viser : <ul style="list-style-type: none">■ Le réticule devient rouge lorsque l'arme est pointée sur une unité ennemie.■ Il devient vert lorsque l'arme est braquée sur un allié.■ Observez le cercle de la barre de munitions pour savoir combien de munitions il vous reste avant de devoir recharger.■ Avec certaines armes principales, maintenez la touche [R1] enfoncée et observez le niveau de charge dans le réticule pour vérifier que la puissance est au maximum avant de relâcher la touche pour tirer.
ICÔNE DE POSITION ACCROUPIE	Cette icône apparaît lorsque vous appuyez sur la touche [C] . En adoptant cette position, vous vous déplacez plus lentement mais il est aussi plus difficile de vous atteindre. Appuyez à nouveau sur la touche [C] pour vous redresser et pouvoir vous déplacer plus rapidement.

INVENTAIRE



Armes principales

Armes secondaires

Bio-modifications

L'inventaire se compose de trois catégories : *Armes principales*, *Armes secondaires* et *Bio-modifications*. Tous les objets de l'inventaire doivent être acquis au cours du jeu.

Lorsque des objets se trouvent dans votre inventaire :

- Maintenez la touche **L2** enfoncée pour ouvrir l'inventaire.
- Tout en maintenant la touche **L2** enfoncée, utilisez le manche analogique gauche ou les touches directionnelles pour sélectionner une catégorie ou un objet. Vous pouvez sélectionner plusieurs objets en même temps.
- Relâchez la touche **L2** pour équiper le ou les objet(s) sélectionné(s).

Vous pouvez également sélectionner des objets sans ouvrir l'inventaire. Au cours d'une partie (inventaire fermé) :

- Appuyez sur les touches directionnelles **↑** / **↓** pour faire défiler les armes principales disponibles.
- Appuyez sur la touche directionnelle **→** pour faire défiler les armes secondaires disponibles.
- Appuyez sur la touche directionnelle **←** pour parcourir les bio-modifications disponibles.

ARMES

Un briefing s'affiche lorsque vous obtenez une arme. Lisez-le pour en savoir plus sur les caractéristiques de cette arme.

ARMES PRINCIPALES

ARMES PRINCIPALES DE BASE

Voici vos trois armes principales de base. Vous trouverez des armes encore plus puissantes au fil des batailles.

PISTOL

Arme de poing à courte portée, dotée d'un silencieux, idéale pour les phases d'infiltration.

CARBINE

Fusil automatique très répandu dans l'armée et très efficace pendant les combats armés.

SHOTGUN

Arme très dangereuse adaptée au combat rapproché.



VISER ET TIRER

Utilisez le manche analogique droit pour viser avec votre arme et appuyez sur la touche **R1** pour tirer (maintenez la touche enfoncée pour les armes automatiques).

- Le réticule devient rouge lorsque l'arme est pointée sur un ennemi. Il projette un pointeur rouge si cet ennemi vous a blessé.
- Le réticule devient vert lorsque l'arme est braquée sur un allié.

VISÉE DE PRÉCISION

Appuyez sur la touche **R3** pour faire un zoom avant. Appuyez à nouveau pour faire un zoom arrière.

- Le fusil de sniper est équipé d'une lunette de grossissement x2 et x4.
- L'arme désactive automatiquement la visée de précision lors du rechargement.

TIR ALT

Les armes principales disposent d'une mode de tir alternatif. Pour l'utiliser, appuyez sur la touche **R2**.

REMARQUE : consultez le briefing d'une arme pour connaître ses caractéristiques spéciales de tir alternatif. Vous pouvez également obtenir des informations sur l'utilisation d'une arme en sélectionnant cette dernière dans l'inventaire.

OUTILS SPÉCIAUX

Ces outils spéciaux ne sont pas considérés comme des armes; ils apparaissent cependant dans l'inventaire des armes principales :

KINETIC KICKER

Outil permettant de pousser ou de tirer des objets, de collecter des munitions ou des objets à ramasser (voir page 14).

ICEPICK

Outil de piratage destiné à différents types de systèmes électriques (voir page 15).



est éloignée afin de compenser.

ARMES SECONDAIRES

Pour utiliser l'arme secondaire sélectionnée, appuyez sur la touche **L1**.

LANCER/VISER

Lorsque vous utilisez une grenade ou le riot wall, déplacez le manche analogique droit pour orienter votre lancer, puis appuyez sur la touche **L1** pour lancer.

REMARQUE : apprenez à mesurer la trajectoire d'une arme lancée et visez plus haut si la cible

FAIRE EXPLOSER OU AMORCER

Toutes les armes secondaires peuvent exploser à l'aide de minuteurs intégrés, mais vous pouvez faire exploser manuellement une arme secondaire en appuyant rapidement sur la touche **L1** après l'avoir lancée. Par exemple, lorsqu'une grenade est lancée, appuyez rapidement une seconde fois sur la touche **L1** pour provoquer une explosion aérienne mortelle.

TYPES DE GRENADE

FRAG

L'explosion envoie des fragments de métal dans toutes les directions. C'est une arme anti-personnel efficace contre les groupes d'ennemis. La cible peut toutefois parvenir à l'éviter.

EMP

Impulsions électromagnétiques qui endommagent ou neutralisent les circuits électroniques. Utilisez-les contre les sentinelles-robots et les tourelles automatiques, ou pour désactiver les boucliers des soldats.

FLSH

Grenades provoquant une explosion aveuglante et assourdissante. Cette arme n'est pas mortelle. Utilisez ces grenades pour échapper à des situations dangereuses ou pour étourdir vos ennemis avant de les attaquer.

GAS

Répandez un nuage de gaz empoisonné.

SPDR

Araignées-robots minuscules permettant de traquer les forces ennemies et de leur tirer dessus. Déployez-en une ou deux pour assurer vos arrières ou reprendre le dessus lors d'un combat difficile.

DISPOSITIFS SPÉCIAUX

Ces outils spéciaux, qui ne sont pas non plus considérés comme des armes, apparaissent dans l'inventaire des armes secondaires :

NANO BOOST	Ce dispositif vous permettra de vous soigner complètement, de recharger votre bio-énergie, d'échapper à une mort certaine et d'annuler l'effet Snowblind.
RIOT WALL	Dispositif pouvant être lancé devant vous afin de créer une barrière de protection temporaire. Utilisez ce champ de force comme couverture sur le champ de bataille.

BIO-MODIFICATIONS

Les bio-modifications correspondent aux aptitudes spéciales de combat qui furent implantées par chirurgie dans votre corps au cours de votre transformation. Elles tirent leur puissance de votre bio-énergie.

Appuyez sur la touche **▲** pour activer la bio-modification sélectionnée. La barre de réserve commence à se vider lorsque vous utilisez



cette aptitude. Si la barre est vide ou si vous appuyez à nouveau sur la touche **▲** la bio-modification s'arrête et vous retrouvez vos aptitudes normales.

ENHANCED VISION	La vision améliorée vous permet de voir tous les ennemis et les mines cachées. Elle éclaircit les zones sombres pour vous permettre de mieux distinguer les environnements ou même de voir les ennemis à travers les murs.
CLOAK (Invisibilité)	Avancez sans vous faire repérer, et cela même à quelques centimètres de vos ennemis. Cette bio-modification se désactive automatiquement lorsque vous tirez avec une arme principale ou secondaire.
REFLEX BOOST (Amélioration des réflexes)	Permet de ralentir la perception du temps et ainsi de réagir plus vite aux actions ennemies.
ELECTRICAL STORM	Provoque un choc électrique à haute tension devant vous. Cette arme peut être mortelle.
BALLISTIC SHIELD (Bouclier balistique)	Ce champ de force protecteur vous entoure et absorbe les attaques. Votre barre de modification se vide à chaque fois que ce champ de force absorbe une attaque.

L'EFFET SNOWBLIND

Vos bio-modifications dépendent des systèmes électroniques qui sont vulnérables aux attaques par impulsion électromagnétique (EMP). Lorsqu'une telle attaque est lancée ou lorsqu'une interférence électronique se produit, votre vision est brouillée par des parasites blancs car l'impulsion électromagnétique perturbe vos bio-systèmes. Vous pouvez perdre un peu de votre bio-énergie, voire la totalité.

- Utilisez un Nano Boost pour dissiper l'effet Snowblind.

TÂCHES VITALES

ÉVALUER LES OBJETS, LES ALLIÉS ET LES ENNEMIS

Pointez votre réticule sur un objet ou un soldat à proximité (ennemi ou allié). Une barre apparaît pour vous indiquer le type et la solidité de l'objet, ou le niveau de santé, le nom et le grade du soldat. Vous pouvez interagir avec cet objet ou parler à votre allié (dans la plupart des cas) en appuyant sur la touche **■**.

DÉPLACER DES OBJETS

Vous pouvez déplacer certains objets.

- Ces objets peuvent être ramassés/déposés en les visant et en appuyant sur la touche **□**.
- Lorsque vous tenez un objet, appuyez rapidement sur la touche **R1** pour le lancer.
- Plaquez-vous contre un objet et avancez pour essayer de le pousser dans la direction choisie.
- Vous pouvez utiliser le Kinetic Kicker pour pousser ou tirer certains objets. Visez un objet avec le Kinetic Kicker, maintenez la touche **R1** enfoncée pour le charger, puis relâchez la touche pour pousser l'objet. Pour tirer, utilisez la touche **R2**.

PIRATAGE

Utilisez votre aptitude au piratage informatique à l'aide de l'icepick qui se trouve dans l'inventaire des armes principales. Vous pouvez pirater les objets suivants :

- Panneaux de sécurité.
- Panneaux d'ordinateurs.
- N'importe quelle tourelle automatique.
- N'importe quel robot.

REMARQUE : l'Ogre ne peut pas être piraté. C'est un véhicule piloté par un humain.

COMMENT PIRATER

Une fois équipé de l'icepick, visiez et tirez sur un objet électronique. Après avoir entendu le claquement provoqué par l'icepick, vous êtes prêt à pirater le système :

- Pointez l'outil vers le panneau de sécurité piraté et appuyez sur la touche **R1** pour afficher les options de la fenêtre de piratage. Utilisez le manche analogique gauche ou les touches directionnelles pour sélectionner une option. Appuyez sur la touche **⊗** pour effectuer l'option sélectionnée. Appuyez sur la touche **△** pour annuler l'affichage de la fenêtre de piratage.
- Il est possible d'accéder de nouveau à un panneau de sécurité piraté (en appuyant sur la touches).
- Si vous êtes attaqué pendant que vous piratez un système, le processus de piratage s'arrête.
- Si vous manquez votre coup, l'icepick peut être réutilisé. Si vous réussissez, vous ne pourrez pas le réutiliser. Pour récupérer un icepick non utilisé, déplacez-vous vers lui et appuyez sur la touche **s** pour le ranger dans votre inventaire.

SYSTÈMES DE SÉCURITÉ DE LA RÉPUBLIQUE

Au cours de votre progression, vous rencontrerez des tourelles automatiques, des caméras de sécurité et d'autres pièges tendus par l'ennemi. Certains systèmes sont activés lorsque l'ennemi appuie sur un interrupteur d'alarme. Vous pouvez neutraliser certains systèmes à partir des panneaux correspondants. Grâce à vos aptitudes au piratage, les tourelles et les caméras peuvent être désactivées, détruites ou utilisées contre l'ennemi.


VÉHICULES

Pilotez un Phoenix, un Hydra, un Titan ou un Ogre pour vous déplacer rapidement et attaquer vos adversaires. L'Hydra, le Titan et l'Ogre sont équipés d'une puissance de feu destructrice. Bien que le Phoenix ne dispose pas d'arme, il est possible de s'en servir pour défoncer des obstacles ou écraser des unités ennemies.

IMPORTANT : la tourelle située sur les véhicules agit indépendamment du reste de l'appareil. Par exemple, même si vous déplacez la partie supérieure de l'Ogre pour viser (manche analogique droit), les pieds de l'appareil suivent la direction vers laquelle vous marchez (manche analogique gauche).

OBJETS À RAMASSER

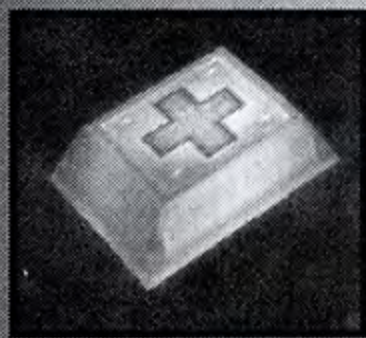
Pour ramasser un objet (santé, bio-énergie, munitions), marchez dessus.

- Vous pouvez également le viser et appuyer sur la touche  (si cela ne fonctionne pas, rapprochez-vous et réessayez).
- Utilisez le Kinetic Kicker (rangé dans l'inventaire des armes principales) pour tirer l'objet à ramasser vers vous.



ARMES ET MUNITIONS

Les ennemis humains laissent généralement tomber leur arme après avoir été vaincus. Vous pouvez ensuite les ramasser. Vous trouverez des armes, des cartouches, des roquettes, des mines et des cellules d'énergie un peu partout dans l'environnement ou dans des caisses. Détruisez ces caisses en tirant dessus ou en les frappant pour obtenir les objets cachés à l'intérieur.



SANTÉ

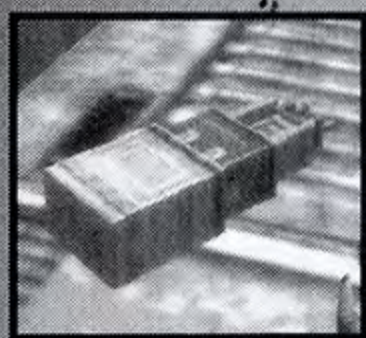
- Ramassez un pack de santé pour vous soigner. Ce pack existe en petit et en grand formats.
- Ramassez un implant d'amélioration de santé pour augmenter votre niveau de santé maximum.



NANO BOOST

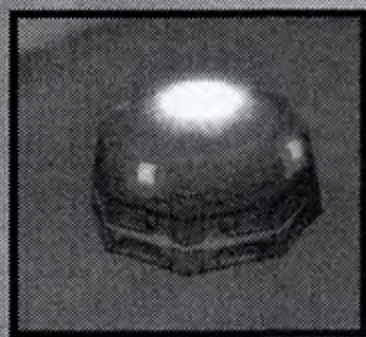
Le Nano Boost est un traitement très complet. Il vous permet de :

- Restaurer complètement votre santé et votre bio-énergie.
- Dissiper l'effet Snowblind.
- Ressusciter si vous l'avez utilisé en mourant.



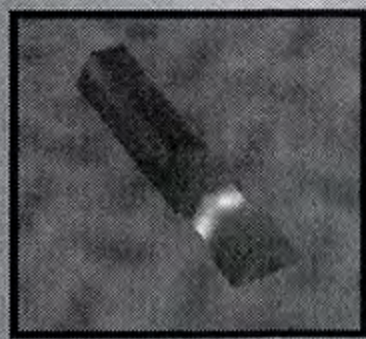
CELLULE D'ÉNERGIE

Munitions utilisées avec l'arme H.E.R.F. et le rail laser. Le H.E.R.F. dispose également d'une réserve d'énergie.



CELLULE DE BIO-ÉNERGIE

- Ramassez une cellule de bio-énergie pour restaurer votre barre de bio-énergie. Ces cellules existent en petit et en grand formats.
- Ramassez une amélioration de bio-énergie pour augmenter la contenance de votre barre de bio-énergie.










ICEPICK

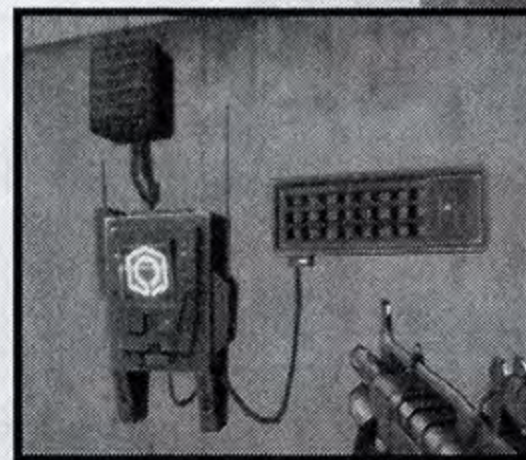
Permet de pirater des systèmes.

SAUVEGARDE DES DONNÉES DE JEU

Vous pouvez sauvegarder votre partie en :


- Choissant Yes en réponse au message affiché après chaque objectif atteint, afin de faire apparaître l'écran de sauvegarde.
- Utilisant les points de sauvegarde des pièces neutres. Cherchez les icônes de point de sauvegarde sur les portes. Entrez dans la pièce concernée, approchez-vous du point de sauvegarde et appuyez sur la touche  pour afficher l'écran de sauvegarde.

Appuyez ensuite sur les touches directionnelles  /  pour sélectionner un profil, puis sur les touches directionnelles  /  pour sélectionner un des fichiers de ce profil. Appuyez sur la touche . Un message vous demandera si vous souhaitez écraser le fichier sélectionné. Choisissez Yes et appuyez sur la touche .



REMARQUE : en sélectionnant YES, vous écrasez les données d'un fichier précédemment sauvegardé. Vous ne pourrez pas récupérer des données ayant été remplacées par des données plus récentes.

MENU PAUSE

Appuyez sur la touche  pour accéder au menu Pause. Vous pourrez consulter vos objectifs de mission principaux ou secondaires, charger une partie sauvegardée ou modifier les options de jeu.

RESUME GAME	Continuer la partie en cours.
LOAD GAME	Charger des données de jeu sauvegardées pour reprendre une partie à son dernier point de sauvegarde.
OPTIONS	<p>Vous pouvez ajuster les paramètres de jeu suivants :</p> <ul style="list-style-type: none">■ <i>Controls</i> : sélectionnez une configuration des commandes.■ <i>Invert Vertical Axis</i> : activez ou désactivez la caméra inversée dans l'axe vertical.■ <i>Look Sensitivity</i> : ajustez le temps de réponse de la caméra lorsque vous regardez autour de vous.■ <i>Volume</i> : ajustez le volume des effets sonores, de la musique et du casque USB (en mode Multiplayer uniquement).■ <i>Brightness</i> : ajustez la luminosité de votre écran de télé.■ <i>Vibration & Subtitles</i> : activez ou désactivez la fonction de vibration et les sous-titres.■ <i>Dolby® Pro Logic® II</i> : activez ou désactivez le son Dolby Pro Logic II surround (vous devez connecter votre console à un système audio muni d'un décodeur Dolby Pro Logic II ou Dolby Pro Logic IIx pour bénéficier d'un son surround).
QUIT	Retourner au menu principal.

JEU EN LIGNE

La partie en ligne de ce jeu est soumise aux modalités et conditions détaillées par l'accord de l'utilisateur fourni avec le jeu. Cet accord de l'utilisateur est disponible à l'adresse

www.us.playstation.com/support/useragreements

----- CONFIGURATION RÉSEAU

PROJECT: SNOWBLIND^{MC} est compatible avec les configurations réseau des autres jeux PlayStation 2 en ligne.

- Pour pouvoir jouer en ligne, il faut que votre fichier de configuration réseau soit sauvegardé sur votre Memory Card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation[®]2).
- Vous pouvez utiliser le disque de démarrage de l'adaptateur réseau fourni avec votre adaptateur réseau (pour PlayStation[®]2) pour configurer votre connexion au réseau. Consultez les instructions fournies avec le disque de démarrage de l'adaptateur réseau.

----- MATÉRIEL NÉCESSAIRE POUR JOUER EN LIGNE

Jusqu'à 16 joueurs peuvent s'affronter en ligne ou sur un réseau local. Pour pouvoir jouer à *PROJECT: SNOWBLIND*^{MC} en ligne, il vous faut :

- Une Memory Card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation[®]2)
- Un adaptateur réseau (Ethernet/modem) (pour PlayStation[®]2)
- Une connexion Internet haut débit ou réseau local.
- Une configuration réseau obtenue grâce au disque de démarrage de l'adaptateur réseau (voir ci-dessus)

----- PATCHS

Pendant la connexion, on vous demandera peut-être de télécharger un programme correctif qui sera sauvegardé sur la Memory Card (carte mémoire). Vous devez télécharger ce programme pour pouvoir jouer à *PROJECT: SNOWBLIND*^{MC} en ligne.

CRÉER UN COMPTE

Pour pouvoir jouer en ligne, vous devez créer un compte qui comprendra votre nom d'utilisateur et votre mot de passe de jeu en ligne. Une fois que vos données seront sauvegardées, il vous suffira de sélectionner *LOGIN* (Connexion) les fois suivantes pour vous connecter (voir page 19).

UTILISER LE CASQUE USB

Connectez le casque USB (pour PlayStation®2) afin de communiquer avec les autres joueurs au cours de la partie. Maintenez la touche **L2** (de sélection) enfoncée, attendez la tonalité et parlez. Relâchez la touche lorsque vous avez fini de parler.

SE CONNECTER ET CRÉER UN COMPTE

1. Au menu principal, sélectionnez *Multiplayer Internet* (Internet Multijoueurs).
2. Sélectionnez une configuration réseau pour vous connecter à Internet.
3. Lisez et acceptez l'accord de jeu en ligne (Online Agreement). Vous devez accepter les modalités de cet accord afin de pouvoir jouer en ligne.
4. Créez un compte. Pour pouvoir jouer en ligne, vous devez créer un compte qui comprendra votre nom d'utilisateur et votre mot de passe de jeu en ligne.
 - 4a. La première fois que vous verrez l'écran Select Profile (Sélection de profil), sélectionnez *Create Online Account* (Créer un compte en ligne). Utilisez ensuite le clavier virtuel pour saisir votre nom d'utilisateur (4 caractères minimum), votre mot de passe, la confirmation de votre mot de passe et votre adresse de courriel.
 - 4b. Sélectionnez *Yes* ou *No* pour répondre aux séries de questions, puis terminez en sélectionnant *Continue*.
 - 4c. Indiquez votre sexe, votre date de naissance, votre pays et votre code postal. Enfin, sélectionnez *Create Account*. Si personne d'autre ne possède le même nom d'utilisateur, un nouveau profil est créé.

REMARQUE : assurez-vous de ne pas oublier votre mot de passe. Eidos Inc. Customer Service peut ne pas être en mesure de retrouver les mots de passe perdus.

5. Il vous sera demandé de sauvegarder votre profil (qui comprend votre mot de passe). Sélectionnez *Yes*. Vous aurez seulement besoin de sélectionner *Login* pour vous connecter les fois suivantes.

Remarque : vous avez la possibilité de créer plusieurs comptes. Si vous avez plusieurs comptes, mettez l'option *Local Profile* (Profil local) en surbrillance puis appuyez sur les touches directionnelles **←/→** pour sélectionner le profil avec lequel vous souhaitez vous connecter.

MENU DE LOBBY

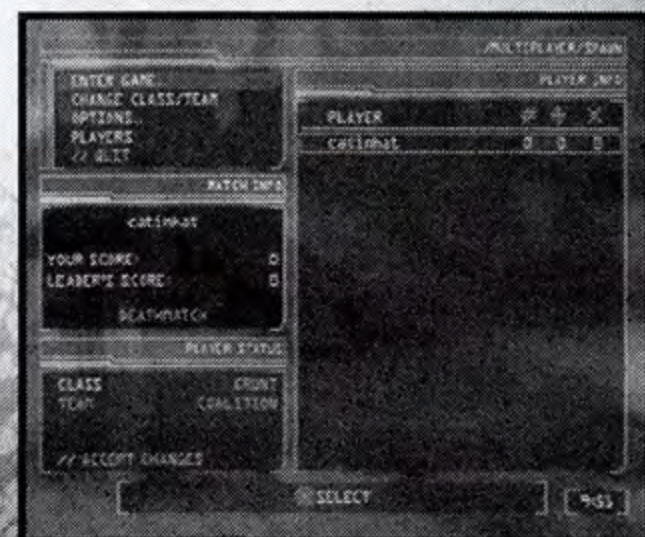
FIND GAMES (Trouver des parties)	Sélectionnez cette option pour afficher les parties actives et commencer à jouer.
HOST GAME (Héberger une partie)	Vous pouvez créer une partie en ligne et définir vous-même les paramètres de jeu.
FRIENDS (Amis)	Recherchez les parties actives dans lesquelles se trouvent vos amis.
CLANS	Permet d'afficher la page d'accueil des clans.
STATS	Permet d'afficher vos statistiques de jeu et celles des autres joueurs en ligne.

MODES MULTIPLAYER EN LIGNE

ÉCRAN DE TRANSFERT

L'écran de transfert apparaît une fois que vous avez sélectionné ou créé une partie. Vous accédez à la partie depuis cet écran. C'est aussi ici que vous vous retrouvez à la fin d'une partie. Avant de commencer à jouer, utilisez cet écran pour :

- Modifier les paramètres des options, dont la configuration de la manette.
- Modifier votre classe (voir ci-dessous) et changer d'équipe.



- Afficher les noms des joueurs et la répartition des joueurs dans les équipes.
- Afficher les scores et connaître le type de partie configurée par l'hôte.

----- FONCTIONS DES MODES MULTIPLAYER -----

CLASSE ET CHARGEMENT

À l'écran de transfert, vous pouvez sélectionner votre classe (type de combattant). Chaque classe de combattant utilise des armes principales, des armes secondaires et des bio-modifications différentes. Par exemple, les soldats de la classe Sniper sont équipés de fusil de sniper (arme principale), alors que ceux de la classe Scout (Eclaireur) sont équipés d'un fusil. Vous pouvez sélectionner une nouvelle classe lorsque vous réapparaissiez après avoir été tué ou en mettant le jeu en pause. Le changement s'effectuera la prochaine fois que vous réapparaîtrez.

MUTE/UNMUTE PLAYER (JOUEUR MUET/NON MUET)

Permet d'ôter la parole à un joueur particulier lorsque l'option Voice est sur ON.

REMARQUE : les autres fonctions des modes Multiplayer, telles que l'envoi d'une demande d'amis à un joueur ou de commentaires sur un joueur, sont également disponibles.

REMARQUE : les parties à grande échelle peuvent diminuer les performances sur la console PlayStation 2 en raison de capacités matérielles limitées.

----- TYPES DE PARTIES EN LIGNE/EN RÉSEAU -----

MODES DE JEU EN LIGNE

DEATHMATCH	Détruisez tous vos adversaires. Le joueur qui a tué le plus d'adversaires à la fin du match l'emporte.
HUNTER	Le chasseur est un tueur invisible qui traque et tue les autres joueurs. Il a un niveau de santé plus élevé. Il dispose de toutes les armes et bio-modifications, d'une invisibilité permanente, et inflige plus de dégâts. Devenez le chasseur en trouvant le symbole du chasseur qui est placé quelque part sur le champ de bataille. Si vous êtes devenu chasseur et que vous êtes tué, vous perdez le symbole. Le joueur ayant obtenu le plus de points à la fin du match l'emporte.

MODES DE JEU EN ÉQUIPE

TEAM DEATHMATCH (Deathmatch en équipe)	Éliminez l'équipe adverse. L'équipe qui a tué le plus d'adversaires à la fin du match l'emporte.
CAPTURE THE FLAG (Capture du drapeau)	Chaque équipe possède son propre drapeau de couleur, situé à l'intérieur de sa base. Allez jusqu'au drapeau ennemi et emparez-vous en pour gagner. Vous pouvez aussi reprendre votre drapeau et le ramener à votre base s'il vous a été dérobé. Votre drapeau doit se trouver dans votre base lorsque vous capturez le drapeau ennemi pour marquer des points. Regardez les icônes de drapeau en bas à gauche de l'écran pour connaître le statut des drapeaux : <ul style="list-style-type: none"> ■ Lorsque vous avez capturé le drapeau ennemi, l'icône du drapeau adverse apparaît au-dessus de votre icône d'équipe. ■ Lorsqu'un soldat se déplace avec le drapeau, l'icône correspondante clignote et un cercle jaune avec la couleur de l'équipe apparaît sur le radar.
FAST FLAG CAPTURE (Capture rapide du drapeau)	Ramenez le drapeau de l'équipe adverse dans votre base pour marquer des points. Votre drapeau ne doit pas être forcément dans votre base pour que vous puissiez marquer.
TACTICAL ASSAULT (Assaut tactique)	Défendez le générateur de votre équipe et détruisez celui de l'équipe adverse après avoir désactivé les boucliers de générateur. Pour désactiver les boucliers, piratez les nœuds de l'équipe adverse (seul le nœud avancé est vulnérable). La première équipe qui détruit le générateur de l'équipe adverse l'emporte. <ul style="list-style-type: none"> ■ Les nœuds apparaissent sur le radar et sont liés de manière séquentielle d'une base à l'autre.
ASSAULT (Assaut)	Défendez le générateur de votre équipe et tentez de détruire celui de vos adversaires. La première équipe qui détruit le générateur de l'équipe adverse l'emporte.

QUICK DEMOLITION (Démolition rapide)

Jeu en équipe. Trouvez une bombe à un point de réapparition et transportez-la aux endroits indiqués à l'intérieur de la base adverse. Désamorcez la bombe se trouvant dans votre propre base en vous en approchant et en appuyant sur la touche **X**. La bombe est équipée d'un minuteur. Quand elle explose, la base est détruite, la manche prend fin et l'opposition marque un point. L'équipe qui a le plus de points à la fin du match l'emporte. Surveillez l'icône de bombe en bas à gauche de l'écran pour savoir si l'équipe adverse a la bombe.

- *Rouge* pour la République.
- *Bleu* pour Coalition
- *Blanc* = aucune équipe n'a trouvé la bombe.

Une fois désamorcé, le minuteur de la bombe ne se réinitialise pas. Dans ce type de match, utilisez la touche **□** pour pirater.

RÉSERVES DE SANTÉ ET DE MUNITIONS DES MODES MULTIPLAYER

Au cours des parties en mode Multiplayer, vous trouverez des réserves de santé pour restaurer complètement votre santé et des réserves de munitions pour recharger toutes vos armes. Approchez-vous d'une réserve et appuyez sur la touche **□** pour l'utiliser. Chaque type de réserve apparaît sur le radar lorsqu'elle se trouve à portée.

- Les réserves de santé sont indiquées par un point clignotant vert.
- Les réserves de munitions sont indiquées par un point clignotant bleu clair.

PIRATER PENDANT UNE PARTIE EN MODE MULTIPLAYER

Utilisez l'outil de piratage pour contrôler les portes, les nœuds et les bombes. Tous les joueurs transportent l'outil de piratage dans leur inventaire d'armes. Cet outil ne nécessite pas de munitions. Pointez votre outil vers un objet ou un dispositif pouvant être piraté et appuyez sur la touche **□** pour passer de l'arme actuellement sélectionnée à l'outil de piratage (sauf si vous en êtes déjà équipé). Appuyez à nouveau sur la touche **□** pour pirater.

- Pour désactiver le champ de force qui protège les portes de la base adverse, piratez l'interrupteur se trouvant à côté de la porte.
- Désamorcer la bombe. Dans le mode Quick Demolition, piratez le générateur sous la bombe pour désactiver son minuteur et emparez-vous en.
- Prenez le contrôle des nœuds ennemis au cours des parties en mode Tactical Assault.

ÉCRAN DES RÉSULTATS

L'écran des résultats apparaît à la fin du match. Il affiche la performance de chaque joueur et de chaque équipe par catégories :

- Points du joueur.
- Nombre d'adversaires éliminés.
- Nombre de fois où le joueur est mort.

HÉBERGEMENT D'UNE PARTIE

Pour héberger une partie, accédez au menu Host (Héberger), indiquez les paramètres de votre partie, puis sélectionnez Start Game (Lancer la partie). Les options du menu Host sont les suivantes :

SELECT A MAP
(Sélection de carte)

Choisissez l'environnement de votre partie.

GAME OPTIONS
(Options de jeu)

Choisissez les paramètres de votre partie.

SERVER NAME (Nom du serveur)	Par défaut, le nom du serveur est votre nom de joueur en ligne.
GAME TYPE (Type de partie)	Choisissez un mode de jeu (voir page 21).
ARMS RACE MOD (Course aux armes)	Les joueurs prennent l'armement (comprenant les armes et les bio-modifications) de la classe de leurs victimes. Les joueurs conservent les objets supplémentaires jusqu'à ce qu'ils soient tués ou que la partie prenne fin.
GAME LOADOUT (Armement)	Indique l'armement de tous les joueurs qui rejoignent la partie. Sélectionnez All pour permettre aux joueurs de sélectionner eux-mêmes leur classe et leur armement (voir page 20).
TIME LIMIT (Limite de temps)	Configurez la limite de temps, qui peut aller de 5 minutes à l'infini.
SCORE LIMIT (Limite de score)	La partie se termine lorsqu'un joueur atteint la limite de score que vous avez configurée.
MAX PLAYERS (Nombre maximal de joueurs)	Vous pouvez autoriser jusqu'à 15 autres joueurs (16 au total) dans une même partie.
FRIENDLY FIRE (Tir fratricide)	Lorsque cette option est réglée sur On, vous pouvez tuer un équipier par accident.
VOICE (Voix)	Vous pouvez permettre aux joueurs de communiquer via le casque USB.

MODES MULTIPLAYER EN RÉSEAU LOCAL

Le gameplay des parties en réseau local (LAN) est le même que celui des parties en ligne. Le matériel requis pour le jeu en réseau est le suivant :

- Chaque console PlayStation 2 doit être connectée à un adaptateur réseau (pour PlayStation®2) et à un poste de télévision. L'adaptateur réseau (pour PlayStation®2) doit être connecté à un réseau local via une connexion Ethernet. Chaque joueur doit disposer de sa propre console PlayStation 2 pour jouer.
- Un joueur doit héberger la partie de jeu en réseau.

LISTE D'AMIS

Dans le lobby, sélectionnez *Browse Friends List* (Consulter la liste d'amis) pour afficher une liste de vos amis confirmés, des requêtes d'amis en attente et des invitations envoyées par des amis. D'ici vous pourrez consulter le statut en ligne de vos amis confirmés et rejoindre la partie active *PROJECT: SNOWBLIND*^{MC} d'un ami. Le nombre total de vos amis confirmés, des requêtes d'amis en attente et des invitations d'amis ne doit pas dépasser 100. Supprimez des listes les amis avec qui vous ne jouez plus depuis longtemps pour faire de la place.

----- AJOUTER DES AMIS

Sélectionnez *New Friend Request* (Nouvelle demande d'amis) pour ajouter un ami. Saisissez le nom du joueur (n'insérez pas de tag de clan) à l'aide du clavier virtuel. Une icône *d'invitation d'amis* apparaîtra à côté du nom du joueur. Une fois que cet ami aura accepté votre invitation, cette icône sera remplacée par l'icône *d'amis confirmés*.

LISTE D'AMIS

ACCEPTER LES REQUÊTES D'AMIS

Pour accepter la requête d'un ami, sélectionnez *Browse Friends List* puis le nom du joueur qui a envoyé la requête (identifié par l'icône de *demande d'amis en attente*) et acceptez l'offre. Après avoir accepté, l'icône sera remplacée par l'icône *d'amis confirmés*. Pour bloquer définitivement les demandes d'amis d'un autre joueur, sélectionnez l'option *Block Friends Request* (Bloquer les demandes d'amis) qui se trouve dans l'invitation en attente. Cela vous permettra d'annuler l'invitation en attente et de bloquer d'éventuelles requêtes futures.

OPTIONS EN COURS DE PARTIE

En cours de partie, sélectionnez l'option *Players* (Joueurs), puis *Send/Cancel Friend Req.* (Envoyer/Annuler la demande d'amis) pour envoyer des invitations rapides aux joueurs ayant rejoint la partie et aux dix derniers joueurs avec qui vous avez joué. Ceci vous permet également de les ajouter en tant qu'amis et de configurer d'autres paramètres tels que l'activation ou la désactivation des communications vocales.

STATISTIQUES

Utilisez le menu *Statistics* pour consulter diverses informations à votre sujet, sur vos amis et sur votre clan. Les stats pouvant être consultées sont les suivantes : nombre de morts, nombre de victoires, nombre de défaites et score général (calculés à partir de diverses statistiques).

- Vous pouvez consulter les statistiques de n'importe quel joueur en sélectionnant l'option *Player* et en saisissant le nom du joueur à l'aide du clavier virtuel. Le nom du joueur apparaîtra entre les sept derniers joueurs ayant obtenu les meilleurs scores et ceux ayant obtenu les plus mauvais scores.
- Pour connaître la liste des 15 meilleurs joueurs de *PROJECT: SNOWBLIND^{MC}*, sélectionnez *Top 15*. Sélectionnez *Friends* pour afficher les 15 meilleurs joueurs de votre liste d'amis.
- Si vous avez rejoint un clan, sélectionnez *clan* pour consulter les 15 meilleurs joueurs de votre clan !

CLANS

Créez un clan et invitez d'autres joueurs à vous rejoindre, ou répondez à une invitation pour rejoindre un autre clan. Chaque membre d'un clan a un grade (Leader, Officer, Soldier, soit Chef, Officier et Soldat), ce qui lui octroie différents privilèges. Les chefs et les officiers peuvent recruter ou bannir des joueurs. Le chef peut faire monter en grade ou rétrograder les officiers et les soldats. Le chef peut également désigner un nouveau chef.

CRÉER VOTRE CLAN

À l'écran *Online Lobby*, sélectionnez *Clans* pour ouvrir la page d'accueil des Clans. Sélectionnez *Create Clan* et choisissez le pseudo de votre clan (3 caractères maximum). Saisissez ensuite le nom complet de votre clan (entre 4 et 20 caractères).

----- INVITER D'AUTRES JOUEURS À REJOINDRE VOTRE CLAN

Sélectionnez *Invitations and Recruit* (Invitations et recrues) pour demander aux autres joueurs de rejoindre votre clan en utilisant leur nom de joueur en ligne. Consultez ou annulez vos invitations en sélectionnant *Sent Invites* (Invitations envoyées), puis le nom d'un joueur et Yes pour confirmer l'annulation.

----- ACCEPTER UNE INVITATION À REJOINDRE UN CLAN

Si vous avez été invité à rejoindre un clan, l'icône ! apparaît à côté de l'option Clans se trouvant à l'écran Online Lobby. Pour accepter l'invitation, sélectionnez *Clans*, puis *Invitations* deux fois afin d'accéder aux *invitations*. Sélectionnez l'invitation que vous souhaitez accepter, appuyez sur la touche X et sélectionnez Yes pour accepter l'invitation. Pour que tout le monde sache que vous n'acceptez pas d'invitations à rejoindre un clan, sélectionnez *Toggle Status*. Si vous changez d'avis, vous pouvez modifier à nouveau le paramètre de cette option en la sélectionnant.

----- ENVOYER DES MESSAGES AUX MEMBRES DU CLAN

Le chef et les officiers peuvent sélectionner l'option *Notices* et écrire jusqu'à quatre messages aux membres du clan à l'aide du clavier virtuel. Les autres membres du clan peuvent lire les messages en sélectionnant *Notices* lorsque l'icône ! s'affiche à côté de l'option *Notices*.

----- CONSULTER LES INFOS DE CLAN

- Consultez le classement de votre clan à l'écran Clan Lobby et sélectionnez *Member List* pour connaître le statut en ligne de tous les membres du clan.

DÉPANNAGE

----- FIREWALLS

Vous aurez peut-être besoin d'autoriser le Port Forwarding pour rejoindre ou héberger une partie de *PROJECT: SNOWBLIND*^{MC} alors que vous utilisez un routeur avec NAT (Network Address Translation), ou un firewall. Dans ce cas, il vous faudra acheminer ou transférer toutes les données du port UDP 9103 vers l'adresse IP assignée à votre console PlayStation 2.

Remarque : si vous utilisez un DHCP, assurez-vous que l'adresse IP assignée à votre PlayStation 2 est toujours celle qui est spécifiée dans la configuration du Port Forwarding. Vous devrez peut-être passer d'Auto Detect (DHCP) (Détection automatique) à Static (Adresse IP statique) en utilisant le disque de démarrage de l'adaptateur réseau pour vous assurer que les données soient toujours transférées vers votre console PlayStation 2.

Si vous éprouvez encore des difficultés à vous connecter aux autres joueurs, essayez de contourner le routeur ou le firewall en connectant directement votre console PlayStation 2 à votre modem câble ou DSL (ou autre appareil de connexion haut débit).

----- ÉTAT

Vous pourrez voir l'état des serveurs du jeu et connaître toutes les informations concernant *PROJECT: SNOWBLIND*^{MC} en visitant le site www.eidos.com.

----- CASQUE USB

En cours de jeu, si votre casque USB est branché à votre console PlayStation 2 mais que vous n'arrivez pas à discuter avec votre adversaire :

- Il est possible que l'autre joueur n'ait pas branché son casque USB à sa console PlayStation 2.
- Il se peut également que la connexion entre vous deux ne soit pas d'assez bonne qualité.

----- ASSISTANCE CLIENTÈLE

Si vous avez des questions, connectez-vous au site www.eidos.com ou communiquez avec l'assistance clientèle d'Eidos au (415) 615-6220, du lundi au vendredi, de 9 h à 12 h et de 13 h à 17 h, heure du Pacifique.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE POUR JOUER EN LIGNE

Accès à Internet (haut débit) et adaptateur réseau (Ethernet) (pour PlayStation®2) requis pour le jeu en réseau. Le coût de la connexion Internet est à la charge des joueurs. Les capacités réseau peuvent être soumises à modification, être supprimées ou devenir payantes. Rendez-vous sur www.playstation.com pour consulter les conditions d'accès aux capacités réseau et vous renseigner des possibilités offertes dans votre pays.

FONCTIONS EN LIGNE

LES FONCTIONS EN LIGNE DE CE JEU SONT SOUMISES À L'ACCEPTATION DES CONDITIONS DE SERVICE EN LIGNE. EIDOS SE RÉSERVE LE DROIT DE MODIFIER LES FONCTIONS EN LIGNE DE CE JEU OU DE LES SUPPRIMER. EIDOS NE GARANTIT PAS QUE LES FONCTIONS EN LIGNE DE CE JEU SERONT DISPONIBLES, NI QUE LE SERVICE EN LIGNE PROPOSÉ SERA ININTERROMPU OU EXEMPT DE DYSFONCTIONNEMENT. Veuillez lire attentivement les modalités du service en ligne d'Eidos, disponibles sur le site <http://www.eidos.com> et dans le jeu. Il est possible que certaines fonctions en ligne soient soumises à des frais supplémentaires.

CLASSIFICATION

Le contenu de ce jeu convient à des adolescents (T = Teen). Il se peut toutefois que ce contenu change suite aux échanges interactifs entre joueurs lors du jeu en ligne. Ni Eidos ni Sony Computer Entertainment ne sauraient être tenus responsables du contenu externe au jeu. Veuillez consulter les modalités d'utilisation du service pour connaître les conditions relatives à l'utilisation du jeu en ligne

SYSTÈME DNAS

Ce logiciel utilise le « DNAS » (Dynamic Network Authentication System), un système d'authentification propriétaire créé par Sony Computer Entertainment Inc. (« SCEI »). Le « DNAS » récupère des informations sur le matériel et le logiciel de l'utilisateur pour tout ce qui concerne l'authentification, la protection contre la copie, le blocage de compte, le système, les règles, la gestion des jeux, etc. Ces informations ne permettent pas d'identifier l'utilisateur personnellement et ne seront pas transmises à des sociétés autres que SCE. SI L'UTILISATEUR FOURNIT DES INFORMATIONS PERSONNELLES, L'ÉDITEUR PEUT, EN COMPLÉMENT DES INFORMATIONS RÉCUPÉRÉES PAR LE DNAS, COMPARER CES INFORMATIONS AVEC SES ARCHIVES. AVANT DE TRANSMETTRE DES INFORMATIONS PERSONNELLES À UN ÉDITEUR, RENSEIGNEZ-VOUS SUR SA POLITIQUE DE CONFIDENTIALITÉ, AINSI QUE SUR SES MODALITÉS ET CONDITIONS D'UTILISATION. NE FOURNISSEZ AUCUNE INFORMATION PERSONNELLE À UN ÉDITEUR AVANT D'AVOIR ACCEPTÉ SES MODALITÉS ET CONDITIONS D'UTILISATION, AINSI QUE SA POLITIQUE DE CONFIDENTIALITÉ. SCEI, Sony Computer Entertainment America (« SCEA ») et leurs filiales ne peuvent pas garantir le fonctionnement continu des serveurs « DNAS ». SCEA ne peut en aucun cas être responsable des retards ou problèmes de fonctionnement des serveurs « DNAS ». Si vous recevez un message d'erreur d'authentification « DNAS » lors de la connexion, veuillez appeler le service clientèle SCEA au 1-866-466-5333. Pour de plus amples informations sur le « DNAS », visitez le site

www.us.playstation.com/DNAS. En cas de dysfonctionnement ou d'incompatibilité des systèmes et du DNAS, la responsabilité engagée par SCEI, SCEA et leurs filiales se limite à la réparation ou au remplacement des logiciels, consoles ou périphériques défectueux de l'utilisateur, à la discrétion de SCEA. SCEA, ses maisons-mères, filiales ou éditeurs sous licence ne peuvent en aucun cas être tenus responsables des retards, pannes, problèmes d'authentification ou de non-fonctionnement des systèmes, qui peuvent parfois affecter la connexion ou le jeu en ligne.

Ce logiciel comprend le codec de compression vocale OpenLPC © 1998 Enzo Michelangeli et Future Dynamics.

GARANTIE LIMITÉE D'EIDOS, INC.

Eidos, Inc. garantit à l'acheteur d'origine de ce disque, pour une période de quatre-vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat, que le disque est exempt de défauts matériels et vices de fabrication. Si, à tout moment pendant la période de garantie de quatre-vingt dix (90) jours applicable, vous estimez que la présente garantie limitée n'a pas été respectée, Eidos, Inc. s'engage, à sa seule discrétion, à réparer ou remplacer gratuitement le disque de jeu à condition que ce dernier soit retourné, port payé, au service après-vente d'Eidos Inc. (Factory Service Center), accompagné d'une preuve d'achat datée. Cette garantie limitée ne s'applique pas à l'usure normale et sera nulle et non avenue en cas de défaut résultant d'un abus, d'une mauvaise utilisation ou d'une négligence. Ce disque vous a été vendu « tel quel » sans garantie d'aucune sorte, que ce soit explicite ou implicite, et notamment sans aucune garantie de commercialisation ou d'adéquation à un usage particulier, autre que la garantie limitée exposée plus haut.

Aucune autre réclamation découlant de votre achat ou utilisation de ce disque ne saurait lier ou obliger Eidos, Inc. Eidos, Inc. ne saurait en aucun cas être tenu responsable des pertes ou des dommages résultant de l'utilisation du disque, notamment en cas de dommage indirect, spécifique ou accessoire découlant de votre possession, utilisation ou d'un dysfonctionnement du disque.

Cette garantie limitée constitue la totalité des obligations d'Eidos, Inc. concernant l'achat de ce disque. Si une partie de la présente garantie limitée s'avérait inapplicable ou illégale, le reste de la garantie resterait entièrement valide et applicable.

Pour toute question concernant la garantie, veuillez communiquer avec notre service d'assistance clientèle au : (415) 615-6220. Notre équipe est à votre disposition du lundi au vendredi, de 9 h à 12 h et de 13 h à 17 h, heure du Pacifique. Les frais de communication sont à votre charge.

Les agents de notre service d'assistance technique ne peuvent en aucun cas vous fournir des astuces, des stratégies ou des codes liés au jeu.

PROCÉDURE DE RETOUR DE PRODUIT

Si nos agents de l'assistance technique estiment que votre disque de jeu est défectueux, vous devrez nous le renvoyer directement. Veuillez inclure une brève lettre indiquant les éléments renvoyés et la raison du retour. L'agent qui vous répondra vous fournira un numéro d'autorisation que vous devrez joindre à votre envoi. Vous devrez également nous indiquer un numéro de téléphone où vous contacter durant la journée afin que nous puissions vous joindre si nécessaire. Tout produit n'étant pas accompagné d'un numéro d'autorisation vous sera retourné sans avoir été ouvert. Envoyez votre paquet, port payé, à l'adresse suivante :

Eidos Inc. Customer Services
RMA# (notez ici votre numéro d'autorisation)
651 Brannan Street, suite 400
San Francisco, CA 94107, États-Unis

Remarque : les frais de port sont à votre charge.

Enregistrez votre jeu sur www.eidos.com

RSA BSAFEMD SSL-C et le logiciel Crypto-C de RSA Security Inc. ont été installés. RSA est une marque déposée de RSA Security Inc. BSAFE est une marque déposée de RSA Security Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays. RSA Security Inc. Tous droits réservés.

Ce logiciel utilise le « DNAS » (Dynamic Network Authentication System), un système d'authentification propriétaire créé par Sony Computer Entertainment Inc. pour garantir la sécurité et assurer la protection des droits d'auteur. Tout transfert, exposition, exportation, importation ou transmission de programmes ou appareils contournant ce procédé d'authentification peuvent être interdits par la loi. Vous trouverez de plus amples précisions à l'adresse suivante : www.us.playstation.com/DNAS.

