

VEKTA NEWS



Troupes de l'ISA rapportez les casualties lourds
Dans cette édition

EDITION FRANÇIAS

DANS CETTE ÉDITION

APPEL AUX ARMES SUR HELGHAN

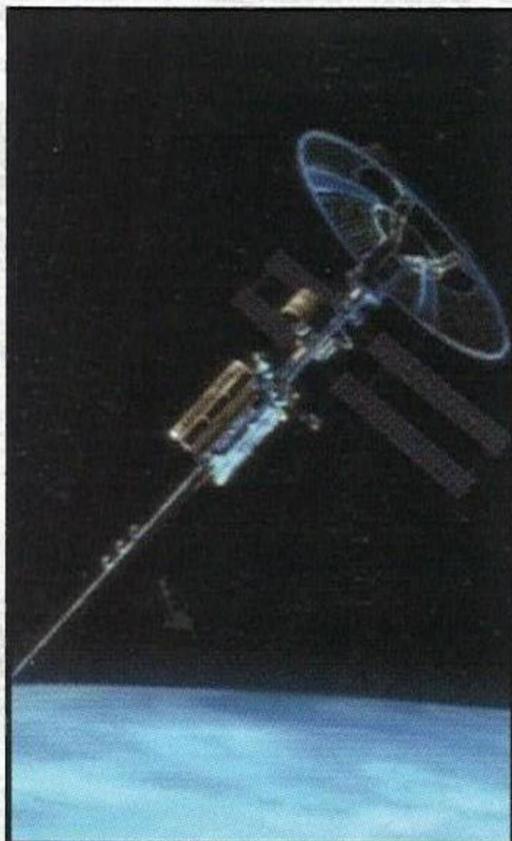
Visari rassemble ses troupes

CONSEILS POUR LE COMBAT

Les trucs d'un instructeur
de l'ISA

CONNAÎTRE SON ENNEMI

Un aperçu des Helghasts



**Les Helghasts passent
les plates-formes SD.**

Voir à l'intérieur.



SCÉNARIO

C'EST LA GUERRE !

Des envahisseurs venus de la planète Helghan ont percé le système de défense de Vekta et livrent un combat impitoyable face aux forces de l'ISA. Sans la moindre pitié pour les civils, les troupes helghasts n'épargnent rien ni personne, dans le but de prendre au plus vite le contrôle de la planète.



Nous ignorons encore comment le réseau de défense SD a pu laisser la flotte helghast entrer dans le ciel de Vekta, mais il est clair que l'armée helghast est une grosse machine parfaitement rodée. Les divisions de l'ISA sont en infériorité numérique et s'enlisent dans des batailles sans merci face à d'innombrables forces ennemies. Des renforts terriens ont été réclamés, mais en attendant, en raison de la défaillance des défenses SD, les espoirs des habitants de Vekta ne reposent plus que sur les épaules des forces armées de l'ISA.

La seconde guerre helghast a commencé.

EN EXCLUSIVITÉ DANS VEKTA NEWS

Précautions

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

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

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

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

PIRATAGE INFORMATIQUE

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

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

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

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

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

SCES-52004

1-2 Joueurs • Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) : 64KB minimum • Compatible contrôle analogique : toutes les touches
• Compatible fonction de vibration • Compatible Network Adaptor (Ethernet) (pour PlayStation®2) 2-16 Joueurs

Killzone™ © 2004 Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Guerrilla. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Killzone is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

Library programs © 1997-2004 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Dolby, Pro-Logic, and the double D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. This software uses "DNAS" (Dynamic Network Authentication System), a proprietary authentication system created by Sony Computer Entertainment Inc., to provide security and to help protect copyrighted contents. The unauthorised transfer, exhibition, export, import or transmission of programs and devices in circumventing its authentication scheme may be prohibited by law. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

UNE VIEILLE CONSOLE QUI VAUT DE L'OR

DÉMARRAGE

Installez votre système de loisir interactif PlayStation®2 conformément au mode d'emploi. L'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER), situé à l'arrière de la console, doit être en position d'arrêt (OFF). Branchez correctement les manettes et les autres accessoires AVANT de mettre la console sous tension. Il est déconseillé de brancher et de débrancher les accessoires lorsque la console est sous tension.



Mettez la console sous tension en mettant l'interrupteur d'alimentation principal  en position de marche . Appuyez sur le bouton /RESET. Lorsque l'indicateur  devient vert, appuyez sur le bouton  pour ouvrir le compartiment à disque. Placez le disque de KILLZONE™ dans le compartiment à disque, face imprimée sur le dessus. Appuyez de nouveau sur le bouton  pour fermer le compartiment à disque. Enfin, appuyez sur le bouton /RESET avant de commencer à jouer.

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

L'APPEL AUX ARMES DU LEADER HELGHAST

Des agents d'infiltration ont diffusé les premières images et le texte d'un fervent discours de ralliement tenu deux jours auparavant par Sclar Visari, le leader de l'Empire helghast. Devant des milliers de troupes helghasts, il a déclaré qu'il ne voulait plus que son peuple soit une nation éclatée, rejetée, opprimée et soumise.



Surfant sur la vague d'un sentiment patriotique, Visari a poursuivi en affirmant son implication dans la reconstruction de l'honneur helghast, avant de conclure son discours par un cri de guerre galvanisant : Aujourd'hui, nous sommes à nouveau unis... Défenseurs du rêve helghast, à nous la victoire !

Respecté et craint par ses adversaires comme par ses alliés, Visari est depuis longtemps surveillé par les officiers de sécurité de la Terre. Mais il semble désormais que son pouvoir ait été sous-estimé. Il s'avère qu'un vaste programme de réarmement a été rendu possible sur cette ancienne colonie de la Terre en raison de son isolement croissant. Malgré le portrait diabolique qu'on fait de lui sur les planètes Terre et Vekta, Visari est considéré comme un véritable héros, un libérateur, par son peuple.

AUTRES INFOS

MEMORY CARD (CARTE MÉMOIRE) (8MB) (POUR PlayStation®2)

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

Pour sauvegarder les paramètres de jeu et la progression, insérez une memory card (carte mémoire) dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 de la console. Vous pouvez charger les données de KILLZONE™ à partir de toute memory card (carte mémoire) contenant des données de jeu précédemment sauvegardées. Vérifiez que l'espace sur la memory card (carte mémoire) est suffisant avant de commencer à jouer.

Avant de jouer en ligne, vous devez avoir sauvegardé un Fichier de Configuration Réseau sur votre memory card (carte mémoire) à l'aide du disque d'accès au réseau ou de l'utilitaire de configuration réseau d'un autre jeu. Consultez la section Créer votre Fichier de Configuration Réseau de ce manuel pour de plus amples informations.

AUTRES INFOS

D'AUTO-SAUVEGARDE

KILLZONE™ dispose d'un système d'auto-sauvegarde. Ne pas retirer la memory card (carte mémoire) ou la manette, ni redémarrer ou éteindre la console en cours d'auto-sauvegarde. Le système d'auto-sauvegarde est activé par défaut et peut être désactivé à partir du menu principal, ou du menu Pause en cours de partie. Si vous choisissez de ne pas sauvegarder votre profil ou si la memory card (carte mémoire) ne dispose pas de suffisamment d'espace libre pour sauvegarder une partie, le système d'auto-sauvegarde sera désactivé.

ADAPTATEUR RÉSEAU (ETHERNET) (POUR PlayStation®2)

Un adaptateur réseau (Ethernet) (pour PlayStation®2) est nécessaire pour le jeu en ligne. Installez l'adaptateur réseau (Ethernet) (pour PlayStation®2) dans la console conformément au mode d'emploi.

KILLZONE™ en ligne nécessite une connexion haut débit (modem câble, DSL ou plus rapide).

ATTENTION : vérifiez que la console est éteinte et que le cordon d'alimentation est débranché avant d'ajouter tout matériel réseau à la console.



DEMARRAGE

Au démarrage, une brève séquence cinématique apparaîtra. Appuyez sur la touche \otimes pour la passer et accéder au menu principal.

MENU PRINCIPAL

Appuyez sur \leftarrow ou \rightarrow pour sélectionner l'une des options suivantes et appuyez sur la touche \otimes pour valider.

Partie

Choisir une partie en mode Campagne ou Champs de bataille



Options

Afficher la section Options de ce manuel

Bonus

Jeter un œil à quelques bonus

VISAR QUE C

OPTIONS

Appuyez sur \uparrow ou \downarrow pour sélectionner l'une des options suivantes et appuyez sur la touche \otimes pour valider.

Auto-sauvegarde

Activer OUI ou désactiver NON le système d'auto-sauvegarde

Profils

Afficher la section Profils de ce manuel

Audio

Régler le niveau du Volume musique, des Effets sonores et des Dialogues, choisir un son Stéréo ou Mono, et activer OUI ou désactiver NON les sous-titres

Visuel

Choisir un mode d'affichage PAL ou NTSC, Normal ou Panoramique, ou repositionner l'écran de jeu sur votre téléviseur Langue Sélectionner l'une des langues proposées

Langue

Sélectionner l'une des langues proposées

son une
Invasion D'hamburger!

I : ÇA NE FAIT COMMENCER !

PROFILS

Si c'est la première fois que vous jouez à KILLZONE™, vous devez créer un profil. Dans l'écran Create Créer profil, utilisez le clavier virtuel pour donner un nom à votre profil. Vous trouverez des instructions concernant l'utilisation du clavier virtuel dans le présent manuel.

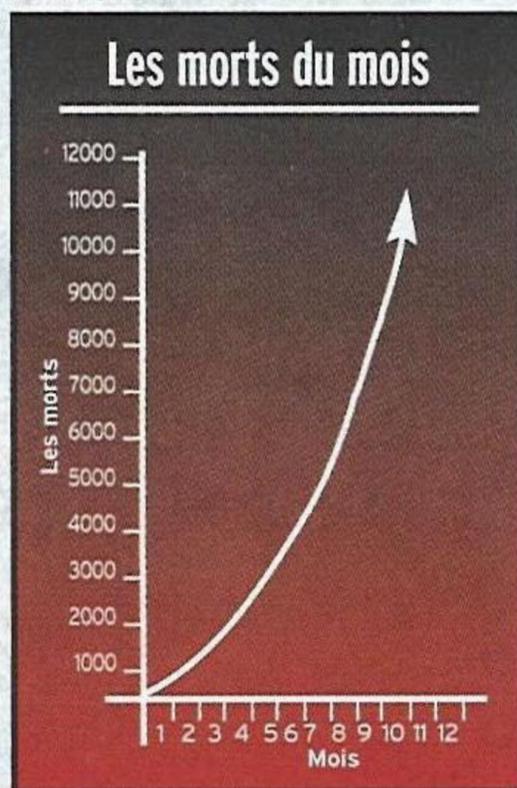
Une fois que le profil a été créé, il est recommandé de le sauvegarder sur la carte mémoire. Lors de la partie suivante, vous retrouverez votre profil dans la liste des Profils accessible à partir du menu Options. Si vous souhaitez créer un autre profil, appuyez sur la touche **○** lorsque vous avez affiché la liste.

Vous pouvez également supprimer des profils, afficher des statistiques et modifier la configuration des commandes d'un profil particulier en sélectionnant un profil et en suivant les instructions à l'écran.

REMARQUE : si les profils n'ont pas été sauvegardés sur la carte mémoire, la progression et les stats des parties en modes Campagne et Champs de bataille seront perdues lors de la mise hors tension ou du redémarrage de la console. Il est recommandé de sauvegarder votre profil sur la carte mémoire. Une carte mémoire est nécessaire pour jouer en ligne.

STATISTIQUES

Consultez les statistiques associées à chaque profil : le nombre de morts, les niveaux joués et les niveaux gagnés par exemple.



CONFIGURATION MANETTE

Utilisez cet écran pour activer ou désactiver l'option Inverser vue, pour définir une configuration avancée, pour reconfigurer la manette à votre convenance, ou pour rétablir les paramètres par défaut.

AUTRES INFOS

TOUCHES DIRECTIONNELLES - DÉPLACEMENT

Dans ce manuel, **↑**, **↓**, **←**, **→**, etc. correspondent, sauf indication contraire, à la fois aux touches directionnelles et au joystick analogique gauche. La manette analogique (DUALSHOCK®2) emploie par défaut le mode analogique (indicateur : rouge) lors de la mise sous tension.

REMARQUE : les manettes numériques ne sont pas compatibles avec KILLZONE™.

UTILISATION DES ÉCRANS DE MENU

Appuyez sur la touche directionnelle **↑**, **←**, **→** ou **→** pour sélectionner une option et appuyez sur la touche **⊗** pour valider. Pour revenir au menu précédent, appuyez sur la touche **⊙**.

Planet Yummy

Composez votre
hamburger

Pour seulement
5.99

WAYPOINT
ARCADE

Non cumulable avec d'autres offres ou promotions.
Pas de livraison. Non convertible.

Planet Yummy

Composez votre
hamburger

Pour seulement
5.99

WAYPOINT
ARCADE

Non cumulable avec d'autres offres ou promotions.
Pas de livraison. Non convertible.

Planet Yummy

Composez votre
hamburger

Pour seulement
5.99

WAYPOINT
ARCADE

Non cumulable avec d'autres offres ou promotions.
Pas de livraison. Non convertible.

**Planet
Yummy**
Invasion D'hamburger

DEVEENEZ UN
HÉROS

REJOIGNEZ L'ISA



VEKTA A BESOIN DE VOUS

VEKTA NEWS OPINION

LA DÉFAILLANCE DE LA PLATE-FORME SD SOULÈVE BEAUCOUP D'INQUIÉTODES !

Ça n'aurait jamais dû arriver, le réseau SD était soi-disant le mécanisme de défense le plus sophistiqué jamais conçu par l'homme. Il s'est toujours avéré extrêmement fiable lors des essais, mais la première fois que Vekta a eu besoin de son bouclier, il n'a pas fonctionné. La raison de ce dysfonctionnement n'a pas encore été établie, mais que ce soit dû à une défaillance humaine ou technologique, la panne de la plate-forme SD nous fait douter des personnes et des microprocesseurs dans lesquels nous avons placé notre confiance.

Dans une interview accordée à l'VEKTA NEWS en août dernier, le général Bradley Vaughton faisait l'éloge du réseau de défense de Vekta. À l'époque, il avait déclaré : Ne vous inquiétez pas ! Si par malheur les troupes helghasts, ou n'importe qui d'autre, essayaient d'attaquer Vekta, vous pouvez être certains que les plates-formes de défense stratégiques orbitales nous protégeraient. Je peux vous assurer que les éventuels agresseurs ne passeraient pas !.

Nous sommes à présent au beau milieu d'une guerre qui n'aurait jamais dû arriver. Comment peut-on nous faire croire que nous étions préparés à cette attaque ? C'est impossible ! Après tout, on croyait le SD invincible. Avons-nous désormais les ressources suffisantes pour repousser les envahisseurs ? Seul l'avenir nous le dira !

Ni Vaughton, ni le commandant de la plate-forme SD, le général Adams, n'ont souhaité s'exprimer sur le sujet.



LES MEMBRES DE LA FRR VONT DEVOIR APPUYER LA OU ÇA FAIT MAL A DECLARE LE COMMANDANT

**Touche R1**

Tirer/effectuer un tir primaire

Touche R2

Tirer/effectuer un tir secondaire

Touche L1

Lancer une grenade

Touche L2

S'accroupir

Touche ○

Parcourir les armes

Touche ○ (maintenir enfoncée)

Choisir une arme

Touche ▲ button

Recharger une arme

Touche X

Effectuer une action (escalade, corps à corps, saut au-dessus d'un mur, etc.)

Touche □

Mode Campagne - personnage de Luger uniquement - vision thermographique

Touche □ (maintenir enfoncée)

Chat vocal (avec un casque) - en ligne uniquement

Joystick analogique gauche

Se déplacer

Touche L3

Faire un sprint

Joystick analogique droit

Viser/regarder

Touche R3

Zoomer

Touche directionnelle ↑

Zoomer (fusil de sniper uniquement)

Touche directionnelle ↓

Dézoomer (fusil de sniper uniquement)

Touche ▶**(de mise en marche)**

Mettre le jeu en pause

Touche SELECT (de sélection)

Afficher les objectifs (en mode Campagne)/le lobby (en mode Champs de bataille en ligne)/le statut de la bataille (en mode Champs de bataille hors-ligne)

LES PRIX DOUBLENT

« Non mais franchement, 4,99 pour une conserve de haricots verts » s'énerve Rosie McGines. « Pour des haricots verts ! Mais où va-t-on ? » Elle inspire profondément, soupire et fixe sa tasse de café. La conseillère au commerce McGines est inquiète. Son visage en révèle autant lorsque la question de la situation économique de Vekta est abordée. « Vous voyez, avec l'augmentation soudaine des attaques de transports dans le système, le ravitaillement pourrait être menacé. Bien entendu, inutile de s'inquiéter pour rien, mais c'est un scénario que mes collègues du Conseil municipal devraient prendre en compte ».

DES VOLONTAIRES S'ENGAGENT

Près de la moitié des 600 habitants de Hillmont ont pris leurs responsabilités et ont décidé de s'enrôler en masse. Hier, des hommes et des femmes de 15 à 40 ans se sont réunis sous une bannière de fortune de l'ISA. Des chants patriotiques ont résonné dans la vallée, motivant d'autres volontaires à venir rejoindre la procession qui traversait leur ville. Environ 1300 personnes sont finalement entrées dans Vekta City et ont déboulé dans le QG de l'ISA, en demandant à des recruteurs ébahis, mais reconnaissants, des « formulaires d'engagement pour tous ».

LES VANDALES PERDENT DU TERRAIN

George Brown, 56 ans et militant local, a juré de poursuivre sa lutte contre le problème croissant des graffiti dans les quartiers résidentiels de Vekta City. Selon l'ancien pilote de navette omnibus, « ce n'est pas le moment de baisser les bras car nous sommes sur le point de gagner la bataille. L'an dernier, 250 000 ont été dépensés pour nettoyer ces graffiti et un régiment d'agents environnementaux se consacre intégralement à la tâche. Je ne jette pas la pierre aux gamins ; il n'y a pas grand chose à faire pour eux ici. En tout cas, la guerre les tiendra à l'écart quelque temps. J'espère simplement qu'après tout ça, il nous restera quelques murs à nettoyer ».

ENQUÊTE SUR LA PHOTO MYSTÈRE

Cette photo a été fournie par des membres du Centre de Commande de l'ISA. Nos experts sont actuellement en train d'essayer de la déchiffrer et de la commenter.



1. Barre de santé
2. Barre d'endurance
3. Réticule
4. Grenades à main
5. Tir secondaire
6. Tir primaire

Réticule : devient rouge lorsqu'un ennemi est visé et vert lorsqu'il s'agit d'un allié.

Tir secondaire : le graphique indique les munitions contenues dans le chargeur, le chiffre indique la quantité de munitions restantes.

Tir primaire : - le graphique indique les munitions contenues dans le chargeur, le chiffre indique la quantité de munitions restantes.

INFOS ADDITIONNELLES À L'ÉCRAN

Ramasser arme : apparaît sous le réticule quand vous passez sur une arme qui peut être ramassée

icône d'action : un message apparaît lorsque votre personnage se trouve à proximité d'une zone contextuelle (arme lourde, échelle ou zone de saut par exemple)

Ramasser munitions : une icône apparaît en haut à droite de l'écran lorsque vous ramassez des munitions

LES DIFFÉRENTS MODES DE GUERRE

CHAMPS DE BATAILLE

C'est le mode principal pour les parties solo. Prenez le contrôle d'une escouade ISA en infériorité numérique et créez la surprise en repoussant les envahisseurs helghasts.

Pour entamer ou poursuivre une Campagne, vous devez créer un nouveau profil ou sélectionner un profil existant pour reprendre la partie à l'endroit de la dernière sauvegarde effectuée. Si vous jouez pour la première fois, créez un nouveau profil en suivant la procédure décrite précédemment dans ce manuel, puis sélectionnez un niveau de jeu et de difficulté. Lorsque vous démarrez une Campagne, vous ne pouvez incarner que le Capitaine Jan Templar.

BATTLEFIELDS

C'est le mode de KILLZONE™ consacré aux parties multijoueurs, que vous jouiez en ligne ou non.

Après avoir sélectionné Champs de bataille à partir de l'option « Partie » du menu principal, choisissez Jeu en ligne ou Jeu hors-ligne.

>> CHAMPS DE BATAILLE HORS-LIGNE

Les parties en mode Champs de bataille hors-ligne peuvent être jouées par un joueur (avec des bots IA) ou deux.

>> Un joueur

Sélectionnez votre profil et décidez si vous souhaitez incarner un soldat de l'ISA ou un Heghast. Puis, sélectionnez « Créer » pour valider.

Choisissez un type de partie dans la liste ci-dessous :

Deathmatch

Deathmatch par équipe

Domination

Ravitaillement

Assaut

Défendre et détruire

NOTE: REMARQUE : les parties en mode Champs de bataille sont décrites dans une autre section du présent manuel.

Appuyez sur ↑ ou ↓ pour parcourir les cartes disponibles et sélectionner celle avec laquelle vous souhaitez jouer. Précisez ensuite la quantité de bots IA et la « Difficulté bot » (Facile, Normal ou Difficile) que vous souhaitez.

Définissez ensuite les paramètres de votre partie :

Limite de temps - Choisir une limite de temps allant de 5 à 60 minutes

Limite régénération - Spécifier une limite de régénération pour les joueurs/bots

Tirs sur alliés - Activer Oui ou désactiver Non les tirs sur alliés

Afficher nom au-dessus des joueurs - Sélectionner Oui ou Non

Morts - Fixer une limite pour le nombre de morts

REMARQUE : les paramètres disponibles varient lors de chaque partie en mode Champs de bataille.

>> Deux joueurs

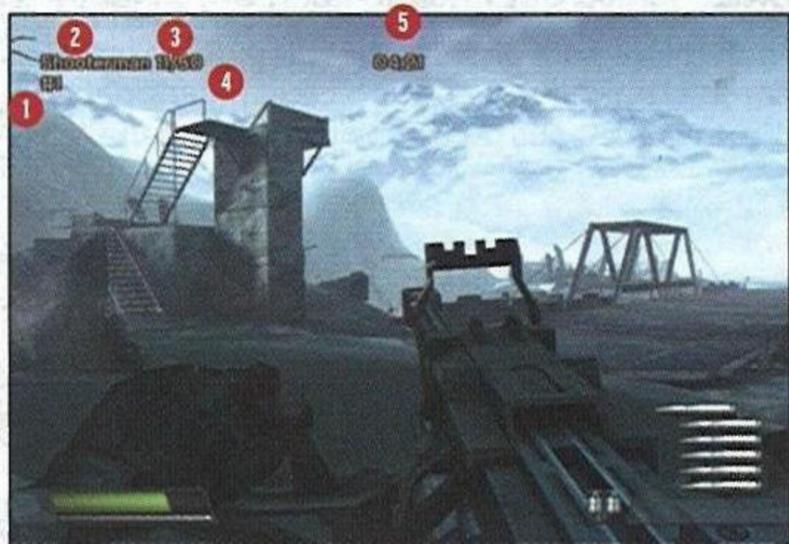
Pour les parties à deux en mode Champs de bataille, chaque joueur doit sélectionner un profil, au minimum deux profils doivent donc avoir été créés et sauvegardés sur la carte mémoire. Après avoir choisi les profils des joueurs, décidez si vous voulez combattre côte à côte ou l'un contre l'autre. Sélectionnez ensuite une partie et une carte, puis configurez les bots et la partie en procédant de la même manière que pour les parties à un joueur.

>> CHAMPS DE BATAILLE EN LIGNE

Pour faire une partie en ligne, sélectionnez « Jeu en ligne » et choisissez un Fichier de Configuration Réseau parmi ceux listés à l'écran. Consultez la section « Jouer en ligne » de ce manuel pour plus d'informations sur les parties en ligne de KILLZONE™.

SCÉNARIOS POSSIBLES EN

DEATHMATCH



(1) Position/rang du joueur (2) Nom du joueur (3) Score du joueur (4) Limite de morts (5) Chrono

Dans ce mode de combat impitoyable, c'est chacun pour soi ! Chaque joueur ressuscite au hasard sur la carte et doit se battre pour marquer le plus de points possibles en tuant un maximum d'ennemis. Pour chaque adversaire tué vous gagnez 1 point, tandis que chaque suicide vous fait perdre 1 point et comptabiliser une « Mort » supplémentaire. Ce type de partie est disponible avec toutes les cartes.

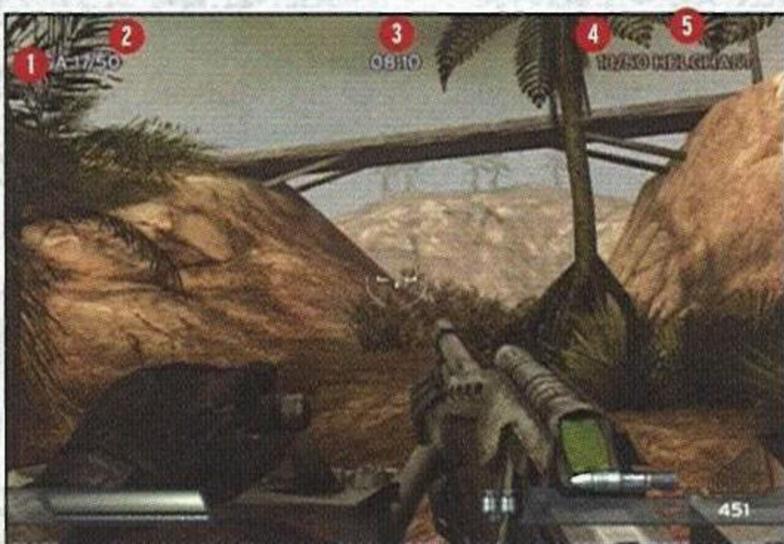
DEFENDRE ET DETRUIRE



(1) Cible ISA intacte (2) Chrono
(3) Cible helghast intacte
(4) Cible helghast détruite

Une partie en équipe, similaire au type « Assaut », mais cette fois, les équipes doivent à la fois défendre deux objectifs clé et détruire les objectifs de l'ennemi. Pour chaque adversaire tué vous gagnez 1 point, tandis que chaque suicide vous fait perdre 1 point et comptabiliser une « Mort » supplémentaire. Chaque coéquipier mort suite à un tir sur allié compte comme un mort et fait perdre 1 point au tireur. 5 points sont accordés au joueur qui détruit un objectif ennemi. Ce type de jeu est disponible pour les cartes suivantes : Crique delta, Taudis de Vekta, Puits principal, Collines du sud et La plage.

DEATHMATCH EN EQUIPE



(1) Score ISA (2) Limite de morts ISA (3) Chrono (4) Score Helghasts (5) Limite de morts Helghasts

Une escouade ISA est confrontée à une troupe helghast dans une version par équipe du mode « Deathmatch ». Les scores dépendent de la performance de l'équipe, même si les scores individuels comptent toujours pour déterminer le classement. Pour chaque adversaire tué vous gagnez 1 point, tandis que chaque suicide vous fait perdre 1 point et comptabiliser une « Mort » supplémentaire. Chaque coéquipier mort suite à un tir sur allié compte comme un mort et fait perdre 1 point au tireur. Ce type de partie est disponible avec toutes les cartes.

ASSAUT

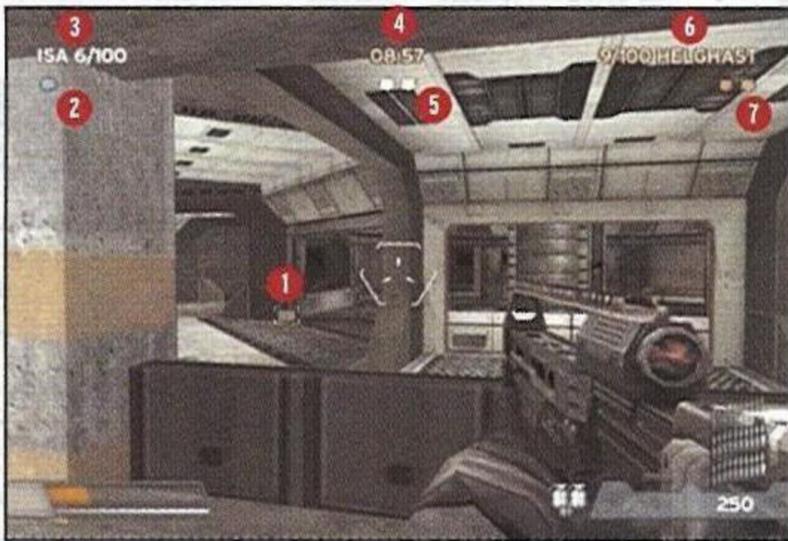


(1) Cible ISA intacte (2) Cible ISA détruite
(3) Chrono (4) Indicateurs de cible ISA

Un jeu d'équipe dans lequel une équipe doit protéger deux objectifs clé contre les assauts ennemis. Pour chaque adversaire tué vous gagnez 1 point, tandis que chaque suicide vous fait perdre 1 point et comptabiliser une « Mort » supplémentaire. Chaque coéquipier mort suite à un tir sur allié compte comme un mort et fait perdre 1 point au tireur. 5 points sont accordés au joueur qui atteint l'objectif. Ce type de jeu est disponible pour les cartes suivantes : Crique delta, À travers le canyon, Terminal, Collines du sud et La plage.

MODE CHAMPS DE BATAILLE

DOMINATION



- (1) Indicateur de trépied neutre (2) Trépieds ISA (3) Score ISA (4) Chrono (5) Neutre - trépied n'appartenant à aucune équipe (6) Score Helghasts (7) Trépieds Helghasts

Jeu d'équipe dans lequel chaque camp doit lutter pour prendre le contrôle de « trépieds » disséminés sur le champ de bataille. Le jeu se termine à la fin du chrono, ou lorsqu'un joueur atteint la limite de points ou de régénérations. Pour chaque adversaire tué vous gagnez 1 point, tandis que chaque suicide vous fait perdre 1 point et comptabiliser une « Mort » supplémentaire. Chaque coéquipier mort suite à un tir sur allié compte comme un mort et fait perdre 1 point au tireur. Si un joueur s'empare d'un trépied, il gagne 5 points et la prise de ce trépied par l'équipe adverse fait perdre 5 points. Si une équipe réussit à garder un trépied pendant 15 secondes, elle remporte 1 point. Ce type de partie est disponible uniquement avec les cartes Crique delta, À travers le canyon, Terminal, Station orbitale, Collines du sud et La plage.

RAVITAILLEMENT



- (1) Joueur portant un conteneur (2) Indicateur de conteneur ISA (3) Conteneur porté par un soldat ISA (4) Conteneur à la base ISA (5) Score ISA (6) Chrono (7) Score Helghasts (8) Conteneur porté par un soldat helghast (9) Conteneur à la base helghast (10) Indicateur de conteneur helghast

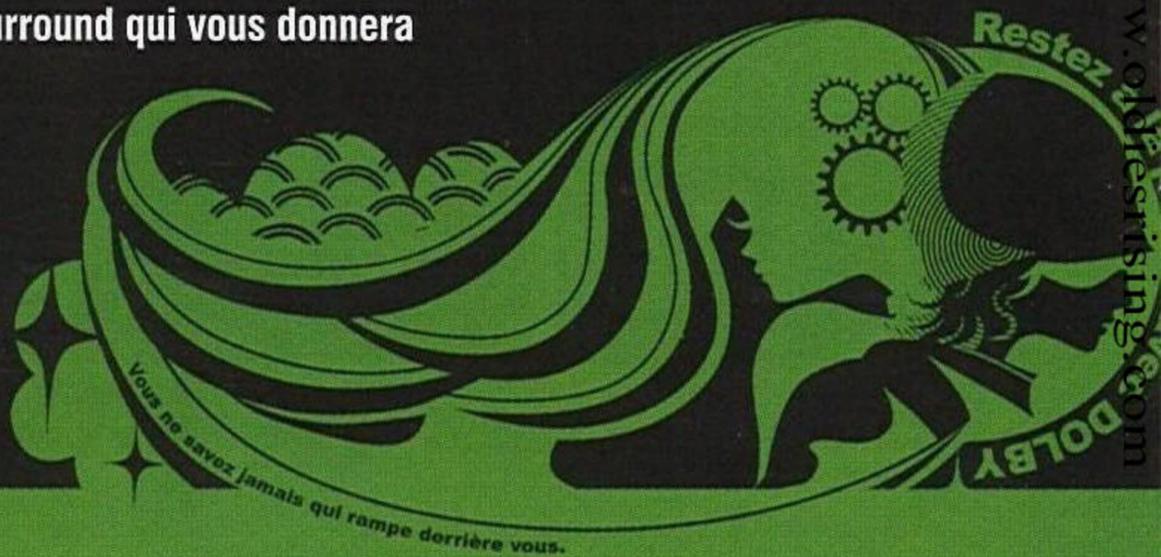
Un autre jeu d'équipe dans lequel chaque camp lutte pour s'emparer de conteneurs placés à des endroits stratégiques sur la carte. Lorsque tous les conteneurs ont été pris, les joueurs de l'équipe doivent les rapporter à leur base. Pour chaque adversaire tué vous gagnez 1 point, tandis que chaque suicide vous fait perdre 1 point et comptabiliser une « Mort » supplémentaire. Chaque coéquipier mort suite à un tir sur allié compte comme un mort et fait perdre 1 point au tireur. Le joueur qui s'empare d'un conteneur et réussit à le déposer sur une plate-forme de sa base reçoit 5 points, si un adversaire parvient ensuite à le récupérer, 5 points sont perdus. Si une équipe réussit à garder un conteneur pendant 15 secondes, elle remporte 1 point. Ce type de partie est disponible uniquement avec les cartes Crique delta, Taudis de Vekta, Puits principal, Collines du sud et La plage.

Prenez l'avantage sur le champ de bataille avec la dernière technologique de son surround.

Les écouteurs Dolby® reproduisent un son surround qui vous donnera l'avantage en combat sans signaler votre présence aux autres.

Gagnez un décodeur Dolby® Digital 5.1 T510 et un casque Dolby® grâce à **THRUSTMASTER®** en vous rendant sur

www.killzoneps2.com



DOLBY®

LES PRIX DOUBLENT

« Non mais franchement, 4,99 pour une conserve de haricots verts » s'énerve Rosie McGines. « Pour des haricots verts ! Mais où va-t-on ? » Elle inspire profondément, soupire et fixe sa tasse de café. La conseillère au commerce McGines est inquiète. Son visage en révèle autant lorsque la question de la situation économique de Vekta est abordée. « Vous voyez, avec l'augmentation soudaine des attaques de transports dans le système, le ravitaillement pourrait être menacé. Bien entendu, inutile de s'inquiéter pour rien, mais c'est un scénario que mes collègues du Conseil municipal devraient prendre en compte ».

DES VOLONTAIRES S'ENGAGENT

Près de la moitié des 600 habitants de Hillmont ont pris leurs responsabilités et ont décidé de s'enrôler en masse. Hier, des hommes et des femmes de 15 à 40 ans se sont réunis sous une bannière de fortune de l'ISA. Des chants patriotiques ont résonné dans la vallée, motivant d'autres volontaires à venir rejoindre la procession qui traversait leur ville. Environ 1300 personnes sont finalement entrées dans Vekta City et ont déboulé dans le QG de l'ISA, en demandant à des recruteurs ébahis, mais reconnaissants, des « formulaires d'engagement pour tous ».

LES VANDALES PERDENT DU TERRAIN

George Brown, 56 ans et militant local, a juré de poursuivre sa lutte contre le problème croissant des graffiti dans les quartiers résidentiels de Vekta City. Selon l'ancien pilote de navette omnibus, « ce n'est pas le moment de baisser les bras car nous sommes sur le point de gagner la bataille. L'an dernier, 250 000 ont été dépensés pour nettoyer ces graffiti et un régiment d'agents environnementaux se consacre intégralement à la tâche. Je ne jette pas la pierre aux gamins ; il n'y a pas grand chose à faire pour eux ici. En tout cas, la guerre les tiendra à l'écart quelque temps. J'espère simplement qu'après tout ça, il nous restera quelques murs à nettoyer ».

ENQUÊTE SUR LA PHOTO MYSTÈRE

Cette photo a été fournie par des membres du Centre de Commande de l'ISA. Nos experts sont actuellement en train d'essayer de la déchiffrer et de la commenter.



1. Barre de santé
2. Barre d'endurance
3. Réticule
4. Grenades à main
5. Tir secondaire
6. Tir primaire

Réticule : devient rouge lorsqu'un ennemi est visé et vert lorsqu'il s'agit d'un allié.

Tir secondaire : le graphique indique les munitions contenues dans le chargeur, le chiffre indique la quantité de munitions restantes.

Tir primaire : - le graphique indique les munitions contenues dans le chargeur, le chiffre indique la quantité de munitions restantes.

INFOS ADDITIONNELLES À L'ÉCRAN

Ramasser arme : apparaît sous le réticule quand vous passez sur une arme qui peut être ramassée

Icône d'action : un message apparaît lorsque votre personnage se trouve à proximité d'une zone contextuelle (arme lourde, échelle ou zone de saut par exemple)

Ramasser munitions : une icône apparaît en haut à droite de l'écran lorsque vous ramassez des munitions

LES DIFFÉRENTS MODES DE GUERRE

CHAMPS DE BATAILLE

C'est le mode principal pour les parties solo. Prenez le contrôle d'une escouade ISA en infériorité numérique et créez la surprise en repoussant les envahisseurs helghasts.

Pour entamer ou poursuivre une Campagne, vous devez créer un nouveau profil ou sélectionner un profil existant pour reprendre la partie à l'endroit de la dernière sauvegarde effectuée. Si vous jouez pour la première fois, créez un nouveau profil en suivant la procédure décrite précédemment dans ce manuel, puis sélectionnez un niveau de jeu et de difficulté. Lorsque vous démarrez une Campagne, vous ne pouvez incarner que le Capitaine Jan Templar.

BATTLEFIELDS

C'est le mode de KILLZONE™ consacré aux parties multijoueurs, que vous jouiez en ligne ou non.

Après avoir sélectionné Champs de bataille à partir de l'option « Partie » du menu principal, choisissez Jeu en ligne ou Jeu hors-ligne.

>> CHAMPS DE BATAILLE HORS-LIGNE

Les parties en mode Champs de bataille hors-ligne peuvent être jouées par un joueur (avec des bots IA) ou deux.

>> Un joueur

Sélectionnez votre profil et décidez si vous souhaitez incarner un soldat de l'ISA ou un Heghast. Puis, sélectionnez « Créer » pour valider.

Choisissez un type de partie dans la liste ci-dessous :

Deathmatch

Deathmatch par équipe

Domination

Ravitaillement

Assaut

Défendre et détruire

NOTE: REMARQUE : les parties en mode Champs de bataille sont décrites dans une autre section du présent manuel.

Appuyez sur ↑ ou ↓ pour parcourir les cartes disponibles et sélectionner celle avec laquelle vous souhaitez jouer. Précisez ensuite la quantité de bots IA et la « Difficulté bot » (Facile, Normal ou Difficile) que vous souhaitez.

Définissez ensuite les paramètres de votre partie :

Limite de temps - Choisir une limite de temps allant de 5 à 60 minutes

Limite régénération - Spécifier une limite de régénération pour les joueurs/bots

Tirs sur alliés - Activer Oui ou désactiver Non les tirs sur alliés

Afficher nom au-dessus des joueurs - Sélectionner Oui ou Non

Morts - Fixer une limite pour le nombre de morts

REMARQUE : les paramètres disponibles varient lors de chaque partie en mode Champs de bataille.

>> Deux joueurs

Pour les parties à deux en mode Champs de bataille, chaque joueur doit sélectionner un profil, au minimum deux profils doivent donc avoir été créés et sauvegardés sur la carte mémoire. Après avoir choisi les profils des joueurs, décidez si vous voulez combattre côte à côte ou l'un contre l'autre. Sélectionnez ensuite une partie et une carte, puis configurez les bots et la partie en procédant de la même manière que pour les parties à un joueur.

>> CHAMPS DE BATAILLE EN LIGNE

Pour faire une partie en ligne, sélectionnez « Jeu en ligne » et choisissez un Fichier de Configuration Réseau parmi ceux listés à l'écran. Consultez la section « Jouer en ligne » de ce manuel pour plus d'informations sur les parties en ligne de KILLZONE™.

À PROPOS DES HELGHASTS

Voici un bref préambule pour tous ceux qui viennent de quitter la Terre pour nous rejoindre sur Vekta.

Les Helghasts forment une faction dissidente : depuis plusieurs générations, ils vivent en parfaite isolation sur Helghan, un ancien avant-poste colonial. Certaines anomalies atmosphériques de cette planète n'ayant pas été identifiées lors de la colonisation ont causé des malformations chez les enfants des premiers colons. Au fil du temps, les Helghasts ont développé tous types de dispositifs et de techniques pour assurer leur survie dans cet environnement hostile. Mais rien à faire : la planète entière est restée plongée dans une détresse accablante.

L'animosité grandissante entre les Helghasts et les Terriens est à l'origine de la première guerre helghast, un conflit dévastateur qui a fini par tourner à l'avantage des Terriens. Suite à cette guerre, l'absence d'autorité politique a conduit à l'expansion de la misère sur Helghan. Les Helghasts se sont alors mis à prier pour la venue d'un leader qui saurait les réunifier.

LE SOLDAT HELGHAST

Résistant, bien entraîné et bien armé, le soldat helghast est un adversaire redoutable ; son potentiel génétique lui assure généralement une taille supérieure à la moyenne. Élevés dans une société très militarisée où l'on attend conformisme et uniformité de la part de tous les individus, tous les jeunes Helghasts ou presque sont appelés à effectuer un service militaire, ce qui procure à cette faction des forces nombreuses et dotées de moyens importants.

>> COMBATTANTS HELGHASTS

SOLDATS DE BASE HELGHASTS

Généralement armés d'armes légères ou moyennes, ces soldats constituent l'ossature de l'armée helghast et sont utilisés en masse lors des assauts et des opérations défensives.

SOLDATS LÉGERS HELGHASTS

Plus rapides de tous les combattants helghasts, ces « troupes de choc » dotées d'un armement et d'un équipement légers se déplacent rapidement autour et à travers les concentrations de forces ennemies afin d'en attaquer les flancs ou d'en enfoncer les lignes. Dotés du fusil d'assaut léger helghast, ces soldats ont tous pour objectif de se rapprocher suffisamment de l'ennemi pour utiliser leur arme dévastatrice.

SOLDATS D'ÉLITE HELGHASTS

Éléments les plus puissants du gros des forces helghasts, les

soldats d'élite sont mieux armés, mieux protégés et mieux formés. Ils sont généralement chargés d'appuyer les attaques et de défendre les positions clés, rôles dans lesquels leurs mitrailleuses légères font d'eux de dangereux adversaires.

SOLDATS D'ASSAUT HELGHASTS

Reconnaissables au premier coup d'œil à leur équipement et à leur lourde protection, les soldats d'assaut restent néanmoins agiles et capables de se déplacer rapidement au combat. Ils sont dotés des plus puissantes armes helghasts telles que les lance-roquettes et canons de groupe et associent ainsi puissance de feu, défense et manoeuvrabilité avec une efficacité meurtrière.

GARDES DU CORPS HELGHASTS

On ne confie aux gardes du

corps, plus redoutables encore que les soldats d'élite, que la protection des positions les plus importantes et des officiers les plus gradés. Lourdemment armés et protégés, ils se battront jusqu'à la mort pour accomplir leur mission.

BOTS SENTINELLES HELGHASTS

Les bots sentinelles sont des plates-formes d'armement automatisées. Légèrement blindés et équipés de deux mitrailleuses légères, ils patrouillent les installations clés où leur puissance de feu et leur capacité de vol stationnaire constituent une défense efficace.

OFFICIERS HELGHASTS

L'armée helghast comprend des officiers de divers grades - subalternes, supérieurs et généraux - chargés du commandement et de la conduite des opérations.



1. SOLDATS DE BASE HELGHASTS 2. SOLDATS LÉGERS HELGHASTS 3. SOLDATS D'ÉLITE HELGHASTS 4. SOLDATS D'ASSAUT HELGHASTS 5. GARDES DU CORPS HELGHASTS 6. BOTS SENTINELLES HELGHASTS 7. OFFICIERS HELGHASTS

L'APPEL AU CESSEZ-LE-FEU TEMPORAIRE DES POLITICIENS

LE MENU PAUSE

Appuyez sur ↑ ou ↓ pour sélectionner l'une des options suivantes, puis sur la touche ⊗ pour confirmer ce choix :

Continuer

Reprendre la partie

Auto-sauvegarde

Disponible uniquement en mode Campagne - activer OUI ou désactiver NON le système d'auto-sauvegarde

Audio

Régler le niveau du Volume musique, des Effets sonores et des Dialogues, choisir un son Stéréo ou Mono, et activer OUI désactiver NON les sous-titres

Contrôles

Choisir Vue inversée activée ou Vue inversée

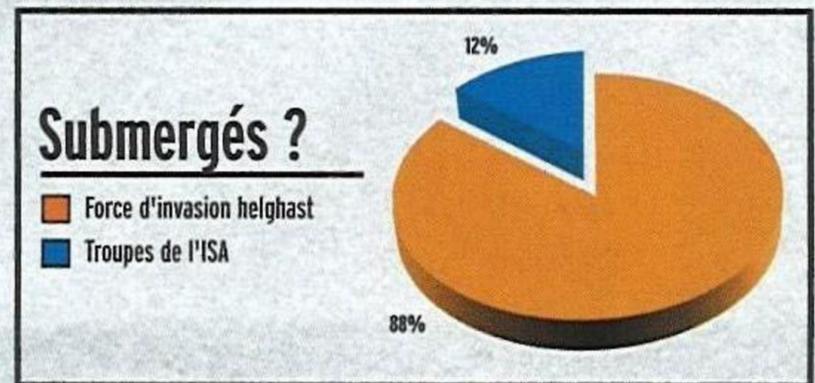
désactivée, définir des configurations avancées, reconfigurer la manette à votre convenance ou rétablir les paramètres par défaut

Recommencer

Recommencer le niveau/la partie en cours ou reprendre au dernier point de sauvegarde de la Campagne en cours

Quitter

Leave the game and return to the Main Menu



CONSEILS D'UN INSTRUCTEUR DE L'ISA SUR LES TECHNIQUES DE COMBAT

Au moment où les forces helghasts gagnent du terrain, nous avons demandé à un instructeur de l'ISA (qui souhaite garder l'anonymat) de nous parler de quelques mouvements et de techniques de combat qui figurent dans le manuel d'entraînement de l'ISA. Il a particulièrement insisté sur les points suivants :

1. Bien réfléchir avant d'agir
« Il est important d'évaluer chaque situation : les gros flingues peuvent résoudre certains problèmes, mais parfois ils ne font que vous expédier à la morgue. »

2. Votre environnement peut être votre allié ou votre ennemi
« Les combats modernes requièrent des moyens modernes. Si vous voulez survivre, vous devez apprendre à utiliser votre environnement comme couverture. »

3. Privilégiez le travail en équipe
« La stratégie est essentielle, que vous soyez seul ou en équipe.

Surveillez mutuellement vos arrières et n'oubliez jamais qu'un bon soldat doit savoir être à la fois impitoyable et prudent. »

4. Ramasser/porter des armes
« Utilisez des armes avec lesquelles vous êtes à l'aise et qui conviennent le mieux aux circonstances. Pesez toujours le pour et le contre avant de ramasser une arme sur le terrain car vous ne pouvez en porter qu'un nombre limité. Surveillez également l'état de vos munitions : si vous tombez à sec ou que vous devez recharger quand le combat fait rage, autant vous allonger directement dans un cercueil. »

LES RÉGIMENTS DE

Avant même que la guerre n'éclate, l'ISA examinait les besoins en sang neuf de chacune de ses divisions. Traditionnellement, les soldats de l'ISA

représentent l'essentiel des forces armées de l'ISA. Le reste des forces armées se répartit dans les divisions d'élite.

RÉGIMENTS DE L'ISA - RÉSUMÉ



>> Force de Réaction Rapide (FRR)

Combinant compétence, sens tactique et puissance de feu, la force de réaction rapide a été constituée afin que la première ligne de défense de Vekta demeure l'élément de dissuasion ultime vis-à-vis d'agresseurs potentiels.

Les membres de la FRR sont caractérisés par un bon équilibre de compétences et d'attributs, mais l'essence de leur valeur est le commandement : leur motivation et leur aptitude à diriger en font les noyaux des forces de résistance de l'ISA et permettent généralement à de petits groupes en situation d'infériorité numérique de l'emporter au combat.



>> Shadow Marshals

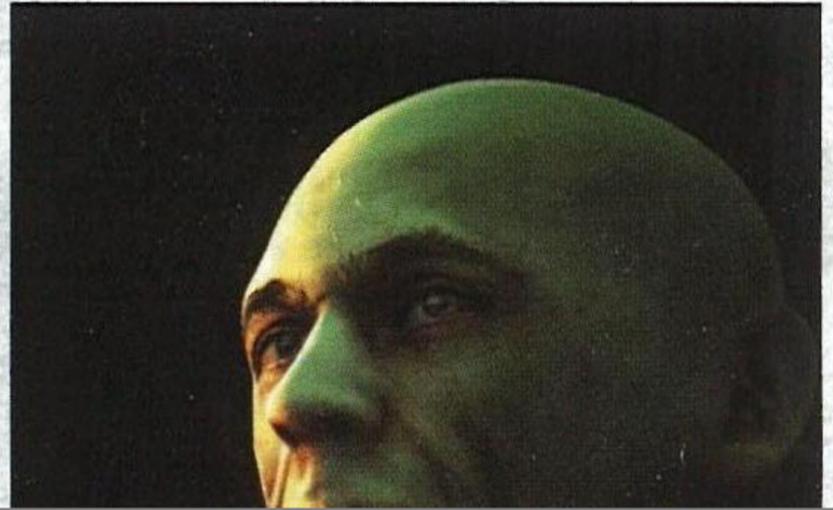
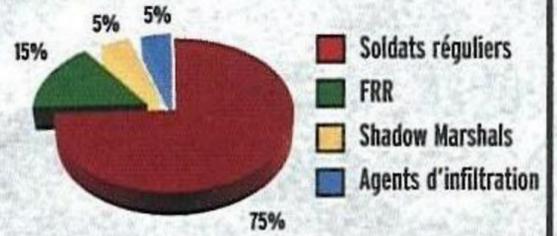
Unité d'élite des agents spéciaux. Ils exploitent la discrétion, les capacités physiques, l'armement discret voire leurs mains nues et leur redoutable réputation est amplement justifiée.

Plus mobiles que les autres combattants de l'ISA, les Shadow Marshals sont capables de bondir, d'escalader échelles et cordes et de ramper dans des conduits avec la plus grande discrétion pour rejoindre des secteurs réputés inaccessibles ou dont l'ennemi comme leurs propres camarades ignorent l'existence. Les Shadow Marshals sont également équipés de jumelles de vision nocturne.

L'ISA RECRUTE

RÉPARTITION APPROXIMATIVE DES RÉGIMENTS DE L'ISA

Selon un porte-parole du service de recrutement de l'ISA, « Il y a à peine quelques jours, la campagne de recrutement n'était qu'un projet. À présent, cette activité est tout en haut de la liste de nos priorités. »
 « Malgré notre besoin vital de recrues, si vous êtes aspirant, inutile de vous faire des illusions : après des années d'entraînement intensif et de préparation, seuls les meilleurs des meilleurs deviendront Shadow Marshals ou membres de la FRR. Mais si vous rêvez de faire carrière dans les forces armées, c'est le moment où jamais ! »



DES COMBATS EN LIGNE GRÂCE AUX PROGRÈS TECHNIQUES

JOUER EN LIGNE

>> SE CONNECTER

Dans le menu principal, sélectionnez d'abord Partie, puis Champs bataille et enfin Jeu en ligne. Il vous sera ensuite demandé de choisir un Fichier de Configuration Réseau valide.

Appuyez sur **↑** ou **↓** pour sélectionner un univers KILLZONE™ et appuyez sur la touche **⊗** pour confirmer ce choix.

>> CREER VOTRE FICHER DE CONFIGURATION RESEAU

Avant d'essayer de jouer à KILLZONE™ en ligne, vous devez d'abord créer un Fichier de Configuration Réseau valide en utilisant le disque d'accès au réseau de votre PlayStation®2 ou un utilitaire de configuration réseau pour un autre jeu en ligne PlayStation®2, puis vous devez vous assurer que la memory card (carte mémoire) contenant votre Fichier de Configuration Réseau est insérée dans la console. Une fois le Fichier de Configuration Réseau créé, vous serez prêt à jouer en ligne. Choisissez l'univers KILLZONE™ que vous voulez rejoindre pour accéder à l'écran de connexion du compte où vous devrez entrer votre pseudo Central Station (nom), ainsi que votre mot de passe quand ils vous seront demandés.

Appuyez sur la touche **⊙** pour sélectionner un compte si vous en avez sauvegardé un lors d'une session précédente. Si aucun compte n'existe, appuyez sur la touche **⊙** pour entrer votre pseudo ainsi que votre mot de passe, à l'aide du clavier virtuel ou d'un clavier USB, en suivant la procédure détaillée dans le présent manuel. N'oubliez pas d'indiquer si vous souhaitez que les informations relatives à votre mot de passe soient sauvegardées !

Il est capital que vous compreniez et acceptiez pleinement les termes et conditions qui vous sont présentés avant de continuer.

REMARQUE : pour plus de détails sur la création d'un Fichier de Configuration Réseau, consulter le mode d'emploi du disque d'accès au réseau PlayStation®2.

Le jeu en ligne nécessite une connexion haut débit. Vous devez vous connecter via un modem DSL, un modem câble, un réseau local ou disposer d'une connexion Internet à très haut débit. L'utilisation des fonctions en ligne de ce jeu est soumise aux conditions d'accès aux capacités réseau et au contrat d'utilisateur contenus dans ce jeu ou disponibles à l'adresse suivante : www.playstation.com.

>> UTILISATION DU CLAVIER VIRTUEL POUR ENTRER DES DONNÉES ET CHATTER

Dans KILLZONE™, un clavier virtuel, proche d'utilisation d'un clavier « SMS », est employé pour entrer du texte (noms de comptes, mots de passe, chat en ligne...).

Pour utiliser le clavier virtuel :

1. Pour déplacer le curseur sur le clavier, utilisez le joystick analogique gauche.
2. Appuyez sur la touche **△**, la touche **⊙**, la touche **⊗** ou la touche **■** pour entrer la lettre correspondante.
3. Pour utiliser les lettres majuscules, maintenez la touche **R1** enfoncée. Pour utiliser des chiffres et des symboles, maintenez la touche **R2** enfoncée. Appuyez sur la touche **L1** pour insérer un espace, sur la touche **L2** pour accentuer des lettres.
4. Mettez le joystick analogique gauche dans une position « neutre » pour utiliser les fonctions « espace », « retour arrière », « annuler » et « entrée ».

REMARQUE : pour entrer des données et chatter, il est également possible d'utiliser un clavier USB.

LES PROS DE L'INFORMATIQUE CRÉENT UN RÉSEAU EN LIGNE

MENU PRINCIPAL EN LIGNE

Appuyez sur ↑ ou ↓ pour sélectionner l'une des options suivantes, puis sur la touche ⊗ pour valider :

- | | |
|--------------------|--|
| News | Découvrir les dernières informations disponibles sur l'univers de KILLZONE™ |
| Jouer | Rejoindre une partie KILLZONE™ en ligne |
| Voir profil | Consulter les commandes et les modifier. Jeter un œil aux statistiques en ligne pour votre profil actuel |
| Amis | Regarder la liste de vos amis pour voir lesquels sont connectés et inviter de nouveaux joueurs à figurer sur votre liste |
| Invitations | Accepter ou refuser les invitations des autres joueurs qui veulent vous intégrer à leur liste d'amis |
| Déconnexion | Se déconnecter de l'univers KILLZONE™ et retourner à la partie principale |

LES NOUVELLES RECRUES SE PRÉPARENT AU COMBAT

REJOINDRE / CRÉER UNE PARTIE

Sélectionnez un salon de jeu pour consulter la liste des parties KILLZONE™ en ligne en cours. Si un de vos amis est présent dans un salon de jeu, une icône apparaît à droite de la liste.

Une fois dans le salon, vous pouvez soit rejoindre une partie déjà existante, soit en créer une nouvelle et la configurer selon vos propres critères. Vous pouvez également savoir qui sont

les autres joueurs présents dans le salon, voir leurs statistiques en ligne et les inviter à rejoindre votre liste d'amis.

Les joueurs peuvent communiquer entre eux en appuyant sur la touche Ⓞ et en utilisant le clavier virtuel ou le clavier USB.

» INTÉGRER UNE PARTIE

L'écran Intégrer une partie comprend la liste de toutes les parties en cours dans le salon de jeu. Si il y a beaucoup de parties en cours, vous pouvez sélectionner CHOISIR FILTRES pour n'afficher que les parties qui correspondent à vos critères. Vous pouvez activer ou désactiver les filtres en sélectionnant FILTRES ACTIVÉS/ FILTRES DÉACTIVÉS. Si vous souhaitez mettre la liste à jour pour voir les modifications apportées, sélectionnez RAFRAÎCHIR LISTE.

À partir de la liste de PARTIES, vous pouvez voir le nom des parties, le type de partie, savoir si vos amis jouent ou encore s'il faut un mot de passe pour entrer dans la partie, voir le nombre de joueurs et la qualité de la connexion (« ping »).

Vous pouvez trier les parties en appuyant sur la touche **L1**, puis en sélectionnant le critère de tri. Pour voir les paramètres d'une partie précise, appuyez sur la touche **■**. Vous pouvez également consulter la liste complète des joueurs pour cette partie en appuyant sur la touche **Ⓞ**. Une fois que vous avez trouvé une partie qui vous convient, sélectionnez-la et appuyez sur la touche **⊗**.

REMARQUE : une fois que l'hôte a créé une partie et attend dans le lobby, il suffit qu'un autre joueur essaie de se connecter pour que la partie soit lancée automatiquement. Si l'hôte reste dans le lobby en ayant sélectionné « pas prêt » mais que les autres joueurs sélectionnent « prêt », la partie sera lancée, que l'hôte soit prêt ou non.

» CRÉER UNE PARTIE

L'écran Créer une partie vous permet de créer une partie et de la configurer selon vos préférences. Tout d'abord, vous devez saisir le nom de la partie à l'aide du clavier virtuel ou USB. Choisissez ensuite un type de partie et une carte sur laquelle jouer. Certaines cartes ne sont pas disponibles dans certains types de parties.

L'écran Paramètres de jeu vous permet de configurer votre partie selon les critères suivants :

Limite de temps

Durée de la partie

Limite régénérations

Nombre maximum de régénérations par joueur

Tirs sur alliés

Activer ou désactiver les tirs sur les alliés

Afficher nom des joueurs

Afficher ou non le nom des joueurs

Classement

Seuls les joueurs du/des classements indiqués peuvent intégrer la partie

Morts

Nombre de morts permettant de gagner

Mot de passe

Protéger la partie avec un mot de passe

Retardataires

Choisir de permettre ou non à d'autres joueurs de rejoindre les parties en cours

Une fois que vous avez choisi les paramètres, appuyez sur la touche **X** pour créer la partie.

REMARQUE : les différents types de partie sont décrits plus en détails dans le présent manuel.

SELON LA SURVEILLANTE DE LA CANTINE : « LA SOLIDARITÉ, C'EST ESSENTIEL ! »

LOBBY DE DÉBUT DE PARTIE

Dans le lobby de la partie vous pouvez consulter la liste des participants à la partie en cours. Si le type de partie sélectionné est Deathmatch, vous avez le choix entre incarner un membre de l'ISA ou un Helghast en choisissant PERSONNAGE. S'il s'agit d'une partie en équipe, vous pouvez savoir à quelle équipe appartiennent les joueurs et changer d'équipe en sélectionnant CHANGER D'ÉQUIPE, à condition qu'il reste une place dans ce camp.

Choisissez INFOS PARTIE pour afficher l'écran indiquant le type de partie, les objectifs de jeu et un court briefing.

Vous pouvez discuter avec les autres joueurs dans le lobby de la partie en appuyant sur la touche **O** et en utilisant le clavier virtuel ou USB. Si vous possédez un casque USB (pour PlayStation®2), vous pouvez parler avec les autres joueurs en appuyant sur la touche **M**.

Quand vous êtes prêt à jouer, passez de PAS PRÊT à PRÊT et appuyez sur la touche **X**.

L'ISA TESTE DE NOUVEAUX MOYENS DE COMMUNICATION

UTILISATION DU CASQUE USB (pour PlayStation®2)

Le casque USB (pour PlayStation®2) vous permet de mettre en place vos stratégies ou simplement de discuter avec vos coéquipiers pendant les parties en ligne. Mais ce n'est qu'une option qui n'est en rien indispensable au jeu.

Avant de mettre la console sous tension, connectez le casque à l'un des connecteurs (haut ou bas) situés à l'avant de la console, symbole USB vers le haut.

LA CHASSE AU MEURTRIER SUSPENDUE

Les tentatives pour retrouver le meurtrier à l'origine du complot raté contre le capitaine de la FRR, Jan Templar, ont dû être interrompues suite à l'invasion helghast.

À seulement 28 ans, le capitaine Templar est l'un des officiers les plus décorés et les plus expérimentés de la FRR. Lors d'une mission d'inspection des défenses, le capitaine Templar a échappé de peu à la tentative de meurtre d'un agresseur non identifié.

Les experts en balistique ont confirmé que les balles provenaient d'un fusil de sniper de l'ISA. L'arme avait été volée récemment dans la réserve de munitions d'une plate-forme SD.

Depuis le début des combats, toute communication avec le capitaine Templar a cessé, mais il semblerait qu'il soit sur le front, en train de repousser les Helghasts en attendant des renforts.



LES OPTIONS DE JEU EN LIGNE ENFIN DÉVOILÉES

MENU PAUSE

Appuyez sur la touche  (de mise en marche) pour mettre le jeu en pause et régler le son, la vue ou modifier les commandes de jeu. Sélectionnez CONTINUER ou appuyez sur la touche  pour revenir au jeu, ou sélectionnez QUITTER pour quitter.

LOBBY DE LA PARTIE

Appuyez sur la touche  (de sélection) pour voir les scores de chaque joueur pour la partie et, s'il s'agit d'une partie en équipe, le score total de l'équipe. Si une limite de temps a été fixée, elle apparaîtra en bas à gauche de l'écran.

Appuyez sur la touche  pour discuter avec les autres joueurs à l'aide du clavier virtuel ou USB. Si vous possédez un casque USB (pour PlayStation®2) et qu'il est connecté, vous pouvez parler aux autres joueurs en appuyant sur la touche .

Les actions suivantes sont également disponibles :

Continuer

Revenir au jeu.

Personnage / Changer d'équipe

Changer de personnage lors d'une partie en mode Deathmatch. Changer d'équipe lors d'une partie en équipe, à condition qu'il reste une place dans l'autre camp.

Infos partie

Afficher un écran indiquant le type de partie, les objectifs de jeu et un court briefing.

REMARQUE : certaines actions ne sont pas disponibles en mode Champs de bataille.

Vous pouvez quitter la partie en cours et revenir au lobby en appuyant sur la touche .

ONLINE RANKINGS

NOM	ABRÉVIATION
 1ère classe	1ère class
 Caporal	Caporal
 Sergent	Sergent
 Sergent	Sgt. chef
 Adjudant	Adjudant
 Major	Major
 Sous-Lieutenant	Sous-Lt.
 Lieutenant	Lieutenant
 Capitaine	Capitaine
 Lieutenant Colonel	Lt Colonel
 Colonel	Colonel
 Général de brigade	Gén. brig.
 Général de division	Gén. div.
 Général d'armée	Gén. armée
 Général	Général
 Maréchal	Maréchal

ELOBBY DE FIN DE PARTIE

Selon le type de partie et les paramètres, le lobby de fin de partie s'affiche à la fin du temps imparti, quand le nombre maximum de morts a été atteint, ou si l'objectif de jeu a été réalisé.

Vous pouvez voir les résultats de la partie en sélectionnant **RÉSULTATS**, consulter les scores en sélectionnant **SCORES** ou quitter le lobby de la partie en sélectionnant **QUITTER**.

Dans le lobby de fin de partie, appuyez sur la touche  pour discuter avec les autres joueurs à l'aide du clavier virtuel ou USB. Si vous possédez un casque USB (pour PlayStation®2) et qu'il est connecté, vous pouvez parler aux autres joueurs en appuyant sur la touche .

ARMES DE LA DEUXIÈME



1. COUTEAU DE L'ISA

A simple bladed weapon used with devastating effect by the Shadow Marshals.

2. COUTEAU HELGHAST

More of a small axe than a blade, the Helghast knife is a gruesome and deadly piece of equipment, ideal for sawing across an adversary's throat.

3. PISTOLET DE COMBAT

De la taille d'un pistolet lance-fusées, le pistolet de combat est une arme à un coup expédiant les mêmes munitions qu'un lance-grenades.

4. PISTOLET

La portée de cette arme de poing semi-automatique est réduite, mais compensée par sa puissance : une balle dans la tête suffit à abattre la plupart des adversaires.

5. PISTOLET-MITRAILLEUR

Les pistolets-mitrailleurs sont de fabrication helghast. Moins puissants que les pistolets de l'ISA, ils sont équipés d'un chargeur de plus grande contenance et peuvent tirer au coup par coup ou en courte rafale.

6. FUSIL D'ASSAUT DE L'ISA (AVEC LANCE-GRENADES)

Armement standard de l'ISA plus précis que son équivalent helghast, mais à cadence de tir et capacité de chargeur inférieures. Le M82 est également équipé en série d'un lance-grenades à un coup.

7. FUSIL DE CHASSE

Meurtrier à courte portée, ce fusil expédie à chaque tir un grand nombre de fléchettes capables d'immobiliser même l'adversaire le plus résistant, en particulier en mode « tir doublé ».

8. FUSIL D'ASSAUT LÉGER HELGHAST AVEC FUSIL DE CHASSE

Capable de tirer à longue distance avec une cadence élevée, cette arme est également équipée d'un fusil de chasse à un coup qui sait se montrer dévastateur à courte portée.

9. LANCE-GRENADES

Doté d'un barillet à six logements, le lance-grenades se révèle précieux en combat rapproché et peut expédier des munitions « collantes » qui adhèrent aux cibles et explosent à l'aide de fusées de proximité.

LA GUERRE HELGHAST



10. PISTOLET-MITRAILLEUR DE SHADOW MARSHAL

Arme d'assassinat et de combat classique très efficace, le pistolet-mitrailleur de Shadow Marshal est équipé d'un silencieux et d'une lunette à zoom. Il peut tirer au coup par coup sans le moindre bruit et avec une grande précision ; ce mode de tir est d'ailleurs plus puissant que la rafale.

11. CHAIN GUN (AVEC LANCE-ROQUETTES)

L'une des armes à projectiles la plus lourde. Son poids contraint son utilisateur à se déplacer à vitesse réduite, mais assure une bonne stabilité de tir à ceux qui sont assez forts pour l'utiliser. Cette arme est également équipée d'un lance-roquettes à un coup venant renforcer sa puissance de feu.

12. MITRAILLEUSE LÉGÈRE

Arme helghast plus lourde à cadence de tir élevée mais manquant de précision : on l'utilise essentiellement pour arroser la cible.

13. LANCE-ROQUETTES HELGHAST

Le lance-roquettes multiple helghast est un matériel lourd composé de trois tubes pouvant expédier séparément ou simultanément des roquettes en tir indirect.

14. LANCE-ROQUETTES DE L'ISA

Arme à un coup expédiant des projectiles guidés ou non à longue distance. Cette version est plus légère que sa contrepartie helghast.

15. FUSIL DE SNIPER

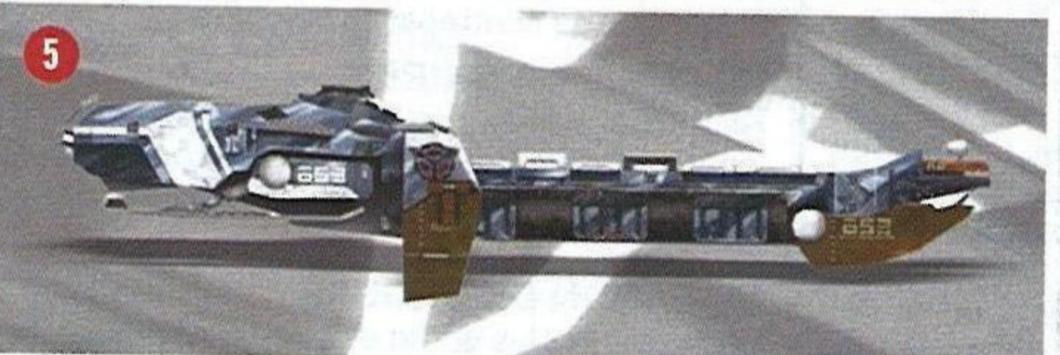
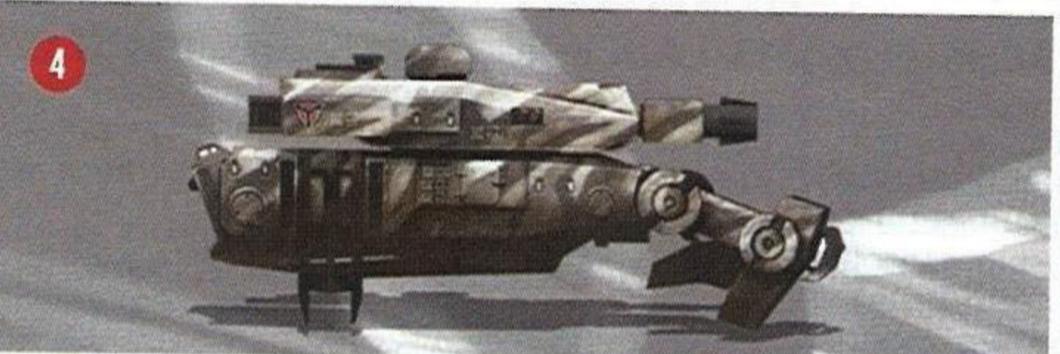
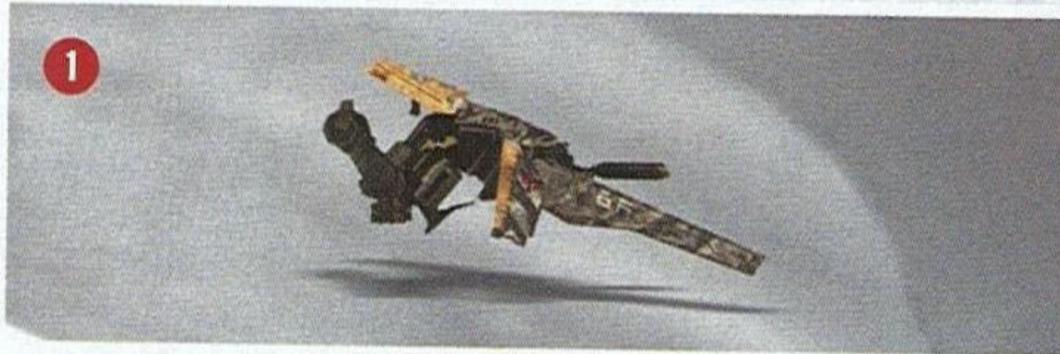
Fusil de précision équipé d'une lunette. Précis à longue distance, mais handicapé par sa faible cadence de tir et la faible capacité de son chargeur.

16. CANON DE GROUPE

Légèrement plus grand et plus lourd que le chain gun, le canon de groupe peut expédier des salves d'obus explosifs à longue portée, mais ne dispose pas du guidage propre aux lance-roquettes. Cette arme peut tirer au coup par coup ou par rafales de deux tirs.

MACHINES DE GUERRE

Nous avons tous été témoins de la présence rassurante des chars et des transports blindés de l'ISA le jour du défilé, mais voici quelques véhicules que vous n'avez pas vus parader dans le centre-ville, sous les serpentins et les confettis. Tout comme ceux des Helghasts, ces véhicules sont puissants, destructeurs et surtout, extrêmement dangereux.



1. MOTOJET

La motojet helghast est un véhicule d'attaque aérien léger, mais extrêmement rapide. Pilotée par un seul homme, elle est surtout utilisée pour l'identification et l'interception des troupes au sol.

La motojet est équipée d'une mitrailleuse montée à l'avant du véhicule.

2. NAVETTE

La navette est un véhicule aérien qui sert à transporter rapidement des soldats helghasts sur un théâtre d'opérations. Elle est utilisée pour les assauts éclairs et les missions d'intervention rapide.

Les navettes sont pourvues de deux mitrailleuses montées sur tourelles et possèdent un bon blindage, ce qui signifie que seules des armes lourdes peuvent pénétrer leur structure.

3. TTB (TRANSPORTS DE TROUPES BLINDÉS)

Le transport blindé helghast est équipé de puissants boosters anti-gravité qui lui permettent de parcourir un terrain accidenté à une vitesse supérieure à n'importe quel autre véhicule terrestre.

Pourvu d'une mitrailleuse lourde manœuvrée par un opérateur et montée sur une tourelle pivotant à 360°, ce véhicule peut transporter une escouade de Helghasts dans son compartiment arrière fermé. L'arrière du véhicule s'ouvre pour permettre aux hommes de débarquer.

Il existe deux versions modifiées actuellement en activité. Sur le TTB (tourelle antiaérienne), on a ajouté un toit au compartiment arrière et on a retiré la mitrailleuse pour la remplacer par quatre canons de DCA helghasts.

La version LRM (Lance-roquettes multiples) est une puissante variation de ce véhicule, équipée d'un lance-roquettes de 16 unités, et conçue pour créer des barrages d'artillerie dévastateurs en un court laps de temps.

4. CHAR LOURD

Lourdement armé et bien protégé, le char lourd helghast est le plus résistant des véhicules terrestres. Un système anti-gravité lui permet de flotter au-dessus du sol, malgré un poids qui réduit grandement sa vitesse.

Le char lourd est équipé d'un canon lourd, d'une mitrailleuse coaxiale et d'une mitrailleuse lourde opérée manuellement et montée sur une tourelle indépendante, elle-même fixée sur la tourelle principale. Le char lourd peut également être utilisé pour le déploiement des troupes.

5. BARGE D'ASSAUT

Les barges d'assaut helghasts sont utilisés dans les attaques amphibies pour transporter rapidement les troupes sur les plages. À l'avant, la barge est pourvue d'une porte qui se transforme en rampe pour débarquer les hommes sur la plage.

Ce véhicule est équipé de deux mitrailleuses montées sur une tourelle, qui fournissent un appui à l'infanterie qui débarque. Le véhicule et sa tourelle sont bien protégés afin d'augmenter les chances de débarquement sans pertes.

6. BATEAU D'ATTAQUE RAPIDE

Lors d'affrontements récents, le bateau d'attaque rapide s'est avéré extrêmement vulnérable aux tirs d'armes légères. Son remplacement est programmé pour un avenir proche, mais il constitue pour l'instant le fer de lance des opérations navales helghasts. Lors d'affrontements récents, le bateau d'attaque rapide s'est avéré extrêmement vulnérable aux tirs d'armes légères. Son remplacement est programmé pour un avenir proche, mais il constitue pour l'instant le fer de lance des opérations navales helghasts.

LENTE : ADJOINT DANS LA MALÉFIQUE HIÉRARCHIE HELGHAST

Le chef suprême des Helghasts, Sclar Visari, est un incitateur charismatique et

l'organisateur principal des habitants de Helghan.

Mais pour ceux qui connaissent un peu la chaîne de commandement militaire de notre ennemi, un personnage égale presque en infâmie le

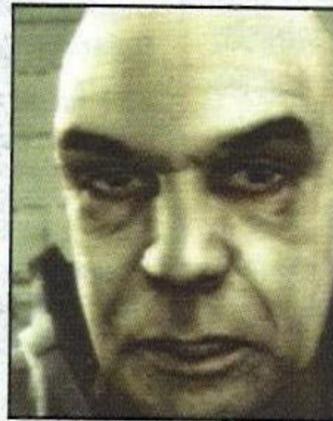
sombre Visari : le général Lente, le cœur noir qui bat dans la poitrine de chaque Helghast.

Fasciste fier et arrogant, Lente est un stratège de génie, largement responsable de l'invasion, que ce soit au niveau

de l'élaboration de la stratégie ou de la mobilisation des troupes helghasts. Lente est un homme d'une grande

expérience, au patriotisme contagieux et respecté à tous les niveaux de la hiérarchie militaire helghast. Malgré un revers dans sa carrière - la désertion de plusieurs cadres supérieurs - cet ancien officier des troupes

d'élite ne doit pas être sous-estimé, ni physiquement ni mentalement. Il est farouchement loyal envers Visari et ne reculera devant rien pour achever la conquête de Vekta.



**VISITEZ NOTRE NOUVELLE
BOUTIQUE AUX ARCADES
DE WAYPOINT.
WWW.NIXONNOW.COM**

VICTIMES DE GUERRE

VEKTA NEWS présente ses condoléances
aux familles des braves soldats suivants,
tués au combat ou portés disparus dans les
dernières 24 heures :

GUERRILLA GAMES

Managing Director
Hermen Hulst

Development Director
Arjan Brussee

Production Management
Martin Capel
Hans Tasma
Alistair Burns

Lead Designer
Martin Capel

Game Design
Roy Postma

Lead Programmer
Michiel van der Leeuw

Programming
Lennart Denninger,
Jurgen Kluff, Tibor den Ouden,
Klaas van der Molen

Additional Programming
Arjan Brussee, Tommy Krul, Kasper
Wessing, Tommy de Roos Tim
Darby (SCEE), Ramana Prakash
(SCEA)

Lead AI Programmer
Remco Straatman

AI Programming
Arjen Beij

Technology
Jeffrey Exterkate, Guido de Haan,
Jorrit Rouwé, Kasper Wessing,
Frank Compagner

AI Technology
Robert Morcus,
William van der Sterren

Lead Artist
Jan-Bart van Beek

Art
Edwin Bakker, Mariska Vos,
Nasier Abdoel, Arjen Bokhoven,
James Mason, Kjetil Nystuen,
Floris Sprokkreeff,
Richard Stitselaar

Lighting
Roderick van der Steen

Animation
Gino Dammers, Nick Liburd,
Manu Seynaeve

Additional Art
Jeroen Brinkhuis,
Marcos Domenech,
Roland IJzermans, Tom Jones,

Wiek Luijken, Guillermo Toston,
Rudy Massar, Steven Tjoe

Promotional Art
Marcos Domenech

Lead Visual Artist
Roy Postma

Visual Artists
Jeroen Brinkhuis,
Roland IJzermans

Interface Design
Angie Smets

Level Design
Stuart Billingham, Eric Boltjes,
Steven Delrue, Jolyon Leonard,
Cho Yan Wong

Additional Level Design
Iain Howe, Jonathan Phillips,
Brian Roberts, Faried Verheul

Cut Scene Script Writer
Chris Denne

Additional Story Content
Jan-Bart van Beek, Martin Capel,
Joris de Man, Roy Postma

Editors
Jan Bart van Beek,
Joris de Man

Cut Scene Leads
Jonathan Kray, Wiek Luijken

Cut Scene Animation Lead
Matt Ewbank

Cut Scene Production
Desmond van den Berg,
Nick Liburd, Miguel Angel Martinez,
Vincent van Soest, Espen Sogn

Additional Cut Scene Production
Paulus Bannink, Eric Cochonneau,
Michiel van Iperen, Sjoerd de Jong,
Erik Pluym, Stefan Rademakers,
Roderick van der Steen,
Richard Stitselaar,
Paul Erik Trouwborst

Animatics Director
Rogier Gerritsen

Animatics Editing
Gabe&Gabe Productions,
Rogier Gerritsen

Animatics Actors
Joshua Baumgarten,
Jan Bart van Beek, Daniel Beukers,
Lotte de Beus, Derk van den Elzen,
Michiel Fransen, Jennifer de Jong,
Boris Klerkx, Joris de Man,
Ursula Mirowska, Demis Veltman

Music Composition and Orchestration
Joris de Man

Score Copyist
Henk van der Schalk

Sound Design
Joris de Man, Nati Zeidenstadt

Additional Sound Editing
Marijn Jongewaard

Music Performed by
The City of Prague Philharmonic

Orchestra and Chorus

Conducted by
Adam Klemens

Concert Master
Bohumel Kotmel
Recorded at Barrandov Studios -
Smecky Soundstage, Prague -
July 2004

Recording Engineer
Jan Holzner

Assistant Engineer
Michael Hradisky

Translator
Stanislava Vomacova

Orchestral Contractor and
Music Supervision
James Fitzpatrick

Lead Tester
Sebastian Downie

Testers
Vincent Amse, Elte Hartland,
Hugo van der Heiden,
Anthony Schulteng, James Sumner,
Justin Touw Ngie Tjouw

Product Management
Alastair Burns

Administration
Mari Gordon

Human Resources
Ursi Daal

Game Intro & Teaser
Trailer Production
Axis Animation

Game Intro Motion Capture
Audiomotion Studios Ltd

Voice Recording
Side UK

Special Thanks to
Michiel Mol, Martin de Ronde,
Freekje Bots, Daniel Beukers,
David Bowry, Nigel Collier,
Mark Davies (lightEngine3d), Nancy
Gatehouse,
Jennifer de Jong, Kato and Fulco
(photography), Charlie Knight,
Sanne de Mol van Otterloo,
Robin Putters, SN Systems

Guerrilla is a
Media Republic company

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE

Producer
Ben Duncan

Assistant Producer
Elliott Martin

Executive Producer
Peter Hawley

Vice President
External Development
Michael Denny

Executive Vice President -
Development
Phil Harrison

Software
Development Manager
Kevin McSherry

Internal QA Manager
Dave Parkinson

Internal QA Supervisor
Jim McCabe

Lead Testers
Alan Mawer, Simon King

Core Testers
**Martin Houghton, Ian Turnbull,
Anthony Weekes, Tom Belton,
Graham Miller, Michael Green,
Derek Hartin, Brandon Conley, Rowan
Lee, Dale Ambrosius**

Lead TRC Auditor
Paul French

TRC Auditors
**Chris Atkinson, Daniel Giles,
Michael Kennedy, John Hale,
Keith Derby**

Planning and Localisation Manager
Vanessa Wood

Planning and Localisation Co-ordinator
Jennifer Rees

Localisation Supervisor
Domenico Visone

Localisation Lead Tester
Nadine Martin

Localisation Testers
**Mathias Donoso, Pauline Brisoux,
Paolo Parrucci, Matthias Pokorny,
Thomas Gruenewald, Silvia Ferrero,
Yolander Akil**

Product Manager
Dan Taylor

Software Marketing Manager
Mark Hardy

PR Manager
Stuart Turner

European Release Managers
**Lauren Barry, Louise Welch,
Michelle Palmer**

Manual and Packaging Text
Sam Holding

Manual and Packaging Design
Antony Grace

Print Production
Bradley Ralph

QA Manual Approval
Clare Crawley

Special Thanks:
**Barbara House, Kyle Shubel,
Shawn Layden, Shiho Deruiter,
Daniel Brooke, Joanne Richardson,
Vicky Lord, Laura Owen,
Andrew Hamilton, Matt O'Driscoll,
Gareth Peddie, James Smith, Martin
Alltimes, David Bowry,**

**Greg Duddle, Alan Raistrick, Richard
Lee, Adrian O'Grady, Jennie Kong,
TBWA, Random Media, PlayStation
Dot Com, Dreamwave, Nixon,
Octane, SCEE Operations and all
the territory PR and Marketing
teams for their enthusiasm, support
and dedication.**

SIDE UK

Voice Casting
Andy Emery

Voice Direction
Jon Ashley
Additional Direction
**Jan Bart van Beek,
Joris de Man**

Dialogue Recording Engineers
Steve Parker, Ant Hales

VOICE CAST

Captain Jan Templar
Kal Webber

Shadow Marshal Luger
Jennifer Lawrence

Sgt Rico Valasquez
Tom Clarke Hill

Colonel Gregor Hakha
Sean Pertwee

Scolar Visari
Brian Cox

General Lente
Steven Berkoff

General Adams
Ronny Cox

General Vaughton
Bob Sherman

Additional ISA Voices
**John Schwab, Kennie Andrews,
Kerry Shale, Eric Meyers,
Larissa Murray**

Additional Heghast Voices
Johnathan Keeble, Gary Martin

MODELS

Captain Jan Templar
Nico van der Helm

Shadow Marshal Luger
Micky Hoogen

Sgt Rico Valasquez
Nasier Abdoel

Colonel Gregor Hakha
Mitch Jansen

General Lente
Réne Wielings

General Adams
Tim de Zwart

General Vaughton
Joep van Egmond
Additional ISA Characters
**Remco Straatman, Gino Dammers,
Roland IJzermans, Nati**

**Zeidenstadt, Derk van den Elzen,
Lotta de Beus, Harry Schouten**

AXIS ANIMATION

Director
Graham McKenna

Executive Producer
Richard Scott

Producer
Sam McCarthy

Tech Super
Stuart Aitken

CG Artists
**Tom Bryant, Alan Watson,
Steve Townrow, Karin Mattsson,
Cath Brooks, Dana Dorian,
Nuno Conceicao,
Steffen Lewenhardt, Jon Beeston**

Production Manager
Tiff Maberley

Production Assistant
Jamie Murray

AUDIOMOTION STUDIOS LTD

**Dave Carter, Tim Doubleday,
Brian Mitchell, Mick Morris,
James Witt**

JUNGLE SOUND

Cut Scene Sound Effects
Design and Pre Mix
**Itzik Cohen, Nitzan Danon,
Shay Fahima, Nimrod Mor**



RSA BSAFE® SSL-C and
Crypto-C software from
RSA security Inc. have
been installed. RSA is a
registered trademark of

RSA Security Inc. BSAFE is a
registered trademark of RSA Security
Inc. in the United States and other
countries. RSA Security Inc. All rights
reserved.



This software uses
'DNAS' (Dynamic
Network Authentication
System), a proprietary

authentication system created by
Sony Computer Entertainment Inc., to
provide security and to help protect
copyrighted content. The
unauthorised transfer, exhibition,
export, import or transmission of
programs and devices circumventing
its authentication scheme may be
prohibited by law. For additional
information see www.playstation.com.



Customer Service Numbers

FOR GAME HELP

• **Australia** ————— **1300 365 911*** ————— **1 902 262 662***
 *(Calls charged at local rate.) *(Calls charged at \$1.98 per min. inc. GST. Get parents' OK to call.)

• **Österreich** ————— **0820 44 45 40**** ————— **0900 24 12 50***
 ** (0,116 Euro/Minute.) *(0,676Euro/Minute.)

• **Belgique/België/Belgien** ————— **011 516 406** ————— **Le numéro n'est plus en service/Niet langer verkrijgbaar**
 Tarif appel local / Lokale kosten (No longer available)

• **Česká republika** ————— **222 864 111** ————— **283 871 637**
 Po - Pa 9:00 - 17:00 Sony Czech. Po - Pa 10:00 - 18:00 Help Line
 Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Tarifováno dle platných telefonních sazeb.
 Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111.

• **Danmark** ————— **33 26 68 20** ————— **33 26 68 20**
 support@dk.playstation.com support@dk.playstation.com
 Man-fredag 15-21; Lør-søndag 12-15 Man-fredag 15-21; Lør-søndag 12-15

• **Suomi** ————— **0600 411 911** ————— **0600-411911**
 0.79 Euro/min + pvm 0.79 Euro/min + pvm
 fi-hotline@nordiskfilm.com fi-hotline@nordiskfilm.com
 maanantai - perjantai 15-21 maanantai - perjantai 15-21

• **France** ————— **0820 31 32 33** ————— **08 92 68 22 02***
 prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi *(0,34 Euro/minute)

• **Deutschland** ————— **01805 766 977**** ————— **0190 578 578***
 ** (0,12 Euro/minute) *(0,62 Euro/minute. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-PowerLine die Eltern/Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.)

• **Ελλάδα** ————— **00 32 106 782 000**** ————— (No longer available.)
 **Εθνική Χρέωση

• **Ireland** ————— **0818 365065** ————— (No longer available.)
 All calls charged at National Rate.

• **Israel** ————— **09 971170** ————— **1 800 390 900**
 קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00

• **Italia** ————— **199 116 266** ————— Non più disponibile.
 Lun/Ven 8:00 - 18:30 e Sab 8:00 - 13:00: (No longer available)
 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto
 Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto
 Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto

• **Malta** ————— **23 436300** ————— **23 436300**
 Local Rate. Local Rate.

• **Nederland** ————— **0495 574 817** ————— **Niet langer verkrijgbaar.**
 Interlokale kosten. (No longer available.)

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



Photos de Vekta aujourd'hui :



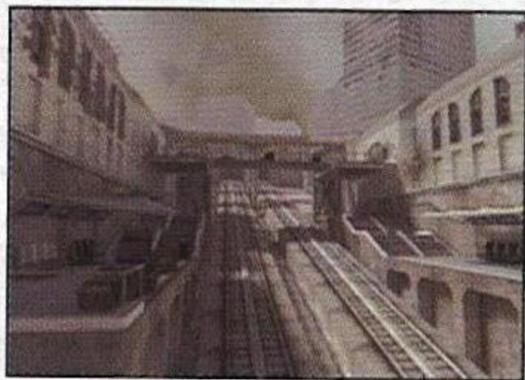
Combat à l'extérieur de la capitale : les forces de l'ISA sont postées dans des tranchées à la limite de Vekta City.



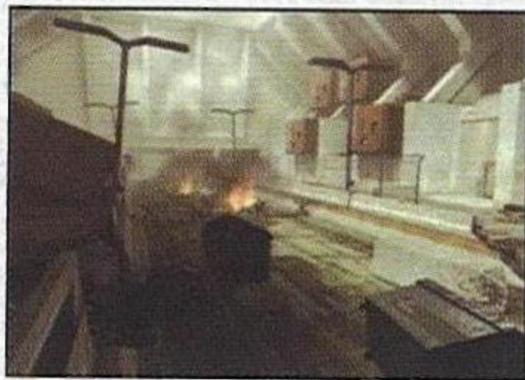
Le QG est sur les nerfs : à mesure que l'ennemi gagne du terrain, le Centre de Commandes de l'ISA doit fournir toujours plus d'efforts.



En première ligne : autrefois artère principale du réseau de transport de Vekta, cette gare est désormais fermée et interdite au public jusqu'à nouvel ordre.



Les plus démunis passent à l'attaque : même les habitants des banlieues pauvres de Vekta City sont rattrapés par le conflit et les combats font rage en surface comme sous terre.



Zone industrielle : les docks à la périphérie de la ville se préparent à être le théâtre d'un terrible assaut.



Le borbier de la guerre : contre toute attente, le salut des Helghasts pourrait bien se trouver dans une zone marécageuse éloignée de la ville.



BEACH RESORT KOBANA

est le lieu idéal pour vos évasions romantiques, vos vacances ou votre lune de miel. Partez en famille ou entre amis.

Grande valeur pour la famille et les amis

- Explorez les plages exotiques de Vekta dans le cadre luxueux et confortable de la station balnéaire Kobana.
- Choisissez parmi les nombreuses activités sportives proposées : natation, tennis, plongée sous-marine, pêche, voile...
- Pour satisfaire votre appétit, goûtez à nos excellents fruits de mer, à la cuisine traditionnelle de Vekta ou à nos menus internationaux.

Appel maintenant! (873)4123455780



Combats dans la jungle : les troupes de l'ISA se préparent à une véritable guérilla en pleine forêt tropicale, sur les pentes des collines de Vekta.

SCES-52004

PlayStation, "PS" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved.

Killzone™ © 2004 Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Guerrilla. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Killzone is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

711719692140