

RATCHET & CLANK



SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

INSOMNIAC
GAMES

Précautions

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

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

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

Avertissement sur l'épilepsie

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

PIRATAGE INFORMATIQUE

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

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

SCES-50916

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

Ratchet & Clank © 2002 Sony Computer Entertainment America, Inc. Ratchet and Clank is a trademark of Sony Computer Entertainment America, Inc. Created and developed by Insomniac Games, Inc. Library programs © 1997-2002 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. 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.

RATCHET CLANK



CLANK

DOM BALL GUN

GIGANTO-RAY

SHRINK

SWING

BLASTER

6 DEVAS

A CLAW

MORPH-A-RAY

SUCK CANNON

ROCTOR

WALLOPER 3000

FRANÇAIS

QUI EST QUI ?

RATCHET



Notre héros est un talentueux mécanicien originaire d'un monde reculé appelé Veldin. Ses meilleurs amis le décriraient comme un farceur et un doux rêveur. Il se voit déjà en aventurier de l'espace, mais sa nature impulsive et sa tendance à l'exagération pourraient bien l'empêcher de

réaliser ce rêve. D'un autre côté, son attirance pour les projets les plus fous et son insouciance face au danger pourraient aussi l'entraîner dans des aventures stellaires qui le dépassent – en particulier lors du crash de Clank sur la planète Veldin.

CLANK



Clank est un idéaliste. Bizarre pour un robot, non ? À sa sortie des chaînes de production de robots du Président Drek, le cas de Clank soulève de nombreuses questions. Pourquoi l'ordinateur a-t-il fait une erreur ? Comment le processus de fabrication a-t-il pu engendrer un robot aussi intelligent ? Qui a appuyé sur le bouton rouge ?

Des questions auxquelles Clank lui-même n'a pas de réponses. Mais il ne lui a pas fallu plus d'une demi-journée d'enquête pour comprendre qu'il faisait partie d'un plan diabolique visant à anéantir la galaxie. Exalté par sa conscience et conditionné par sa condition de robot excessivement analytique, honnête et responsable, Clank saute dans la première fusée de sauvetage qui se présente et décolle de l'usine pour se lancer dans une aventure stellaire.

LE PRÉSIDENT DREK



Imagine un producteur de films à la mine patibulaire. Ou bien un parrain de la mafia sans accent italien. Le Président Drek est beau parleur, calculateur et manipulateur. Il flatte les gens pour les utiliser, et s'ils refusent de se plier à ses ordres, il n'hésite pas à les écraser. Personne ne peut se mettre en travers de son chemin.

Le Président Drek est un dictateur qui parle et pense vite, un despote comploteur et obscur, un tyran acariâtre et sanguinaire, un être malfaisant plus que méprisable...

Mais il n'oublie jamais l'anniversaire de sa mère !

LE CAPITAINE QWARK



Le Capitaine Qwark est le héros du peuple. En tout cas, c'est ce que son conseiller médiatique a réussi à faire croire à tout le monde. Ses aventures légendaires sont programmées en prime time chaque semaine ou presque. Il fait la promotion de tas de produits à travers toute la galaxie, mais il existe peu de substances aussi éclatantes que le sourire du Capitaine Qwark.

COMMANDES DE BASE

Touche **L2** Vue
1 ère personne

Touche **L1** Vue
1 ère personne

Touches
Directionnelles

Joystick analogique
gauche Marcher/courir

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

Touche **R2** S'accroupir

Touche **R1** S'accroupir

Touche **△** Roue
Sélect-prompt

Touche **□**
Utiliser la clé

Touche **○** Utiliser une
arme ou un gadget






Touche **×** Sauter d'un
rebord ou le lâcher

Joystick analogique droit
Faire pivoter la caméra

Touche **R3**/Touche **SELECT** (de
sélection) Afficher la carte

Touche **START** (de mise
en marche) Pause

INSTALLATION

Installer la console PlayStation®2 conformément au manuel. L'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER), situé à l'arrière de la console, doit être en position d'arrêt (Off). Brancher correctement les manettes et les autres accessoires AVANT de mettre la console sous tension (On). Il est déconseillé de brancher et de débrancher les accessoires lorsque la console est sous tension. Mettre la console sous tension en mettant l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER) en position de marche (On). Appuyer sur le bouton  /RESET. Lorsque l'indicateur  devient vert, appuyer sur le bouton  pour ouvrir le compartiment à disque. Placer le CD de **RATCHET & CLANK™** sur le compartiment à disque, étiquette sur le dessus. Appuyer de nouveau sur le bouton  pour fermer le compartiment à disque. Enfin, appuyer sur le bouton  /RESET avant de commencer à jouer.

REMARQUE : les informations contenues dans ce manuel étaient à jour au moment de son impression, mais certains changements mineurs ont pu être apportés au cours du développement final du jeu. Toutes les captures d'écrans qui y sont présentées proviennent de la version anglaise du jeu et certaines peuvent légèrement différer de celles de la version finale.





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

REMARQUE : tout au long de ce manuel, le terme Memory Card (carte mémoire) est utilisé pour décrire la Memory Card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) - (SCPH-10020 E). Les Memory Cards (cartes mémoires) (code produit SCPH-1020 E) conçues pour le logiciel format PlayStation® ne sont pas compatibles avec ce jeu.

Pour sauvegarder les paramètres de jeu et la progression, insérer une Memory Card (carte mémoire) dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 de la console. Il est possible de charger les parties sauvegardées à partir de la Memory Card (carte mémoire) insérée ou de toute autre Memory Card (carte mémoire) contenant aussi des parties de **RATCHET & CLANK™**. Vérifier que l'espace disponible sur la Memory Card (carte mémoire) est suffisant avant de commencer à jouer. La progression est automatiquement sauvegardée à certains stades du jeu. Pendant la sauvegarde automatique, l'icône présenté ici apparaît à l'écran. Ne pas retirer la Memory Card (carte mémoire) ou éteindre la console lorsque cet icône est affiché.



TOUCHES DIRECTIONNELLES - DÉPLACEMENT

Dans ce manuel, les mentions , , ,  etc. sont utilisées pour indiquer la direction des touches directionnelles et des joysticks analogiques gauche et droit.

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

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

MENU ITEMS/OBJETS

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

MENU HELP/AIDE

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

HELPOESK LOG/JOURNAL

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

CONTROLS/COMMANDES

Consulte la liste des commandes par défaut.

MOVES/DÉPLACEMENTS

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

WEAPONS/ARMES

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

GADGETS/GADGETS

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

OPTIONS/OPTIONS

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

MENU OPTIONS

HELPDESK/ASSISTO-LIGNE

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

SAVE/SAUVEGARDER

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

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

LOAD/CHARGER

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

SOUND/SON

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

CAMERA/CAMÉRA

Left/Right Movement/Déplacement gauche/droite

Appuie sur la touche **⊗** pour basculer entre normal/normal et reversed/inversé.

Up/Down Movement/Déplacement haut/bas

Appuie sur la touche **⊗** pour basculer entre normal/normal et reversed/inversé.

Change Camera Rotation Speed/Vitesse rotation caméra

Choisis Fast/Rapide, Medium/Moyen ou Slow/Lent.

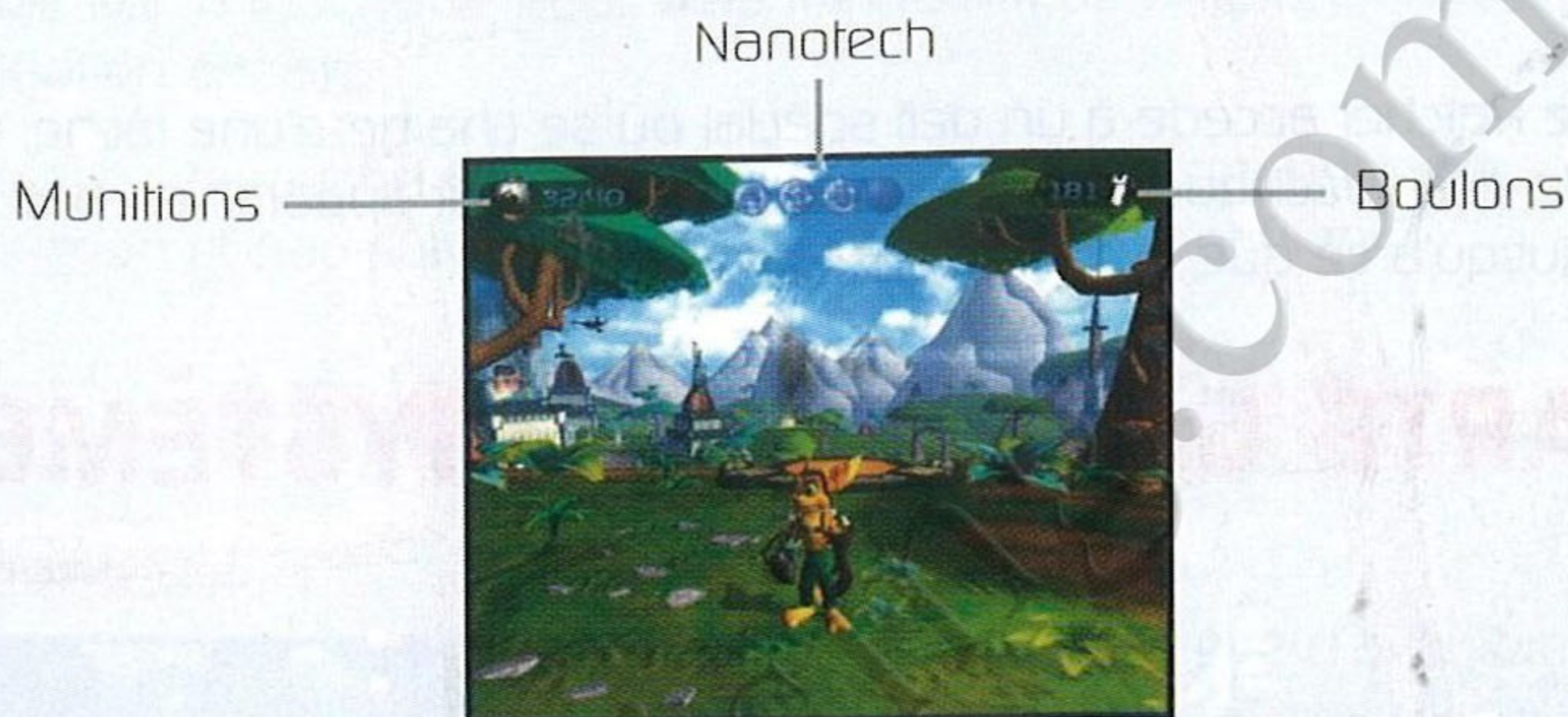
SUBTITLES/SOUS-TITRES

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

QUIT GAME/QUITTER LE JEU

Appuie sur la touche **X** pour revenir au menu principal ou sur la touche **△** pour revenir au menu Options.

L'ÉCRAN DE JEU



Appuie à tout moment sur les touches **[R3]** ou **SELECT** (de sélection) pour accéder à l'écran de la carte où tu peux visionner les films des Inforobots et afficher les objectifs de mission de l'endroit où tu te trouves. Appuie sur la touche **L1** ou sur la touche **R1** pour basculer entre les planètes précédemment visitées et les planètes devenues accessibles à Ratchet et afficher les objectifs de mission de l'endroit en question. En quittant l'écran de la carte, la fenêtre HUD apparaît en haut de l'écran et affiche le niveau de santé et le compte de boulons de Ratchet.

Nanotech

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

Boulons

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

Munitions

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

Jauge d'air

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

Spécial

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

CARTE GALACTIQUE/SYSTÈME DE BORD





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


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

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

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

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

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

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

OBJETS À RÉCUPÉRER

INFOROBOTS



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

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

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

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

BOULONS



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

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

BOULONS EN OR



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

MUNITIONS

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

Conseil utile de Gadgetron :

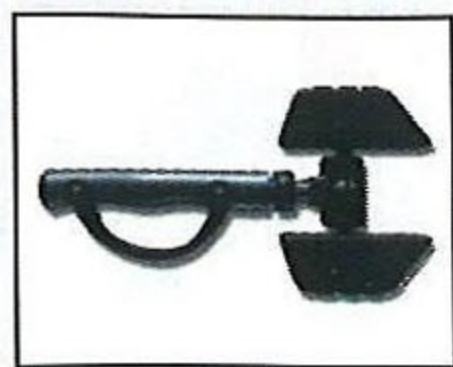
achète le nouvel APL Gadgetron et tu pourras te faire livrer des munitions n'importe où et n'importe quand !

ARMES ET GADGETS






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

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

SUPER CLÉ 8000



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

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

PLASMO-MITRAIL



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

GANT À BOMBES




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

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

PYROLANCEUR



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

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

ASPIRO-CANON



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

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

CROCHETEUR





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

MÉTODÉTECTEUR



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

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

HYDRODÉPLACEUR



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

HÉLIPACK



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

PROPULSOPACK



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

HYDROPACK



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

GLISSO-BOTTES



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

MAGNEBOOTS



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

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

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

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

JOUER

QUELLE ARME CHOISIR ?

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

LE TEMPS, C'EST DE L'ARGENT !

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

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



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

UTILISATION DES COMMUTATEURS

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

CRANKO-BOULONS



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

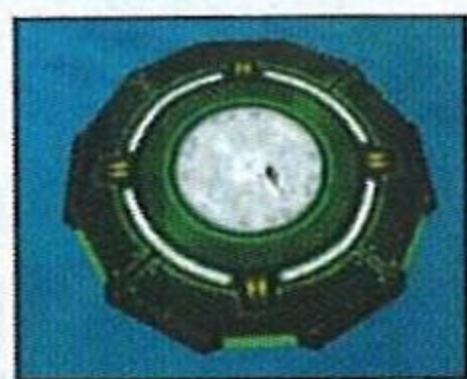
L'objet activé par le boulon se met en place à mesure que Ratchet tourne le boulon. Une fois l'objet en place, la clé se détache automatiquement et le boulon tombe par terre. Si Ratchet est touché par une attaque ennemie, la clé se détache et le Cranko-boulon reprend sa position de départ.

BROUILLEURS DE FRÉQUENCES



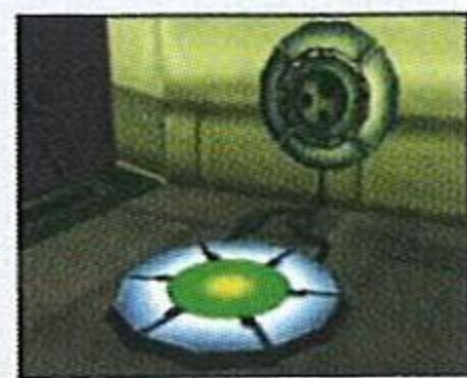
Les ennemis utilisent parfois des dispositifs appelés Brouilleurs de fréquences pour empêcher certains événements de se produire. Ratchet doit trouver et détruire tous les Brouilleurs de fréquences pour ouvrir les portes ou agrandir les ponts.

TRIPLES PLATES-FORMES



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

SUPER VERROU



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

BESOIN D'AIDE ?

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

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

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

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

CRÉDITS

Jeu créé et développé par Insomniac Games

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

CERNY GAMES

Consultant conception : Mark Cerny

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA

Producteurs : Grady Hunt et Sam Thomson
Responsable marketing logiciel : Ami Blaire
Responsable produit assistant : Shelley Ashitomi
Responsable du développement : Connie Booth
Vice-président du développement : Shuhei Yoshida

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE

Producteur : Daniel Brooke
Responsable logiciel Europe : Isabelle Tomatis
Responsable RP Europe : Imogen Baker
Directeur de l'Assurance Qualité : Geoff Rens
Directeur interne de l'Assurance Qualité : Dave Parkinson
Superviseur interne de l'Assurance Qualité : Jim McCabe
Chef d'équipe : Phil Green
Testeurs : Ian Cunliffe, Barrie Mitchell, Vincent Tse, Darren Perkins, Matthew Nuttall, Ian McEvoy, Terri Harrison, Carl Seddon, Mark Cooney
Responsable des vérificateurs TRC : Paul French
Vérificateurs TRC : John Hale, Michael Kennedy
Responsables des soumissions AQ : Dave Bennett, Mark Pittam
Texte du manuel et du Packaging : Russell Coburn
Conception graphique du manuel et du Packaging : Richard Turner
Approbation AQ du manuel : Stephen Griffiths, Keith Derby
Responsable de la planification et de la localisation : Vanessa Wood
Coordinateur de l'exploitation des logiciels : Mary Corst
Coordinateur de la localisation : Gaëlle Leysour
Chef des testeurs de la localisation : Nadege Josa
Testeurs localisation en français : Yannick Paulet, Gaëlle Grenapin
Testeurs localisation en italien : Sacha Fellica, Giacinto Attanasio
Testeurs localisation en allemand : Nadine Martin, Katharina Tropsch, Deniz Ulu
Testeurs localisation en espagnol : Yolanda Akil, Monica Bello, Jose Flores

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

Customer Service Numbers

POWERLINE

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 500 535**** ————— **0900 970 111***
** (0.145 Euro/Minute.) *(1.78 Euro/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)

• **Danmark** ————— **33 26 68 20** ————— **33 26 68 20**
Man-Torsdag 16.30-19.30 Man-Torsdag 16.30-19.30

• **Suomi** ————— **0600-411911** ————— **0600-411911**
17.00-21.00 ma-to, 0.79 Euro/min 17.00-21.00 ma-to, 0.79 Euro/min

• **France** ————— **0820 31 32 33** ————— **08 36 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** ————— **(00 301) 677 7701**** ————— **090 11 23 22 00***
**Εθνική Χρέωση *Χρέωση κλήσης 0.66 Ευρώ ανά λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel

• **Ireland** ————— **0818 365065** ————— **1550 13 14 15 (R.O.I. only)***
All calls charged at National Rate. *Calls cost 0.74 Euro/minute

• **Israel** ————— **09 971170** ————— **1 800 390 900**
ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי חג קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00

• **Italia** ————— **848 82 83 84*** ————— **Non più disponibile.**
* Tariffa Nazionale. (No longer available)

• **Malta** ————— **21 344700** ————— **21 344700**
National Rate. National Rate.

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

• **New Zealand** ————— **09 415 2447** ————— **0900 97669***
National Rate. *(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute).

• **Norge** ————— **820 75 050** ————— **820 85 050**
Åpen 8.00-16.00 Åpen 24 timer 12 NOK pr. Min

• **Portugal** ————— **707 23 23 10**** ————— **707 23 23 10***
**Serviço de Atendimento ao Consumidor/ Serviço Técnico. *Custo de Chamada Local *Serviço de Ajuda para Jogos

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

Customer Service Numbers

POWERLINE**FOR GAME HELP**

- | | | |
|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| • España | 902 102 102
Tarifa nacional | 902 102 102
Tarifa nacional |
| • Sverige | 08-587 822 40
Mån-Tors 8-17, Fre 8-15.30
Vanligt lokalsamtal | 08-587 822 25
Mån-Tors 13.00-17.00, Fre 13.00-15.30
Vanligt lokalsamtal |
| • Suisse/Schweiz/Svizzera | 0848 84 00 85*
Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale | 0900 55 20 55*
*(Sfr 1. -/Minute), (Sfr 1. -/minute), (1 Fr.S./minuto.) |
| • UK | 08705 99 88 77
National rate. Calls may be recorded for training purposes | (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.

RATCHET & CLANK

COMPÉTITION

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

Visite le site

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

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

www.ratchetandclankgadgets.com

SCES-50916

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

Ratchet & Clank © 2002 Sony Computer Entertainment America, Inc. Ratchet and Clank is a trademark of Sony Computer Entertainment America, Inc. Created and developed by Insomniac Games, Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

711719391326