



PAL



# Gunther Giltner Gyunter Giltner



# PlayStation® PLATINUM

## Précautions

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

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

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.

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

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 other telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Game © 2001 Sony Computer Entertainment America Inc. Syphon Filter, 989 Studios and the 989 Studios logo are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Eidetic, Inc. Library programs © 1993-2001 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. "DUALSHOCK" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.



1-2  
Player



Memory Card  
3 blocks



Analog Control  
Compatible



Vibration Function  
Compatible



2 DISCS

DUAL SHOCK™



# THE MATRIX RELOADED

FRANÇAIS

Pour le territoire de Benelux, la location de ce jeu est strictement interdite sans accord préalable suivant le contrat à la location prévu par la société Columbia Tristar Home Vidéo

## INSTALLATION DE VOTRE CONSOLE

Installez votre console en suivant les instructions de son mode d'emploi. Insérez le disque 1 de SYPHON FILTER™ 2 et fermez le couvercle du compartiment à disque. Allumez la console en appuyant sur le bouton POWER (d'alimentation).

### CHANGEMENT DE DISQUE

A la fin du disque 1 de SYPHON FILTER™ 2, un écran apparaîtra pour vous demander d'insérer le disque 2. N'ETEIGNEZ PAS la console, ouvrez le couvercle du compartiment à disque et remplacez le disque 1 par le disque 2. Fermez le couvercle du compartiment à disque et poursuivez votre aventure.

### CARTES MEMOIRES

Pour sauvegarder ou charger un fichier, vous devez absolument insérer une MEMORY CARD (Carte Mémoire). Une fois la console sous tension, nous vous déconseillons d'insérer ou de retirer une MEMORY CARD (Carte Mémoire). Vous aurez besoin de trois blocs de MEMORY CARD (Carte Mémoire) pour votre première sauvegarde de SYPHON FILTER™ 2, et de deux blocs par sauvegarde supplémentaire. Si vous n'avez pas de MEMORY CARD (Carte Mémoire), toutes les données de jeu seront perdues une fois que vous aurez éteint votre console. Si vous avez l'intention de sauvegarder des données, vérifiez qu'une MEMORY CARD (Carte Mémoire) est bien insérée dans la fente pour MEMORY CARD (Carte Mémoire) N°1 avant de commencer une partie.





Vous pouvez sauvegarder une partie en plein milieu d'un niveau en sélectionnant SAVE AND QUIT GAME (Sauvegarder et quitter la partie) à l'écran Options. Votre progression jusqu'au dernier point de sauvegarde de ce niveau sera sauvegardée.








## COMMANDES DE L'AGENT

Vous pouvez régler les commandes du jeu au menu Options ; les commandes ci-dessous sont les commandes par défaut.

Lorsque vous utilisez une Manette Analogique (DUALSHOCK®), vous pouvez contrôler les personnages en utilisant les touches directionnelles ou les joysticks gauche et droits. Si vous voulez utiliser les joysticks gauche et droit, veillez à ce que le mode analogique soit activé (la diode rouge doit être allumée). Vous pourrez activer ou désactiver la fonction de vibration de la Manette Analogique (DUALSHOCK®) dans le menu OPTIONS (voir la section Options plus loin dans ce manuel pour de plus amples détails). La fonction de vibration ne dépend pas du commutateur de mode analogique.

### TOUCHES DIRECTIONNELLES - DEPLACEMENTS

Dans ce manuel, , ,  et  dénotent les touches directionnelles ou la direction dans laquelle le joystick gauche est incliné.

- \* Avec , l'agent court ou se hisse au niveau supérieur lorsqu'il est suspendu à un rebord.  permet également d'avancer discrètement lorsque la touche X est maintenue enfoncée.
- \* Avec  / , l'agent pivote ou avance latéralement lorsqu'il est suspendu à un rebord.
- \* Avec , l'agent recule ou se laisse glisser au sol lorsqu'il est suspendu à un rebord. Appuyez rapidement sur  pour que l'agent effectue un demi-tour instantané.
- \* Les touches directionnelles permettent également de diriger manuellement votre arme lorsque le curseur de visée est activé (c'est-à-dire lorsque vous maintenez la touche  enfoncée).

**TOUCHE □ – ATTAQUE**

- \* Faire feu avec l'arme sélectionnée.
- \* Donner un coup de couteau.
- \* Lancer une grenade.
- \* Utiliser l'objet d'inventaire sélectionné.

**TOUCHE X – TOUCHE MULTI-FUNCTION (varie selon la situation).**

- \* Marche discrète – Maintenez cette touche enfoncée lorsque vous avancez pour vous approcher discrètement d'un ennemi et l'attaquer par surprise ou pour éviter d'être repéré.
- \* Descendre – Appuyez sur cette touche aux abords d'un rebord pour faire descendre l'agent.
- \* Maintenez cette touche enfoncée lorsque l'agent est debout pour qu'il se mette sur un genou, ce qui lui permet d'effectuer des tirs plus précis ou de se cacher derrière des objets.
- \* Confirmer / accepter une sélection.




**TOUCHE Δ – TOUCHE MULTI-FUNCTION (varie selon la situation).**

- \* Utiliser des objets de l'environnement : appuyer sur des interrupteurs, ouvrir des portes, utiliser de l'équipement.
- \* Sauter vers un rebord situé au-dessus de l'agent.
- \* Recharger l'arme actuellement sélectionnée s'il vous reste des munitions.
- \* En mode sniper, ou lors de l'utilisation de jumelles, cette touche permet de faire un zoom avant sur un objectif.
- \* Répondre à un appel radio en utilisant l'appareil de communication avancé (Advanced Communication Device ou ACD).
- \* Quitter un menu.

## TOUCHE ○ – ROULADE VERS L'AVANT

- \* Utilisez les touches directionnelles pour contrôler la direction de la roulade.
- \* Appuyez sur la touche **L2** ou **R2** lors d'une roulade pour partir sur le côté.
- \* En mode sniper, ou lors de l'utilisation de jumelles, cette touche permet de faire un zoom arrière sur un objectif.


## TOUCHE (DE SÉLECTION) – SÉLECTION DE L'ARME.

- \* Appuyez rapidement sur la touche  (de sélection) pour sélectionner une nouvelle arme. L'arme actuellement sélectionnée est affichée à droite de l'écran.
- \* Maintenez la touche  (de sélection) enfoncée pour afficher l'inventaire de Gabe ou de Lian Xing au sommet de l'écran. Pour changer d'arme, appuyez sur la touche **L2** ou **R2**. L'arme sélectionnée apparaît au centre de l'écran. Pour sélectionner l'arme, relâchez la touche  (de sélection).

## TOUCHE – PAUSE / ACD

- \* Mettre le jeu en pause et activer l'ACD pour accéder rapidement aux renseignements essentiels sur la mission et sur le statut des armes de l'agent.

## TOUCHE – VERROUILLAGE SUR CIBLE

- \* Cette touche permet de verrouiller l'arme sur la cible la plus proche. Appuyez rapidement sur la touche  pour passer d'une cible à l'autre si l'agent est entouré de plusieurs ennemis.

## **TOUCHE **L1** – VISEE MANUELLE**

Utilisez les touches directionnelles ou le joystick gauche pour placer le curseur de visée sur une cible.

## **TOUCHES **L2** ET **R2** – DEPLACEMENT LATERAL OU REGARDER EN RESTANT PARTIELLEMENT A COUVERT**

- \* Boutons de déplacement latéral – Maintenez ces boutons enfoncés pour courir vers la gauche ou la droite tout en tirant sur une cible.
- \* Ces touches permettent également de viser tout en restant partiellement à couvert lorsque vous êtes en mode de visée manuelle (c'est-à-dire lorsque vous maintenez la touche **L1** enfoncée).

## **COMMANDES ANALOGIQUES**

### **Joystick gauche**

- \* Permet de marcher lorsque vous appuyez légèrement dessus.
- \* Permet de diriger l'arme de l'agent lorsque vous maintenez la touche **L1** enfoncée.

### **Joystick droit**

- \* Permet de se déplacer vers le côté.



## CONTEXTE DES MISSIONS

Une série d'événements d'une immense gravité et n'ayant à première vue aucun rapport dominant l'actualité dans les média du monde entier. Des civils innocents sont fusillés dans la province chinoise de Hielongjiang. Un missile nucléaire est détruit quelques secondes avant son heure d'explosion prévue au-dessus du Kazakhstan. Les relations diplomatiques entre les Etats-Unis et la Chine se dégradent lorsque des renseignements sensibles sont communiqués à un groupe chinois dissident.

Des éléments corrompus au sein de l'Agence, une unité américaine de renseignement classée secret défense, sont à l'origine de ces événements inquiétants. Ils ont utilisé la société de biotechnologie Pharcom pour mettre au point un virus appelé Syphon Filter. Syphon Filter est une arme biologique redoutable et elle est désormais disponible. Le premier groupe qui en fera l'acquisition deviendra immédiatement la première superpuissance terroriste. Gabe Logan et Lian Xing, tous deux membres de l'Agence, ont découvert le complot ourdi au sein de leur organisation. Ils tentent alors de révéler l'identité des personnes qui ont tenté de créer Syphon Filter et d'empêcher sa mise en vente. La réaction de l'Agence est simple : elle fait savoir à l'armée et aux forces de l'ordre que Gabe Logan et Lian Xing doivent être éliminés.

Les motifs de l'Agence se précisent lorsque Gabe Logan découvre les dossiers secrets de Jonathon Phagan, le directeur général de Pharcom. Lian Xing, qui avait été infectée par le virus Syphon Filter, est alors enlevée pour servir de cobaye à l'Agence. Gabe doit trouver le vaccin qui sauvera Lian Xing alors qu'elle tente d'échapper à ses ravisseurs.

Traités comme des criminels par leur propre gouvernement, Gabe et Lian Xing doivent faire preuve d'une efficacité redoutable, tout en protégeant les innocents. Teresa Lipan, un ancien agent qui dirige désormais un réseau d'espionnage clandestin, aide Gabe et Lian Xing en coordonnant leurs opérations depuis sa base du désert. Les agents savent qu'un traître peut à tout instant mettre fin à leurs agissements.

Le spectre de l'anéantissement biologique plane sur le monde. Le sort de la planète repose sur les épaules de deux agents.

## COMMENCER UNE PARTIE

### MENU PRINCIPAL

#### NEW GAME (Nouvelle partie)

1. Sélectionnez NEW GAME (Nouvelle partie) pour commencer une partie de Syphon Filter 2.
2. Sélectionnez une partie à un ou deux joueurs.
  - 1 PLAYER (Un joueur) - Affrontez la menace terroriste et tentez d'empêcher la commercialisation du virus Syphon Filter.
  - 2 PLAYER (Deux joueurs) - Gabe Logan, Lian Xing et d'autres personnages s'affrontent. Ce mode est expliqué en détail plus loin dans ce manuel.

#### LOAD GAME (Charger partie)

Sélectionnez LOAD GAME (Charger partie) pour charger une partie préalablement sauvegardée. Pour de plus amples renseignements, voir la section sur les MEMORY CARDS (Cartes Mémoires) au début de ce manuel.

## ECRAN DE JEU

L'écran de jeu comporte des renseignements précieux sur les combats en cours, le statut de vos armes et sur votre survie.






**1. Gilet pare-balles / Santé :** cette barre indique l'état du gilet pare-balles de l'agent en bleu et son état de santé en rouge. Lorsque l'agent est attaqué et qu'il est touché par des tirs ennemis, la couleur bleue disparaît à mesure que le gilet pare-balles se dégrade. Si l'agent continue à être touché par des tirs ennemis, la barre rouge disparaît peu à peu. Lorsqu'elle a complètement disparu, l'agent meurt et la mission se solde par un échec. Pour protéger votre agent, utilisez les gilets pare-balles que vous trouverez sur des ennemis morts ou dans des caisses disséminées dans les niveaux.


**2. Barre de danger :** plus cette barre est rouge, plus l'agent a de chances d'être touché par une attaque ennemie. Lorsque la barre est entièrement remplie et clignote, l'agent est sur le point d'être touché par un tir ennemi. Battez en retraite ou attaquez l'ennemi.

**3. Barre de cible :** lorsque vous êtes en mode de verrouillage sur cible, cette barre indique vos chances de faire mouche.

**4. Radar :** l'agent est au centre de l'écran radar. Les points verts représentent des ennemis. Lorsqu'un cône rouge clignote en direction d'un ennemi, c'est qu'il a une arme pointée sur l'agent. Battez en retraite ou attaquez l'ennemi. Les points bleus représentent des agents alliés ou d'autres éléments qui ne sont pas des ennemis.

**5. Arme actuellement utilisée :** c'est l'arme que l'agent utilise actuellement. Pour changer d'arme, maintenez la touche  (de sélection) enfoncée et appuyez sur la touche  ou . Vous pouvez également faire défiler les armes en appuyant rapidement sur la touche SELECT (de sélection).

**6. Cartouches dans l'arme :** nombre de cartouches restantes dans l'arme.





**7. Nombre total de cartouches :** nombre total de cartouches que l'agent possède pour cette arme. Pour recharger, appuyez sur la touche . Fouillez toujours les victimes que vous rencontrez car vous trouverez peut-être sur elles des munitions.

**Compte à rebours :** dans certaines niveaux, vous devez accomplir votre mission dans un temps imparti. Un décompte apparaît alors au-dessus du radar.


**Message de statut :** apparaît près de certains ennemis pour indiquer leur nom, leur statut (lorsqu'ils portent des gilets pare-balles) ou la partie de leur corps que vous visez (tir dans la tête). Ces messages apparaissent également sur les caisses d'armes pour indiquer ce qu'elles contiennent ainsi que sur les interrupteurs et commutateurs.



## DEPLACEMENTS DE L'AGENT


Gabe et Lian Xing sont très bien entraînés, autant physiquement que mentalement. Ils sont capables d'attaquer furtivement ou d'abattre calmement un ennemi en plein milieu d'un combat intense. Ils peuvent escalader des objets ou avancer le long d'un rebord, suspendus à plus de 100 mètres du sol.







**Avancer / Courir :** appuyez sur  pour courir vers l'avant. Appuyez sur  /  pour pivoter. Appuyez sur  pour reculer.




**Marcher :** appuyez légèrement sur le joystick gauche pour marcher.

**Demi-tour :** appuyez rapidement sur  pour faire un demi-tour instantané.

**Marche discrète :** maintenez la touche  enfoncée pour vous mettre en position recroquevillée. Ce mode de déplacement permet d'avancer discrètement, d'approcher un ennemi par surprise ou de passer dans un endroit étroit. Dans les niveaux où Gabe et Lian Xing sont déguisés, vous pouvez faire avancer les agents en maintenant la touche  enfoncée.

**Se mettre sur un genou :** maintenez la touche  enfoncée pour que l'agent se mette sur un genou. Dans cette position, il peut effectuer un tir plus précis ou se cacher derrière des objets.

**Roulade vers l'avant :** pour faire une roulade vers l'avant, appuyez sur la touche . Cette action permet à l'agent de quitter une zone dangereuse ou d'échapper à un tir ennemi. Pour vous mettre en position sur un genou après une roulade, appuyez sur la touche . Appuyez sur la touche  ou  (ou  ou ) à la fin d'une roulade pour partir vers la gauche ou la droite.

**Monter ou sauter vers le haut :** rapprochez-vous d'un objet et appuyez sur la touche . Si l'obstacle est plus petit que l'agent, ce dernier se hissera sur l'obstacle. Si l'objet est plus grand que l'agent, il sautera vers le haut et agrippera le rebord pour s'y suspendre. Pour vous hisser au sommet de l'objet, appuyez sur la touche directionnelle vers le . Pour vous laisser glisser jusqu'au sol, appuyez sur la touche .

**Descendre** : pour descendre d'un objet, rapprochez-vous du rebord en lui faisant face et appuyant sur la touche X. Si l'objet est plus grand que l'agent ou que l'agent est à une certaine distance du sol, il sera suspendu au rebord. Appuyez sur ↓ pour qu'il se laisse glisser au sol.

**Sauter** : lorsqu'il approche certains rebords en courant, l'agent saute automatiquement pour atterrir de l'autre côté.

**Déplacement latéral suspendu** : lorsque l'agent est suspendu par les mains à un rebord ou une saillie, utilisez ce mode de déplacement en appuyant sur ← / →. L'agent devra parfois se hisser ou se laisser glisser vers le bas pour se suspendre. L'agent peut faire feu en tirant à une seule main lorsqu'il est suspendu à certains types de surfaces, telles que des tuyaux et des poutres, mais il ne pourra ni recharger son arme, ni en changer.

**Déplacement latéral** : maintenez la touche **L2** ou **R2** enfoncée tout en tirant (touche □) sur les ennemis situés en face de vous. Cette méthode est très efficace lorsque vous affrontez plusieurs adversaires en même temps ou que vous voulez tirer tout en vous éloignant de la ligne de mire de vos ennemis.

## **PRENDRE LE ROLE DE GABE LOGAN OU DE LIAN XING**

Les missions seront menées par Gabe Logan ou Lian Xing. Teresa Lipan interviendra également dans certaines situations.

## UTILISER DES ARMES

### REGLE GENERALE

Pour faire feu, donner un coup de couteau ou lancer une grenade, appuyez sur la touche □.

### MODES DE VISEE - VERROUILLAGE DE CIBLE

Ce mode est très utile lorsque vous devez affronter plusieurs adversaires. Appuyez sur la touche **R1** pour verrouiller l'ennemi le plus proche. Appuyez à nouveau sur la touche **R1** pour verrouiller l'ennemi suivant. Le verrouillage de cible est également très utile lorsque des adversaires vous attaquent par derrière. En maintenant le verrouillage de cible, l'agent peut tirer par-dessus son épaule ou vers l'arrière s'il est en train de battre en retraite. Si l'agent utilise une arme à deux mains telle qu'un M-16, le verrouillage de cible est maintenu sur un angle de 180 degrés. Avec une arme de poing, telle qu'un pistolet, le verrouillage de cible est maintenu sur un angle de 360 degrés.

*Remarque* : un message de statut apparaîtra sur les ennemis qui portent des gilets pare-balles. Face à ce type d'adversaire, vous devez utiliser le mode de visée manuelle et viser leur tête.

### BARRE DE CIBLE

Lorsque la touche de verrouillage de cible **R1** est maintenue enfoncée, la barre de cible située dans la partie supérieure gauche de l'écran indique vos chances de faire mouche. Plus la barre est grande, plus cette probabilité est forte.

## MODES DE VISEE – VISEE MANUELLE

Maintenir la touche **L1** enfoncée + utiliser les touches directionnelles (ou le joystick gauche)

Ce mode permet des tirs d'une grande précision. Si votre ennemi porte un gilet pare-balles, un tir dirigé au corps de votre adversaire manquera d'efficacité. Il convient dans ce cas d'utiliser la visée manuelle pour tirer dans la tête de votre ennemi. Lorsque le curseur de visée est placé sur la tête de l'ennemi, un message vous en informera.

## PAR DEFAUT : faire feu sans viser

Ce mode de tir est le moins précis, mais également le plus rapide. Il est donc préférable d'utiliser les autres méthodes sauf si vous êtes dans une situation très dangereuse et que vous devez tirer immédiatement.

## MODES DE VISEE – SNIPER

Lorsque vous utilisez un fusil de sniper, appuyez sur la touche **L1** pour entrer en mode sniper et utilisez les touches directionnelles / le joystick gauche pour diriger votre arme sur une cible. La lunette d'un fusil de sniper permet des tirs d'une grande précision. Un affichage dans la lunette indique au tireur quelle partie du corps sera touchée. Si l'agent utilise un fusil à lunette infrarouge, la chaleur du corps de l'ennemi est détectée, ce qui vous permet de repérer les ennemis cachés. Utilisez les touches **△** et **○** pour effectuer des zooms avant et arrière en mode de sniper.

## RECHARGER LES ARMES ET TROUVER DES MUNITIONS

Lorsque vous épuisez toutes les munitions de votre arme, vous entendez le percuteur heurter la chambre vide tandis que le compteur de munitions est à zéro. L'agent rechargera automatiquement son arme s'il possède des chargeurs supplémentaires.




- \* Pour recharger rapidement, appuyez sur la touche  $\Delta$  pour retirer le chargeur vide et recharger.
- \* Chaque arme possède un nombre limité de munitions. Nous vous conseillons de vous familiariser avec les armes disponibles dans le jeu en consultant la section Armes de ce manuel.
- \* Fouillez toujours les ennemis après les avoir tués pour récupérer leurs munitions. Marchez sur eux et vous récupérerez leurs munitions ou leurs armes qui seront ajoutées à votre inventaire. Un message à l'écran indiquera ce que vous avez récupéré.
- \* Vous trouverez des caisses d'armes dans les divers niveaux. Lorsque vous récupérez des armes ou des munitions, un message vous l'indiquera et les objets trouvés sont ajoutés à votre inventaire.

## CHANGER D'ARME / DE GADGET

### Pour changer d'arme ou de gadget :


- \* Maintenez la touche  (de sélection) enfoncée pour afficher les armes et les gadgets au sommet de l'écran.
- \* Appuyez sur la touche **L2** ou **R2** pour mettre une arme en surbrillance et relâchez la touche  (de sélection) pour prendre l'arme sélectionnée.

### Ou

- \* Pour faire défiler les armes disponibles, appuyez rapidement sur la touche  (de sélection).

**Remarque :** vous pouvez également sélectionner des armes à l'écran de pause / ACD.

## TIRER LORSQUE L'AGENT EST SUSPENDU

Les agents peuvent se suspendre à un rebord par une main et tirer (touche ) avec leur main libre. Tous les modes de visée sont alors disponibles.

## ARMES ET GADGETS

Toutes les armes et tous les gadgets sont conçus pour remplir une fonction particulière lors de la mission. Cette section indique les caractéristiques de chaque arme en matière de cadence de tir, de dégâts occasionnés, de capacité du chargeur et de nombre maximal de cartouches que l'agent peut transporter pour cette arme. Vous trouverez des armes et des munitions supplémentaires sur des ennemis morts et dans des caisses placées à divers endroits des niveaux. Mais attention : la furtivité s'avère parfois plus efficace que la puissance de feu. Certaines missions se solderont par un échec si l'agent se met à tirer. Pour réussir ce type de mission, il faut plutôt utiliser un couteau de combat ou même n'utiliser aucune arme.

### Couteau de combat

Cette arme, utilisée par les U.S. Marine, est destinée au combat rapproché. Elle permet d'éliminer un ennemi discrètement.



### Pistolet de 9 mm avec silencieux

Cette arme très répandue est extrêmement efficace à courte portée. C'est une arme redoutable dans les mains d'un professionnel.

Cadence de tir	III
Dégâts	II
Capacité du chargeur	15
Nombre maximal de cartouches	90

### Pistolet de calibre .45

Conçu à l'époque de la guerre des tranchées, ce modèle de 1911 est une arme semi-automatique à double action avec un fort recul et une puissance d'arrêt remarquable.

Cadence de tir	II
Dégâts	III
Capacité du chargeur	10
Nombre maximal de cartouches	60





### **Fusil d'assaut M-16**

Arme en dotation dans les forces armées américaines, cette arme légère a fait ses preuves au combat et se montre précise et facile à contrôler. Le M-16 tire des balles de petit calibre à haute vélocité.

Cadence de tir	IIII
Dégâts	II
Capacité du chargeur	30
Nombre maximal de cartouches	180

### **Pistolet mitrailleur G-18**

Avec une cadence de tir de 60 coups par seconde, cette arme est l'une des plus meurtrières jamais conçues. Il est important de savoir que le chargeur de 33 coups se vide en une demi-seconde en rafale illimitée. Il convient donc de veiller à ne pas épuiser toutes ses munitions en plein milieu d'un combat.



Cadence de tir	IIIII
Dégâts	II
Capacité du chargeur	33
Nombre maximal de cartouches	198

### **Pistolet mitrailleur BIZ-2**



Ce pistolet mitrailleur permet de prendre rapidement le contrôle des situations dangereuses. Grâce à son chargeur horizontal, l'arme est très compacte, facile à utiliser et peut permettre à elle seule de faire face à un groupe d'ennemis.

Cadence de tir	IIII
Dégâts	III
Capacité du chargeur	66
Nombre maximal de cartouches	396



### Pistolet mitrailleur HK-5 avec silencieux

Le HK-5 est l'arme de prédilection des forces spéciales et des terroristes du monde entier qui apprécie particulièrement sa conception compacte. Il existe plus de 23 versions différentes de cette arme et certaines sont équipées de silencieux.

Cadence de tir	IIII
Dégâts	III
Capacité du chargeur	32
Nombre maximal de cartouches	192

### Fusil de calibre 12

Cette version très précise permet de minimiser les dégâts collatéraux avec une portée d'environ 25 mètres. Elle est utilisée par les forces de l'ordre, la DEA (Agence américaine de lutte contre le trafic de drogue) et les services secrets. A courte portée, c'est l'arme la plus efficace qui soit.



Cadence de tir	II
Dégâts	IIII
Capacité du chargeur	N/A
Nombre maximal de cartouches	25



### Fusil à haute cadence de tir UAS-12

Ce fusil est extrêmement efficace face à plusieurs adversaires en combat rapproché. La question des dégâts collatéraux n'a pas été prise en compte lors de la conception de cette arme et il est essentiel de ne pas oublier ce facteur lors de son utilisation.

Cadence de tir	II
Dégâts	IIII
Capacité du chargeur	N/A
Nombre maximal de cartouches	12

**Fusil d'assaut PK-102**

Cette arme est dérivée de la célèbre Kalachnikov (l'un des types d'arme les plus répandus et les plus copiés au monde). Le PK-102 possède toutes les qualités d'un fusil d'assaut traditionnel, mais il est facile à dissimuler, ce qui en fait une arme très prisée des terroristes.



Cadence de tir	IIII
Dégâts	II
Capacité du chargeur	30
Nombre maximal de cartouches	180

**Fusil d'assaut K3G4**

Possédant d'une cadence de tir élevée et tirant des balles recouvertes de Téflon qui traversent la plupart des gilets pare-balles, cette arme est d'une efficacité redoutable.

Cadence de tir	IIII
Dégâts	II
Capacité du chargeur	20
Nombre maximal de cartouches	120

**Fusil de sniper H11**

Le H11 est un fusil de sniper automatique doté d'un chargeur à haute capacité et d'une lunette sans fonction de zoom. Il allie une grande précision de tir à une cadence de tir impressionnante.



Cadence de tir	IIIII
Dégâts	I
Capacité du chargeur	50
Nombre maximal de cartouches	300



### Fusil de sniper (avec silencieux)

Ce fusil avec silencieux est équipé d'une lunette numérique de conception secrète qui fait usage d'un système de reconnaissance optique d'objectif. Ce système peut classifier des cibles humaines et identifier le point d'impact avant le tir.

Cadence de tir	II
Dégâts	II
Capacité du chargeur	10
Nombre maximal de cartouches	30

### Fusil à lunette infrarouge

Ce fusil permet des tirs d'une grande précision. Il est conçu pour toucher des cibles camouflées, en mouvement ou immobiles à grandes distances sans trahir l'emplacement du tireur. Ce modèle est doté de la lunette de vision nocturne SVDN2 et d'un silencieux.



Cadence de tir	I
Dégâts	III
Capacité du chargeur	10
Nombre maximal de cartouches	30



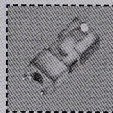
### Arbalète

Plus discrète qu'une arme à feu avec silencieux, l'arbalète est idéale pour les opérations où il importe de ne pas être repéré. Elle tire un carreau enduit de narcotique qui provoque la mort s'il touche la tête de la victime. En mode de visée manuelle, la précision du tir est remarquable grâce à un système laser.

Cadence de tir	I
Dégâts	IIIIII
Capacité du chargeur	N/A
Nombre maximal de carreaux	5

**Taser portable**

Cette arme non mortelle délivre des décharges de 80 000 volts qui mettent un adversaire hors de combat immédiatement. Elle permet donc de neutraliser un ennemi sans le tuer. Pour obtenir des résultats optimaux, il est nécessaire d'approcher l'ennemi de très près et d'attaquer par surprise, en choisissant un angle d'approche où il ne détecte pas la présence de l'utilisateur.



Cadence de tir	I
Dégâts	IIIII
Capacité du chargeur	N/A
Nombre maximal de cartouches	N/A

**Taser à air comprimé**

Utilisez le Taser propulsé par Co2 pour qu'une sonde se loge dans le corps de votre adversaire. Une décharge de 500 000 volts parcourt le fil qui relie l'arme à la sonde. Si vous maintenez la touche  enfoncée, la victime prendra feu.

Cadence de tir	I
Dégâts	IIIII
Capacité du chargeur	N/A
Nombre maximal de cartouches	Infini

**Grenade incendiaires**

En explosant, cette arme incendiaire répand du perchlorate d'ammonium dans un rayon de trois mètres autour du point d'explosion. Ce composé chimique prend instantanément feu et se consume rapidement, en carbonisant toute personne se trouvant dans la zone d'explosion, mais en minimisant les dégâts collatéraux.



Cadence de tir	I
Dégâts	IIIII
Capacité du chargeur	N/A
Nombre maximal de cartouches	10

### Pour lancer une grenade

Maintenez la touche  enfoncée pour augmenter l'angle et la distance du lancer. Relâchez la touche  pour lancer.

OU

Utiliser le mode de visée manuelle pour placer une croix sur la cible que vous souhaitez neutraliser et appuyez sur la touche . La distance de lancer dépendra de la force de l'agent. Vous pouvez également utiliser le mode de verrouillage de cible pour lancer une grenade.



### Grenade à gaz neurotoxique

Libère de petites quantités de l'agent neurotoxique Soman, ce qui a pour effet de faire perdre conscience à la victime. Cette dernière meurt 15 minutes plus tard si aucun antidote n'est administré. Le gaz se dissipe vite, ce qui permet à l'agent de pénétrer rapidement dans la zone où la grenade a explosé. Si l'agent pénètre immédiatement dans la zone, il sera momentanément désorienté.

Cadence de tir	I
Dégâts	IIIII
Capacité du chargeur	N/A
Nombre maximal de cartouches	10

### Lance-grenades M-79

Cette arme redoutable à un coup et à canon repliable a été utilisée lors de la guerre du Viêt-nam et surnommée Blooper. Elle tire des grenades de 40 mm à explosif très puissant capables de disperser plus de 300 éclats dans un rayon de cinq mètres. La portée de tir de l'arme est de 300 mètres.



Cadence de tir	I
Dégâts	IIIII
Capacité du chargeur	N/A
Nombre maximal de cartouches	15





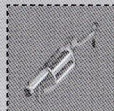
### Explosif C-4

Appelé plastic, le C-4 est malléable et peut se coller à des objets. Il est ensuite relié à un détonateur et un déclencheur par friction, qui permettent à l'utilisateur de se mettre à couvert ou de déclencher l'explosion de loin.

Cadence de tir	N/A
Dégâts	IIIIII
Capacité du chargeur	N/A
Nombre maximal de cartouches	N/A

### Lance gaz lacrymogène

Lance des cartouches d'agent CS utilisé lors de manifestations. Cette arme permet de créer une grande confusion chez l'ennemi dans des situations où il est impossible de l'attaquer directement.



Cadence de tir	I
Dégâts	IIIIII
Capacité du chargeur	N/A
Nombre maximal de cartouches	5

### Gilet pare-balles

Les gilets pare-balles offrent une protection de tout le corps face à la plupart des armes à feu, mais pas contre les tirs visant la tête. Les gilets trouvés dans des caisses d'armes offrent une protection maximale, tandis que ceux que l'on trouve sur des ennemis n'offrent qu'un quart de la protection maximale. Si vous tuez un ennemi avec un explosif ou en tirant sur son corps, son gilet pare-balles n'offrira plus aucune protection.

### Brouilleur de caméra

Dispositif qui se fixe à une caméra de sécurité et permet de modifier l'image qu'elle transmet.



### Localisateur de transpondeur

Cet objet permet de localiser la position du transporteur d'un aéronef militaire émetteur.



### Modem cellulaire

Permet de transmettre des données à Teresa Lipan très rapidement et en toute discrétion.



### Jumelles

Ces jumelles font usage d'une technologie de stabilisation d'image pour contrecarrer les effets des tremblements musculaires de l'utilisateur. Le grossissement offert est de x 14. Pour les utiliser, appuyez sur la touche **L1**. Appuyez sur la touche **▲**

pour faire un zoom avant et sur la touche **○** pour faire un zoom arrière.



### Lunettes de vision nocturne

Capables de représenter sous forme lumineuse tous les corps situés à proximité, ces lunettes de vision nocturne n'apparaissent pas dans l'inventaire. Elles sont automatiquement utilisées par un agent lorsqu'il pénètre dans une zone obscure.



## DETAILS DE MISSION

### Briefing et messages ACD

Un briefing de mission précède chaque opération. Il énumère les objectifs essentiels, les paramètres de mission (notamment en ce qui concerne le degré de force autorisé) ainsi qu'une évaluation des menaces que vous risquez de rencontrer.

### ACD


L'appareil de communication avancé ou Advanced Communication Device vous permet de rester en contact permanent avec vos partenaires de mission. Si vos objectifs de mission ou les positions ennemies changent en cours de mission, un message à l'écran vous en informera. Appuyez sur la touche  $\Delta$  pour réceptionner le message.

### BRIEFING ET OBJECTIVES (Objectifs)

Chaque mission peut comporter jusqu'à 10 objectifs.

- \* Vous devez réussir la mission actuelle pour passer à la mission suivant.
- \* Lorsque Gabe ou Lian Xing remplit un objectif, ils atteignent un point de sauvegarde. Si la mission se solde par un échec, ils la reprennent au dernier point de sauvegarde.
- \* Si vous ne remplissez pas l'un des objectifs, la mission se solde par un échec. La mission est également un échec si l'agent meurt.

Pour recommencer une mission depuis le début ou depuis le dernier point de sauvegarde :


- \* Appuyez sur la touche  (de mise en marche).
- \* Sélectionnez **OPTIONS**.
- \* Sélectionnez soit **RESTART MISSION** (Recommencer la mission) soit **RESTART AT LAST CHECKPOINT** (Recommencer au dernier point de sauvegarde) et appuyez sur la touche **X**.
- \* Sélectionnez **YES** (Oui) lorsque le message de confirmation apparaît et appuyez sur la touche **X**.

## PARAMETERS (Paramètres)


Les paramètres définissent les conditions que vous devez respecter pour réussir votre mission. Si vous transgressez l'un des paramètres, la mission échoue.

**Voici quelques exemples de cas où les paramètres ne sont pas respectés :**



- \* Vous blessez des innocents.
- \* Vous êtes repéré par des ennemis lors d'une mission furtive.
- \* Une personne que vous étiez censé protéger meurt.
- \* Vous ne terminez pas la mission dans les délais impartis (lors des missions minutées).

Vous pouvez à nouveau consulter les **OBJECTIVES** (Objectifs), les **PARAMETERS** (Paramètres) et le **BRIEFING** à tout moment lors de la mission en appuyant sur la touche  (de mise en marche) et en sélectionnant une section à l'écran de Pause / ACD.

## MENU DE PAUSE ET ECRAN ACD

Appuyez sur la touche  (de mise en marche) pour mettre la partie en pause et ouvrir l'écran ACD. Pour consulter une section particulière, sélectionnez-la et appuyez sur la touche X.

## MAP (Carte)

La carte vous permet de passer en revue les différents lieux où se déroule votre mission. Appuyez sur  /  pour sélectionner un objectif de mission. Vérifiez régulièrement votre position pour évaluer votre progression ou repérer l'emplacement de nouveaux objectifs.

Vous verrez sur la carte :

- \* Votre position actuelle.
- \* Les éléments principaux du lieu où se déroule la mission.
- \* Les différentes voies que vous pouvez emprunter entre deux objectifs.
- \* L'emplacement des diverses zones où vous devez accomplir les objectifs de mission.

## WEAPONRY (Armement)

Consultez des renseignements détaillés sur les armes que vous transportez ou sélectionnez-en une. Dans certaines missions, vous n'aurez aucune arme.

Pour consulter les renseignements sur une arme :

- \* Sélectionnez WEAPONRY (Armement) et appuyez sur la touche X.
- \* Appuyez sur ↑/↓ pour mettre en surbrillance l'arme que vous souhaitez sélectionner.
- \* Appuyez sur la touche X pour obtenir une description détaillée de l'arme et de sa disponibilité.
- \* Si vous voulez reprendre la partie équipé de l'arme en question, appuyez sur la touche X.

## OBJECTIVES (Objectifs)

Consultez le ou les objectif(s) de mission. Lorsqu'un nouvel objectif est ajouté à la mission, il apparaîtra ici.

## PARAMETERS (Paramètres)

Consultez le ou les paramètre(s) de mission.

## BRIEFING

Lisez le briefing de mission.

## OPTIONS

Vous pourrez modifier certains réglages de jeu et prendre des décisions sur votre partie à cet écran.

- \* Appuyez sur la touche X pour accéder au menu OPTIONS.
- \* Appuyez sur ↑ / ↓ pour sélectionner une option.
- \* Appuyez sur ← / → pour modifier le réglage de chaque option, ou appuyez sur la touche X pour entrer dans un sous-menu.

- RESTART MISSION**  
(Recommencer la mission) :
- RESTART AT LAST CHECKPOINT**  
(Recommencer au dernier de sauvegarde) :
- SELECT MISSION**  
(Sélectionner mission) :
- SAVE AND QUIT GAME**  
(Sauvegarder et quitter la partie) :
- SOUND FX** (Effets sonores) :
- MUSIC** (Musique) :
- VOICE-OVER** (Dialogues) :
- SOUND** (Son) :
- CONTROLLER SETUP** (Configuration de la manette) :
- VIBRATION** :
- INVERT AIM**  
(Inverser la visée) :
- REMEMBER ZOOM**  
(Sauvegarder le zoom) :
- pour recommencer la mission depuis le début.
- pour reprendre la mission à partir du point dernier objectif rempli.
- recommencer toute mission réussie.
- sauvegarder la partie jusqu'au dernier point de sauvegarde. Lorsque le message de confirmation vous le demande, sélectionnez YES (Oui) et appuyez sur la touche X.
- ajustez le volume des effets sonores en faisant coulisser le repère vers ← ou →.
- ajustez le volume de la musique en faisant coulisser le repère vers ← ou →.
- ajustez le volume des dialogues en faisant coulisser le repère vers ← ou →.
- sélectionnez Stéréo ou Mono.
- activez ou désactivez la fonction de vibration sur la Manette Analogique (DUALSHOCK®).
- inversez les commandes ↑/↓ lors de la visée en mode manuel ou sniper.
- lorsque cette option est réglée sur ON> (Activée), le jeu enregistre le degré de zoom des armes à lunettes de grossissement après utilisation. Par défaut, cette option est désactivée.

**PRESET CONFIG****(Configuration préenregistrée) :**

sélectionnez une configuration de touches parmi deux choix disponibles ou créez une nouvelle configuration. Voici comment procéder pour créer une nouvelle configuration :



1. Utilisez les touches directionnelles ↑/↓ pour sélectionner l'action que vous souhaitez modifier.
2. Appuyez sur la touche que vous voulez associer à cette action.
3. Si la touche sélectionnée est déjà assignée à une autre action, l'ancienne action ne sera plus associée à cette touche et devra être associée à une nouvelle touche.
4. Mettez en surbrillance ACCEPT (Accepter) au bas de la liste et appuyez sur la touche X. Vous pouvez également sélectionner CANCEL (Annuler) pour restaurer les réglages précédents ou RESET (Rétablir) pour rétablir la configuration de manette par défaut.

**AFFRONTEMENT 2 PLAYER [2 Joueurs]**

Sélectionnez le mode 2 Player (2 Joueurs) pour affronter un autre agent dans un duel à mort. Vous pouvez incarner Gabe Logan, Lian Xing ainsi que divers autres personnages. Vous choisissez le lieu dans lequel se déroulera cet affrontement (il existe initialement 10 arènes disponibles), et vous déterminez la limite de score (c'est-à-dire le nombre de victoires nécessaires pour remporter l'affrontement). Il existe 10 arènes supplémentaires qui ne seront disponibles que lorsque vous aurez découvert certains secrets dans les parties à un joueur.

Pour commencer un duel à mort :

- \* Sélectionnez NEW GAME (Nouvelle partie) à partir du menu principal / de l'écran titre.
- \* Sélectionnez 2 PLAYER (2 Joueurs).
- \* Une fois que vous entrez en mode 2 joueurs, trois fenêtres apparaissent à l'écran. Les fenêtres de gauche et de droite sont réservées respectivement aux joueurs 1 et 2. Elles contiennent les options suivantes :

<b>CHARACTER SELECT</b> (Sélection de personnage) :	Appuyez sur  /  pour modifier votre personnage.
<b>ARMOUR STRENGTH</b> (Renforcement du gilet pare-balles) :	Handicap vous permettant de déterminer le degré de protection de votre gilet pare-balles.
<b>INVERT AIM</b> (Inverser la visée) :	Comme en mode Un joueur.
<b>VIBRATION ON/OFF</b>	(Vibration activée / désactivée)
<b>CONTROLLER CONFIGURATION</b>	(Configuration de manette)


\* La section située au sommet de l'écran est disponible pour les deux joueurs, mais le premier qui accède à cette section réglera les options. Les options disponibles sont :

<b>ARENA (Arène) :</b>	10 arènes sont initialement disponibles.
<b>POINTS :</b>	Nombre de victoires nécessaires pour remporter le match.
<b>OPTIONS :</b>	<p><b>HEAD SHOTS ON/OFF</b> (Tirs dans la tête activés / désactivés) - Cette option est activée par défaut.</p> <p><b>SPLIT SCREEN</b> (Ecran divisé) - A l'horizontale ou la verticale.</p> <p><b>SOUND EFFECTS VOLUME</b> (Volume des effets sonores)</p> <p><b>MUSIC VOLUME</b> (Volume de la musique)</p> <p><b>VOICE-OVER VOLUME</b> (Volume des dialogues)</p> <p><b>MONO / STEREO SOUND</b> (Son en mono / stéréo)</p> <p><b>SAVE SETTINGS TO MEMORY CARD</b> (Enregistrer les réglages sur la MEMORY CARD (Carte Mémoire))</p>

\* Une fois que vous avez tous les deux sélectionné **DONE** (Terminé), prenez connaissance du briefing et commencez.



## DEROULEMENT DE LA PARTIE

- \* Chaque joueur commence l'affrontement avec au moins un couteau de combat. Des armes supplémentaires sont fournies au début de certains niveaux.
- \* Récupérez des armes supplémentaires dans l'arène et sur des adversaires morts.
- \* A chaque fois qu'un joueur tue son adversaire, il marque un point. Une fois qu'un joueur a marqué un nombre prédéterminé de points, il remporte la manche.
- \* Les commandes sont identiques à celles d'une partie à un joueur.
- \* Pour changer d'arme, appuyez rapidement sur la touche  (de sélection).
- \* A chaque fois qu'une manche est remportée, le score de la manche précédente et de toutes les manches disputées jusqu'à là est affiché.

## DOSSIERS

### Gabriel Logan



*Agent (Secret)*

**Sexe :** masculin

**Age :** 36 ans

**Lieu de naissance :** Camden, New Jersey, USA

**Nationalité :** américaine

**Taille :** 1,90 m

**Poids :** 84 kg

**Yeux :** marron

**Cheveux :** noirs

**Profil :** meilleur élément de l'Agence, désormais pourchassé par les membres de sa propre organisation. Alors qu'il poursuivait les personnes responsables de la création du virus Syphon Filter, il a empêché une catastrophe internationale en détruisant un missile balistique intercontinental dirigé vers le Kazakhstan.

**1993-Présent** Membre de l'Agence. **1987-1992** Opérations spéciales de l'U.S. Army. **1991** Participe à la guerre du Golfe. **1991** Obtient les félicitations du Président. **1989** Décoré de la Silver Star.

**1987** Nommé sous-lieutenant dans l'US Army.

**Lian Xing**

**Expert en communication des services secrets**

**Sexe :** féminin

**Age :** 30 ans

**Lieu de naissance :** Kashi, Chine

**Nationalité :** chinoise

**Taille :** 1,70 m

**Poids :** 54 kg

**Yeux :** marron

**Cheveux :** noirs

**Profil :** membre de l'Agence depuis 1995 ( dans les Communications). Partenaire de mission de Gabriel Logan. Elle faisait partie des services secrets chinois, avant d'être recrutée en 1996 par l'Agence et de se voir octroyer une nouvelle identité, avec un faux passé. Elle devint ainsi citoyenne américaine. Elle a été exposée au virus Syphon Filter. L'Agence l'a kidnappée pour mener des tests. L'Agence l'accuse d'être une terroriste pour justifier ses actions.

**1996-présent** Membre de l'Agence. **1989-1996** Agent des services secrets chinois.

**Teresa Lipan**

**Ancien membre de l'Agence**

**Sexe :** féminin

**Age :** 25 ans

**Lieu de naissance :** Phoenix, Arizona, USA

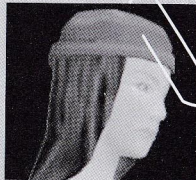
**Nationalité :** américaine

**Taille :** 1,67 m

**Poids :** 53 kg

**Yeux :** verts

**Cheveux :** châtain



**Profil :** ancien membre de l'Agence qui dirige désormais un réseau d'espionnage indépendant et discret depuis une caravane en plein désert d'Arizona. Elle fait principalement office d'assistant secret de Gabe Logan et Lian Xing.

**1997-présent** Espionne indépendante. **1994-1997** Membre de l'Agence. **1992-1994**, Agent de l'ATF.

## Lieutenant Chance



*Commandement de défense chimique et biologique de l'U.S. Army (CBDC)*

**Sexe :** masculin

**Age :** 31 ans

**Lieu de naissance :** Reno, Nevada, USA

**Nationalité :** américaine

**Taille :** 1,88 m

**Poids :** 97 kg

**Yeux :** marron

**Cheveux :** châains

**Profil :** diplômé émérite de West Point, et s'étant distingué pendant la guerre du Golfe, Chance appartient actuellement au CBDC. Il a dirigé l'opération menée par le CBDC face à l'attaque terroriste lancée sur Washington, D.C.

**1996-Présent** CBDC. **1995** Nommé sous-lieutenant dans l'US Army après être sorti diplômé de West Point parmi les meilleurs de sa promotion.

**1991** Guerre du Golfe - Engagé dans les troupes américaines. Il reçoit la Bronze Star. Entre à West Point la même année.

*Fonctionnaire de carrière à l'Agence ;*

*Sous-directeur*

**Sexe :** masculin

**Age :** 49 ans

**Lieu de naissance :** San Francisco, Californie, USA

**Nationalité :** américaine

**Taille :** 1,86 m

**Poids :** 100 kg

**Yeux :** verts

**Cheveux :** gris

## Lyle Stevens



**Profil :** a atteint l'un des postes les plus prestigieux de l'Agence en exécutant sans sourciller les ordres de ses supérieurs. Spécialiste des machinations politiques, il est brutal et arrive toujours à limiter les conséquences négatives d'une opération. Stevens dirige l'opération visant à neutraliser Gabe Logan et Lian Xing.

**1981-présent** Sous-directeur de l'Agence / Membre opérationnel de l'organisation. **1980** Maîtrise de science politique internationale, à l'université de Princeton. **1971-1975** U.S. Navy (SEAL Team)

## Dillon Morgan



*Commandant à l'Agence ; assistant personnel de Lyle Stevens*

**Sexe :** masculin

**Age :** 40 ans

**Lieu de naissance :** Alexandria, Virginie, USA

**Nationalité :** américaine

**Taille :** 1,84 m

**Poids :** 89 kg

**Yeux :** bleus

**Cheveux :** blancs

**Profil :** formé par les services secrets israéliens et utilisé dans des opérations terroristes de l'autre côté de la frontière. Spécialisé dans l'utilisation d'explosifs puissants.

**1990-présent** Membre de l'Agence. **1987-1990** Armée israélienne.

## Steven Archer

*Assassin d'élite ; Bras droit de Dillon Morgan*

**Sexe :** masculin

**Age :** 31 ans

**Lieu de naissance :** Topeka, Kansas, USA

**Nationalité :** américaine

**Taille :** 1,80 m

**Poids :** 80 kg

**Yeux :** bleus

**Cheveux :** noirs



**Profil :** membre de l'Agence qui agit directement sur les ordres de Dillon Morgan. Il fait office d'assassin d'élite et il a tué au moins 10 agents étrangers et personnes que l'Agence jugeait gênantes. Il se montre extrêmement discret et on ne sait rien sur sa vie avant de rejoindre l'Agence.

**Dr Elsa Weissinger****Scientifique allemande****Sexe** : féminin**Age** : 32 ans**Lieu de naissance** : Frankfort, Allemagne**Nationalité** : allemande**Taille** : 1,72 m**Poids** : 60 kg**Yeux** : marron**Cheveux** : blonds

**Profil** : ancienne chercheuse pour le compte de la société Pharcom, elle a joué un rôle déterminant dans la création du virus Syphon Filter. Suite à la dissolution de Pharcom, elle a été recrutée par l'Agence pour poursuivre ses recherches sur le virus. Elle se heurte fréquemment aux dirigeants de l'Agence.

**1999-Présent** Scientifique de l'Agence. **1990-1999** Chercheuse chez Pharcom.

**Uri Gregorov****Nationaliste russe****Sexe** : masculin**Age** : 55 ans**Lieu de naissance** : Stalingrad, ex-URSS**Nationalité** : russe**Taille** : 1,80 m**Poids** : 98 kg**Yeux** : marron**Cheveux** : gris

**Profil** : officier de l'armée Rouge et responsable haut placé des services secrets de l'ère post-soviétique. Directeur du SVR, Service d'espionnage extérieur russe. Membre de la délégation russe à l'ONU et contact de Gabe. Il possède des renseignements très précieux qui sont indispensables pour empêcher la transmission du virus Syphon Filter.

**1996-Présent** Directeur du SVR. **1981-1996** Officier du KGB. **1970-1982** Officier de l'armée Rouge.

**Mara Aramov****Tueuse à gages****Sexe** : féminin**Age** : 33 ans**Lieu de naissance** : Novgorod, Russie**Nationalité** : russe**Taille** : 1,80 m**Poids** : 62 kg**Yeux** : bleus**Cheveux** : auburn

**Profil** : assassin rusé et impitoyable lié à la mafia russe. Experte en tous types d'armements.

**1989-Présent** Tueuse à gages que l'on soupçonne d'avoir assassiné 17 personnes. **1986-1989** Agent du KGB. **1984-1986** Membre de l'organisation terroriste du Bâton noir.

**Lawrence Mujari****Expert en biochimie indépendant****Sexe** : masculin**Age** : 38 ans**Lieu de naissance** : Queenstown, Afrique du Sud**Nationalité** : sud-africaine**Taille** : 1,86 m**Poids** : 93 kg**Yeux** : noirs**Cheveux** : noirs

**Profil** : réfugié sud-africain et expert médical et pathologiste très doué. Exploite un laboratoire médical illégal, dans la morgue de Whispering Woods en Virginie pour dissimuler ses véritables activités.

**1987-Présent** Expert en biochimie indépendant. **1986** Maîtrise de biochimie, Université de Rhodes.



# CREDITS DE SYPHON FILTER™ 2

## Eidetic, Inc.

<b>Producteur exécutif:</b>	Marc Blank
<b>Conception:</b>	Richard Ham, Lead Jeff Ross, John Garvin, Marc Blank, Darren Yager, Chris Reese
<b>Histoire et script:</b>	John Garvin, Richard Ham
<b>Programmation:</b>	Chris Reese, Lead Marc Blank, Norman Chang, Tom Plunket, Tim Midkiff, Dave "Aardvark" Eaton
<b>Graphismes:</b>	John Garvin, Lead Michael Maxwell, Rob Kraft, Sharp, Martin Cable, Spencer Boomhower, Tim Branam, Wayne Leung
<b>Soutien Tests/Matériel:</b>	Matt Chastain
<b>Remerciements:</b>	Andrew Garvin, Ryan Garvin and our families

## 989 Studios

<b>Président :</b>	Kelly Flock
<b>Producteurs exécutifs :</b>	Connie Booth
<b>Producteur :</b>	Darren Yager
<b>Producteur assistant :</b>	Ron Allen
<b>Graphismes supplémentaires :</b>	Julian Lao, Bart McLaughlin, Brett McLaughlin, Alan Pashley, Eric Fong
<b>Directeur audio :</b>	Buzz Burrowes
<b>Directeur musical :</b>	Chuck Doud
<b>Création des effets sonores / ingénieurs du son :</b>	Stan Weaver, Nathan Brenholdt
<b>Assistant audio :</b>	Tammy Tsuyuki
<b>Voix des dialogues :</b>	John Chacon (Gabriel Logan) Zoe Galvez (Lian Xing) Shannon Tilton (Teresa Lipan) Peter Kepler (Jason Chance)



**Voix supplémentaires :****Directeur de la capture de mouvement :****Responsable de la capture de mouvement :****Montage capture de mouvement :****Assistant de capture de mouvement :****Acteur pour capture de mouvements :****Responsables AQ :****Directeur AQ :****Principal testeur :****Principaux testeurs assistants :****Coordinateur technique :****Testeurs :**

Jay Styne (Michael Archer)

Bryan Osric Session (Lawrence Mujari)

Andrea Satin (Dr Elsa Weissinger)

JS Gilbert (Uri Gregorov)

Elina Fillipova (Mara Aramov)

Dan Kennedy (Lyle Stevens)

Bill Glanting (Dillon Morgan)

George Joyce (Thomas Holman)

Mark Atherly (Derrek Falkan)

Ron Allen, Mike Benton, Leo Chelyapov,  
Jesse Caceres, David Caffey, Michael Callahan,  
Dennis Cheng, Chris Colon, Shawn Dobbins,  
Ryan Eames, Otto Halboth II, Trenton Haskins,  
Robert Hernandez, Chris Johnson, Nick Katakis,  
John Koller, Biraj Lala, Grant Luke, Andy Marcon,  
John Miewald, James R. Miller, Conner Morlang,  
Derek Quackenbush, Shirley Tang, Jay Vo,  
Jim Wallace, Diana Zlatina

Dwayne Mason

Jason Parks

Travis Parks, Scott Peterson, Marc Kater

Johnny Walker, Gerald Ashworth

Cosmo Hom, Sabrina Fox

Charles Delay, Christopher Caprio

Bruce Cochrane

Tim Duzmal, Kyle Zundel, Masashi Ogasawara,  
Robbie Helsel, Mike GallinaCorey Strock, Shawn Dobbins, Scotte Kramer,  
Ara Demirjian

Kevin Simmons

Ryan Zimmermann, Steve Shulte,  
Conner Morlang, Adrein Langlois, Conrad Noche,  
Sean McNabb, Jude Liberty, Vince Pangelinan,  
Peter Chang, Gary Valois, Randy Caymo,  
Charles Brown, Marcus Efting, Mark Renallo,  
Leo Macalino, David Paymard, Dan Peris,

**Vice-président du marketing :**

**Directeur marketing produit :**

**Directeur produit :**

**Marketing produit :**

**Directeur services créatifs :**

**Services créatifs :**

**Directrice des relations publiques  
et des promotions :**

**Relations publiques et promotions :**

**Directeur des affaires légales  
et commerciales :**

**Affaires légales et commerciales :**

**Remerciements à :**

**Texte original du manuel écrit par :**

**Conception du manuel et de l'emballage :**

Jeff Relaford, Armand Pilotin, Jamal Carter,  
Greg Phillips, Eric Ippolito, Phillip Musil,  
Robert Burns, Jody Fama, Jason Mitchell,  
Jack Osorno, David Meagher, Guillermo Jurado,  
Noel Silvia, Charles Huenergardt, Steve Versteeg,  
Carlos Del Valle, Christian Lamanet,  
Damani Jackson

Jeffrey Fox

Michael Lustenberger

John Koller

Liz Boucher, Robin Jeffers

Howard Liebeskind

Vyn Arnold, Brian Asselin, Nathan Carrico,  
Kevin Marburg, Michael Raines,  
Jennifer Vallecorse

Helene Sheeler

Kim Bardakian, Arne Cual, Shon Damron,  
Marcelyn Ditter, Maureen Farley, Christy Fritts,  
Marc Franklin, Jennifer Gonzales, Bob Johnson,  
Kristina Kirk, Elena McCoy, Laura Naviaux,  
Christopher Norton, Christopher Sturr, Christa  
Wittenberg

David Greenspan

Seth Steinberg, Mimi Nguyen, Sapphira Ng,  
Gigi Feril

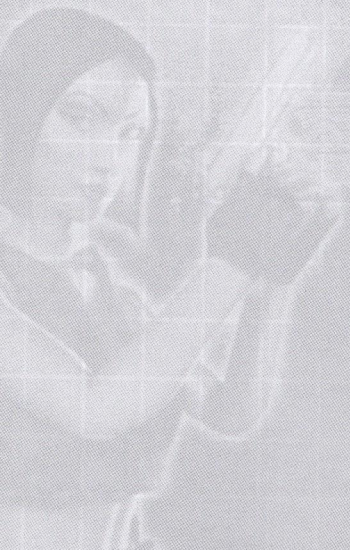
989 Studios Finance, Jonathan Allen,  
Josh Britton, Butler, Shine and Stern,  
Brian Dimick, John Dempsey, Jean Galli,  
Brian Hale, Kaz Harai, Jeff Hutchinson,  
Steve Marshall, Glenn Nash, Frank O'Malley,  
Jeff Phipps, Derek Quackenbush, George Richard,  
Rick Rooney, Jack Tretton nos familles.

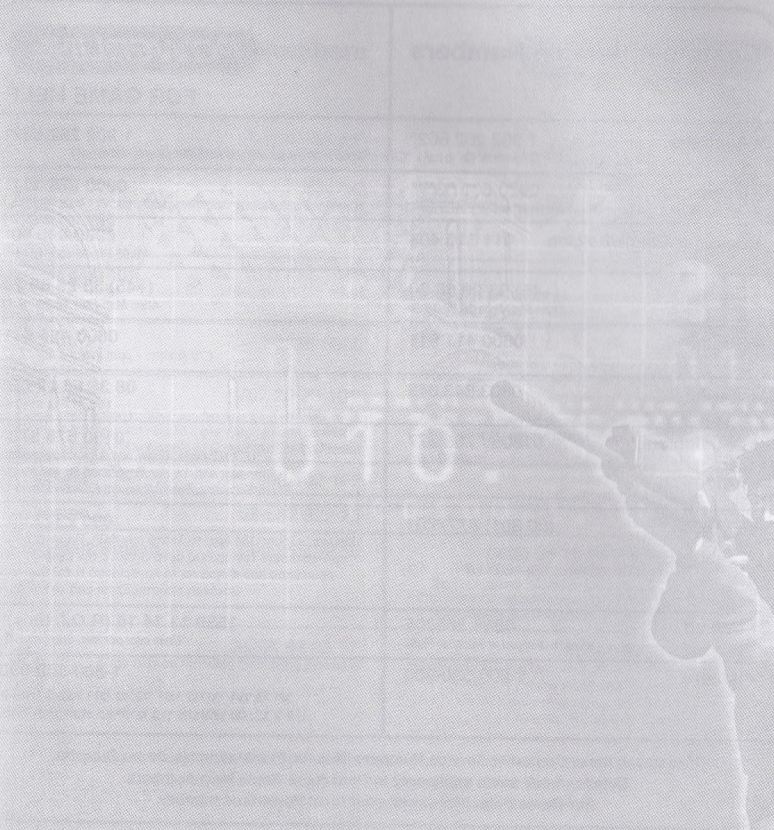
Hanshaw Ink & Image

Axiom Design, SLG

## Sony Computer Entertainment Europe

<b>Producteur :</b>	James Dillon
<b>Responsable produit :</b>	Kenny Mathers
<b>Responsable produit assistante :</b>	Isabelle Tomatis
<b>Rédaction :</b>	Jim Sangster
<b>Conception :</b>	Sharon Bertram
<b>Approbation du manuel :</b>	Lee Travers, Stephen Griffiths
<b>Directeur AQ :</b>	Geoff Rens
<b>Directeur du testing interne :</b>	Chris Rowley
<b>Coordinateur de l'AQ :</b>	Jim McCabe
<b>Responsable du testing :</b>	Phil Green
<b>Principaux testeurs :</b>	Carl McKane, John Cassidy, John Walsh
<b>Testeurs :</b>	Matt Ekins, Mark Christy, John McLaughlin, Andy Macoy, Kev Mason, Ian McEvoy, Anthony Gill, Darren Perkins, Richard Bunn, Ian Cunliffe, Ste Talbot, Miguel Sanchez, Tom Farquah, Paul Jones, Musa Yilla, Michael Kennedy
<b>Coordinatrice de la localisation :</b>	Elodie Hummel
<b>Testing des versions localisées :</b>	Nadege Josa, Britta Kuhnen, Gaele Leysour, Anna Laura Milia, Susana Parades





## Customer Service Numbers

# POWERLINE

## FOR GAME HELP

<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Australia</b> 1 902 262 662* <i>*(Calls charged at \$1.99 per min. inc. GST. Get parents' OK to call.)</i></li> </ul>	<b>1 902 262 662*</b> <i>*(Calls charged at \$1.99 per min. inc. GST. Get parents' OK to call.)</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Österreich</b> 0820 500 535** <i>** (Der Anruf unter dieser Nummer kostet 2 ATS/Min.)</i></li> </ul>	<b>0900 970 111*</b> <i>(Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.)</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Belgique/België/Belgien</b> 011 516 406</li> </ul>	<b>0900 000 00*</b> <i>*(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Danmark</b> (+45) 33 26 68 20 <i>Åben Man-Fres 16.30-19.30</i></li> </ul>	<b>(+45) 33 26 68 20</b> <i>Åben Man-Fres 16.30-19.30</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Suomi</b> 0600 411 911</li> </ul>	<b>0600 411 911</b> <i>4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>France</b> 0803.843.843</li> </ul>	<b>08 36 68 22 02*</b> <i>*(2,23 F la minute)</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Deutschland</b> 01805 / 766 977 <i>(0,48DM/min.)</i></li> </ul>	<b>0190 578 578*</b> <i>*(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-PowerLine die Eltern/Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.)</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Ελλάδα</b> (00 301) 6777701</li> </ul>	<b>090 2322 00*</b> <i>* Χρέωση κλήσης 184 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήσετε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Ireland</b> 0818 365065 <i>*All calls charged at National Rate.</i></li> </ul>	<b>1550 13 14 15 (R.O.I. only)*</b> <i>*Calls cost per min. 58p (inc.VAT)</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Israel</b> 1-800-390-900</li> </ul>	<b>1-800-390-900</b> <b>ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי חג</b> <b>קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00 ל 0</b>

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

<p>• <b>Italia</b> 848 82 83 84* <i>*(Al costo di una chiamata urbana da tutta Italia)</i></p>	<p><b>848 82 83 84*</b> <i>*(Al costo di una chiamata urbana da tutta Italia)</i></p>
<p>• <b>Malta</b> 344700</p>	<p><b>344700</b></p>
<p>• <b>Nederland</b> 0495 574 817</p>	<p><b>09 09 9000 000*</b> <i>*(0.99 Hfl./ min)</i></p>
<p>• <b>New Zealand</b> (09) 415 2447</p>	<p><b>0900 97669*</b> <i>*(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute).</i></p>
<p>• <b>Norge</b> 2336 6600</p>	<p><b>820 75 050*</b> <i>Åpen Man - Fre: 18.00 - 21.00 *(Kr. 12, - pr. min).</i></p>
<p>• <b>Portugal</b> 707 23 23 10** <i>Número único nacional -22\$00 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone *Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico.</i></p>	<p><b>707 23 23 10*</b> <i>Número único nacional -22\$00 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone *Serviço de Ajuda para Jogos</i></p>
<p>• <b>España</b> 902 102 102</p>	<p><b>902 102 102</b></p>
<p>• <b>Sverige</b> 08-587 822 25</p>	<p><b>0179 310 311</b></p>
<p>• <b>Schweiz/Suisse</b> 0900 55 20 55</p>	<p><b>0900 55 20 55/Ein Anruf kostet*</b> <i>(Sfr. 1.-/min.) Kinder und Jugendliche sollten vor die Eltern oder Erziehungsberechtigte um Erlaubnis fragen. *(Sfr. 1.-/min.) Les enfants et les adolescents doivent se procurer l'accord de leurs parents ou de la personne chargée de leur éducation.</i></p>
<p>• <b>UK</b> 08705 99 88 77 <i>Calls may be recorded for training purposes</i></p>	<p><b>09064 765 765 (incl. NI)*</b> <i>*Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute. (*Correct at October 2000). Please seek permission from the bill payer before calling. Service provider - Telecom Potential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.</i></p>

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.

# Manette Analogique (DUALSHOCK®)

## Message Incoming:

Pour faire face à ce type de situations, vous devez impérativement posséder un équipement très fiable. N'oubliez pas d'emporter la Manette Analogique (DUALSHOCK®). C'est la seule manette indispensable à tout agent digne de ce nom.

Recherchez des jeux qui sont accompagnés des icônes Compatible Manette Analogique et Compatible fonction de vibration.



## Message Ends



[www.scee.com/syphonfilter2](http://www.scee.com/syphonfilter2)



Analog Control  
Compatible



Vibration Function  
Compatible

DUAL SHOCK™



SCES-02286