



PlayStation

PAL

Gunthor Filter 3 Supremacy

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

PlayStation®

Précautions

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

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

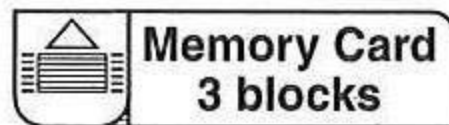
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi 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.**

Game © 2001 Sony Computer Entertainment America Inc. All Rights Reserved. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment America Inc. Syphon Filter is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. © 2001 Sony Computer Entertainment America Inc. Library programs ©1993-2002 Sony Computer Entertainment Inc. "DUALSHOCK" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.



DUAL SHOCK™

**CONFIDENTIAL
INFORMATION**

1995 STILLSUBS

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

Installez votre console suivant les instructions présentes dans le mode d'emploi. Insérez le disque de **SYPHON FILTER™ 3** et fermez le couvercle du compartiment à disque. Allumez la console en appuyant sur le bouton POWER. Ne pas connecter ou déconnecter de périphérique ou de Memory Card (Carte Mémoire) une fois la console allumée. Assurez-vous que votre Memory Card (Carte Mémoire) dispose de suffisamment de blocs libres avant de commencer à jouer.

REMARQUE : les informations présentes dans ce manuel sont correctes au moment où elles sont imprimées. Il est possible que des changements mineurs interviennent d'ici la fin du développement du jeu. Toutes les captures d'écran de ce manuel sont tirées de la version anglaise du jeu et certaines images, prises dans une version non définitive, peuvent légèrement différer de ce que vous verrez dans la version finale du jeu.

TOUCHES DIRECTIONNELLES – MOUVEMENT

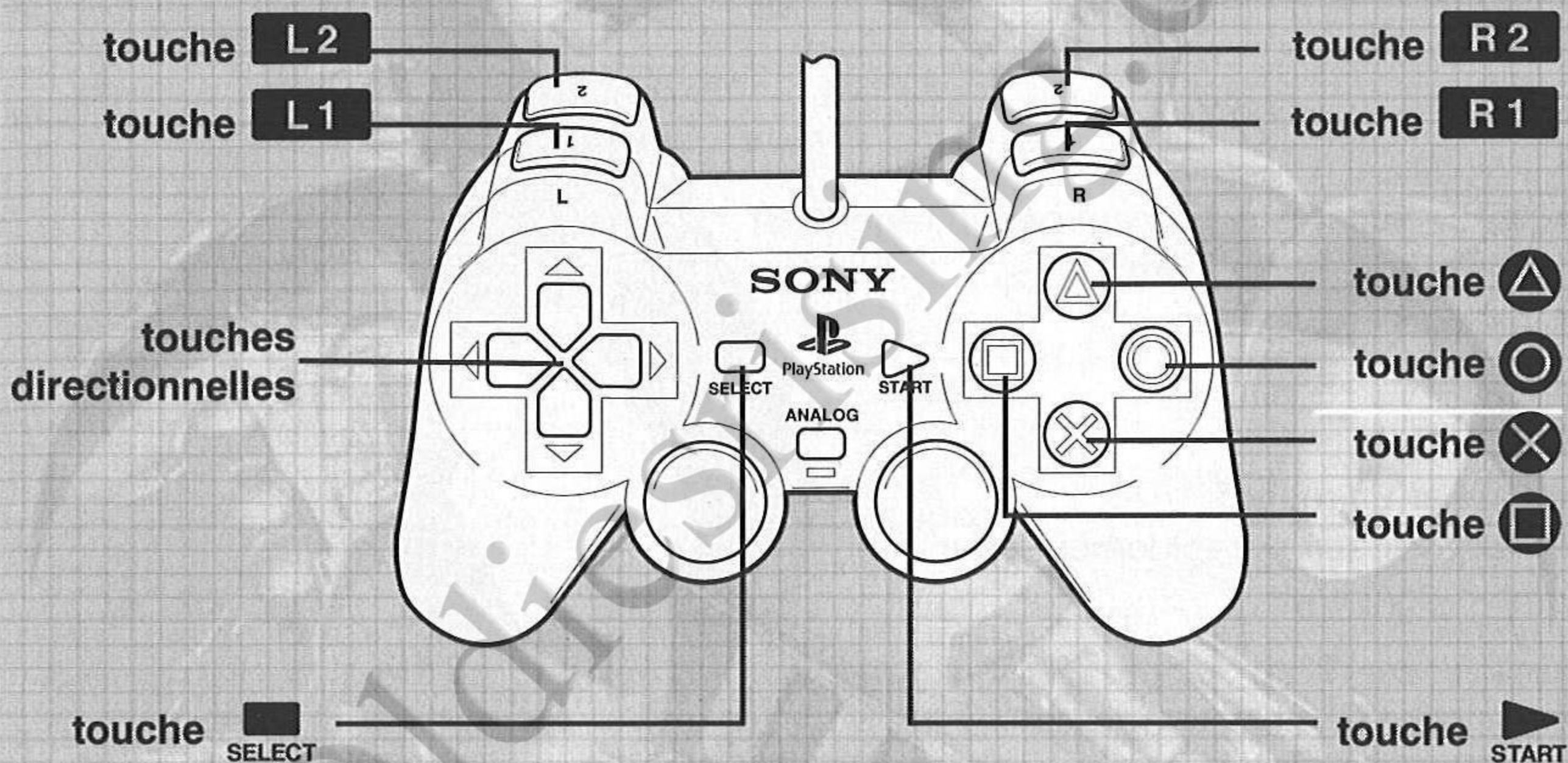
Dans ce manuel, ↑, ↓, ←, → etc. sont utilisés pour représenter les quatre touches directionnelles, ainsi que les deux joysticks analogiques gauche et droite.

MEMORY CARDS (CARTES MÉMOIRE)

Pour sauvegarder les options et votre progression dans le jeu, insérez une Memory Card (Carte Mémoire) dans la fente pour MEMORY CARD (Carte Mémoire) N°1 de la console AVANT de commencer à jouer. Vous pouvez charger les sauvegardes présentes sur la Memory Card (Carte Mémoire) insérée, ou sur n'importe quelle Memory Card (Carte Mémoire) contenant des sauvegardes de **SYPHON FILTER™ 3**. Si vous n'avez pas de Memory Card (Carte Mémoire), toutes les données du jeu seront perdues lorsque vous éteindrez la console.

COMMANDES PAR DEFAUT

REMARQUE : Manette analogique (DUALSHOCK®) uniquement : activez la fonction de vibration en utilisant le paramètre Vibrations dans le menu des options. La fonction de vibrations n'est pas affectée par le commutateur de mode analogique.



TOUCHES DIRECTIONNELLES

- Viser avec une arme en gardant la touche **R1** enfoncée (curseur de visée activé)

Appuyer sur **↑** pour

- Courir
- Se hisser quand l'agent est suspendu à un rebord
- Avancer discrètement lorsque la touche **X** est enfoncée

Appuyer sur **←** ou **→** pour

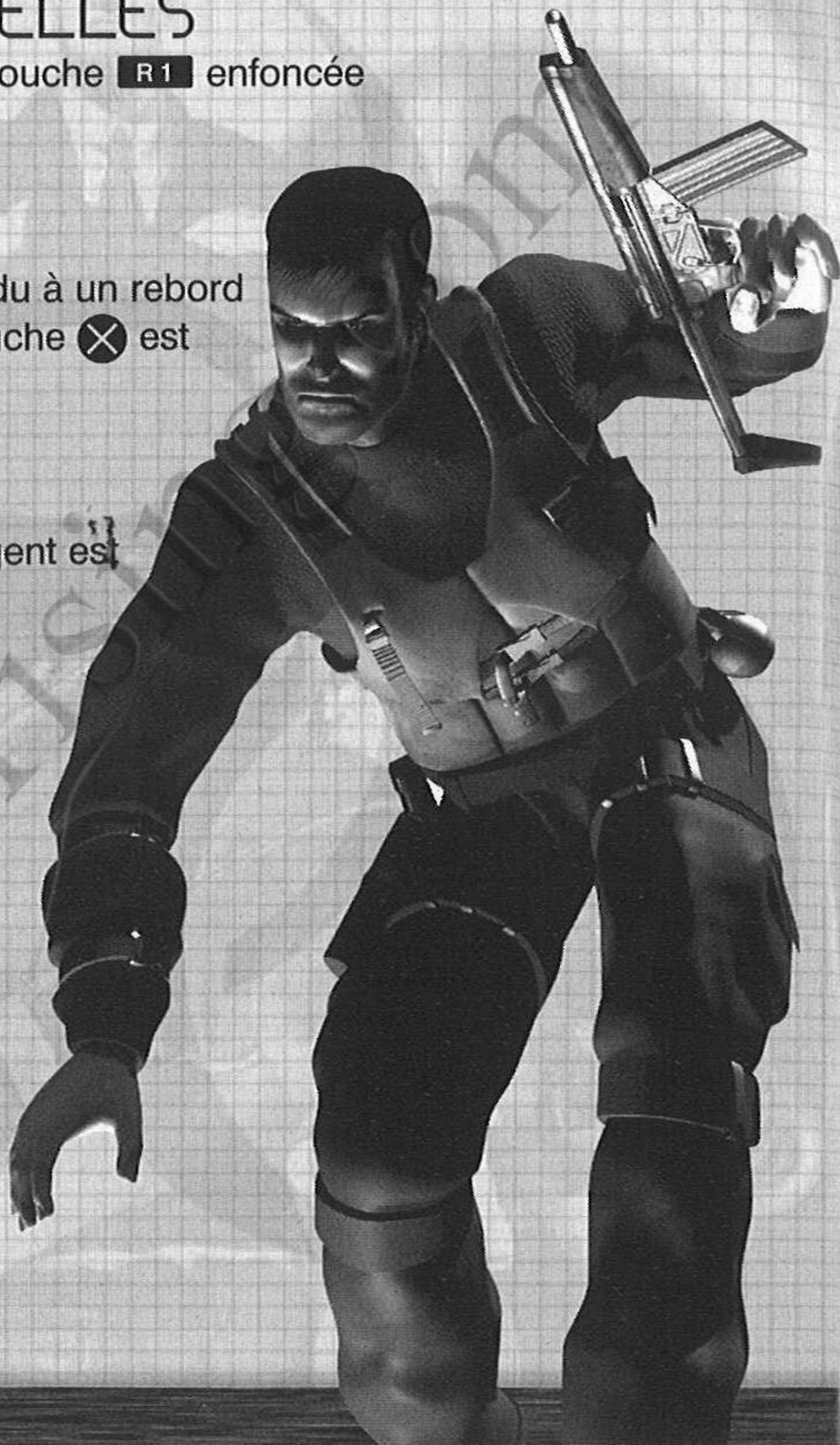
- Pivoter
- Se déplacer latéralement quand l'agent est suspendu à un rebord
- Modifier les options

Appuyer sur **↓** pour :

- Reculer
- Lâcher un rebord
- Appuyer sur **↓** rapidement pour faire demi-tour

Appuyer sur **↑** ou **↓** pour :

- Passer d'un objectif à l'autre sur la carte de l'ACD
- Surligner une option du menu



TOUCHE : TOUCHE MULTIFONCTION

(selon la situation)





- S'accroupir : maintenir la touche enfoncée et rester immobile pour vous dissimuler derrière des objets ou esquiver les tirs
- Marcher accroupi : maintenir la touche enfoncée et se déplacer pour éviter d'être détecté et surprendre les cibles
- Accepter une sélection surlignée du menu

TOUCHE : TOUCHE MULTIFONCTION

(selon la situation)

- Utiliser un objet ou faire une action : activer un interrupteur, ouvrir une porte, actionner une machine...
- Recharger l'arme en main s'il vous reste des munitions
- Grimper sur un rebord ou un objet
- Répondre aux appels sur l'ACD
- Quitter un menu ou retourner à l'écran précédent

TOUCHE : ROULADE AVANT

- Appuyer sur , ,  ou  pour contrôler la direction de la roulade
- Appuyer sur **L2** ou **R2** pour effectuer une roulade sur le côté





TOUCHE : ATTAQUE

- Tirer avec l'arme sélectionnée
- Donner un coup de couteau
- Lancer une grenade
- Utiliser l'équipement sélectionné

TOUCHE : VERROUILLER LA CIBLE

- Maintenir la touche enfoncée pour verrouiller votre arme sur l'ennemi le plus proche. Lâcher et appuyer à nouveau pour passer de la cible la plus proche à la plus éloignée

TOUCHE : VISÉE MANUELLE

- Maintenir la touche enfoncée et appuyer sur , ,  ou  pour déplacer le curseur. Permet aussi d'inspecter l'environnement


TOUCHES et : PAS LATÉRAL OU COUP D'ŒIL DISCRET

- Pas latéral : maintenir les touches enfoncées pour vous déplacer latéralement tout en tirant sur les ennemis
- Coup d'œil : jeter un coup d'œil derrière un mur en mode de visée manuelle

TOUCHE : PAUSE ET ACTIVER L'ACD

- Mettre le jeu en pause et activer l'ACD pour obtenir des renseignements sur les objectifs de mission, le statut des armes, la carte et les options de jeu
- Appuyer à nouveau sur cette touche pour quitter l'ACD et reprendre la partie

TOUCHE : CHOIX D'UNE ARME

- Appuyer sur cette touche pour changer l'arme ou l'équipement sélectionné. L'objet sélectionné apparaît en bas à droite de l'écran
- Maintenir la touche enfoncée pour afficher l'inventaire en haut de l'écran. Appuyer alors sur les touches **L2** et **R2** pour faire défiler les objets. Lâcher la touche  pour prendre l'objet en main.

ANALOG CONTROLS

JOYSTICK ANALOGIQUE GAUCHE

- Pour marcher, incliner légèrement le joystick analogique gauche vers le haut
- Pour viser, garder la touche **L1** enfoncée
- Faire défiler les options d'un menu

JOYSTICK ANALOGIQUE DROIT

- Déplacer l'agent en gardant la caméra fixée sur un point

DEPLACEMENT DES AGENTS

Gabe, Lian Xing et les autres ont suivi un entraînement intensif avant d'être envoyés sur le terrain. Ils excellent tant dans la manipulation des armes que dans l'infiltration et la recherche d'informations. Ils peuvent mener à bien les missions les plus délicates et se sortir des combats les plus acharnés. Leur condition physique est optimale et ils peuvent endurer des périodes prolongées de tension physique et psychologique.

COURIR ET PIVOTER

- Appuyer sur **↑** pour faire courir l'agent vers l'avant. Appuyer sur **←** ou **→** pour changer de direction
- Pour faire un pas en avant, appuyer rapidement sur **↑**
- Appuyer sur **↓** pour reculer
- Pour faire demi-tour, appuyer rapidement sur **↓**

AVANCER ACCROUPI

Pour avancer accroupi, maintenir la touche **⊗** enfoncée et appuyer sur **↑**.
Le fait d'avancer accroupi réduit le risque d'être découvert et rend l'agent plus difficile à toucher.



GENOU À TERRE

Maintenir la touche **⊗** enfoncée pour poser un genou à terre.




- Cette position permet de viser plus précisément. En mode verrouillage de cible, la barre de cible se remplira plus rapidement, augmentant vos chances d'atteindre la cible.
- Avec un genou à terre, votre agent est plus difficile à détecter. À utiliser quand

l'agent doit tenir une position ou se mettre en situation de sniper.



GRIMPER ET SE SUSPENDRE

Appuyer sur la touche  lorsque vous êtes proche d'un objet en hauteur pour grimper dessus ou sauter et se suspendre au rebord. Si l'objet est plus petit que l'agent, il grimpera dessus. S'il est plus grand, il sautera et se suspendra au rebord. Une fois l'agent suspendu, appuyez sur  pour le faire grimper jusqu'en haut.

DÉPLACEMENT LATÉRAL EN ÉTANT SUSPENDU

Pour vous déplacer latéralement en étant suspendu, appuyer sur  ou . Pour lâcher, appuyer sur . Repérer les cordes ou les câbles auxquels vous pouvez vous accrocher pour vous déplacer latéralement.


DESCENDRE OU LÂCHER PRISE

Pour descendre d'un rebord, déplacer l'agent jusqu'au bord et appuyer sur la touche . Si la distance au sol est plus importante que la taille de l'agent, il s'accrochera au rebord. Si un agent tombe d'un rebord en reculant, il s'accrochera automatiquement en tombant. Appuyer sur la touche  pour lâcher prise.

SAUT

Dans certaines situations, les agents peuvent effectuer des sauts importants d'un rebord à un autre. Faites simplement courir l'agent vers le rebord et, s'il en est capable, il effectuera le saut.


ROULADE AVANT

Si votre agent est pris pour cible ou s'il se trouve dans la ligne de mire ennemie, la roulade permet de surprendre l'adversaire et de se mettre temporairement hors de danger. Appuyer sur ← ou → pour contrôler la direction de la roulade. Appuyer sur la touche **L2** ou **R2** au moment où vous appuyez sur la touche  pour faire une roulade latérale vers la gauche ou vers la droite.

LANCEMENT DU JEU

Après une courte séquence d'introduction, le menu principal apparaît.

MENU PRINCIPAL

Appuyer sur ← ou → pour surligner une option et appuyer sur  pour la sélectionner.

NOUVELLE PARTIE

Commencer à jouer à **SYPHON FILTER™ 3** depuis le début.

CHARGER UNE PARTIE

Continuer à jouer à une sauvegarde de **SYPHON FILTER™ 3**.

REMARQUE : pour accéder à cette option, une Memory Card (Carte Mémoire) contenant une partie de **SYPHON FILTER™ 3** précédemment sauvegardée doit être insérée dans la fente pour MEMORY CARD (Carte Mémoire) N°1 avant d'allumer la console.

UN JOUEUR

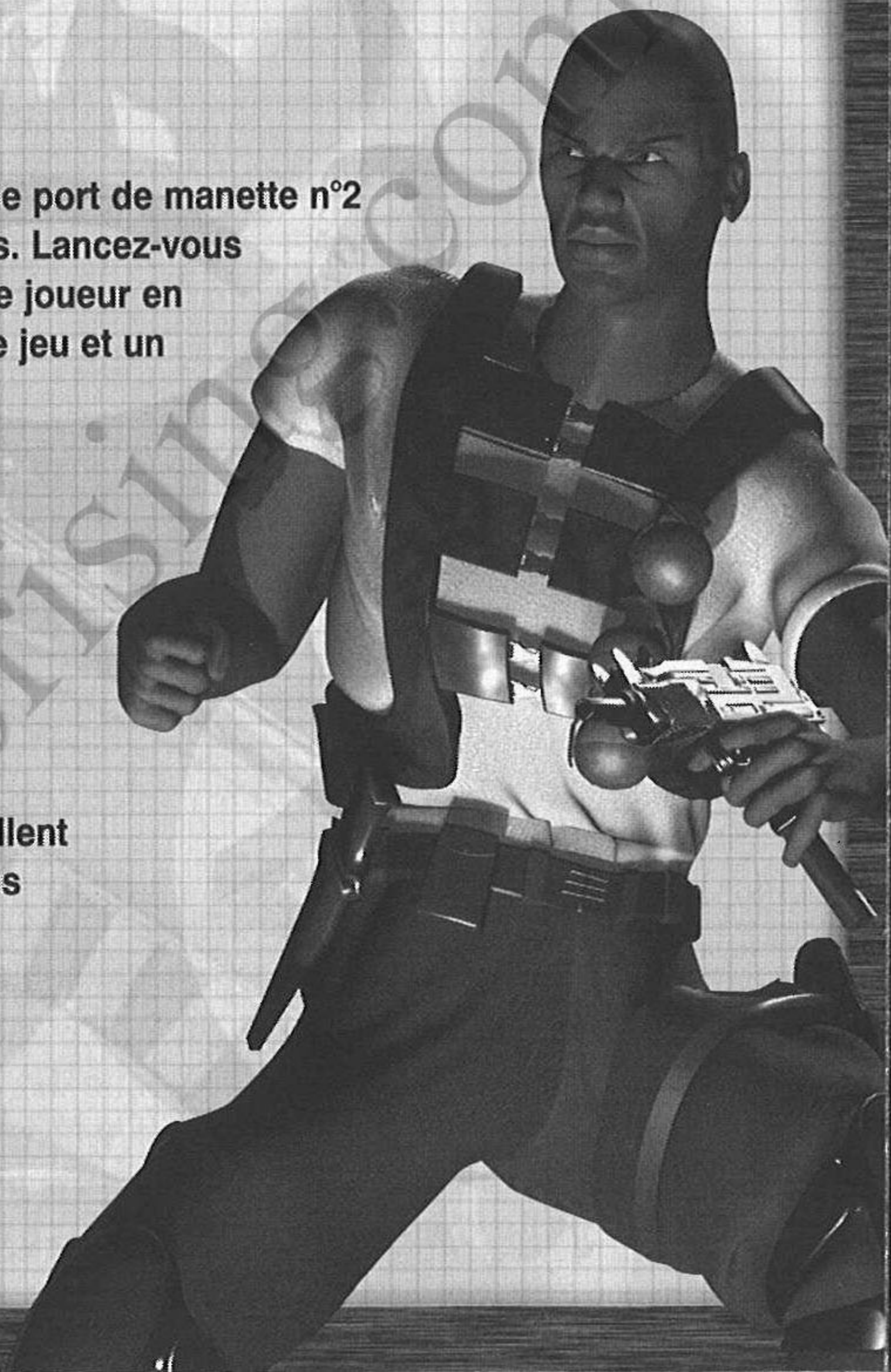
Lancer une nouvelle partie en solo.

DEUX JOUEURS

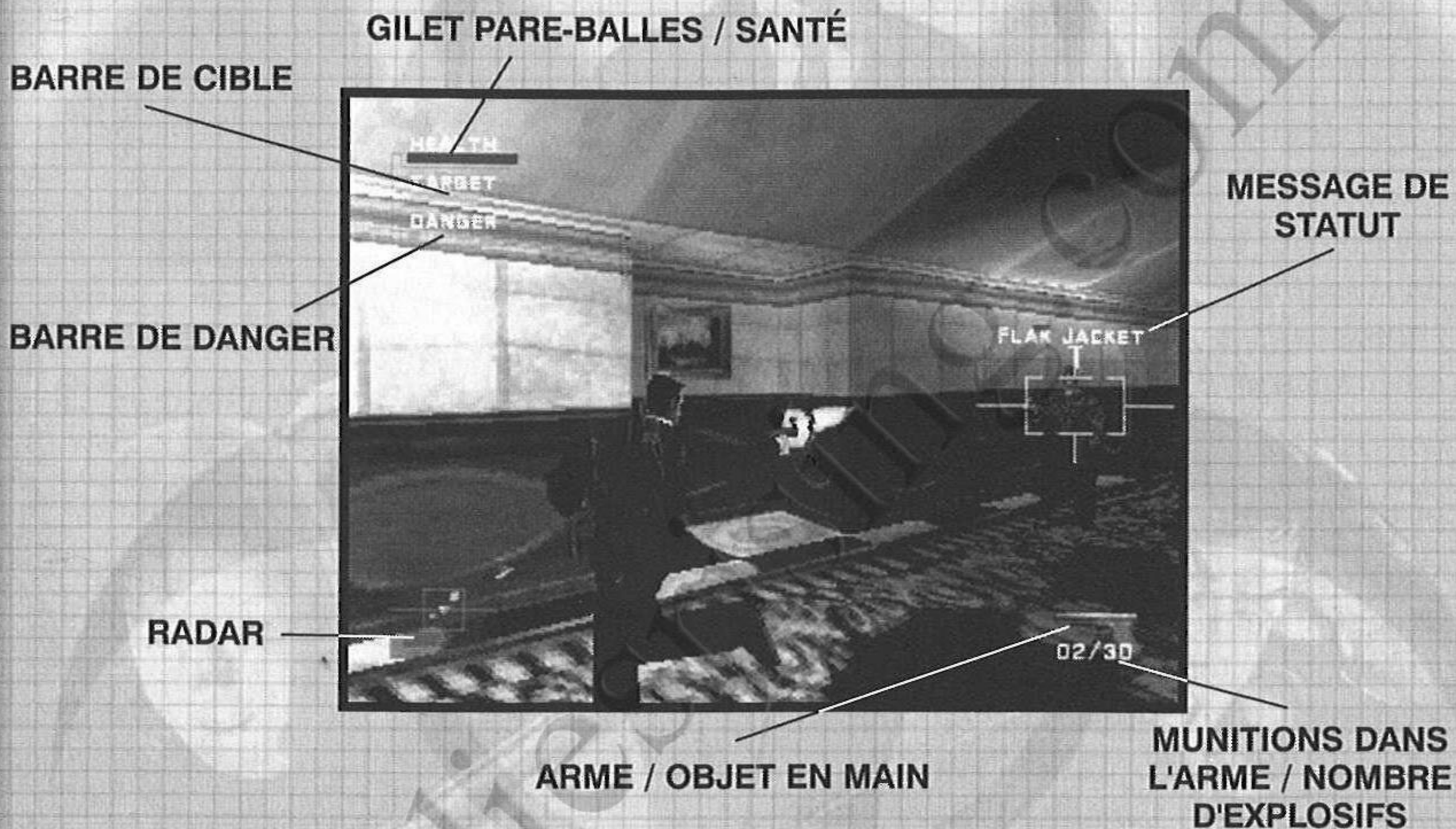
Insérer une deuxième manette dans le port de manette n°2 pour lancer une partie à deux joueurs. Lancez-vous dans un match à mort contre un autre joueur en choisissant votre agent, les règles de jeu et un environnement de mission.

MINI-JEUX

Vous pouvez jouer à cinq mini-jeux faisant appel à des compétences spécifiques. Tous les mini-jeux sont stratégiquement différents à chaque fois que vous y jouez. Ces jeux jouables en solo constituent un excellent entraînement pour les vraies missions de **SYPHON FILTER™ 3**.





ECRAN DE JEU




GILET PARE-BALLES / SANTÉ

Cet indicateur reflète l'état du gilet pare-balles de l'agent en bleu et son état de santé en rouge. Lorsque l'agent est touché pendant un combat, son gilet est endommagé et la barre bleue diminue. Une fois son armure détruite, l'agent commence à être blessé et sa barre de santé, de couleur rouge, diminue. Si la barre rouge disparaît, votre agent est mort. Vous pouvez trouver des gilets pare-balles dans les caisses d'armes ou sur les corps de vos victimes.

ARME / OBJET EN MAIN


Pour changer d'arme, maintenir la touche  enfoncée pour afficher l'inventaire et appuyer sur les touches **R2** et **L2** pour faire défiler les armes et les objets présents dans votre inventaire. Appuyer rapidement sur la touche  pour changer d'arme ou d'objet sans afficher l'inventaire. Vous verrez l'arme changer en bas à droite de l'écran.

CARTOUCHES RESTANTES / CARTOUCHES TOTALES

Le chiffre de gauche indique le nombre de balles ou cartouches restantes dans votre chargeur. Celui de droite indique les munitions possédées par l'agent. Pour recharger, appuyer sur la touche . Lorsque vous utilisez des grenades, seul le nombre de grenades restantes apparaît. Vous pouvez trouver des munitions dans les caisses d'arme ou sur les corps de vos victimes.

MESSAGE DE STATUT

Ces messages apparaissent au-dessus de certains objets ou personnages pour vous donner des informations importantes sur leur nature ou leur identité.

- Affiche le nom des personnages principaux (alliés ou ennemis) lorsque qu'il est important d'identifier une personne. Le nom des membres de votre équipe n'est pas affiché en permanence, faites attention à ne pas leur tirer dessus.
- Lorsque vous êtes en visée manuelle ou en verrouillage de cible, le message indiquera la partie du corps ou l'arme que vous visez.
- Indique si la cible porte un gilet pare-balles qui ne peut être pénétré par certaines munitions. Choisir votre arme avec soin ou viser la tête.
- Indique le contenu des caisses d'arme.
- Indique les positions géographiques importantes.
- Apparaît à côté des interrupteurs et des objets qui requièrent une action spéciale de l'agent. Appuyer sur la touche  pour effectuer l'action.
- Peut apparaître pendant les mini-jeux pour vous fournir certaines informations importantes.

BARRE DE CIBLE

Lorsque vous êtes en mode verrouillage de cible, plus la probabilité de toucher votre cible est forte, plus la barre verte augmentera.

BARRE DE DANGER

Cette barre rouge augmente avec la probabilité que votre agent soit pris pour cible. L'agent a été repéré et l'ennemi se prépare à tirer. Quand la barre atteint le maximum et clignote, l'attaque est imminente. Tirez le premier ou planquez-vous !

RADAR

Le radar indique la position relative de l'agent par rapport aux êtres humains ou à certains objets comme les mines. Le compas pointe toujours vers le nord.

- Les points verts indiquent la position des ennemis.
- Les points rouges représentent les ennemis qui tirent sur votre agent. Un cône rouge pointe dans la direction de l'attaquant.
- Les points bleus signalent les objectifs alliés ou neutres.
- Un point rouge ou jaune représente une mine au sol. Lorsque vous vous approchez trop de l'emplacement de la mine, le point passe du jaune au rouge (ceci ne fonctionne que si l'agent dispose d'un détecteur de mine).

COMPTE À REBOURS

Certaines missions doivent être terminées dans un temps donné. Un compte à rebours apparaît alors au-dessus du radar. Si le compte à rebours atteint zéro, la mission est un échec.

INCARNER GABE, LIAN XING ET D'AUTRES AGENTS


Vous aurez l'occasion d'incarner successivement Gabe, Lian Xing et d'autres agents au cours des différentes missions. Certaines missions sont tirées des comptes rendus d'audience du congrès et se déroulent donc exactement comme Gabe, Lian Xing ou Lawrence Mujari les ont décrites.

DETAILS DE MISSION

LES INSTRUCTIONS

Avant chaque opération, un briefing de mission vous présentera les informations disponibles ainsi que vos objectifs et vos impératifs éventuels. De nouveaux objectifs ou des informations additionnelles pourront vous être communiqués en cours de mission.


L'ACD (ADVANCED COMMUNICATION DEVICE)

L'ACD (Appareil de Communication Avancé) est conçu pour vous informer en temps réel de l'évolution de votre mission. Il regroupe toutes les informations disponibles sur votre équipement, vos objectifs et vos partenaires. Les changements d'objectif en cours de mission, les informations nouvelles et les alertes de danger immédiat vous seront notifiés par l'intermédiaire de l'ACD. Lorsque vous recevez un nouveau message, appuyer sur la touche  pour le consulter.

COMMUNICATION ENTRE AGENTS

Lorsque vous opérez en équipe, vous disposez d'un moyen de communication radio avec vos équipiers, principalement utilisé pour vous prévenir d'un danger ou pour demander de l'aide.

MISSIONS ET OBJECTIFS





Vous devez terminer une mission avec succès avant de passer à la suivante. Chaque mission peut comprendre jusqu'à dix objectifs. De nouveaux objectifs peuvent vous être communiqués en cours de mission par l'ACD. Vous pouvez consulter la liste mise à jour des objectifs à tout moment en appuyant sur la touche  et en choisissant OBJECTIFS ou BRIEFING

POINT DE CONTRÔLE

Lorsque vous atteignez un objectif, le jeu génère un point de contrôle. Si votre mission échoue, vous recommencerez au dernier point de contrôle.

REMARQUE : lorsque vous chargez une sauvegarde, la partie commencera au dernier point de contrôle.

LES OPTIONS DE L'ACD

Appuyer sur la touche  pour mettre le jeu en pause et afficher l'ACD. Surligner une des fonctionnalités proposées et appuyer sur la touche  pour l'activer. Appuyer sur la touche  pour fermer un menu. Appuyer sur la touche  pour quitter l'ACD et reprendre la partie.

CARTE

La carte vous permet de vous repérer sur le terrain. Elle indique la position de tous vos objectifs et est mise à jour au fur et à mesure de la mission. Appuyer sur les touches **↑** ou **↓** pour passer d'un lieu à l'autre et obtenir une brève description de l'objectif associé. Noter les objectifs primaires, ce sont les plus importants. Utiliser la carte en conjonction avec le radar pour éviter de se perdre dans les zones qui ne disposent pas de repères géographiques clairs.

La carte indique :

- La position de l'agent, représentée par une flèche clignotante. La direction de la flèche correspond à celle dans laquelle regarde votre agent
- Les repères géographiques principaux de la zone de mission
- La position des objectifs

REMARQUE : les objectifs atteints ne sont plus affichés sur la carte.

ÉQUIPEMENT

Cette section permet de consulter la description détaillée des armes et de l'équipement transportés par l'agent et de sélectionner l'arme à utiliser. Vous commencerez certaines missions sans arme. Vous devrez alors en trouver en vous laissant guider par les instructions de l'ACD.

1. Surligner ÉQUIPEMENT et appuyer sur la touche **⊗**
2. Sélectionner l'arme que vous désirez voir et appuyer sur la touche **⊗** pour afficher sa description. Si vous voulez prendre cette arme en main et reprendre la partie, appuyer sur la touche **⊗**.

OBJECTIFS

Consultez ici vos objectifs de mission. L'écran est divisé en deux sections : les objectifs de mission et les objectifs atteints. Les nouveaux objectifs sont ajoutés à cet écran.

PARAMÈTRES

Consultez les paramètres de mission ici. Vous devez absolument respecter ces impératifs.

BRIEFING

Vous pouvez relire le briefing pour comprendre la nature exacte de l'opération.

OPTIONS

Vous pouvez modifier un certain nombre de paramètres ayant trait au jeu dans cette section. Appuyer sur ↑ ou ↓ pour surligner une option et sur ← ou → pour modifier un paramètre. Appuyer sur la touche △ pour revenir au menu de l'ACD en confirmant les modifications que vous avez effectuées.

Recommencer la mission – relance la mission en cours depuis le début.

Recommencer au dernier point de contrôle – reprend la mission au dernier objectif atteint.

Sélectionner mission – permet de rejouer toutes les missions déjà accomplies.

Sauvegarder et quitter – quitte le jeu en sauvegardant la partie au dernier point de contrôle. Sélectionner OUI et appuyer sur la touche ⊗, puis sélectionner OUI à nouveau pour sauvegarder et appuyer sur la touche ⊗.

Bruitages – ajuste le volume des bruitages du jeu.

Musique – ajuste le volume de la musique du jeu.

Voix – ajuste le volume des voix du jeu. Ce volume inclut les communications radio entre agents qui peuvent être utiles en cours de mission.

Son – choisissez STÉRÉO ou MONO suivant votre téléviseur.

MANETTE

Vibrations – Active ou désactive la fonction de vibration de votre manette analogique (DUALSHOCK®).

Inverser visée – inverse les commandes ↑ et ↓ lorsque vous êtes en mode de visée manuelle ou en mode sniper.

Mémoriser le zoom – lorsque vous le réglez sur OUI, le dernier niveau de zoom des armes équipées d'une lunette sera conservé comme paramètre par défaut.

Config par défaut – choisissez entre la configuration de manette 'STANDARD' ou 'ALTERNATIF' ou créez votre configuration personnalisée ('STANDARD' est le réglage par défaut):


Pour créer une configuration personnalisée :

1. Appuyer sur ↓ pour surligner l'action dont vous désirez modifier l'affectation.
2. Appuyer sur la nouvelle touche que vous voulez utiliser.
3. Surligner ACCEPTER en bas de la liste et appuyer sur la touche ⊗ pour confirmer.

REMARQUE : vous devez vérifier que toutes les commandes sont bien associées à une touche pour valider la configuration personnalisée. Sélectionnez ' ANNULER '

pour revenir à votre réglage précédent. Sélectionnez 'RÉINITIALISER' pour revenir aux touches par défaut. Votre configuration personnalisée sera perdue si vous réglez la configuration par défaut sur 'STANDARD' ou 'ALTERNATIF'. Assurez-vous de sauvegarder votre configuration par défaut pour la réutiliser dans le futur.

RESPECTER LES PARAMETRES

Vos actions en cours de mission doivent respecter un certain nombre de règles. Si vous les transgressez, votre mission échouera. Il arrive souvent que des civils et des innocents se trouvent mêlés à des conflits armés. La perte d'une vie innocente est intolérable. Vous pouvez consulter les paramètres de chaque mission en appuyant sur la touche  et en choisissant PARAMÈTRES.

OBJETS VITaux

La récupération et la protection de certains objets vitaux peuvent parfois être nécessaire. La perte de ces objets entraînera l'échec de la mission.

PROTECTION DES AUTRES AGENTS

Il vous arrivera d'opérer avec d'autres agents. Dans ce cas, il est de votre responsabilité de couvrir et protéger vos partenaires. Si un équipier est tué pendant la mission, vous avez perdu.

FEU ALLIÉ

Lorsque vous êtes en mission avec d'autres agents, ne les confondez pas avec l'ennemi. Si un agent tire sur un allié, la mission est un échec.

SAUVETAGES

Les otages et les prisonniers innocents devront parfois être sauvés et guidés en lieu sûr. Si une des ces personnes est tuée, la mission échoue. Lorsque vous escortez des innocents, nettoyez le chemin devant vous afin qu'ils ne courent aucun risque.

PERSONNEL MILITAIRE, DE POLICE OU DE SÉCURITÉ INNOCENT

Certains militaires ou personnels de sécurité peuvent penser que vos agents font partie d'un commando ennemi et vous attaquer. Ils ne sont pas conscients de la situation et ne font que leur travail. Si vous ne pouvez pas éviter la confrontation, neutralisez-les en utilisant des moyens non-mortels. Le taser est souvent l'arme la plus appropriée dans ce genre de situation.

DISCRÉTION

Certaines situations exigent que votre intervention ne soit pas détectée par l'ennemi. La discrétion et l'utilisation d'un déguisement peuvent être requis pour accomplir une mission. Si vous êtes découvert au cours d'une telle opération, vous avez perdu.

MODE 2 JOUEURS (MATCH MORTEL)

Les affrontements à deux joueurs ont lieu dans les même arènes que les missions solo. Vous devez éliminer votre adversaire le plus de fois possible.

- Sélectionnez un des 27 personnages disponibles, incluant Gabe Logan, Lian Xing et Lawrence Mujari
- Sélectionnez une des 10 arènes pour jouer

Pour lancer une partie multijoueur, surligner '2 JOUEURS' et appuyer sur la touche **X**.

Quand un joueur a choisi les réglages de la partie, sélectionner 'OK' et appuyer sur la touche **X**. Quand les deux joueurs ont sélectionné 'OK', les instructions apparaîtront à l'écran avant le début de la partie.

ÉCRAN DE CONFIGURATION DE LA PARTIE

Le joueur 1 fait ses choix dans la partie gauche de l'écran et le joueur 2 dans la partie droite. Appuyer sur **↑** ou **↓** pour surligner un menu et appuyer sur **←** ou **→** pour modifier une option. Les deux joueurs peuvent choisir une arène, une limite de score et les options.

CHOIX D'UN PERSONNAGE

Appuyer sur **←** et **→** pour sélectionner le personnage que vous désirez incarner.

ARMURE : RÉSISTANCE

Cette option ajuste la résistance du gilet pare-balles de 5% à 200%, permettant de fixer un handicap en début de partie.

INVERSER VISÉE

Inverse les commandes **↑** et **↓** lorsque vous êtes en mode de visée manuelle ou en mode sniper.

VIBRATIONS

Active ou désactive la fonction de vibration de votre manette analogique (DUALSHOCK®).

CONFIGURATION DE LA MANETTE

Personnalisez les touches de commande ou rétablissez les réglages par défaut.

CHOIX DE L'ARÈNE

Une dizaine d'arènes sont disponibles. Le nombre d'arènes accessibles dépend de votre avancement dans le mode 1 joueur. Combien d'arènes verrouillées saurez-vous débloquent ?

LIMITE DE SCORE

Réglez la limite de score entre 1 et 99, ou choisissez 'AUCUNE'.

OPTIONS

Tête ciblée Oui/Non : active ou désactive l'affichage du message Coup à la tête lorsque vous visez la tête de l'adversaire.

Horizontal/Vertical : choisissez un mode de séparation de l'écran.

Bruitages : ajuste le volume des bruitages du jeu.

Musique : ajuste le volume des musiques du jeu..

Voix : ajuste le volume des voix du jeu..

Mono/ Stéréo : choisissez STÉRÉO ou MONO suivant votre téléviseur.
Sauvegarder les paramètres : sauvegardez vos réglages actuels.

DÉBUT DE LA PARTIE

Les joueurs commencent la partie éloignés l'un de l'autre. Vous devez partir à la recherche de votre adversaire.

ARMES

Chaque joueur commence la partie avec au moins un pistolet .45 et un couteau. Vous trouverez d'autres armes dans les caisses d'arme.

VICTIMES

La durée de chaque match dépend de la limite de score choisie au début de la partie. Les scores apparaissent en haut et en bas de la barre de division de l'écran.

RÉSULTAT DE LA PARTIE

À la fin de la partie, un écran de résultats s'affiche. Chaque statistique donne un score pour la partie précédente et un total pour la session de jeu.

Victimes : nombre de victimes

Coups à la tête : nombre de victimes mortes d'un coup à la tête. L'option Tête ciblée doit être activée. Quand vous visez la tête de l'adversaire, le message Coup à la tête apparaît à l'écran.

Victimes au couteau : un seul coup de couteau suffit si vous touchez votre victime.

Victime plus rapide : chaque bataille est chronométrée.

Parties gagnées : nombre de parties remportées par chaque agent.

MINI-JEUX


Il y a cinq mini-jeux que vous pouvez jouer dans la peau de l'un des 12 agents proposés (Gabe et Lian Xing apparaissent plusieurs fois avec des combinaisons différentes) dans 10 environnements différents. Ces jeux constituent un excellent entraînement pour les vraies missions de **SYPHON FILTER™ 3**.

Pour lancer un mini-jeu :

Dans l'écran de configuration des mini-jeux, appuyer sur **↑** ou **↓** pour sélectionner une option et sur **←** ou **→** pour changer un paramètre.

1. Sélectionnez une mission. Chaque mission fait appel à des compétences différentes.
2. Sélectionnez un niveau de difficulté. Certains niveaux sont verrouillés tant que vous n'avez pas réussi les niveaux précédents.
3. Sélectionnez une arène. Certaines arènes sont verrouillées tant que vous n'avez pas réussi les niveaux précédents.
4. Sélectionnez un agent.
5. Quand vous aurez fait tous ces choix, appuyer sur la touche **⊗** pour continuer.

INSTRUCTIONS ET PARAMÈTRES DES MINI-JEUX

- Avant de pénétrer dans l'arène, vous pouvez consulter un briefing qui détaille les objectifs du mini-jeu sélectionné.
- Pour consulter les paramètres pendant la mission, appuyer sur la touche  et sélectionner PARAMÈTRES. Tout comme dans les missions principales de **SYPHON FILTER™ 3**, vous devez respecter ces impératifs de mission pour réussir.

COMPTE À REBOURS

Certaines missions sont chronométrées. Au début du mini-jeu, un compte à rebours sera activé en haut à gauche de l'écran.

LES MINI-JEUX

Voleur

Volez la mallette et revenez au point de départ sans être détecté. Cette mission repose uniquement sur la discrétion. Votre agent n'est pas armé. Surveillez votre radar pour éviter la confrontation avec l'ennemi.

Élimination

Traquez et éliminez tous les ennemis. L'agent est équipé d'un M-16 mais peut récupérer des armes supplémentaires et des munitions sur les agents ennemis abattus.

Démolition

Localisez les bombes et protégez l'expert chargé de les désamorcer. L'agent est équipé d'un pistolet .45 et d'un M-16 mais peut récupérer des armes supplémentaires sur le terrain. Vous devez couvrir l'expert en démolition qui vous suivra. Les attaques peuvent survenir de n'importe quelle direction.


Assassin

Tuez toutes les cibles sans être détecté. Le niveau de difficulté détermine le type d'arme dont dispose l'agent au début de la mission. Plus la difficulté est faible, plus l'arme sera puissante. Le radar est très utile pour trouver la position des cibles. Avancer calmement et soyez patient pour obtenir la position de tir idéale.

Biathlon

Détruisez toutes les cibles depuis les positions de tirs et dans le temps imparti. Suivez les flèches qui marquent le parcours. Un message de statut apparaîtra pour désigner les positions de tir tout au long du parcours. Si vous vous placez dans la mauvaise position de tir, le message "Position incorrecte" apparaîtra à l'écran. Tirez aussi rapidement et aussi précisément que possible en utilisant le fusil de sniper avec silencieux.



UTILISATION DES ARMES

Appuyer sur la touche  pour attaquer avec une arme. Vous pouvez utiliser différents modes de visée suivant la situation de combat et l'arme sélectionnée.

MODE TIR RAPIDE

Tirez sans viser. Il ne s'agit pas du mode de tir le plus précis, mais c'est le plus rapide, ce qui peut vous sauver la vie. Votre probabilité de toucher l'adversaire est très faible, ne l'utilisez donc qu'à très courte portée ou en cas d'urgence. Le fusil à pompe est l'arme la plus efficace dans ces conditions car son rayon de tir est large.

MODE VERROUILLAGE DE CIBLE

Maintenir la touche  enfoncée pour verrouiller le tir sur la cible la plus proche. Lâcher la touche , puis enfoncer la à nouveau pour verrouiller la

deuxième cible la plus proche. Vous pouvez ainsi faire défiler toutes les cibles disponibles. Ce mode est recommandé pour les fusillades et les embûches où l'agent est attaqué dans toutes les directions. Si vous tirez tout en reculant, l'agent peut viser par-dessus son épaule. Avec un fusil, le verrouillage ne peut être maintenu que jusqu'à 180 degrés, mais les pistolets permettent de le conserver sur 360 degrés.

- Appuyer sur la touche **R1** dans une zone peu éclairée pour révéler la position d'un ennemi
- L'indication "Pas de cible disponible" indique qu'aucun ennemi ne se trouve à proximité.

Le verrouillage se fait sur le corps de la cible. Votre tir peut être inutile si l'ennemi porte un gilet pare-balles.

UTILISER LA BARRE DE CIBLE

La barre de cible apparaît en haut à gauche de l'écran pour indiquer la probabilité de toucher la cible lorsque la touche **R1** est enfoncée et qu'une cible est sélectionnée. La longueur de la barre augmente avec la probabilité de toucher la cible. La précision dépend de l'arme en main.

Par exemple : si l'agent tire avec une arme de combat rapproché (pistolet ou fusil à pompe) sur une cible éloignée, la précision sera moindre qu'avec une arme conçue pour le tir à distance comme le fusil M-16.

MODE DE VISÉE MANUELLE

Utilisez ce mode extrêmement précis lorsque vous avez le temps et la possibilité de préparer votre coup. Maintenir la touche **L1** enfoncée et viser avec **↑**, **↓**, **←** ou **→**. Un tir en visée manuelle peut atteindre la tête, ce qui représente le seul point faible des cibles portant une armure. Les mots "Coup à la tête" apparaissent au-dessus de la cible pour confirmer le coup.

LES ARMES DE TIREUR D'ÉLITE

Les modes sniper et vision de nuit exploitent les technologies de pointes de certaines lunettes de tireur d'élite pour augmenter votre perception et votre précision à longue distance. Utilisez un fusil de sniper quand la précision est le facteur primordial du tir. Il permet surtout d'éliminer sa cible de loin, sans avoir à s'exposer aux tirs ennemis. Les silencieux permettent au tireur d'élite de ne pas être repéré.

Il y a quatre modèles de fusil de sniper disponibles.

L'AUG est un fusil d'assaut modifié équipé d'une lunette à laser. Le fait qu'il fonctionne en mode semi-automatique lui donne une bonne cadence de tir. Un silencieux très performant permet de réduire considérablement le son sans diminuer la précision du tir. Les munitions spécialement étudiées peuvent transpercer un mur pour toucher une cible protégée.

Le fusil de sniper avec silencieux identifie les points d'impacts sur le corps humain – permettant de mieux différencier les différents membres du corps et l'arme portée par l'ennemi.

Le modèle Nightvision IR utilise une lunette à infrarouge sensible à la chaleur du corps. Cette arme est idéale pour les missions de nuit car sa lunette permet d'identifier une forme vivante dans des conditions d'obscurité absolue.

Le fusil de sniper H11 offre une cadence de tir automatique très élevée, ce qui compense l'absence de zoom de sa lunette.

Pour utiliser une lunette de sniper :

- Maintenir la touche **L1** enfoncée lorsque vous avez le fusil de sniper pour passer en mode Sniper
- Appuyer sur **↑**, **↓**, **←** et **→** pour viser
- Appuyer sur la touche **▲** pour faire un zoom avant et sur la touche **●** pour faire un zoom arrière si l'arme est équipée d'un zoom

Déplacement latéral


L'agent peut se déplacer latéralement pendant qu'il tire. Appuyer sur les touches **L2** et **R2** pour courir sur le côté tout en appuyant sur la touche **■** pour tirer. Ce type de mouvement est très efficace contre les cibles multiples ou quand vous désirez reculer pour vous mettre à l'abri. Pour augmenter les chances d'atteindre votre cible, verrouillez-la, puis déplacez-vous en tirant.

RECHARGER UNE ARME ET TROUVER DES MUNITIONS

Les chiffres situés sous l'arme en bas à droite de l'écran vous indiquent la quantité de munitions restantes pour l'arme en main. Le chiffre de gauche représente le nombre de balles présentes dans le chargeur et celui de droite le nombre total de balles dont l'agent dispose dans son inventaire.


- Lorsque vous êtes à court de munitions, les deux compteurs seront à zéro et l'arme émettra un bruit caractéristique quand vous tenterez de tirer
- Si un agent vide son chargeur en cours de mission, il expulsera

automatiquement le chargeur vide et le remplacera par un plein pris dans son inventaire

- Appuyer sur la touche  si vous désirez recharger manuellement

Trouver des armes et des munitions

Vous pouvez trouver des armes et des munitions dans les caisses d'arme ou les voler à vos ennemis dans leurs caches ou encore sur les victimes.



- Lorsque vous trouvez une caisse d'arme, un arsenal ou une cache, appuyer sur la touche  pour récupérer les armes
- Pour ramasser les armes et les munitions d'un corps ennemi, il suffit de passer dessus. Vous les récupérerez automatiquement si votre inventaire n'est pas plein

Vous serez parfois guidé vers les arsenaux par les instructions radio de vos alliés. Certaines caches seront gardées, vous devrez donc éliminer toute résistance avant de récupérer l'arme.

Changer d'arme ou d'équipement

L'arme que vous avez en main est affichée en bas à droite de l'écran.

Pour changer d'arme ou d'équipement :

1. Appuyer sur la touche , surligner 'ÉQUIPEMENT' et sélectionner l'arme ou l'équipement désiré
2. Appuyer sur la touche  pour reprendre la partie, avec l'arme ou l'équipement en main

ARMES ET EQUIPEMENT

Il existe une arme adaptée à chaque objectif. Pensez à ce que vous devez accomplir avant de choisir votre équipement. Dès que vous ouvrez le feu avec une arme non-équipée d'un silencieux, votre position est révélée à l'ennemi. Si vous devez être discret, il faut choisir son arme avec soin. Les armes légères sont plus faciles à manier, mais n'auront pas toujours la puissance et la portée nécessaires pour éliminer votre cible.

Consultez les statistiques de chaque arme pour vérifier qu'elle répond aux besoins de la mission. Chaque description indique la cadence de tir, la quantité de dégâts infligés, la taille du chargeur et le nombre maximum de munitions que vous pouvez porter pour cette arme.

N'oubliez pas, les civils et les innocents doivent être protégés. Si vous blessez des civils, des otages et même certaines catégories de personnels militaires, votre mission échouera. Utilisez des armes non-mortelles pour neutraliser les innocents.

Certains équipements sont spécifiques à une mission et ne nécessitent pas d'être pris en main pour être activés. Ils peuvent fonctionner automatiquement lorsqu'ils sont nécessaires. Le détecteur de mines et les lunettes infrarouge sont des exemples d'équipement automatique. D'autres objets, en revanche, doivent être pris en main par l'agent pour être utilisé (appareil photo).

Voici une sélection d'armes et d'objets que vous rencontrerez pendant vos missions :



Cadence de tir	III
Dégâts	II
Contenance du chargeur	15
Munitions max	90

Pistolet de 9mm (silencieux)

Cette arme est très précise pour une arme de poing, mais son efficacité est particulièrement remarquable en combat rapproché.

Falcon

La caractéristique principale de ce pistolet semi-automatique est sa portée particulièrement élevée, mais cette arme de poing légère est aussi appréciée dans les combats rapprochés. Le Falcon peut utiliser plusieurs types de munitions magnum.



Cadence de tir **III**

Dégâts **II**

Contenance du chargeur **8**

Munitions max **48**



Cadence de tir **II**

Dégâts **III**

Contenance du chargeur **10**

Munitions max **60**

Pistolet .45

Développe pendant la guerre de tranchées en 1911, la conception du pistolet semi-automatique de calibre .45 n'a quasiment pas changé. Célèbre pour la puissance de son tir et

de son recul, cette arme est assez populaire chez les agents expérimentés. À utiliser pour faire beaucoup de dégâts en combat rapproché.

Spyder Skorpion

Ce fusil mitrailleur compact tire des munitions modifiées pour maximiser leur puissance d'impact. Chaque coup inflige une quantité de dégâts dévastatrice à une cadence élevée. La taille réduite du chargeur force à recharger régulièrement.



Cadence de tir **IIII**

Dégâts **IIII**

Contenance du chargeur **20**

Munitions max **120**



Cadence de tir **IIII**

Dégâts **II**

Contenance du chargeur **30**

Munitions max **180**

Fusil d'assaut M-16

Cette arme équipe en standard l'armée américaine. Sa cadence de tir extrêmement élevée en fait une arme d'une efficacité redoutable.

Fusil de sniper (silencieux)

Ce fusil utilise une lunette ultra perfectionnée de conception confidentielle, capable d'identifier le point d'impact sur des cibles humaines avant le tir. La présence additionnelle d'un zoom garantit l'élimination de la cible en un coup entre des mains expertes.



Cadence de tir II
Dégâts II
Contenance du chargeur 10
Munitions max 30



Cadence de tir I
Dégâts III
Contenance du chargeur 10
Munitions max 30

Fusil Nightvision (infrarouge)

L'exceptionnelle précision de ce fusil dans des conditions d'obscurité absolue en fait l'arme de choix des tireurs d'élite. La lunette SVDN2 intègre un zoom qui la rend particulièrement

efficace contre les cibles mouvantes, immobiles ou camouflées. Le silencieux rend la position de l'agent presque indétectable. L'arme idéale pour les missions de reconnaissance.

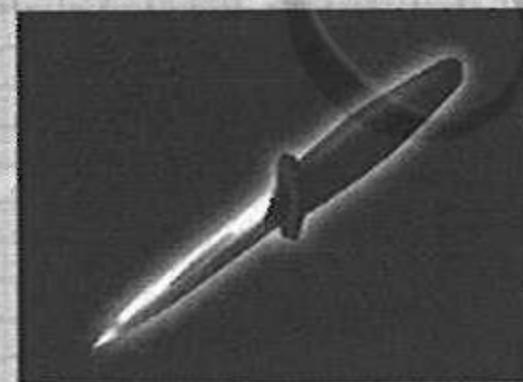
Fusil B4

Au lieu de tirer des plombs, cette version modifiée lance des cartouches à fragmentation qui explosent au contact de la cible.

ATTENTION : ne pas utiliser en combat rapproché ou près d'innocents !



Cadence de tir III
Dégâts IIII
Contenance du chargeur N/A
Munitions max 25




Cadence de tir I
Dégâts IIII
Contenance du chargeur N/A
Munitions max N/A


Couteau de combat

L'arme la plus simple, toujours efficace. Le couteau de combat nécessite une grande expérience et est surtout utilisé dans les missions d'infiltration. L'agent doit

s'approcher sans bruit de la cible et donner le coup avant que la cible ne puisse réagir. Veillez à ce que la cible ne soit pas dans le champ de vision d'un autre ennemi.

Mine C-4

Plus puissant que le TNT et plus sûr à manipuler, le C-4 est souvent appelé plastique pour ses propriétés malléables. Placez la charge sur l'objet que vous désirez faire sauter en appuyant sur la touche . Puis mettez-

vous à l'abri, sélectionnez le transpondeur et appuyez sur la touche  pour faire détoner la charge. ATTENTION : le rayon d'explosion est large.



Cadence de tir	N/A
Dégâts	IIII
Contenance du chargeur	N/A
Munitions max	N/A



Cadence de tir	I
Dégâts	IIII
Contenance du chargeur	N/A
Munitions max	Infinite

Taser à air comprimé

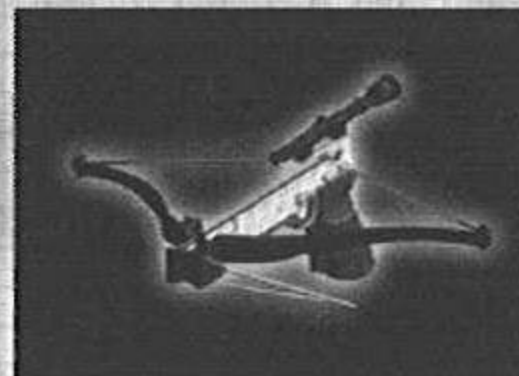
Cette arme est le meilleur choix pour les attaques non-mortelles. Elle délivre une décharge de 80 000 volts, laissant la victime immobilisée.

L'effet de surprise est un élément crucial pour le succès.

Arbalète laser

L'arme la plus silencieuse. Très bonne précision en mode de visée manuelle grâce à son système de visée laser. La boîte est enduite de narcotique

permettant de ne pas tuer la cible lorsqu'elle est touchée au corps. Les coups à la tête sont fatals.







Cadence de tir	I
Dégâts	IIII
Contenance du chargeur	N/A
Munitions max	5

Grenades

Utilisez les grenades pour éliminer plusieurs ennemis, pour détruire une position armée ou dégager le chemin de petites obstructions. La portée de la grenade dépend de la force à laquelle elle est lancée. N'utilisez pas de grenade en combat rapproché sauf si vous pouvez vous mettre à couvert. Soyez sûr que les civils sont à une bonne distance de l'explosion.

Pour lancer la grenade:

Méthode 1 : maintenir la touche  enfoncée. Plus elle reste enfoncée, plus vous lancez fort. Lâcher la touche  pour lancer la grenade.

Méthode 2 : utiliser le mode de visée manuelle pour placer une croix sur la cible. Maintenir la touche  enfoncée. Une barre augmente pour indiquer la hauteur de l'arc de tir. Lâcher la touche  pour lancer la grenade.

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 les caisses d'armes sont en parfait état, remplissant votre barre d'armure au maximum. Ceux trouvés sur les cadavres de vos ennemis sont endommagés, ils ne rempliront donc qu'une partie de la barre. Si vous tuez un ennemi avec un coup à la tête, le gilet sera encore en bon état. Criblez-le de balles et son gilet sera inutile.




Détecteur de mines

Le détecteur de mines fonctionne avec votre radar. Quand un agent approche d'une mine, un rayon rouge clignote en direction de la mine qui est représentée par un point rouge sur le radar. Un signal audio avertit également l'agent de la présence de la mine. Cet appareil fonctionne automatiquement.

Lunettes de vision nocturne

Ces lunettes sont équipées d'un rayon infrarouge qui identifiera toute forme humaine dans l'obscurité. Elles n'apparaissent pas dans votre inventaire. Elles seront automatiquement activées si nécessaire.

Appareil photo

Utilisez l'appareil photo pour ramener des informations vitales. Appuyer sur la touche  pour zoomer ou prendre la photo.

**CONFIDENTIAL
INFORMATION**



DOSSIERS SYPHON FILTER

USAGE INTERNE UNIQUEMENT

REF : SF270273AG080572RC

GABE LOGAN

Agent secret

Sexe : **masculin** Age : **36**

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

Nationalité : **américaine** Taille : **1,90 m**

Poids : **84 kg** Couleur des yeux : **marrons**

Couleur des cheveux : **noirs**



PROFIL

Logan dirige une poignée d'agents qui tentent de stopper le virus Syphon Filter. Ancien homme de l'Agence, Logan a découvert que ses employeurs étaient impliqués dans le développement de ce virus mortel et s'est retourné contre eux. Il est actuellement accusé d'avoir trahi son pays et d'agir pour son propre compte.

Présent – Témoigne devant le Sénat. Pourrait être accusé de trahison.

1993-2000, Membre de l'agence

1987-1992, Opérations spéciales de l'US 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

Experte en communications

Sexe : **féminin** Age : **31**

Lieu de naissance : **Kashi, Chine**

Nationalité : **chinoise** Taille : **1,70 m**

Poids : **54 kg** Couleur des yeux : **marrons**

Couleur des cheveux : **noirs**

PROFIL

Recrutée parmi les agents des services secrets chinois en 1996, Lian Xing a rejoint l'Agence en tant que partenaire de Gabe Logan. L'Agence a créé une nouvelle identité pour elle et elle possède désormais la citoyenneté américaine. Kidnappée par les chercheurs de l'Agence, elle est l'une des rares personnes à avoir été infectée par le virus et à avoir reçu l'antidote. Lian Xing témoigne actuellement devant le Congrès. Comme Logan, elle est accusée d'agir pour son compte et d'avoir trahi son pays.

Présent – Témoigne devant le Sénat. Pourrait être accusée de trahison.

1996-2000 – Membre de l'Agence

1989-1995 – Agent du MSS chinois

LAWRENCE MUJARI

Expert en biochimie

Sexe : masculin Age : 40

Lieu de naissance : Queenstown, Afrique du Sud

Nationalité : sud-africaine Taille : 1,86 m

Poids : 93 kg Couleur des yeux : marrons

Couleur des cheveux : noirs



PROFIL

Mujari a rejoint Gabe Logan et Lian Xing pour les aider à stopper le virus Syphon Filter. Bien qu'il soit avant tout un homme de science, Mujari a par le passé fait preuve d'une grande maîtrise au cours d'opérations militaires. Il a été contacté par l'Agence en 1984.

Présent – Témoigne devant le Sénat. Pourrait être accusé de trahison.

1987-2000 – Expert en biochimie indépendant

1986 – Maîtrise de biochimie, Université de Rhodes

1983-84 – Soldat, ANC



MAGGIE POWERS

Agent des services secrets britanniques (MI-6)

Sexe : **féminin** Age : **35**

Lieu de naissance : **Plymouth, Angleterre**

Nationalité : **britannique**

Taille : **1,68 m** Poids : **58 kg**

Couleur des yeux : **marrons**

Couleur des cheveux : **noirs**

PROFIL

Maggie Powers est un agent des services secrets britanniques chargé de surveiller les activités des organisations activistes sur le territoire britannique. Elle dirige une équipe d'hommes chargée de neutraliser des agents ennemis.

1989- Présent – Agent, MI6

1987-89 – Assistante de recherches, MI6

1983-1987 – Étudiante en histoire moderne, Université d'Oxford

VINCENT HADDEN

Secrétaire d'Etat

Sexe : masculin Age : 59

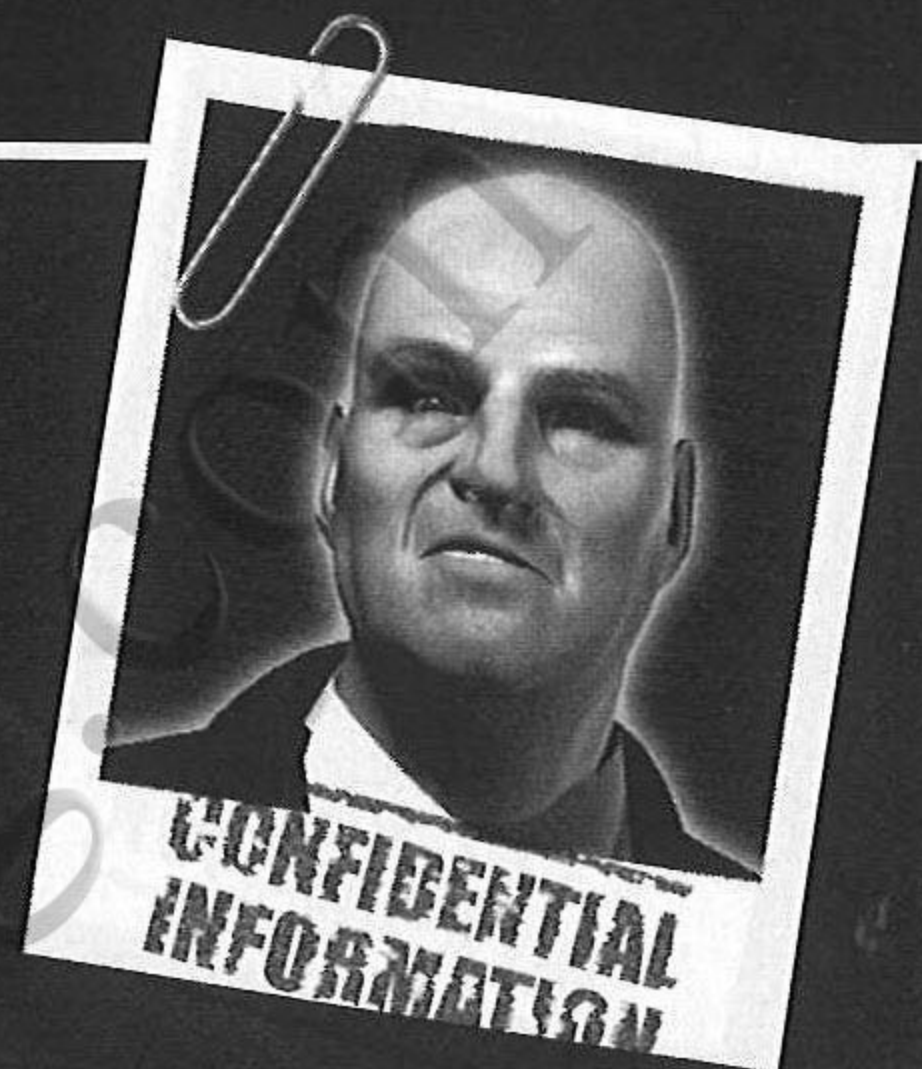
Lieu de naissance : Cheyenne, WY

Nationalité : U.S.A

Taille : 1,93 m Poids : 90 kg

Couleur des yeux : marrons

Couleur des cheveux : chauve



PROFIL

Secrétaire d'Etat, Vincent Hadden est craint par ses collègues de Washington qui font leur possible pour ne pas l'offenser. Il interroge personnellement Gabe Logan, Lian Xing et Lawrence Mujari sur leur implication dans l'affaire Syphon Filter.

1975-Présent – Département d'État américain

1964-1970 – U.S. Marine Corp

1963 – B.A. de sciences politique, U.C. Berkeley

Memory Card (Carte Mémoire)



Pour sauver plus de vies, sauvegardez
sur une Memory Card (Carte Mémoire) officielle.



www.playstation.com

www.syphon-filter3.com

SCES-03698

 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"SONY" and  are registered trademarks of Sony Corporation.

711719304326