



# SYPHON FILTER

PlayStation® Classic

## ANTECEDENTES DE LA MISIÓN

En lo más profundo de Centroamérica, un agente especial estadounidense se desploma sin vida sobre la tierra húmeda. No muy lejos de allí, en plena selva, un laboratorio secreto es pasto de las llamas. Las pruebas recopiladas muestran indicios de la creación de una potente arma biológica. Días más tarde, los agentes especiales Gabe Logan y Lian Xing descubren unos espantosos restos mortales esparcidos por las contaminadas tierras de una aldea de Nepal.

La Agencia cree que todo esto apunta al terrorista Erich Rhoemer y su experto equipo, quienes planean liberar el mortífero virus Syphon Filter en los EE. UU. Para ello, pretenden secuestrar rehenes, preparar trampas explosivas y ocultar bombas víricas por todo Washington D. C.

En respuesta, la Agencia envía a Gabe Logan, su mejor agente operativo encubierto, para que elimine a los terroristas uno a uno y evite la destrucción asegurada de los Estados Unidos. El agente Logan cuenta con el apoyo del Mando de Defensa Biológica y Química (CBDC) del ejército estadounidense y la constante comunicación con Lian Xing.

La vida de millones de personas depende de la pericia de un solo agente especial.

## CONTROLES PREDETERMINADOS

Botones de dirección:	moverse/apuntar en el modo manual
Botón SQUARE:	disparar arma/lanzar granada
Botón CIRCLE:	rodar
Botón CROSS:	arrodillarse/esconderse tras un objeto/ andar agachado/soltarse de un borde

Botón TRIANGLE:	escalar/recargar arma/interactuar con objetos como puertas e interruptores/contactar con Lian Xing a través del Dispositivo de Comunicación Avanzada (ACD) cuando se indique
Botón L2:	desplazamiento lateral (izquierda)/ mirar tras una esquina en modo Francotirador
Botón R2:	desplazamiento lateral (derecha)/ mirar tras una esquina en modo Francotirador
Botón L1:	activar la mirilla de disparo
Botón R1:	fijar la mirilla en el enemigo más cercano. Toca el botón R1 para cambiar entre los enemigos a los que apuntar
Botón START:	pausar el juego/acceder al ACD
Botón SELECT:	acceder al inventario de armas. Toca el botón SELECT para cambiar rápidamente entre tu arsenal actual. Mantén pulsado el botón SELECT y pulsa los botones R2 o L2 para ver y señalar las diferentes armas y suelta los botones para seleccionar el arma señalada
Botón SELECT (mantener):	acceder a la linterna y el escáner de virus

NOTA: A veces, Gabe tendrá que cruzar raíles y salientes en altura. Pulsa UP para saltar y agarrar un raíl y desplázate por él pulsando RIGHT o LEFT. Gabe puede disparar mientras está colgado de un raíl, sujetándose con una mano y disparando con la otra, pero esto significa que, mientras tanto, no podrá recargar ni cambiar de arma.

## **PANTALLA DE JUEGO**

La pantalla de juego se compone de los siguientes elementos:

- ARMADURA/VIDA
- INDICADOR DE PELIGRO
- INDICADOR DE ENEMIGO
- RADAR
- ARMA
- MUNICIÓN

### **ARMADURA/VIDA**

Indica la cantidad de armadura que te queda. Tu barra de vida empezará a bajar cuando se gaste la armadura. Si la barra se agota, la partida acabará. Si bien no puedes recuperar vida, puedes reforzar tu armadura recogiendo chalecos antibalas de enemigos abatidos o cajas de armas.

### **INDICADOR DE PELIGRO**

Indica la probabilidad de recibir un disparo. Cuando el medidor está completamente lleno, empezará a parpadear, como también lo hará el cono indicador de enemigos del radar. Las maniobras de evasión como rodar y ocultarse detrás de obstáculos reducen la probabilidad de recibir impactos en situaciones de peligro. Cuando hayas escapado del peligro, el indicador volverá a su estado normal.

### **INDICADOR DE ENEMIGO**

Indica cuando tienes un enemigo a tiro. Pulsa el botón L1 para activar la mirilla manual y apuntar con precisión. Cuando la barra esté completamente llena, la probabilidad de acertar al enemigo a tiro es del 100 %. Si no hay enemigos a tiro, el indicador desaparecerá.

## **RADAR**

Indica la ubicación de todos los enemigos detectados con respecto a tu posición, e incluye una brújula para orientarte mejor. El cono indicador de enemigos parpadeará en rojo cuando estés a tiro de un enemigo y la probabilidad de que te alcance sea muy alta.

## **ARMA y MUNICIÓN**

Indica el arma seleccionada en ese momento y el número de balas que le quedan. Mantén pulsado el botón SELECT para abrir el inventario y pulsa los botones L2 y R2 para desplazarte por las distintas armas.

## **MODOS DE APUNTADO**

### **Modo Predeterminado**

De los tres modos, este es el menos preciso, ya que Gabe dispara sin la ayuda de la fijación de objetivos o una mirilla.

### **Modo manual**

Este modo permite disparar con gran precisión. Pulsa el botón L1 para activar la mirilla y usa los botones de dirección para moverla.

### **Modo Fijación de objetivo**

Este modo permite a Gabe seguir a los enemigos y dispararles aunque esté mirando en otra dirección. Pulsa el botón R1 para fijar el objetivo más cercano. El indicador de enemigo en pantalla indica las probabilidades de acertar y cambia a medida que Gabe se mueve. Cuando tiene un objetivo fijado, Gabe puede utilizar armas de una sola mano con una libertad de movimientos de casi 360° sin perder al objetivo de vista. Las armas de dos manos otorgan un radio de acción de 180°. Suelta el botón R1 rápidamente y vuelve a pulsarlo para cambiar de enemigo fijado.

## **ARMAS Y BOTÍN**

Gabe puede usar todo tipo de armas mortíferas para sobrevivir.

Al empezar el juego, lleva una pistola 9 mm silenciada, un rifle de francotirador, un taser y una linterna. Consigue nuevas armas, como escopetas, rifles de asalto o granadas, de los enemigos abatidos o las cajas de armas estratégicamente ocultas.

La cadencia de fuego y el daño de las armas se clasifican de I a V donde I es la clasificación más baja. La munición se indica en forma del número de balas que quedan en un cargador frente al máximo de balas que puede llevar un arma concreta, por ejemplo, 15/45.

### **Escáner de virus**

Este dispositivo, desarrollado en secreto por el departamento de investigación vírica de Pharcom Industries Inc. es capaz de detectar partículas residuales del virus Syphon Filter. También te permite escanear algunos objetos sólidos para ofrecer información visual sobre su contenido.

### **Linterna**

Forma parte del equipo básico de todos los agentes operativos de la Agencia, es resistente a los golpes y tiene 300 horas de autonomía. Es un objeto permanente del inventario de armas de Gabe, imprescindible para reconocer zonas oscuras.

### **Chaleco antibalas**

Esta prenda reglamentaria hace las veces de armadura. Cuando la armadura se gaste por recibir daño, Gabe puede reforzarla recogiendo chalecos antibalas de enemigos abatidos o cajas de armas. Estas últimas rellenan el indicador de armadura al máximo.

### **Llave magnética**

Es la típica tarjeta de acceso utilizada principalmente para fines de seguridad. Las encontrarás entre las pertenencias de ciertos enemigos abatidos, y te darán acceso a zonas restringidas.

### **Antígeno vírico**

Este dispositivo se utiliza para inyectar bajo la piel un fluido a presión en lugar de atravesar la piel. El antígeno va cargado con un suero experimental capaz de contrarrestar los efectos del virus Syphon Filter.

## **DIRECTRICES DE MISIÓN**

### **Objetivos**

Cada misión se compone de 1 a 5 objetivos que deberás cumplir para poder avanzar al siguiente nivel. Ten en cuenta que pueden surgir nuevos objetivos durante una misión. Si no cumples alguno de ellos, la misión habrá fallado. Puedes empezar la misión de cero o retomarla desde el último punto de guardado en cualquier momento pulsando el botón START para abrir el menú de opciones.

### **Parámetros**

Son elementos importantes de cada misión, puesto que definen las condiciones que debes respetar para cumplirlas. En función de cada nivel, las misiones tienen entre 1 y 3 parámetros. Si incumples cualquier parámetro de una misión, esta habrá fallado y no podrás avanzar al siguiente nivel, aunque podrás seguir jugando. De nuevo, siempre puedes reiniciar la misión si esto ocurre.

Por ejemplo, para completar la misión del nivel del metro, debes respetar los siguientes parámetros:

1. No elimines a ningún agente del CBDC.
2. Evita dañar los sistemas de explosivos o las bombas víricas.

### Informes y ACD

Los informes te ofrecen los antecedentes de la misión y una descripción general del nivel. A medida que Gabe vaya progresando por un nivel, recibirá comunicaciones periódicas a través del ACD. Este es su punto de contacto con Lian Xing y el resto de su equipo, que le irán proporcionando información actualizada sobre la misión y la posición de los enemigos. Cuando Gabe reciba una comunicación, verás un mensaje en pantalla. Para activarlo, pulsa el botón TRIANGLE.

### Mapa

El mapa es crucial para orientarte por los niveles. Consúltalo con frecuencia para conocer tu posición con respecto a la localización de los objetivos. Es posible que el mapa no esté disponible en ciertas zonas.

## EXPEDIENTES

### Gabriel Logan

#### Agente operativo encubierto

Sexo:	Hombre	Altura:	1,92 m
Edad:	35	Peso:	84 kg
Lugar de nacimiento:	Camden, Nueva Jersey	Color de ojos:	Marrón
Nacionalidad:	Estadounidense	Color de pelo:	Negro

### Historial

Actualmente reconocido como el mejor agente operativo de la Agencia. Agente operativo de la agencia, 1993-Actualidad. Operaciones especiales en el ejército estadounidense, 1987-1992. Guerra del Golfo, 1991. Distinción presidencial, 1991. Estrella de Plata del ejército estadounidense, 1989. Nombrado alférez del ejército estadounidense, 1987.

## Formación

Máster en Bioquímica, Magna Cum Laude, Rockefeller Institute, graduado en 1994. Licenciado en Biología y Química, MIT, graduado en 1987. Programa de Formación de Oficiales de la Reserva (ROTC), MIT, 1983-1987.

## Lian Xing

### Experta en comunicaciones de inteligencia

Sexo:	Mujer	Altura:	1,74 m
Edad:	29	Peso:	54,4 kg
Lugar de nacimiento:	San Francisco, California	Color de ojos:	Marrón
Nacionalidad:	Estadounidense	Color de pelo:	Negro

## Historial

Agente operativo para la Agencia desde su graduación en junio de 1996.  
Experta en comunicaciones.

## Formación

Doctora en Ciencias de la computación, Magna Cum Laude, Stanford, 1996.  
Máster en Ciencias de la computación, Stanford, 1995. Licenciada en Idiomas y Ciencias de la computación, U. C. Berkeley, graduada en 1993.

## Thomas Markinson

### Director de la Agencia

Sexo:	Hombre	Altura:	1,83 m
Edad:	52	Peso:	95,2 kg
Lugar de nacimiento:	Cambridge, Massachusetts	Color de ojos:	Verde
Nacionalidad:	Estadounidense	Color de pelo:	Gris

## Historial

Director de la Agencia, 1997-Actualidad. Miembro del personal de Inteligencia de Defensa, Washington D. C., 1986-96.

Inteligencia del ejército, Washington D. C., 1976-86. Fuerzas especiales del ejército estadounidense, 1968-75. Condecorado con el Corazón Púrpura y la Medalla de Honor por su servicio en Vietnam.

### **Formación**

Licenciado en Relaciones Internacionales, Georgetown, 1968.

Escuela de oficiales del ejército estadounidense, 1968.

## **Edward Benton**

### **Subdirector de la Agencia**

Sexo:	Hombre	Altura:	1,83 m
Edad:	47	Peso:	95,2 kg
Lugar de nacimiento:	Chicago, Illinois	Color de ojos:	Marrón
Nacionalidad:	Estadounidense	Color de pelo:	Negro y gris

### **Historial**

Subdirector de la Agencia, 1999-Actualidad. Jefe de división de la Agencia, 1993-96. Analista de inteligencia para la Agencia (Balcanes), 1984-92. Analista de inteligencia para la Agencia (Sudamérica), 1978-84.

### **Formación**

Máster en Relaciones Internacionales, Universidad de Maryland, graduado en 1978.

Licenciado en Ciencias Políticas, Johns Hopkins, 1975.

## Erich Rhoemer

### Terrorista internacional

Sexo:	Hombre	Altura:	1,89 m
Edad:	35	Peso:	87,5 kg
Lugar de nacimiento:	Leipzig, Alemania	Color de ojos:	Marrón
Nacionalidad:	Alemana	Color de pelo:	Negro

### Historial

Responsable del atentado con bomba en el edificio Comm Parks de Londres, Reino Unido, 1997. Secuestro de avión de Gulf Airlines en Estambul, Turquía, 1995. No se conocen registros anteriores a 1994. Se le atribuyen lazos con numerosas organizaciones terroristas de Sudamérica, Oriente Medio y la antigua URSS.

### Formación

No se conocen registros de estudios o certificaciones.

## Mara Aramov

### Asesina experta a las órdenes de Rhoemer

Sexo:	Mujer	Altura:	1,55 m
Edad:	32	Peso:	62,1 kg
Lugar de nacimiento:	Nóvgorod, Rusia	Color de ojos:	Azul
Nacionalidad:	Rusa	Color de pelo:	Caoba

### Historial

Asesina a sueldo, 1989-Actualidad. Se la cree responsable del asesinato de al menos 14 personas, todas por encargo. Agente operativo del KGB, 1986-1989. Se sospecha su pertenencia a la organización terrorista Black Baton. Tiene lazos con el crimen organizado de Moscú.

### Formación

No se conocen registros de estudios o certificaciones.

## **Jonathan Phagan**

### **CEO y fundador de Pharcom Industries, Inc.**

Sexo:	Hombre	Altura:	1,96 m
Edad:	65	Peso:	86,2 kg
Lugar de nacimiento:	Chicago, Illinois	Color de ojos:	Avellana
Nacionalidad:	Estadounidense	Color de pelo:	Blanco

### **Historial**

CEO y fundador de Pharcom, 1992-Actualidad.

Vicepresidente de Wyn Industries, 1983-92.

Director de laboratorios de Wyn Industries, 1972-83. Investigador químico en Zylon Labs, 1965-72.

Director of Laboratories, Wyn Industries, 1972-83. Research Chemist, Zylon Labs, 1965-72.

Ayudó a catapultar a Zylon Labs y Wyn Industries a la vanguardia de la industria de la biotecnología.

Presidente de la Sociedad para el Desarrollo de los Materiales Biotecnológicos.

### **Formación**

Doctor en Medicina, Universidad de Illinois, 1965.

Licenciado en Biología y Química, Universidad de Illinois, 1957.

## **Anton Girdeaux**

### **Experto en armas a las órdenes de Rhoemer**

Sexo:	Hombre	Altura:	1,83 m
Edad:	29	Peso:	90,7 kg
Lugar de nacimiento:	Toulouse, Francia	Color de ojos:	Azul
Nacionalidad:	Francesa	Color de pelo:	Rubio

### **Historial**

Mercenario a sueldo, 1992-Actualidad. Mecánico, 1988-1992. No existen registros oficiales que vinculen a Girdeaux con ningún tipo de antecedente delictivo. Se sospecha que Mara Aramov lo reclutó para las filas de Black Baton.

### **Formación**

Certificado por la Sociedad Francesa de Maquinistas, 1988.

©1999 Sony Interactive Entertainment LLC. Syphon Filter is a trademark or registered trademark of Sony Interactive Entertainment.

"PS" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.