



SYPHON FILTER

PlayStation® Classic

CONTEXTE DE LA MISSION

En plein cœur de l'Amérique centrale, un agent spécial des États-Unis s'effondre dans la terre humide. Non loin, un laboratoire secret dans la jungle est la proie des flammes. Les preuves matérielles semblent indiquer que quelqu'un tente de mettre au point une puissante arme biologique. Quelques jours plus tard, les agents spéciaux Gabe Logan et Lian Xing découvrent les restes de victimes couvrant le sol contaminé d'un village népalais.

L'agence relie ces événements au terroriste Erich Rhoemer et à sa redoutable équipe. Ceux-ci ont prévu de libérer le virus mortel Syphon Filter sur le sol américain. Ces terroristes sans foi ni loi capturent des otages, posent des pièges explosifs et cachent des bombes biologiques dans tout Washington.

En réponse à cela, l'agence envoie Gabe Logan, son meilleur agent secret, éliminer les terroristes un par un et sauver les États-Unis d'une mort certaine. Il est aidé par des équipes du Centre de défense chimique et biologique (CBDC) de l'armée américaine et par Lian Xing, qui est toujours en contact avec Gabe au cours de ses missions.

Le sort de millions de personnes repose sur les compétences d'un seul agent spécial.

CONTRÔLES PAR DÉFAUT

Touches directionnelles :	déplacer / viser avec le curseur en mode Manual Aiming (Visée manuelle)
Touche SQUARE :	utiliser une arme / lancer une grenade
Touche CIRCLE :	faire une roulade
Touche CROSS :	s'agenouiller / se cacher derrière des objets / marcher accroupi / descendre d'un rebord

Touche TRIANGLE :	grimper / recharger une arme / interagir avec des objets comme des portes et des interrupteurs / contacter Lian Xing via l'Advanced Communication Device (ACD)
Touche L2 :	se pencher à gauche / regarder dans les coins en mode Sniper (Tireur d'élite)
Touche R2 :	se pencher à droite / regarder dans les coins en mode Sniper (Tireur d'élite)
Touche L1 :	accéder au réticule de visée
Touche R1 :	verrouiller l'ennemi sélectionnable le plus proche. Appuyez sur la touche R1 pour faire défiler les ennemis sélectionnables.
Touche START :	mettre le jeu en pause / accéder à l'ACD
Touche SELECT :	accéder à l'inventaire d'armes. Appuyez sur la touche SELECT pour faire défiler vos réserves actuelles. Maintenez enfoncée la touche SELECT tout en appuyant sur la touche R2 ou L2 pour faire défiler et mettre en surbrillance une des armes, puis relâchez les touches pour sélectionner l'arme en surbrillance.
Touche SELECT (enfoncée) :	accéder à la lampe torche et au scanner de virus.

REMARQUE : Gabe se déplace avec les mains pour passer les rambardes et les rebords situés en hauteur. Appuyez sur UP pour sauter et saisir une rambarde, puis déplacez-vous le long de cette dernière avec RIGHT ou LEFT. Gabe peut tirer pendant qu'il se déplace sur une rambarde; il se tiendra alors d'une main et se servira de son autre main pour tirer avec son arme, mais il ne pourra pas recharger ni changer d'arme dans cette position.

ÉCRAN DE JEU

L'écran de jeu comporte les éléments suivants :

- ARMURE/SANTÉ
- JAUGE DE DANGER
- JAUGE DE CIBLAGE
- RADAR
- ARME
- NOMBRE DE BALLES

ARMURE/SANTÉ

Indique l'armure restante. Votre armure se réduit avant votre santé.

Quand vous êtes à court de santé, c'est la fin de partie. Bien que vous ne puissiez pas récupérer de santé, vous pouvez récupérer de l'armure en ramassant des gilets pare-balles sur des ennemis morts ou dans des caisses d'armes.

JAUGE DE DANGER

Indique la probabilité de vous faire toucher. Quand votre Jauge de danger est pleine, elle se met à clignoter, tout comme le cône indicateur d'ennemis.

Les manœuvres d'esquive comme effectuer une roulade ou vous cacher derrière des obstacles réduisent la probabilité de vous faire toucher lors des situations de danger. Quand vous n'êtes plus en danger, la Jauge de danger retourne à la normale.

JAUGE DE CIBLAGE

Indique quand un ennemi se trouve à portée de ciblage. Appuyez sur

la touche L1 pour faire apparaître le réticule de visée et accroître votre précision.

Quand votre Jauge de ciblage est pleine, vous avez 100 % de chances de toucher l'ennemi ciblé. Quand aucune cible n'est disponible, la Jauge de ciblage disparaît.

RADAR

Indique l'emplacement de tous les ennemis détectés près de votre position. Le radar inclut une boussole pour plus de facilité. Le cône indicateur d'ennemis clignote en rouge lorsqu'un ennemi vous a dans son réticule et risque de vous toucher.

ARME et NOMBRE DE BALLES

Indique l'arme actuellement sélectionnée et le nombre de balles restantes pour cette arme. Maintenez enfoncée la touche SELECT pour faire apparaître une barre de défilement et appuyez sur la touche L2 ou R2 pour faire défiler les armes de votre inventaire.

MODES DE CIBLAGE

Mode Default (Mode par défaut)

Des trois modes de visée, le mode Default (Mode par défaut) est le moins précis, car Gabe tire sans verrouiller ses cibles ni utiliser de réticule de visée.

Mode Manual Aiming (Visée manuelle)

Le mode Manual Aiming (Visée manuelle) fournit une précision chirurgicale. Appuyez sur la touche L1 pour faire apparaître le réticule de visée et utilisez les touches directionnelles pour déplacer le réticule dans la direction souhaitée.

Mode Target Locking (Verrouillage de cible)

Le mode Target Locking (Verrouillage de cible) permet à Gabe de suivre les ennemis et de leur tirer dessus en étant tourné dans une autre direction. Appuyez sur la touche R1 pour verrouiller l'ennemi le plus proche. La Jauge de ciblage à l'écran indique vos chances de toucher un ennemi. Elles varient en fonction de l'endroit où se tient Gabe. Quand Gabe a verrouillé une cible, les armes à une main lui offrent une liberté de mouvements complète tout en gardant sa cible en vue. Les armes à deux mains fournissent une portée de tir de 180 degrés. Relâchez rapidement la touche R1 puis appuyez à nouveau sur la touche R1 pour cibler immédiatement l'ennemi suivant.

ARMES ET OBJETS RAMASSABLES

Gabe a accès à une gamme étendue d'armes mortelles pour survivre. Au début de l'aventure, il a un pistolet 9 mm avec silencieux, un fusil de sniper, un taser et une lampe torche. Cherchez des armes supplémentaires comme des fusils, des grenades ou des fusils d'assaut sur les ennemis morts ou dans les caisses d'armes bien cachées.

La vitesse de tir et les dégâts de chaque arme sont classés de I à IIIII, I étant la valeur la plus faible. Les munitions sont indiquées par le nombre de balles dans le chargeur actuel par rapport au nombre maximal de balles qu'une arme peut contenir, comme par exemple 15/45.

Scanneur de virus

Développé dans le plus grand secret par le service de recherche en virologie de Pharcom Industries Inc., ce dispositif est capable de détecter les plus infimes particules du virus Syphon Filter. Il peut également scanner les objets solides et fournir des indications sur leur contenu.

Lampe torche

Équipement standard de tous les agents, cette torche résiste aux chocs et possède 300 heures d'autonomie. C'est un objet permanent de l'inventaire d'armes de Gabe nécessaire pour effectuer une reconnaissance dans les endroits sombres.

Gilet pare-balles

Le gilet pare-balles standard fonctionne comme une armure mobile. Quand son armure a encaissé trop de dégâts, Gabe peut ramasser des gilets pare-balles sur les ennemis morts ou en trouver dans des caisses d'armes. Les gilets pare-balles des caisses d'armes fournissent une protection complète.

Carte magnétique

C'est une carte magnétique standard utilisée principalement à des fins de sécurité. Vous trouverez des cartes magnétiques sur certains ennemis morts. Elles permettent d'accéder à certaines zones à accès limité.

Antigène viral

Ce dispositif permet de s'injecter un fluide sous-cutané à haute pression sans percer la peau. L'antigène viral contient un sérum expérimental capable de contrecarrer les effets du virus Syphon Filter.

OBJECTIFS DE LA MISSION

Objectifs

Chaque mission possède un à cinq objectifs qu'il faut remplir avant de pouvoir passer au niveau suivant. Des objectifs peuvent être ajoutés en cours de mission. Si vous échouez à l'un des objectifs, la mission est annulée. À tout moment, vous pouvez recommencer la mission depuis le début ou depuis le dernier point de passage en appuyant sur la touche START pour accéder à ces choix depuis le Menu d'options.

Paramètres

Les paramètres sont des éléments importants d'une mission, car ils définissent des conditions à remplir pour terminer le niveau. Suivant le niveau, chaque mission a entre un et trois paramètres. Si vous échouez à l'un des paramètres de mission, la mission est annulée et vous ne pouvez pas passer au niveau suivant même si vous pouvez continuer à jouer. Le cas échéant, vous devrez donc recommencer votre mission.

Par exemple, vous devez vous conformer aux paramètres suivants pour finir le niveau du métro :

1. Aucun agent du CBDC ne doit être éliminé.
2. Éviter d'endommager les systèmes de livraison explosifs ou les bombes virales.

Briefing et ACD

Les briefings vous fournissent du contexte pour vos missions et un rapide aperçu du niveau. À mesure que Gabe progresse dans un niveau, il reçoit régulièrement des communications via son ACD. L'ACD fournit à Gabe un lien avec Lian Xing et le reste de l'équipe, ainsi que des mises à jour sur la mission et les déplacements des ennemis. Quand Gabe reçoit une communication entrante, un texte apparaît à l'écran. Pour activer le message, appuyez sur la touche TRIANGLE.

Carte

Votre carte est essentielle pour vous repérer dans les niveaux. Consultez-la fréquemment pour déterminer votre position par rapport à l'emplacement des objectifs. Selon où se trouve Gabe, il peut ne pas y avoir de carte.

DOSSIERS Gabriel Logan

Agent secret

Sexe :	Masculin	Taille :	1,88 m
Âge :	35 ans	Poids :	84 kg
Lieu de naissance :	Camden, New Jersey	Yeux :	Marron
Nationalité :	Américaine	Cheveux :	Noirs

Historique

Reconnu comme le meilleur agent de l'agence à ce jour. Actif au sein de l'agence depuis 1993. Armée américaine, forces spéciales de 1987 à 1992. Guerre du Golfe, 1991. Éloge présidentiel, 1991. Silver Star, Armée américaine, obtenue en 1989. Nommé 2nd lieutenant de l'armée américaine en 1987.

Formation

Maîtrise en biochimie, Magna Cum Laude, Rockefeller Institute, décernée en 1994. Licence de sciences en biologie et chimie, MIT, décernée en 1987. Corps d'entraînement des officiers de réserve de l'armée américaine (ROTC), MIT, 1983 à 1987.

Lian Xing

Experte en communication et renseignements

Sexe :	Féminin	Taille :	1,58 m
Âge :	29 ans	Poids :	54 kg
Lieu de naissance :	San Francisco, Californie	Yeux :	Marron
Nationalité :	Américaine	Cheveux :	Noirs

Historique

Active au sein de l'agence depuis son recrutement à la fin de ses études en juin 1996. Experte en communication.

Formation

Doctorat en informatique, Magna Cum Laude, Stanford, 1996. Maîtrise en sciences, Informatique, Stanford, 1995. Licence en langues et informatique, U.C. Berkeley, décernée en 1993.

Thomas Markinson

Directeur de l'agence

Sexe :	Masculin	Taille:	1,80 m
Âge :	52 ans	Poids :	95 kg
Lieu de naissance :	Cambridge, Massachussets	Yeux :	Verts
Nationalité :	Américaine	Cheveux :	Gris

Historique

Directeur de l'agence depuis 1997. Personnel de la défense et du renseignement, Washington, 1986 à 1996.

Renseignement militaire, Washington, 1976 à 1986. Forces spéciales de l'armée américaine, 1968 à 1975. Purple Heart, Medal of Honour, toutes deux obtenues au Vietnam.

Formation

Licence en relations internationales, Georgetown, 1968.

École de formation des officiers, armée américaine, 1968.

Edward Benton

Directeur adjoint de l'agence

Sexe :	Masculin	Taille:	1,80 m
Âge :	47 ans	Poids :	95 kg
Lieu de naissance :	Chicago, Illinois	Yeux :	Marron
Nationalité :	Américaine	Cheveux :	Poivre et sel

Historique

Directeur adjoint de l'agence depuis 1999. Chef de division de l'agence, 1993 à 1996. Analyste en renseignement, Agence région des Balkans, 1984 à 1992. Analyste en renseignement, Agence région Amérique du Sud, 1978 à 1984.

Formation

Maîtrise en relations internationales, Université du Maryland, décernée en 1978.

Licence en sciences politiques, Johns Hopkins, décernée en 1975.

Erich Rhoemer

Terroriste international

Sexe :	Masculin	Taille :	1,85 m
Âge :	35 ans	Poids :	87 kg
Lieu de naissance :	Leipzig, Allemagne	Yeux :	Marron
Nationalité :	Allemande	Cheveux :	Noirs

Historique

Responsable de l'explosion du bâtiment Comm Parks à Londres, Royaume-Uni, en 1997. Détournement d'un avion de Gulf Airlines, Istanbul, Turquie, en 1995. Aucune trace avant 1994. Lié à de nombreuses organisations terroristes en Amérique du Sud, au Moyen-Orient, en Europe et en ex-URSS.

Formation

Aucune trace d'entraînement formel ni de diplômes.

Mara Aramov

Assassin expert à la solde de Rhoemer

Sexe :	Féminin	Taille :	1,78 m
Âge :	32 ans	Poids :	62 kg
Lieu de naissance :	Novgorod, Russie	Yeux :	Bleus
Nationalité :	Russe	Cheveux :	Auburn

Historique

Assassin freelance depuis 1989. Jugée responsable de la mort d'au moins 14 personnes sur qui un contrat avait été placé. Agent du KGB, 1986 à 1989. Membre présumée de l'organisation terroriste Black Baton. Liée au crime organisé à Moscou.

Formation

Aucune trace d'entraînement formel ni de diplômes.

Jonathan Phagan

PDG et fondateur de Pharcom Industries, Inc.

Sexe :	Masculin	Taille :	1,92 m
Âge :	65 ans	Poids :	86 kg
Lieu de naissance :	Chicago, Illinois	Yeux :	Noisette
Nationalité :	Américaine	Cheveux :	Blancs

Historique

PDG et fondateur de Pharcom depuis 1992.
Vice-président de Wyn Industries, 1983 à 1992.

Directeur des laboratoires de Wyn Industries, 1972 à 1983. Chercheur en chimie, Zyson Labs, 1965 à 1972.

A permis de mener Zyson Labs et Wyn industries à la pointe de la biotechnologie.

Président de la Société pour l'avancée des ressources biotechnologiques.

Formation

Master et doctorat, Université de l'Illinois, 1965.

Licence en sciences, Biologie et Chimie, Université de l'Illinois, décernée en 1957.

Anton Girdeaux

Expert en munitions à la solde de Rhoemer

Sexe :	Masculin	Taille:	1,80 m
Âge :	29 ans	Poids :	90 kg
Lieu de naissance :	Toulouse, France	Yeux :	Bleus
Nationalité :	Française	Cheveux :	Blonds

Historique

Mercenaire freelance depuis 1992. Machiniste, 1988 à 1992. Girdeaux n'est officiellement relié à aucune activité criminelle importante. Aurait été recruté au sein de Black Baton par Mara Aramov.

Formation

Diplômé de la Société française des machinistes, 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.