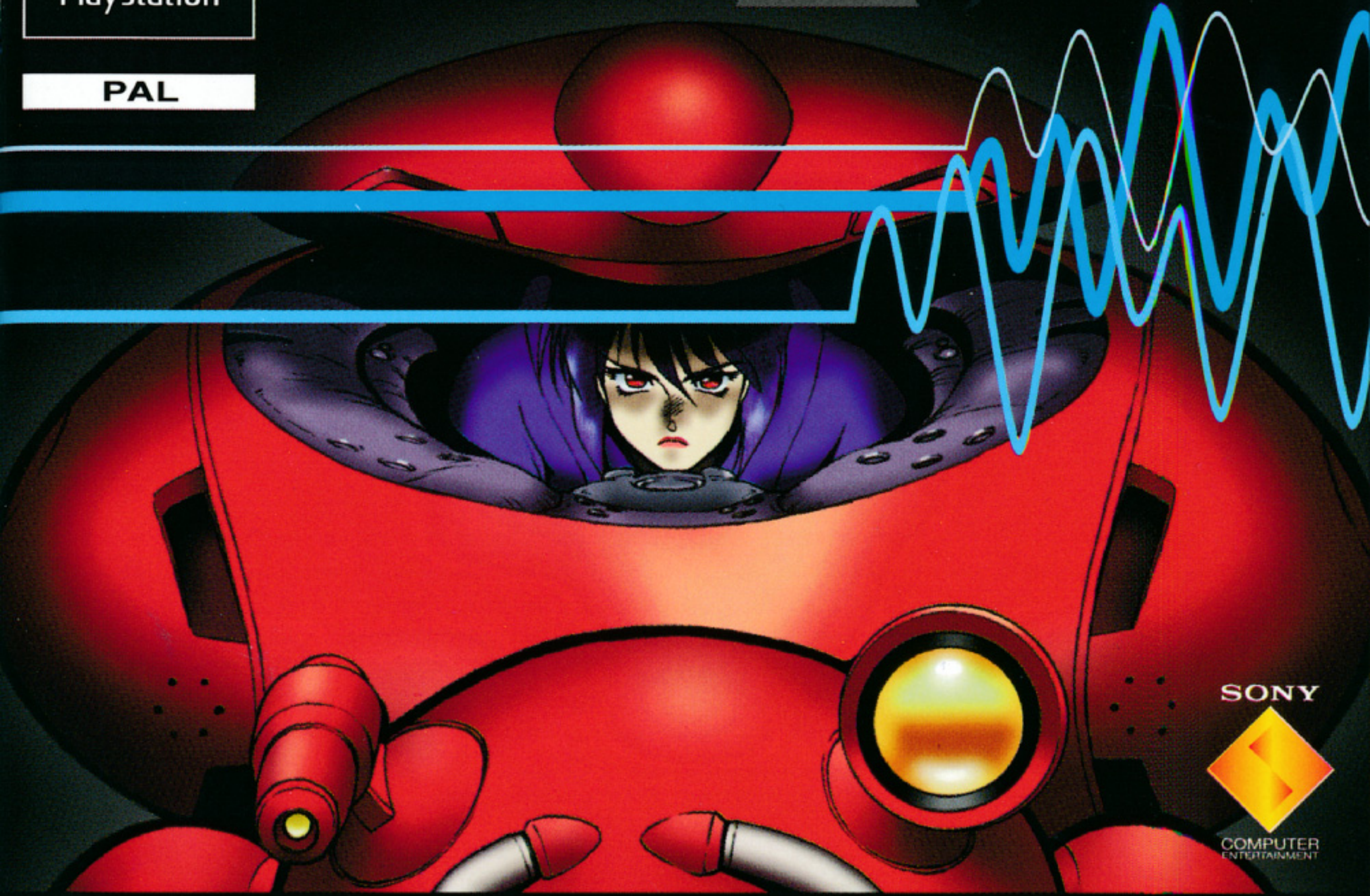




GHOST IN THE SHELL[®]

PAL



SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation[®]

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation®3. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®3 commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation®3. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation®3 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®3, 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 touchez 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 flûte, tordu ou scratché, 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 et modérez 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'expositions. 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.

Shovel in the Shell & G-Dance MeasumiKodomoShinji © 1999 Sony Computer Entertainment Inc./Kodomo Ltd. All Rights Reserved. "Shovel in the Shell" is a trademark of Kodomo Ltd. All rights reserved. Used permission: PGM/ROM USE ONLY. Unauthorized copying, adaptation, rental, lending, re-sale, resale, use, change/for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or exhibition of this product or any trademarks or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe.



PROLOGUE

Je viens juste d'arriver dans la 9^{ème} circonscription du département de Sécurité publique. Ceci dit, je connais mon boulot, j'ai exercé pendant trois ans comme officier de police. Cela a joué dans ma sélection. J'ai suivi une formation professionnelle au centre de formation du département et, après avoir réussi tous les tests d'aptitude, j'ai été affecté dans la 9^{ème} circonscription.

L'objectif de la 9^{ème} circonscription du département de Sécurité publique consiste à repérer les citoyens susceptibles de plonger du mauvais côté de la loi et de les éliminer avant même qu'ils n'aient le temps d'apprendre les ficelles du métier.

Presque tout est informatisé de nos jours, et la plupart des crimes n'échappent pas à cette tendance. La 9^{ème} circonscription s'occupe surtout des pirates informatiques et des terroristes armés. Les pirates informatiques se servent de l'Internet pour s'introduire dans les systèmes informatiques des sociétés et des organisations gouvernementales, manipuler les fichiers d'informations, détruire les systèmes informatiques en y introduisant des virus et manipuler les cours de la bourse et les taux d'intérêt. Les terroristes, eux, ont recours aux assassinats, attentats, détournements et piratages... ils ne reculent devant rien.

Qui aurait imaginé, il y a un demi-siècle de cela, que les assassinats pourraient être organisés sur l'Internet ? Bien sûr, l'ordinateur est une vraie bénédiction, tout le monde sait cela, mais le taux de criminalité et la diversification des délits liés à l'informatique ont atteint un niveau incroyable.

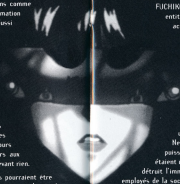
La 9^{ème} circonscription, bien entendu, ne chôme pas dans sa lutte contre ces délinquants. Mes années d'expérience dans la police se sont révélées un atout non négligeable pour mon embauche dans la 9^{ème} circonscription, mais la raison principale est autre : j'ai un cerveau informatique. Bien sûr, je ne suis pas le genre d'ordinateur que vous trouvez dans un magasin d'informatique grand public : mon cerveau est en fait un système d'intégration sensoriel connecté à un FUCHIKOMA,

Ma sélection entre plus dans le cadre d'une expérience visant à étudier mes capacités améliorées d'amplification sensorielle dues aux lobes sensoriels ultra sensibles de mon cerveau. Cette expérience a pour but d'exercer un contrôle plus efficace sur le FUCHIKOMA. Les développeurs m'ont dit que si j'arrive à ne former plus qu'une entité avec le FUCHIKOMA, je pourrai atteindre un niveau de contrôle de ses actions bien supérieur à n'importe qui d'autre dans la circonscription.

Bien entendu, les autres membres de la 9^{ème} circonscription sont tous au courant de mes talents spéciaux. Ils se livrent actuellement à des observations et des tests pour voir s'ils peuvent m'utiliser comme nouvelle arme dans la guerre contre le crime.

Voilà, brièvement, les informations me concernant. Pour l'instant, après 3 mois passés à la 9^{ème} circonscription, j'ai été cantonné à des tâches subalternes. Il n'y a eu pour l'instant aucun incident digne d'intérêt permettant de tester mes capacités.

L'histoire commence avec l'explosion de l'immeuble de la MEGATECH, une société de fabrication d'emballages corporelles de cyborgs basée à Newport City. Les explosifs utilisés provenaient d'un composite B, dont la puissance explosive équivaut à une bombe traditionnelle (du type de celles qui étaient utilisées il y a environ 80 ans) de 10 tonnes, et l'explosion a entièrement détruit l'immeuble de la MEGATECH. Elle a fait 88 blessés parmi les ingénieurs, employés de la société et passants assez malchanceux pour se trouver là au moment de l'explosion. Le bâtiment entier a été complètement détruit. C'était une opération terroriste à grande échelle, même selon les standards modernes, et nous avons immédiatement commencé notre enquête. Mais, à la surprise générale, quelques instants seulement après l'attentat, les terroristes ont envoyé un message sur l'Internet. Ils disaient appartenir au FRONT DE LIBERATION HUMAINE, une secte dont personne jusque là n'avait entendu parler.



Ishikawa m'a ensuite appris qu'il avait réussi à localiser la provenance du message. Pas vrai, vous les avez trouvés ?

Euh, pas exactement, mais je sais qu'ils sont dans le coin. Il a indiqué sur la carte un coin de la baie.

Tu es sûr que ce n'est pas un piège ? Tout le monde sait que même les amateurs les plus inexpérimentés font passer leurs messages par différentes sources pour éviter d'être repérés.

Non, j'en suis sûr, a-t-il répondu. J'ai utilisé un nouveau dispositif de pistage ultra sophistiqué, et, à moins qu'ils ne le sachent, il est impossible qu'ils puissent même s'imaginer que nous avons la possibilité de les localiser. Cette machine est tellement discrète qu'elle est presque invisible !

Allez, tout le monde sur le pied de guerre ! Blindage premier degré ! Destination : TÔ/E LEVEL A ! a alors aboyé Kusanagi.


Dix minutes plus tard, nous étions tous à bord du FUCHIKOMA.

C'était la première fois que j'étais vraiment impliqué dans un combat. Est-ce que j'allais en sortir vivant ? Et l'ennemi... qui était-il ? Que voulait-il ? A présent, j'avais enfin l'opportunité de faire mes preuves.


INSTALLATION


Installez votre PlayStation® en suivant les instructions du manuel. Insérez le disque GHOST IN THE SHELL® et fermez le couvercle du compartiment à disque. Appuyez sur le bouton POWER pour allumer la PlayStation®. Nous vous déconseillons d'insérer ou de retirer une carte mémoire ou un accessoire une fois que la console est sous tension. Vérifiez qu'il y a assez de blocs disponibles sur votre carte mémoire avant de commencer à jouer.

POUR COMMENCER

À la fin de la séquence d'introduction animée, l'écran titre GHOST IN THE SHELL® apparaît. Vous pouvez sauter la séquence d'introduction à tout moment en appuyant sur la touche START ou sur la touche  pour revenir à l'écran précédent.

Il y a 5 sous-menus à l'écran titre.

Appuyez sur les touches directionnelles GAUCHE et DROITE pour sélectionner et sur la touche START ou la touche  pour confirmer votre sélection.

Vous pouvez revenir à l'écran précédent à tout moment en appuyant sur la touche .

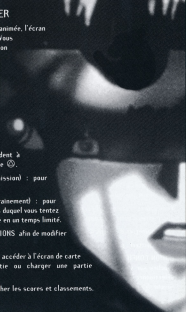
MISSION START (Début de la mission) : pour commencer la première MISSION.

TRAINING START (Début de l'entraînement) : pour commencer l'ENTRAÎNEMENT, au cours duquel vous tentez d'obtenir autant de points que possible en un temps limité.

OPTIONS : pour accéder à l'écran OPTIONS afin de modifier les paramètres de la partie.

MEMORY CARD (Carte mémoire) : pour accéder à l'écran de carte mémoire et sauvegarder une partie ou charger une partie préalablement enregistrée.

RANKING SCORE (Scores) : pour afficher les scores et classements.



MISSION START (Début de la mission)

Si vous sélectionnez **MISSION START** à l'écran **TITRE**, la fenêtre **SELECT MISSION** (Sélectionner une mission) s'affichera. Si vous avez inséré une carte mémoire et que vous avez déjà sauvegardé des parties de **GHOST IN THE SHELL®**, vous pouvez commencer à partir d'endroits que vous avez déjà atteints.

Appuyez sur les touches directionnelles **GAUCHE** et **DROITE** pour sélectionner une partie, et sur la touche **START** ou la touche **○** pour confirmer votre sélection.

TRAINING START (Début de l'entraînement)

Dans l'**ETAPE D'ENTRAINEMENT**, apprenez certaines des compétences vitales dont vous aurez besoin pour réussir vos missions à venir.

OPTIONS

Il y a 7 options à l'écran **OPTIONS**. Appuyez sur les touches directionnelles **GAUCHE** et **DROITE** pour sélectionner une option, et sur la touche **START** ou la touche **○** pour confirmer votre sélection.

Vous pouvez retourner à l'écran précédent grâce aux sous-menus sans pour autant modifier les paramètres d'options en appuyant sur la touche **○**.

Les paramètres d'options sont affichés au bas de l'écran **OPTIONS**.

EXIT (Quitter) : pour quitter l'écran **OPTIONS** et revenir à l'écran **TITRE**.

BUTTON CONFIG (Configuration des touches) : vous permet de reconfigurer les fonctions des touches sur votre manette. Servez-vous des touches directionnelles **GAUCHE/DROITE** pour sélectionner la configuration de touches que vous préférez : de **TYPE-A** à **TYPE-D**. Appuyez sur la touche **○** pour confirmer votre sélection.

SOUND CONFIG (Configuration sonore) : pour la configuration sonore de la partie, vous avez le choix entre **MONO**, **STEREO** et **3D-EFFECT STEREO** (Stéréo effets 3D). **REMARQUE** : si vous sélectionnez le réglage **3D-EFFECT STEREO**, désactivez les fonctions sonores de votre télévision (surround sound, par exemple).

SCREEN CONFIG (Configuration de l'écran) : vous avez le choix entre **NORMAL** et **WIDE** (Large) pour la configuration de l'affichage à l'écran.

MOVIE CONFIG (Configuration de la séquence animée) : activez **ON** ou désactivez **OFF** l'option **PLAY MOVIE SCENE** (Activation de la séquence animée).

MISSION CONFIG (Configuration de la mission) : activez **ON** ou désactivez **OFF** l'option **PLAY MISSION SCENE** (Activation de la scène de mission).

MOVIE REPLAY (Revenir sur les séquences animées) : Activez les **SEQUENCES ANIMEES** que vous avez vues jusqu'à présent. Appuyez sur les touches directionnelles **HAUT/BAS** pour placer le curseur sur la séquence que vous voulez voir et appuyez sur la touche **○** pour confirmer votre sélection.

MEMORY CARD (Carte mémoire)

Si vous avez une carte mémoire, vous pouvez sauvegarder et charger des données de jeu. N'insérez pas ou ne retirez pas d'accessoires ou de cartes mémoire une fois que la console est sous tension. Vérifiez que vous avez au moins un bloc disponible sur votre carte mémoire avant de commencer à jouer.

LOAD (Charger) : vous pouvez charger des données d'une partie préalablement sauvegardée à partir de la carte mémoire. À l'aide des touches directionnelles, placez le curseur sur la partie que vous voulez charger à partir du menu **LOAD (Charger)** et appuyez sur la touche **⊗** pour la sélectionner. Le menu **LOAD CONFIRMATION (Confirmation de chargement)** apparaîtra alors. Sélectionnez **OK** pour confirmer votre choix ou **CANCEL (Annuler)** pour le modifier. Vous pouvez aussi vous servir de la touche **⊗** pour annuler votre sélection.

AVANT DE SAUVEGARDER ET DE CHARGER

- Vérifiez que la carte mémoire est insérée dans la console de jeu.
- Vous ne pouvez pas sauvegarder ou charger des données si vous n'avez pas inséré de carte mémoire dans la console.
- Ne retirez pas la carte mémoire de la console pendant le processus de sauvegarde ou de chargement des données.
 - Les cartes mémoire ne sont supportées que dans la fente pour carte mémoire N64.
 - Vous pouvez faire 3 sauvegardes maximum par carte mémoire, chaque sauvegarde occupant 1 bloc.

SAVE (Sauvegarder) : la fonction **SAVE** vous permet de sauvegarder la partie en cours au point où vous en êtes rendu. Retournez au menu principal et accédez à l'écran **MEMORY CARD (Carte mémoire)**. À l'aide des touches directionnelles, placez le curseur sur le bloc sur lequel vous voulez sauvegarder les données de la partie et appuyez sur la touche **⊗** pour le sélectionner. Le menu **SAVE CONFIRMATION (Confirmation de la sauvegarde)** apparaîtra alors. Sélectionnez **OK** pour confirmer votre choix ou **CANCEL (Annuler)** pour le modifier. Vous pouvez aussi vous servir de la touche **⊗** pour annuler votre sélection.

RANKING SCORE (Scores)

Cet écran affiche une liste des cinq meilleurs scores obtenus au cours des modes **MISSION MODE** et **TRAINING MODE**.

UTILISATION DE LA MANETTE

Touche **⊙**
TIR VULCAIN

En maintenant la touche **⊙** enfoncée, vous activez le mode verrouillage. Lorsque vous relâchez la touche **⊙** une fois que vous avez activé le mode verrouillage, vous envoyez le missile 7 verrouillage.

Touche **⊗** Sauter / activer la mine-ventouse / confirmer

Touche **⊙** Lancer la bombe grenade

Touche **⊗** Annuler

Touche **START** Afficher le menu de pause
Confirmer / sauter la séquence animée / sauter la séquence de mission

Touche **SELECT** Modifier la perspective (permuter entre perspective subjective et objective)

Touche **L1 / L2** Glisser vers la GAUCHE

Touche **R1 / R2** Glisser vers la DROITE

Touches **L1 - R1** - touche directionnelle **HAUT**
Se précipiter vers l'avant

Touches **L1 - R1** - touche directionnelle **BAS**
Reculer brusquement

REMARQUE : vous pouvez modifier les fonctions des touches 7 l'écran **OPTIONS**.

Touches directionnelles

HAUT / BAS
Avancer / reculer

GAUCHE / DROITE
Pivoter sur place

GAUCHE (DROITE) - HAUT
Tourner ? gauche / droite

GAUCHE (DROITE) - BAS
Tourner rapidement ? gauche / droite (deux fois plus vite)

MENU PAUSE

Si vous appuyez sur la touche START en cours de partie, celle-ci s'interrompt et le menu suivant apparaît.

CONTINUE (Continuer) : sélectionnez cette option pour reprendre la partie.

TRY AGAIN (Recommencer) : sélectionnez cette option pour recommencer au début de l'étape que vous êtes en train d'effectuer. Votre score sera remis à zéro.

QUIT (Quitter) : sélectionnez cette option pour terminer la partie en cours et retourner à l'écran Titre. Si vous sélectionnez **QUIT**, vous perdrez le score de la partie en cours.

LA PARTIE

ECRAN DE JEU

CHAMP DE MESSAGE
affiche les messages
concernant la situation
actuelle.

SCORE
affiche votre score actuel.

SYSTEME DE NAVIGATION

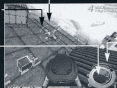
MARQUEUR DE VERROUILLAGE
indique les ennemis faisant
l'objet d'un verrouillage.

MARQUEUR D'ENNEMI
indique les ennemis et les
cibles se trouvant à
proximité du FUCHIKOMA.
Le marqueur d'ennemi ne
s'active que pendant une
durée limitée.

JAUGE DU BOUCLIER
affiche la puissance restante du bouclier.
Si la JAUGE DU BOUCLIER atteint zéro,
votre mission se solde par un échec et la
partie est terminée (GAME OVER).



RADAR
le radar indique la zone de
mission ainsi que la
position de l'ennemi et des
cibles par rapport à votre
propre position (au centre
de l'écran radar). L'axe
apparaît à l'arrière-plan.



JAUGE DE VERROUILLAGE
indique le statut actuel du
verrouillage.

INDICATEUR DE STATUT
évalue la puissance restante
du bouclier et le nombre
d'ennemis et affiche le
niveau de danger sous
forme de code couleur.

GRENADES RESTANTES



SYSTEME DE NAVIGATION

Affiche les cibles qu'il vous faut détruire ou la direction à prendre.

REMARQUE: en fonction des événements de la partie, plusieurs autres messages et graphismes sont susceptibles d'apparaître.

ACTIONS DU FUCHIKOMA

ATTAQUE VULCAINE

Appuyez sur la touche **○** pour lancer une **ATTAQUE VULCAINE**. La mitrailleuse semi-automatique tire six balles à chaque fois que vous appuyez sur la détente. La hauteur du tir est déterminée automatiquement : ceci signifie que si vous prenez en joue un ennemi se trouvant juste devant le FUCHIKOMA, vous le toucherez, quelle que soit sa position.

ATTAQUE AU MISSILE A VERROUILLAGE

En maintenant la touche **○** enfoncée, vous pouvez tirer avec le **VULCAIN** sans interruption pendant une période limitée. Vous passez alors en **MODE VERROUILLAGE**. Si vous continuez à maintenir la touche **○** enfoncée, vous pourrez verrouiller un maximum de six missiles. Relâchez la touche **○** pour lancer le(s) missile(s). Le **MODE VERROUILLAGE** se désactive automatiquement après une certaine période. Si vous subissez des dégâts en **MODE VERROUILLAGE**, vous devrez recommencer la procédure de verrouillage depuis le début avant de pouvoir vous verrouiller à nouveau. Vous pouvez vous verrouiller sur tout ce qui se trouve à l'écran et la fonction de verrouillage se fixera sur les objets les plus proches du FUCHIKOMA. Vous pouvez vous verrouiller sur plusieurs cibles de l'écran.

ATTAQUE A LA GRENADE

Vous pouvez vous servir de bombes grenades pour détruire les ennemis et les obstacles ou pour générer une puissante explosion avec un rayon d'action bien plus large. Les balles grenades sont tirées par le FUCHIKOMA, et vous pouvez avoir jusqu'à trois grenades simultanément.

VENTOUSE

Si il y a des obstacles sur votre chemin et que vous continuez à avancer, le FUCHIKOMA peut les attirer à lui comme une ventouse et continuer à aller dans la même direction. Si vous appuyez sur la touche **○** lorsque le FUCHIKOMA est accroché à un objet, la fonction de ventouse se désactive et le FUCHIKOMA se détache de l'objet. Avec certains objets, la fonction de ventouse du FUCHIKOMA ne marche pas.

OBJETS

PACK D'ENERGIE

Redonne toute son énergie à votre bauchier. Il y a deux types de packs d'énergie : l'un ne contient qu'une petite quantité d'énergie, l'autre en contient bien plus. Vous ne pouvez pas ramasser de pack d'énergie quand le niveau d'énergie de votre bauchier est au maximum.

BOMBES GRENADES

Vous pouvez amasser une réserve de bombes grenades. Quand votre stock est plein (MAX), vous ne pouvez pas ramasser de nouvelles bombes grenades.

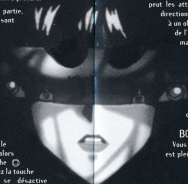
TECHNIQUES

UTILISATION DU RADAR

Vos tâches dans chaque mission seront multiples et variées : il vous faudra entre autres repérer des cibles sur une grande carte et les bombarder, ou suivre une piste alors que la visibilité est presque nulle.

Si vous ne savez pas vraiment dans quelle direction aller, le radar vous sera d'une aide précieuse.

Le radar affiche la direction et la position de votre prochaine cible de mission en temps réel. Vous n'aurez aucun problème à localiser vos cibles si vous continuez à avancer vers le point clignotant sur l'écran radar.



GLISSER

Le FUCHIKOMA se déplace plus rapidement en glissant, et vous pouvez utiliser la fonction glisser dans la plupart des circonstances : pour éviter les attaques ennemies et vous déplacer sans modifier votre perspective, par exemple. En outre, si vous glissez tout en sautant, vos sauts auront plus d'ampleur et vous vous déplacerez avec plus d'agilité.

PIVOTEMENT DE L'AXE

Lorsque vous utilisez la fonction d'esquive dans les combats contre des adversaires plus imposants ou que vous manœuvrez de façon à vous retrouver derrière eux, vous devrez inévitablement tourner le dos à l'ennemi, et vous vous exposerez à une attaque par derrière. Pour empêcher cela, vous pouvez pivoter autour d'un point spécifique en utilisant la combinaison touche directionnelle GAUCHE + touche L1 ou touche directionnelle DROITE + touche R1.

ENTRAINEMENT

Dans la phase d'entraînement, votre but consiste à obtenir le meilleur score en traversant les six zones et en détruisant les cibles qu'elles abritent, le tout dans une durée limitée.

Si vous réussissez à détruire les cibles dans la limite de temps impartie, trouvez la sortie qui vous mène à la zone suivante.

Lorsque vous passez à une nouvelle zone, le temps qui restait à la fin de la zone précédente vient s'ajouter à celui de la nouvelle zone. L'entraînement prend fin lorsque la jauge du bauchier atteint zéro, si vous dépassez la limite de temps allouée ou si vous réussissez à détruire toutes les cibles de toutes les zones.

Une fois l'entraînement terminé, votre score et votre classement apparaissent, ainsi qu'une séquence d'animation, en fonction du classement que vous avez atteint.

À la fin de la séquence d'animation, votre score actuel est placé dans le classement et, s'il est assez élevé, vous accéderez à l'écran d'entrée des noms.

MISSIONS

Chaque étape de GHOST IN THE SHELL® est constituée de différentes missions. Il y a un briefing sur chaque mission au début de l'étape : utilisez ces informations de manière judicieuse pour planifier une stratégie efficace.

MISSION 1 - UNE ATTAQUE

LA BAIE : la porte de l'entrepôt est verrouillée. Pour l'ouvrir, il vous faut tirer dans la cible et rassembler les quatre codes.

MISSION 2 - LES EAUX SOMBRES

LES EGOUTS : partez à la recherche de l'un des chefs terroristes qui s'est échappé par les tunnels des égouts.

MISSION 3 - FEU D'ARTIFICE

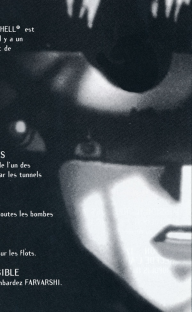
LE COMPLEXE : débarrassez-vous de toutes les bombes dans le temps impartit.

MISSION 4 - POURSUITE 1

SUR LA MER : attaquez les ennemis sur les flots.

MISSION 5 - UNE OMBRE INVISIBLE

LA VIEILLE VILLE : poursuivez et bombardez FARVARSHI.



MISSION 6 - POURSUITE II

L'AUTOROUTE : détruisez les ennemis qui foncent sur l'autoroute avant qu'ils ne réussissent à sortir de la ville.

MISSION 7 - LES MECHANTS RODENT DANS LA VILLE CENTRE-VILLE : le terrorisme est monnaie courante dans les rues de Newport City. Tirez sur les cibles dans chaque immeuble et ramenez la paix dans le quartier.

MISSION 8 - RENCONTRE DANS L'OBSCURITE

PASSAGE SOUTERRAIN : plongez dans le labyrinthe des passages souterrains et détruisez les ennemis qui s'y terrent.

MISSION 9 - ARMOISE

AEROPOLIS II / GEOFRONT : activez les systèmes d'arrêt d'urgence du réacteur.

MISSION 10 - NEUTRALISER LE CENTRE NERVEUX

AEROPOLIS II / ETAGE GENERAL : emparez-vous de la salle de contrôle au 9^{ème} étage du bâtiment Aeropolis II.

MISSION 11 - TOUJOURS PLUS HAUT!

AEROPOLIS II / CONDUIT D'AERATION : introduisez-vous dans les conduits d'aération pour accéder au dernier étage.

MISSION 12 - L'HEURE LA PLUS SOMBRE EST CELLE QUI PRECEDE L'AURORE

AEROPOLIS II / LE TOIT : traversez le chantier de construction et acculez la cible jusqu'au toit.

LES PERSONNAGES

FUCHIKOMA



Votre propre machine. Le **FUCHIKOMA** est un robot doté d'une IA, propriété de la 9^{ème} circonscription du département de la

Sécurité publique. Il peut utiliser différentes armes et est extrêmement mobile.

TYPE HUMAIN



Ces goupées ressemblent à des humains existent en différents types. Elles ressentent la présence de l'ennemi avant de l'attaquer.

ARACHNE



Equipées de canons laser. Elles sont extrêmement mobiles, et, à l'image du **FUCHIKOMA**, peuvent s'accrocher aux murs et à d'autres objets. Dans la mission 1, les **ARACHNE** ont la clé de la porte de l'entrepôt.

MIRTH I



Ils se promènent dans certaines zones et lancent des missiles une fois qu'ils ont repéré un ennemi.

LADALFARE



Il s'agit de petites bombes mobiles qui se dirigent vers leur ennemi avant d'explorer. Lorsqu'une LADALFARE explose, elle entraîne l'explosion de toutes les autres LADALFARES de la zone.

SERES II



Ils planent dans le ciel à une certaine hauteur et se déplacent vers leurs ennemis.

KTL II



Forteresse immense conçue pour contrôler les villes. Votre tâche dans la mission 7 consiste à détruire tous les ennemis KTL.

ESPADON



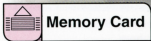
C'est une arme géante qui apparaît dans l'entrepôt au cours de la mission 1. Il utilise un système de camouflage optique thermique.

Carte Mémoire



Carte mémoire PlayStation®:
l'achat essentiel pour tous les utilisateurs de PlayStation®. Sauvegardez votre position exacte. Conservez vos meilleurs scores, vos meilleurs temps et les personnages cachés. Copiez et échangez des sauvegardes avec d'autres joueurs, grâce au gestionnaire de carte mémoire intégré de la PlayStation®. Facile, précise et fonctionne sans pile: la carte mémoire!

Cherchez sur d'autres jeux l'icône représentée ci-dessous:



www.playstation-europe.com

SCES-01074

PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PS is a trademark of Sony Corporation.

711719734420