



PlayStation

PAL

# DRIVER™



G



# 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 saisissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux.
- Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité.
- N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

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

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

## Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

## LE PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit ou de marques déposées, constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur national dont le numéro figure au verso de ce manuel.

**Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel**

Driver™ & © 1998 GT Interactive Software (Europe) Limited. Tous droits réservés. Réservé à l'usage privé. Il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, revendre, utiliser en arcade, faire payer un droit d'utilisation, diffuser, transmettre par câble ou en public, distribuer ou extraire ce produit ou toute marque ou œuvre sous copyright faisant partie de ce produit. Développé et créé par Reflections, un studio de développement de GT Interactive. Reflections et le logo Reflections sont des marques du studio de développement Reflections. Publié et distribué par GT Interactive Software (Europe) Limited. GT est une marque et le logo GT est une marque déposée de GT Interactive Software Corp. Toutes les autres marques appartiennent à leurs détenteurs respectifs.



1

Player



Memory Card  
1-4 blocks



Analog Controller  
Compatible



Vibration Function  
Compatible

# SERVICES CLIENTS:

**Cher(e) Client(e)**

**Nous vous remercions d'avoir choisi l'un de nos produits.**

**Vous désirez une aide pour avancer dans le jeu, connaître les astuces, les codes et les solutions, et aussi des infos sur les nouveautés de GT Interactive? Vous voulez découvrir les jeux et concours? Découvrez-les immédiatement (24h/24 et 7j/7) en nous appelant au 08 36 68 14 11\* ou bien en vous connectant sur le Minitel 3615 GT Interactive\* ou sur le site Web, <http://www.gtinteractive.com>.**

**08 36 68 14 11\***

**3615 GT Interactive\***

**<http://www.gtintactive.com>**

**\* (tarif en vigueur au 01/01/97, pour la France métropolitaine : 2.23F/mn)**

# **SOMMAIRE**

<b>L'HISTOIRE</b> .....	<b>1</b>
<b>DEMARRAGE</b> .....	<b>2</b>
<b>COMMANDES</b> .....	<b>4</b>
<b>LE JEU</b> .....	<b>6</b>
<b>MENU PRINCIPAL</b> .....	<b>6</b>
<b>UN FLIC DANS LA MAFIA</b> .....	<b>6</b>
<b>L'entretien</b> .....	<b>7</b>
<b>Dans les chambres d'hôtel</b> .....	<b>8</b>
<b>Options</b> .....	<b>9</b>
<b>DANS LES VILLES</b> .....	<b>10</b>
<b>OPTIONS</b> .....	<b>16</b>
<b>FAIRE UN TOUR</b> .....	<b>17</b>
<b>AS DU VOLANT</b> .....	<b>18</b>
<b>CODES SECRETS</b> .....	<b>20</b>
<b>ENTRAINEMENT</b> .....	<b>20</b>
<b>MODE REALISATEUR</b> .....	<b>23</b>
<b>CREDITS</b> .....	<b>32</b>

# L'HISTOIRE

**Vous êtes Tanner, un flic. Mais pas n'importe lequel : une tête brûlée qui n'hésitera pas à accepter une mission en sous-marin pour piéger un des parrains de la mafia : Castaldi.**

**Tanner est convoqué dans le bureau du chef de la police de New York. Ses instructions sont d'aller à Miami pour rencontrer un type louche qui répond au nom de Rufus. Rencardé par des indics à Miami, Tanner entre en contact avec les gangsters locaux dans un parking souterrain.**

**Ceux-ci cherchent un chauffeur adroit capable de les sortir des mauvaises passes si nécessaire. Ils donnent à Tanner une chance de prouver qu'il est l'homme de la situation. De Miami à New York, en passant par Los Angeles et San Francisco, c'est un boulot de pro pour un as du volant.**

**Votre mission si vous l'acceptez, consiste à découvrir à travers trois états et quatre villes américaines le secret qui se cache derrière l'irrésistible ascension de la dynastie Castaldi. Puis de les anéantir.**



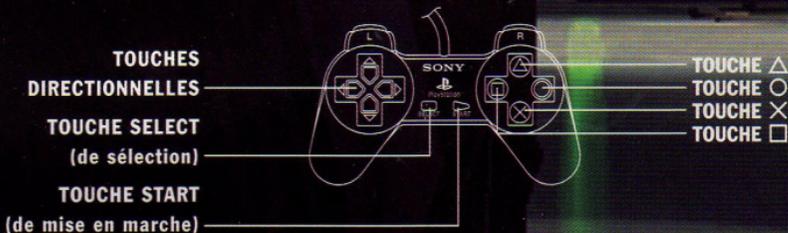
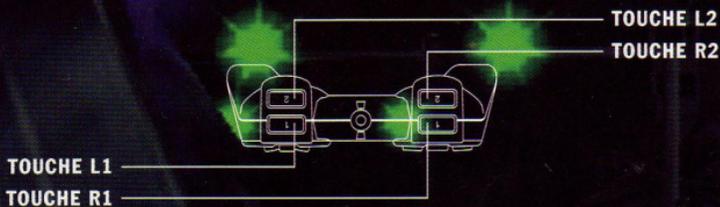
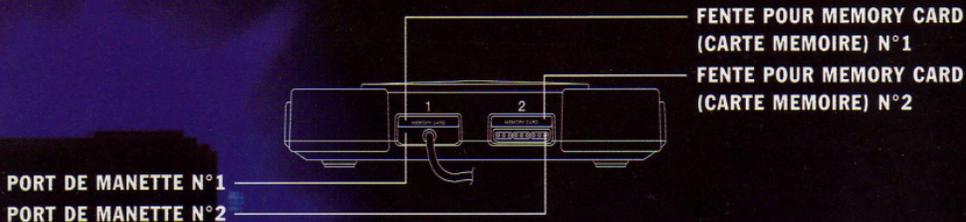
# DEMARRAGE

Installez votre console en suivant les indications du mode d'emploi.

- ❶ Vérifiez que la console est hors tension avant d'insérer ou de retirer un disque.
- ❷ Insérez le CD de Driver, puis refermez le couvercle du compartiment à disque.
- ❸ Connectez les manettes puis allumez votre console. Suivez ensuite les instructions qui s'affichent à l'écran pour commencer à jouer.
- ❹ Avant de commencer à jouer, vérifiez que votre MEMORY CARD (Carte Mémoire) comprend suffisamment de blocs mémoire.
- ❺ Une fois que votre console est sous tension, il est recommandé de ne pas connecter ou retirer de périphérique ou de MEMORY CARD (Carte Mémoire).



# DEMARRAGE



# COMMANDES

## ⊗ Accélérer

Appuyez sur la touche ⊗ pour accélérer.

## Touches directionnelles/Joystick gauche – Direction

Pour diriger la voiture, utilisez les touches directionnelles ou le joystick gauche si vous disposez d'une Manette Analogique (DUAL SHOCK).

## ▣ Freiner et reculer

Appuyez sur la touche ▣ et maintenez-la enfoncée pour freiner des quatre roues. Si vous continuez à maintenir la touche enfoncée, la voiture s'arrêtera puis commencera à reculer.

## △ Frein à main

Appuyez sur la touche △ pour serrer le frein à main et bloquer les roues arrières. Utilisez le frein à main pour prendre des virages serrés ou faire des demi-tours "sportifs".

## ⊙ Burnout

Appuyez sur le champignon, et faites chauffer la gomme ! Le burnout vous permet de faire des sorties genre "dragsters", si vous avez les flics à vos trousses.

## L1 Braquer

Maintenez la touche L1 et la touche directionnelle gauche ou droite enfoncées pour braquer. Utilisez cette commande pour changer radicalement de cap !

## R1 Klaxon

Jouez du klaxon pour réveiller les conducteurs du dimanche ou terroriser les piétons qui traînent sur les trottoirs ou aux terrasses des cafés.

# COMMANDES

## **L2** Regarder à gauche

Maintenez la touche L2 enfoncée pour regarder à gauche et vérifier que la voie est libre à un carrefour ou que les flics ne vous suivent pas.

## **R2** Regarder à droite

Maintenez la touche R2 enfoncée pour regarder à droite et vérifier que la voie est libre à un carrefour, ou que les flics ne vous suivent pas.

## **L2** + **R2** Regarder dans le rétro

Maintenez les touches L2 et R2 enfoncées pour regarder dans le rétro. Il est toujours utile, lorsque les flics vous poursuivent, de savoir exactement où ils sont...

## **SELECT** Changer vue caméra

La touche **SELECT** permet de passer d'une vue troisième personne à une vue subjective.

## **START** Pause

Pour souffler un peu, appuyez sur la touche **START**. Le jeu sera en pause, quel que soit le mode (As du Volant ou un Flic dans la Mafia).

Si vous avez une Manette Analogique (**DUAL SHOCK**), elle vibrera lorsqu'un flic zélé vous aura repéré.

## LE JEU

Au cours du jeu, vous allez devoir déjouer la circulation, foncer à travers les rues sombres et les contre-allées, traverser les ponts et rouler sur toutes sortes de surfaces. Tous ces éléments influenceront sur la tenue de route de la voiture. Sans oublier que vous pourrez également avoir des objectifs de mission à remplir, des délais à respecter, ou des points de rendez-vous à atteindre. Vous devrez semer les voitures de police qu'il pleuve, qu'il neige ou qu'il vente, de jour comme de nuit. Vous comprenez maintenant pourquoi vous devrez maîtriser parfaitement la conduite de tous les types de voitures dans Driver...

## MENU PRINCIPAL

Lorsque la séquence cinématique est terminée, vous arrivez au Menu principal. Il vous permettra d'accéder aux divers modes et options de jeu. Utilisez les touches directionnelles droites et gauches pour faire votre sélection et validez en appuyant sur X. Nous énumérons ci-dessous les modes, fonctions et options de jeu. *Un Flic dans la Mafia* constitue le cœur du jeu. Mais commencez par une mission d'entraînement pour vous familiariser avec les commandes du jeu et perfectionner vos talents de pilote.

## UN FLIC DANS LA MAFIA

### **Nouvelle partie**

Sélectionnez nouvelle partie. Vous vous retrouverez dans un sombre parking désaffecté. Il s'agira alors pour vous de prouver à vos employeurs potentiels que vous êtes un pilote digne de ce nom. Si vous passez le test en respectant le délai imparti, vous pourrez partir en mission à travers quatre villes américaines : tout d'abord Miami, puis San Francisco, Los Angeles et New York.

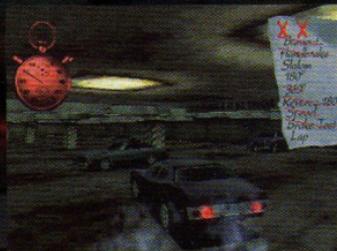
## Charger une partie sauvegardée

Cette option vous amène à l'écran de gestion de MEMORY CARD (Carte Mémoire). Vous pourrez y charger des parties sauvegardées. Vous vous retrouverez alors dans une chambre d'hôtel dans la ville que vous avez quittée lorsque vous avez sauvegardé votre partie.

## L'ENTRETIEN

Au cours de "l'entretien" du parking, l'écran présente la configuration suivante :

Dans le coin supérieur gauche se trouve un chrono : il indique le temps qu'il vous reste pour accomplir les manœuvres dont la liste apparaît en haut à droite de l'écran. Dans les dernières secondes, le chrono clignotera, vous rappelant qu'il est temps d'appuyer sur le champignon si vous voulez être pris. En haut à droite de l'écran se trouve donc la liste des manœuvres à accomplir. Si vous n'êtes pas passé par la séance d'entraînement, certaines des figures vous sembleront peut-être difficiles à négocier (voir paragraphe 'entraînement').



Chaque fois que vous avez réussi une manœuvre, elle sera immédiatement rayée en rouge sur la liste. Réussir une manoeuvre, c'est bien... mais cela ne suffit pas : vous devez également faire attention aux autres voitures garées dans le parking... Chaque fois que vous heurtez un autre véhicule, une paroi ou un pilier, une croix rouge s'affichera au-dessus de la liste. A quatre croix, on considère que l'entretien est terminé pour cette fois. Mais vous pourrez retenter votre chance plus tard. 45 secondes, c'est déjà un résultat honorable. Passer sous la barre des 30 secondes vous placera immédiatement parmi les as des as. Si vous remplissez le contrat, à savoir effectuer les manœuvres dans le temps imparti, vous serez pris. Vous vous retrouverez alors dans un motel borgne, quelque part dans les bas-fonds de Miami. C'est la première étape de votre aventure : vous êtes désormais : *"un Flic dans la Mafia"* !

## DANS LES CHAMBRES D'HÔTEL

Vous allez avoir affaire à des voyous violents et à des crapules sans scrupule, le plus prudent est donc de garder un profil bas. Ce n'est pas un hôtel de luxe, mais au moins vous y êtes en sécurité. Vous trouverez ci-dessous l'inventaire du matériel qui se trouve dans votre chambre, et quelques détails quant à leur utilisation.

Utilisez les touches directionnelles gauche/droite pour vous déplacer.

### Vidéo

Vous serez en mesure de sauvegarder votre position à divers moments du jeu. La vidéo vous permettra d'accéder à l'écran MEMORY CARD (Carte Mémoire). Vous pourrez choisir de sauvegarder votre partie dans un bloc libre ou d'écraser une des parties sauvegardées précédemment.

### Répondeur

Les messages sur votre répondeur correspondent à des offres d'emploi laissées par des clients potentiels pendant que vous étiez en mission "très spéciale" sur les routes. De gauche à droite, les icônes ont les fonctions suivantes :



**Ecouter dernier message**

**Ecouter message en cours**

**Ecouter message suivant**

**Accepter mission en cours**

Si vous sélectionnez **“Accepter mission en cours”**, vous prenez la mission correspondant au message que vous entendez...

## OPTIONS

Le menu d'options vous permet d'effectuer les réglages suivants :

**Effets sonores**

**Volume musique**

**Frein à main auto OUI/NON**

**Vibration**

Activer/désactiver la fonction vibrations (voir page 17).

**Accepter changements**

## CLÉS

**Faire un tour**

Quel meilleur moyen pour repérer les lieux, les raccourcis, les impasses sombres et les planques que de faire un tour en ville ?

## PORTE

**Retour au Menu principal**

Tout simplement pour quitter la partie en cours et revenir au Menu principal.



## **DANS LES VILLES**

Lorsque vous êtes en ville, une série d'indicateurs vous permet de suivre votre progression, de connaître votre position ou votre statut.



### ***CHRONO***

En haut au centre de l'écran se trouve un chrono. Il fonctionne parfois en compte à rebours. Dans ce cas, pour réussir votre mission, vous devez atteindre votre prochain objectif avant qu'il ne passe à zéro. Dans d'autres cas, votre mission consiste à conduire la voiture et ses occupants à un lieu donné, sans être suivi par la police. Dans ce cas, le chrono compte le temps écoulé depuis votre départ. Enfin, dans certaines missions, vous devrez atteindre des points de rendez-vous ou de livraison en un temps donné. Chaque fois que vous atteindrez un de ces points, vous gagnerez un délai supplémentaire.

### ***DOMMAGE***

Chaque fois que vous heurtez un bâtiment, un objet, un véhicule ou un flic, votre voiture sera endommagée. La gravité du dommage dépendra de l'intensité du choc. Une fois que la barre est pleine, votre voiture est hors d'usage et la partie est terminée. Si vous faites un tonneau, votre voiture est bonne pour la casse.

## **INFRACTION**

La barre d'infraction se remplit chaque fois qu'un flic vous voit commettre une infraction (pour plus de détails, voir la section radar). Le niveau d'agressivité des flics est proportionnel à votre niveau d'infraction : les flics n'aiment pas beaucoup qu'on brûle les feux sous leur nez !

Les principales infractions sont les suivantes :

### **Excès de vitesse.**

Ignorer les limitations de vitesse en ville ou sur l'autoroute.

### **Recel de malfaiteur.**

Aider des criminels notoires, des cambrioleurs ou autres malfaiteurs à fuir la loi et les forces de l'ordre.

### **Brûler un feu.**

Non respect des feux tricolores ou des panneaux de signalisation aux intersections.

### **Destruction de biens publics.**

Destruction de biens appartenant à la communauté ou à autrui, y compris : des véhicules de particuliers, des bâtiments, des agents de la force publique.

### **Conduite sur les trottoirs ou les allées piétonnes.**

Conduite sur les voies piétonnes, les pelouses ou les trottoirs.



## Effrayer les piétons

Conduite imprudente, effrayant les piétons marchant sur les trottoirs, courant dans le parc ou attablés aux terrasses des cafés et des restaurants.

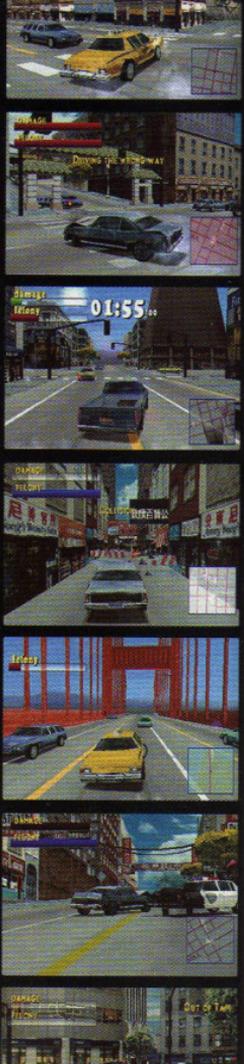
## Conduite dangereuse

Les demi-tours au frein à main et les burnouts sont des pratiques relevant, entre autres, d'une conduite dite dangereuse.

## RADAR

Le radar indique votre position dans la ville, vos objectifs, et surtout, les flics. Ces derniers sont symbolisés par des points blanc et noir avec un champ de lumière conique, qui représente leur champ de vision. Si vous commettez une infraction alors que vous êtes dans ce périmètre, l'alerte sera donnée et le QG lancera d'autres flics à votre poursuite. Leur vigilance est alors accrue, et leur champ de vision s'élargit. Pendant la poursuite, le radar clignote. Lorsque vous semez ou endommagez gravement les véhicules des flics, le radar retrouve son aspect normal.

Votre objectif, ou le point de rendez-vous, sont également indiqués sur la carte. Les villes que vous pourrez arpenter grâce à Driver sont immenses, vous ne pouvez donc pas toujours voir votre objectif sur votre Radar. Pour accéder à la carte, passez par le *menu Pause* et sélectionnez l'option '*Voir carte*'.



Une flèche noire vous indique la direction dans laquelle se trouve votre objectif. La flèche se déplacera en fonction de votre position. A mesure que vous vous rapprochez de l'objectif, le cône se rétrécira. Lorsque l'objectif est visible sur le radar, la flèche est remplacée par un point blanc clignotant.

## ***FLÈCHE DE LOCALISATION DES FLICS***

Lorsque les flics vous voient commettre une infraction, ils se lancent à votre poursuite. Vous pouvez appuyer simultanément sur les touches L2 et R2 pour regarder dans le rétro et voir où sont les flics. Malheureusement, dans le feu de l'action, cette manœuvre peut se révéler acrobatique.

Vous pouvez alors jeter un simple coup d'œil sur le radar : une flèche rouge vous indique dans quelle direction se trouvent les flics.

Une flèche rouge transparente vous indique que les flics vous suivent, mais d'assez loin. Lorsqu'elle devient rouge vif, c'est qu'ils se rapprochent de vous "dangereusement".

Le nombre de flèches correspond au nombre de flics qui vous poursuivent.

Pendant les séquences intermédiaires du jeu, vous rencontrerez les menus suivants :

## ***PAUSE***

<b>Continuer</b>	Continuer votre mission
<b>Reprendre</b>	Recommencer
<b>Effets sonores</b>	Régler le volume des effets sonores
<b>Musique</b>	Régler le volume de la musique
<b>Réalisateur</b>	Aller dans le mode Réalisateur
<b>Ralenti</b>	Voir une séquence réalisée en Réalisation auto
<b>Voir carte</b>	Afficher la carte. Elle indique votre position dans la ville (point clignotant blanc) et votre prochain objectif (point clignotant rouge)
<b>Quitter</b>	Quitter pour retourner au Menu principal

## ***MISSION TERMINÉE***

<b>Mode Réalisateur</b>	Aller dans la section correspondante
<b>Ralenti</b>	Voir une séquence réalisée en Réalisation auto
<b>Sauver ralenti</b>	Sauver le ralenti dans le gestionnaire de MEMORY CARD (Carte Mémoire)
<b>Sauver partie</b>	Sauver la partie dans le gestionnaire de MEMORY CARD (Carte Mémoire)
<b>Continuer</b>	Commencer la mission suivante
<b>Quitter</b>	Quitter pour revenir au Menu principal

## **ECHEC DE LA MISSION**

- Réessayer** Rejouer la partie/refaire la mission
- Mode Réalisateur** Aller dans la section correspondante
- Ralenti** Voir une séquence réalisée en Réalisation auto
- Sauver ralenti** Sauver le ralenti dans le gestionnaire de MEMORY CARD (Carte Mémoire)
- Quitter** Quitter pour revenir au Menu principal.

## **MEILLEURS SCORES**

Les exploits que vous réaliserez dans les différentes sections du jeu passeront à la prospérité grâce aux tableaux des Meilleurs scores.

### **Voir tableaux**

Vous pourrez accéder aux tableaux suivants :

**Checkpoint/Jeu de piste/Survie/Traversée du désert**

### **Charger meilleurs scores**

Charger les tableaux de meilleurs scores sauvés précédemment.

### **Sauver meilleurs scores**

Sauver les tableaux de meilleurs scores sur votre MEMORY CARD (Carte Mémoire).



## **OPTIONS**

Le menu Options vous permet d'effectuer les réglages suivants :

### ***SONS***

**Volume effets**

positionner le curseur pour augmenter ou baisser le volume des effets.

**Volume musique**

positionner le curseur pour augmenter ou baisser le volume de la musique.

### ***OPTIONS DE JEU***

Le menu d'options de jeu vous permet d'effectuer les réglages suivants :

**Agressivité flics**

Facile/Moyen/Difficile

Changer le niveau d'agressivité des flics affecte la conduite et l'efficacité des forces de police dans les modes '*un Flic dans la Mafia*' et dans '*As du Volant*'.

**Tenue de route**

Frein à main auto OUI/NON

Activer ou désactiver le frein à main auto influence la tenue de route de la voiture à travers tout le jeu. Par défaut, le frein à main automatique est activé. La voiture a alors tendance à braquer de manière excessive dans les virages. Plus le virage est serré, plus elle aura tendance à dérapier.

Lorsque le frein à main auto est désactivé, la voiture aura au contraire plus de mal à braquer, si bien que vous devrez utiliser le frein à main et jouer sur l'accélération pour corriger la direction.

### **Vibration** OUI/NON

Si vous avez une manette analogique (Dual Shock) vous pouvez grâce à cette option activer ou désactiver la vibration.

## ***CONFIGURATION***

### **Centrer l'affichage**

Cette option vous permet de centrer l'affichage du jeu sur votre poste de télévision. Déplacez l'image en utilisant les touches directionnelles. Lorsque l'affichage est centré, validez en appuyant sur la touche X.

### **Commandes du jeu**

Cette option affiche les manettes, ainsi que les positions et les fonctions respectives des touches.

## ***FAIRE UN TOUR***

Ce mode vous permet de faire un tour sans aucune contrainte à travers les quatre villes de Driver. Au début du jeu, vous pourrez jouer dans les rues de Miami ou de San Francisco. Pour jouer dans les rues de Los Angeles et de New York, vous devrez attendre d'avoir atteint un certain niveau dans la section '*Un Flic dans la Mafia*' du jeu.

Une fois que vous avez choisi la ville, on vous demandera à quelle moment de la journée vous voulez la voir. Los Angeles est accessible de nuit uniquement. Tous les effets climatiques (*soleil, pluie* et parfois *neige* pour New York) sont choisis de manière aléatoire.

## **AS DU VOLANT**

Ce menu vous permet d'accéder aux différents jeux de ce mode. Lorsque vous aurez choisi un jeu, vous devrez sélectionner la ville et le niveau. Au début du jeu, seules Miami et San Francisco sont accessibles. Pour jouer dans les rues de New York ou Los Angeles, vous devrez attendre d'avoir atteint un certain niveau dans la section '*Un Flic dans la Mafia*'.

### ***POURSUITE***

Choisissez la ville qui vous convient (le choix des villes dépend du niveau que vous avez atteint dans la section '*Un Flic dans la Mafia*'). Lorsque le jeu commence, vous devez prendre en chasse la voiture à suivre et rivaliser d'adresse et de vitesse à travers les rues, les routes et les allées de la ville.

### ***DÉLIT DE FUITE***

Il s'agit d'échapper le plus vite possible aux flics qui se lancent à votre poursuite dès le début de la partie. Pour se débarrasser d'eux, tous les coups sont permis. Il y a un délit de fuite par ville.

### ***CROSS-TOWN CHECKPOINT***

Choisissez une ville. Vous devez aller le plus vite possible de checkpoint en checkpoint. Ces points de rendez-vous sont indiqués sur le radar. Lorsque vous avez atteint le premier, c'est le second qui s'affiche, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous ayez terminé le niveau. Vous devez faire le meilleur temps possible. Il y a deux jeux Checkpoint par ville.



## ***JEU DE PISTE***

Il s'agit d'effectuer des manœuvres difficiles en suivant les marqueurs posés sur la route. Parcourez le circuit de la ligne de départ à la ligne d'arrivée. Vous devez effectuer ce parcours aussi vite que possible en passant au-dessus d'un maximum de marqueurs. Le temps final dépend du nombre de marqueurs passés. Une seconde par marqueur. Plus le temps est élevé, mieux c'est. Il y a 100 marqueurs par niveau. Une fois que vous avez terminé la course, vous pouvez recommencer pour essayer d'améliorer votre temps. Il y a deux Jeux de Piste par ville.

## ***SURVIE***

Combien de temps pourrez-vous survivre, entouré de flics aux dents longues, prêts à tout pour vous coffrer, y compris à démolir toutes les voitures de flics de la ville ? Le but du jeu est de résister le plus longtemps possible.

## ***TRAVERSÉE DU DÉSERT***

Suivez le parcours entre les plots, à travers les sables du désert et des obstacles en tout genre. Tout plot renversé vous coûtera une pénalité qui sera ajoutée à votre temps final. De même si vous circulez en dehors du circuit ou si vous omettez de passer les checkpoints.

## **Entraînement**

Il vaut mieux passer par la l'étape entraînement pour se familiariser avec les spécificités de la conduite dans l'environnement hostile du désert. A la fin du premier tour, une voiture "de verre" vous rejoindra, représentant votre meilleur temps. Vous pourrez ainsi savoir très aisément si vous progressez... ou non.

## **Contre la montre**

Choisissez un des circuits et essayez de battre votre record. Cette fois, pas de voiture "de verre", il faut juste aller le plus vite possible.

## **CODES SECRETS**

Une fois que vous avez accédé aux codes secrets, vous pouvez les sélectionner dans ce menu.

## **ENTRAÎNEMENT**

### **Le parking**

Observez la voiture de démonstration qui vous montre les manœuvres que vous devez effectuer pour avoir le droit d'accéder au scénario du mode '*Un Flic dans la Mafia*'. En haut à gauche de l'écran s'affiche un schéma représentant la manette. A mesure que la voiture effectue la démonstration, les commandes correspondantes sont indiquées sur le schéma.

Pour quitter la séquence de démonstration, appuyez sur la touche **START** et sélectionnez 'Essayer' dans le menu. Cette fois, c'est à vous de faire une démonstration de vos talents.

## Burnout

Utilisez la touche  pour faire patiner les roues arrière.

## Frein à main

Il vous suffit d'accélérer, puis d'appuyer sur la touche  pour serrer le frein à main.

## Slalom

Regardez attentivement la voiture de démonstration effectuer des figures entre les piliers de béton du parking. Pour valider cette figure, vous devez effectuer un slalom complet entre les piliers.

## 180°

Accélérez, serrez le frein à main en braquant à droite ou à gauche jusqu'à ce que la voiture ait effectué un demi-tour complet.

## 360°

Accélérez en appuyant sur la touche  Tournez à droite ou à gauche et contrôlez la voiture qui fait la 'toupie'. Faites patiner les roues jusqu'à ce que la voiture ait fait un tour complet.

## Demi-tour 180°

Maintenez la touche  enfoncée (freiner/reculer). Lorsque la voiture prend de la vitesse (en reculant), relâchez la touche  en braquant à droite ou à gauche. Gardez le volant braqué jusqu'à ce que la voiture ait effectué un tour à 180°.



## **Entraînement**

Il vaut mieux passer par la l'étape entraînement pour se familiariser avec les spécificités de la conduite dans l'environnement hostile du désert. A la fin du premier tour, une voiture "de verre" vous rejoindra, représentant votre meilleur temps. Vous pourrez ainsi savoir très aisément si vous progressez... ou non.

## **Contre la montre**

Choisissez un des circuits et essayez de battre votre record. Cette fois, pas de voiture "de verre", il faut juste aller le plus vite possible.

## **CODES SECRETS**

Une fois que vous avez accédé aux codes secrets, vous pouvez les sélectionner dans ce menu.

## **ENTRAÎNEMENT**

### **Le parking**

Observez la voiture de démonstration qui vous montre les manœuvres que vous devrez effectuer pour avoir le droit d'accéder au scénario du mode '*Un Flic dans la Mafia*'. En haut à gauche de l'écran s'affiche un schéma représentant la manette. A mesure que la voiture effectue la démonstration, les commandes correspondantes sont indiquées sur le schéma. Pour quitter la séquence de démonstration, appuyez sur la touche START et sélectionnez 'Essayer' dans le menu. Cette fois, c'est à vous de faire une démonstration de vos talents.

## Burnout

Utilisez la touche  pour faire patiner les roues arrière.

## Frein à main

Il vous suffit d'accélérer, puis d'appuyer sur la touche  pour serrer le frein à main.

## Slalom

Regardez attentivement la voiture de démonstration effectuer des figures entre les piliers de béton du parking. Pour valider cette figure, vous devez effectuer un slalom complet entre les piliers.

## 180°

Accélérez, serrez le frein à main en braquant à droite ou à gauche jusqu'à ce que la voiture ait effectué un demi-tour complet.

## 360°

Accélérez en appuyant sur la touche  Tournez à droite ou à gauche et contrôlez la voiture qui fait la 'toupie'. Faites patiner les roues jusqu'à ce que la voiture ait fait un tour complet.

## Demi-tour 180°

Maintenez la touche  enfoncée (freiner/reculer). Lorsque la voiture prend de la vitesse (en reculant), relâchez la touche  en braquant à droite ou à gauche. Gardez le volant braqué jusqu'à ce que la voiture ait effectué un tour à 180°.



## Vitesse

Trouvez un endroit dégagé, puis partez dans une accélération infernale en ligne droite. Attendez pour freiner d'être à bout de nerfs.

## Test de freinage

Pour tester les freins, foncez champignon au plancher vers une voiture garée et attendez la toute dernière minute pour freiner.

## Tour

Une fois de plus, observez bien la voiture de démonstration. Prenez garde ensuite de passer à l'extérieur des piliers, sans les heurter, et sans toucher non plus les murs ou les voitures en stationnement.

## Le désert

Le désert vous propose de nouvelles pistes, circuits et parcours d'entraînement sur diverses surfaces. En haut à gauche de l'écran s'affiche un schéma représentant la manette. A mesure que la voiture effectue la démonstration, les commandes correspondantes sont indiquées sur le schéma.

Prenez garde à ne pas renverser les plots qui marquent la piste, cela vous coûterait une pénalité.

Pour quitter la séquence de démonstration, appuyez sur la touche **START** et sélectionnez 'Essayer' dans le menu. Cette fois, c'est à vous de faire une démonstration de vos talents.

## Menu pause

Continuer	Continuer la démo
Essayer	A vous de faire vos preuves
Effets sonores	Régler le volume sonore
Musique	Régler le volume de la musique

## Fin de démo

Revoir	Revoir la démo
Essayer	A vous de faire vos preuves
Quitter	Quitter pour revenir au Menu principal

## ***LE MODE RÉALISATEUR***

Le mode Réalisateur de Driver est une sorte de régie vidéo qui vous permet de regarder les ralentis sauvegardés ou d'en faire un montage. Dans ce dernier cas, utilisez les fonctions décrites ci-dessous pour choisir le type et la position des caméras, le timing du montage etc. et faire le film de vos aventures dans Driver. Le mode Réalisateur comporte de multiples fonctionnalités. C'est une exclusivité Driver.

### ***CHARGER RALENTIS***

Cette option vous permet d'accéder au gestionnaire de MEMORY CARD (Carte Mémoire) où vous pouvez charger les ralentis que vous avez sauvegardés auparavant. Une fois qu'ils sont chargés, vous revenez automatiquement dans le mode Réalisateur où vous pourrez commencer à faire le montage de votre film.

## **POURSUITE 1-4**

Il y a quatre exemples de poursuites sur le disque de Driver, enregistrés et montés par l'équipe de Reflections. Vous pouvez les regarder pour constater de visu ce qu'on peut faire avec un peu de patience dans le mode Réalisateur ou vous pouvez faire vous-même un montage.

Utilisez les icônes situées en haut de l'écran (dont les fonctions se devinent intuitivement) pour placer les caméras aux endroits stratégiques. Caméras embarquées, caméras suivant des voitures données, caméras statiques, ou tout ça tout cuit grâce à la Réalisation auto, telles sont les multiples possibilités que vous offre le mode Réalisateur.

La barre de couleurs située en haut de l'écran défile de droite à gauche lorsque vous sélectionnez l'option Lecture, que vous lancez la réalisation auto ou que vous choisissez l'avance rapide ou en image par image. La ligne noire parcourant la barre représente votre position. Chaque couleur correspond à un type de caméra spécifique.

<b>Caméra poursuite</b>	<b>Rouge</b>
<b>Caméra fixe (avec zoom)</b>	<b>Vert</b>
<b>Caméra fixe (sans zoom)</b>	<b>Jaune</b>
<b>Embarquée joueur</b>	<b>Bleu foncé</b>
<b>Embarquée poursuivant</b>	<b>Bleu clair</b>

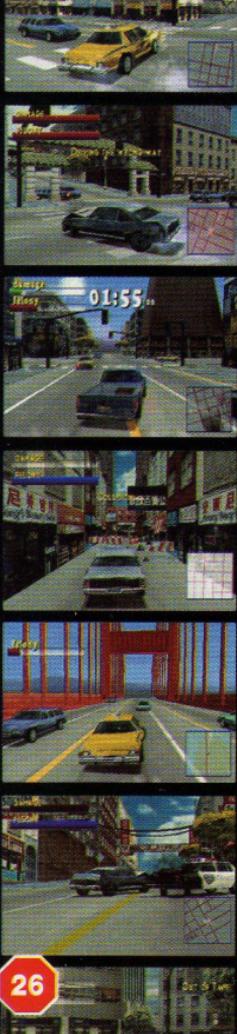
Lorsque la nouvelle couleur/caméra atteint le marqueur noir, le type de caméra et la perspective changeront.

Sous la barre, les icônes correspondent aux fonctions énumérées ci-dessous :

### **REMARQUE :**

Appuyez sur **X** pour sélectionner une icône ou un sous-menu. Lorsque vous effectuez des changements de position ou de type de caméra, le mode Réalisateur vous propose d'essayer différents angles de vue. Lorsque vous êtes satisfait de votre choix, n'oubliez pas de le valider en cliquant sur **OK** dans le sous-menu correspondant afin que le changement soit appliqué. En effet, si vous oubliez de sélectionner **OK**, les modifications sont annulées et se sont les positions de caméra précédentes qui sont utilisées.





## LECTURE/PAUSE

Sélectionnez l'icône Lecture, puis validez en appuyant sur **X** pour lancer le ralenti. Si vous appuyez une nouvelle fois sur **X** alors que le ralenti est en lecture, le mode pause sera enclenché. L'option Lecture vous permet d'accéder à la séquence que vous voulez modifier.



## RÉALISATION AUTO

Si vous choisissez cette option, vous verrez la totalité du ralenti. Le choix des caméras et les changements de plan se feront automatiquement. Cette option vous permet non seulement de revoir rapidement et facilement vos courses, mais également de vous familiariser avec les différentes fonctionnalités du mode Réalisateur. Vous pouvez à tout moment interrompre le ralenti et en faire le montage soit depuis le début, soit à partir d'un point donné.



## AVANCE RAPIDE

L'avance rapide est deux fois plus rapide que le mode lecture. Elle vous permet d'accéder rapidement à une séquence que vous cherchez. L'image est fixe, mais vous continuez d'entendre le jeu. Appuyez une nouvelle fois sur **X** pour revenir au ralenti, en mode pause.



## AVANCE IMAGE PAR IMAGE

Appuyez sur **X** pour avancer image par image. Il s'agit d'une fonction essentielle pour accéder à un moment précis du ralenti. Maintenez la touche **X** enfoncé pour avancer à une vitesse normale.



## RETOUR AU DÉBUT

Cette option vous permet de revenir au tout début de la séquence. Quant aux choix de caméra, ils restent identiques.



## AJOUTER CAMÉRA

Cette option vous permet d'accéder à un sous-menu qui vous propose différents types de caméra. Chaque caméra devient active au moment où le ralenti est arrêté, indiqué par le marqueur noir. Voici la liste des caméras disponibles :



### Caméra embarquée

Cette caméra permet de filmer à partir de n'importe quelle voiture (la vôtre ou celle d'un de vos poursuivants).



### Vous ou votre poursuivant

Cette option vous permet de choisir entre les véhicules participant à la poursuite. Lorsque vous avez trouvé la voiture que vous cherchiez, validez en appuyant sur **X**. Là-encore, n'oubliez pas de sélectionner **OK** pour appliquer les changements.





## Caméra poursuite / sur voiture

Cette caméra poursuite filmera la voiture depuis une des positions énumérées ci-dessous.



## Déplacer caméra

Par défaut, cette caméra est braquée sur vous. Utilisez les touches directionnelles pour la rapprocher de la voiture (haut), l'éloigner (bas) ou la déplacer autour de la voiture (gauche et droite). Pour la surélever, appuyez sur L1 et sur L2 pour la rabaisser. Les mouvements de la caméra seront plus rapides si vous maintenez la touche R1 enfoncée.



## Caméra fixe

Une caméra fixe, vous l'aurez deviné, n'est pas mobile, vous pointez son objectif vers le véhicule ou l'élément de votre choix.



## Vérouillée caméra sur voiture

Choisissez cette option si vous souhaitez que la caméra (fixe) suive les mouvements de la voiture.



## Pointez et verrouillez la caméra sur une voiture

Sélectionnez cette icône et suivez les mouvements de la voiture (depuis l'arrêt).

www.oldrestyling.com



## Mire

Déplacez la caméra pour la diriger vers un motif intéressant.



## Zoom

Le zoom ne fonctionne que si la caméra est dirigée sur la voiture. Lorsque vous lancerez le ralenti, vous constaterez que la caméra effectue des zooms avant et arrière en fonction de la position de la voiture de tête par rapport à la caméra fixe.



## OK

Pour appliquer les changements effectués dans les différents menus, vous devez impérativement valider en sélectionnant OK.



## MODIFIER CAMÉRA

Permet de modifier la caméra qui est en pause. Elle est indiquée par le marqueur noir au centre de la barre colorée.



## Embarquée

Permet de remplacer le type de caméra indiqué par le marqueur noir par une caméra embarquée.





### **Caméra verrouillée sur la voiture**

Permet de remplacer le type de caméra indiqué par le marqueur noir par une caméra verrouillée sur la voiture.



### **Caméra poursuite/sur voiture**

Permet de remplacer le type de caméra indiqué par le marqueur noir par une caméra poursuite/ sur voiture.



### **Caméra fixe**

Changez le type de caméra indiqué par le marqueur noir pour la remplacer par une caméra fixe.



### **Changer départ caméra**

Pour modifier le point de départ de la caméra, situé pour l'instant sous le marqueur noir, utilisez les touches gauche et droite.



### **Supprimer caméra**

Supprimez la caméra qui se trouve juste après le marqueur noir.



**OK**

Sélectionnez OK pour confirmer la totalité des changements.





## SAUVER RALENTI

Lorsque vous êtes satisfait du résultat, vous pouvez enregistrer votre œuvre sur la **MEMORY CARD** (Carte Mémoire). Cette fonction vous permet également d'interrompre momentanément votre séance de montage pour la reprendre ultérieurement.



## OK

Sélectionnez **OK** pour quitter le mode Réalisateur. Si vous n'avez pas sauvé la partie, le jeu vous proposera de le faire. Vous reviendrez alors au Menu principal.



# CREDITS

## *Reflections*

### *Idee originale et conception*

Martin Edmondson

### *Programmeurs*

Derek Owens

Tony Oakden

Christopher Phillips

William Musson

James Fowlston

Jeanette Phillips

### *Programmeurs PC*

### *Programmeur principal*

Nathan Whittaker

Wayne Coles

Russel Lazzari

Steve Burrows

### *Graphistes*

David Oxford

Andrew Sharrat

Mick McCallion

Carl Jackson

Daniel Oxford

Douglas Kalberg

Steven Adams

Christopher Willacy

Andrew Bales

David Oxford Jnr.

Aidan Wilson

Jack Couvela

Phil Baxter

### *Graphistes 3D*

Simon McKeown

Shaun Stephenson

Marcus Hardy

Marcel Simons

Stuart Dobbs

### *Mission Scripting*

Tony Roberts

Andreas Tawn

### *Chef de projet*

Gareth Edmondson

### *Apport complémentaire*

Mark Sample

Matthew Gibson

Mark Terry

Guillermo Perez Laurrauri

David Demeret

### *Scénario*

Maurice Suckling

### *Bande originale*

Allister Brimble

### *Effets sonores*

Will Davis

### *Production sonore des extraits vidéo*

The Sound House

### *Mixage doublage digital*

Mike Stewart

### *Montage doublage digital*

Phil Wood

### *Enregistrement voix anglaises*

Maverick Media

### *Direction studio*

Seamus Masterson

### *Production Assistant*

Sarah Heywood

### *Voix anglaises*

Brad Lavelle

Enn Reitel

Kenny Andrews

John Sharian

Jonnie Fiori

Dan Russel

Melanie Nicholson

James Carol Jordan

## ***GT Interactive***

### *Rédaction manuel :*

**Pete Hawley**

### *Producteur*

**Pete Hawley**

### *Producteur assistant*

**Tim Mawson**

### *Assurance qualité*

**Mark Smikle and the Love Tones**

**Will Carter**

**Germaine Mendes**

**Paul McGinniss**

**Richard Pareja**

**Dan McNeil**

**Tim Wileman**

**Andrew Azorbo**

**Wayne Gatley**

**Andrew Theodoulou**

**Al Bailey**

### *Direction développement et services*

**Kevin Turner**

### *Assurance qualité*

**Graham Axford**

### *Responsable localisation*

**Neil McKenna**

### *Directeur développement*

**Graeme Boxall**

### *Directeur éditorial*

**Marc Swallow**

### *Coordination manuel*

**Marianne Durand**

## ***GT Interactive France***

### *Directeur Général*

**Luc Bourcier**

### *Directeur Marketing*

**Olivier Goulon**

### *Chef de produit*

**Eric Pouzet**

### *Relations Publiques*

**Cécile Borzakian /**

**Jérôme Barbé**

### *Localisation française*

### *Exequo*

**Paris**

### *Chef de projet*

**Stéphane Bonfils**

### *Traduction/Adaptation*

**Céline Bellini**

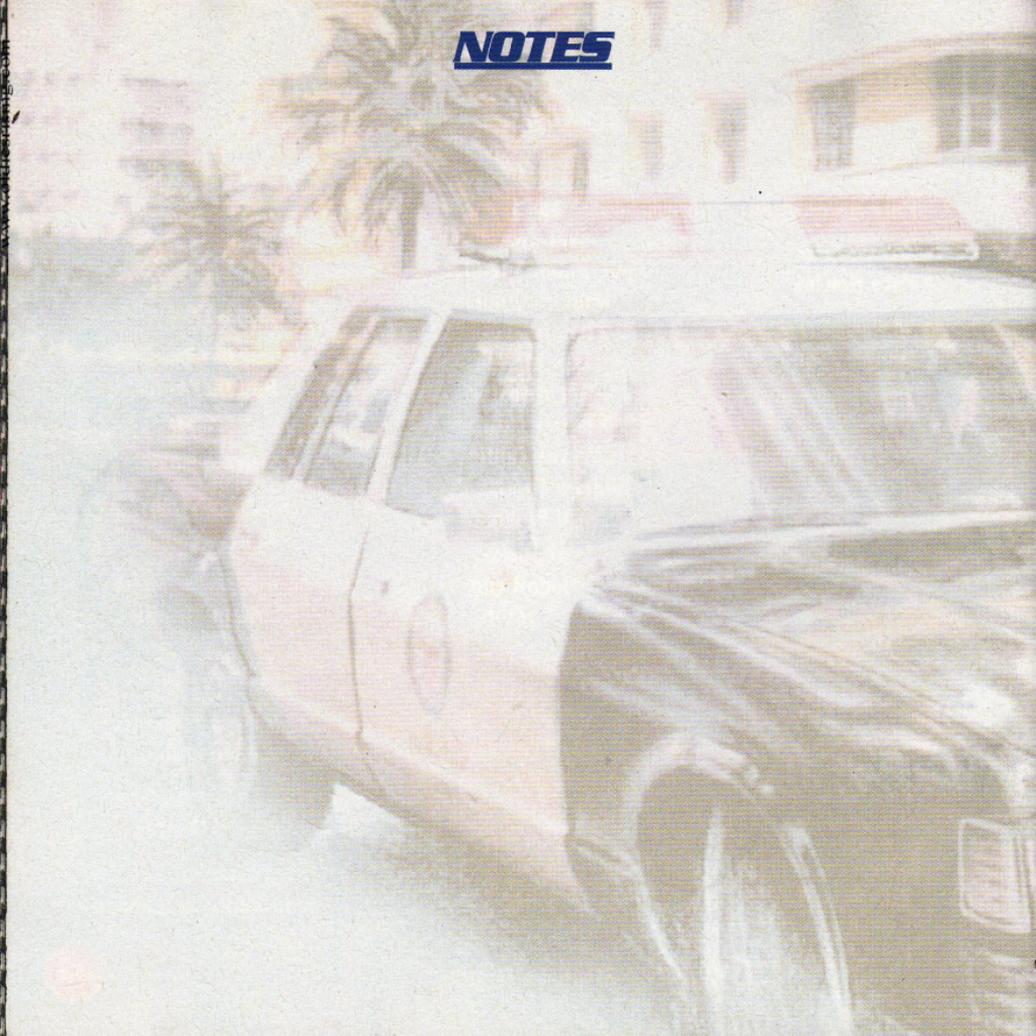
### *Direction artistique*

**Muriel Bonfils**

### *Enregistrement des voix*

**Jean-Baptiste Jeannot**

**NOTES**



## Customer Service Numbers

## Games Hotlines

- |  |                   |                               |
|--|-------------------|-------------------------------|
| • Australia  | 1300 365 911      | 1 902 262 662*                |
| <i>*(ITM Calls charged at \$1.50 per min. Get parents' OK to call.)</i>  |                   |                               |
| • Österreich   | 0450 199 000 500* | 0450 199 000 500*             |
| <i>*(Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, - - /Min, außerhalb dieser Zeit ös 6, - - /Min.)</i>  |                   |                               |
| • Belgique/België/Belgien  | 02 / 502 05 93    | 0900 000 00*                  |
| <i>*(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)</i>   |                   |                               |
| • Danmark  | 31 23 24 04       | 31 23 24 04                   |
| <i>Åben Man-Tors 16.00-19.00</i>   |                   |                               |
| • Suomi  | (09) 887 331      | Fax (09) 887 33 343           |
| • Français   | 01 40 88 04 88    | 08 36 68 22 02*               |
| <i>*(2,23 F la minute)</i>   |                   |                               |
| • Deutschland  | 01805 / 766 977   | 0190 578 578*                 |
| <i>*(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.)</i>   |                   |                               |
| • Greece   | (00 301) 6777701  | 090 2322 00*                  |
| <i>* Χρέωση κλήσης 184 δραχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Μοιδαάοδ*</i> |                   |                               |
| • Ireland  | (01) 4054022      | 1550 13 14 15 (R.O.I. only)*  |
| <i>*(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (inc. VAT)</i>   |                   |                               |
| • Italia   | 167 520 523       | 166 808 808*                  |
| <i>*(Se minorenni chiedere permesso ai genitori. Il costo della telefonata è di Lit. 1.524 al minuto+IVA - ISICOM S.r.l. - Roma)</i>   |                   |                               |
| • Nederland  | 0495 544 562      | 09 09 9 000 000*              |
| <i>*(0.99 Hfl./ min)</i>   |                   |                               |
| • New Zealand  | (09) 415 2446     | 0900 97669*                   |
| <i>*(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute.)</i>  |                   |                               |
| • Norge  | 6679 9620         | 820 15 100*                   |
| <i>Åpen 24 timer NOK *8,75 pr. min.</i>  |                   |                               |
| • Portugal   | (01) 318 7306     | (01) 318 7306                 |
| • España   | 902 102 102       | 902 102 102                   |
| • Sverige  | 08 510 196 00     | 0719-310 311*                 |
| <i>Öppet Månd-Frd 17.00-21.00 *5:-/samtal</i>  |                   |                               |
| • Schweiz  | 0900 55 20 55     | Ein Anruf kostet Fr. 1.-/min. |
| <i>Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen</i>   |                   |                               |
| • UK   | 0990 99 88 77     | 0881 505 505 (incl. NI)*      |

\*Touch Tone activated service. Calls charged at 41p\* per minute during daytime, 28p\* per minute at other times. (\*Correct at July 1998). Maximum call cost £2.99. Please seek permission from the bill payer before calling. Service provided by Telecom Potential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support  
 Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers  
 For Game Help, please call your local PowerLine number



PS1G-DRI/F3

**SLES-01976**



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

5029988006007