LE RESPECT OU RIEN
LE RESPECT OU RIEN
LE RESPECT OU RIEN
LE RESPECT OU RIEN
LE RESPECT OU RIEN
LE RESPECT OU RIEN
LE RESPECT OU RIEN
LE RESPECT OU RIEN
LE RESPECT OU RIEN
LE RESPECT OU RIEN

GTA2

FRANÇAIS

ATTENTION !

Certaines personnes sont susceptibles de souffrir de crises d'épilepsie ou de pertes de conscience en raison d'une exposition aux lumières clignotantes ou aux modèles lumineux rencontrés dans la vie quotidienne. Chez de telles personnes, le problème risque de se produire en regardant la télévision ou en jouant à certains jeux vidéos. Même les personnes n'ayant jamais souffert médicalement d'épilepsie ni de crise d'épilepsie sont susceptibles d'être affectées par ce problème. Si des symptômes liés à l'épilepsie (crises d'épilepsie ou perte de conscience) ont été observés par le passé chez un membre de votre famille ou vous-même à la suite d'une exposition à une lumière clignotante, consultez votre médecin avant de commencer à jouer. Arrêtez IMMEDIATEMENT le jeu et consultez votre médecin si un des symptômes suivants se manifeste chez votre enfant ou vous-même pendant un jeu vidéo : étourdissements, troubles de la vision, contraction de la paupière ou des muscles, perte de conscience, désorientation, mouvement involontaire ou convulsif.

PRÉCAUTIONS

- Efforcez-vous de jouer dans une pièce bien éclairée en vous tenant le plus loin possible du moniteur.
- Evitez de jouer lorsque vous êtes fatigué ou lorsque vous n'avez pas assez dormi.
- Faite une pause de 10 à 15 minutes pendant chaque heure de jeu.

GRAND THEFT AUTO 2

Grand Theft Auto et G.T.A. sont des appellations commerciales de Rockstar Games. Rockstar Games est une division de Take Two Interactive Software Inc. DMA et le logo DMA sont des appellations commerciales de DMA Design Ltd. Réservé à un usage domestique uniquement. Il est interdit de copier, louer, fournir sous leasing, revendre, utiliser en tant que jeu d'arcade, faire payer, diffuser, transmettre par câble, exécuter en public, distribuer ou extraire ce produit ou tout élément de ce produit constituant une appellation commerciale ou protégée par copyright. Développé par DMA Design Ltd. Publié en Amérique du Nord par Rockstar Games. Toutes les marques sont protégées. Les autres droits d'auteur appartiennent à leur propriétaire respectif. © 1999 Rockstar Games. Tous droits réservés.





Ce produit utilise Miles Sound System. Copyright © 1991-1999 RAD Games Tools, Inc. (ajouter le logo Miles)

Ce produit utilise Bink Video. Copyright © 1994-1999 RAD Games Tools, Inc. (ajouter le logo Bink)

CONFIGURATION SYSTÈME REQUISE

Configuration minimum

- Pentium® P200 ou plus performant
- 32 Mo de mémoire RAM
- 65 Mo d'espace libre sur le disque dur
- Lecteur de CD-ROM 4 vitesses
- Windows® 95/98
- Carte graphique compatible Direct3D (PAS de version logicielle)
- Multijoueur : réseau local (IPX ET TCP/IP), 6 joueurs plus Internet (via DirectPlay)
- Toute carte son de marque connue
- Clavier

Equipement optionnel

- Toute unité compatible DirectInput

C'EST LÀ QUE TOUT VA COMMENCER !

Avant de commencer à jouer à GTA2, vous devez l'installer sur votre disque dur.

1. Vérifiez que votre PC est configuré conformément à son manuel ; si vous disposez d'une manette ou d'un contrôleur de jeu, assurez-vous qu'il est connecté.

2. Mettez votre PC sous tension et insérez le disque GTA2 dans votre lecteur de CD-ROM.

A noter que le disque GTA2 officiel doit rester inséré dans le lecteur de CD-ROM pour toutes les parties à un seul joueur ; si le CD GTA2 n'est pas utilisé, vous pouvez quand même vous joindre à une partie à plusieurs joueurs (voir Parties à plusieurs joueurs à la page ??).

INSTALLATION SOUS WINDOWS 95/98

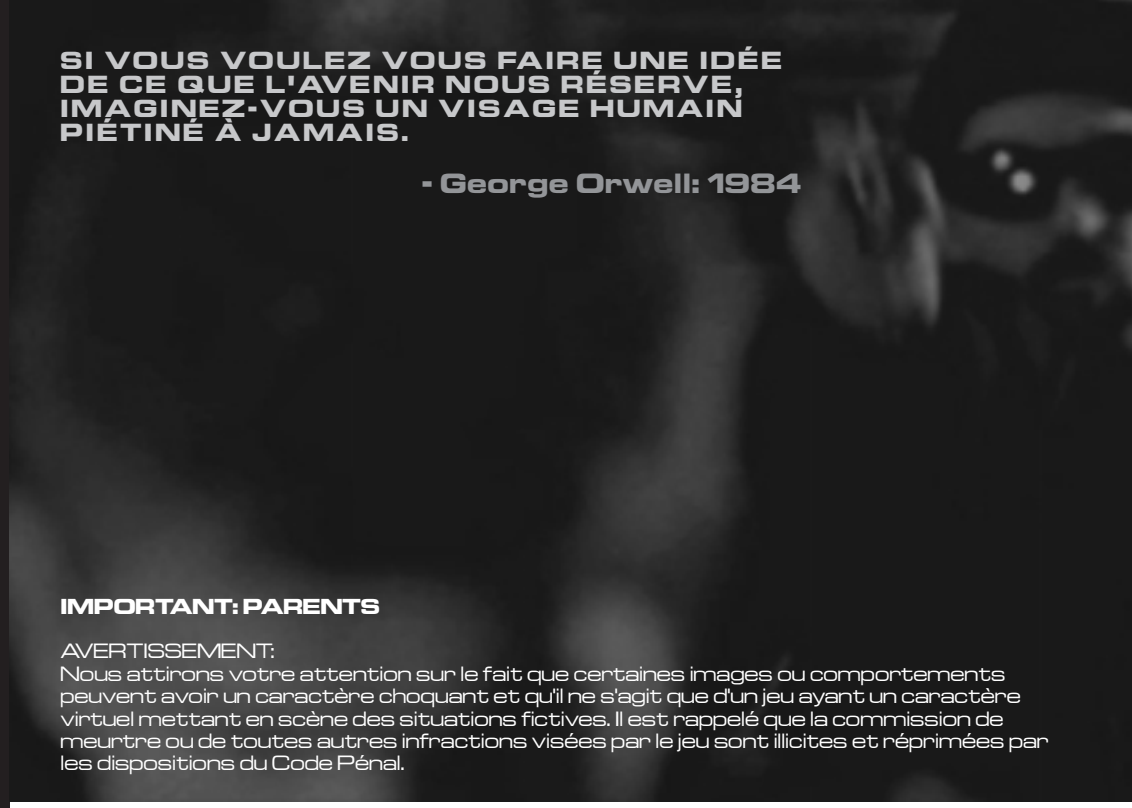
Pour permettre à GTA2 de fonctionner de la manière la plus efficace possible, fermez toutes les applications actives avant de le lancer.

- Si l'Assistant d'installation GTA2 n'apparaît pas, sélectionnez l'icône Poste de travail sur votre bureau puis cliquez sur l'icône du CD.
- Sélectionnez l'icône GTA2 pour lancer l'Assistant d'installation GTA2 et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour installer GTA2 sur votre disque dur.
- Une fois l'installation terminée, suivez les instructions qui s'affichent pour configurer les paramètres GTA2 ou exécuter le jeu.
- Notez qu'une fois GTA2 installé, l'Assistant d'installation ne réapparaît pas. Vous disposez par contre d'une option Jeu.

A vos marques...

Dans l'écran de titre, sélectionnez Options pour afficher quatre nouvelles options.

Options
Les différentes cartes son gérées par GTA2 produisent des résultats variés ; utilisez les options Son et Musique pour changer le volume des effets sonores et de la musique pendant une partie. Utilisez l'option Texte pour changer la vitesse d'affichage des messages de texte pendant la partie et les Effets de transparence si vous le souhaitez.



SI VOUS VOULEZ VOUS FAIRE UNE IDÉE DE CE QUE L'AVENIR NOUS RÉSERVE, IMAGINEZ-VOUS UN VISAGE HUMAIN PIÉTINÉ À JAMAIS.

- George Orwell: 1984

IMPORTANT: PARENTS

AVERTISSEMENT:
Nous attirons votre attention sur le fait que certaines images ou comportements peuvent avoir un caractère choquant et qu'il ne s'agit que d'un jeu ayant un caractère virtuel mettant en scène des situations fictives. Il est rappelé que la commission de meurtre ou de toutes autres infractions visées par le jeu sont illicites et réprimées par les dispositions du Code Pénal.

Dans un futur proche. Une ville fourmillante d'activités. Sept clans dans les rues. Des débouchés criminels infinis.

La société est en pleine décadence. Avec le taux de criminalité en pleine expansion et la dépendance bio-chimique plus forte que jamais, vous êtes sur le point de vivre des moments inoubliables. La ville est sur le point de s'effondrer, la loi et l'ordre n'ayant plus aucune influence. La population, semi-droguée par les colorants alimentaires et les médicaments pharmaceutiques semi-légaux, est totalement hors contrôle. Une corporation géante domine tous les aspects de la société, des loisirs aux greffes d'organes. Tout est pollué, insalubre et désagréable. La vie n'a jamais été aussi bon marché.

Le travail ne manque pas auprès des individus sans foi ni loi dont le seul objectif est de se faire de l'argent par n'importe quel moyen et qui recherchent des professionnels pour faire leur travail malhonnête. Et comme la police commence tout juste à perdre patience, la ville ne sera jamais plus la même.

La seule chose réellement organisée dans la ville, c'est le crime. Toutes les activités clandestines, de la distillation de liqueurs illégales aux pots-de-vin pour les politiciens, sont contrôlées par un clan ou un autre. Chaque voisinage comporte ses gros bonnets qui n'aiment pas beaucoup voir les nouveaux-venus se servir comme ils l'entendent. Alors, vous devez apprendre à vous faire respecter pour obtenir du travail. Si vous savez ce que vous faites, le travail ne manquera pas et ils finiront par vous faire suffisamment confiance pour vous offrir des contrats sérieux. Mais si vous échouez, ou si vous les trahissez, ils vous traiteront en conséquence, comme de la chair à pâté. Faites ce que vous voulez, et travaillez pour qui vous voulez, mais prenez garde que la ville ne prenne sa revanche. Vous n'êtes pas le seul gros dur dans le coin, ni le seul à essayer de vous emparer des véhicules sans le consentement de leur propriétaire.

Entre temps, la police est non seulement devenue plus agressive mais a également fait appel à l'aide du FBI et de l'armée, au cas où les choses empireraient.

La situation risque de devenir incontrôlable...

SÉLECTION D'UN PERSONNAGE

Avant d'entrer dans le feu de l'action, vous devez choisir votre agent. Vous avez le choix entre sept personnages sans foi ni loi. Il s'agit du seul moyen de garder trace de vos félonies et d'enregistrer votre score.

QUI VIT OÙ ?

La Corporation Zaibatsu domine les activités semi-légales et illégales dans toute la ville. On ne sait pas vraiment grand chose à propos de cette entreprise monolithique douteuse, mais ses membres sont constamment impliqués dans des activités criminelles. A chaque niveau, ils sont rejoints par deux autres clans et se disputent mutuellement le contrôle de la ville. Au centre-ville, les Zaibatsu affrontent les Yakuza et les Loonies. Dans le quartier résidentiel de la ville, ils se mesurent aux SRS et aux Rednecks qui s'affrontent également entre eux. Dans les zones industrielles, la police doit faire face aux Russes et Hare Krishna, tout en essayant de savoir ce que cachent les Zaibatsu.

LE RESPECT ou RIEN

Vous êtes un batard que personne ne connaît et auquel personne ne fait confiance. Au départ, le seul travail confié à un rigolo comme vous consiste en des missions enfantines. Pour faire du vrai boulot et gagner le gros lot, vous devez apprendre à vous imposer.
Pour pouvoir obtenir un contrat ou être employé par un des clans, vous devez gagner un certain RESPECT'. Le respect se gagne par des actions que le clan approuve ou apprécie.
Par exemple, la livraison de deux belles voitures au terminal ferroviaire contrôlé par les Russes vous fera gagner un peu de leur respect. Mais si vous tuez quelques employés Zaibatsu pour vous emparer des voitures, vous serez sûr d'en gagner un peu plus. Une fois respecté d'un clan, il vous donnera des missions et des contrats à mener à bien.
Bien entendu, le revers de la médaille est que les Zaibatsu ne seront pas TRES impressionnés. Leur animosité affectera vos mouvements dans la ville. Si les Zaibatsu vous en veulent à mort, mieux éviter leurs quartiers. Plus vous êtes respecté, et plus les missions deviennent difficiles et risquées, mais plus vous gagnez d'argent. Vous pouvez naturellement équilibrer la situation. Piégez une voiture avant de la livrer aux Russes pour les envoyer explorer la galaxie, et les Zaibatsu pourront PEUT-ETRE vous accorder le bénéfice du doute. A vous de choisir le meilleur moyen de contrôler ces psychopathes dégénérés. Un petit conseil : protégez vos arrières.

OBJECTIFS DES CLANS

Il existe sept principaux clans pour lesquels vous devrez travailler ou auxquels vous devrez vous opposer. Ils contrôlent tous un quartier différent de la ville et sont responsables chacun d'une activité criminelle bien précise dans cette ville en plein dysfonctionnement.



Parmi les clans, les Yakuza sont célèbres pour leur vanité : ils veulent la toute dernière mode et les armes et voitures les plus sophistiquées.



Les Rednecks sont des nationalistes religieux qui haïssent tout et tout le monde dans leur large complexe parqué de remorques. Les Rednecks distillent une liqueur redoutable, haïssent tous ceux qui n'appartiennent pas à leur clan et s'amusent parfois à faire sauter ce qui les ennuie, généralement à dessin.



Les Russes volent les voitures et armes américaines les plus onéreuses pour les rapatrier au pays (ils contrôlent également une vaste organisation souterraine de contrebande d'organes et de membres du corps). Ils dominent aussi l'industrie des tueurs à gages en pleine expansion.



Les Hare Krishnas détestent la technologie - si vous étiez constamment écrasé avec pour seule protection un tambourin, que vous vous rangeriez aussi à leur opinion. Ils volent des armes et des voitures qu'ils font broyer et détruire pour débarrasser le monde de cette menace pour la paix.



Les SRS sont une faction excentrique formée d'une élite scientifique contrariée qui s'attache à imposer sa propre moralité douteuse au reste du monde. Ils s'opposent à tous ceux qui ne croient pas en un monde meilleur rendu possible par l'eugénisme, la modification génétique et l'euthanasie.

Les Loonies hautement désorganisés se sont emparés de l'asile et imposent progressivement leur manque de respect bizarre au reste du monde. Ils adorent tout ce qui est anarchie et divertissement et haïssent toute forme de contrôle social.

Derrière toute cette guerre des clans se cachent les Zaibatsu mystérieux et ténébreux. Une corporation gigantesque tellement large et puissante qu'elle est plus ou moins devenue une organisation politique qui contrôle les bas-fonds de la ville.

LA LOI

Au yeux de la loi, vous posez un problème qu'il va falloir régler, une ampoule à percer si vous préférez. Dans cette ville, il existe quatre niveaux de réaction de la loi. La Police est déterminée et agressive. Elle finit aussi par se lasser de ces petits criminels en herbe qui essaient de prendre le dessus. Si vous arrivez à provoquer suffisamment de dégâts sans vous faire avoir, des équipes SWAT viendront rejoindre les forces de police pour les aider à vous appréhender. Elles conduisent rapidement et manquent rarement leur cible.

Si vous arrivez à en réchapper, vous devenez officiellement un 'danger public en liberté'. Vos actions sont alors surveillées sous la juridiction et le contrôle des Agents spéciaux. Ces gens-là ne plaisantent pas et ne tolèrent pas les échecs. Ils n'ont que deux possibilités : vous ramener mort ou...en fait non, ils n'ont qu'une seule possibilité.

Même si les meilleurs agents de la ville n'arrivent pas à vous appréhender, la ville ne tolérera plus la présence d'un hors-la-loi qui se croit au-dessus de tout. Des pertes acceptables seront approuvées. L'armée interviendra. Un seul objectif : chercher et détruire. Une loi martiale sera déclarée et le citoyen moyen se trouvant au mauvais endroit au mauvais moment en paiera les conséquences. L'armée paralysera la ville, vous traquera jusqu'au bout et enverra plus tard ses excuses officielles à toutes les familles dont les membres ont été pris entre deux feux. N'oubliez pas que c'est pour cette raison que vous payez des impôts.

Faute de grives, on mange des merles.

OBJECTIFS INDISPENSABLES AU SUCCÈS

Au début de chaque niveau, le nombre de points nécessaires pour passer au suivant vous est indiqué (le moyen le plus rapide de marquer des points est de mener à bien des contrats pour les clans). Une fois que vous avez gagné suffisamment de points, votre statut est enregistré avec toute une série de statistiques liées aux performances pour compléter le tout.

ENREGISTREMENT D'UNE PARTIE

Lorsque vous avez tout à perdre et qu'il vous faut un endroit pour vous cacher de l'enfer du monde externe (dont vous êtes largement responsable), il vous reste une dernière ressource. Pas le fond d'une bouteille. Pas une seringue. Pas les bras d'une prostituée dans l'allée. Mais la foi éternelle. Le grand néon rose. "Jesus saves". Au centre de chaque quartier de la ville, vous remarquerez un grand panneau au néon affichant ce message. Il vous permettra d'enregistrer votre partie, de faire une pause puis de revenir à votre quête : dominer tous ces dégénérés.

NÉGLIGENCE ET DÉFAITE

Si vous succombez à une bagarre, à une explosion ou à toute autre fin peu agréable, vous êtes emmené à l'hôpital le plus proche où votre corps est identifié en tant que moins que rien et vous êtes démuni de tout ce que vous possédez, à l'exception de votre multiplicateur de bonus. Mais si vous êtes arrêté, vous êtes emmené au Commissariat de police puis autorisé à sortir avec votre niveau de personne recherchée à zéro... en échange de toutes vos armes (revolvers, cocktails Molotov, lance-missiles !) et de la moitié de votre multiplicateur de bonus (vous conservez votre score).

AUX COMMANDES !

Les touches suivantes peuvent être reconfigurées au moyen des Options du Menu principal ou en utilisant les Préférences (Windows 95/98).

ACTION	TOUCHES PAR DÉFAUT	TOUCHES CLASSIQUES
TOURNER À GAUCHE	FLÈCHE GAUCHE	Z
TOURNER À DROITE	FLÈCHE DROITE	X
AVANCER	FLÈCHE HAUTE	U
RECULER	FLÈCHE BASSE	I
FREINER (SAUTER)	ESPACE	P
ENTRER/SORTIR D'UN VÉHICULE	ENTRÉE	W
ATTAQUER	CTRL	9
ARME SUIVANTE	X	TAB
ARME PRÉCÉDENTE	Z	MAJ GAUCHE
SPÉCIAL	TAB	S

A noter que la touche Freiner devient une touche Sauter (pour sauter par dessus les véhicules par exemple) lorsque vous vous déplacez à pied. Plus ! La touche Spécial porte ce nom parce qu'elle peut être utilisée pour plus d'une fonction, selon le contexte...

- A pied, appuyez sur la touche Spécial pour émettre des bruits pas très gracieux.
- Aux commandes de pratiquement tous les véhicules, appuyez sur la touche Spécial pour klaxonner.
- Dans un char, appuyez sur la touche Spécial et maintenez-la enfoncée tout en appuyant sur la flèche gauche ou droite pour faire pivoter la tourelle.

MANETTES ET CONTRÔLEURS

Toutes les fonctions de manette et contrôleur sont configurées au moyen des Préférences (Windows 95/98).

TOUCHES SPÉCIALES

Appuyez sur **F6** pour faire une pause dans votre descente aux enfers. Pendant la pause, votre statut actuel dans la ville est affiché : score visé, missions achevées pour chaque clan et secrets découverts.

La touche **F7** affiche le dernier message reçu au cas où vous l'auriez oublié ou vous vous seriez shooté !

La touche **F9** affiche votre position courante dans cet enfer urbain.

ESPÈCE DE LÂCHE !

Vous pouvez appuyer sur la touche Echap à tout moment pendant la partie pour vous soumettre... au jeu, à la faiblesse, à la vie.

UNE SCÈNE TYPIQUE

On vous surveille. Les activités perfides et les mouvements fugitifs sont constamment observés par l'hélicoptère Radio DMA qui survole la ville avec sa caméra de surveillance. Voici ce qui risque de vous arriver au cours de la partie...



NOM DU QUARTIER

Votre emplacement actuel (à noter que certains quartiers n'ont pas de nom). Appuyez sur la touche F9 pour réafficher le nom du quartier où vous vous trouvez.

CABINE TELEPHONIQUE PUBLIQUE

Si elle sonne, décrochez. Un contrat pourra vous être proposé. Tout dépend du quartier où vous vous trouvez, mon bonhomme.

JAUGE DE RESPECT

Qui vous tolère et qui veut votre peau. Selon votre employeur du moment, les clans vous respectent ou vous haïssent. Si vous êtes bien vu par un clan, rendez-vous dans son quartier pour trouver du travail. Dans le cas contraire, prenez garde de ne pas vous aventurer là où votre présence risque d'offenser. Pénétrez dans un quartier où vous n'êtes pas respecté à vos risques et périls. Si un clan ne peut réellement pas vous sentir, vous vous épargnerez bien des ennuis en évitant son voisinage.

MESSAGES

Lorsque des instructions vous sont communiquées, le texte du message s'affiche au bas de l'écran. Vous n'avez pas besoin de le vérifier, car il s'agit ici d'activités criminelles REELLEMENT organisées. Vous n'avez pas à vous inquiéter de les trouver, car ce sont eux qui vous trouveront. Appuyez sur la touche F7 pour répéter le dernier message reçu.

NIVEAU DE RECHERCHE

Plus vous commettez de crimes, et plus les flics sont à vos trousses. Cet indicateur pratique vous indique le degré de précaution à prendre.

VOTRE SCORE

Vous gagnez des points pour chaque voiture volée, chaque collision avec un autre véhicule, chaque membre éliminé dans un clan, en fait, à chaque crime commis.

MULTIPLICATEUR DE BONUS

Tous les points que vous marquez sont multipliés par un multiplicateur de bonus (qui est augmenté après chaque mission menée à bien alors, efforcez-vous de réussir)..

VIES

Vous commencez avec cinq vies, mais vous pouvez gagner des vies supplémentaires.

BOUSSOLE DES CLANS
Vous êtes entouré de 3 flèches, chaque couleur représentant un des clans présents dans ce quartier de la ville. Elles indiquent la direction générale suivie par chacun de ces clans. Une fois que vous commencez à travailler pour un clan, toutes les flèches prennent la couleur du clan en question. Sur le cran de ces flèches, vous verrez du vert, du jaune ou du rouge indiquant la direction des téléphones offrant des missions faciles, moyennes et difficiles respectivement.

FLECHES DE MISSION
La flèche mauve indique la direction générale de votre cible.

NOM DE VOITURE
Indique le type de voiture que vous avez "empruntée".

ARME
Ce dont vous êtes armé : mitrailleuse, mitraillette semi-automatique, mitraillette d'assaut, lance-flammes, lance-missiles, fusil stupéfiant, cocktails Molotov, grenades... tout ce que vous tenez à la main.

PORTE
Vous ne pouvez bien entendu pas franchir les portes fermées.

ARMES, ARMEMENT ET RAVITAILLEMENT

En terminant une mission pour un clan particulier, vous ne serez pas particulièrement populaire auprès des autres. Pour vous protéger, des armes vous seront remises par les clans qui ont besoin de vous. Chaque clan équipe généralement ses membres de certains "outils de poids" arbitraires qui, utilisés à bon escient, ne tolèrent aucun argument.

Cependant, ces armes ne sont pas indéfiniment chargées. Il existe deux moyens de se procurer des munitions supplémentaires : trouver des membres du clan qui utilisent ce modèle d'arme particulier, les tuer et se ravitailler ou gagner des munitions en livrant des voitures volées à la casse locale.

QU'EST-CE QUE VOUS AVEZ SOUS LE CAPOT ?

Ils conduisent tous comme des dingues et il n'y a pas de limite à la conduite défensive dans cette ville. Vous pouvez armer les véhicules que vous occupez en vous rendant dans une station. A condition d'avoir assez d'argent (les chèques et cartes de crédit n'étant pas acceptés), vous pouvez doter votre véhicule de toute une panoplie d'équipements, des mitrailleuses à l'avant aux unités de dispersion de mines à l'arrière.

Conduisez pour survivre. Conduisez pour gagner.



RALENTISSEZ !
Il est conseillé de faire une pause de 10 minutes pendant chaque heure de jeu, alors suspendez la partie...

Appuyez sur le bouton F6 pour suspendre la partie et afficher un rappel du nombre de points nécessaires pour terminer l'étape en cours.

Appuyez sur le bouton F6 une fois le jeu suspendu pour reprendre la partie.

PARTIES À PLUSIEURS JOUEURS
A condition d'avoir activé les Options réseau, deux options spéciales s'affichent dans l'écran de titre de GTA2 : Organiser une partie réseau et Joindre une partie réseau.

ORGANISER UNE PARTIE RÉSEAU
Un joueur de chaque partie à plusieurs joueurs doit organiser et les autres doivent la joindre.

- Sélectionnez Organiser une partie réseau.
- Choisissez un personnage.
- Choisissez un scénario à plusieurs joueurs : Combat à mort ou Persécution.

Dans un combat à mort, vous devez tuer tous les autres joueurs par tout moyen de votre choix. Vous pouvez gagner de deux manières différentes dans un combat à mort : Par score ou Par victimes ; utilisez les touches fléchées pour configurer le score ou le nombre de victimes (joueurs adverses). La première personne à marquer le score ou le nombre de victimes requis gagne. La Persécution fait appel aux mêmes principes mais, cette fois, un seul joueur est traqué par tous les autres. Si c'est vous, vous devez parcourir la ville à toute vitesse pour échapper à vos adversaires coûte que coûte. Si un autre joueur vous tue, c'est à son tour d'être traqué. Facile et amusant.

JOINDRE UNE PARTIE RÉSEAU

- Sélectionnez Joindre une partie réseau.
- Choisissez un personnage.
- Sélectionnez un jeu dans la liste de sessions disponibles.
- Jouez pour gagner.

Remarque : dans une partie IPX ouTCP/IP à plusieurs joueurs, la partie commence lorsque six joueurs ont été identifiés ou lorsque le joueur organisant la partie appuie sur la touche Entrée ; dans une partie série ou modem, la partie commence lorsque les deux joueurs sont connectés.

C'EST POUR VOUS...
Pour envoyer un message à un adversaire, appuyez d'abord sur la touche appropriée (F1 à F3 - F4 couvre tous les joueurs), puis tapez tout ce que vous voulez...

PRÉCAUTIONS À RESPECTER AVEC VOTRE DISQUE GTA2
Les disques compacts sont résistants, mais pas invincibles, et doivent donc être manipulés avec soin.

Ce disque contient un logiciel destiné à un PC ; il ne doit jamais être utilisé sur une autre machine sous peine de l'endommager.

Ne laissez pas le disque à proximité d'une source de chaleur ou d'humidité excessive.

N'essayez jamais d'utiliser un disque fissuré ou gondolé, ni un disque réparé au moyen d'adhésif, sous peine de provoquer des erreurs de fonctionnement.

Evitez de toucher la surface au-dessous du disque.

Si le dessous du disque est endommagé, essuyez-le au moyen d'un chiffon doux ; n'utilisez pas de produit de nettoyage, quel qu'il soit, sous peine d'endommager la surface délicate du disque.

REMERCIEMENTS

UNE PRODUCTION ROCKSTAR D'UN JEU CONCU PAR DMA

GTA2
EQUIPE DE DEVELOPPEMENT
NIGEL CONROY
ADRIAN HIRST
EMEL AKIAH

PRODUCTEURS EXECUTIFS
SAM HOUSER
DAVID JONES

PRODUCTEURS
COLIN MACDONALD
TINA SCHOFIELD-NICHOLSON

PRODUCTEURS TECHNIQUES
WAYNE SMITHSON
GARY J. FOREMAN

CONCEPTION DMA

PROGRAMMEUR PRINCIPAL
KEITH HAMILTON

ARTISTE PRINCIPAL
IAN MCQUE

PROGRAMMEURS
BRIAN BAIRD
IAIN ROSS
GRAEME WILLIAMSON
DAN LEYDEN

EDITEUR DE CARTE
SHAUN MCKILLOP

ARTISTES
MARTIN GOOD
ALISDAIR WOOD
ANDREW STRACHEN

DEVELOPPEURS
STEPHEN BANKS
WILLIAM MILLS
BILLY THOMSON

RESPONSABLE AUDIO
COLIN ANDERSON

PROGRAMMATION AUDIO
RAYMOND USHER
ADRIAN HIRST
PAUL SCARGILL

EFFETS SONORES
ALLAN WALKER
COLIN ANDERSON

EFFETS SONORES SUPPLEMENTAIRES
FIONA ROBERTSON

MUSIQUE
CRAIG CONNER
STUART ROSS
PAUL SCARGILL
COLIN ANDERSON
BERT REID

MUSIQUE SUPPLEMENTAIRE
MOVING SHADOW

CONCEPTION DU NIVEAU DE BONUS
LORNE CAMPBELL
MIKE STIRLING

CONCEPTION DU FRONTAL
JEREMY BLAKE

SUPPORT ADDITIONNEL
ANDY SCOTT
BRIAN LAWSON
MIKE DAILLY
AARON PUZEY
DAVID PATERSON
ANDREW PATTERSON

EQUIPE DE CONTROLE QUALITE DMA

SUPERVISEUR DU CONTROLE QUALITE
CRAIG ARBUTHNOTT

TESTEURS
ALAN JACK
CRAIG FILSHIE
STEVEN TAYLOR
SEAN TAYLOR

SUPPORT TECHNIQUE
KENNETH GIBLIN
JULIAN GLENDINNING
TIM EARNSHAW
NEIL MORTON

LOCALISATION LINGUISTIQUE
SARAH BENNETT

DOCUMENTATION
MICHAEL KEILLOR

RESPONSABLE DU DEVELOPPEMENT
JIM WOODS

RESPONSABLE CREATIF
GARY PENN

DIRECTEUR CREATIF
DAVID JONES

REMERCIEMENTS A
STEVE HODGSON
AARON GARBUT
DONALD ROBERTSON
PAUL KUROWSKI
KEN FEE

SUPPORT DE PROGRAMMATION
KEVIN HOARE
GREG BICK
ANDY BROWNBILL
RAY LARABIE

EQUIPE DE CONTROLE QUALITE TAKE2

TESTEUR PRINCIPAL
ADAM RABIN

TESTEURS
EDDIE HAYDEN
CHRIS LACEY
LEE BROWN
GARY SIMS
PHIL RODKOFF
NICK HUGGINS
NICK SNEDDON
GREG MATHEWS
STEPHEN ORR
ED ZOLNIERYK
ADAM HOLBROUGH
BRIAN SHELTON
BLAIR RENAUD
PETE ARMSTRONG
SERGEI KUPREJANOV
JAY PENNEY
FILIP GRACZ
JIM THOMPSON
MARK LLOYD
TIM BATES
CHARLIE KINLOCH
JIM COLLINS
DENBY GRACE
LEE JOHNSON
KIT BROWN
JAMES CREE

EQUIPE SUPPLEMENTAIRE DE CONTROLE QUALITE

RESPONSABLE DU CONTROLE QUALITE
STEVE LYCETT

SUPERVISEURS DE TEST
LEE CAMPBELL
PHIL ECKFORD

TESTEURS PRINCIPAUX
STEVE WOODWARD
ERIC NEILSON

TESTEURS
MARTIN BERRIDGE
DANIEL WEBSTER
ERIC BOOKER
STEPHANO RIALLO
SAM ATTENBOROUGH
CHRIS PRITCHARD
CHRIS GREATBACH
RICHARD ARROWSMITH
JONATHAN WILSON
SIMON GILMAN
WAYNE MELLORS
LUKE WARHURST

TECHNICIEN CD
JAMES MCCARTHY

EQUIPE DE PRODUCTION DE ROCKSTAR
JERONIMO BARRERA
TERRY DONOVAN
DAN HOUSER
JAMIE KING

DIRECTEUR ARTISTIQUE
JEREMY BLAKE

CONCEPTION DU BOITIER
KAREN MUI
JUNG KWAK

RESPONSABLE DE PRODUIT
MATT GORMAN

REMERCIEMENTS SPECIAUX A
JEFF CASTENEDA
KEVIN GILL
JENN KOLBE
OYSTER PARTNERS

TESTEURS ROCKSTAR
GREG DIMECH
RICH HUIE
NEIL MCCAFFREY

MUSIQUE

BULAMATARI - TAXI DRIVERS
(MR. CLARKE ET KEY WILDE)
INTERPRETE PAR BULAMATARI
PRODUIT PAR THE REV. PETE FUHRY
(P)ET(C) 1996 CLARKE/WILDE
PUBLIE PAR WORM-HOLE PRODUCTIONS
WWW.MRCLARKE.COM

FLYTRONIX - PENDULUM
(D. DEMIERRE)
TOUS INSTRUMENTS - D. DEMIERRE
PRODUIT PAR D. DEMIERRE
© 1998 MOVING SHADOW LTD.
PUBLIE PAR MOVING SHADOW MUSIC

FLYTRONIX - PAST ARCHIVES
(D. DEMIERRE)
TOUS INSTRUMENTS - D. DEMIERRE
PRODUIT PAR D. DEMIERRE
© 1998 MOVING SHADOW LTD.
PUBLIE PAR MOVING SHADOW MUSIC

E-Z ROLLERS - SHORT CHANGE
ECRIT ET PRODUIT PAR A. BANKS ET J. HURREN
© 1998 MOVING SHADOW LTD.
PUBLIE PAR MOVING SHADOW MUSIC

ANNA - DO IT ON YOUR OWN
(C. CONNER)
CHANT - ANNA STEWART
GUITARES + BATTERIE - STUART ROSS
TOUT AUTRE INSTRUMENT - CRAIG CONNER
PRODUIT PAR CRAIG CONNER

TESTING - MY TINY WORLD
(C. CONNER)
CHANT - DEE FAULDS
GUITARES - ALLAN WALKER
TOUT AUTRE INSTRUMENT - CRAIG CONNER
PRODUIT PAR CRAIG CONNER ET ALLAN WALKER

PUSSYWILLOWS - REAL LOVE
(C. CONNER)
CHANT - DONNA DOUGLAS ET CRAIG CONNER
GUITARES - STUART ROSS
TOUT AUTRE INSTRUMENT - CRAIG CONNER
PRODUIT PAR CRAIG CONNER

THE ONE - SOUTHPARK
(C. CONNER)
CHANT - IVAN THOMPSON
TOUS INSTRUMENTS - CRAIG CONNER
PRODUIT PAR CRAIG CONNER

CONOR ET JAY - VEGAS ROAD
(J. WEMYSS/C. CONNER)
CHANT - JULIE WEMYSS
GUITARES - STUART ROSS
TOUT AUTRE INSTRUMENT - CRAIG CONNER

APOSTLES OF FUNK - YELLOW BUTTER
(S. ROSS)
TOUS INSTRUMENTS - STUART ROSS
PRODUIT PAR STUART ROSS

DAVIDSON - ALL I WANNA DO
(DAVIDSON)
INTERPRETE ET PRODUIT PAR DAVIDSON
(P)+(C) 1999 APRICOT RECORDS
PUBLIE PAR INCA MUSIC

STIKKI FINGERZ - HOLDIN' IT OUT FOR YOU
(MUSIQUE C. ANDERSON, PAROLES P. MACKIE)
CHANT - PAUL MACKIE
CHOEURS - PAUL MACKIE, COLIN ANDERSON ET NEIL HORSBURGH
BATTERIE - ANDY WHYTE
GUITARES ET BASSE - COLIN ANDERSON
PRODUIT PAR COLIN ANDERSON

TRACK 7 - I WANNA PHUNK
(TRACK 7)
INTERPRETE ET PRODUIT PAR TRACK 7
(P)+(C) 1999 APRICOT RECORDS
PUBLIE PAR INCA MUSIC

NEGRO VS. CONNER - SHOWIN' ME LOVE
(C. CONNER/ RAP BY R. DE NEGRO)
CHANT - ROBBOTT DE NEGRO
TOUS INSTRUMENTS - CRAIG CONNER
PRODUIT PAR CRAIG CONNER

E=MC GOOD TIMES - JACKING IN HILLTOWN
(P. SCARGILL/ R. DE NEGRO)
CHANT - ROBBOTT DE NEGRO
TOUS INSTRUMENTS - PAUL SCARGILL
PRODUIT PAR PAUL SCARGILL

REED - L.E.D.
(S. ROSS)
TOUS INSTRUMENTS - STUART ROSS
PRODUIT PAR STUART ROSS

NUMB - HOW'S IT DONE
(S. ROSS)
TOUS INSTRUMENTS - STUART ROSS
PRODUIT PAR STUART ROSS

BERT REID'S GUITAR TRIO - A COOL DAY IN DOWN-TOWN
ENREGISTRE A ESCOBAR JAZZ CAFE
TECHNICIEN - INCONNU

STYLUS EXODUS - TOUCAN PIE
(C. ANDERSON)
BASSE - BRIAN SOCHA

BATTERIE - JOHN GURNEY
PIANO, PIANO ELECTRIQUE ET ORGUE - STUART ROSS
GUITARES ET SYNTHETISEURS - COLIN ANDERSON
PRODUIT PAR COLIN ANDERSON

TAMMY BONESS ET THE SWINGIN MAMMARIES - THE DINER
(J. WEYMSS/ C. CONNER)
CHANT - JULIE WEYMSS
GUITARES - STUART ROSS
TOUT AUTRE INSTRUMENT - CRAIG CONNER
PRODUIT PAR CRAIG CONNER

COW TASTES GOOD - SURF CITY
(C. ANDERSON)
BATTERIE - JOHN (ONE TAKE) GURNEY
HAMMOND SOLO - STUART ROSS
GUITARES, BASSE ET CLAVIER - COLIN ANDERSON
PRODUIT PAR COLIN ANDERSON

SPANGLY FEET - DAZED ET CONFUZED
(S. ROSS)
CHANT - INNES RICARD
TOUT AUTRE INSTRUMENT - STUART ROSS
PRODUIT PAR STUART ROSS

REV. ROONEY ET THE ROCKSTA CHOIR - GOD BLESS ALL THE UNIVERSE
(C. CONNER)
CHANT - GERARD ROONEY
CHOEUR - CRAIG CONNER ET GARY PENN
GUITARE - STUART ROSS
TOUT AUTRE INSTRUMENT - CRAIG CONNER
PRODUIT PAR CRAIG CONNER

VOICE BOX - COMPUTER LUST
(S. ROSS)
TOUS INSTRUMENTS - STUART ROSS
PRODUIT PAR STUART ROSS

FUTURE LOOP - GARAGE ACID
(P. SCARGILL)
TOUS INSTRUMENTS - PAUL SCARGILL
PRODUIT PAR PAUL SCARGILL

STERLIN - STANDING ON MY OWN
(C. CONNER)
CHANT - CRAIG CONNER
GUITARES - STUART ROSS
TOUT AUTRE INSTRUMENT - CRAIG CONNER
PRODUIT PAR CRAIG CONNER

ZONEBOYS - AMAZING GRACE
(TRADITIONAL)
CHANT - THE BOYS
PRODUIT PAR CRAIG CONNER

TOYS ARE REAL - FLYMUTHA
(P. SCARGILL)
CHANT - A. STEENKAMP
TOUS INSTRUMENTS - PAUL SCARGILL
PRODUIT PAR PAUL SCARGILL

4 HOW MUCH 4 - O2N
(C. CONNER)
TOUS INSTRUMENTS - CRAIG CONNER
PRODUIT PAR CRAIG CONNER

IDO - BALL BLASTER
(S. ROSS)
TOUS INSTRUMENTS - STUART ROSS
PRODUIT PAR STUART ROSS

TSUNAMI - F.A.G. FILTER
(S. ROSS)
TOUS INSTRUMENTS - STUART ROSS
PRODUIT PAR STUART ROSS

SCRAPYARD MONGRELS - I LOVE THIS FEELING (STONED AGAIN)
(P. SCARGILL/ A. STEENKAMP)
CHANT - A. STEENKAMP, I. THOMPSON, C. CONNER
GUITARE - C. ANDERSON
PRODUIT PAR PAUL SCARGILL

MUSIQUE DE L'INTRODUCTION AU FILM GTA2
(C. CONNER)
CHANT - ANNA STEWART ET ROBBOTT DE NEGRO
TOUS INSTRUMENTS - CRAIG CONNER
PRODUIT PAR CRAIG CONNER

REMERCIEMENTS A
ERIC, ANDY ET PAMELA DE MEDIASPEC UK
PAUL DE PAW PAW PRODCUTIONS

SESSIONS NYC
DJ ET PUBS

ECRIT ET DIRIGE PAR
MICHAEL KEILLOR

PRODUCTEUR SONORE
CRAIG CONNER

DOUBLAGE
GARY PENN
IAN FULTON
INNES RICARD
BRUCE KRONENBURG
DANIEL MCDONALD
DAVID DEBLINGER
FRED NEWMAN
JILL TASKER
KIM BROCKINGTON
MELINA BRUIN
NEAL FEINBERG
SAIKO YOSHIDA
STEVE MILLER
LYNN LAMBERT

REMERCIEMENTS A
SHELDON STEIGER
KEVIN ET NEIL AT ORGANIC STUDIOS NYC

FILM GTA2

ECRIT PAR
DAN HOUSER

AVEC
SCOTT MASLEN DANS LE ROLE DE CLAUDE SPEED

DIRECTEUR DE LA PRODUCTION
ROB BENEVIDES

EDITE PAR
JOSH SCHWARZ

SON ET MIXAGE PAR
ALLAN WALKER

COPIE SUR CASSETTE PAR
COMPANY 3

MUSIQUE DE
CRAIG CONNER

DIRIGE PAR
ALEX DE RAKOFF

PRODUIT PAR
JAMIE KING

PRODUCTEUR EXECUTIF
SAM HOUSER

UNE PRODUCTION ROCKSTAR D'UN JEU CONCU PAR DMA



Tous les efforts ont été faits pour que nos produits soient testés sur le plus de configurations matérielles différentes. Toutefois, si vous rencontriez des problèmes à l'installation ou au lancement d'un de nos titres, vous pouvez contactez notre service technique de plusieurs façons :

Avant de contacter le service technique, soyez préparé. Afin de vous assister le plus efficacement possible, nous aurons besoin de connaître le plus de renseignements possibles sur votre ordinateur et sur le problème rencontré, à savoir:

Contacts :

- Votre nom,
- Adresse e-mail, numéro de téléphone ou adresse postale complète,

Votre système :

- Marque et modèle de votre PC,
- Système d'exploitation (Windows 3.1x, 95, 98, Mac OS...),
- Fabricant et cadence (vitesse) de votre processeur,
- Fabricant et nombre de vitesse de votre lecteur de cédérom,
- Montant total de votre mémoire système en Mo de RAM, SDRAM, ...
- Fabricant et modèle de votre carte vidéo, carte 3D et le nombre de Mo en mémoire vidéo,
- Fabricant et modèle de votre carte sonore,

Veuillez décrire les circonstances de votre problème et les éventuels messages d'erreur que vous avez rencontrés et cela le plus complètement possible.

NOTE : NE PAS CONTACTER LE SERVICE TECHNIQUE TAKE2 POUR UNE SOLUTION DE JEU. Les solutions de nos jeux sont disponibles en contactant notre serveur vocal dont vous trouverez le numéro de ci-dessous.

COMMENT CONTACTER NOTRE SERVICE TECHNIQUE :

Téléphone : +33 (0)1.41.06.59.95
(du lundi au vendredi de 10h00 à 13h00, hors jours fériés)

Télécopie : +33 (0)1.41.06.44.48
A l'attention du Service Technique TAKE 2 INTERACTIVE

Demande de Patch ou mise à jour par e-mail: take2patch@aol.com

Site Internet : www.take2europe.com

Courrier : TEOFIL
Service Consommateurs TAKE 2 INTERACTIVE
6, Bd du Général LECLERC
92115 Clichy Cedex

« Solutions de jeux, nouveautés, et jeux concours »

Serveur Vocal * 08.36.68.57.75
Serveur Minitel * 3615 code TAKE2

* 2.23 Frs / Mn

De par son contenu, GTA2 ne convient pas aux joueurs de moins de 16 ans.
Ce jeu bénéficie d'une protection à l'intention des plus jeunes. Afin de pouvoir jouer à GTA2, un code de verrouillage parental vous sera demandé au chargement du jeu.
Pour déverrouiller GTA2:
Veuillez saisir le code suivant: WFUSDFCF lorsque celui vous sera demandé. Validez pour confirmer et jouer.
ATTENTION: Ce code de verrouillage parental sera nécessaire à chaque nouvelle utilisation du jeu. Conservez donc soigneusement ce document.
En cas de perte, veuillez prendre contact avec notre service technique par téléphone, fax, internet, minitel ou courrier. Pour savoir où appeler et écrire, reportez-vous à la section "Comment contacter notre service technique" du manuel.

NOTES

NOTES

NOTES





WWW.GTA2.COM