



INTERNATIONAL FEDERATION OF ANTI-GRAVITY RACING
WIPEOUT™ FUSION

WWW.PLAYSTATION.COM

WWW.WIPEOUTFUSION.COM

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT®

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®2 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®2. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®2 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®2, 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. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

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

En cours d'utilisation, faites des pauses d'environ quinze minutes toutes les heures. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée et à bonne distance de votre écran de télévision, aussi loin que le cordon de raccordement le permet. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à diverses stimulations lumineuses. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à certains jeux vidéo. Même si vous n'avez jamais été sujet à des crises d'épilepsie, vous pouvez être épileptique sans le savoir. Si vous êtes épileptique, consultez votre médecin avant de jouer à un jeu vidéo, ou immédiatement si vous présentez l'un des symptômes suivants lorsque vous jouez : vertige, troubles de la vision, contraction musculaire, mouvement involontaire, troubles de l'orientation, perte momentanée de conscience ou convulsion.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée 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 dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) ainsi que le numéro **POWERLINE** se trouvent au dos de ce manuel.

SCES-50005

1 ou 2 Jumeurs • Memory Card (Carte Mémoire) (RMB) (pour PlayStation®2) : 170KB minimum • Compatible contrôle analogique : toutes les touches
• Compatible fonction de vibration • Manette(s) optionnelle(s) : SLEN-0003

Wipeout™ Fusion © 2001 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Library programs © 1997-2001 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Studios Liverpool.



INTERNATIONAL FEDERATION OF ANTI-GRAVITY RACING

/FRANÇAIS

Pour le territoire de Benelux, La location de ce jeu est strictement interdite sans accord préalable suivant le contrat à la location prévu par la société Columbia Tristar Home Vidéo.

LA LIGUE F9000 DE COMPÉTITION ANTI-GRAVITÉ

INTERNATIONAL FEDERATION OF ANTI GRAVITY RACING

"La tâche me revient une fois encore de remercier notre fondateur, le regretté Pierre Belmondo, pour ses travaux de pionnier dans le domaine de la recherche anti-gravité. Tout le personnel d'Auricom entend continuer à courir sous son nom et à repousser, plus que jamais, les limites..."

- Gideon Oldfield, directeur d'Auricom Research Industries, septembre 2155

"La prime d'agression d'Omar Khumala devrait être virée sur son compte d'ici jeudi. Il peut compter sur un nouveau virement s'il parvient à faire disparaître le petit sourire condescendant de Daniel Johnson, et nous lui offrirons sa propre exploitation de diamants s'il élimine définitivement Auricom."

- Mémo interne de Tigron Enterprises portant la mention "à détruire"

"Je n'aime pas séparer les choses. Je ne pense pas en termes de pilote et d'engin, d'armes et de boucliers ou d'attaque et de défense. Il s'agit à chaque fois d'un ensemble, et cet ensemble vise à atteindre la perfection. Et je dois reconnaître que je me trouve au cœur de cet ensemble. Telle est ma vision des choses. C'est mon esprit qui élabore le plan. C'est ma main qui effectue les derniers réglages. Rien ne me sépare ni ne me distingue de mes pilotes. Nous ne faisons qu'un. Une équipe. Piranha."

- Extrait de "Le poisson qui mord", autobiographie d'Aries Piemont, propriétaire de Piranha Advancements

"Aaaahh ! Et vous comptez faire quoi, maintenant, tas de crétins ? Vous pensez pouvoir gagner ? Hein ? Hein ? Si vous le pensez vraiment, vous devriez vous faire soigner ! Regardez les choses en face : Natasha Belmondo INCARNE la compétition anti-gravité. Elle appartient à la dynastie la plus noble, celle de Monsieur Pierre Belmondo ; Natasha est la reine de la discipline. Si elle vous rejette, prenez-le comme un affront personnel. Si elle vous ACCEPTE, vous pouvez vous considérer comme parvenu au sommet. Maintenant, Natasha Belmondo et Xios vont régner sur le monde !"

- Communiqué de presse de Xios International publié à la suite du passage du célèbre pilote Natasha Belmondo d'Auricom chez Xios

01/ PRÉPARATION

INTERNATIONAL FEDERATION OF ANTI-GRAVITY RACING

Installez votre console PlayStation®2 conformément aux instructions figurant dans son manuel. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER) situé à l'arrière de la console est éteint (position OFF). Connectez les manettes et autres accessoires AVANT d'allumer la console. Il est recommandé de ne pas connecter ni déconnecter d'accessoires lorsque la console est allumée.

Allumez ensuite la console à l'aide de l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER) et appuyez sur le bouton /RESET. Lorsque l'indicateur sera allumé en vert, appuyez sur le bouton et le tiroir pour disque s'ouvrira. Déposez-y le disque de **WIPEOUT™ FUSION** face étiquetée visible. Appuyez de nouveau sur le bouton afin de refermer le tiroir pour disque. Enfin, appuyez de nouveau sur le bouton /RESET avant de commencer à jouer.

NOTE : les informations contenues dans ce manuel étaient à jour au moment de l'impression, mais quelques modifications mineures ont pu intervenir lors de la phase finale de développement du jeu. Toutes les captures d'écran présentées dans ce manuel proviennent de la version anglaise du jeu, et certaines peuvent avoir été extraites d'une version non-définitive et différer légèrement de la version commercialisée du jeu.

MEMORY CARD (CARTE MÉMOIRE) (8MB) (POUR PLAYSTATION®2)

NOTE : dans l'ensemble de ce manuel, l'expression "memory card" sera utilisée pour désigner la memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) - (SCPH-10020 E). Les memory cards (code produit SCPH-1020 E) conçues pour les jeux au format PlayStation® ne sont pas compatibles avec ce jeu.

Pour sauvegarder les paramètres et la progression d'une partie, insérez une memory card dans la fente pour MEMORY CARD N°1 de votre console. Vous pourrez charger des données de partie sauvegardées sur la memory card insérée ou de toute autre memory card contenant des données de **WIPEOUT™ FUSION**.

Assurez-vous que votre memory card dispose d'un espace libre suffisant avant de commencer à jouer.

02/ AUTO-CHARGEMENT

Si une memory card contenant des données sauvegardées de **WIPEOUT™ FUSION** se trouve dans la fente pour MEMORY CARD N°1, un message s'affichera au démarrage. Vous pourrez alors charger les données sauvegardées de **WIPEOUT™ FUSION**. Une memory card peut contenir jusqu'à 5 parties de **WIPEOUT™ FUSION**.

SETTING UP | CONTROLS | GAMESCREEN | MAIN MENU | OPTIONS | GAME PLAY | TEAMS | WEAPONS | CREDITS

03/ COMMANDES PAR DÉFAUT

INTERNATIONAL FEDERATION OF ANTI-GRAVITY RACING



NOTE : la fonction de vibration de la manette analogique (DUALSHOCK®2) peut être activée/désactivée dans le menu Options décrit un peu plus loin dans ce manuel.

04/ ÉCRAN DU MODE ARCADE



SETTING UP | CONTROLS | GAMESCREEN | MAIN MENU | OPTIONS | GAME PLAY | TEAMS | WEAPONS | CREDITS

05/ EMPLOI DES ÉCRANS DE MENU

INTERNATIONAL FEDERATION OF ANTI-GRAVITY RACING

Appuyez sur ↑, ↓, ← ou → pour mettre une option en surbrillance puis appuyez sur la touche  pour valider. Pour revenir au menu précédent sans effectuer de modification, appuyez sur la touche .

06/ MENU PRINCIPAL



Le menu principal offre les possibilités suivantes:

ARCADE	pour rejoindre le menu Arcade décrit plus bas
AG LEAGUE (LIGUE AG)	pour rejoindre le menu Ligue AG décrit plus bas
CHALLENGE (DÉFI)	pour rejoindre le menu Défi décrit plus bas
ZONE	pour rejoindre le menu Zone décrit plus bas
TIME TRIAL (CONTRE LA MONTRE)	pour rejoindre le menu Contre la Montre décrit plus bas
MULTI PLAYER (MULTIJOUEUR)	pour rejoindre le menu Multijoueur décrit plus bas
GAME STATISTICS (STATISTIQUES)	pour rejoindre le menu Statistiques décrit plus bas
EXTRAS	pour rejoindre le menu Extras décrit plus bas
OPTIONS	pour rejoindre le menu Options décrit plus bas

NOTE : des codes spéciaux sont attribués aux meilleurs temps et scores des modes Arcade, Contre la Montre et Zone. Pour enregistrer vos records et affronter en ligne des joueurs du monde entier, allez sur www.wipeoutfusion.com.

06/ MENU PRINCIPAL

INTERNATIONAL FEDERATION OF ANTI-GRAVITY RACING

▣ MENU ARCADE

Sélectionnez une équipe, un pilote, un lieu et un parcours avant de vous lancer dans une course rassemblant seize concurrents sur trois tours en vue de récolter une médaille. Utilisez vos armes avec discernement ou désactivez-les dans le menu Options (décrit plus bas). Réglez le Damage Simulator (Simulateur de dégâts) sur OFF (Non) afin que le comportement de l'engin ne soit pas affecté par les dégâts subis. Si votre bouclier énergétique est épuisé, regagnez les stands afin de le recharger.

▣ MENU AG LEAGUE (LIGUE AG)

Sélectionnez une équipe, un pilote et une ligue avant de commencer. La ligue AG comporte dix épreuves à raison de seize engins par course. Terminer une course rapporte un point ; le vainqueur engrange douze points, le deuxième, dix points et le troisième, huit points.

Des primes en argent sont attribuées à la fin de chaque course en fonction des bonus de course, de dégâts, de compétence et de temps. Vous pourrez utiliser ces primes pour apporter des améliorations dans les catégories suivantes : vitesse max., accélération, stabilité latérale, puissance de freinage, puissance d'armement et puissance de bouclier. En triomphant de la dernière ligue, vous débloquentez une ligue personnalisée qui vous permettra de créer votre propre système de ligue.

▣ MENU CHALLENGE (DÉFI)

Choisissez une équipe puis relevez les défis l'un après l'autre afin de débloquent le super armement de l'équipe considérée (pour plus de détails à ce sujet, reportez-vous au point "Super armements" situé plus bas). Pour passer au défi suivant, vous devrez, au cours de chaque épreuve, obtenir au moins la médaille de bronze.

Les épreuves du mode Défi peuvent être de type **COURSE** (terminer à une place définie), **CHRONO** (atteindre un certain temps au tour), **POURSUITE** (doubler ou attaquer un autre engin dans un temps donné), **SURVIE** (parcourir un certain nombre de tours), **ÉLIMINATION** (éliminer un nombre prédéfini d'engins ennemis) ainsi que le mystérieux défi **OR**.

Aurez-vous l'étoffe nécessaire pour relever le défi Or ?

06/ MENU PRINCIPAL

INTERNATIONAL FEDERATION OF ANTI-GRAVITY RACING

❏ MENU ZONE

Sélectionnez le lieu et le parcours et blindez vos organes sensoriels, car les G vont passer à l'assaut durant ces épreuves que l'on peut sans conteste qualifier d'expérience la plus intense que vous serez jamais amené(e) à vivre. Vous débutez en niveau de Zone 1 à 1.000 km/h et passerez de zone en zone toutes les 10 secondes tandis que la vitesse de votre engin continuera à augmenter. Tenir pendant 30 zones vous rapportera une médaille, mais l'épreuve ne s'arrêtera pas pour autant : le nombre de niveaux est illimité et seul le score compte ; plus vous demeurerez longtemps sur la piste, plus votre score sera élevé. Des points de bonus sont attribués au titre du nombre de zones parcourues, des tours "parfaits", du franchissement de dix bornes d'accélération et de la progression dans les niveaux de zone. La course ne prendra fin que lorsque l'énergie de votre bouclier sera épuisée. Il existe dix parcours à maîtriser ; si vous aimez la vitesse, vous trouverez ici de quoi vous satisfaire... et peut-être même plus !

NOTE : à l'origine, le mode Zone est verrouillé. Vous devrez progresser dans le jeu avant de pouvoir sélectionner l'un des dix parcours du mode Zone.

❏ MENU TIME TRIAL (CONTRE LA MONTRE)

NOTE : à l'origine, le mode Contre la montre est verrouillé.

Sélectionnez une équipe, un pilote, un lieu et un parcours et foncez sur la piste afin de battre le record du tour et d'obtenir une médaille. Un turbo sera disponible lors de chaque tour, mais toutes les armes seront désactivées. Les circuits disponibles en mode Arcade sont également accessibles en mode Contre la montre.

❏ MENU MULTI PLAYER (MULTIJOUEURS)

WIPEOUT™ FUSION comporte trois modes multijoueurs dotés chacun d'une possibilité de division d'écran verticale ou horizontale. Vous pourrez paramétrer le degré d'amélioration des engins que vous aurez débloqués en mode Arcade solo sans déboursier un Euro!

Arcade

Similaire au mode Arcade solo (décrit plus haut), cette épreuve est nettement plus disputée car elle se déroule sur 10 tours. Il est en outre possible d'empêcher les arrêts aux stands permettant de se recharger en énergie, de régler l'énergie des boucliers et de permettre la réapparition des engins éliminés.

06/ MENU PRINCIPAL

INTERNATIONAL FEDERATION OF ANTI-GRAVITY RACING

Ligue AG

Proche du mode Ligue AG solo (décrit plus haut), ce mode permet aux deux joueurs de progresser dans les ligues déjà débloquées en mode Ligue AG solo.

Ligue personnalisée

Les joueurs 1 et 2 peuvent choisir, parmi les 42 parcours potentiels, ceux sur lesquels ils s'affronteront lors de 7 courses.

❏ MENU GAME STATISTICS (STATISTIQUES)

BEST LAP TIMES (MEILLEURS TEMPS AU TOUR)

Avant de courir, consultez les records du tour actuellement en vigueur sur chaque parcours afin de connaître le temps à réaliser pour entrer au panthéon.

ZONE HIGH SCORES (MEILLEURS SCORES DE ZONE)

Consultez les records correspondant à chacune des 12 pistes du mode Zone.

PROGRESSION

Le menu Progression affiche le pourcentage atteint dans le déroulement du jeu, le pourcentage de fonctions cachées débloquées, le temps de jeu écoulé en heures et minutes et, enfin, votre classement.

❏ MENU EXTRAS

Ceci permet d'accéder à la galerie, aux codes secrets et aux crédits de **WIPEOUT™ FUSION**.

❏ MENU OPTIONS

MENU CONTROLLER (MANETTE)

Appuyez sur  ou  pour sélectionner l'une des six configurations de manette prédéfinies. Appuyez sur la touche  pour accéder au menu CALIBRATION, pour activer/désactiver la fonction de vibration de votre manette analogique (DUALSHOCK®2) et la BUTTON SENSITIVITY (Sensibilité des touches).

MENU LOAD AND SAVE (CHARGEMENT ET SAUVEGARDE)

Pour sauvegarder les paramètres de partie et votre progression, insérez une memory card dans la fente pour MEMORY CARD N°1 de la console. Vous pourrez alors charger des données de jeu depuis la memory card insérée ou toute autre memory card contenant des données sauvegardées de **WIPEOUT™ FUSION**. Vous pourrez également supprimer des données sauvegardées.

06/ MENU PRINCIPALE

INTERNATIONAL FEDERATION OF ANTI-GRAVITY RACING

MENU SCREEN ALIGNMENT (POSITION DE L'ÉCRAN)

Appuyez sur ↑, ↓, ← ou → pour modifier l'alignement de l'écran jusqu'à ce qu'il vous convienne. Appuyez sur la touche [X] pour valider vos modifications et regagner le menu Options ou sur la touche [Y] pour revenir au menu Options sans appliquer les modifications.

MENU SET DEFAULT NAME (SAISIE DU NOM)

Appuyez sur ↑, ↓, ← ou → pour mettre en surbrillance un caractère de la grille alphabétique. Appuyez sur la touche [X] pour confirmer votre sélection. Enfin, mettez en surbrillance END (Fin) et appuyez sur la touche [X] pour regagner le menu Options.

MENU SET MUSIC PLAYLIST (ÉTABLIR UNE LISTE MUSICALE)

Appuyez sur ↑ ou ↓ pour faire défiler la liste des morceaux de musique disponibles. Appuyez sur ← ou → pour sélectionner l'emplacement de diffusion de la liste et appuyez sur la touche [X] pour confirmer.

MENU PRÉFÉRENCES

Appuyez sur ↑ ou ↓ pour mettre une option en surbrillance puis sur ← ou → pour en modifier la valeur.

Sound Volume (Volume son):	appuyez sur ← pour réduire le volume ou sur → pour l'augmenter
Music Volume (Volume musique):	appuyez sur ← pour réduire le volume ou sur → pour l'augmenter
Sound Quality (Qualité son):	sélectionnez MONO, STÉRÉO ou SURROUND
Music Track (Morceau musique):	choisissez PLAYLIST (Liste), 1-12 ou RANDOM (Aléatoire)
Weapons (Armes):	sélectionnez ON (Oui) pour activer ou OFF (Non) pour désactiver
Damage Simulator (Simulation des dégâts):	sélectionnez ON ou OFF
Autosave (Sauvegarde auto.):	sélectionnez ON ou OFF
Widescreen (Écran large):	sélectionnez ON ou OFF
Default View (Vue par défaut):	sélectionnez parmi les vues COCKPIT, PILOT (Pilote), SHIP (Engin) ou NOSE (Nez)
Enemy Energy Bars (Barres d'énergie de l'ennemi):	sélectionnez ON ou OFF

SETTING UP | CONTROLS | GAMESCREEN | MAIN MENU | **OPTIONS** | GAME PLAY | TEAMS | WEAPONS | CREDITS

07/ COMMENT JOUER

INTERNATIONAL FEDERATION OF ANTI-GRAVITY RACING

ALLÉE DES STANDS

Pour recharger votre bouclier, arrêtez-vous aux stands. Il s'agit des endroits du tracé clairement indiqués en vert.

BORNES D'ARMEMENT

Le circuit comporte des bornes d'armement. Il suffit de les survoler pour activer les armes.

BORNES D'ACCÉLÉRATION

Les bornes d'accélération, qui se présentent sous la forme de chevrons bleus, sont disposées en des points stratégiques des circuits et accroissent notablement la vitesse des engins qui les survolent. Leur effet est cumulatif : ainsi, deux bornes d'accélération successives apporteront un gain de vitesse double.

Les bornes d'accélération situées sur les lignes droites peuvent faciliter les dépassements. En revanche, celles placées dans les virages peuvent entraîner davantage de collisions et donc réduire la vitesse.

BORNES D'ACTION

Survoler une borne d'action permet de relever un pont ou d'ouvrir d'autres portions du circuit.

BORNES D'INVERSION DE LA GRAVITÉ

Vous ne trouverez cette fonction très spéciale que sur le circuit Katmoda 12 – le dernier de tous. Ces bornes retourneront littéralement votre engin et le propulseront dans les airs en direction d'une portion de circuit située au-dessus ou au-dessous.

Attendez-vous à des turbulences!

SETTING UP | CONTROLS | GAMESCREEN | MAIN MENU | **OPTIONS** | **GAME PLAY** | TEAMS | WEAPONS | CREDITS

08/ ÉQUIPES

INTERNATIONAL FEDERATION OF ANTI-GRAVITY RACING

FEISAR

Slogan : "FEISAR est sur le point de réussir sa meilleure saison."

Tel est le point de vue de la direction de cette écurie depuis le recrutement, pour une somme record, de Daniel Johnson. Et il faut bien avouer que l'implantation du noyau d'accroissement de stabilité Tru-Fly™ par l'ingénieur principal Thomas Debenham semble permettre aux engins de FEISAR de tourner autour des engins plus patauds évoluant sur les circuits.

Caractéristiques des engins FEISAR

Technologie moteur:	Stato Spécial™
Stabilisateur de surface:	V100 Levitron Technology Corp
Système de freinage:	Air-flow 44 de Air-flow Research
Contrôle d'armement:	Système de contrôle Armacall VII
Contrôle du bouclier:	Système d'occultation Garrett VR-7



PILOTE PRINCIPAL

Daniel Johnson vient d'arriver dans la catégorie F9000, mais représente de loin le contrat le plus coûteux jamais signé par FEISAR. Son arrivée repousse Carlos Beneto, depuis longtemps premier pilote, au rôle de second.



SECOND PILOTE

Carlos Beneto est resté le pilote principal de FEISAR pendant 15 ans, et il ne cache pas son animosité vis-à-vis de son remplaçant surmédiatisé, Daniel Johnson. L'écurie considère cette rivalité comme une excellente source d'émulation qui devrait accroître ses chances durant la prochaine saison.



SETTING UP | CONTROLS | GAMESCREEN | MAIN MENU | OPTIONS | GAME PLAY | **TEAMS** | WEAPONS | CREDITS

08/ ÉQUIPES

INTERNATIONAL FEDERATION OF ANTI-GRAVITY RACING

G-TECH SYSTEMS

Slogan : "Si ça flotte dans les airs, c'est du G-Tech"

Depuis notre rachat de l'écurie AG Systems en faillite, nous avons cherché à obtenir des résultats et, ainsi que l'indique Blanche Undindin, notre directrice générale : "Nous allons injecter de l'argent dans ces engins jusqu'à ce que le fric leur donne des ailes."

Caractéristiques des engins G-Tech

Technologie moteur:	Moteur à attracteur intégré 4D
Stabilisateur de surface:	G-Vibro III de AG Systems Ltd
Système de freinage:	HX-32 Echo Thrust de G-Tech UK
Contrôle d'armement:	Système de contrôle Xenith Firemaster
Contrôle du bouclier:	Xenith ArmaMaster V1.4



PILOTE PRINCIPAL

Le régime alimentaire drastique de Roberto Sergio est connu dans toute la communauté anti-grav. Ancien de l'écurie FEISAR, Sergio a eu des aventures avec Pascale Rouser, Nami Mishima, Naomi Turner et Natasha Belmondo, mais chacune d'elles a déclaré qu'il était incapable d'aimer quelqu'un plus qu'il ne s'aime lui-même.



SECOND PILOTE

Naomi Turner a couru dès l'âge de 7 ans dans la catégorie junior de l'écurie AG Systems aujourd'hui disparue. Turner a gagné le procès qu'elle avait intenté à son établissement d'enseignement, qui souhaitait l'empêcher de courir, et signé un contrat de longue durée avec AG Systems, écurie rachetée depuis par G-Tech.



SETTING UP | CONTROLS | GAMESCREEN | MAIN MENU | OPTIONS | GAME PLAY | **TEAMS** | WEAPONS | CREDITS

08/ ÉQUIPES

INTERNATIONAL FEDERATION OF ANTI-GRAVITY RACING

■ VAN-UBER RACING DEVELOPMENT

Slogan : "Qu'ils reposent en pièces"

Quatre fois champion du monde des pilotes, Wolfgang Van-Uber est célèbre pour sa croyance en "la pureté divine de la race" qui, selon les commentateurs, a parfois eu un effet néfaste sur les performances. Cependant, la récente nomination de Dieter Schmidt au poste de directeur des services techniques a eu un effet positif sur les résultats précédant la saison.

Caractéristiques des engins Van-Uber

Technologie moteur:	ZE-7 Infinite-Ion Harnesser (Van-Uber Racing)
Stabilisateur de surface:	Q-Dimension V3.2 de Q-Systems (Finlande)
Système de freinage:	R-Drive-3 de Airflow Systems
Contrôle d'armement:	Système de contrôle d'armement Sirius IV de A-Com (Afrique du Sud)
Contrôle du bouclier:	Générateur de polarité inversée V1.2 de Simplex GmbH



PILOTE PRINCIPAL

Songen Grey est un Californien pratiquant le "Gangoïsme", une philosophie mystique de sa composition. Selon lui, cette saison sera sa dernière. A la fin du championnat, il s'installera dans un lieu de retraite secret afin d'y contempler "toutes les choses Gango".



SECOND PILOTE

Comptant un nombre incroyable de jeunes admiratrices, Nami Mishima est souvent comparé à la célèbre pilote Arial Tetsuo. La presse espère la voir gagner, et elle succédera certainement à Songen Grey lorsque celui-ci se retirera - si elle survit jusque-là. Ses engins ont souvent été sabotés, et il semble bien que quelqu'un souhaite priver ce sport de l'un de ses pilotes les plus adulés..

08/ ÉQUIPES

INTERNATIONAL FEDERATION OF ANTI-GRAVITY RACING

■ AURICOM RESEARCH INDUSTRIES

Slogan : "On n'est jamais seul avec un clone"

La société Auricom Research Industries est fière de compter parmi les écuries qui ont donné naissance aux courses anti-gravité. Nous avons toujours défendu l'esprit original de ce sport face à ceux qui souhaitent en faire une banale lutte dans les airs, et nous sommes heureux d'aborder la nouvelle saison en introduisant un nouvel engin de course qui compte déjà parmi les classiques du genre.

Caractéristiques des engins Auricom

Technologie moteur:	Pulse Thrustmaster VII
Stabilisateur de surface:	Tractor-4 de Tractor Science Group (Royaume-Uni)
Système de freinage:	Freinage à shunt inversé Xion de Airflow Systems
Contrôle d'armement:	Système de contrôle d'armement Cygnus VII de A-Com (Afrique du Sud)
Contrôle du bouclier:	SureGuard de Sure Systems (USA)



PILOTE PRINCIPAL

Pascale Rouser n'est guère loquace et préfère laisser son palmarès en compétition parler pour elle. Elle a été un excellent pilote principal pour Auricom lors des dernières saisons, mais a commencé à se plaindre fréquemment du comportement d'Omarr Khumala, le pilote de Tigrion.



SECOND PILOTE

Franco Gonzalez a rencontré son pilote principal, Pascale Rouser, alors que celle-ci visitait Barcelone au début des années 2150, et ils forment depuis l'une des équipes les plus soudées de la ligue F9000. Si tous deux insistent sur le fait qu'ils sont simplement "bons amis", un fichier vidéo qui circule actuellement sur les campus américains, prétendument volé lors d'un "entraînement" à bord d'un yacht privé, laisserait clairement entendre qu'il n'en est rien.

08/ ÉQUIPES

INTERNATIONAL FEDERATION OF ANTI-GRAVITY RACING

EG-R TECHNOLOGIES

Slogan : "Nous créons un nouvel âge de la civilisation"

A l'issue du procès intenté et récemment perdu par la commission des courses F9000 contre EG-R Technologies, le conseil d'administration de cette société a fait la déclaration suivante:

"Il y a déjà eu trois tentatives de vol d'informations classifiées appartenant à l'écurie EG-R. Toutes ont échoué. A nos yeux, il n'existe qu'une seule explication: les autres écuries souhaitent acquérir nos spécifications technologiques parce qu'elles sont incapables d'atteindre notre niveau de compétence. Nous les soupçonnons également de tenter de corrompre nos pilotes par des pots-de-vin et des promesses alléchantes. Nos pilotes, nos engins et nos secrets ne nous quitteront pas."

Caractéristiques des engins EG-R

Technologie moteur:	ElectroGravitron-7 de EG-R (Japon)
Stabilisateur de surface:	Générateur IonShield V1.4 de IonShield Technology (URSS)
Système de freinage:	Esprit AirLicker™ 4 Pro
Contrôle d'armement:	Contrôleur Absolute-7 de VTRSI Ltd (Royaume-Uni)
Contrôle du bouclier:	Localisateur UltraWeb avec rechargement X200



PILOTE PRINCIPAL

EG-R Technologies ne peut fournir de données personnelles sur Paul Cheung, car une fête très agitée lui a fait perdre, il y a sept ans, tout souvenir antérieur. L'écurie se réserve le droit de ne diffuser aucune autre information, conformément à l'article XXIVb.c/34, alinéa 84839D de l'amendement du Conseil mondial de la paix à la Déclaration universelle des droits du sport.



SECOND PILOTE

EG-R Technologies ne peut fournir de données personnelles sur Alex Reece. Il a été pris en otage lors des récentes Emeutes européennes du beurre et les violences dont il a été victime à cette occasion l'empêchent de se souvenir de tout événement important antérieur à ce malheureux incident. L'écurie se réserve le droit de ne diffuser aucune autre information, conformément à l'article XXIVb.c/34, alinéa 84839D de l'amendement du Conseil mondial de la paix à la Déclaration universelle des droits du sport.

SETTING UP | CONTROLS | GAMESCREEN | MAIN MENU | OPTIONS | GAME PLAY | **TEAMS** | WEAPONS | CREDITS

08/ ÉQUIPES

INTERNATIONAL FEDERATION OF ANTI-GRAVITY RACING

PIRANHA ADVANCEMENTS

Slogan : "Juste quand vous croyiez que tout était réglé... l'écurie anti-gravité aux dents longues."

Bienvenue dans le monde de Piranha, un monde de perfection qui ne peut se satisfaire que de la première place. Notre écurie est fière d'avoir construit l'engin de course ultime, mais refuse de se reposer sur ses lauriers : nous cherchons en permanence les moyens d'améliorer notre création. Mais nous pensons que notre nouvel engin nous rapproche plus que jamais de la perfection.

Caractéristiques des engins Piranha

Technologie moteur :	QuadDrive avec réfracteurs de poussée en tête
Stabilisateur de surface :	Stabilisateur push-pull HFS-T
Système de freinage :	Éliminateur d'air G9 avec équilibreur rétro-G
Contrôle d'armement :	Viper WC-001 de Viper Military Controls
Contrôle du bouclier :	Viper SC-003 avec factoriseur Quanterverse de Viper



PILOTE PRINCIPAL

Myima Tsarong dispose d'une solide expérience en matière de pilotage dans la mesure où elle a déjà piloté des engins anti-gravité tibétains. Elle fait preuve d'un style élégant et présente la qualification CMGFL la plus élevée de la ligue, ce qui lui permet d'encaisser un grand nombre de G. Elle pilote davantage pour le plaisir que pour l'argent.



SECOND PILOTE

Jann Schlaudecker manque encore un peu d'expérience, mais a rapidement fait taire les critiques en montrant qu'il était l'un des pilotes les plus intelligents. Il attribue son succès à son partenariat avec Myima et a laissé entendre qu'il était également très impressionné par le mode de vie tibétain.

SETTING UP | CONTROLS | GAMESCREEN | MAIN MENU | OPTIONS | GAME PLAY | **TEAMS** | WEAPONS | CREDITS

08/ ÉQUIPES

INTERNATIONAL FEDERATION OF ANTI-GRAVITY RACING

■ TIGRON ENTERPRISES

Slogan : "Toujours plus vite"

Tigron Enterprises est l'écurie de course anti-gravité la plus appréciée au monde. De nombreuses rumeurs peu flatteuses ont circulé au sujet de la création de notre florissante société, mais toutes sont fausses. Il vous suffit de savoir que Tigron occupe le sommet de la compétition anti-gravité et que la prochaine saison verra la victoire revenir à ceux qui la méritent le plus.

Caractéristiques des engins Tigron

Technologie moteur:	Stato-pulso inversé 320
Stabilisateur de surface:	PowerLev V5.2a de Stabalising Systems Inc
Système de freinage:	Technologie ShadowTorque de Tigron
Contrôle d'armement:	Talon 9000 avec sélecteur amélioré type-J
Contrôle du bouclier:	VanGuard de Sure Systems (USA)



PRIMO PILOTA

Omar Khumala est entré chez Tigron à l'époque où l'écurie perfectionnait son célèbre modèle "bull". Doté d'un style de pilotage agressif, Khumala fait depuis toujours beaucoup parler d'elle en course en course et, lorsque l'écurie égale le pilote, la combinaison est mortelle.



SECONDO PILOTA

Sveta Kirovski a le physique qu'il faut pour piloter les lourds engins de Tigron. Elle a toujours repoussé les allégations selon lesquelles sa carrure était due au fait qu'elle était auparavant un homme du nom d'Ivan. Au cours de cette nouvelle saison, elle fera tout pour remporter la course de Vohl et recevoir les hommages qu'elle mérite sur son terrain.

08/ ÉQUIPES

INTERNATIONAL FEDERATION OF ANTI-GRAVITY RACING

■ XIOS INTERNATIONAL

Slogan : "Nous pensons pour vous"

En débauchant de chez Auricom la championne du monde en titre, Natasha Belmondo, Xios s'est assuré sa place parmi l'élite de la F9000 et a remporté, lors de la dernière saison, son premier championnat du monde des constructeurs. Xios bénéficie également de l'expertise de Maurice Duprix, ancien titulaire de la chaire de physique gravitationnelle à l'université du Pacifique, qui a participé au développement de l'un des meilleurs engins de compétition anti-grav de tous les temps.

Caractéristiques des engins Xios

Technologie moteur:	EonGenerator Series 900 avec réchauffe double poussée
Stabilisateur de surface:	Bouclier Magno à supraconducteur inversé V1.0 de Xios
Système de freinage:	TX6 HyperSlam Anchor de HyperDrive Braking Co.
Contrôle d'armement:	Cyclone 2.0 de Cyclone Technology
Contrôle du bouclier:	Vibrateur moléculaire HLD3K de MV Research Lab



PILOTE PRINCIPAL

Natasha Belmondo est l'arrière arrière-petite-fille de Pierre Belmondo, le pionnier de l'anti-gravité. Il était intimement convaincu des bienfaits que cette technologie pouvait procurer à l'humanité, et Natasha a attaqué certains des membres de la commission des courses, accusés de "trahir" la vision de son ancêtre. Les améliorations apportées aux engins de Xios font de Natasha l'un des pilotes favoris de la saison à venir.



SECOND PILOTE

Zala Wolff a rejoint Xios après avoir reçu une offre de troisième pilote remplaçant chez Van-Uber, derrière Nami Mishima. Elle a passé un certain nombre de mois à s'entraîner avec Nami qui, dit-elle, "m'a appris tout ce que je sais... enfin, pas mal de choses." A la suite d'une dispute avec Nami pour une raison toujours inconnue, Zala a signé un contrat chez Xios International. Elle n'a plus adressé la parole à Nami depuis.

09/ ARMEMENTS

INTERNATIONAL FEDERATION OF ANTI-GRAVITY RACING

NOTE : la plupart des armes de votre engin disposent de plusieurs cadences de tir. Appuyez légèrement sur la touche **[L1]** pour tirer à cadence réduite des projectiles qui feront davantage de dégâts que s'ils étaient expédiés à cadence élevée en appuyant fermement sur la touche **[R1]**.

ARMEMENTS STANDARD

Toutes les équipes disposent des armes standard. Elles seront ramassées au hasard en survolant les bornes d'armement colorées implantées sur les circuits. Un message audio vous indiquera la nature de l'arme récupérée.



CANON À PROTONS: développé à l'origine par Skinnex Technologies pour les flottilles de pêche blindées, le canon à protons expédie, droit devant l'engin tireur, des rafales de 25 projectiles à plasma à faible impact mais tir rapide.



MISSILE: ce missile à verrouillage simple peut être expédié vers l'avant ou l'arrière, mais n'inflige que des dégâts minimes. Pour tirer vers l'arrière, appuyez d'abord sur **[L1]** pour sélectionner la vue de la caméra arrière puis sur **[R1]** pour expédier le missile.



ROQUETTES: à raison de trois projectiles tirés droit devant, les roquettes sont plus efficaces dans les lignes droites.



GRENADES: trois grenades rebondissantes sont tirées vers l'avant ou l'arrière selon différents angles ; elles explosent au contact avec l'ennemi, la piste ou le paysage.



TIR TACTIQUE: larguant des fragments dangereux par l'arrière de l'engin porteur, le GravStinger attaque les unités AG de l'ennemi pour les désactiver temporairement et amener la proie à s'écraser au sol !



LANCE-FLAMMES: cette arme expédie un jet enflammé qui brûle tout sur son passage.



ÉCLAIR DE PLASMA: après une période de chargement, un éclair massif d'énergie est expédié droit devant. L'éclair de plasma est une arme dévastatrice capable d'abattre un engin dont la charge énergétique du bouclier est déjà affaiblie.



SETTING UP | CONTROLS | GAMESCREEN | MAIN MENU | OPTIONS | GAME PLAY | TEAMS WEAPONS CREDITS

09/ ARMEMENTS

INTERNATIONAL FEDERATION OF ANTI-GRAVITY RACING



MINE: expulsée à l'arrière d'un engin, les mines utilisent leur GravField Generator™ (générateur gravifique intégré) pour attirer vers elles les objets volants. Engins de compétition, armes et même nuées d'oiseaux ont déjà été victimes de leur puissance explosive.



GÉNÉRATEUR DE SÉISME: cette arme déclenche une onde sismique devant le véhicule porteur. Les engins ennemis sont secoués comme des fûts de paille et subissent de lourds dégâts.



BOMBE GRAVITÉ: le secteur touché voit sa gravité fortement modifiée et tous les engins situés dans son rayon d'action voient leurs unités AG temporairement immobilisées.



TURBO: lors de son déclenchement, une vague d'accélération propulse chaque engin à une vitesse environ deux fois supérieure à sa vitesse normale.



BOUCLIER: le bouclier Shelleykin Shield™ permet de protéger un engin pendant quelques secondes. Lorsqu'il est actif, il protège l'engin des effets de toute arme ou même d'un crash. Le modèle amélioré de Diahann Shelleykin a été testé en conditions réelles et dispose d'une garantie : "Conçu pour dévier et protéger, le bouclier Shelleykin™ évite les dégâts mieux que tout autre bouclier."



AUTOPILOTE: ce système prend le contrôle de l'appareil à la place du pilote pendant une brève période. Comme l'affirme son constructeur, GravGhost Technologies, "Le GravGhost Autopilot® 5353 préserve votre cap et votre tranquillité d'esprit."



SUPER ARMEMENTS

Chaque super armement est propre à une écurie, et n'est accessible qu'aux pilotes ayant obtenu un permis de super armement. Voici une sélection des super armements disponibles, que l'on récupère également en survolant les bornes d'armement du parcours. Vous devrez découvrir les autres par vous-même.



SUPER MISSILES

Trois missiles sont lancés simultanément et se verrouillent sur les trois engins les plus proches. Si vous n'êtes précédé(e) que par un seul engin, les trois missiles se verrouilleront sur lui et il risque fort d'être abattu.



SETTING UP | CONTROLS | GAMESCREEN | MAIN MENU | OPTIONS | GAME PLAY | TEAMS WEAPONS CREDITS

09/ ARMEMENTS

INTERNATIONAL FEDERATION OF ANTI-GRAVITY RACING



CHAMP SISMIQUE

Lors du tir, un trou noir extrêmement destructeur est propulsé vers l'avant, le long du circuit. Les coups au but génèrent de lourds dégâts et les fans seront ravis d'apprendre que le risque d'élimination est très élevé.



ÉTAU DE FORCE

Délaissant la force brute au profit d'un essaim de petits drones, les pilotes se verrouillent sur l'ennemi situé devant ou derrière eux. Les drones sont tirés depuis une unité d'isolement située sous l'engin porteur et tournent autour de la cible en faisant feu à l'aide de leurs minuscules armes à tir rapide jusqu'à épuisement de leurs munitions.



ROQUETTE NITRO

Après s'être verrouillé sur un engin ennemi situé devant le véhicule porteur, le projectile à azote liquide gèle et cristallise l'adversaire pendant plusieurs secondes. Si l'engin en question entre en collision avec une paroi ou un autre engin durant cette période, il sera détruit. Passer dans les stands permet, en revanche, d'annuler la cristallisation.

ARMEMENTS DU MODE MULTIJOUEURS

Les armes qui suivent ne sont disponibles que lors des parties multijoueurs. Toutes les armes peuvent être activées/désactivées avant de concourir en mode multijoueurs.



BROUILLEUR DE CONTRÔLE

Une fois installé et activé, le brouilleur de contrôle génère une confusion indescriptible : il inverse les commandes de direction des engins ennemis pendant quelques secondes cruciales.



BOOST TURBO

Le timing est ici impératif, car cette arme, qui fonctionne comme un turbo classique, agit sur un engin ennemi au lieu d'accélérer le véhicule porteur. Utilisé juste avant un virage serré, il entraîne généralement une perte de contrôle se traduisant par un crash et les importants dégâts qui l'accompagnent.



MISSILE À TÊTE CHERCHEUSE

Une autorisation spéciale d'accès aux systèmes informatiques sécurisés qui caractérisent la ligue F9000 a dû être accordée pour que ce nouvel armement soit approuvé. Une fois activé, il se connecte aux banques de données, acquiert les coordonnées de l'engin qui mène la course et envoie à ses troupes un missile à tête chercheuse très tenace qui explose à l'impact, causant des dégâts et ralentissant l'appareil.



DÉSACTIVATEUR GLOBAL

Le désactivateur global est une arme tactique de portée très élevée développée par Dex Incorporated. Une fois activée, elle désactive toute l'énergie des boucliers de tous les engins ennemis. Ils peuvent toujours voler, mais tout dégât supplémentaire entraînera leur destruction, sauf s'ils passent par les stands pour se recharger.



ENGIN FURTIF

Fourni par un individu dont l'identité et le visage sont inconnus, ce dispositif incroyable procure à l'engin porteur une invisibilité virtuellement intégrale. Malheureusement, les termes du contrat interdisent aux écuries d'ouvrir le conteneur scellé renfermant cet armement et son mode de fonctionnement exact demeure un mystère. Une fois activé, il dissimule l'engin porteur aux yeux des adversaires et le protège contre les dégâts physiques et le système de verrouillage des armes adverses.



10/ CRÉDITS

INTERNATIONAL FEDERATION OF ANTI-GRAVITY RACING

Producteur
Responsable de la conception
Concepteurs
Responsable de la programmation
Programmeurs

Responsable de l'infographie
Infographistes

Responsable du studio
Directeur de la production
Responsables des
communications du studio
Chef de produit
RP centrales

Textes du manuel et
du conditionnement
Conception du manuel
et du conditionnement
Conception graphique
complémentaire
Ingénieur du son
Ingénieur vidéo
Responsable AQ
Superviseur AQ
Responsable des tests AQ
Equipe principale des tests

Testeurs complémentaires

Auditeurs de directives TRC
Approbation du texte du manuel
Coordinatrice de localisation
Responsable des tests
de localisation
Localisation française
Localisation allemande
Localisation italienne
Localisation espagnole
Remerciements particuliers à

Trevor Jones
Rob Francis
Collin Berry, Paul Charney, Nevin Gaston
Dave Burrows
Rob Driver, Nicola Ferruzzi, Lee Hammerton, Nigel Knox,
Davide Pirola, Ben Schofield, Salim Siwani, Kieran Tyrrell
Garvan Corbett
Jeff Bramfitt, Dan Cook, Dave Crook, Darren Douglas,
Gavin Fitzgerald, John Harris, Christian Lavoie, Gareth Molan,
Ashley Sanders, John Tyler
Clemens Wangerin
Phil Quirke-Webster

Nino Cersola
Graham Brown
Imogen Baker, Julie Skinner, Fleur Breteau

Russell Coburn

James Phippen / Good Technology

Good Technology
Mike De Bella
Nick Beedles
Dave Parkinson
Paul (Tori Port) Tweedle
Jason (QA Legend) Platt
Mike (Mika) Aspinall, Scott (Sco) Denton, Shaun (Skooby) Durney,
David (Bucket-Head) Lyons, Lee (Prison Style) Thomas
Martin (Boyband) Gibney, Karl (Arty) Jones,
Alan (Wrestling Is Real) Mawer, Alan (Stupid Since 1996) McArdie,
Carl (Robbo) Robinson, Ian (Silent Bob) Turnbull
Paul (Daddy) French, John (XXX) Hale
Brian Goulbourn
Britta Kuhn

Gaëlle Laysour
Nadège Josa, Yannick Paulet
Nadine Martin, Sandra Raus, Katharina Tropic
Monica Dafia Valle, Domenico Visone
José M. Flores, Vanessa Ibáñez, Susana Paredes
Paul Bahr-Naylor, Ken Barlow, Mark Hall, Andrew Hosfield,
Lisa King, Phil Lewin, Luisa Merli, Jenny Newby, Neil Patterson,
Steve Pointon, Stephen Reid, Jim Sangster, Stewart Sockell,
Steve Wahid, Dawn Alligan French, Michelle Souch

10/ CRÉDITS MUSICAUX

INTERNATIONAL FEDERATION OF ANTI-GRAVITY RACING

Timo Maas - Old School Vibes. Written & Produced by M. Sutch & T. Maas for Home Management. © 2001 Perfecto Records. www.perfecto-4.com
and www.timomaas.com and www.boperecordings.com. Available on forthcoming Perfecto Records Timo Maas album "Loud". Published
by EMI Music Publishing Ltd (2004). **Rawan Blades and Naughty G Presents** - Take's Delirious. Written and produced by Rawan Blades and
Naughty G. © and © Rhythms Syndicate Records Ltd 2001. Published by Copyright Control. **JDS** - Funk Funk. Danner Felton Copyright Control.
Julian Negobian published by Westwood Pacific. Written, Produced and Arranged by Julian Negobian & Danner Felton. Recorded at GAT Studios
Courtesy of Wix Records. Vocals by Susie Bell. Sound Programming by Simon Langford. Special Thanks to Phil Peck, Simon Langford & Kelly
Poynter. **Elite Force** - Naughty Vibes. Written, Produced & Engineered by attack @ the Luna Module 2001. © MCA Music Ltd/Universal/Jumbord Ltd.
Used by kind permission of Universal/MCA Music Ltd. **Elite Force & Nick Ryan** - Sweatback. Written, Produced & Engineered by Nick Ryan &
JDS. 2001. © MCA Music Ltd/Universal/Jumbord Ltd/Copyright Control. Used by kind permission of Universal/MCA Music Ltd. **The Future
Sound Of London** - Funk Funk (Gated Mix). Written: Brian Douglas & Garry O'Brien. Publisher: British Music Publishing. Produced by:
The Future Sound of London. Remix and Additional Production by Hybrid. © 1999 Fusion Music Ltd. This Remix © 2001 Pashley Music Ltd.
Issued under licence from Pashley Music Ltd. **Humanoid** - Shaker Humanoid 2001 (The Pump DJ's 2001 remix). Written by Brian Douglas.
Production and engineering by Brian Douglas and John Leger. Additional production and remix by Pump DJ's. © 1999 Fusion Music Ltd.
Published by Westbury Music Ltd. Licensed courtesy of Westbury Music Ltd. www.westburymusic.net. **Pump DJ's** - Big Grady Funkin.
Written, produced and arranged by Lee Rouse & Andy Gardiner. Licensed and serviced at Ladbroke Pump. © Fingie-Lion Records.
www.fingie-lion.co.uk. Copyright © 2001 Published by Fingie-Lion Music Publishing. 2001. **Cut La Roc** - Beenwax. Written
& Produced by Lee Rouse. Published by Skiff Music Publishing/Sony Music Publishing. © Skiff Records 2000. Taken from the Album "La Roc
Rocks". Appears courtesy of Skiff Records. **Luke Slater** - Ruff Up. Written, performed and produced by Luke Slater. Published by Mute Song Ltd.
© 1999 Mute Records. **BT** - Seven Bells Pump DJ's remix. Written, produced, arranged and mixed by BT at Thehive Photos, Los Angeles, CA.
Live bass and programming by BT. Live guitars by Richard Fortus. Rhythms by Rhyde. Guit by DJ Dave Daw. Remixed by Lee Rouse and Andy
Gardiner. Published by Embryo the Future Music/Vigier-Townsend Publishing Corp/EMI. © and © 2002 Embryo the Future Music/Vigier-Townsend
Recording Ltd. **Brainiac** - Nexus. Written by C. Brainiac. Published by Balance Music. Produced by D. Brainiac. Additional production & editing by
Steve London. Additional programming by Jo Gray. P&C 2001. Embrosphere Recordings. Licensed courtesy of Embrosphere Recordings
(www.embrosphere-recordings.com). **Amethyst** - Blue Face. Written and Produced by C. Milner and G. Harcourt. Published by Tom
Music/Sony/EMI Music Publishing Ltd. P&C Copyright Record Ltd 1999. Taken from the album "Golden Fish Fever". **Orbital** - Sunny Breeze (One
we want Pump DJ's mix). Performed by Orbital. Licensed courtesy of Warner Strategic Marketing Ltd. Written by Phil Hart and Bedford/Genius.
Published by Sony/EMI Music Publishing. Licensed courtesy of Warner Strategic Marketing Ltd. © 2001. All rights reserved. **Utah Saints** - God. Written
by Jeremy Wells. Published by Century Music Publishing Ltd/Embryo the Future Music/Sony Ltd. Vocals by Gary Legger. Produced and mixed by Liam Johns.
Taken from the album "God" by Utah Saints. © The Echo Label London 2000. **Nightmares on Wax** - Baking (remix). Written/Produced & mixed
by E.A.S.E. for Nightmares-on-wax. Published by Warp/SOUL music. Taken from the forthcoming album "Mind Eruption". Courtesy of
Warp records. **MXL** - Zentaoz. Written and produced by Gary Moxie. **Hong Kong Trash** - Dash The River 1992/2001 Extreme Remix. Written
Arranged And Produced By Rob Jay, Paul Fingie, Paul Hawk. P&C Copyright Records 2001 www.3beat.co.uk. Available for license. **Intuitive** - Wax
beats. Written, arranged and produced by Simon Sheward & Marc Gower. **Bob Brazil** - Big Ten. Written and produced by Bob Brazil. S.J. mixing and
audio production by **Rik Rde** for Greenhouse Ltd. 1994 music written and produced by Rik Rde for Greenhouse Ltd. www.gamesound.co.uk.
... Dolly and the dolly-D symbol are trademarks of Dolly Laboratories. Music supervision by Nino Cersola and Anthony Poulton. With Thanks to
Marty Bass, Steve Battersby, Matt McClure, Rawan Blades, Whark, Ross Pelling, Duke Smith, Felix Hoad, Darren W. Steward
(www.stakoduk.com), Josh Dietrich, Rob Scott, Dave Phippen, Rachel Lyn, Tony Mole, Angus Jewell, Colin Parry, Suzann Burrows, Graham
Edwards, John McElath, Steve London, Steve R. Jackson, Bernadine Barrett, Paula Pilean, Naomi Enfield, Dave Barr, Richard Keston, David Loeber,
Johns Riddance, Greg W. West.

*All names and characters contained in this game are entirely fictitious and any resemblance to actual persons, living or dead, is entirely coincidental.

SETTING UP | CONTROLS | GAMESCREEN | MAIN MENU | OPTIONS | GAME PLAY | TEAMS | WEAPONS | CREDITS

SETTING UP | CONTROLS | GAMESCREEN | MAIN MENU | OPTIONS | GAME PLAY | TEAMS | WEAPONS | CREDITS

Customer Service Numbers

POWERLINE

FOR GAME HELP

• Australia	1 902 262 662*	1 902 262 662*
*(Calls charged at \$1.99 per min. inc. GST. Get parents' OK to call.) *(Calls charged at \$1.99 per min. inc. GST. Get parents' OK to call.)		
• Österreich	0820 500 535**	0900 970 111*
**Der Anruf unter dieser Nummer kostet 2 ATS/Min. *Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.		
• Belgique/België/Belgien	011 516 406	0900 000 00*
*(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)		
• Danmark	33 26 68 00	33 26 68 20
Mån-Torsdag 9-16.30 Fre 10-15 Mån-Torsdag 16.30-19.30		
• Suomi	09-4764460	09-47644621
maanantai - perjantai 8.30 - 16.30 maanantai - torstai 18.00 - 20.00		
• France	0803.843.843	08 36 68 22 02*
*(2,23 F la minute)		
• Deutschland	01805 / 766 977 (0,48DM/min.)	0190 578 578* *(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-PowerLine die Eltern/ Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.)
• Ελλάδα	(00 301) 6777701	090 2322 00*
*Χρέωση κλήσης: 189 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 Mediatek		
• Ireland	0818 365065	1550 13 14 15 (R.O.I. only)*
All calls charged at National Rate. *Calls cost per min. 58p (inc.VAT)		
• Israel	1-800-390-900	1-800-390-900
ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערב יום קווי ותמיכה מעולים בין השעות 12:00		
• Italia	848 82 83 84*	848 82 83 84*
* Al costo di una chiamata urbana da tutta Italia * Al costo di una chiamata urbana da tutta Italia		
• Malta	344700	344700
• Nederland	0495 574 817	09 09 9000 000*
*(0.99 Hfl./min)		
• New Zealand	(09) 415 2447	0900 97669*
*(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute)		
• Norge	82075050	820 85 050
Mon-Fre 8.30-16.30 Åpen 24 timer 8,75 NOK pr. Min		
• Portugal	707 23 23 10**	707 23 23 10*
Número único nacional -22500 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone. *Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico. *Serviço de Ajuda para Jogos		

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.

Customer Service Numbers

POWERLINE

FOR GAME HELP

• España	902 102 102	902 102 102
• Sverige	08-587 822 40	08-587 822 25
Mån-Tors 8-17 Fre 8-15.30 Mån-Fre 17.00-21.00		
• Schweiz/Suisse	0900 55 20 55	0900 55 20 55/Ein Anruf kostet*
*(Sfr. 1.-/min.) Kinder und Jugendliche sollten vorher die Eltern oder Erziehungsberechtigte um Erlaubnis fragen. *Sfr. 1.-/min.) Les enfants et les adolescents doivent se procurer l'accord de leurs parents ou de la personne chargée de leur éducation.		
• UK	08705 99 88 77	09064 765 765 (incl. NI)*
Calls may be recorded for training purposes *Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute. (*Correct at October 2000. Please seek permission from the bill payer before calling. Service provider - Telecin 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.



LE PLEIN D'ADRÉNALINE

► DUALSHOCK.2



WWW.WIPEOUTFUSION.COM
WWW.PLAYSTATION.COM

SCES-50005

 "PlayStation",  and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  and "SONY" are registered trademarks of Sony Corporation. All Rights Reserved.

711719305224