



PlayStation

PAL

GRAND THEFT AUTO 2



DMA Design Ltd



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 salissez 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

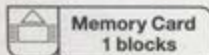
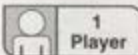
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces 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

© 1999 Take 2 Interactive. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Take 2 Interactive. Developed by DMA Design Ltd



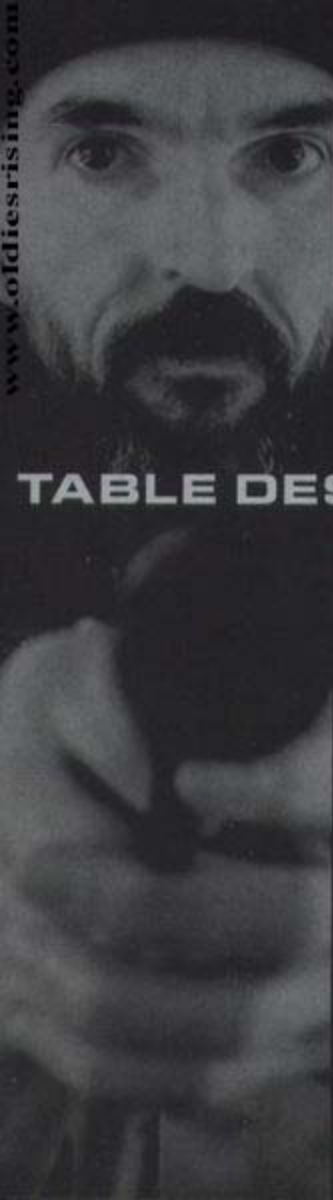
SLES-01404

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

La 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, vous emparer des véhicules sans le consentement de leur propriétaires. Entre temps, la police est non seulement devenue plus égressive mais a également fait appel à l'aide du FBI et de l'armée, au cas où les choses empirement. La situation risque de devenir incontrôlable.



GTA2

TABLE DES MATIÈRES

- Bienvenue dans GTA2
- Prise en main
- Chargement d'une partie enregistrée
- Enregistrement d'une partie
- Options
- Nom du joueur
- Qui vit où ?
- Objectifs des clans
- Le respect ou rien
- La loi
- Objectifs indispensables au succès
- Négligence et défaite
- Aux commandes !
- Une scène typique
- Armes, armement et ravitaillement
- Qu'est-ce que vous avez sous le capot ?
- Ralentissez !
- Dépannage
- Remerciements - Jeu
- Remerciements - Musique

DANS UN FUTUR PROCHE. UNE VILLE FOURMILLANTE D'ACTIVITÉS. SEPT CLANS SE PARTAGENT LES RUES DE LA VILLE. LES DÉBOUCHÉS CRIMINELS SONT 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.

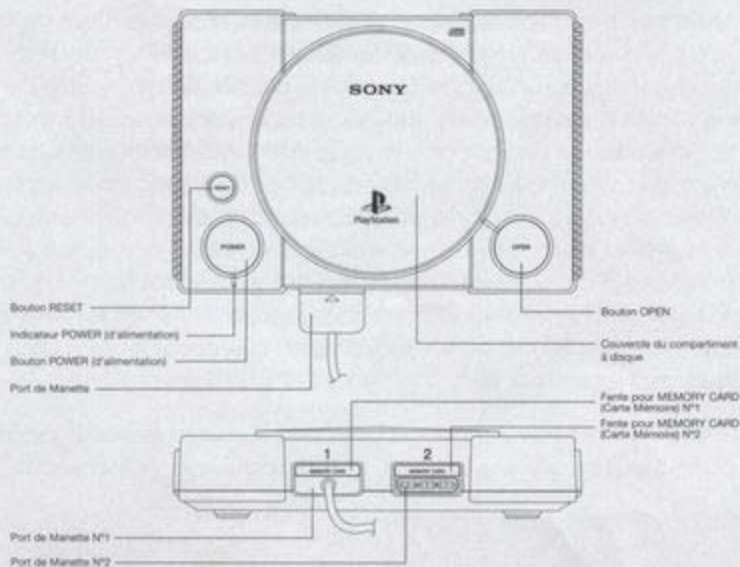
Entre temps, la police est non seulement devenue plus agressive mais a également fait appel à l'aide du FBI et de l'armée, au cas où les choses empireraient.

La situation risque de devenir incontrôlable.

www.oldiesrising.com

PRISE EN MAIN

1. Vérifiez que votre PlayStation est configurée conformément à son mode d'emploi ; insérez une manette dans le port 1 pour manette et une carte mémoire (si vous en possédez une) dans la fente de carte mémoire 1.
2. Assurez-vous que le bouton d'alimentation (POWER) est désactivé (OFF) avant d'insérer le disque GTA2, étiquette vers le haut, dans la PlayStation.
3. Allumez la PlayStation en appuyant sur le bouton d'alimentation pour le régler sur ON ; le logo PlayStation s'affiche, suivi de l'écran de titre qui indique que vous êtes prêt à jouer à GTA2.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, éteignez la PlayStation en appuyant sur le bouton d'alimentation. Vérifiez que la PlayStation est correctement configurée et que le disque GTA2 est correctement inséré avant d'appuyer une nouvelle fois sur le bouton d'alimentation pour mettre la PlayStation sous tension.
5. Rappel ! Vous devez toujours éteindre la PlayStation en réglant le bouton d'alimentation sur OFF avant d'insérer ou de retirer le disque GTA2. Il est également recommandé de ne pas insérer ni retirer de périphérique ni de carte mémoire une fois la PlayStation sous tension.



CHARGEMENT D'UNE PARTIE ENREGISTRÉE

Insérez une carte mémoire contenant des parties sauvegardées précédemment dans la fente de carte mémoire 1. Dans le menu principal, sélectionnez Load Game (Charger une partie) et appuyez sur la touche X. La liste des parties enregistrées s'affiche à moins que la carte mémoire ne soit pas formatée, auquel cas il n'y a pas de fichier à charger. Utilisez les touches gauche et droite pour surligner le fichier à charger et appuyez sur la touche X. Lorsqu'il vous est demandé de confirmer le chargement, appuyez sur la touche X pour confirmer ou sur Δ à tout moment pour annuler. Pour supprimer une partie enregistrée précédemment, appuyez sur la touche O puis sur \square . Il vous est demandé de confirmer l'opération. Appuyez sur Δ pour annuler ou sur O pour confirmer. Appuyez sur la touche O à tout moment pour sélectionner une carte mémoire dans une autre fente de carte mémoire.

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 dans les bras d'un prostituée une fallée. Mais la foi. Le grand néon rose. "Jesus saves". Partout dans la ville, vous remarquerez de grands panneaux au néon affichant ce message. Ils vous permettront d'enregistrer votre position courante dans votre descente aux enfers pour devenir le Maître de la ville.

Vous pouvez enregistrer vos progrès sur carte mémoire dans l'écran de sélection de personnage en appuyant sur la touche O. Donnez un nom à la partie au moyen des touches de direction pour modifier les lettres ou appuyez sur la touche SQR pour supprimer une lettre. Pour supprimer une partie enregistrée précédemment, appuyez sur la touche SQR. Il vous est demandé de confirmer cette opération. Appuyez sur la touche [TRIANGLE] pour annuler ou sur X pour confirmer. L'écran de carte mémoire apparaît. Utilisez la touche directionnelle haute ou basse pour sélectionner un bloc et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour confirmer ou annuler. Si la carte mémoire insérée n'est pas formatée, il vous est proposé de le faire. Appuyez sur la touche X pour confirmer le formatage de la carte mémoire. Tout est prêt. Apprêtez-vous à descendre aux enfers...

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

OPTIONS

Utilisez les options Effects (Effets) et Music (Musique) pour changer le volume des effets sonores et de la musique au cours de la partie. Utilisez Text (Texte) pour changer la vitesse d'affichage du texte pendant la partie.

NOM DU JOUEUR

Avant d'entrer dans le feu de l'action, vous devez choisir votre agent. Entrez un nom en utilisant les touches directionnelles pour sélectionner une lettre et appuyez sur la touche X pour sélectionner ou sur la touche pour supprimer. Pour confirmer votre nom, appuyez sur la touche O.

QUI VIT OÙ ?

La Corporation Zaibatsu domine les activités semi-légalement et illégalement 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 Ploucs qui s'affrontent également entre eux. Dans les zones industrielles, la police doit faire face aux russes et aux Hare Krishna, tout en essayant de savoir ce que cachent les Zaibatsu.

LE RESPECT OU RIEN

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 Ploucs sont des nationalistes religieux qui haïssent tout et tout le monde dans leur large complexe parké de remorques. Les Ploucs distillent une liqueur redoutable, bannissent tous ceux qui n'appartiennent pas à leur clan et s'amuse parfois à faire sauter ce qui les ennue, généralement à dessein.



• 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, peut-être 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.



• Dernière toute cette guerre des clans se cachent les Zaibatsu mystérieux et ténébreux. Une corporation gigantesque tellement large et puissante qu'elle est devenue une organisation politique qui contrôle plus ou moins 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 laisser 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 du 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.

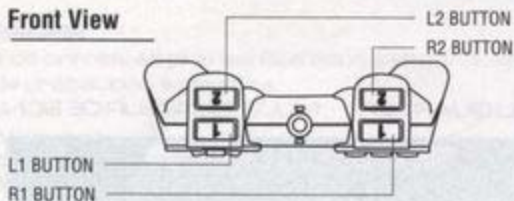
NÉGLIGENCE ET DÉFAITE

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 démuné 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).

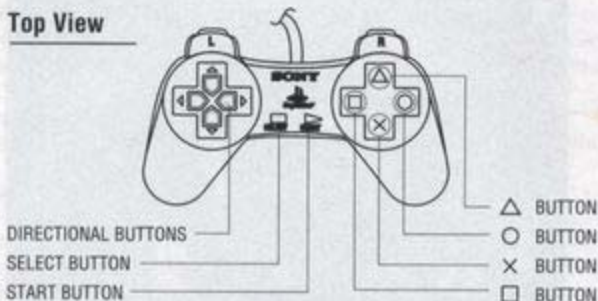
AUX COMMANDES !

La fonction assurée par les touches de la manette de votre PlayStation peut être configurée au moyen de l'option Commandes de configuration de l'écran Options.

Front View



Top View



TOURNER A GAUCHE
TOURNER A DROITE
AVANCER
ARRIERE
FREINER (SAUTER)
ENTRER/SORTIR
D'UN VEHICULE
SPECIAL
ARME SUIVANTE
ARME PRECEDENTE
ATTAGUER

- Touche de direction gauche
- Touche de direction droite
- Touche X
- Touche Δ
- R1
- Touche □
- Touche O
- L1
- L2
- R2

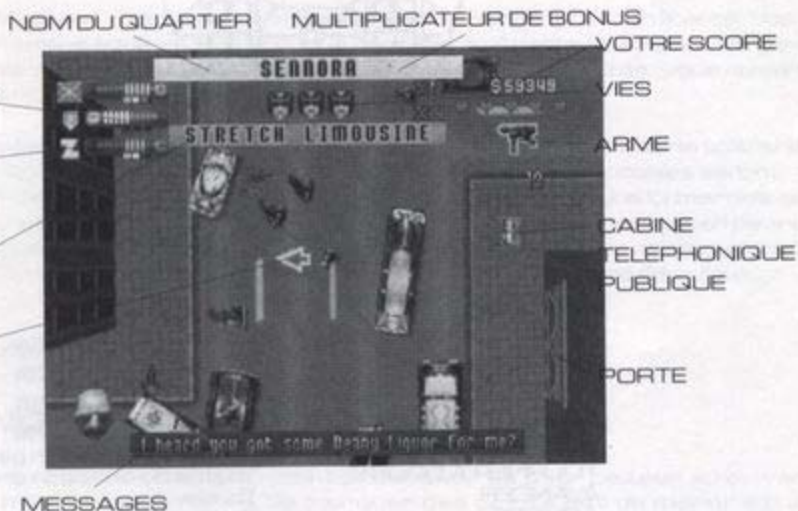
A noter que le bouton Freiner devient un bouton Sauter (pour sauter par dessus les véhicules par exemple) lorsque vous vous déplacez à pied. Plus ! Le bouton Spécial porte ce nom parce qu'il peut être responsable de plus d'une fonction, selon le contexte...

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

UNE SCÈNE TYPIQUE

On vous surveille. Les activités perfides et les mouvements furtifs 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...

JAUGE DE RECHERCHE/PERFIDIE
 JAUGE DE RESPECT
 NOM DE VOITURE
 FLECHE DE MISSION



NOM DU QUARTIER

Votre emplacement actuel (à noter que certains quartiers n'ont pas de nom).

CABINE TELEPHONIQUE PUBLIQUE

Si elle sonne, décrochez. Un contrat pourra vous être proposé.

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.

MESSAGES

Lorsque des instructions vous ont 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 le bouton Sélectionner 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.

BOUSOLE 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

Le 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.

INFOS

Disponibles aux points stratégiques dans toute la ville. Démolissez-en un pour obtenir des conseils utiles.

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.

Dépendant, 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 équiper 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 après chaque heure de jeu, alors suspendez la partie...

- Appuyez sur le bouton Démarrer pour suspendre la partie et afficher un rappel du nombre de points nécessaires pour terminer l'étape en cours.
- Appuyez sur le bouton Démarrer une fois le jeu suspendu pour reprendre la partie.

DÉPANNAGE

Les disques compacts sont résistants, mais pas invincibles, et doivent donc être manipulés avec soin.

- Ce disque contient un logiciel destiné à la PlayStation ; 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.
- Évitez 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

- JEU

A ROCKSTAR
PRODUCTION OF A DMA
DESIGN GAME

GTA2

DEVELOPMENT TEAM
NIGEL CONROY
ADRIAN HIRST
EMEL AKIAH

EXECUTIVE PRODUCERS
SAM HOUSER
DAVID JONES

PRODUCERS
COLIN MACDONALD
TINA SCHOFIELD-
NICHOLSON

TECHNICAL PRODUCERS
WAYNE SMITHSON
GARY J. FOREMAN

DMA DESIGN

LEAD PROGRAMMER
KEITH HAMILTON

LEAD ARTIST
IAN MCQUE

PROGRAMMERS
BRIAN BAIRD
IAIN ROSS
GRAEME WILLIAMSON
DAN LEYDEN

MAP EDITOR
SHAUN MCKILLOP

ARTISTS
MARTIN GOOD
ALISDAIR WOOD
ANDREW STRACHEN

DESIGNERS
STEPHEN BANKS
WILLIAM MILLS
BILLY THOMSON

AUDIO MANAGER
COLIN ANDERSON

AUDIO PROGRAMMING
RAYMOND USHER
ADRIAN HIRST
PAUL SCARGILL

SOUND EFFECTS
ALLAN WALKER
COLIN ANDERSON

ADDITIONAL SOUND
EFFECTS
FIONA ROBERTSON

MUSIC
CRAIG CONNER
STUART ROSS
PAUL SCARGILL
COLIN ANDERSON
BERT REID

ADDITIONAL MUSIC
MOVING SHADOW

BONUS LEVEL DESIGN
LORNE CAMPBELL
MIKE STIRLING

FRONT END DESIGN
JEREMY BLAKE

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

DMA QA TEAM

QA SUPERVISOR
CRAIG ARBUTHNOTT

TESTERS
ALAN JACK
CRAIG FILSHIE
STEVEN TAYLOR
SEAN TAYLOR

TECHNICAL SUPPORT
KENNETH GIBLIN
JULIAN GLENDINNING
TIM EARNSHAW
NEIL MORTON

LANGUAGE LOCALISATION
SARAH BENNETT

DOCUMENTATION
MICHAEL KEILLOR

DEVELOPMENT MANAGER
JIM WOODS

CREATIVE MANAGER
GARY PENN

CREATIVE DIRECTOR
DAVID JONES

THANKS TO
STEVE HODGSON
AARON GARBUS
DONALD ROBERTSON
PAUL KUROWSKI
KEN FEE

PROGRAMMING SUPPORT
KEVIN HOARE
GREG BICK
ANDY BROWNBILL
RAY LARABIE

TAKE2 QA TEAM

LEAD TESTER
ADAM RABIN

TESTERS
EDDIE HAYDEN
CHRIS LACEY
LEE BROWN
GARY SIMS
PHIL ROOKOFF
NICK HUGGINS
NICK SNEEDON
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
ADDITIONAL QA TEAM

QA MANAGER
STEVE LYCETT

TEST SUPERVISORS
LEE CAMPBELL
PHIL ECKFORD

LEAD TESTERS
STEVE WOODWARD
ERIC NEILSON

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

CD TECHNICIAN
JAMES MCCARTHY

ROCKSTAR

PRODUCTION TEAM
JERONIMO BARRERA
TERRY DONOVAN
DAN HOUSER
JAMIE KING

ART DIRECTOR
JEREMY BLAKE

PACKAGING DESIGN
KAREN MUJ
JUNG KWAK

PRODUCT MANAGER
MATT GORMAN

SPECIAL THANKS TO:
JEFF CASTENEDA
KEVIN GILL
JENN KOLBE
OYSTER PARTNERS

ROCKSTAR TESTERS
GREG DIMECH
RICH HUJE
NEIL MCCAFFREY

MUSIQUE

BULAMATARI - TAXI DRIVERS
(MR. CLARKE & KEY WILDE)
PERFORMED BY BULAMATARI
PRODUCED BY THE REV. PETE
FUHRY
(P),(C) 1996 CLARKE/WILDE
PUBLISHED BY WORM-HOLE
PRODUCTIONS

FLYTRONIX - PENDULUM
(D. DEMIERRE)
ALL INSTRUMENTS - D. DEMIERRE
PRODUCED BY D. DEMIERRE

FLYTRONIX - PAST ARCHIVES
(D. DEMIERRE)
ALL INSTRUMENTS - D. DEMIERRE
PRODUCED BY D. DEMIERRE

ANNA - DO IT ON YOUR OWN
(C. CONNER)
VOCALS - ANNA STEWART
GUITARS + LAP STEEL - STUART
ROSS
ALL OTHER INSTRUMENTS -
CRAIG CONNER
PRODUCED BY CRAIG CONNER

TESTING - MY TINY WORLD
(C. CONNER)
VOCALS - DEE FALLOS
GUITARS - ALLAN WALKER
ALL OTHER INSTRUMENTS -
CRAIG CONNER
PRODUCED BY CRAIG CONNER &
ALLAN WALKER

PUSSY WILLOWS - REAL LOVE
(C. CONNER)
VOCALS - DONNA DOUGLAS &
CRAIG CONNER
GUITARS - STUART ROSS
ALL OTHER INSTRUMENTS -
CRAIG CONNER
PRODUCED BY CRAIG CONNER

THE ONE - SOUTH-PARK
(C. CONNER)
VOCALS - IVAN THOMPSON
ALL INSTRUMENTS - CRAIG
CONNER
PRODUCED BY CRAIG CONNER

CONOR & JAY - VEGAS ROAD
(J. WEMYSS/C. CONNER)
VOCALS - JULIE WEMYSS

GUITARS - STUART ROSS
ALL OTHER INSTRUMENTS -
CRAIG CONNER

APOSTLES OF FUNK - YELLOW
BUTTER
(S. ROSS)
ALL INSTRUMENTS - STUART
ROSS
PRODUCED BY STUART ROSS

DAVIDSON - ALL I WANNA DO
(DAVIDSON)
PERFORMED & PRODUCED BY
DAVIDSON
(P),(C) 1999 APRICOT RECORDS
PUBLISHED BY INCA MUSIC

STIKKI FINGERZ - HOLDIN' IT OUT
FOR YOU
(MUSIC C. ANDERSON, LYRICS P.
MACKIE)
VOCALS - PAUL MACKIE
BACKING VOX - PAUL MACKIE,
COLIN ANDERSON & NEIL
HORSEBURGH
DRUMS - ANDY WHYTE
GUITARS & BASS - COLIN
ANDERSON
PRODUCED BY COLIN ANDERSON

TRACK 7 - I WANNA PHUNK
(TRACK 7)
PERFORMED & PRODUCED BY
TRACK 7
(P),(C) 1999 APRICOT RECORDS
PUBLISHED BY INCA MUSIC

NEGRO VS. CONNER - SHOWIN' ME
LOVE
(C. CONNER/ RAP BY R. DE NEGRO)
VOCALS - ROBBOTT DE NEGRO
ALL INSTRUMENTS - CRAIG
CONNER
PRODUCED BY CRAIG CONNER

E-MC GOOD TIMES - JACKING IN
HILLTOWN
(P. SCARGILL/ R. DE NEGRO)
VOCALS - ROBBOTT DE NEGRO
ALL INSTRUMENTS - PAUL
SCARGILL
PRODUCED BY PAUL SCARGILL

REED - L.E.D.
(S. ROSS)

ALL INSTRUMENTS - STUART
ROSS
PRODUCED BY STUART ROSS

NUMB - HOW'S IT DONE
(S. ROSS)
ALL INSTRUMENTS - STUART
ROSS
PRODUCED BY STUART ROSS

BERT REID'S GUITAR TRIO - A
COOL DAY IN DOWNTOWN
RECORDED AT ESCOBAR JAZZ
CAFE
ENGINEER - UNKNOWN

STYLLUS EXODUS - TOUCAN PIE
(C. ANDERSON)
BASS - BRIAN SOCHA
DRUMS - JOHN GURNEY
PIANO, ELECTRIC PIANO & ORGAN
- STUART ROSS
GUITARS & SYNTHS - COLIN
ANDERSON
PRODUCED BY COLIN ANDERSON

TAMMY BONESS & THE SWINGIN'
MAMMIES - THE DINER
(J. WEMYSS/ C. CONNER)
VOCALS - JULIE WEMYSS
GUITARS - STUART ROSS
ALL OTHER INSTRUMENTS -
CRAIG CONNER
PRODUCED BY CRAIG CONNER

COW TASTES GOOD - SURF CITY
(C. ANDERSON)
DRUMS - JOHN (ONE TAKE)
GURNEY
HAMMOND SOLD - STUART ROSS
GUITARS, BASS & KEYS - COLIN
ANDERSON
PRODUCED BY COLIN ANDERSON

SPANGLY FEET - DAZED &
CONFUZED
(S. ROSS)
VOCALS - INNES RICARD
ALL OTHER INSTRUMENTS -
STUART ROSS
PRODUCED BY STUART ROSS

REV. ROONEY & THE ROCKSTAR
CHOIR - GOD BLESS ALL THE
UNIVERSE (C. CONNER)
VOCALS - GERARD ROONEY
BACKING VOX - CRAIG CONNER &
GARY PENN
GUITAR - STUART ROSS
ALL OTHER INSTRUMENTS -
CRAIG CONNER
PRODUCED BY CRAIG CONNER

VOICE BOX - COMPUTER LUST
(S. ROSS)
ALL INSTRUMENTS - STUART
ROSS
PRODUCED BY STUART ROSS

FUTURE LOOP - GARAGE ACID
(P. SCARGILL)
ALL INSTRUMENTS - PAUL
SCARGILL
PRODUCED BY PAUL SCARGILL

STERLIN - STANDING ON MY OWN
(C. CONNER)
VOCALS - CRAIG CONNER
GUITARS - STUART ROSS
ALL OTHER INSTRUMENTS -
CRAIG CONNER
PRODUCED BY CRAIG CONNER

ZONEBOYS - AMAZING GRACE
(TRADITIONAL)
VOCALS - THE BOYS
PRODUCED BY CRAIG CONNER

TOYS ARE REAL - FLYMUTHA
(P. SCARGILL)
VOCALS - A. STEENKAMP
ALL INSTRUMENTS - PAUL
SCARGILL
PRODUCED BY PAUL SCARGILL

4 HOW MUCH 4 - O2N
(C. CONNER)
ALL INSTRUMENTS - CRAIG
CONNER
PRODUCED BY CRAIG CONNER

IDO - BALL BLASTER
(S. ROSS)
ALL INSTRUMENTS - STUART
ROSS
PRODUCED BY STUART ROSS

TSUNAMI - F.A.G. FILTER
(S. ROSS)
ALL INSTRUMENTS - STUART
ROSS
PRODUCED BY STUART ROSS

EZ ROLLERS - SHORT CHANGE
(A. BANKS & J. HURREN)
ALL INSTRUMENTS - A. BANKS &
J. HURREN
PRODUCED BY A. BANKS & J
HURREN

SCRAPYARD MONGRELS - I LOVE
THIS FEELING (STONED AGAIN)
(P. SCARGILL/ A. STEENKAMP)
VOCALS - A. STEENKAMP, I
THOMPSON, C. CONNER
GUITAR - C. ANDERSON
PRODUCED BY PAUL SCARGILL

MUSIC FOR GTA2 FILM INTRO
(C. CONNER)
VOCALS - ANNA STEWART &
ROBOTT DE NEGRO
ALL INSTRUMENTS - CRAIG
CONNER
PRODUCED BY CRAIG CONNER

THANKS TO
ERIC, ANDY & PAMELA AT
MEDIASPEC UK
PAUL AT PAW PAW
PRODUCTIONS

NYC SESSIONS
DJS & COMMERCIALS

WRITTEN & DIRECTED BY
MICHAEL KELLOR

SOUND PRODUCER
CRAIG CONNER

VOICE OVER ARTISTS

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

THANKS TO
SHELDON STEIGER
KEVIN & NEIL AT ORGANIC
STUDIOS NYC

GTA2 MOVIE

WRITTEN BY
DAN HOUSER

STARRING
SCOTT MASLEN AS CLAUDE
SPEED

DOP BY
ROB BENEVIDES

EDITED BY
JOSH SCHWARZ

SOUND & MIX BY
ALLAN WALKER

TELECINE BY
COMPANY 3

MUSIC BY
CRAIG CONNER

DIRECTED BY
ALEX DE RAKOFF

PRODUCED BY
JAMIE KING

EXECUTIVE PRODUCER
SAM HOUSER

A ROCKSTAR PRODUCTION OF A
DMA DESIGN GAME

GTA2

Customer Service Numbers

• **Australia** _____ 1902 262 662 _____

Calls charged at \$1.65 (incl. GST) per minute.
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• **Österreich** _____ 0450 99 000 500 _____

Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.
Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• **Belgique/Belgien** _____ 011 301 306 _____

Veillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

• **Danmark** _____ +45 33 26 68 20 _____

Åben Man-Tors 16.00-19.00
Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.

• **Suomi** _____ 0600 411 911 _____

4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21
Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten

• **France** _____ 0803 843 843 _____

Veillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

• **Deutschland** _____ 01805 / 766 977 _____

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• **Greece** _____ (00 301) 6777701 _____

Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνική υποστήριξη για την κονσόλα PlayStation

• **Ireland** _____ (01) 4054022 _____

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• **Italia** _____ 848 82 83 84 _____

Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.

• **Nederland** _____ 0495 574 817 _____

Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.

• **New Zealand** _____ (09) 415 2447 _____

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• **Norge** _____ 2336 6600 _____

• **Portugal** _____ (01) 318 7450 _____

Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation

• **España** _____ 902 102 102 _____

Por favor, llama a los siguientes números de nuestro Servicio de Atención al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.

• **Sverige** _____ 08-587 610 00 _____

Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.

• **Schweiz/Suisse** _____ 0900 55 20 55 _____ *Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.*

Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen

• **UK** _____ 08705 99 88 77 _____

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support

Rockstar Games and the Rockstar Logo are trademarks of Take 2 Interactive Software, Inc © 1999 Take2 Interactive. All Rights Reserved.
Take 2 France 5-7 Rue de l'Amiral, Courbet, 94160, Saint Mandé, Paris, France.



SLES-01404

 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
5026555190787