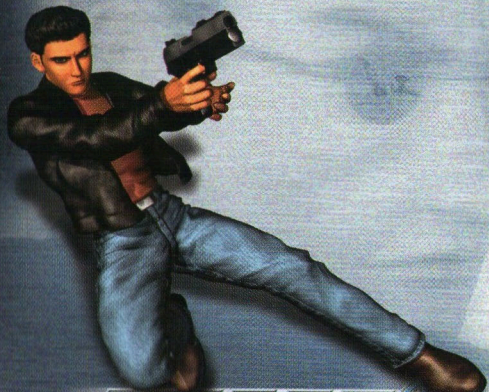


www.oidestring.com



PlayStation

PAL



TIME CRISIS PROJECT TITAN™



SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

namco®

PlayStation®

PLATINUM

www.oidestring.com

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 saillit, 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 félé, 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

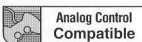
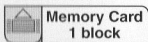
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi 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 numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) ainsi que le numéro **POWERLINE** se trouvent au dos de ce manuel.

Time Crisis Project Titan™ & © 2001 NAMCO LTD., All Rights Reserved. NAMCO is a registered trademark of NAMCO Ltd. Library programmes © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. "DUALSHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use are prohibited. Distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. A Namco product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe. G-Cor45™ and © 1996 NAMCO LTD.



NAMCO® **G-Cor45**



TIME CRISIS PROJECT TITAN™



BRIEFING DE MISSION

STATUT: *Ultra secret*

EXPEDITEUR: *Directeur des Opérations, V.S.S.E.*

DESTINATAIRE: *Agent Richard Miller*

DIRECTIVES PRINCIPALES DE MISSION: *identifier, trouver et capturer l'assassin du Président Serrano.*

Le gouvernement carubain a annoncé hier que le Président Xavier Serrano avait été assassiné.

Les autorités vous ont désigné comme le principal suspect. Elles ont lancé un mandat d'arrêt contre vous et une opération de recherche internationale a commencé. Vous êtes un homme traqué.

Après avoir pris connaissance de certains renseignements, le V.S.S.E. est convaincu que vous n'avez pas commis ce crime. Nous ne communiquerons donc pas immédiatement votre position au gouvernement carubain, afin de vous permettre de prouver votre innocence. Nous ne pourrions cependant pas vous protéger longtemps. Il ne vous reste que 48 heures pour démasquer et capturer le véritable assassin. Le V.S.S.E. ne pourra vous offrir aucune

assistance pendant cette période. C'est seul que vous devrez retrouver le tueur.

Nous avons une seule piste qui pourrait vous être utile. L'une de nos informatrices, dont le nom de code est Abacus, a récemment pris contact avec nous. Elle prétend connaître l'identité du véritable assassin. Selon les renseignements reçus par le V.S.S.E. Intelligence, Abacus est actuellement retenue prisonnière à bord d'un yacht situé en mer Carubaine. Il a été établi que ce yacht appartient à Kantaris, la tristement célèbre trafiquante d'armes. Nous vous conseillons de commencer votre enquête sur ce bateau.

N'oubliez pas que nous ne pourrions contenir les autorités carubaines que pendant 48 heures. Si vous échouez dans votre mission, nous serons forcés de nier que nous vous connaissons et que vous êtes l'un de nos agents.

Bonne chance, Miller. Mais, comme vous le savez certainement déjà, il vous faudra plus que de la chance pour survivre.

INSTALLATION

Installez votre console en suivant les instructions de son mode d'emploi. Insérez le CD 'Time Crisis Project Titan™' et fermez le couvercle du compartiment à disque. Allumez la console en appuyant sur le bouton POWER (d'alimentation). N'insérez et ne retirez pas d'accessoires ou de Memory Cards (Cartes Mémoires) une fois la console allumée. Vérifiez que vous disposez d'assez de blocs libres sur votre Memory Card (Carte Mémoire) avant de commencer à jouer.

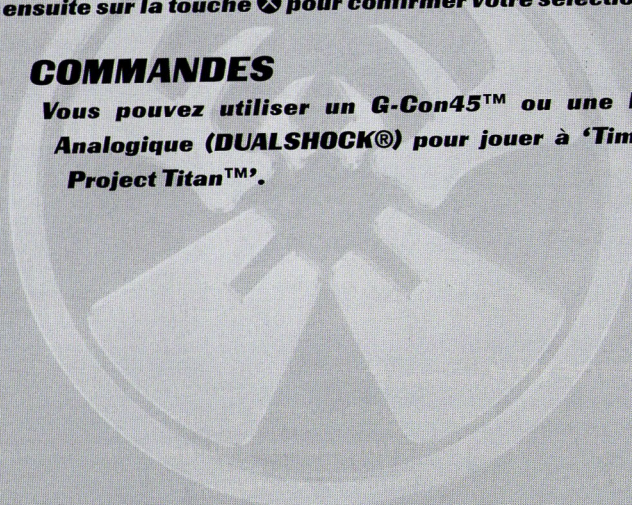
REMARQUE: les renseignements figurant dans ce manuel étaient corrects lors de la mise sous presse mais des modifications secondaires peuvent avoir été apportées lors des dernières phases du développement du jeu. Toutes les captures d'écran apparaissant dans ce manuel proviennent de la version anglaise du jeu. Certaines captures peuvent être tirées d'une version antérieure à la version finale du jeu et présenter quelques différences mineures par rapport au produit final.

SELECTION DE LA LANGUE

Si vous utilisez un G-Con45™, appuyez sur la touche A ou sur la touche B pour faire défiler les options de langue, puis appuyez sur la détente pour sélectionner la langue. Si vous utilisez une Manette Analogique (DUALSHOCK®), appuyez sur la touche ← ou sur la touche → pour faire défiler les options. Appuyez ensuite sur la touche ⊗ pour confirmer votre sélection.

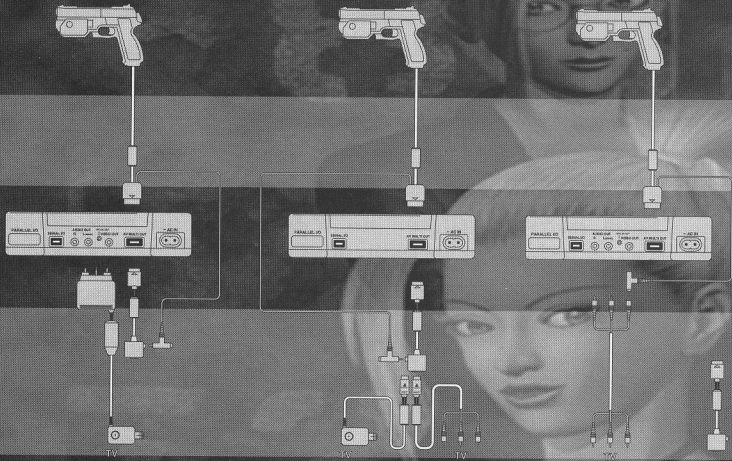
COMMANDES

Vous pouvez utiliser un G-Con45™ ou une Manette Analogique (DUALSHOCK®) pour jouer à 'Time Crisis Project Titan™'.



CONFIGURATION DU G-Con45™

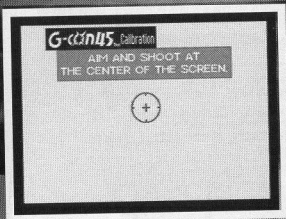
Connectez le G-Con45™ à votre console comme indiqué sur le diagramme ci-dessous.



CALIBRAGE DU G-Con45™

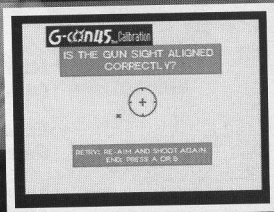
Si vous avez connecté un G-Con45™ à votre console, l'écran de calibration s'affiche automatiquement. Vous pouvez également accéder à l'écran de calibration depuis le mode **OPTIONS**, qui est présenté plus loin dans ce manuel. Pour que les tirs du G-Con45™

soient précis, vous devez impérativement calibrer le pistolet. Si vous n'utilisez pas un G-Con45™, l'écran de calibrage n'apparaîtra pas car il n'est pas nécessaire de calibrer la Manette Analogique (DUALSHOCK®).



ECRAN DE CALIBRAGE

Pour calibrer votre G-Con45™, visez la cible située au centre de l'écran et appuyez sur la détente. Une croix apparaîtra alors au centre de l'écran. Si la position de la croix correspond à l'endroit visé, le G-Con45™ a été correctement calibré. Si la croix n'apparaît pas au bon endroit, répétez la procédure. Une fois que vous aurez correctement calibré le G-Con45™, appuyez sur la touche A ou sur la touche B pour passer à l'écran suivant.



UTILISATION DU G-Con45™



DETENTE:
(tir sur l'écran)

Ecrans de menu:
Sélectionner une option

En cours de partie:
Tirer

TOUCHE A: (Côté gauche)

Ecrans de menu:
Faire défiler les options

En cours de partie:
Maintenez enfoncée pour
vous mettre en position
d'attaque
Relâchez pour vous
mettre à couvert et
recharger

TOUCHE B: (Côté droit)

Ecrans de menu:
Faire défiler les options

En cours de partie:
Mettre le jeu en pause

REMARQUE: pour quitter, mettez la partie en pause, maintenez la détente enfoncée et appuyez sur la touche B.

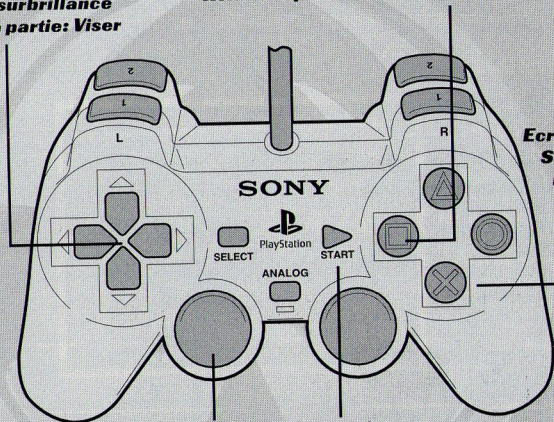
UTILISATION D'UNE MANETTE ANALOGIQUE (DUALSHOCK®)

↑, ↓, ←, →, ↖, ↗, ↘ ou ↙

Ecrans de menu: Mettre une option en surbrillance
En cours de partie: Viser


touche 



En cours de partie: Maintenez enfoncée pour attaquer et tirer
Relâchez pour vous mettre à couvert et recharger



touche 
Ecrans de menu: Sélectionner une option
En cours de partie: Tirer

joystick gauche

joystick droit
touche 
A l'écran titre: Lancer la partie
En cours de partie: Pause

REMARQUE: pour quitter la partie, maintenez la touche  enfoncée et appuyez sur la touche  (de mise en marche).

REMARQUE: si vous utilisez une Manette Analogique (DUALSHOCK®), vous pourrez jouer à 'Time Crisis Project Titan™' en utilisant les touches directionnelles ou le joystick gauche. Pour utiliser le joystick gauche, vérifiez que l'interrupteur de mode ANALOG (analogique) est allumé (la LED (DEL) sera rouge). Dans ce manuel, ↑, ↓, ←, → font référence à la direction des touches directionnelles et du joystick gauche.

ECRAN DE JEU

NOMBRE DE COUPS AU BUT

Vous pouvez gagner des vies supplémentaires en touchant consécutivement un certain nombre d'ennemis, sans gaspiller de balles. Cette icône affiche le nombre actuel de coups au but successifs.



MEILLEUR TEMPS
Temps mis par le meilleur joueur pour terminer la zone.

CARTOUCHES RESTANTES

Indique le nombre de cartouches qu'il reste dans votre arme. Le nombre maximal est de six cartouches.

VIES

Indique le nombre de vies restantes en mode **STORY MODE (HISTOIRE)**. Si vous épuisez vos vies, la partie prend fin.

TEMPS RESTANT

Indique le temps restant. Si vous ne terminez pas la zone dans le temps imparti, la partie prend fin.

POUR COMMENCER

Après une séquence d'introduction, l'écran titre apparaît. Pour passer la séquence d'introduction et accéder directement à l'écran titre, appuyez sur la détente du G-Con45™ ou sur la touche **X** de la Manette Analogique (DUALSHOCK®). Appuyez sur la détente ou sur la touche **START** (de mise en marche). Le menu de sélection de mode apparaîtra alors.

MODE SELECT MENU

Trois modes sont disponibles: **TIME ATTACK (CONTRE LA MONTRE)**, **STORY MODE (HISTOIRE)** et **OPTIONS**.

TIME ATTACK (CONTRE LA MONTRE)

Dans ce mode, vous pouvez choisir un niveau parmi les trois options suivantes: **KANTARIS' YACHT (YACHT DE KANTARIS)**, **CARUBA AIRPORT (AEROPORT DE CARUBA)** ou **RIO ORO MINE (MINE DE RIO ORO)**. Attention, le chrono tourne, alors essayez de terminer le niveau le plus vite possible.



VIES INFINIES

Dans le mode TIME ATTACK (CONTRE LA MONTRE) vous disposez d'un nombre infini de vies. Vous pourrez donc continuer à jouer quel que soit le nombre de fois où vous êtes tué. Cependant, la partie prendra fin si vous ne terminez pas dans les délais impartis.

TEMPS

En cours de partie, le temps que vous mettez à terminer chaque niveau est enregistré. Si vous terminez en un temps record, vous pourrez saisir votre nom dans la liste des meilleurs scores.

STORY MODE (MODE HISTOIRE)

Ce mode vous permet de vous lancer à la recherche de l'assassin du Président Xavier Serrano. Vous n'avez que 48 heures pour prouver votre innocence. N'oubliez pas que vos nombreux ennemis ne reculeront devant rien pour vous empêcher de mener à bien votre objectif.

REESSAYER

La partie prend fin si vous n'avez plus de vies ou si vous épuisez le temps imparti. Vous pouvez reprendre la partie depuis le début de la zone s'il vous reste des crédits. Pour en savoir plus, voir la section de ce manuel intitulée LE JEU.

MODE FACILE

Pour avoir accès à une version plus facile du mode **STORY MODE (HISTOIRE)**, appuyez sur la touche **A** ou sur la touche **B** du **G-Con45™** à l'écran titre. Appuyez sur **←** si vous utilisez une **Manette Analogique (DUALSHOCK®)**. Le mot **EASY (FACILE)** apparaîtra en lettres rouges.

REMARQUE: lorsque vous jouez en niveau de difficulté **EASY (FACILE)**, le mode **STORY MODE (HISTOIRE)** prend fin au niveau 3. Pour accéder au niveau 4 et au boss final, vous devez jouer en mode **STORY MODE (HISTOIRE)** avec le niveau de difficulté **NORMAL**.

OPTIONS

Ce mode vous permet d'ajuster les paramètres de jeu. Sélectionnez ensuite **EXIT (QUITTER)** pour retourner au menu de sélection de mode.

G-Con45™ CALIBRATION

Cette option vous permet d'accéder à l'écran de calibrage, expliqué en détail dans la section **COMMANDES** de ce manuel.

BUTTON CONFIGURATION (CONFIGURATION DES TOUCHES)

Sélectionnez cette option pour modifier la fonction des touches de votre **G-Con45™** ou de votre **Manette Analogique (DUALSHOCK®)**.


CONFIGURATION DES TOUCHES

Pour sélectionner les touches que vous désirez associer aux options PAUSE et RELOAD (RECHARGER), mettez la configuration voulue en surbrillance.

METHODE DE RECHARGEMENT


Choisissez RELOAD: PRESS (RECHARGER EN APPUYANT) si vous voulez que le rechargement s'effectue lorsque vous appuyez sur la touche correspondant à cette fonction. Si vous préférez recharger en relâchant la touche, sélectionnez RELOAD: RELEASE (RECHARGER EN RELACHANT).

SCREEN ADJUST (AJUSTER ECRAN)

Cette option vous permet d'ajuster la position de l'écran de jeu. Tirez sur les flèches pour déplacer l'écran de jeu vers la position centrale. Une fois que vous avez fini d'ajuster la position de l'écran, appuyez sur la touche A ou sur la touche B du GCon45™ ou appuyez sur la touche  (de mise en marche) de la Manette Analogique (DUALSHOCK®) pour retourner à l'écran Options.

LOAD / SAVE (CHARGER / SAUVEGARDER)

Sélectionnez SAVE (SAUVEGARDER) pour enregistrer les scores élevés sur Memory Card (Carte Mémoire). Vous devrez mettre YES (OUI) en surbrillance et valider pour

confirmer que vous voulez sauvegarder les données. Sélectionnez LOAD (CHARGER) pour charger des données préalablement sauvegardées. Une fois le chargement ou la sauvegarde terminée, appuyez sur la détente du G-Con45™ ou sur la touche  de la Manette Analogique (DUALSHOCK®) pour retourner à l'écran précédent.

REMARQUE: votre Memory Card (Carte mémoire) doit être insérée dans la fente pour MEMORY CARD (Carte Mémoire) No 1.

LE JEU

'Time Crisis Project Titan™' se compose de quatre niveaux, divisés en zones. Pour terminer une zone, vous devez neutraliser un nombre minimum d'ennemis dans le temps imparti.

RECHARGEMENT

Votre chargeur se remplit lorsque vous rechargez votre arme. Votre personnage se met à couvert lorsque vous rechargez. Ceci s'avère très utile lorsque vous êtes sous un tir ennemi nourri. Vous disposez d'une réserve infinie de munitions, mais votre arme ne peut contenir qu'un maximum de six cartouches à la fois. Il est donc essentiel que vous rechargez votre arme à intervalles réguliers.

LIMITE DE TEMPS

Chaque zone de jeu doit être terminée dans une certaine limite de temps. Si vous dépassez le temps imparti, la partie prend fin. La limite de temps est prolongée à chaque fois que vous remportez un affrontement et que vous accédez à la zone suivante.

VIES

En mode STORY MODE (HISTOIRE), le nombre de vies dont vous disposez s'affiche sous forme de jauge à l'écran. Si ce nombre atteint zéro, la partie prend fin. Dans le mode TIME ATTACK (CONTRE LA MONTRE) vous avez un nombre de vies infini.

SYSTEME DE CACHETTES MULTIPLES

Lorsque vous vous trouvez dans une zone comportant plusieurs cachettes, vous verrez apparaître des flèches jaunes. Visez la gauche ou la droite de l'écran, selon la direction que vous souhaitez prendre. Si vous utilisez une Manette Analogique (DUALSHOCK®), le réticule de visée deviendra vert lorsque vous viserez la bordure de l'écran. Faites feu pour confirmer et avancer.

REMARQUE: vous devez être à couvert pour pouvoir avancer. Vous ne pourrez pas avancer si vous êtes en train d'attaquer.

CHANGER DE CACHETTE

Les boss s'efforceront de prendre des positions où il est difficile de les atteindre. Vous devrez changer de cachette régulièrement pour trouver le meilleur endroit d'où attaquer. Lorsque vous passez d'une cachette à l'autre, vous ne pouvez pas être touché. N'oubliez pas de regarder régulièrement le chrono car le temps s'écoule toujours.

METTRE LE JEU EN PAUSE

En mettant le jeu en pause, vous pourrez quitter le jeu et retourner à l'écran titre. Pour en savoir plus, voir la section **COMMANDES de ce manuel.**

REESSAYER

Si vous jouez en mode **STORY MODE (HISTOIRE), l'écran Réessayer s'affichera lorsque vous mourrez. Sélectionnez **YES (OUI)** pour reprendre la partie au début de la zone la plus récente ou sélectionnez **NO (NON)** pour quitter.**

REMARQUE: l'écran Réessayer ne s'affichera que si vous disposez d'au moins un crédit.

RESULTATS

Les résultats de votre performance s'afficheront à la fin de chaque zone et de chaque niveau.



ELAPSED TIME (TEMPS ECOULE)

Le temps qu'il vous a fallu pour terminer la zone ou le niveau.

RANKING (PLACE)

La différence entre votre place au classement et celui du meilleur joueur.

HIT RATE (TAUX DE COUPS AU BUT)

Taux de précision de vos tirs.

RANKING TABLE (CLASSEMENT)

Classement de tous les joueurs.

ECRAN DE FIN DE JEU

Si vous terminez le jeu, vous verrez s'afficher le total des résultats de tous les niveaux et de toutes les zones.

Votre score final dépendra des facteurs suivants:

TOTAL TIME (TEMPS TOTAL), HIT RATE (TAUX DE COUPS AU BUT), ATTACK RATE (TAUX D'ATTAQUE,

c'est-à-dire votre vitesse de tir) et DAMAGE

(DEGATS, c'est-à-dire la gravité des dégâts

subis). Le nombre d'étoiles que vous recevrez

dépendra de la qualité de votre performance, le

nombre maximal possible étant de 10.

CLASSEMENT

Si vous établissez l'un des 20 meilleurs score dans l'un des modes du jeu, vous pourrez entrer votre nom dans la section de classement. Pour entrer des lettres, visez-les à l'aide du G-Con45™ et sélectionnez-les en appuyant sur la détente. Si vous utilisez une Manette Analogique (DUALSHOCK®), mettez les lettres en surbrillance en appuyant sur les touches ↑, ↓, ← ou → et appuyez sur la touche ⊗ pour sélectionner. Pour effacer les lettres, sélectionnez BACK (RETOUR). Une fois le nom saisi, appuyez sur OK.

PROFILS DE PERSONNAGES

FICHIERS TOP SECRET DU V.S.S.E: Les informations ci-dessous ont été rassemblées par nos services de renseignements. Elles pourraient vous aider dans votre mission.



NOM: Xavier Serrano

ALIAS: néant

AGE: 55 ans

RENSEIGNEMENTS PERSONNELS:

élu premier président de Caruba en 1987 après l'effondrement de la dictature militaire. Né dans une famille pauvre carubaine dans la région de la Costa Azul. Sa gentillesse et sa popularité auprès des Carubains lui ont valu d'être surnommé Placido.

NOM: Marissa Soleil

ALIAS: Abacus

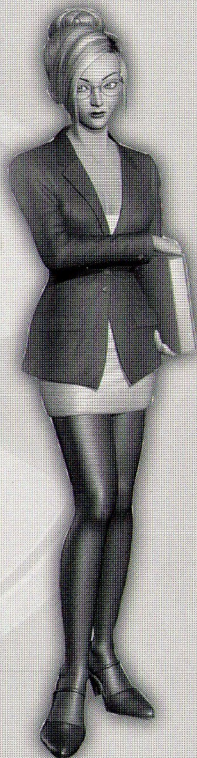
AGE: 21 ans

RENSEIGNEMENTS PERSONNELS:

citoyenne carubaine, elle a obtenu un diplôme d'informatique auprès d'une prestigieuse université étrangère.

A son retour à Caruba, elle s'est retrouvée employée à son insu par l'organisation K.A.D. Research, qui est impliquée depuis longtemps dans le trafic d'armes à Caruba.

Elle a fourni des renseignements au V.S.S.E. sous l'alias d'Abacus.





NOM: inconnu

ALIAS: Kantaris

AGE: inconnu

RENSEIGNEMENTS PERSONNELS:

**leader actuel du groupe armé Kantaris,
elle est extrêmement dangereuse.**

**Nous ignorons où elle se trouve et
quelles sont ses intentions.**



NOM: Zeus Bertrand

ALIAS: Ironman (l'homme de fer)

AGE: inconnu

RENSEIGNEMENTS PERSONNELS:

la police carubaine s'est intéressée

à son cas pour la première fois

quand elle a découvert qu'il

jouait un rôle essentiel dans

le trafic d'armes à Caruba.

Il est très agressif et a de

spectaculaires sautes

d'humeurs. Il n'hésite pas

à recourir à des méthodes

expéditives pour se

débarrasser de ses

ennemis et se vante

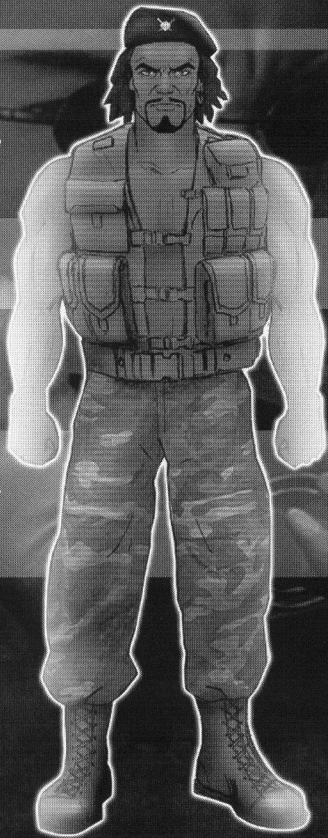
souvent de son efficacité.

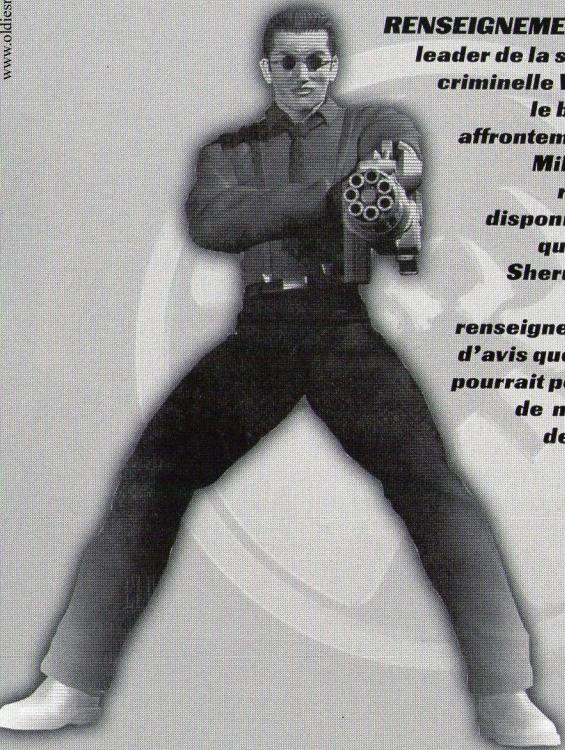
Il est considéré comme

l'un des criminels les

plus dangereux

de Caruba.





NOM: inconnu

ALIAS: Wild Dog (Chien fou)

AGE: inconnu

RENSEIGNEMENTS PERSONNELS:

**leader de la sinistre organisation
criminelle Wild Dog, il a perdu
le bras droit lors d'un
affrontement avec Richard
Miller. Les derniers
renseignements
disponibles indiquent
qu'il était allié à
Sherudo, mais les
services de
renseignements sont
d'avis que Wild Dog
pourrait poursuivre
de nouveaux
desseins.**

NOM: Ricardo Blanco

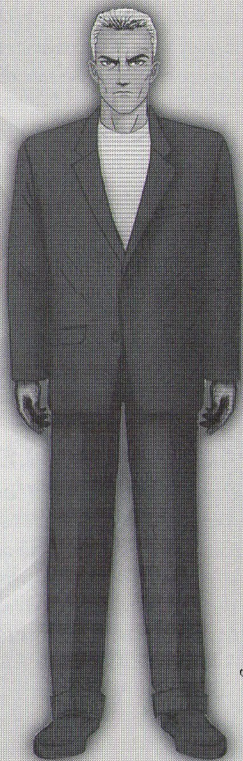
ALIAS: néant

AGE: inconnu

RENSEIGNEMENTS PERSONNELS:

criminel à la petite semaine qui aimerait devenir grand et qui préfère laisser à ses sbires le soin de s'occuper des tâches ingrates.

On le soupçonne depuis longtemps de faire partie du milieu à Caruba, mais il n'a jamais été arrêté pour ce chef d'accusation. Selon le V.S.S.E., Blanco est un expert en déguisement et qu'il peut donc se faire passer pour n'importe qui.



CONSEILS

La tâche qui vous attend est très ardue. Pour réussir, vous devez impérativement maîtriser quelques techniques spécialisées. Elles vous conféreront un avantage sur vos adversaires et vous permettront de mettre toutes les chances de votre côté.

CONNAISSEZ BIEN VOS ENNEMIS

La capacité à infliger des dégâts varie selon les ennemis. Méfiez-vous notamment des ennemis portant des vêtements rouges, car ce sont de fines gâchettes. Préparez vos attaques minutieusement et exploitez les cachettes disponibles pour vous mettre à couvert. Lorsque vous affrontez des ennemis moins précis, c'est-à-dire ceux qui portent du bleu, n'oubliez pas que le rechargement vous fait perdre du temps. Efforcez-vous de les éliminer rapidement.

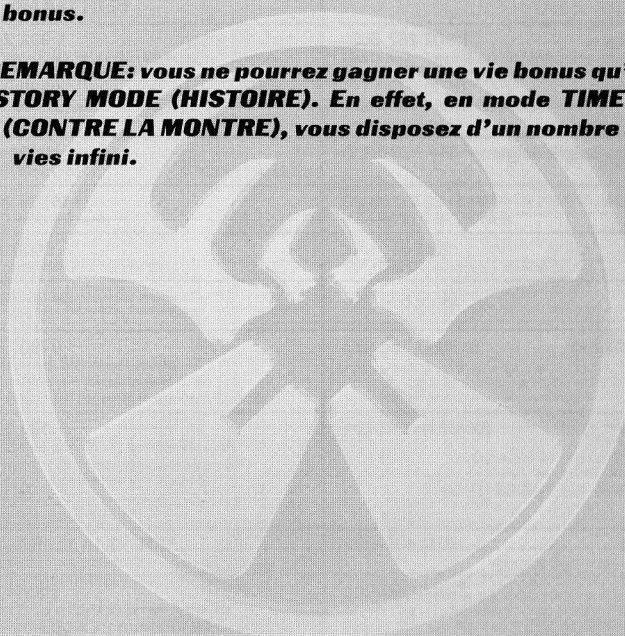
AUGMENTEZ LE TEMPS DISPONIBLE

Pour bénéficier d'un bonus de temps, tirez sur les ennemis qui portent des vêtements oranges. Essayez de les abattre dès qu'ils apparaissent car ils sont passés maîtres dans l'art de se soustraire aux attaques et ils ne restent pas longtemps dans la ligne de mire.

SOYEZ PRECIS

Si vous touchez 20 ennemis consécutivement en mode EASY (FACILE) ou 30 ennemis en mode NORMAL, vous gagnerez une vie bonus.

REMARQUE: vous ne pourrez gagner une vie bonus qu'en mode STORY MODE (HISTOIRE). En effet, en mode TIME ATTACK (CONTRE LA MONTRE), vous disposez d'un nombre de vies infini.



Customer Service Numbers

POWERLINE**FOR GAME HELP**

• Australia 1 902 262 662* <i>*(ITM Calls charged at \$1.50 per min. Get parents' OK to call.)</i>	1 902 262 662* <i>*(ITM Calls charged at \$1.50 per min. Get parents' OK to call.)</i>
• Österreich 0990 970 111* <i>*(Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/ Sek.)</i>	0900 970 111* <i>*(Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/ Sek.)</i>
• Belgique/België/Belgien 011 / 301 306	0900 000 00* <i>*(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)</i>
• Danmark (+45) 33 26 68 20 <i>Åben man-tors 16.00-19.00</i>	(+45) 33 26 68 20 <i>Åben man-tors 16.00-19.00</i>
• Suomi 0600 411 911 <i>4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21</i>	0600 411 911 <i>4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21</i>
• France 0803.843.843	08 36 68 22 02* <i>*(2,23 F la minute)</i>
• Deutschland 01805 / 766 977	0190 578 578* <i>*(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.)</i>
• Greece (00 301) 6777701	090 2322 00* <i>* Χρέωση κλήσης 184 δρχ. 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 Mediatel</i>
• Ireland (01) 4054022	1550 13 14 15 (R.O.I. only)* <i>*Calls cost per min. 58p (inc.VAT)</i>
• Israel 1-800-390-900	1-800-390-900 ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערב הג קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00

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

• Italia 848 82 83 84* <i>*(Al costo di una chiamata urbana da tutta Italia)</i>	848 82 83 84* <i>*(Al costo di una chiamata urbana da tutta Italia)</i>
• Malta 344700	344700
• Nederland 0495 574 817	09 09 9 000 000* <i>*(0.99 Hfl./ min)</i>
• New Zealand (09) 415 2447	0900 97669* <i>*(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute).</i>
• Norge 2336 6600	820 85 050 <i>Åpen 24 timer NOK *8,75 pr. min.</i>
• Portugal 0707 23 23 10* <i>Número único nacional -22\$00 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone</i>	0707 23 23 10* <i>Número único nacional -22\$00 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone</i>
• España 902 102 102	906 333 888* <i>Sólo para mayores de 18 años. *(Tarifa punta: 57.84 pts/min + IVA de lunes a viernes de 8.00h a 14.00h. Tarifa normal: 47.04 pts/min + IVA de lunes a viernes de 17.00h a 22.00h. Tarifa reducida: 37.025pts/min + IVA de lunes a viernes de 22.00h a 8.00h. Sábados de 4.00h a 24.00h. Domingos y festivos las 24h del día).</i>
• Sverige 08-587 822 25	0719-310 311* <i>Öppet månd-örd 17.00-21.00 *5:-/samtal</i>
• Schweiz 0900 55 20 55 <i>*(Fr. 1. -/min.) Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen</i>	0900 55 20 55 / Ein Anruf kostet <i>*(Fr. 1. -/min.) Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.</i>
• UK 08705 99 88 77 <i>Calls may be recorded for training purposes</i>	09064 765 765 (incl. NI)* <i>*Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute. (*Correct at December 1998). Please seek permission from the bill payer before calling. Service provider - Telecom Potential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.</i>

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.

Memory Card (Carte Mémoire)



**Sauvegardez
vos meilleurs
scores sur une
Memory Card
(Carte Mémoire)
officielle de
Sony Computer
Entertainment pour
prouver au monde
entier que vous êtes
réellement une fine
gâchette...**



www.playstation.com

SCES-02776