

[WWW.ATARI.COM/ACTOFWAR](http://www.atari.com/actofwar)

**DISPONIBLE**

3546430111369



BDN. MALVAIS. LES DEUX.  
**DRIV3R**  
[WWW.DRIV3R.COM](http://WWW.DRIV3R.COM)



**ATARI**

## PROBLEMES DE LOGICIEL ?

Vous trouverez ci-dessous des solutions aux problèmes posés par DirectX lors de l'utilisation de jeux vidéo.

### Vérification des spécificités du système

Veuillez vous assurer que **votre système correspond à la configuration requise** figurant sur l'emballage du jeu.

L'**outil de diagnostic de DirectX** vous apportera les informations nécessaires concernant votre ordinateur si vous ne les connaissez pas. Pour lancer l'outil de diagnostic de DirectX, cliquez sur le bouton **démarrer** et choisissez l'option **Exécuter...** Dans la boîte de dialogue, entrez **DXDIAG**. L'outil apparaît, vous donnant accès aux détails concernant votre système, votre carte graphique et votre carte son. Il est également possible de vérifier si les affichages vidéo et les outils audio fonctionnent correctement en cliquant sur les boutons appropriés vous proposant de tester **DirectDraw**, **Direct3D** et **DirectSound**.

**Remarque :** à moins que vos compétences en informatique ne vous le permettent, nous vous recommandons de ne modifier aucune option proposée par l'outil de diagnostic DirectX.

### Avant de commencer à jouer

Dans certains cas, des programmes déjà actifs sur votre système peuvent monopoliser des ressources nécessaires au bon fonctionnement du jeu. Tous ces programmes ne sont pas immédiatement visibles, et nombreux sont ceux à s'activer automatiquement au démarrage. Il existe un certain nombre de "**tâches de fond**", qui fonctionnent en permanence sur votre système. Dans certains cas, ils peuvent provoquer un plantage ou un blocage du jeu. C'est pourquoi nous vous recommandons de désactiver ces "tâches de fond" avant de jouer.

- Si votre système utilise des programmes d'**Anti-Virus** ou **Crash Guard**, nous vous suggérons, si le jeu ne le fait pas lui-même, de le fermer ou de le désactiver avant de lancer le jeu. Faites un clic droit sur l'icône de ce programme et sélectionnez **FERMER**, **DESACTIVER** ou l'option équivalente.
- Une fois l'Anti-Virus ou le Crash Guard désactivé, mettez fin aux tâches de fond, celles-ci étant susceptibles de poser des problèmes à l'installation ou à l'exécution du jeu. Consultez la section "Mettre fin aux tâches de fond non nécessaires".

### Nettoyage du système

Avant d'installer un logiciel, il est essentiel que votre disque dur soit en état optimal de fonctionnement. Nous vous recommandons par conséquent de prendre l'habitude d'effectuer régulièrement des opérations de "**maintenance**" sur votre PC. Les outils de détection des erreurs disque, de défragmentation de disque et de nettoyage de disque sont ceux dont vous aurez besoin pour garantir à votre ordinateur un état de marche optimal. De telles opérations vous permettront de jouer aux jeux les plus récents avec un minimum de problèmes. Un système propre fonctionnera également avec plus d'efficacité et les autres logiciels que vous utiliserez fonctionneront plus rapidement et de manière plus stable. Consultez le guide d'aide Windows pour de plus amples informations sur la mise en marche des **outils de détection et de réparation des erreurs disque**, de **défragmentation** du disque dur et de **nettoyage de disque**.

#### Utilisation de la fenêtre d'aide Windows

- 1 Cliquez sur le bouton **démarrer** et choisissez l'option **Aide** (ou centre d'aide et de support pour les utilisateurs de Windows XP) pour afficher les guides d'aide Windows.
- 2 A présent, cliquez dans la section de recherche et tapez des mots-clés tels que "ScanDisk" (Windows 98/ME), "Réparation" (Windows 2000/XP), "Défragmentation" et "Nettoyage" pour accéder aux instructions qui vous permettront de lancer ces opérations.

### Le jeu plante ou se bloque ?

Pour les jeux utilisant la dernière version de DirectX, vous devez vous assurer que votre ordinateur bénéficie des derniers **pilotes** de carte graphique. Ceci peut permettre de résoudre des plantages et des blocages du jeu.

• Av  
pilote  
fabric  
fabri

Asu  
ATT  
Cre  
Gui  
Her

Cre  
C-M  
Dian  
ESS  
Vide  
Yam

Me

Imp  
ordir

Wi  
1 M  
fer  
fon  
2 P  
Re  
no  
aut  
3 L  
des  
1 M  
séc  
2 C  
me  
sur  
Re  
cer  
Ge  
Wi  
1 f  
ge  
2 f  
cli

Avan  
dispo

noter.  
• Mar  
• Typ  
• Syst  
Wind  
• RAM  
• Pilo

• **Avant toute chose**, essayez de télécharger le pilote de carte graphique le plus récent sur le site du fabricant. Vous trouverez ci-dessous la liste des **fabricants de cartes graphiques** les plus connus :

Asus: <http://www.asus.com>  
ATI: <http://www.ati.com>  
Creative Labs: <http://www.europe.creative.com>  
Guillemot: <http://www.guillemot.com>  
Hercules: <http://www.hercules.com>

Creative Labs: <http://www.europe.creative.com>  
C-Media: <http://www.cmedia.com.tw>  
Diamond: <http://www.diamondmm.com>  
ESS: <http://www.esstech.com>  
Videologic: <http://www.videologic.com>  
Yamaha: <http://www.yamaha.com>

• **Si vous ne trouvez pas de mise à jour**, essayez de télécharger le pilote le plus récent fourni par le **fabricant de chipset de carte graphique** :

NVidia: <http://www.nvidia.com>  
ATI: <http://www.ati.com>  
Power VR: <http://www.powervr.com>  
Matrox: <http://www.matrox.com>  
S3: <http://www.s3graphics.com>  
Intel: <http://www.intel.com>  
SIS: <http://www.sis.com>

• Le son saute, se saccade ou se coupe? Tentez de télécharger et d'installer le **pilote de carte son** le plus récent :

## Mettre fin aux tâches de fond non nécessaires.

**Important** : n'oubliez pas de réactiver les tâches de fond après avoir joué en redémarrant votre ordinateur, ceci aura pour effet de les **réactiver automatiquement**.

### Windows 98/ME

- 1 Maintenez les touches CTRL et ALT enfoncées et appuyez sur SUPPR une fois. La fenêtre de fermeture de programme apparaît et affiche toutes les tâches de fond en cours de fonctionnement sur votre système.
- 2 Pour mettre fin à une tâche de fond, cliquez sur son nom, puis sur le bouton Fin de tâche. Remarque : il est important que VOUS NE METTIEZ PAS FIN aux tâches de fond portant les noms Explorer et Systray, car elles sont nécessaires au fonctionnement de Windows. Toutes les autres tâches de fond peuvent être arrêtées.
- 3 La fenêtre de fermeture de programme se ferme et la tâche prend fin. Répétez les étapes ci-dessus pour mettre fin à toutes les autres tâches de fond nécessaires.

### Windows 2000/XP Professionnel

- 1 Maintenez les touches CTRL et ALT enfoncées et appuyez sur SUPPR une fois. La fenêtre de sécurité Windows apparaît.
  - 2 Cliquez sur Gestionnaire de tâche pour ouvrir le Gestionnaire de tâches Windows. Pour mettre fin à une tâche de fond, cliquez sur son nom dans l'onglet Applications, puis cliquez sur le bouton Fin de tâche.
- Remarque** : en fonction des paramètres, lors de la pression sur CTRL, ALT et SUPPR, certains utilisateurs de Windows 2000/XP Professionnel accéderont directement au Gestionnaire de tâches Windows.

### Windows XP Familial

- 1 Maintenez les touches CTRL et ALT enfoncées et appuyez sur SUPPR une fois. Le gestionnaire de tâches Windows apparaît.
- 2 Pour mettre fin à une tâche de fond, cliquez sur son nom dans l'onglet Applications, puis cliquez sur le bouton Fin de tâche.

## Si vous décidez finalement d'appeler la hotline:

**Avant de lancer l'appel**, nous vous demandons de **vous asseoir devant votre ordinateur**, de disposer des informations suivantes (voir "Vérification des spécificités du système"), et d'être prêt à noter.

- Marque et modèle du système
- Type de processeur
- Système d'exploitation, avec si possible le numéro de version (par exemple Windows® 98; Windows® Me)
- RAM (Mémoire vive)
- Pilotes, cartes graphique et son utilisées

## AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise 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, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être 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, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.



## TABLE DES MATIERES

Pour commencer .....	6
Le fichier Lisez-Moi .....	6
Installation .....	6
Commandes .....	7
L'histoire .....	10
Les personnages .....	10
Menu principal .....	10
Options .....	12
Menus de jeu .....	13
Affichage tête haute .....	14
Mode Rediffusion .....	15
Commandes de réalisateur .....	16
Crédits .....	20
Assistance technique .....	38

## POUR COMMENCER

### Le fichier Lisez-Moi

Le DVD-ROM *DRIV3R*™ comporte un fichier Lisez-Moi contenant le contrat de licence et des informations de dernière minute concernant le jeu. Nous vous encourageons fortement à lire ce fichier afin de ne pas manquer les modifications apportées après l'impression du manuel.

Pour accéder à ce fichier, double cliquez sur son icône dans le dossier *DRIV3R*, que vous trouverez sur votre disque dur (habituellement C:\Program Files\Atari\DRIV3R). Vous pouvez également accéder au fichier Lisez-Moi en cliquant sur le bouton Démarrer de votre barre de tâches Windows®, puis sur Programmes, Atari, *DRIV3R* et enfin Lisez-Moi.

## INSTALLATION

1. Démarrer Windows® 2000 and XP.
2. Insérer le DVD-ROM *DRIV3R* dans votre lecteur DVD-ROM.
3. Si la lecture automatique est activée, un écran de titre doit apparaître. Si tel n'est pas le cas, ou si l'installation ne démarre pas automatiquement, cliquez sur le bouton Démarrer de votre barre de tâches Windows®, puis sur Exécuter. Tapez D:\Setup et cliquez sur OK.

**Remarque :** si une autre lettre est attribuée à votre lecteur DVD-ROM, substituez cette lettre.

4. Suivez le reste des instructions à l'écran pour finir d'installer *DRIV3R*.
5. Une fois l'installation terminée, cliquez sur le bouton Démarrer de votre barre de tâches Windows® et choisissez Programmes/Atari/Driv3r/Driv3r pour commencer à jouer.

**Remarque :** le DVD-ROM *DRIV3R* doit se trouver dans le lecteur pour que vous puissiez jouer.

### Installation de DirectX®

Le DVD-ROM *DRIV3R* nécessite DirectX® 9.0c ou supérieur pour fonctionner. Si vous ne disposez pas de DirectX® 9.0c ou d'une version supérieure sur votre ordinateur, cliquez sur "Oui" lorsqu'il vous est demandé si vous souhaitez l'installer.

## COMMANDES

### Conduite

ACTION	TOUCHE
Accélération	' (apostrophe)
Frein / Marche arrière	/
Tourner à gauche	Z
Tourner à droite	X
Frein à main	Espace
Burnout / Larguer remorque	\, #
Entrer / Sortir /	E
Regarder à gauche	A
Regarder à droite	D
Regarder derrière	S
Changer vue	C
Klaxon	H
Grue vers le haut	Flèche directionnelle haut
Grue vers le bas	Flèche directionnelle bas
Grue à gauche	Flèche directionnelle gauche
Grue à droite	Flèche directionnelle droite
Action	Num 0
Saisir à la grue	Entrée

### A pied

ACTION	DEFAULT KEY
Avancer	W
Reculer	S
Pas à gauche	A
Pas à droite	D
Se baisser / Rouler	Ctrl gauche
Sauter	Espace
Entrer / Sortir	E
Faire défiler les armes	Q
Regarder / Viser	Souris (et pavé numérique)
Tirer	Num 5
Dégainer	Tab
Recharger	R
Changer vue	C
Action	Num 0

## Explication des commandes de conduite

### Accélérer

Appuyez sur ' (**apostrophe**) pour mettre le pied au plancher.

### Direction

Manœuvrez votre véhicule en appuyant sur les touches **Z** et **X**.

### Frein et marche arrière

Appuyez sur la touche **/** pour freiner. Une fois votre véhicule arrêté, maintenez **/** enfoncé pour effectuer une marche arrière.

### Frein à main

Vous pouvez tourner brutalement ou effectuer des demi-tours au frein à main pour éviter les ennuis. Appuyez sur la **barre d'espace** pour tirer le frein à main et bloquer les roues arrière. Faites quand même attention aux réactions du véhicule.

### Burnout

Si vous vous trouvez coincé et devez démarrer en trombe, appuyez sur **\**, **#** pour faire patiner les roues arrières.

### Klaxon

Appuyez sur la touche **H** pour donner un coup de klaxon. Vous faites diminuer votre cote de criminalité en prévenant les piétons de cette manière.

### Regardez à gauche / à droite

Maintenez les touches **A** et **D** enfoncées pour regarder respectivement à gauche et à droite. Vous pouvez rechercher des raccourcis, des ruelles cachées, et bien sûr, voir arriver les flics.

### Regarder derrière

Maintenez **W** enfoncé pour regarder derrière vous. L'action est semblable à celle du rétroviseur. Vous verrez la proximité des flics, et ce qu'ils mijotent.

### Changer de vue

Vous pouvez jouer à *DRIV3R* entièrement en vue à la première personne (à l'intérieur des véhicules et par les yeux de Tanner) ou préférer la vue à la troisième personne (derrière le véhicule ou derrière Tanner). Appuyez sur la touche **C** pour passer d'une vue à l'autre.

### Pause

Appuyez sur **Echap** pour mettre le jeu en pause.

### A pied

Lors de vos missions "Undercover" (sous couverture), vous pouvez sortir de votre véhicule et marcher librement dans la ville. Lorsque vous circulez à pied, vous pouvez effectuer certaines actions, comme débloquer des portes, actionner des interrupteurs, enclencher des détonateurs, etc. Beaucoup de ces actions sont nécessaires pour mener à bien les missions.

### Courir

Appuyez sur la touche **W** pour courir.



### **Reculer**

Appuyez sur la touche **S** pour reculer.

### **Quitter un véhicule**

Appuyez sur **E** pour quitter un véhicule.

### **Entrer dans un véhicule**

Lorsque vous en aurez eu assez de marcher, vous aurez envie de rouler. Pour vous emparer d'une voiture, mettez-vous en travers de son chemin pour la faire arrêter. Vous pourrez ensuite appuyer sur la touche **E** pour y monter et la conduire. C'est de cette manière que vous pourrez emprunter la plupart des véhicules du jeu.

### **Dégainer**

Appuyez sur **Tab** pour dégainer ou rengainer l'arme sélectionnée. Appuyez sur la touche **5** du clavier numérique pour tirer.

### **Faire défiler les armes**

Appuyez sur la touche **A** pour faire défiler les armes. Appuyez sur **R** pour recharger.

### **Munitions**

Vous vous réapprovisionnez en munitions en passant sur les cadavres.

### **S'accroupir**

Appuyez sur **Ctrl gauche** pour vous accroupir. Lorsque vous courez, appuyez sur **Ctrl gauche** pour effectuer une roulade.

### **Sauter**

Appuyez sur la **barre d'espace** pour sauter.

### **Actions**

Lorsque vous êtes à pied, vous pouvez effectuer des actions spécifiques aux missions en appuyant sur la touche **0** du clavier numérique. Dans certaines missions, vous devrez actionner des interrupteurs qui seront signalés par une boîte d'un jaune vif.

## L'HISTOIRE

Un gang de voleurs de voitures de Miami essaye de fournir 40 des voitures les plus chères à un mystérieux acheteur international. Sans jamais rester au même endroit, le gang choisit des voitures à Miami ou dans le sud de la France et coordonne la vente à Istanbul, une ville à cheval entre l'Europe et l'Asie. Mais l'un des conducteurs du gang des voleurs de voitures, Tanner, est en réalité un policier impitoyable et obstiné... et il est bien décidé à empêcher la vente des voitures, ainsi qu'à découvrir l'identité de l'acheteur.

Vous incarnez Tanner, et devez travailler à la fois pour et contre le gang de voleurs. Vous devez utiliser vos talents de pilote et de tireur pour vous infiltrer dans le gang et trouver un moyen de les arrêter à temps.

Il y a 40 voitures volées. Dans la rue, elles valent 20 millions de \$, mais il n'y a qu'un seul flic qui compte.

## THE CHARACTERS



### Tanner

Policier sous couverture, alias "The Driver." Téméraire, obstiné, brutal et habitué aux risques du travail sous couverture. Tendance à ignorer et à court-circuiter la hiérarchie.



### Tobias Jones

Inspecteur de police, partenaire de Tanner. Cool, calme et confiant, habitué à travailler avec Tanner, dont il admire les méthodes autant qu'il les réproche. Jones est plus modéré, mais tout aussi dévoué.



### Jericho

Ex-lieutenant de Solomon Caine, un gangster dont l'empire s'étend de Chicago à Vegas. Imprévisible et imperturbable, sa dureté n'a d'égale que celle de Tanner, l'homme qui essaye de l'arrêter.

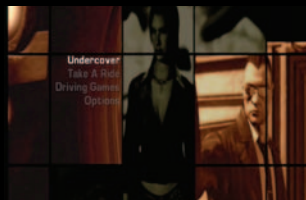


### Calita

Chef de "South Beach", une célèbre organisation de vol de voitures basée à Miami. Elle est froide, efficace et ambitieuse. On dit qu'elle a tué ses propres hommes dans une prise d'otage, et personne n'a osé la doubler depuis.

## MENU PRINCIPAL

Le menu principal s'affiche après la séquence de démarrage, vous pouvez y choisir diverses options et modes de jeu. Cliquez sur l'option ou la partie de votre choix.



## **Undercover (sous couverture)**

C'est le mode histoire et le mode de jeu principal de *DRIV3R*. Vous pouvez d'abord essayer le mode "Conduite libre" pour réveiller vos dons de pilote avant de vous embarquer dans la longue liste de missions.

### **Continuer la partie**

Charger et continuer la partie précédemment sauvegardée.

### **Nouvelle partie**

Commencer une nouvelle partie Undercover.

### **Refaire Mission**

Vous avez la possibilité de rejouer des missions terminées. Une fois que vous avez choisi une mission sauvegardée, une brève séquence vidéo vous remettra en mémoire l'histoire à ce moment de la partie.

### **Voir les cinématiques**

Voir les scènes cinématiques pour vous remettre en mémoire l'histoire de *DRIV3R*.

## **CONDUITE LIBRE**

Dans ce mode, il vous est possible de conduire où vous le voulez, en prenant n'importe quel véhicule à portée de main pour vous faire poursuivre par les flics et les semer à volonté.

**Attention :** si vous débloquez un objet en mode Conduite libre, la fonction de sauvegarde automatique n'est pas activée. Pour sauvegarder votre progression, quittez le jeu et sauvegardez votre profil manuellement. Il se trouve généralement dans le menu Options sous la catégorie Profils.

## **JEUX DE CONDUITE**

### **A fond la caisse**

Poursuivez et détruisez la voiture adverse avant que le temps soit écoulé.

### **Sur les chapeaux de roue**

Larguez les flics avant que le temps soit écoulé.

### **Trailblazer**

Renversez une série de cônes placés dans la ville. La partie commence avec un temps limité et une seconde supplémentaire est donnée pour chaque cône touché. Atteignez la fin le plus vite possible en touchant le plus de cônes.

### **Survie**

Survivez le plus longtemps possible alors que des flics enragés vous rentrent dedans pour vous mettre hors course.

### **Points de contrôle**

Faites la course d'un point de contrôle à un autre. Chaque point de contrôle est placé quelque part dans la ville. Utilisez votre carte pour trouver la route la plus directe et passer tous les points de contrôle le plus vite possible.

### **Slalom**

Passiez à travers autant de "portes" en cônes que possible. Si vous touchez un cône, du temps est retiré de votre total. Les portes deviennent de plus en plus étroites au fur et à mesure. Atteignez la fin avant que le temps soit écoulé.

## OPTIONS



**Bonus** : accédez à divers bonus.

**Rediffusions** : cette section donne accès à l'écran de gestion des sauvegardes, où vous pouvez charger, voir ou effacer les rediffusions enregistrées. Une fois une rediffusion choisie, vous pouvez la modifier dans Réalisateur.

**Profils** : pour charger, sauvegarder ou effacer des profils.

## PARAMÈTRES

### Son

**Effets sonores** : augmentez ou baissez le volume des effets sonores.

**Musique** : augmentez ou baissez le volume de la musique.

**Volume général** : pour régler le volume général de la musique et des effets sonores du jeu.

**Paramètres de carte son** : vous permet de personnaliser vos paramètres de carte son.

**Confirmer** : pour confirmer les changements et revenir au menu Paramètres.

### Affichage

**Gamma** : réglez la luminosité.

**Paramètres de carte graphique apparents** : vous permet d'optimiser les performances de votre carte graphique.

**Shaders avancés on/off** : prise en charge des Pixel Shaders 2.0 avec les cartes compatibles.

**Anti-crânelage on/off** : meilleure harmonisation des couleurs sur les surfaces diagonales.

**Proportions** : choisissez 4/3 (plein écran) ou 16/9 (écran large).

**Réglage écran** : pour ajuster la position de l'écran.

**Confirmer** : pour confirmer les changements et revenir au menu Paramètres.

### Commandes

**Vue inversée** : lorsqu'elle est activée, cette fonction inverse les commandes permettant de regarder vers le haut et le bas.

**Sensibilité de vue** : permet de régler la sensibilité de la commande de vue.

**Vibration** : active ou désactive la fonction de vibration, pour les manettes compatibles.

**Configuration des commandes** : vous permet de déterminer quel périphérique utiliser et d'attribuer les commandes à votre guise.

**Confirmer** : pour confirmer les changements et revenir au menu Paramètres.

### Partie

**Visée automatique** : lorsque cette fonction est activée, la mire se déplace automatiquement pour se fixer sur la cible la plus proche.

**Sous-titres** : activez ou désactivez les sous-titres à l'écran.

**Vitesse** : choix de l'unité de mesure pour l'affichage de la vitesse : Miles / heure (MPH) ou Kilomètres / heure (Km/h).

**Amélioration automatique des armes** : lorsque cette option est activée, l'arme sélectionnée devient automatiquement la meilleure que vous portez sur vous.

**Vue Grand frisson™** : ajuste l'intensité du flou affiché lors d'une Vue Grand frisson™. Active / désactive le degré de ralenti.

**Confirmer** : pour confirmer les changements et revenir au menu Paramètres.

## Langue

**Audio** : sélectionnez la langue des dialogues du jeu.

**Texte** : sélectionnez la langue des textes du jeu.

**Confirmer** : pour confirmer les changements et revenir au menu Paramètres.

## MENUS DE JEU

### Menu de pause

Appuyez sur Echap pour afficher la carte de la ville dans laquelle vous vous trouvez. Vous pouvez la faire pivoter, la déplacer et zoomer pour trouver l'endroit exact que vous cherchez.



Pour faire pivoter la carte dans le sens des aiguilles d'une montre, appuyez sur la touche 9 de votre pavé numérique. Vous pouvez également la faire pivoter dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en appuyant sur la touche 3 de votre pavé numérique.

Appuyez sur la touche 8 de votre pavé numérique pour déplacer la carte vers le haut.

Appuyez sur la touche 2 de votre pavé numérique pour déplacer la carte vers le bas.

Appuyez sur la touche 4 de votre pavé numérique pour déplacer la carte vers la gauche.

Appuyez sur la touche 6 de votre pavé numérique pour déplacer la carte vers la droite.

Appuyez sur la touche 1 de votre pavé numérique pour effectuer un zoom avant et sur la touche 7 pour effectuer un zoom arrière.

**Continuer** : pour reprendre la partie.

**Voir la rediffusion** : pour voir la rediffusion "Auto réalisateur".

**Réalisateur** : pour lancer le mode réalisation.

**Vue Grand frisson™** : appuyez sur la touche T pour suivre l'action dans un ralenti spectaculaire. Le flou de mouvement s'ajuste en modifiant le paramètre.

**Options** : réglez le volume de la musique et des effets sonores.

**Recommencer** : pour recommencer la partie.



**Quitter la partie** : pour quitter et revenir au menu principal.

### Mission accomplie

Lorsque vous terminez avec succès une mission, plusieurs choix s'offrent à vous.

**Mission suivante** : passez à la prochaine mission.

**Voir la rediffusion** : pour voir la rediffusion "Auto réalisateur".

**Sauvegarder la rediffusion** : pour sauvegarder votre rediffusion sur le disque dur.

**Sauvegarder le profil** : pour sauvegarder votre progression.

**Réalisateur** : pour lancer le mode réalisation.

**Recommencer** : retentez la mission ou l'objectif.

**Quitter la partie** : pour quitter et revenir au menu principal.

### Echec de la mission

**Voir la rediffusion** : pour voir la rediffusion "Auto réalisateur".

**Sauvegarder la rediffusion** : pour sauvegarder votre rediffusion sur le disque dur.

**Sauvegarder le profil** : pour sauvegarder votre progression.

**Réalisateur** : pour lancer le mode réalisation.

**Recommencer** : retentez la mission en cours.

**Quitter la partie** : pour quitter et revenir au menu principal.



## AFFICHAGE TETE HAUTE

### Chronomètre

Lors des missions chronométrées, le chronomètre apparaît au centre de la partie supérieure de l'écran, pour indiquer le temps de mission en cours. Le temps peut défiler à rebours ou dans le sens normal, en fonction de la mission.

### Flèches de localisation de la police

Lorsque des policiers vous poursuivent, les flèches rouges en bas de l'écran vous indiquent leur position. Le nombre de flèches correspond au nombre de policiers. Plus la flèche est rouge, plus le policier correspondant est proche.

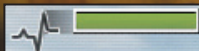
### Radar

Le radar de la mini carte vous aide à atteindre votre objectif de mission ou le point de contrôle le plus proche, indiqués par des points verts. Les villes de DRIV3R sont immenses, il n'est donc pas toujours possible de trouver l'objectif de cette manière (la carte est consultable en totalité dans le menu de pause).

Le radar permet également de détecter les armureries (points bleus), les planques (croix rouges), les méchants (points rouges) et les flics. Les flics sont représentés par des cônes blancs indiquant leur direction et leur champ de vision. Lorsque vous commettez un crime dans le champ de vision d'un policier, il se lance à vos trousses et demande des renforts à son QG, ce qui a pour but d'augmenter la vigilance et le champ de vision de ses congénères. Lorsque vous êtes poursuivi, le radar clignote en bleu et rouge ; il reprend son

aspect habituel lorsque la police est neutralisée ou perd votre trace.

## Santé



Votre santé diminue lorsqu'on vous tire dessus, lorsqu'un véhicule vous heurte, lorsque vous tombez de trop haut et lorsque vous restez trop longtemps dans l'eau. Si votre jauge atteint zéro, vous mourez. Votre santé se régénère lorsque vous passez sur les trousses de soins.



## Criminalité



Le compteur de criminalité est affiché sous la jauge de santé, dans le coin supérieur gauche de l'écran, il indique votre taux de criminalité actuel. A chaque crime perpétré devant un policier, celui-ci augmente et le policier vous prend en chasse. Si vous commettez d'autres crimes alors que les policiers vous voient, la criminalité continue à augmenter, ainsi que l'agressivité de l'officier en poursuite. Voici une liste succincte des différents crimes que vous pouvez commettre :

- Excès de vitesse
- Passage d'un feu rouge
- Destruction de biens publics
- Conduite dangereuse
- Dégainer une arme
- Terroriser / tirer sur les piétons

## Dégâts



A chaque collision avec un autre véhicule, un mur, un bâtiment ou un autre objet solide, votre véhicule subit des dégâts plus ou moins importants. Lorsque l'indicateur de dégâts, situé dans le coin supérieur gauche de l'écran, atteint sa limite, votre véhicule est hors service.

Il est toutefois possible d'enfoncer des bancs, des tables et autres menus obstacles sans endommager votre véhicule.

N'oubliez pas que vous pouvez abandonner un véhicule hors service pour en voler un autre.

# MODE REDIFFUSION

## Réalisateur

Cet outil d'édition aussi unique que complet vous permet de regarder vos rediffusions sauvegardées ou de faire des montages pour créer vos propres films de poursuites de voitures. Suivez les instructions des pages qui suivent pour tout savoir sur le placement des caméras, la manipulation image par image, les zooms et le montage. En un rien de temps, vous monterez de petites merveilles cinématiques.

## COMMANDES DE RÉALISATEUR

Réalisateur automatique

Ajouter caméra

Repère temps

Commandes magnétoscope



Sauvegarder la rediffusion

Quitter

Modifier caméra

Vues caméra

Chrono

### Commandes magnétoscope



#### Lecture / Pause

Cliquez sur Lecture pour lancer la rediffusion. Cliquez à nouveau sur l'icône pendant la rediffusion pour mettre celle-ci en pause et revenir aux icônes. L'option Lecture est normalement utilisé pour atteindre un point d'intérêt particulier ou une séquence d'action à modifier.



#### Image par image

Cliquez pour avancer image par image : une fonction très utile pour choisir le moment précis à examiner ou modifier.



#### Avance rapide

L'avance rapide permet de voir la rediffusion au double de la vitesse normale pour pouvoir choisir une position ou changer de caméra. Appuyez sur Lecture/Pause pour revenir à la rediffusion en mode pause.



#### Rembobiner jusqu'au début

Permet un rembobinage instantané pour recommencer la rediffusion. Les changements de caméra et les modifications restent en l'état après un rembobinage.

**Remarque :** uniquement disponible lorsque la rediffusion est lancée.



#### Plein écran

Permet un affichage sans indicateurs. Appuyer sur Entrée pour afficher à nouveau la ligne de défilement.

**Remarque :** uniquement disponible lorsque la rediffusion est lancée.



#### Auto Director (Réalisateur automatique)

Lorsque cet icône est sélectionné, le Réalisateur passe la rediffusion dans sa totalité et ajoute automatiquement des caméras. Ceci permet d'accéder facilement à vos rediffusions et de vous familiariser avec les fonctions plus avancées du mode Réalisateur. Vous pouvez à tout moment interrompre la rediffusion et la modifier à l'aide des caméras pré-établies.



#### Ajouter caméra

Ouvre un sous-menu donnant le choix entre plusieurs types de caméras. Chaque caméra ajoutée sera active à partir du point où la rediffusion a été arrêtée et sera indiquée par un repère orange.

## Caméras embarquées



### Caméra de poursuite

Dans le sillage de Tanner ou du véhicule auquel la caméra est attachée.



### Caméra subjective

Passé en vue à la première personne depuis Tanner ou le véhicule auquel la caméra est attachée.



### Caméra arrière

Capture l'action derrière le véhicule sélectionné.

**Remarque :** cette caméra est indisponible lorsque Tanner est à pied.



### Caméra sur roue

La caméra sur roue classique, pour les meilleurs plans sur la route.

**Remarque :** cette caméra est indisponible lorsque Tanner est à pied.

## Effets de caméra embarquée



### Ralenti

L'action est ralentie. L'intensité de ralenti est ajustable.



### Ralenti suspendu

L'action devient floue. L'intensité du flou est ajustable.



### Choix de la voiture

Fait défiler tous les véhicules impliqués dans la poursuite pour choisir celui sur lequel fixer la caméra.

**Remarque :** cet icône est indisponible lorsque vous n'êtes pas impliqué dans une poursuite.



### Faire pivoter la caméra

Pivote la caméra autour de l'objet.

**Remarque :** disponible uniquement avec la caméra de poursuite.



### Confirmer

Vous devez sélectionner Confirmer pour appliquer les changements effectués et revenir à l'écran de diffusion.



### Caméra à trépied

Cette caméra statique reste fixées sur un point spécifique de l'action ou sur le véhicule sélectionné. Appuyez sur les flèches directionnelles haut et bas pour avancer et reculer la caméra. Appuyez sur la touche Page bas pour abaisser la caméra et sur Page haut pour la hausser. Utilisez les touches 4, 6, 8 et 2 du pavé numérique pour modifier l'angle de la caméra.

## Effets de caméras sur trépied



### Ralenti

L'action est ralentie. L'intensité de ralenti est ajustable.



### Ralenti suspendu

L'action devient floue. L'intensité du flou est ajustable.

**Zoom**

Permet de zoomer sur une cible. Le degré de zoom est ajustable.

**Rester sur la voiture**

La caméra suit les mouvements de la voiture sur l'écran.

**Sélection de la cible**

Fait défiler les véhicules de la poursuite.

**Confirmer**

Vous devez sélectionner Confirmer pour appliquer les changements effectués et revenir à l'écran de diffusion.

**Modifier caméra**

Ouvre un sous-menu permettant de modifier le type, la position, les effets et les positions de départ des caméras. Ce sous-menu vous permet également de retirer une ou plusieurs caméras. Le type de caméra apparaîtra en surbrillance pour correspondre à votre position sur la ligne de défilement. Cliquez sur l'icone en surbrillance pour modifier les effets de caméra ou choisir un autre type de caméra.

**Temps**

Déplacez le point de départ de la caméra sélectionnée (indiqué sous le repère orange) vers l'avant ou vers l'arrière à l'aide des flèches directionnelles gauche et droite. Appuyez sur les flèches directionnelles haut et bas pour basculer entre point de départ et point d'arrivée. Ceci est indiqué par le repère clignotant sur l'indicateur de temps.  
**Remarque :** le film ne bougera pas.

**Effacer position de caméra**

Pour effacer le type de caméra sélectionné, situé sous le repère de temps orange.

**Sauvegarder la rediffusion**

Pour sauvegarder votre rediffusion.

**Quitter**

Sortir du mode Réalisateur.

**DRIV3R – le making of**

L'audio du "Making of DRIV3R" n'est disponible qu'en langue anglaise. Pour faire apparaître les sous-titres, l'option Sous-titres doit être activée dans le menu Affichage et la langue désirée doit être sélectionnée dans le menu Langue.





## CRÉDITS

### Reflections Interactive

Project Manager  
Graeme Jennings

Programming Team

Technical Lead  
Steve North

Allan Bentham  
Jonathan Grant  
James Hopkin  
Patrick Lau  
Russ Lazzari  
Simon O'Connor  
Steve Robb  
Allan Walton

Art Team

Will Brown  
Gavin Greaves  
Graham Sergeant

Scripting Team

Lee Barber  
Anthony Erskine

QA

Lead  
Richard Todd

Geoff Pate  
Dale Scullion

Console Credits

Development Director  
Martin Edmondson

Project Management

Project Manager  
Gareth Edmondson

Associate Project Manager  
Tony M Roberts

Design Team  
Steve Borland  
Martin Edmondson  
Craig Lawson  
Mark Mainey

Sound Engineer  
Seb Thomas

Programming Team

Technical Lead  
Christopher Phillips

Tools and Technology  
Management  
Philippe Paquet

Physics Team Lead  
Chris Jenner

Programming Team  
Allan Bentham  
Andrew Davies  
Dave Chambers

John Connors  
Gavin Freyberg  
Jonathan Grant  
James Hopkin  
Russ Lazzari  
Will Musson  
John McKenna

Tom Morris  
Steve North  
Jeanette Phillips  
Steve Robb  
Paul Ryland  
Andrew Scott  
Allan Walton

Additional Programming  
Alistair Brown  
Stephane Beley  
Wayne Coles  
Paul Ivorra  
Peter Jones  
Aaron Leiby  
Awen Limbourg  
Patrick Lau  
Paul Maidens  
Ben Merrick  
Steve Meyer  
Andrew Newton  
Chris Preston  
Himansu Patel  
Mark Rowley  
James Rutherford  
Chris Simpson  
Gary Ushaw  
Peter Young

Mission Programming  
Management  
Robin Wardle  
Art Teams

Art Manager  
Dave Oxford, Sr.

Miami  
City Lead  
Dan Oxford

Steve Adams  
Mark Adamson  
William Brown  
Kally Chow  
Richard Daglish  
Tim Flowers  
Nick Honey  
Jim Nelson  
Alex Nye

Nice

City Lead  
Dave Oxford, Jr.

Andrew Bales  
Allison Best  
Paul Foster  
Emma Nye  
Graham Sergeant  
Guy Walker

Istanbul

City Lead and In-Game Art Lead  
Phil Baxter

Andreas Tawn  
Anthony Erskine  
Gavin Greaves  
Paul Gerrard  
Andy Sharratt  
John Smiley  
Martyn Wilson  
Dean Windle  
Mark Wright

Additional Art  
Jack Couvela  
Dirk Lambert  
Chris Willacy

Vehicle Art  
Simon Auchterlonie  
Paul Dykes

Additional Vehicle Art  
John Roxburgh  
Mark Wilks  
Kally Chow

Scripting  
Lead Scripter  
Steve Borland

Craig Anderson  
Lee Barber  
Rob David  
Anthony Erskine  
Paul Gerard  
Martin Oliver  
Jonathan Rivers  
Andrew Stewart  
Stuart Varrall

## Cinematics

Cinematics Project Management  
Dave Oxford, Sr.

Mark Akester  
Robin Armstrong  
David Cockburn  
Marcus Hardy  
Andrew James  
Richard Robinson  
Chris Rubery  
Maha Subramanian

Storyboard Artist  
Paul Davidson

Screenplay & Cut Scene Director  
Maurice Suckling

Animation Production  
Coordinator  
Simon McKeown

In-Game Animation Team

Lead  
Gavin Williams

Raphael Nogues  
Mike Thompson

Additional Animations  
Gavin Whelan

Additional Character Modelling  
Pete Collier  
David Hall  
Lyndon Munt  
Richard Smith

## QA

QA Manager  
Graeme Jennings

Lead  
John Hopkin

Testers  
Andrew Ball  
Dan Creagh  
Alick Gardiner  
Geoff Pate  
Richard Todd  
Tech Support  
John Hurst  
Paul Noble

## Special Thanks

Big thanks to all the long-suffering families and friends of the DRIV3R team members.  
Thanks for being patient.  
Giselle Stewart, Bridgette Smith, Jan Hurst, Rob Watts, Gareth Betts, Lynn Daniels, Keith Leary, Lee Kirton, Mike Webster, Jeff Sehring, Matt Frary, Dave Gatchel, Stephane Baudet, Rob Dobi, Turbo PACS Performance Center in Durham, Phil Scott, Hubert Nguyen, Kevin Strange, Dave Horne, Peter Harrison, Andrea D'orta, Mike Carr. All the DRIV3R fansites — Yes we do read the forums.

## Atari Europe

Jean Marcel Nicolai  
Senior VP of International Operations.

Gareth Betts  
Senior Producer

## REUBLISHING TEAM

Rebecka Pernered  
Republishing Director

Ludovic Bony  
Localisation Team Leader

Karine Vallet  
Localisation Project Manager

Olivier Caudrelier / Stéphane Zauwak/ Fabien Roset  
Localisation Technical Consultant

Caroline Fauchille  
Printed Materials Team Leader

Sandrine Dubois  
Printed Materials Project Manager

Vincent Hattenberger  
Copy Writer  
Jenny Clark MAM Project manager

## MANUFACTURING / SUPPLY CHAIN

Alain Fourcaud  
Director Supply Chain  
Delphine Doncieux/Fanny Giroud/Mike Shaw/Jean Grenouiller  
Manufacturing Coordinators

## QUALITY ASSURANCE TEAM

Lewis Glover  
Quality Director  
Bruno Trubia  
Quality Control Project Manager  
Lisa Charman  
Certification Project Manager  
Sophie Wibaux  
Product Planning Project Manager  
Philippe Louvet  
Engineering Services Manager  
Stéphane Entéric  
Engineering Services Expert  
Emeric Polin  
Engineering Services Expert

## MARKETING TEAM

Martin Spiess  
European Marketing Senior VP  
Cyril Voiron  
European Group Marketing Manager  
Mathieu Brossette  
European Brand Manager  
John Tyrrell  
European Communications Manager  
Renaud Marin  
European Web Manager

## LOCAL MARKETING TEAM

Australia – William Ng  
Benelux – Johan DeWindt  
France – Alexandre Enklaar  
Germany – Jens Hofmann  
Greece – Spyros Stanistas  
Iberica – Laura Aznar / Joanna

Teixeira  
Italy - Andrea Loiudice  
Nordic - Nikke Lindner  
Switzerland - Tino Pivetta  
United Kingdom - Ben Walker

# SPECIAL THANKS TO :

Barry " Hardwire " Carnell  
Stephen " Presidente " Docherty

Julio " Titititit' " Lucio

KBP: Astrid Forstbauer et Benoît Mergault

Synthesis: Mauro Bossetti and Emanuele Scichilone  
Enzyme Testing Lab: Marc-André Parizeau et Kirsten Shrankel

RelQ and Gaurav

TAKE OFF

Petrol

# Music

## Music Design

Nimrod Productions

[www.nimrodproductions.com](http://www.nimrodproductions.com)

Music supervisor and Official Soundtrack concept

Marc Canham

In-game and FMV music composed by Marc Canham/Rich Aitken/Narco



In-game music performed by Narco



Music Produced by Rich Aitken and Marc Canham.

Engineered by Edwin 'Chopper' Scroggie

Mixed by Rich 'Narco'

Mastered by Robert Gretsches

Ingame music featuring the The Nimrod Session Orchestra:

Arranged and Conducted by Jonathan Williams

Lead Players

Robin Ashworth

Ben Griffiths

Dominic Jewel

Andrew Joyce

Carys Lane


Anna Starkey

Jon Stone

Special thanks for making the music happen to

Iggy Pop, Art Collins, Charlie Rapino, Wolf Urban, Nick Feldman, Caroline Henley, Karen Mai Jones, Louisa Demetriades, Carlos Bedoya, Martin Edmondson and Maurice Suckling.

DRIV3R Soundtrack available on Epic Records. [www.epicrecords.com](http://www.epicrecords.com)

"Epic" Registered Trademark.  is the exclusive trademark of Sony Music Entertainment Inc.

[www.sonymusic.co.uk](http://www.sonymusic.co.uk)  
[www.sonymusic.com](http://www.sonymusic.com)



## Music Artists

"Move Over"

Performed by Teddybears Sthlm

Written by Teddybears Sthlm

Published by Madhouse

(p) 2001 Sony Music Entertainment (Sweden) AB

Licensed courtesy of Sony Music Entertainment (UK) Limited

"c'mon and try"

Performed by mellowdrone

Written and produced by

Jonathan Bates

Mixed by Brian Virtue

Published by boring music (BMI)

(p) 2004 boring music

Licensed courtesy of ARTISTdirect Records

"The 2nd Evolution"

Written and performed by Narco

Mixed by Rich N

Copyright Control

Licensed courtesy of Nimrod Productions Limited

"Black Thread"

Performed by Los Halos

Written by Los Halos

Recorded by Jason Knight at Minor Street Records

Mastered by Walt Bass Sonic Studios

Published by Loveless Records

(p) 2001 Loveless Records  
Licensed courtesy of Loveless Records

"Static in the Cities"

Performed by Hope Of The States

Written by Sam Herlihy, Paul Wilson, Jimmi Lawrence, Anthony Theaker, Mike Siddell, Simon Jones

Copyright Control

(p) 2003 Sony Music Entertainment (UK) Ltd

Licensed courtesy of Sony Music Entertainment (UK) Limited

"Gimme Danger"

Performed by Iggy And The Stooges

Written by Iggy Pop and James Williamson

Published by Bug Music Ltd, EMI Music Publishing Ltd

(p) 1973 Sony Music Entertainment Inc

Licensed courtesy of Sony

Music Entertainment (UK)  
Limited

"Destiny"

Performed by Syntax

Written by Syntax, Tim  
Gordine

Published by Salvation Music /  
Copyright Control

(p) 2003 illustrious Records  
Ltd./Sony Music  
Entertainment (UK) Limited

Licensed courtesy of Sony  
Music Entertainment (UK)  
Limited

"Bowels Of The Beast"

Performed by The Raveonettes

Written by Sune Rose Wagner

Published by Crunchy Tunes  
(KODA)

(p) 2002 Sony Music  
Entertainment Inc.

Licensed courtesy of Sony  
Music Entertainment (UK)  
Limited

"Ripe For The Devil"

Performed by Okuniev

Written by David Okuniev

Orchestration Nat Woodcock

Copyright Control

"Boy From The City"

Performed by SLO-MO

Written by David J. Gledhill

Published by Circus Records

(p) 2003 Circus Records

Licensed courtesy of Circus  
Records

"Big Brat"

Performed by Phantom Planet

Written by Alexander  
Greenwald

Published by Flying Saucer  
Fuel Music (ASCAP), Johnny  
Rebel Music (ASCAP), I Like  
Music (ASCAP), Shaggstar  
Publishing Co. (ASCAP)

(p) 2003 Sony Music  
Entertainment Inc.

Licensed courtesy of Sony

Music Entertainment (UK)  
Limited

"Exit"

Performed by Stateless

Written by Jonathan Taylor,  
Christopher Alcock, Gerard  
Roberts, Archibald Buchanan-  
Dunlop, James Sturdy

Copyright Control

(p) 2004 Sony Music  
Entertainment (UK) Ltd

Licensed courtesy of Sony  
Music Entertainment (UK)  
Limited

"Zero PM"

Performed by The BellRays

Written by Tony Fate

Published by The BellRays

(p) 2002 The BellRays

Licensed courtesy of The  
BellRays

"Evil Brother"

Written and performed by  
Narco

Mixed by Rich N

Copyright Control

Licensed courtesy of Nimrod  
Productions Limited



## **DRIV3R – la Bande Originale**

Prenez des batteries percutantes, des guitares cinglantes, des paroles incisives, des synthés dévastateurs, une boîte à rythmes obsédante et quelques-uns des meilleurs groupes underground, mélangez le tout et vous obtiendrez DRIV3R – la Bande Originale.

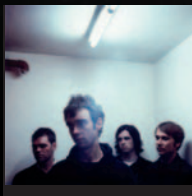
Imaginez-vous en train de chercher une station de radio tard dans la nuit, si tard qu'il faudrait presque dire très tôt le matin. Soudain vous captez un signal sur une fréquence inconnue. Vous entendez un DJ parler, passer des morceaux et parler encore, à la manière d'un prophète oublié qui viendrait faire part de ses dernières volontés au monde entier. Même si personne ne l'écoutait, il continuerait à parler, à partager l'expérience et les idées que de longues et sombres années lui ont apportées. Et pendant un certain temps, vous lui accordez votre attention, car il vous emmène en voyage, un voyage qui est certes le sien, mais qui devient le vôtre et celui de tous. Puis, la nuit suivante, vous essaieriez sans doute de le retrouver, mais la station aura disparu.

C'était la voix d'Iggy Pop.

Maurice. [www.mauricesuckling.com](http://www.mauricesuckling.com)

04

## **c'mon and try – mellowdrone**



Aujourd'hui connu pour ses "textures acoustiques en superposition", Mellowdrone a commencé avec Jonathan Bates, son Mac et son clavier RadioShack. Né à Miami, Bates a étudié à Boston avant de se retrouver à Los Angeles, où il se joint à Greg Griffith, Tony De Matteo et Scott Ellis. Aujourd'hui, ils forment un groupe et sont sur le point de faire un carton avec un maxi autoproduit et un album en 2004.

[www.mellowdrone.com](http://www.mellowdrone.com)

'c'mon and try' accompagne la scène "Miami" et est extrait du maxi go get 'em tiger, sortie : printemps 2004.

## **Big Brat – Phantom Planet**



Fredonia, la célèbre communauté amish de New York, n'avait aucune idée de ce qui pouvait se passer dans cette petite cabane en rondins dans les bois. Phantom Planet s'y terrait avec le producteur Dave Fridmann. C'est de cette session qu'est né 'Big Brat'.

[www.phantomplanet.com](http://www.phantomplanet.com)

'Big Brat' accompagne la scène "Vois les choses en face" et est extrait de l'album Phantom Planet, sortie : juin 2004.

## **Gimme Danger – Iggy And The Stooges**



Deuxième morceau de l'album Raw Power, qui a donné naissance au Punk Rock. Et en 1976, quand la vague Punk submerge le paysage musical, c'est la panique.

[www.iggypop.com](http://www.iggypop.com)

'Gimme Danger' accompagne la scène "Les gentils" et est extrait de l'album Raw Power, sorti en 1973.



### **Bowels Of The Beast – The Raveonettes**

Mais de quoi s'agit-il exactement dans ce nouvel album des Raveonettes ? "Il s'agit du pouvoir de transformation époustouflant que peut avoir l'électricité débridée". Leur premier album a été récompensé par le prix du meilleur album rock au Danemark, leur pays d'origine. Tous les morceaux étaient en si bémol mineur, ils duraient chacun moins de 3 minutes et n'utilisaient pas plus de 3 accords. Ce disque a fait l'effet d'un éclair dans le monde du rock

et avec leur nouvel album Chain Gang of Love, la foudre frappe à nouveau.

[www.theraveonettes.com](http://www.theraveonettes.com)

'Bowels Of The Beast' accompagne la scène "Bagman" et est extrait du maxi Whip It On, sorti en 2002.



### **Boy From The City – SLO-MO**

"Le gars de la ville doit gérer une surcharge d'informations". L'air arrogant, il lâche d'une voix traînante les paroles acérées d'une histoire tragi-comique, avec rythme samba, bongos et fuzz guitares. Un son à la fois relaxant et complètement enveloppant.

SLO-MO sur [www.circusrecords.net](http://www.circusrecords.net)

'Boy From The City' accompagne la scène "L'échappée" et est extrait de l'album SLO-MO, sorti en 2003.



### **Destiny – Syntax**

Écoutez et vous serez envahi par cette implacable vague qui monte en vous et vous traverse de part en part, aussi évidente qu'inévitable. Comme les racines d'une mauvaise herbe s'insinuent dans le béton, sur les rameaux de la tige, la question s'accroche à l'air épais : "comment quitter cette route qui me tient ?"

Syntax est sur la bonne voie. [www.syntaxonline.co.uk](http://www.syntaxonline.co.uk)

'Destiny' accompagne la scène "Destin" et est extrait de l'album Meccano Mind, sortie : printemps 2004.



### **Ripe For The Devil – Okunieff**

Le diable est un ange déchu de Dieu, banni des cieux pour avoir manifesté son désaccord. Okunieff allie art musical et visuel. Ses deux membres viennent d'un quartier à l'est de Londres, qui est juste en dessous de la station de métro Angel. Et eux aussi se posent des questions : les aveugles peuvent-ils les voir avec leurs oreilles et les sourds peuvent-ils les entendre avec leurs yeux ?

[www.okunieff.com](http://www.okunieff.com)

'Ripe For The Devil' accompagne la scène "Istanbul" et est extrait de leur premier album, sortie : été 2004.



### Move Over – Teddybears STHLM

Au départ, les Teddybears était un groupe underground de thrash punk de Stockholm. Puis ils ont réalisé qu'ils pouvaient faire plus de ravages et provoquer plus de surprises en studio et c'est ce que Patrik Arve, Klas Åhlund et Jocke Åhlund font à présent.

[www.teddybearssthlm.com](http://www.teddybearssthlm.com)

'Move Over' accompagne les écrans de menus. Teddybears STHLM viennent tout juste de terminer leur nouvel album Fresh!



### Evil Brother/The 2nd Evolution/Stand Off – Narco

"Fais gaffe, bébé, car j'utilise la technologie". Pas de règles. Pas d'accords. Des vraies personnes et de vraies machines. Ultra moderne et sans compromis, une musique à prendre comme elle vient et qui vous traverse. Et comme il dit, "Qu'en pensez-vous?".

[www.narcomusic.co.uk](http://www.narcomusic.co.uk)

'Evil Brother', 'The 2nd Evolution' et 'Stand Off' figurent dans DRIV3R et sont extraits de l'album Control Of The Stereo, sortie : été 2004.



### Black Thread – Los Halos

La vérité est un mensonge si simple. Si la vérité est limitée et qu'elle ne remplit pas l'espace escompté, alors les mensonges viennent combler le vide. Depuis 1998, Los Halos ont rempli tout l'espace avec leur vérité à eux.

[www.loshalos.com](http://www.loshalos.com)

'Black Thread' accompagne la scène "Otagé" et est extrait de l'album Los Halos, sorti en 2001.



### Exit – Stateless

"Avant, je pensais que c'était un joli rêve que de pouvoir s'envoler comme un oiseau. Mais les oiseaux se font abattre." On sent l'en- vie et l'appel dans le clavier, comme un oiseau attaché à un poteau qui voudrait être libre, qui s'évertuerait à vouloir s'envoler alors qu'il ne fait que tourner en rond. Mais quand le refrain se fait entendre, vous commencez à penser qu'il réussira à se libérer.

<http://www.stateless-online.com/>

'Exit' accompagne les scènes "Vois les choses en face" et "Lieu d'échange #2" et est extrait de leur premier album, sortie : fin 2004.



### Zero PM – The BellRays

J'ai rêvé que j'assistais à un concert et que j'entendais les explosions de son d'un groupe, mon cerveau essayait désespérément de trouver un moyen de les décrire mais en vain. J'avais peur de me réveiller, mais quand j'ai ouvert les yeux, je peux jurer que ça sentait l'octane. Découvrez The Bellrays, le groupe qui dépasse ce dont vous avez rêvé.

[www.thebellrays.com](http://www.thebellrays.com)

'Zero PM' accompagne les crédits de DRIV3R et est extrait de l'album Meet The BellRays, sorti en 2002.



### Static In The Cities – Hope Of The States

Conduisez aussi vite et aussi loin que vous le voulez, Hope Of The States ne bougera et restera toujours à la même place : en vous. La solitude de la guitare et l'aspiration irrésistible des cordes. Personne ne peut échapper à ça. Ils sont en chacun de nous.

[www.hopeofthestates.com](http://www.hopeofthestates.com)

'Static In The Cities' accompagne la scène "Contacts". Hope Of The States sortira son premier album pendant l'été 2004.

### Nimrod Productions et DRIV3R:

Pour Nimrod Productions, DRIV3R a été un projet particulièrement captivant. Responsable de l'ensemble du design musical, de la sélection des morceaux pour l'album avec les développeurs de Reflections à l'écriture de la partition originale du jeu, Nimrod a fait tout son possible pour un obtenir cet effet cinématographique. Nimrod a enregistré avec son propre groupe (Narco) et The Nimrod Session Orchestra dans ses studios de l'Oxfordshire, mais l'équipe s'est aussi déplacée à Miami pour enregistrer avec le légendaire Iggy Pop. En travaillant si dur sur DRIV3R - la Bande Originale, Nimrod, ainsi que Epic Records et Reflections, ont voulu établir un nouveau standard pour toutes les bandes originales de jeux vidéo à venir.

[www.nimrodproductions.com](http://www.nimrodproductions.com)

### Special Thanks

Iggy Pop, Art Collins, Charlie Rapino, Wolf Urban, Nick Feldman, Caroline Henley, Karen Mai Jones, Louisa Demetriades, Carlos Bedoya, Martin Edmondson and Maurice Suckling.

**Atari n'exerce aucun contrôle et décline toute responsabilité quant au fonctionnement et aux performances de sites web tiers ainsi qu'au contenu et aux liens proposés par ces sites.**

**DISPONIBLE**



# LA BANDE ORIGINALE DU JEU

**CD DISPONIBLE CHEZ TOUS LES BONS DISQUAIRES**



# TOUTE LA MUSIQUE DU JEU ***DRIV3R***

**PHANTOM PLANET**  
**IGGY & THE STOOGES**  
**HOPE OF THE STATES**  
**THE RAVEONETTES**  
**THE BELLRAYS**  
**SYNTAX & BIEN D'AUTRES ENCORE...**

***WWW.DRIV3R.COM***



**Sonymusic.fr**



# BIEN PLUS QU'UN GUIDE STRATÉGIQUE

» Besoin d'un petit coup de pouce pour maintenir Tanner en vie dans la mafia ? Envie de découvrir tous les secrets de DRIV3R ? Pas de problème ! Ce guide n'est pas seulement un plan parfait des différentes villes, c'est votre assurance-vie dans le monde de Tanner !

» Une solution détaillée pour réussir vos missions pas à pas.

## DÉCOUVREZ LE DVD DE DRIV3R, EN EXCLUSIVITÉ AVEC LE GUIDE STRATÉGIQUE !

» le court-métrage exclusif "Run the Gauntlet", réalisé par Ridley Scott Associates ;

» le making of de "Run the Gauntlet" ;

» des extraits de la bande-son

officielle de DRIV3R avec The Bellrays, Syntax, Iggy Pop, The Raveonettes et bien d'autres encore ;

» "DRIV3R, le Making of".

## UN GUIDE STRATÉGIQUE

# PLUS QU'UN SIMPLE E STRATÉGIQUE.

>> Des cartes officielles et  
des illustrations exclusives.

>> Plus de 180 pages pour tout connaître de DRIV3R ! Des illustrations  
nombreuses et exclusives, et de sublimes captures d'écran !

>> Tout ce qu'il faut savoir sur les armes  
et les véhicules (cachés) de DRIV3R.

>> La solution complète de DRIV3R, avec des  
infos détaillées sur l'ensemble des missions et  
les différents jeux de conduite, mais égale-  
ment tous les petits trucs et astuces des  
développeurs eux-mêmes !

>> Découvrez les coulisses du jeu et le  
travail des programmeurs.

"Driver™ 3" © 2004 Atari Interactive Inc. All Rights Reserved. Designed and developed by Reflections Interactive Limited, an Atari development studio. Marketed and distributed by Atari Europe SAS. All trademarks and logos are the property of their respective owners.



*Baldur's Gate à télécharger sur ton mobile SFR*

# Baldur's Gate



*Explorez les donjons dangereux des Royaumes Oubliés qui cachent de nombreux trésors, où la magie et monstres abondent et une aventure fantastique vous attend.*



Pour télécharger Baldur's Gate sur ton mobile SFR, connecte-toi au portail de ton mobile SFR, rubrique Jeux / Tous les Jeux / Aventure



En partenariat avec



Le catalogue des jeux proposés en téléchargement est susceptible de varier selon le mobile utilisé. Le téléchargement du jeu efface le précédent, dans la limite de la capacité de stockage de votre mobile. Prix des jeux : 3, 5 ou 7€, hors coût de connexion WAP. Baldur's Gate™ © 2004 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. Dungeons & Dragons, D&D, and their logos are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. Forgotten Realms and its logo is a trademark of Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. Sorrent™ © 2004 Sorrent Inc. All rights reserved.

Le catalogue  
précéder  
Driver 3



SFR



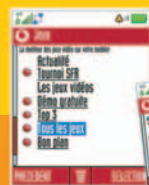
*DRIV3R™ à télécharger sur ton mobile SFR*

**GOOD. BAD. BOTH.**  
**DRIV3R**  
WWW.DRIV3R.COM



*Pour télécharger DRIV3R™  
sur ton mobile SFR*

Connecte-toi au portail de  
ton mobile SFR, rubrique  
Jeux / Tous les Jeux / Action



En partenariat  
avec



Le catalogue des jeux proposés en téléchargement est susceptible de varier selon le mobile utilisé. Le téléchargement du jeu écrase le précédent, dans la limite de la capacité de stockage de votre mobile. Prix des jeux : 3, 5 ou 7€, hors coût de connexion WAP.  
Driver 3™ © 2004 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. Sorrent™ © 2004 Sorrent Inc. All rights reserved.



MEILLEURES  
PHOTOS



MEILLEURES  
VIDÉOS



MEILLEURS  
JEUX



MEILLEURES  
PERFORMANCES

## EXIGEZ de meilleurs jeux

Performances, compatibilité et fiabilité font de NVIDIA® la plate-forme préférée des joueurs à travers le monde. Les jeux les plus en vogue sont développés sur du matériel NVIDIA pour fonctionner sur du matériel NVIDIA. Grâce aux processeurs NVIDIA GeForce™ FX et à la gamme GeForce™ 6, donnez vie à des images saisissantes et à des personnages plus vrais que nature.

Repérez le logo "NVIDIA: The way it's meant to be played™" sur les jeux et le matériel informatique afin de bénéficier de l'expérience "Install-and-play" absolue. Équipez votre ordinateur d'un processeur NVIDIA GeForce™ FX ou de la gamme GeForce™ 6: vous découvrirez la meilleure façon de jouer.



<http://eu.nvidia.com>



## NOTES

ES  
NCES

des  
riel  
DIA  
et à

riel  
pez  
M 6:

© NVIDIA Ltd 2004. Tous droits réservés. "La meilleure façon de jouer."

**DRIV3R**

## NOTES

04

## NOTES



<b>ATARI</b> <i>Customer Service Numbers</i>			
Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 (\$2.48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (€ 1.35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atarisupport.de
• Belgique	+32 (0)2 72 18 663	+31 (0)40 24 466 36	www.playstation.be nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1.99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0,34€ /min) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34€ /min) Technique: 0825 15 80 80 (0,15€ /min du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Euro Interactive / Atari France Service Consommateur 84, rue du 1 <sup>er</sup> mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 Spielerische: 0190 771 883 (€ 1.24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atarisupport.de
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	+31 (0)40 23 93 580	+31 (0)40 24 466 36	www.playstation.nl nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 de 2 <sup>a</sup> a 6 <sup>a</sup> , entre as 9:00 e as 17:00	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.service@atari.com
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900 105 172 Spielerische: 0900 105 173 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 95* *24 hours a day / £1 /min / inside UK only *You need the bill payer's permission before calling.*	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

**Wrong number?**

As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

**Come and join the community!**

To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download wallpapers or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

**www.atari.com**

Use of ATARI web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.

## What is the PEGI age rating system?

Pan European Games Information (PEGI) is the age rating system for video games in Europe (except where, by law, other rating systems apply). PEGI comprises two separate but complementary elements. The first is an age rating:-



The second is icons describing the type of content in the game. Depending on the type of game, there may be a number of such icons. The age rating of the game is appropriate to the intensity of the content. The icons are:-



**VIOLENCE**



**BAD LANGUAGE**



**FEAR**



**SEXUAL CONTENT**



**DRUGS**



**DISCRIMINATION**

PEGI will allow parents and those purchasing games for children to choose games appropriate to the age of the intended player. For further information visit <http://www.pegi.info>

DRIV3R © 2004 Atari, Inc. All Rights Reserved. Created and developed by REFLECTIONS Interactive Limited, an Atari studio. All trademarks are the property of their respective owners.

Windows and DirectX are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Pentium is a trademark or registered trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.