

RALLY FUSION



ABANDONWARE
MANUELS un site abandonware France

ACTIVISION®

Précautions

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

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

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

PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service Numbers) se trouve au dos de ce manuel.

SLES-50997

**1 - 2 Joueurs • Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) : 98KB minimum • Compatible contrôle analogique : joysticks analogiques uniquement
Compatible fonction de vibration**

Rally Fusion™ Race of Champions™ © 2002 Activision

Programmes de bibliothèque © 1997-2002 Sony Computer Entertainment Inc. Licence exclusive de Sony Computer Entertainment Europe. UNIQUEMENT DESTINE A L'USAGE PERSONNEL. La copie, l'adaptation, la location, le prêt, la revente, l'utilisation en arcade, la rémunération en échange de l'utilisation, la diffusion, l'utilisation publique, l'accès ou l'utilisation sur Internet, le câble ou autre moyen de télécommunication de ce produit est prohibée. La distribution, l'extraction de ce produit ou de tout élément de la marque ou des copyrights faisant partie de ce produit est prohibée.



ABANDONWARE
MANUELS
Un site
Abandonware France

Introduction

QUI SAURA SE MONTRER LE PLUS RAPIDE ET LE PLUS COURAGEUX ?

Les sports mécaniques offrent une telle variété que même les plus passionnés et les plus connaisseurs ont du mal à s'y retrouver. Alors pourquoi ne pas les réunir autour d'une compétition de duels sur un circuit unique et avec le même équipement ? Seule la valeur des pilotes ferait alors la différence.

UNE COMPETITION OU S'AFFRONTENT MOTARDS, PILOTES ET NATIONS.

Crée en 1988 par les partenaires d'IMP (International Media Productions), Michèle Mouton et Fredrik Johnson, le Race of Champions™ était à l'origine une course de rallye. La compétition des ROC Rally Masters, qui voyait s'affronter des pilotes de rallye en duel dans le cadre de courses éliminatoires sur les tout premiers circuits parallèles a remporté un succès immédiat auprès d'un public toujours plus nombreux.

Si la formule des Rally Masters a été conservée pour la finale du championnat ROC, le week-end accueille désormais également la Nations Cup, un concept totalement novateur dans le monde des courses automobiles. Rapidement devenue un rendez-vous incontournable pour les férus de sports mécaniques, la Nations Cup permet aux pays participants d'inscrire leurs meilleurs motards et leurs meilleurs pilotes sur circuit et en tout-terrain pour des courses en duel sur les plus belles machines du monde.

Le pilote inscrivant le maximum de points remporte la Nations Cup et seuls les pilotes les plus rapides s'assurent une place dans le championnat individuel ROC.

LA SEULE COMPETITION OU LES MEILLEURS PILOTES AUTO ET MOTO DU MONDE S'AFFRONTENT AVEC LES MEMES MACHINES SUR LE MEME CIRCUIT.

Le Race of Champions est ainsi logiquement devenu aux yeux des pilotes et des spectateurs un rendez-vous majeur dans le calendrier des courses automobiles. Il s'agit en effet de la seule compétition permettant aux meilleurs mondiaux de s'illustrer à la fois pour leur pays et de manière individuelle.

Fredrik Johnson

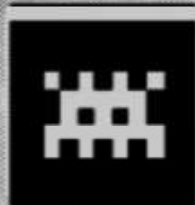
Président

International Media Productions.



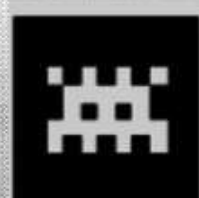
ABANDONWARE
MANUELS Un site Abandonware France



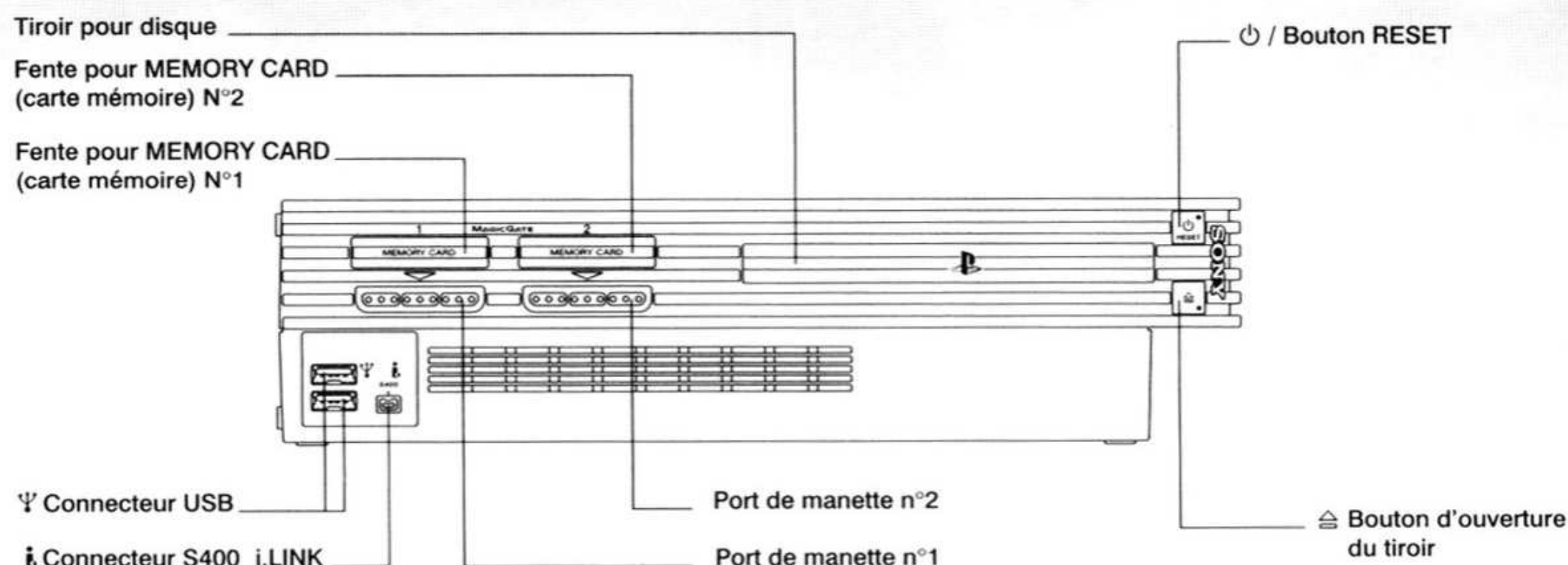


Sommaire

Installation	2
Démarrage	3
Commandes	4
Ecran de jeu	5
Menu pause	5
Modes de jeu	6
Voitures	12
Environnements	14
Pilotes	17
Ecran de profil du joueur	18
Options	19
Conseils de pilotage en Mode Challenge	19
Crédits	20
Support clients	23
Contrat de licence produit	24



Installation



Branchez votre PlayStation®2 selon les instructions du mode d'emploi. Connectez les manettes et autres périphériques avant d'allumer votre console. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation centrale (MAIN POWER) (situé au dos de la console) est sur ON. Appuyez sur le bouton ⏻/RESET. Lorsque le voyant d'alimentation s'allume, appuyez sur le bouton ⏻ pour ouvrir le compartiment à disque. Placez le disque de Rally Fusion™: Race of Champions™ dans le compartiment à disque avec la face imprimée vers le haut. Appuyez de nouveau sur le bouton d'éjection pour refermer le compartiment à disque. Enfin, appuyez de nouveau sur le bouton ⏻ avant de commencer à jouer.

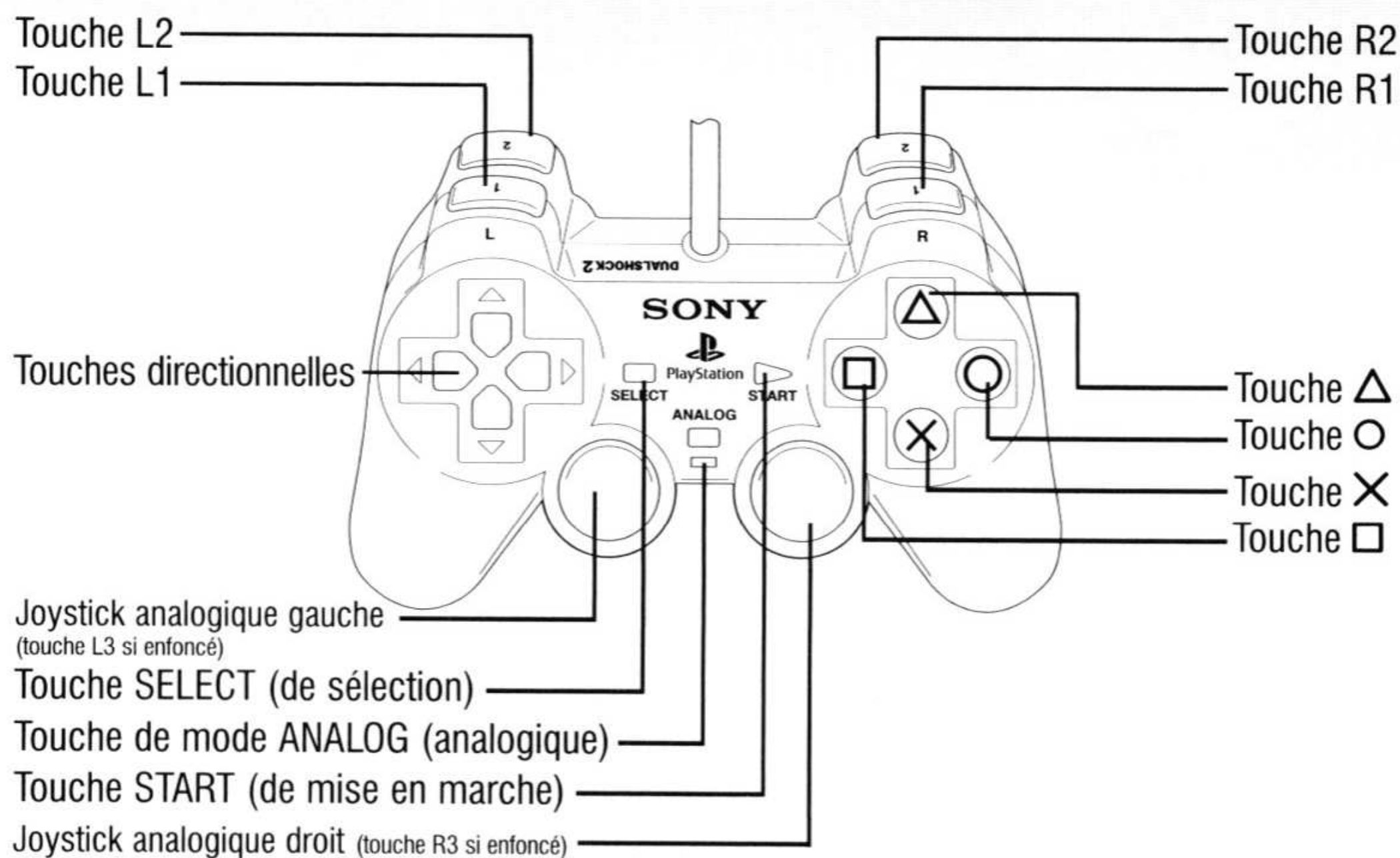
Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran et reportez-vous à ce manuel pour de plus amples informations sur l'utilisation du logiciel.

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

Rally Fusion™ : Race of Champions™ requiert une memory card (carte mémoire) (8MB) (Pour PlayStation®2) pour sauvegarder vos parties. Vous devez disposer d'au moins 98 Ko d'espace disponible pour effectuer une sauvegarde.

Il est recommandé de ne pas insérer ou retirer de périphériques lorsque la console est allumée.

MANETTE ANALOGIQUE (DUALSHOCK®2) CONFIGURATIONS DE LA MANETTE



PARAMETRES DE LA MANETTE

Vous pouvez changer la configuration des commandes en accédant aux PARAMETRES DU JEU à partir de l'écran PROFIL DU JOUEUR. Les commandes mentionnées dans ce manuel sont les commandes par défaut.

La fonction de vibration peut être activée ou désactivée depuis les PARAMETRES DU JEU à partir de l'écran PROFIL DU JOUEUR.

Commandes

Navigation dans les menus

- | | |
|-----------------------------------|-------------------------|
| • Sélectionner une option du menu | Touches directionnelles |
| • Valider la sélection | Touche X |
| • Annuler la sélection | Touche Δ |

Commandes de jeu

Les commandes explicitées ci-dessous sont les commandes par défaut. Vous pouvez modifier ces commandes depuis les Paramètres du jeu à partir de l'écran Profil du joueur.

- | | | | |
|----------------|--|----------------------|-------------------------------------|
| • Tourner | Joystick analogique gauche
ou touches directionnelles | | |
| • Accélérer | Touche X | • Passer une vitesse | Touche R1 |
| • Rétrograder | Touche L1 | • Freiner | Touche □ |
| • Frein à main | Touche O | • Changer de vue | Touche R2 |
| • Rétroviseur | Touche L2 | • Marche arrière | Touche Δ |
| • Rétablir | Touche SELECT
(de sélection) | • Pause | Touche START
(de mise en marche) |

Remarque : Rally Fusion™ : Race of Champions™ prend en charge les volants Thrustmasters 360modena et Logitech Driving Force (à retour de force). Avant d'allumer votre console, connectez le Logitech Driving Force au connecteur USB. Veillez à ne pas le déconnecter pendant le démarrage de la console.

Rally Fusion™ : Race of Champions™ utilise une fonction de chargement et de sauvegarde automatique.

Avertissement :

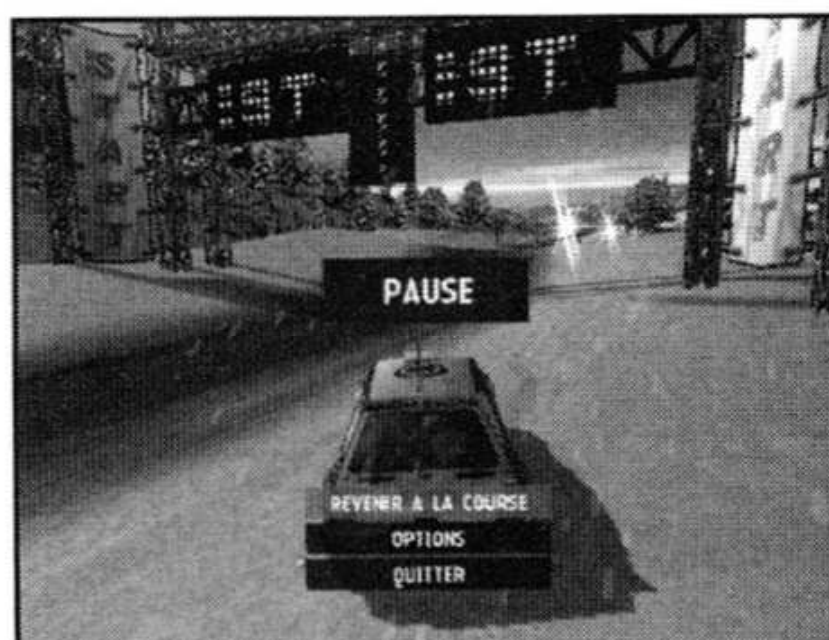
- Assurez-vous de disposer de suffisamment d'espace disponible sur votre memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2) avant de commencer à jouer.
- Il est recommandé de ne pas insérer ou retirer de périphériques lorsque la console est allumée.



Ecran de jeu



Menu pause



- Reprendre la course
- Options
- Quitter

Permet de reprendre la partie en cours.

Permet d'afficher ou de masquer les noms d'icône, de régler le volume de la voix du co-pilote et des effets sonores, de changer la configuration des commandes et d'activer ou de désactiver la vibration de la manette.

Permet de quitter la partie et de revenir au Menu principal.

Modes de jeu

Mode Race of Champions

Le Mode Race of Champions permet aux joueurs de participer à la course annuelle du Race of Champions sur le circuit de Gran Canaria. Dans ce mode, les joueurs peuvent s'illustrer individuellement ou en équipe pour tenter de remporter l'une des deux compétitions suivantes :

- Race of Champions
- Nations Cup

Le Race of Champions est une compétition individuelle, alors que la Nations Cup voit s'affronter des équipes pouvant compter trois joueurs humains.

Race of Champions

Les joueurs participant au Race of Champions peuvent choisir parmi trois niveaux de difficulté :

- Classe C
- Classe B
- Classe A

Chaque niveau de difficulté présente une variante du circuit de Gran Canaria, une sélection unique de pilotes contrôlés par l'ordinateur et de voitures disponibles.

Progression dans le Race of Champions

Lors de votre première participation au Race of Champions, seule la difficulté Classe C est disponible. Remportez l'épreuve en Classe C pour déverrouiller la Classe B, puis remportez l'épreuve en Classe B pour déverrouiller la Classe A.

Nations Cup

La Nations Cup est une compétition accueillant des équipes composées de 2 ou 3 joueurs. Dans ce mode, huit équipes s'affrontent dans des épreuves éliminatoires où chaque pilote participe à une manche.

Les joueurs participant à la Nations Cup peuvent choisir parmi trois niveaux de difficulté :

- Classe C
- Classe B
- Classe A



Chaque niveau de difficulté présente une variante du circuit de Gran Canaria et une sélection de voitures disponibles. Les équipes sont les mêmes pour les trois niveaux de difficulté.

Progression dans la Nations Cup

Lors de votre première participation à la Nations Cup, seule la difficulté Classe C est disponible. Remportez l'épreuve en Classe C pour déverrouiller la Classe B, puis remportez l'épreuve en Classe B pour déverrouiller la Classe A.

Personnaliser le championnat

Cette option vous permet de configurer votre propre championnat pour des parties en solo ou en multijoueur. Trois types de championnats sont disponibles :

- Rallye
- Rallye cross
- Circuit

Vous pouvez sélectionner le nombre de courses du championnat ainsi que les circuits et les voitures utilisées.

Mode Challenge RoC

Dans ce mode de jeu, le joueur commence la compétition avec un faible choix de véhicules. A mesure qu'il progresse dans la compétition, le joueur remporte des trophées et déverrouille de meilleurs véhicules.

Sélectionnez CHALLENGE ROC pour commencer une nouvelle partie ou continuer une partie précédemment sauvegardée. Vous devez avoir créé et sauvegardé un profil de joueur pour participer au Challenge RoC. Le profil du joueur enregistre votre progression ainsi que de nombreuses informations sur les circuits et les différents types d'épreuves.

Remarque : reportez-vous à la rubrique *Profil du joueur au dos de ce manuel*.

L'écran présentant la carte du monde est le centre névralgique du Challenge RoC. A partir de cet écran, vous pouvez en effet réaliser de nombreuses tâches, dont :

- Vous inscrire à un challenge
- Configurer vos options
- Consulter les records
- Voir vos trophées
- Revenir au Menu principal



Types de challenges

Le Challenge RoC comprend différents types d'épreuves que vous déverrouillez à mesure que vous progressez dans le jeu. La liste suivante présente les différents types de challenges auxquels vous pourrez prendre part.

Challenge duel

Cette épreuve en 1 contre 1 voit s'affronter deux pilotes équipés de machines identiques sur le circuit de Gran Canaria.

Challenge rallye

L'épreuve du rallye consiste à courir seul sur une piste de rallye dans le but de réaliser le meilleur temps.

Challenge circuit

Dans le Challenge circuit, quatre pilotes s'affrontent sur un circuit pour un nombre de tours donné et tentent de franchir en premier la ligne d'arrivée.

Challenge rallye cross

Dans le Challenge rallye cross, trois pilotes s'affrontent sur une piste de rallye et tentent de franchir en premier la ligne d'arrivée.

Mode Challenge

Dans le Mode Challenge, les pilotes affrontent le chronomètre pour tenter d'établir le meilleur temps sur un circuit rempli d'obstacles et de défis à relever.

Remarque : reportez-vous également aux *Conseils de pilotage en Mode Challenge*, page 19 de ce manuel.

Challenge course de côte

Le Challenge course de côte vous permet d'affronter le chronomètre sur une route de montagne escarpée dans le but d'établir le meilleur temps - mais aussi de finir la course en un seul morceau.

Challenge élimination

Dans ce challenge, quatre pilotes s'affrontent sur circuit. A chaque tour, le dernier à franchir la ligne est éliminé jusqu'à ce que le duel final permette de désigner le vainqueur.

Challenge poursuite du leader

Dans ce mode, la "barre de santé" de chaque participant décroît lorsque le pilote n'est pas en tête. Lorsque cette barre est complètement vide, le pilote est éliminé de la course. Il s'agit donc d'une lutte permanente pour la première place, synonyme de survie.



Race of Champions

Il s'agit du tournoi éliminatoire annuel qui se tient sur le circuit de Gran Canaria. Les pilotes concourent sur des machines identiques et doivent éliminer un à un leurs adversaires au cours de trois manches pour remporter le titre.

Progression dans le Mode Challenge RoC

Le Challenge RoC propose trois niveaux de difficulté : Classe C, Classe B et Classe A.

Pour accéder au niveau de difficulté supérieur, vous devez remporter un certain nombre d'épreuves et participer à la finale du championnat du Race of Champions. Faites parler votre talent et vous deviendrez peut-être le champion du Race of Champions.

Liste des trophées

A mesure que vous progresserez dans le Challenge RoC, vous remporterez de nombreux trophées. Ces trophées sont généralement accordés lors d'une victoire, mais certains ne peuvent être obtenus que dans des circonstances particulières.

Trophées spéciaux

Il existe six trophées que vous pouvez remporter autrement qu'en gagnant des courses. Ces trophées ne sont accordés que dans certaines circonstances particulières :

Coupe des destructeurs

Ce trophée n'est accordé qu'une fois. Il revient au joueur qui détruit totalement un véhicule pour la première fois dans le cadre d'un challenge de Rally Fusion: Race of Champions.

Coupe des vétérans

Ce trophée n'est accordé qu'une fois. Il revient au joueur lorsque ce dernier a parcouru une distance totale donnée au cours de ses participations au Challenge RoC.

Prix du roi de la montagne

Ce trophée n'est accordé qu'une fois. Il revient au joueur lorsque ce dernier a remporté tous les challenges course de côte au cours de ses participations au Challenge RoC.

Prix d'excellence technique

Ce trophée n'est accordé qu'une fois. Il revient au joueur lorsque ce dernier a remporté tous les modes challenge au cours de ses participations au Challenge RoC.

Coupe du champion des champions

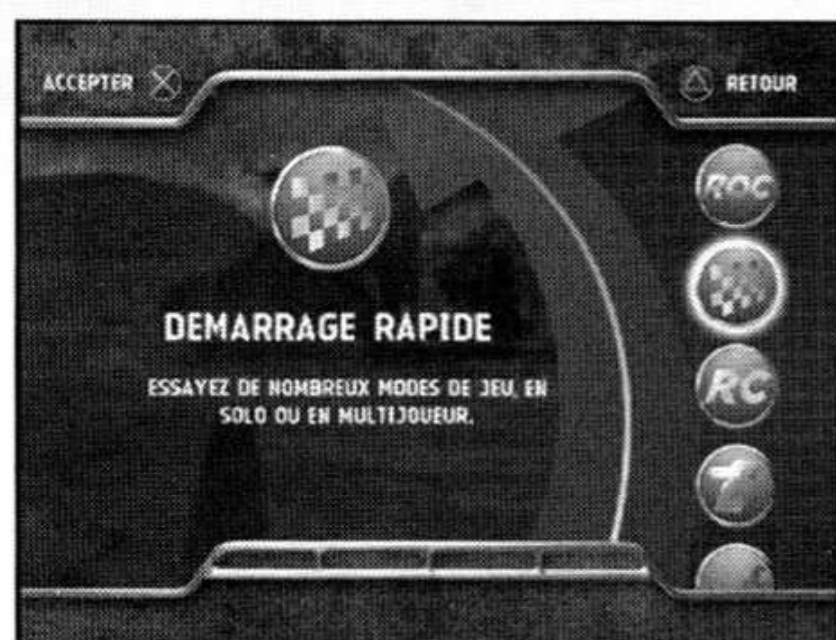
Ce trophée n'est accordé qu'une fois. Il revient au joueur lorsque ce dernier a remporté tous les championnats du Race of Champions au cours de ses participations au Challenge RoC.

Bonus de distance

Ce trophée n'est accordé qu'une fois. Il revient au joueur lorsque ce dernier a parcouru une distance totale donnée avec une voiture. N'oubliez pas que la distance parcourue avec la voiture est remise à zéro lorsque la voiture est détruite. Si le spectacle de la destruction vous réjouit, sachez tout de même qu'on ne s'illustre à Rally Fusion™: Race of Champions™ qu'en évitant la casse.



Course rapide



En fonction du nombre de joueurs sélectionnés et de votre progression dans le Mode Challenge RoC, les Modes de Course rapide suivants deviennent disponibles sous différentes formes.

Remarque : comme dans le Mode Challenge RoC, vous avez la possibilité de définir vos propres profils avant de vous lancer dans le Mode Course rapide. Reportez-vous à la rubrique Profil du joueur au dos de ce manuel.

Race of Champions

Il s'agit du tournoi annuel qui se tient sur le circuit de Gran Canaria. Les pilotes concourent sur des machines identiques et doivent éliminer un à un leurs adversaires au cours de trois manches pour remporter le titre.

Rallye

L'épreuve du rallye consiste à courir seul sur une piste de rallye dans le but de réaliser le meilleur temps.

Rallye cross

En rallye cross, trois pilotes s'affrontent sur une piste de rallye et tentent de franchir en premier la ligne d'arrivée.

Circuit

Dans le Challenge circuit, quatre pilotes s'affrontent sur un circuit pour un nombre de tours donné et tentent de franchir en premier la ligne d'arrivée.

Contre la montre

L'épreuve du contre la montre consiste à courir seul sur une piste de rallye ou sur circuit dans le but de réaliser le meilleur temps.

Course de côte

La course de côte vous propose d'affronter le chronomètre sur une route de montagne escarpée dans le but d'établir le meilleur temps - mais aussi de finir la course en un seul morceau.

Mode Course de côte extrême

Cette épreuve se déroule sur une piste de course de côte présentant les pièges des courses de rallye cross. De nombreux participants s'élancent du bas de la côte. Ceux qui ne parviennent pas à rester en piste sont éliminés de la course. Le premier à franchir la ligne d'arrivée (ou le concurrent ayant parcouru la plus grande distance) l'emporte.



Mode Point de contrôle

Dans ce mode, un chronomètre se déclenche lors du passage à chaque point de contrôle du parcours. Il s'agit du mode de jeu le plus classique, de type arcade, vous permettant de vous mesurer au chronomètre.

Mode Elimination

Dans ce mode, quatre pilotes s'affrontent sur circuit. A chaque tour, le dernier à franchir la ligne est éliminé jusqu'à ce que le duel final permette de désigner le vainqueur.

Mode Poursuite du leader

Dans ce mode, la "barre de santé" de chaque participant décroît lorsque le pilote n'est pas en tête. Lorsque cette barre est complètement vide, le pilote est éliminé de la course. Il s'agit donc d'une lutte permanente pour la première place, synonyme de survie.

Mode Challenge

Dans le Mode Challenge, les pilotes affrontent le chronomètre pour tenter d'établir le meilleur temps sur un circuit rempli d'obstacles et de défis à relever.

Mode Relais

Il s'agit d'une course où les pilotes utilisent une voiture différente pour chaque tour de la course.

Les deux pilotes choisissent chacun une voiture et chaque pilote se voit alors attribuer les deux voitures désignées. Après avoir franchi la ligne d'arrivée, chaque pilote doit s'arrêter le plus rapidement possible pour monter dans la voiture choisie par son adversaire.

Mode Tournée mondiale

Le mode tournée mondiale est une épreuve d'endurance sur longue distance dans laquelle les pilotes affrontent le chronomètre sur six circuits différents en veillant à ce que leur voiture reste en état de franchir la ligne d'arrivée.

L'originalité de ce mode réside dans le fait que le chronomètre s'écoule de manière continue tout au long des six courses.

Les dégâts subis par la voiture sont un paramètre très important dans la mesure où une voiture sérieusement touchée lors d'une course sera moins compétitive lors des courses suivantes.

Mode Tournée mondiale extrême

Le Mode Tournée mondiale extrême reprend le principe de la tournée mondiale, à une différence près. Ici, vous affrontez directement vos adversaires sur la piste. Les règles sont donc légèrement différentes. La position des pilotes à l'arrivée de chaque course leur confère un certain nombre de points. Le pilote réalisant le meilleur total de points est déclaré vainqueur. Les dégâts subis par la voiture s'accumulent au fil des courses, ce qui implique que les pilotes doivent veiller à ne pas trop faire souffrir leurs machines, surtout lors des premières courses.

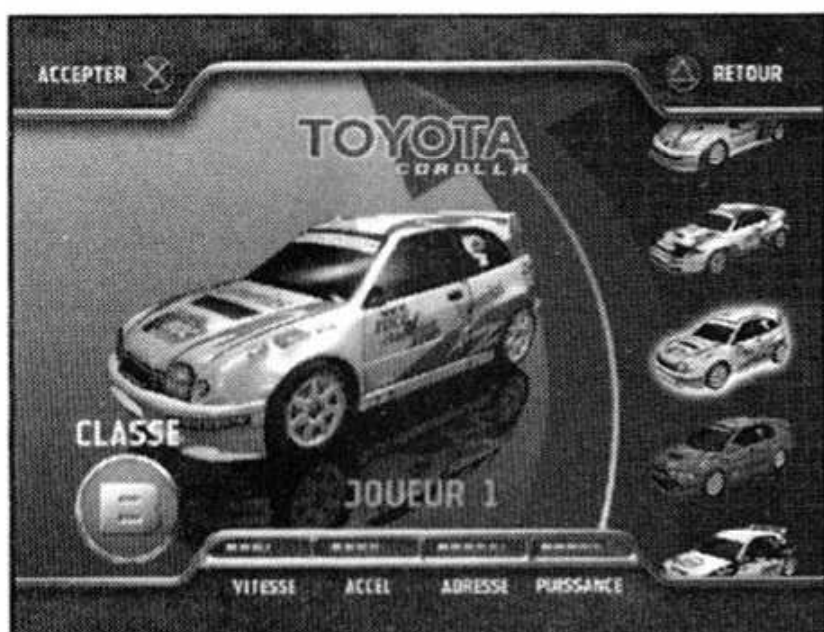
Voitures



Classe C

Ce niveau de difficulté propose un choix de petites voitures comprenant des voitures de rallye classiques ainsi que certains véhicules spécifiques au Race of Champions.

- Ford Escort Mk 1
- Opel Kadett
- Toyota Rav 4
- Formule France
- Buggy RoC



Classe B

Ce niveau de difficulté propose un choix de voitures participant au Race of Champions parmi les plus illustres de l'histoire des courses de rallye.

- Ford Escort RS Cosworth
- Peugeot 206
- Toyota Celica GT4
- Lancia Delta Integrale
- Peugeot 306
- Toyota Corolla
- Mitsubishi Lancer Evo
- Seat Cordoba



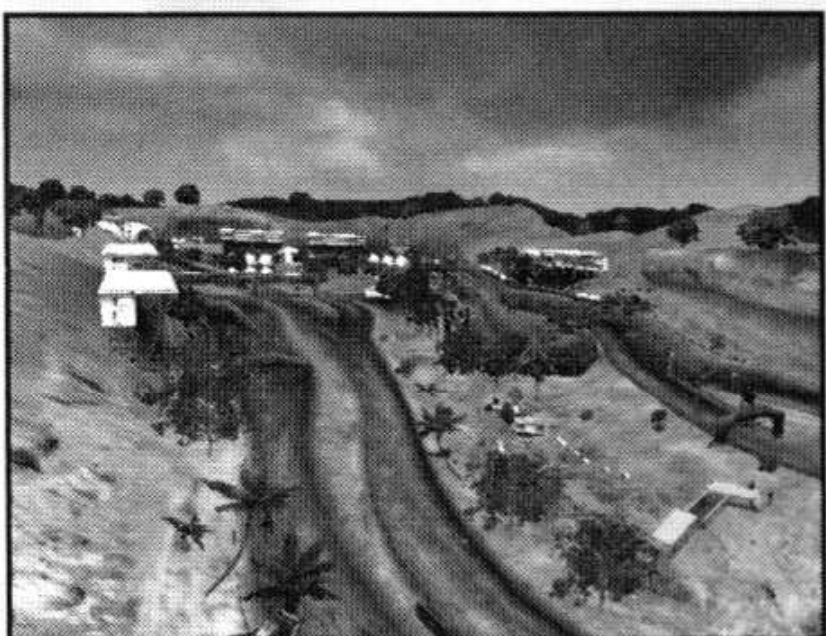
Classe A

Ce niveau de difficulté propose un choix de voitures participant au Race of Champions dont la plupart ne participent plus aux courses de rallye en raison de leur puissance trop importante.

- Audi Quattro S1
- Opel Manta
- Saab 93 Turbo 4x4
- Lancia 037
- Peugeot 205 T16
- Lancia Stratos

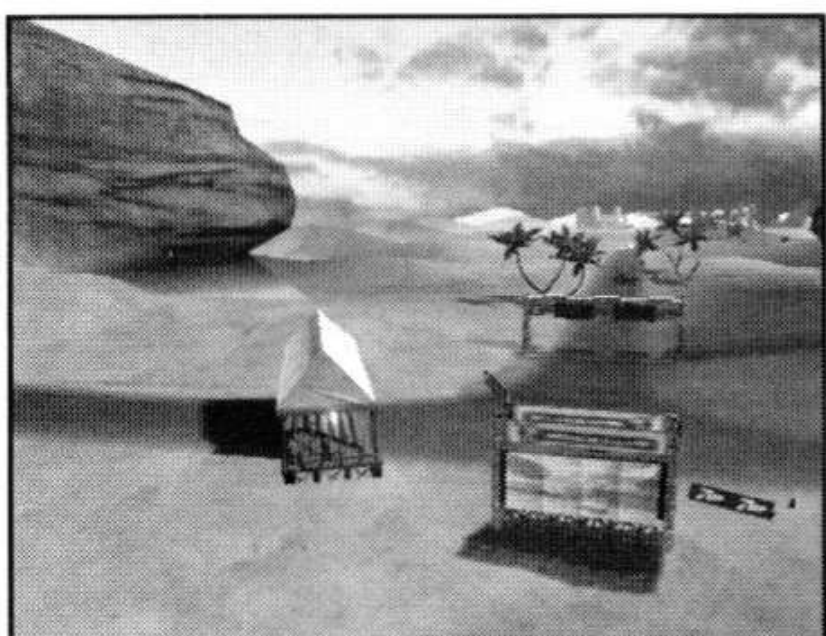
Environnements

Gran Canaria



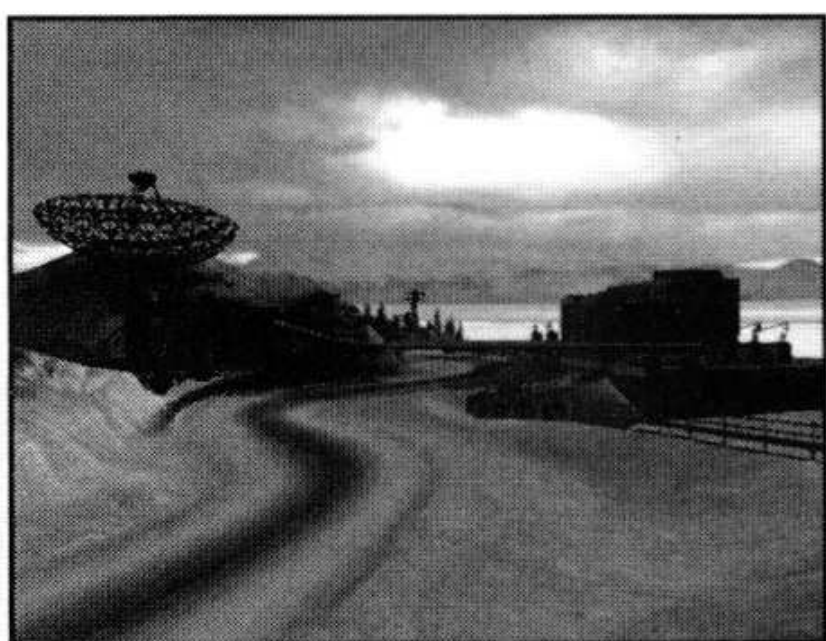
Gran Canaria est un circuit comprenant deux pistes parallèles où les pilotes s'affrontent dans des duels d'une intensité incomparable.

Desert Heat



Desert Heat est une piste de rallye très rapide soumise au climat torride du désert.

Arctica



Arctica est une course dangereuse à travers les paysages les plus hostiles à l'homme.

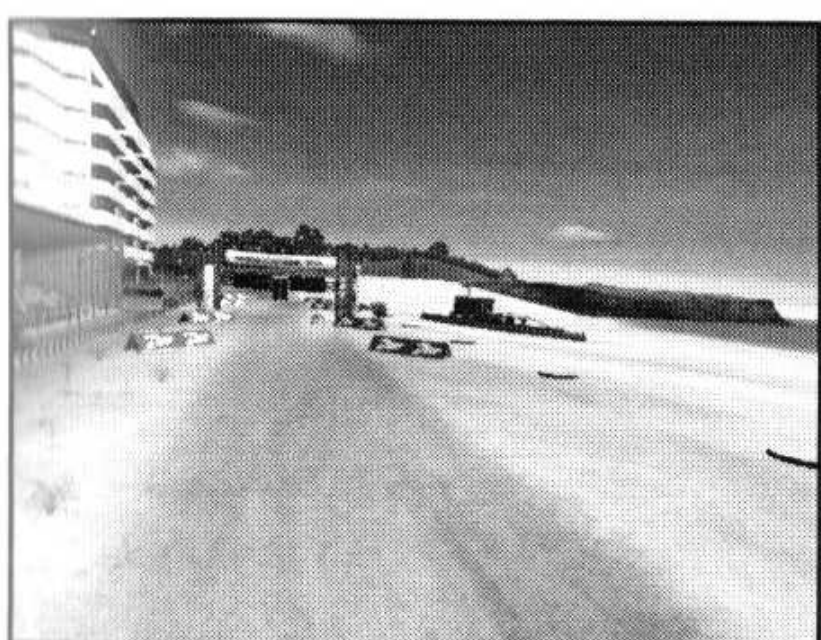


Inca



Inca est un circuit humide situé au cœur d'une forêt tropicale. Presque exclusivement constitué de chemins boueux, ce circuit est très glissant.

Oceana



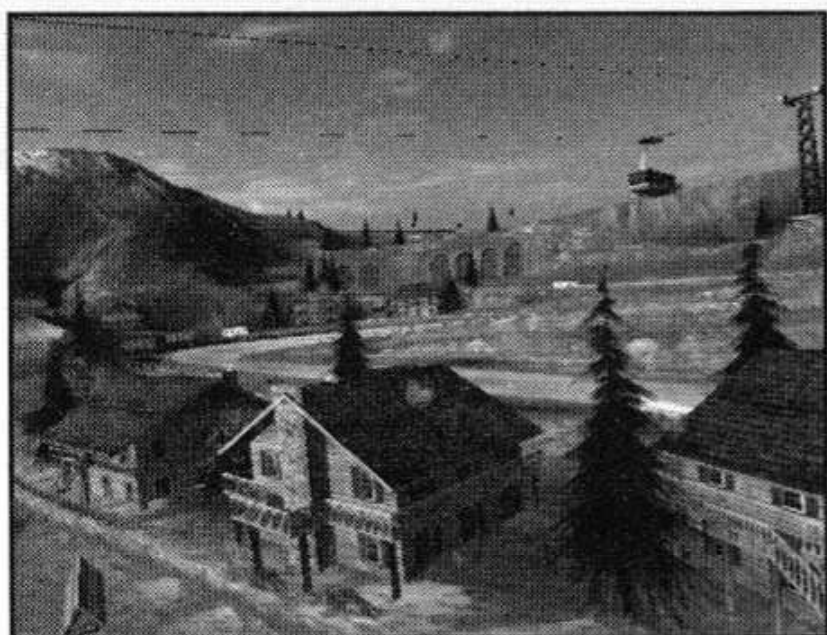
Le circuit d'Oceana se trouve sur une magnifique île tropicale formée par de la roche volcanique.

Canyon Fire



Canyon Fire est un circuit très rapide traversant un canyon vertigineux.

Alpine Climb



Situé sur les pentes d'une station de sports d'hiver, Alpine Climb est l'un des circuits les plus dangereux.

Metro



Metro traverse un immense parc au milieu d'une ville.

Motordome



Motordome est un circuit très original situé au cœur d'un gigantesque stade, pour la plus grande joie des spectateurs.



Pilotes

Les pilotes mentionnés dans les classes ci-dessous ont tous participé à l'épreuve du Race of Champions.

Classe C

Cette classe comprend principalement des pilotes pour qui le rallye n'est pas une spécialité. Les pilotes recensés ci-dessous sont des pilotes de moto, des pilotes de circuit et certains d'entre eux ayant une expérience du rallye.

- | | | | |
|---------------------|------------------|------------------|------------------|
| • Emanuele Pirro | • Frank Biela | • Harri Toivonen | • J. J. Lehto |
| • Jeremy McWilliams | • Kari Tiainen | • Katja Poensgen | • Luca Cadalora |
| • Ralf Waldman | • Robby Gordon | • Ruben Xaus | • Tom Kristensen |
| • Troy Bayliss | • Yannick Dalmas | | |

Classe B

Cette classe comprend des pilotes de rallye talentueux ayant plusieurs années d'expérience dans la compétition.

- | | | | |
|------------------|-----------------|-----------------|---------------------|
| • Andrea Aghini | • Bruno Thiry | • Dario Cerrato | • Flavio Alonso |
| • Francois Duval | • Gabriel Pozzo | • Jesus Puras | • Kenjiro Shinozuka |
| • Luis Monzon | • Marc Duez | • Neal Bates | • Per Eklund |
| • Rhys Millen | • Rod Millen | • Rui Maderia | • Yoshio Fujimoto |

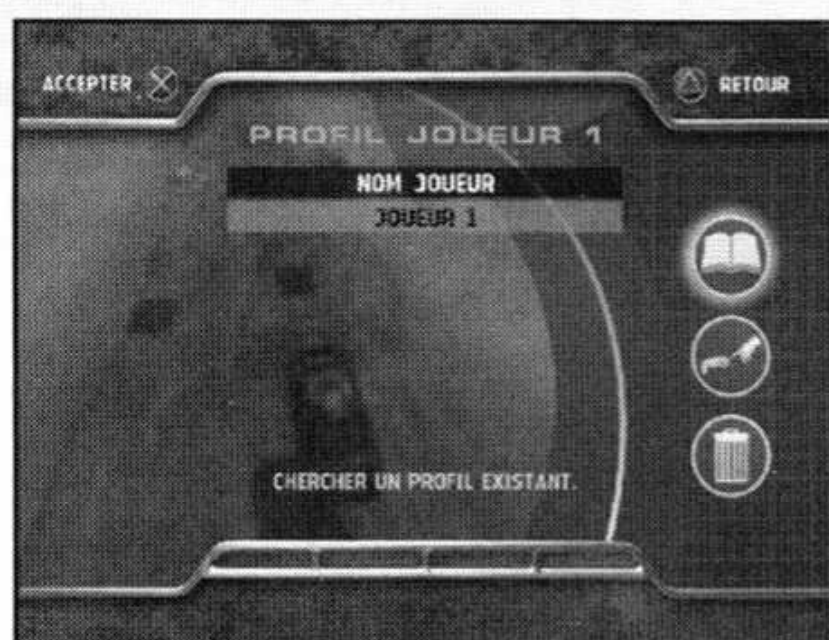
Classe A

Cette classe comprend des pilotes considérés comme les meilleurs de la spécialité.

- | | | | |
|-------------------|-------------------|------------------|-----------------|
| • Bjorn Waldegard | • Didier Auriol | • Gilles Panizzi | • Hannu Mikkola |
| • Harri Rovanpera | • Marcus Gronholm | • Michele Mouton | • Miki Biasion |
| • Stig Blomqvist | • Timo Salonen | • Walter Rohrl | |



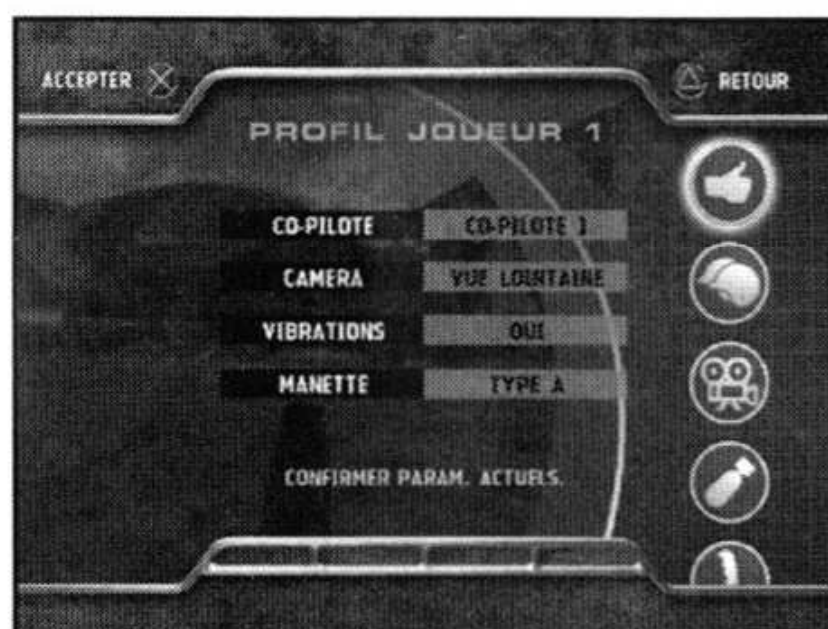
Écran de profil du joueur



A partir de l'écran de profil du joueur, vous pouvez définir vos propres options de jeu. Vous pouvez ainsi choisir votre co-pilote, la position de la caméra et la configuration des commandes. Vous pouvez également activer ou désactiver la vibration de la manette.

Les options de l'écran de profil du joueur sont :

- Charger un profil existant
- Créer un nouveau profil
- Supprimer un profil existant

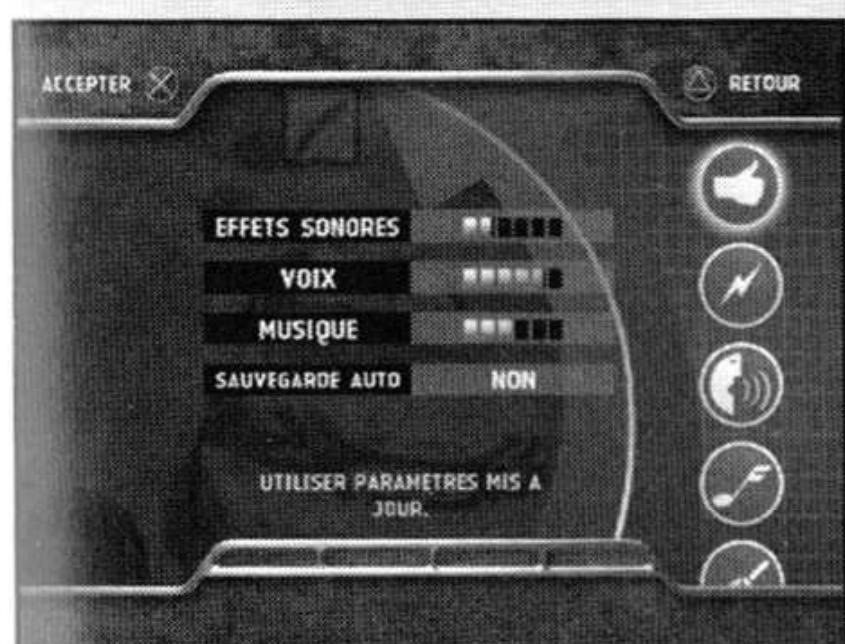


Une fois que vous avez créé un profil de joueur, vous pouvez modifier les paramètres de jeu suivants :

- Changer de co-pilote
- Changer la position de la caméra
- Activer ou désactiver la vibration
- Changer la configuration des commandes



Options



Le menu des options présente les options suivantes :

- Valider ces paramètres
- Régler le volume de la voix du co-pilote
- Régler le volume des effets sonores
- Régler le volume de la musique
- Activer/désactiver la fonction de sauvegarde automatique
- Sauvegarder les paramètres
- Centrer l'écran
- Consulter les crédits

Conseils de pilotage en Mode Challenge

Vous devrez faire face à de nombreux défis en Mode Challenge.

Slaloms avant et arrière. Pour réussir cette épreuve, vous devez conduire votre voiture en avant ou en arrière entre les portes du slalom. Vous devez également éviter de toucher les drapeaux de pénalité rouges placés sur le côté des portes. Pour effectuer un slalom arrière, utilisez la vue du rétroviseur pour voir où vous allez.

Manœuvre en épi et en créneau. Pour réussir cette épreuve, vous devez conduire votre voiture en avant ou en arrière sur la place de parking désignée par les drapeaux de pénalité rouges. Une fois arrivé à bon port, vous devez rester 2 secondes en place pour remporter l'épreuve.

Chargement du camion en avant ou en arrière. Cette épreuve est la même que la manœuvre à la différence près que la place de parking est remplacée par la remorque d'un camion.

360 et 720 degrés. Pour réussir cette épreuve, vous devez vous rendre sur la plateforme désignée et effectuer la figure requise. Pour ce faire, maintenez les touches d'accélérateur et de frein enfoncées de manière à faire tourner le moteur à plein régime, puis relâchez le frein tout en maintenant les roues braquées pour que la voiture tourne sur elle-même.

Au cours de chaque épreuve du Mode Challenge, vous rencontrerez des drapeaux de pénalité rouges et des drapeaux de bonus verts. Lorsque vous touchez un drapeau rouge, vous encaissez 4 secondes de pénalité sur votre temps total, alors que si vous touchez un drapeau vert, vous gagnez 2 secondes. Ces bonus et ces pénalités s'accumulent et sont appliqués après que vous avez franchi la ligne d'arrivée. Les meilleurs joueurs devraient pouvoir terminer le Mode Challenge sans avoir touché un seul drapeau de pénalité.

Crédits

Climax

Head of Studio
Tony Beckwith

Development Director
Nick Baynes

Technical Director
Greg Michael

Art Director
Craig Gabell

Associate Producer
Geoff Cullen

**Post Production
Co-ordinator**
Steve Keen

Lead Programmers
Chris Caulfield
Martin Slater

Programming team
Dan Harrison
Adrian Flack
Jamie Booker
Jim Callin
Balor Knight
Stuart Findlater
Mark Sheppard
Chris Walsh
Ross Childs
Sean Smith
Matt Borstel

Art team
Paul Ayliffe
Ned Langman
Mark Alleyne
Ben McGrath
Steve Wilding
Stuart Bugg

Marco Hallet
Calum Watt
Justin Bravery
Nick Wood
Matt Tracey
Steven Edwards
Gylan Hunter
Robin Scott
Paul Meston
Jason McFee
Jez White
Paul Trewin
Nik Faulkner
Harvey Parker
Rory Walker
Mark Hill
Peter Butler
Lawrence Elwick
Jason Green
Jez White
Barry White
Tom Heinen

Lead Designer
Serkan Hassan

Design Team
Luke Smith
Tom Geddes
Jon Millidge
Alkan Hassan
Alastair Cornish

Tool Support
Shawn Hargreaves
Damyan Pepper

Audio Sound effects by
Keith Clarke and Adam Pitt @
Third Girl Audio.

Special Thanks
Karl Jeffery
Gary Liddon
Guy Mayhew
Rupert Mills
Lynn Horton
Alys Elwick
Melissa Oldham

Casting and Voice Production by
Philip Morris at AllintheGame.

Cast:
Eric Loren
Jessica Whittaker
Graeme Vick
Alastair Cornish

Post Production by
Steve Cowell at DEvSound.

Activision Publishing, Inc.

EVP, Worldwide Studios
Larry Goldberg

Legal
Greg Deutsch

**EVP, Global Brand
Management**
Kathy Vrabeck

**VP, Global Brand
Management**
Will Kassoy

Brand Manager, NA
Rachel Silverstein

Associate Brand Manager, NA
Byron Beede

VP Corporate Communication
Maryanne Lataif

**Senior Publicist Corporate
Communications**
Michael J. Larson

VP, Creative Services
Denise Walsh

Creative Services Manager
Jill Barry

Activision European Studio

**Vice President
European Studio**
Julian Lynn-Evans

Senior Producer
Marcus Iremonger

Producer
Peter Lykke Nielsen

Production Assistant
Juan Valdes

Activision European Publishing

**Senior VP
European Publishing**
Scott Dodkins

**Head of
Publishing Services**
Nathalie Ranson

Marketing Manager UK/ROE
Carolyn London

**Director of Strategic
Marketing Europe**
Roger Walkden

**Senior Localisation Project
Manager**
Tamsin Lucas

**Localisation Project
Managers**
Simon Dawes, Mark Nutt

Creative Services Manager
Jackie Sutton

**European Services
Publishing Assistant**
Trevor Burrows

**European Operations
Manager**
Heather Clarke

Production Administrator
Victoria Fisher

Production Planner
Lynn Moss

Activision QA

Project Lead
Jason "Dark Fox" Potter

QA Console Manager
Joe Favazza

Floor Lead
Jonas Anderson

Testers
James Lara
Kim Marlis
Eddie Flores
Matt McPherson
Daniel Hamamura
Gregory Garber
Patrick Keenan
Aaron "Skevy" Shevlin
Rickey "Big Daddy" Smith
Michael Briggs
Erik "Bone Head" Beaumont
Alex "Yo Daddy" Epstein
Christopher Coddling

QA Special Thanks
Nick Favazza, Mystee D.
Yiffer, Jim Summers, Jason
Wong, Tim Vanlaw, Nadine
Theuzillot, Sam Nouriani,
Jeremy Gage, Indra
Gunawan, Marco Scataglini,
Todd Komesu, Willie Bolton,
Chad Siedhoff, Jennifer
Vitiello, Michael Caldwell,
Dennis Mitchell, Henry
Villanueva, Nick Falzon,
Adam Hartsfield, Rick
Firmetouchesern, James Cha

Activision France

Marketing Director
Bernard Sizey

Marketing Group Manager
Guillaume Lairan

Brand Manager
Carole Chachuat

PR Manager
Diane de Domecy

Sales Manager
Antoine Seux

Translation Services
Exequo

Customer Support

Customer Support Manager
Bob McPherson

**Customer Support
Phone Lead**
Gary Bolduc

**Customer Support
E-Mail Lead**
Mike Hill

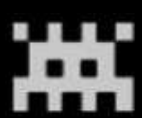
**Customer Support
Information and Escalation
Lead**
Rob Lim

MUSIC

"Set The Record Straight"
Written by Bessant/
Greensmith/ House/ Stringer
Published by Sony/ATV Music
Publishing.

"Pretenders"
Written by Bessant/
Greensmith/ House/ Stringer
Published by Sony/ATV Music
Publishing.

"I Do Not Know What They
Will Do"
Written by Bessant/
Greensmith/ House/ Stringer
Published by Sony/ATV Music
Publishing.



Special Thanks

LMI/IMP

Fredrik Johnson

Yveline Vanoni

Simon Kay

Charlotte Menard

Thank you to all the drivers and the teams who have participated in the Race of Champions event who are in the game.

Drivers

Emanuele Pirro, Frank Biela, Harri Toivonen, J. J. Lehto, Jeremy McWilliams, Kari Tienan, Katja Poensgen, Luca Cadalora, Ralf Waldman, Robby Gordon, Ruben Xaus, Tom Kristensen, Troy Bayliss, Yannick Dalmas, Andrea Aghini, Bruno Thiry, Dario Cerrato, Flavio Alonso, Francois Duval, Gabriel Pozzo, Jesus Puras, Kenjiro Shinozuka, Luis Monzon, Marc Duez, Neal Bates, Per Eklund, Rhys Millen, Rod Millen, Rui Maderia, Yoshio Fujimoto, Bjorn Waldegard, Didier Auriol, Gilles Panizzi, Hannu Mikkola, Harri Rovanpera, Marcus Gronholm, Michele Mouton, Miki Biasion, Stig Blomqvist, Timo Salonen, Walter Rohrl

Manufacturers and Teams

PEUGEOT CARS:

PEUGEOT SPORT
PEUGEOT PORTUGAL, GRIFONE

TOYOTA CARS:

TOYOTA MOTORSPORTGRIFONE
TOYOTA CANARIAS

AUDI CARS:

AUDI SPORT

FIAT-LANCIA CARS:

FIAT Spa, JOLLY CLUB

SAAB CARS:

SAAB AUTO US
PER EKLUND TEAM

ROC CARS:

FAST & SPEED

MITSUBISHI CARS:

RALLIART
SPORT COMPETICION

OPEL CARS:

OPEL MOTORSPORT

FORD CARS:

FORD MOTORSPORT
HISTORIC MOTORSPORT

FORMULE France CARS:

FFSA (Fédération Française du Sport Automobile)

SEAT CARS:

SEAT SPORT

RACE OF CHAMPIONS and RACE OF CHAMPIONS EVENT TM © 2000 International Media Productions S.A.M © International Motorsport Promotions S.A. Licensed by International Media Productions S.A.M. and Licensing Management International Ltd.

RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS GAME

© 2002 Activision, Inc. and its affiliates.

Published and distributed by Activision Publishing, Inc. under license. Activision is a registered trademark and Rally Fusion is a trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Licensed Properties are used with the permission of Toyota Motorsport GmbH.

Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner Audi AG.



SUPPORT CLIENTS

SERVICE CONSOMMATEURS ACTIVISION

Pour tout savoir sur les produits ACTIVISION, pour connaître les astuces et les solutions qui vous permettront de progresser dans nos jeux, pour télécharger des démos** ou pour participer à nos concours et gagner nos dernières nouveautés...

Contactez le service consommateurs ACTIVISION 24 h / 24 et 7 jours sur 7.

Par minitel : 3615 ACTIVISION*

Par téléphone : 08 92 68 17 71*

Sur notre site web : "<http://www.activision.com/support>", si vous avez un accès à Internet.

Un testeur-joueur pourra aussi répondre à toutes vos questions et vous guider dans vos quêtes et aventures (réponse personnalisée sous 24 h, jours ouvrés).

* Tarif en vigueur au 01/04/00, pour la France métropolitaine : 0,34 euros/min © 2002 CPP.

** Uniquement sur notre site Web.

Hotline Technique

0825 15 00 24* ou par e-mail : activisionsav@loisir.net

* Quelle que soit l'origine de l'appel :

0,15 euros/min TTC © 2002 CPP RCS B 395 093 172

Horaires : du lundi au vendredi de 16 heures à 19 heures.

Pour le service clientèle dans les pays francophones, veuillez contacter votre revendeur local ou Activision par les services en ligne.



ABANDONWARE
MANUELS
Un site
Abandonware France

CONTRAT DE LICENCE PRODUIT

IMPORTANT - A LIRE ATTENTIVEMENT : L'UTILISATION DE CE PROGRAMME EST SUJETTE AUX TERMES DE LA LICENCE DU LOGICIEL CI-DESSOUS. LE TERME "PRODUIT" INCLUT LE LOGICIEL RELATIF A CE CONTRAT, LES MOYENS DE DIFFUSION COMPRIS, TOUT MATERIEL IMPRIME, TOUTE DOCUMENTATION ELECTRONIQUE OU EN LIGNE AINSI QUE TOUTE COPIE ET FOURNITURE DERIVEES DU LOGICIEL ET DU MATERIEL. EN OUVRANT L'EMBALLAGE ET EN UTILISANT LE PRODUIT, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CETTE LICENCE AVEC ACTIVISION, INC. ("ACTIVISION").

LIMITATION D'UTILISATION. Activision vous accorde un droit limité, non exclusif et non transférable et une licence pour utiliser une copie de ce Produit exclusivement à un usage personnel. Tous les droits non spécifiés dans ce contrat sont réservés par Activision. Notez que la licence du Kit de Construction vous accorde un droit d'utilisation, mais que vous n'êtes pas propriétaire. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété dans le Produit et ne doit pas être considéré comme une vente de droits dans ce Produit.

DROIT DE PROPRIETE. Le titre, les droits de propriété et les droits de propriété intellectuelle relatifs à ce Produit et toutes les copies dérivées (y compris tous les titres, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, expressions originales, lieux, concepts, illustrations, animations, sons, compositions musicales, effets audio-visuels, méthodes d'opération, droits moraux et toute documentation intégrés au produit) sont la propriété d'Activision ou ses concédants. Ce programme est protégé par les lois de copyright des Etats-Unis, les traités, conventions et autres lois internationaux de copyright. Ce programme contient du matériel licencié et les concédants d'Activision feraient valoir leurs droits dans l'éventualité d'une violation de ce contrat.

VOUS NE DEVEZ PAS :

Utiliser à des fins commerciales ce programme ou n'importe quel de ses composants, y compris le diffuser dans un cyber café, centre de jeux vidéo ou tout autre lieu public. Activision peut vous proposer un contrat de licence pour un lieu public vous permettant d'utiliser ce produit à des fins commerciales. Reportez-vous aux informations ci-dessous pour des informations supplémentaires.

Vendre, louer, prêter, délivrer une licence, distribuer ou transférer ce produit, ou toute copie, sans l'autorisation écrite d'Activision.

Désosser, extraire le code source, modifier, décompiler, démonter le produit ou créer des travaux dérivés de ce produit en totalité ou en partie.

Supprimer, désactiver ou circonvenir toute marque ou label déposé(e) contenu(e) dans le produit.

Exporter ou réexporter ce produit ou toute copie/adaptation en violation des lois ou arrêtés.

GARANTIE ACTIVISION LIMITEE

Activision garantit à l'acquéreur initial de ce produit que le support sur lequel le produit est enregistré est exempt de tout défaut matériel et fonctionnel pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Si, dans ce délai de 90 jours, le support d'enregistrement s'avérait défectueux, Activision s'engage à le remplacer, sans frais de la part de l'acquéreur, à réception dudit produit, frais de port payés et avec preuve de la date à laquelle le produit a été acquis, sous réserve que le produit est encore fabriqué par Activision. Au cas où le logiciel ne serait plus fabriqué par Activision, la société se réserve le droit de remplacer le produit défectueux par un produit similaire de valeur égale ou supérieure.

Cette garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le logiciel fourni à l'origine par Activision, et ne s'applique pas en cas d'usure normale du produit.

Cette garantie est nulle et inapplicable si le défaut du produit provient d'une mauvaise utilisation, d'un manque d'entretien ou de la négligence de l'utilisateur. Toute garantie implicite prescrite statutairement est expressément limitée à la période de 90 jours mentionnée précédemment.

LA PRESENTE GARANTIE NE MODIFIE PAS LES DROITS STATUTAIRES DONT DISPOSE L'ACQUEREUR INITIAL DU PRODUIT LOGICIEL.



ABANDONWARE
MANUELS
Un site
Abandonware France

2. ABSENCE DE GARANTIE

HORMIS LES DISPOSITIONS CI-DESSUS ET DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION OU OBLIGATION, ORALE OU ECRITE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE QUALITE, ET AUCUNE GARANTIE, REPRESENTATION, VIOLATION, TERME ET CONDITION, OBLIGATION OU RECLAMATION, DE QUELQUE NATURE QU'ELLE SOIT, NE SAURAIT LIER OU ENGAGER LA RESPONSABILITE DE ACTIVISION.

SPECIFICATIONS POUR LE RETOUR DU SUPPORT D'ENREGISTREMENT

Lorsque vous retournez le programme pour remplacement de garantie, veuillez envoyer les disques originaux du produit uniquement dans un emballage de protection, et inclure les éléments suivants (1) Une photocopie de votre reçu daté ; (2) Le nom et l'adresse à laquelle le produit doit être renvoyé, indiqués clairement ; (3) Une brève description du défaut, du ou des problèmes rencontrés et du système sur lequel le produit fonctionne ; (4) Si le produit est renvoyé après la période de garantie de 90 jours, mais moins d'un an après la date d'achat, veuillez également inclure un chèque ou un mandat de £20,00 par CD ou disquette à remplacer.

REMARQUE : il est conseillé d'expédier le produit en recommandé.

Pour l'Europe, veuillez envoyer le produit à :

WARRANTY REPLACEMENTS

ACTIVISION (UK) Ltd., Parliament House, St Laurence Way, Slough, Berkshire, SL1 2BW, Royaume-Uni.

Remplacement de disque : +44 (0)8705 143 525

LIMITATION DE RESPONSABILITE.

ACTIVISION N'EST EN AUCUN CAS RESPONSABLE DES EVENTUELS PREJUDICES, GRAVES, OU SANS CONSEQUENCE, DUS A LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LA MAUVAISE MANIPULATION DE CE PRODUIT, CECI COMPREND LES DEGATS MATERIELS, LA PERTE DE CLIENTELE, DEFAILLANCE, OU MAUVAIS FONCTIONNEMENT INFORMATIQUE ET, DANS LES LIMITES PREVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES PERSONNELS, MEME SI ACTIVISION A ETE INFORME DE L'EVENTUALITE DE TELS DEGATS. LA RESPONSABILITE D'ACTIVISION NE DEPASSERA PAS LE PRIX ACTUEL DE LA LICENCE POUR UTILISER CE PRODUIT. CERTAINS ETATS/PAYS NE PERMETTENT PAS DES LIMITATIONS SUR LA DUREE DE GARANTIE IMPLICITE NI SUR L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES GRAVES OU SANS CONSEQUENCE. PAR CONSEQUENT LA LIMITATION/EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITE PRECITEE NE S'APPLIQUE PAS FORCEMENT DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS CONFERE DES DROITS LEGAUX, MAIS VOUS POUVEZ EGALEMENT REVENDIQUER D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UNE JURIDICTION A L'AUTRE.

RESILIATION. Ce contrat sera résilié automatiquement sans aucun préjudice pour Activision, si vous ne respectez pas ses termes et conditions. Dans un tel cas, vous devez détruire toute copie de ce produit ainsi que ses composants.

MISE EN DEMEURE. Puisque le non-respect des termes de ce contrat peut porter irrémédiablement préjudice à Activision, vous devez accepter qu'Activision soit habilitée, sans obligation, sécurité ou preuves de dommages, à avoir des recours équitables en respectant les ruptures de ce contrat, en plus des lois auxquelles Activision peut avoir recours.

INDEMNITES. Vous acceptez d'indemniser, défendre et soutenir Activision, ses associés, affiliés, entrepreneurs, responsables, directeurs, employés et agents devant tous les torts, pertes et dépenses occasionnés directement ou indirectement par vos actes ou omissions lors de l'utilisation du Produit conformément aux termes de ce contrat.

DIVERS. Ce contrat représente un accord global relatif à cette licence entre les parties et annule et remplace tout accord et représentation antérieurs entre elles. Il peut être modifié uniquement par écrit par les deux parties. Si une clause de ce contrat s'avère inapplicable pour une quelconque raison, cette clause sera reformulée de manière à être applicable sans que les autres clauses doivent être modifiées. Ce contrat sera régi par la loi de l'Etat et exécutés entièrement en Californie et entre des résidents de Californie, sauf là où régi par la loi fédérale américaine, et vous consentez à être sous la compétence exclusive des lois fédérales de l'Etat et de Los Angeles, Californie.

Si vous souhaitez obtenir plus de renseignements concernant cette licence, contactez Activision à l'adresse suivante : 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, + 1 (310) 255-2000, Attn. Business and Legal Affairs de Californie des Etats-Unis, applicable aux accords conclus, legal@activision.com.





Customer Services Numbers

- **Australia** ————— **1300 365 911** —————
Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Österreich** ————— **0820 500 535** —————
0.145 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
- **Belgique/België/Belgien** ————— **011 516 406** —————
Prix d'un appel local. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **Danmark** ————— **33 26 68 00** —————
Man-Torsdag 9-16.30 Fre 10-15. Ring venligst kun til disse kundeservicenumre vedrørende hardwaresupport til PlayStation-produkter.
- **Suomi** ————— **0600-411911** —————
17.00-21.00 ma-to, 0.79 Euro/min. Tätä asiakaspalvelunumeroa voi käyttää vain PlayStation-tuotteiden laitteistotukeen liittyvissä kysymyksissä.
- **France** ————— **0820 31 32 33** —————
Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **Deutschland** ————— **01805 766 977** —————
0,12 Euro/minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
- **Ελλάδα** ————— **(00 301) 677 7701** —————
Εθνική Χρέωση. Παρακαλείστε να τηλεφωνείτε σε αυτούς τους αριθμούς του Τμήματος Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για θέματα υποστήριξης υλισμικού των προϊόντων PlayStation.
- **Ireland** ————— **0818 365065** —————
All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Israel** ————— **09 971170** —————
Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Italia** ————— **848 82 83 84** —————
Tariffa Nazionale. Chiamare questi numeri del Servizio Clienti solamente se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.
- **Malta** ————— **21 344700** —————
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Nederland** ————— **0495 574 817** —————
Interlokale kosten. Bel deze klantenservicenummers alleen bij hardwareproblemen met PlayStation-producten.
- **New Zealand** ————— **09 415 2447** —————
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Norge** ————— **820 75 050** —————
Mon-Fre 8.30-16.30. Vennligst ring disse kundeservicenumrene bare for maskinvarestøtte i forbindelse med PlayStation-produkter.
- **Portugal** ————— **707 23 23 10** —————
Contacte-nos através destes números de Assistência ao Cliente para obter assistência técnica (hardware) apenas para produtos da PlayStation.
- **España** ————— **902 102 102** —————
Tarifa nacional. Al llamar a estos números del Servicio de atención al cliente sólo obtendrá asistencia para los productos PlayStation.
- **Sverige** ————— **08 587 822 40** —————
Mån-Tors 8-17 Fre 8-15.30. Ring endast dessa kundservicenummer för maskinvarusupport av PlayStation-produkter.
- **Suisse/Schweiz/Svizzera** ————— **0848 84 00 85** —————
Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **UK** ————— **08705 99 88 77** —————
National rate. Calls may be recorded for training purposes. Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.





ABANDONWARE
MANUELS un site abandonware France

ACTIVISION

Atvi France SARL, 29 Boulevard du Général Delambre, 95870 BEZONS

activision.com

RACE OF CHAMPIONS et RACE OF CHAMPIONS EVENT TM © 2000 International Media Productions S.A.M. © International Motorsport Promotions S.A. sous licence d'International Media Productions S.A.M. et Licensing Management International Ltd. RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS GAME © 2002 Activision, Inc. et ses filiales. Edité et distribué sous licence par Activision Publishing, Inc. Activision est une marque déposée et Rally Fusion est une marque commerciale d'Activision, Inc. et de ses filiales. Toutes les autres marques commerciales et tous les autres noms de marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.
80373.260.FR

SLES-50997

“PS”, “PlayStation”, “△○×□” and “DUALSHOCK” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

5030917017650