TABLE DES MATIERES

DECHARGE DE RESPONSABILITE	**1**
INSTALLATION	**2**
COMMANDES	**2**
COMMENCER UNE PARTIE	**4**
COURSE ECURIE	**5**
COURSE SOLO	**9**
CREDITS	**10**

DECHARGE DE RESPONSABILITE

En installant, copiant ou utilisant ce logiciel, vous reconnaissez avoir pris connaissance des articles suivant.

GARANTIE LIMITEE : Empire Interactive garantit le bon fonctionnement du logiciel en accord avec les instructions du manuel joint pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours après la date d'acquisition. Toute garantie implicite du logiciel est limitée à quatre-vingt-dix (90) jours, à défaut d'exclusion de cette clause par la loi en vigueur.

RECOURS DU CLIENT : vos recours exclusifs et la responsabilité intégrale d'Empire Interactive sont, à déterminer par Empire Interactive, (a) le remboursement, ou (b) le remplacement du logiciel ou du matériel ne correspondant pas aux critères de la garantie limitée, retourné au lieu de vente accompagné d'une preuve d'achat. La limite de garantie ne s'applique pas si le mauvais fonctionnement du logiciel est dû à un accident, ou une erreur d'utilisation par le client. Tout logiciel de remplacement sera garanti trente (30) jours ou jusqu'à la fin de la durée de garantie du produit original.

LIMITATIONS DE GARANTIE : dans les limites de la loi en vigueur, Empire Interactive et ses représentants ne sauraient être liés à toute autre responsabilité, garantie ou autre condition, expresse ou implicite, y compris mais ne se limitant pas à des garanties implicites, des conditions de qualité loyale et marchande ou d'aptitude à un usage particulier, pouvant concerner le logiciel et les documents rattachés.

LIMITATION DE RESPONSABILITE POUR TOUT DOMMAGE-INTERET : dans les limites de la loi en vigueur, Empire Interactive et ses représentants ne sauraient être tenus responsables pour tout dommage-intérêt quel qu'il soit (y compris mais ne se limitant pas à, des dommages directs, indirects ou fortuits pour préjudice personnel, perte de bénéfices commerciaux, interruption commerciale, perte d'information commerciale, ou toute autre perte pécuniaire) provenant de l'utilisation ou de l'incapacité à utiliser le logiciel. La limitation de responsabilité s'applique même lorsque vous ou tout autre personne avertit Empire Interactive de la possibilité de tels dommages-intérêts. La responsabilité intégrale d'Empire Interactive et de ses représentants concernant les dispositions de cet accord ne saura en aucun cas dépasser la somme engagée pour l'acquisition du produit, à défaut d'exclusion de cette clause par la loi en vigueur.

Toute copie, reproduction, location ou diffusion sans autorisation des informations contenues sur le disque accompagnant ce manuel constitue une violation des lois en vigueur. Ce contrat d'utilisation de logiciel est régi par les lois anglaises.

INSTALLATION

1. Insérez le CD-ROM **FORD STREET RACING** (étiquette vers le haut) dans votre lecteur CD-ROM ou DVD-ROM. La fonction d'exécution automatique doit se mettre en place au bout de quelques secondes. Si tel est le cas, passez directement au point 3. Dans le cas contraire, référez-vous au point 2.

2. Si l'exécution automatique est désactivée, double-cliquez sur l'icône "Poste de travail"de votre bureau Windows. Double-cliquez ensuite sur votre lecteur CD-ROM ou DVD-ROM pour connaître le contenu du disque. Double-cliquez sur le fichier **autorun.exe**.

3. Suivez les instructions à l'écran pour terminer l'installation.

Remarque : pour connaître les toutes dernières informations concernant le jeu, n'oubliez pas de lire le fichier Lisez-Moi au cours de l'installation.

CONFIGURATION DU JEU

Après avoir installé le jeu, vous serez dirigé vers l'écran de configuration du jeu. C'est là que vous pourrez définir les commandes ainsi que les paramètres graphiques, sonores et linguistiques de vos parties. Sélectionnez **OK** pour sauvegarder tout changement et revenir au Bureau. Sélectionnez **Lancer partie** pour sauvegarder vos modifications et commencer à jouer.

COMMANDES

Vous pouvez jouer à **FORD STREET RACING** à l'aide d'un clavier, d'une manette ou d'un volant. Si vous désirez employer une manette ou un volant, vous devrez vous munir d'une manette à 10 boutons ou d'un volant à 8 boutons avec pédales pour utiliser toutes les commandes du jeu.

COMMANDES DE CLAVIER

COMMANDES DE CLAVIER JOUEUR 1

Commande	**Jeu**	**Menus**
Flèche gauche /droite	Diriger (gauche /droite)	Gauche /droite
Flèche haut	Accélérer	Haut
Flèche bas	Frein /marche arrière	Bas
Ctrl droit	Frein à main	-
Entrée	Modifier la vue	Valider
Maj droit	Rétroviseur	-
Z	Remonter	-
S	Redescendre	-
Q	Choisir véhicule 1 / Blocage écurie	-
D	Choisir véhicule 2 / Aspiration écurie	-
A	Annuler ordre écurie	-
P	Pause	-
Echap	-	Retour
X	-	Fonction spéciale

COMMANDES DE CLAVIER JOUEUR 2

Commande	**Jeu**
V /B	Diriger (gauche /droite)
A	Accélérer
Q	Frein /marche arrière
Espace	Frein à main
Ctrl gauche	Modifier la vue
Tab	Rétroviseur

CONFIGURATION DE VOLANT

FORD STREET RACING

Utilisez le programme de configuration pour paramétrer les boutons de votre volant. Lorsque vous définirez un axe, celui-ci sera accompagné d'un signe + ou - en fonction de l'orientation de l'axe.

Si votre volant permet une prise en charge indépendante des pédales, vous pourrez choisir votre configuration préférée dans le panneau de configuration Windows ou via le logiciel fourni avec votre volant. Toute modification du paramètre de dépendance/indépendance des pédales ("single axis"/"split axis") nécessitera une redéfinition des commandes d'accélération et de frein dans le programme de configuration.

Assurez-vous que votre volant bénéficie des pilotes les plus récents et qu'il a été correctement paramétré et calibré pour Windows (Panneau de configuration/Options de jeu ou Panneau de configuration/Contrôleurs de jeu).

COMMENCER UNE PARTIE

Bienvenue dans **FORD STREET RACING** ! Lancez-vous dans des courses entre écuries à bord de 18 véhicules Ford emblématiques dans les rues de Los
Angeles. Vous commandez une écurie comptant jusqu'à trois véhicules, des classiques
Mustang Boss à la toute nouvelle Shelby Cobra GT-500 2007, et avez la possibilité de passer d'un véhicule à l'autre pendant la course tout en émettant des ordres à vos coéquipiers. Ceci a pour effet d'ajouter des éléments de tactique et de stratégie d'équipe à la pure et simple expérience de course que vous vous procurerez en jouant à **FORD STREET RACING**.

MENU PRINCIPAL

COURSE RAPIDE – Le moyen le plus rapide d'entrer en course !
COURSE ECURIE – Lancez-vous dans les courses, compétitions et défis écurie.
COURSE SOLO – Tentez votre chance en course et compétition solo.
MULTIJOUEUR – Participez à des courses à 2 joueurs.
OPTIONS – Choisissez vos options **FORD STREET RACING**.
PROFIL – Gérez votre profil **FORD STREET RACING**.
QUITTER – Quittez **FORD STREET RACING** .

MENU COURSE ECURIE

COURSE UNIQUE – Participez à une simple course entre écuries. Seuls les véhicules et circuits débloqués sont disponibles.
CHAMPIONNAT ECURIE – Rentrez dans un championnat de courses par équipes et construisez votre écurie.
DEFIS – Testez vos aptitudes dans une série de défis qui vous feront gagner des crédits.
DIDACTICIELS – Apprenez les bases de la course d'équipe. Il est conseillé de jouer à ces didacticiels avant de se lancer en course écurie.

MENU COURSE SOLO

COURSE UNIQUE – Participez à une simple course en solo. Seuls les véhicules et circuits débloqués sont disponibles.
CHAMPIONNAT – Lancez-vous dans un championnat de courses en solo.

MENU MULTIJOUEUR

Participez à des courses à 2 joueurs standard. Choisir Multijoueur vous emmène à l'écran de paramètres de course.

MENU OPTIONS

SAUVEGARDE AUTOMATIQUE

SAUVEGARDE AUTOMATIQUE – Il vous est conseillé d'activer la fonction de sauvegarde automatique afin d'être sûr de ne rien perdre de votre progression et de vos records.

AUDIO

VOLUME DES EFFETS – Réglez le volume des effets spéciaux.
VOLUME DE LA MUSIQUE – Réglez le volume de la musique.

AFFICHAGE

UNITES DE VITESSE – Sélectionnez l'unité de valeur du compteur de vitesse : kilomètres/heure ou miles/heure.

COMMANDES

Sélectionnez les contrôleurs de jeu du joueur 1 et du joueur 2.
REAMARQUE : les manettes se configurent à l'aide du programme de configuration de jeu, que vous pouvez lancez à partir du menu Démarrer de Windows (Démarrer >Tous les programmes >Empire Interactive >Ford Street Racing).

CREDITS

CREDITS – Sélectionnez cette option pour accéder aux crédits du jeu.

MENU PROFIL

Votre profil contient votre progression, votre meilleur temps au tour et d'autres informations.
SAUVEGARDER – Sauvegardez votre profil actuel.
CHARGER – Chargez un profil sauvegardé au préalable.
CREER – Créez un nouveau profil.
VOIR PROGRESSION – Observez votre progression générale dans le jeu.

MENU PARAMETRES DE COURSE

Le menu de paramètres de course apparaît avant toute course unique en mode Ecurie, Solo et Multijoueur. Les options du menu changent en fonction du mode et du type de course sélectionnés.

TYPE DE COURSE – Sélectionnez le type de course.
ADVERSAIRES – Choisissez le nombre d'adversaires à affronter (Solo et Multijoueur).
ECURIES ADVERSES – Sélectionnez le nombre d'écuries adverses (Ecurie).
TYPE D'ADVERSAIRE – Sélectionnez le type d'adversaire : différents (mélange de véhicules) ou similaires (même véhicule que le vôtre).
DIFFICULTE – Sélectionnez le niveau de difficulté : facile, moyen ou difficile.
NOMBRE DE TOURS – Sélectionnez le nombre de tours à effectuer.

COURSE ECURIE

En **course écurie**, vous commandez une équipe de 2 ou 3 véhicules devant collaborer pour terminer aux meilleures places possibles : c'est l'écurie qui marque le plus de points qui gagne, pas nécessairement celle dont une des voitures passe la ligne d'arrivée la première.

En tant que leader de votre écurie, vous pouvez vous servir de trois capacités spéciales. Vous pouvez **passer** d'un véhicule à l'autre de votre écurie pour en prendre les commandes et ordonner à vos coéquipiers d'effectuer des **blocages** et des **aspirations**. Il est essentiel d'utiliser les fonctions de changement de véhicule, de blocage et d'aspiration pour mettre en place vos tactiques et stratégies. En participant au championnat des écuries, vous devrez maîtriser ces techniques pour triompher des meilleures écuries.
REMARQUE : il vous est conseillé de jouer aux didacticiels de course écurie avant de vous lancer dans la compétition. Vous les trouverez dans le menu Course écurie.

AFFICHAGE COURSE ECURIE

INDICATEUR DE POSITION DE PELOTON

L'indicateur de position de peloton indique les positions en cours de tous les véhicules participant à la course, par couleur d'écurie. Le véhicule situé au sommet de l'affichage est en première position. Votre véhicule est indiqué par une case blanche. A l'intérieur de la case s'affiche la position actuelle de votre véhicule.
Vos coéquipiers sont signalés par une case noire. A l'intérieur de la case s'affiche la touche nécessaire pour sélectionner le véhicule, ainsi qu'un symbole indiquant la manœuvre actuelle du véhicule (voir ordres Ecurie). La couleur de fond de chaque case correspond à la couleur de l'indicateur de coéquipier (voir Sélection de coéquipier).

INDICATEUR DE POSITION DE L'ECURIE

L'indicateur de position de l'écurie indique les positions en cours de toutes les écuries, par couleur. L'écurie située au sommet de l'affichage mène la course. Les points et les positions des écuries sont calculés à partir de la position de chaque véhicule. A la fin de la course, les points sont attribués comme suit.

Position	1er	2ème	3ème	4ème	5ème	6ème	7ème	8ème	9ème
Points	10	8	7	6	5	4	3	2	1

PLAN DE CIRCUIT

Le plan de circuit indique les positions de tous les véhicules en course à l'aide de points de couleur. La ligne de départ et d'arrivée est signalée par une marque à damier. Le tour de course dans lequel vous vous trouvez et le nombre total de tours nécessaires sont indiqués au-dessus du plan. Votre vitesse est indiquée au-dessous du plan.

CONSEIL : utilisez la commande de rétroviseur pour voir quels véhicules se trouvent derrière vous.

CHANGEMENT DE VEHICULE

Changer de véhicule vous permet de :

- oprendre le contrôle de n'importe quel véhicule de votre écurie et de le faire progresser ;
- ovous placer au meilleur endroit pour donner des ordres ;
- ovous rendre parfaitement compte de la situation de course.

Vous pouvez changer de véhicule à n'importe quel moment de la course en appuyant soit sur la **commande Remonter**, soit sur la **commande Redescendre**. "Remonter" vous fera passer au véhicule situé devant vous et "Redescendre" vous fera passer au véhicule situé derrière vous.

Lorsque vous changez de véhicule, le cours du jeu est suspendu le temps que vous arriviez au nouveau véhicule. Vous prenez le contrôle du nouveau véhicule dès que l'action a repris son cours normal.

REMARQUE : si vous êtes aux commandes de votre véhicule de tête et que vous "remontez", vous serez transféré au dernier véhicule de votre écurie. Inversement, si vous êtes à bord du dernier véhicule de votre écurie et que vous "redescendez", vous vous retrouverez dans le véhicule de tête.

CONSEIL : rester groupé est plus efficace que de se disperser.

ORDRES ECURIE

En tant que leader de votre écurie, vous pouvez donner l'ordre à vos coéquipiers de **Bloquer** vos adversaires pour les ralentir ou de s'entraider au moyen de **l'aspiration**. Avant d'émettre un ordre, vous devez choisir à quel coéquipier vous allez le donner.

SELECTION DE COEQUIPIER

Vos coéquipiers sont de la même couleur que vous et ils portent un indicateur de coéquipier au-dessus de leur véhicule. La couleur de l'indicateur de coéquipier est la même que celle de la case correspondante dans l'indicateur de position de peloton, de manière à ce que vous puissiez différencier chacun de vos coéquipiers.

Indicateur de coéquipier (en attente de sélection).

Vous pouvez sélectionner un coéquipier à l'aide des commandes Choisir véhicule 1 et Choisir véhicule 2 (les touches sont indiquées dans l'indicateur de position de peloton). Une fois sélectionné, le véhicule passe en état d'alerte, car il attend un ordre. Notez qu'un véhicule ne reste en état d'alerte que quelques secondes avant de reprendre l'état d'attente.

Coéquipier en attente d'un ordre.

Une fois le coéquipier en état d'alerte, le joueur peut lui donner un ordre. Vous pouvez également sélectionner vos deux coéquipiers en appuyant simultanément sur les deux touches de véhicule.

BLOCAGE

Le Blocage ordonne aux coéquipiers de se placer devant les véhicules adverses pour les ralentir, de manière à permettre à vos véhicules plus lents de refaire leur retard. Un blocage réussi aura pour effet de faire piler puis zigzaguer les véhicules visés. Un véhicule réalisant un blocage est signalé par une lueur rouge à l'arrière.

Pour passer l'ordre de bloquer, appuyez sur la touche **Blocage écurie** lorsqu'un véhicule est sélectionné afin de faire changer l'icone situé au-dessus du véhicule et l'indicateur de position de peloton.

Pour un blocage plus efficace, attendez que votre coéquipier se trouve devant un véhicule adverse pour lui ordonner de bloquer. Essayez également de réaliser des **doubles blocages** et des **triples blocages** en donnant des ordres de blocage aux coéquipiers proches les uns des autres. S'ils sont eux-mêmes proches de vous, ils vous aideront à réaliser votre blocage.

Coéquipier réalisant un blocage.

Coéquipier réalisant un double blocage.

Coéquipier réalisant un triple blocage.

CONSEIL : servez-vous du plan du circuit pour donner des ordres de blocage à vos coéquipiers qui ne sont pas dans votre champ de vision.

ASPIRATION

L'aspiration est une technique de course qui permet à un véhicule de gagner subitement de la vitesse en suivant de très près un autre véhicule et ainsi de le doubler.

Pour passer l'ordre d'enclencher l'aspiration, appuyez sur la commande **Aspiration écurie** lorsqu'un véhicule est sélectionné et faites ainsi changer l'icône situé au-dessus du véhicule et l'indicateur de position de peloton.

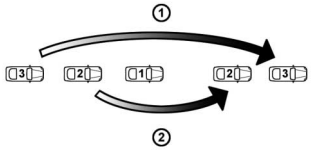
Pour une aspiration encore plus efficace, réalisez des **doubles aspirations** et des **triples aspirations** en donnant des ordres aux coéquipiers proches les uns des autres. S'ils sont eux-mêmes proches de vous, ils vous aideront dans la manœuvre d'aspiration.

Pendant une manœuvre d'aspiration, les coéquipiers profitent à tour de rôle de leur vitesse pour passer les véhicules adverses situés devant eux, en commençant par le véhicule situé à l'arrière. Le véhicule qui doit bénéficier de l'aspiration est signalé par un effet de sillage émanant de l'arrière du véhicule.

Coéquipier réalisant une aspiration.

Coéquipier réalisant une double aspiration.

Coéquipier réalisant une triple aspiration.



Exemple de triple aspiration (à trois véhicules).

1ère étape : le véhicule 3 profite de l'aspiration du véhicule 2.

2ème étape : le véhicule 2 profite de l'aspiration du véhicule 1.

CONSEIL : approchez-vous du véhicule de votre écurie situé devant vous pour profiter d'une meilleure accélération.
CONSEIL : essayez d'enchaîner les aspirations en donnant un deuxième ordre dès la fin de la première manœuvre.
CONSEIL : utilisez le plan du circuit pour donner des ordres d'aspiration à vos coéquipiers qui ne sont pas dans votre champ de vision.
CONSEIL : faites attention à l'endroit du circuit sur lequel vous vous trouvez avant de donner l'ordre d'aspiration. Evitez de le faire dans les virages serrés ou les portions de route étroites.

ANNULER ORDRE ECURIE

Les ordres donnés à vos coéquipiers peuvent être annulés à n'importe quel moment en appuyant sur la commande Annuler ordre écurie.

MANOEUVRES AVANCEES

Il est possible de donner des ordres de blocage et d'aspiration à différents coéquipiers. Par exemple, vous pouvez réaliser une double aspiration avec un coéquipier pendant que l'autre effectue un blocage.
Il est également possible de changer de véhicule pendant une aspiration de manière à ce que vous soyez toujours au volant du véhicule qui en profite.
Essayez les différentes combinaisons de manœuvres et de changement de véhicule pour améliorer les performances de votre écurie.

TYPES DE COURSE D'ECURIE

Il existe trois types de course écurie :
COURSE ECURIE – Course d'équipe standard.
ELIMINATION ECURIE – A la fin de chaque tour, les deux derniers véhicules sont éliminés de la course. Restez aux avant-postes pour espérer gagner.
DUEL ECURIE – La course commence en duel à un contre un, puis tous les 2 tours, la taille des écuries augmente jusqu'à ce qu'elle devienne un trois contre trois.

PROGRESSION DE LA CARRIERE

En fonction de vos résultats dans les divers championnats, compétitions et courses écurie, vous recevez des récompenses sous la forme de crédits, véhicules, circuits, défis et championnats.
Plus votre position à la fin d'une course est élevée, plus la récompense est intéressante. Une fois qu'une voiture, qu'un circuit ou qu'un défi a été débloqué, il devient disponible dans tous les modes de jeu de **FORD STREET RACING**.
Le **show-room** est l'endroit où vous pouvez utiliser vos crédits afin d'acheter de nouveaux véhicules pour votre écurie, à partir de ceux que vous avez débloqués.
REMARQUE : lorsque vous entrez en championnat écurie pour la première fois, vous devez acheter des véhicules au show-room.
Le **garage** est l'endroit où vous pouvez voir les véhicules que vous avez achetés, réparer vos véhicules endommagés et vendre ceux dont vous n'avez plus besoin.
Les **défis** mettent vos aptitudes à rude épreuve et vous permettent de gagner des crédits supplémentaires que vous pouvez utiliser pour votre écurie. Notez que vous ne recevez la récompense de crédits que lorsque vous terminez un défi pour la première fois.
Pour chaque compétition, vous recevez un **classement** : or, argent ou bronze. Ce classement se base sur votre position à la fin de chaque course. Pour être classé or, vous devez toutes les gagner !

SELECTION DE VEHICULE D'ECURIE

Avant d'entrer en course écurie, vous devez sélectionner les véhicules qui participeront à la course. En course écurie unique, choisir votre premier véhicule, ce qui aura pour effet de "verrouiller" la classe du véhicule, les deux autres véhicules devront donc appartenir à la même classe : classique, performance ou haute performance. Vous pouvez sélectionner la classe du véhicule à l'aide des commandes de **menu Haut** et **Bas**. Notez qu'en course écurie unique, votre écurie est obligatoirement constituée de 3 véhicules. C'est à ce moment du jeu que vous pouvez également choisir votre couleur d'écurie.
En course de championnat écurie, vous devez choisir des véhicules parmi ceux se trouvant dans votre garage. Notez qu'au moment de la sélection de vos véhicules, ceux ne correspondant pas aux critères de la compétition ne seront pas disponibles. Une fois vos véhicules et leur couleur choisis, vous pouvez passer à la sélection de circuit.

COURSE SOLO

En course solo, vous ne conduisez qu'un seul véhicule. Il n'y a pas d'élément stratégique de course écurie et vous pouvez donc vous concentrer sur l'amélioration de votre technique de conduite.

TYPES DE COURSE SOLO

Il existe 5 types de course disponibles en course solo :
COURSE STANDARD – Soyez le premier à passer la ligne d'arrivée !
ELIMINATION – A la fin de chaque tour, les 2 derniers véhicules sont éliminés de la course. Tiendrez-vous jusqu'à la victoire ?
CONTRE-LA-MONTRE – Mesurez-vous au chrono.
DUEL – Course à un contre un. Soyez le premier à passer la ligne d'arrivée !
DEPASSEMENT – Laissez vos adversaires sur place ! Dépassez autant de véhicules que possible dans le temps imparti. Une conduite sans heurt vous fait gagner du temps : dépassez 3 voitures sans les toucher pour gagner un bonus.

SELECTION DE VEHICULE SOLO

Pour choisir votre véhicule, sélectionnez d'abord sa classe : classique, performance ou haute performance. Une fois la classe sélectionnée, choisissez le véhicule que vous souhaitez conduire et sa couleur. Notez que vous n'apercevez que la silhouette des véhicules qui n'ont pas encore été débloqués.

SELECTION DE CIRCUIT

Pour sélectionner un circuit, faites défiler ceux qui sont disponibles et servez-vous des **commandes Haut** et **Bas** des menus pour sélectionner le sens de circulation.
REMARQUE : les circuits apparaissant avec une icône de cadenas ne sont pas encore disponibles.

AFFICHAGE COURSE SOLO

Indicateur de position de peloton – L'indicateur de position de peloton indique les positions en cours de tous les véhicules participant à la course. Le véhicule situé au sommet de l'affichage est en première position. Votre véhicule est indiqué par une case blanche. A l'intérieur de la case s'affiche la position actuelle de votre véhicule.
Plan du circuit – Le plan du circuit indique les positions de tous les véhicules en course. Votre véhicule est signalé par un point jaune. Les autres véhicules sont signalés par des points bleus. La ligne de départ et d'arrivée est signalée par une marque à damier. Le tour de course dans lequel vous vous trouvez et le nombre total de tours nécessaires sont indiqués au-dessus du plan. Votre vitesse est indiquée au-dessous du plan.
Informations de course standard :
TEMPS – Votre temps au tour actuel.
MEILLEUR – Votre meilleur temps de tour pendant cette course.
Informations de contre-la-montre :
CIBLE – Le temps cible à battre.
EN COURS – Votre temps au tour actuel.
DERNIER – Le temps de votre tour précédent.
RECORD – Le record actuel du tour pour ce véhicule.
Informations de course dépassement :
TEMPS – Le temps restant pour ce défi.
VOITURES – Nombre de voitures dépassées/ nombre cible de voitures à dépasser.
PROPRE – Nombre de voitures dépassées à la suite sans heurt.

CREDITS

RAZORWORKS
PRODUCTION
Kevin Bezant, Steve Hart, Jennie Bates
INFOGRAPHISTES
Rick Nath, Kam Chana, Steven Crow, Simon Davies, James Morris, Dan Zelcs, Marco Segers
Mika Valimaa, Damien Murphy, Adam Wilkinson, Andrew Jackson, Daniel Martinez-Normand, John Wilkinson, Keith Burden, Sanjay Nath
CONCEPT
Anthony Lewis, Mike Harman
PROGRAMMEURS
Dave Proctor, Todd Gibbs, Jeff Sheard, Dave Lomas, Dan Clarke, Graham Blackwood, Kostas Pataridis, Jason Turner, Ioannis Venetsanopoulos
RESPONSABLE CONCEPTION SONORE
Richard Beddow
MUSIQUE COMPOSEE PAR
Richard Beddow
MUSICIEN SUPPLEMENTAIRE
Roy Adams
CONCEPTION SONORE ADDITIONNELLE
Greg Hill - Soundwave Concepts
AQ INTERNE
Gavin Clark, Richard Hughes

EMPIRE INTERACTIVE
PRODUCTEUR EXECUTIF EN CHEF
Simon Prytherch
ASSISTANT DU PRODUCTEUR
Steve Metcalf
RESPONSABLE AQ
Dave Cleaveley
ASSISTANT RESPONSABLE AQ
Steve Frazer
CHEF D'EQUIPE AQ
Cliff Ramsey
AQ
Kyle Brewer, Wayne P Gardner, Darren T Bennett
Phil Octave, James Knight, James Davis

REMERCIEMENTS :
The Beanstalk Group
Terry Watts
Pam Goodey (notre guide à Los Angeles)
Richard T. Weaver (transport)
NemeSys Technology, Inc. & The Scarbee J-Slap
Keith LeBlanc / The Mix – Cymbals