
PlayStation
PAL
FLUID
TM
Interactive Sound Lab
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
PlayStation®

Waarschuwingen

Deze disc bevat software voor de PlayStation® home video spelmachine. Gebruik deze disc nooit op een ander soort machine: dit zou beschadigingen kunnen opleveren. Deze disc voldoet alleen aan de PlayStation® specificaties voor de Europese markt. Hij kan niet gebruikt worden op PlayStation® machines die voor landen buiten Europa zijn gemaakt. Lees zorgvuldig de PlayStation® Instructie Handleiding om er voor te zorgen dat je de disc op de juiste manier gaat gebruiken. Wanneer je de disc in de PlayStation® stopt, moet je er altijd voor zorgen dat de kant waar de titel op is gedrukt naar boven ligt. Als je de disc beetpakt, moet je er voor zorgen dat je het oppervlak niet raakt. Houd de disc aan de randen vast. Zorg er voor dat de disc schoon blijft en dat er geen krassen op komen. Wanneer het oppervlak toch vuil is geworden, moet je de disc voorzichtig schoonmaken met een zachte doek. Laat de disc niet in de buurt van hittebronnen liggen en voorkom dat de disc in direct zonlicht of in een vochtige omgeving blijft liggen. Probeer nooit om een gescheurde of kromgetrokken disc te gebruiken, of een disc die met plakband is gerepareerd want dit kan aanleiding geven tot besturingssysteemfouten.

Gezondheid

• Neem na een uur spelen altijd 15 minuten pauze. • Speel niet wanneer je heel moe bent of slaap tekort komt. • Speel in een goed verlichte ruimte op voldoende afstand van het TV-scherm. • Sommige mensen krijgen een epileptische aanval wanneer ze in hun dagelijkse omgeving te maken krijgen met flikkerende lichten of patronen. Deze mensen kunnen ook aanvallen krijgen terwijl ze televisie kijken of video-spelletjes spelen. Zelfs spelers die nog nooit een aanval hebben gehad, kunnen onverwachts last van epilepsie krijgen. Als je weet dat je epileptisch bent, moet je contact opnemen met je huisarts voordat je een video-spel gaat spelen en dit moet je ook doen wanneer je last krijgt van één of meerdere van de volgende symptomen tijdens het spelen: duizeligheid, veranderd zicht, spiertrekkingen, andere onwillekeurige bewegingen, je bent je niet meer bewust van je omgeving, geestelijk in de war zijn, en/of stuipen.

Zie de achterste pagina van deze handleiding voor de telefoonnummers van de Klanten Service (Customer Service No.) en de POWERLINE.

© 1998 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc.

1 Player | Memory Card 1 block

SCES-00985

fluid™

NEDERLANDS

Verhuur in Benelux toegestaan

VOORDAT JE BEGINT...

Sluit de PlayStation® aan volgens de aanwijzingen in de handleiding. Zorg er voor dat de PlayStation® UITgeschakeld staat voordat je er een disc inlegt of uithaalt. Leg de FLUID™ disc in de PlayStation® en sluit het disc-deksel. Sluit de controller aan en zet met de POWER toets de PlayStation® aan. Aangeraden wordt als de PlayStation® aan staat nooit geheugenkaarten of andere randapparatuur aan te sluiten of los te koppelen. Zorg er voor dat er voldoende blokken vrij zijn op je geheugenkaart VOORDAT je met het spel begint.

OPMERKING: Als er een geheugenkaart is aangesloten waarop een FLUID™ spelbestand is opgeslagen, kan het automatisch inladen daarvan bij het opstarten niet worden voorkomen.

Wat is FLUID™?

FLUID™ is een interactieve muziekervaring waarin je door muziek samples bij elkaar te zoeken je eigen muziek tracks kunt maken. FLUID™ bestaat uit 3 onderdelen: SILENT SPACE (DE STILLE RUIMTE), de CRUISE STAGE (ZOEKTOCHT) en de GROOVE EDITOR (TRACK BEWERKING). SILENT SPACE is de poort naar de oceaanwereld waardoor je naar de CRUISE STAGE en de GROOVE EDITOR kunt gaan. Er zijn 12 MONUMENTEN die als ze worden geactiveerd je naar de CRUISE STAGE brengen waar je geluidspatronen kunt verzamelen en naar de GROOVE EDITOR waar je ze kunt leren te gebruiken. De GROOVE EDITOR is de plaats waar je je eigen muziek tracks (of GROOVES) kunt samenstellen uit de geluidspatronen die je verzameld hebt. Je kunt tussen de verschillende onderdelen heen en weer gaan om de geluiden die je wilt te zoeken en te herarrangeren, om zodoende je eigen muziek te creëren.

BEGINNEN



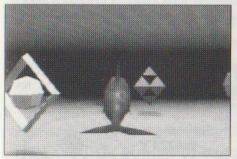
Na het inschakelen van de PlayStation® kom je uiteindelijk terecht in het hoofdmenu. Gebruik de richtingtoetsen OMHOOG/OMLAAG om een optie uit te lichten en de ○ toets om die te kiezen. Je kunt nu uit de volgende opties kiezen:

START: Hiermee wordt het spel begonnen. De PlayStation® checkt eerst of er een geheugenkaart aanwezig is. Als je de muziek op wilt kunnen slaan, moet er een geheugenkaart worden aangesloten op geheugenkaart-aansluiting 1. Heb je geen geheugenkaart, dan moet je dit aangeven en vervolgens het spel beginnen. Als er al een spelbestand is opgeslagen op de geheugenkaart, dan wordt dat automatisch ingeladen als je aan het begin van het spel de SILENT SPACE (DE STILLE RUIMTE) binnen gaat.

ABOUT (OVER): Geeft de credits weer. Druk op START of ○ toetsen om naar het titelscherm te gaan.

HELP: Een inleiding tot het spel. Druk op ○ toets om door te gaan naar het volgende scherm, de □ toets om terug te gaan naar het vorige scherm of op de ✕ om terug naar het hoofdmenu te gaan.

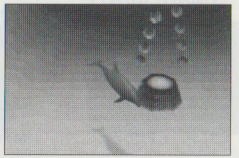
De basics van FLUID™



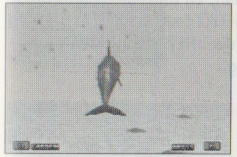
STAP 1. HET VERZAMELEN VAN GELUIDEN

In FLUID™ moet je leren hoe je de dolfijn kunt leiden om muziek te verzamelen en te maken. Je komt als eerste terecht in een gebied dat de SILENT SPACE (DE STILLE RUIMTE) wordt genoemd. Als je de het gebied verkent, zie je dat er twee soorten plekken zijn. In de monumenten tuin zijn er stenen poorten te vinden die je naar verschillende locaties brengen, die bekend zijn als de CRUISE STAGE (ZOEKTOCHT) plaatsen. Een van de poorten verspreidt een gloeiend schijnsel. Leidt de dolfijn daar naar toe en ga naar de eerste CRUISE plaats.

STAP 2. STEL JE EIGEN MUZIEK TRACK SAMEN



Na het verzamelen van een geluidspatroon in de CRUISE STAGE (ZOEKTOCHT) kun je naar de tweede plek gaan in SILENT SPACE (DE STILLE RUIMTE), de GROOVE EDITOR (TRACK BEWERKING) om het geluidspatroon naar eigen voorkeur te bewerken. Ga om te beginnen terug naar de SILENT SPACE vanuit de CRUISE STAGE (druk op de START toets om die te verlaten). Je krijgt dan de volgende melding te zien: You have obtained a new sound pattern (Je hebt een nieuw geluidspatroon verworven). Ga nu naar de EDITOR ENTRANCE (TOEGANG TRACK BEWERKING), een ding dat een beetje op een zeeslak lijkt, met een soort waaier erboven. Hiermee ga je naar de GROOVE EDITOR waar je je eigen geluidstrack kun maken.



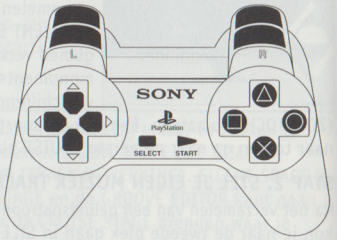
STAP 3. GENIET VAN DE MUZIEK

Als je je eigen muziek hebt gemaakt in de GROOVE EDITOR (TRACK BEWERKING), ga dan terug naar de CRUISE STAGE (ZOEKTOCHT). De muziek die je nu hoort is de muziek die je net hebt gemaakt. Beweeg de dolfijn het scherm over en experimenteer een beetje met de ✕, ○, □ en △ toetsen om je track te arrangeren. Als je verder door de CRUISE STAGE komt, verschijnen er prompts (>>>>), die je uitnodigen een nieuwe CRUISE STAGE in te gaan. Druk op de R1 toets om de prompt te veranderen in pijltjes en de dolfijn gaat automatisch naar de nieuwe CRUISE STAGE bij het volgende exit (verlaten) punt. Nu kun je beginnen nieuwe geluidspatronen te verzamelen.

FLUID™ is een spel waarin je geluidspatronen verzamelt, herarrangeert en vervolgens remixt als hierboven beschreven. Verzamel zoveel mogelijk patronen als je kan, en gebruik ze vervolgens goed om je eigen remix te maken.

De bediening van FLUID™

Het bewegen van de dolfijn in SILENT SPACE (DE STILLE RUIMTE)



Bij het begin van het spel verschijnt de dolfijn in SILENT SPACE (DE STILLE RUIMTE). Oefen er eerst hoe je hem kunt bewegen.

Richtingtoetsen:

LINKS:	Naar links zwemmen
RECHTS:	Naar rechts zwemmen
OMHOOG:	Naar beneden kijken
OMLAAG:	Naar boven kijken
○, ×, □ of △:	Naar voren zwemmen (herhaaldelijk indrukken om sneller te zwemmen)
L1, L2, R1, R2 toetsen:	Camera standpunt wijzigen (3 hoeken)
SELECT toets:	Kies tussen REC STANDBY (OPNAME STANDBY) en REPLAY STANDBY (HERHALING STANDBY). OPMERKING: Druk op de SELECT toets om REC STANDBY (OPNAME STANDBY) te activeren alvorens een CRUISE STAGE binnen te gaan, en druk vervolgens bij het terugkeren naar de SILENT SPACE, nog eens op de SELECT toets om REPLAY STANDBY (HERHALING STANDBY) te activeren. Zie het onderdeel HET GEBRUIK VAN REPLAY (HERHALING) verderop in deze handleiding.
START toets:	Activeer REPLAY (HERHALING).

De dolfijn laten springen: Je kunt de dolfijn uit het water laten springen zodat je de omgeving van boven kunt bekijken. Houd de richtingtoets OMLAAG ingedrukt en druk herhaaldelijk op de ○, ×, □ of △ toets zodat hij omhoog zwemt naar de oppervlakte van het oceaanwater: Als je gelukt hebt, springt de dolfijn de lucht in.



Het bewegen van de dolfijn in een CRUISE STAGE (ZOEKTOCHT)

Als je door de SILENT SPACE (DE STILLE RUIMTE) zwemt, kom je bij een plek waar stenen standbeelden in een cirkel staan. Dit zijn de STAGE MONUMENTEN die de toegang zijn naar de CRUISE STAGE (ZOEKTOCHT). Aan het begin van het spel zijn er 12 STAGE MONUMENTEN op de bodem van de oceaan. Bij de eerste keer dat je een spel begint, zie je dat een van de 12 monumenten een gloeiend schijnsel verspreidt: dit is de ingang naar het eerste stage, PEACE (VREDE). Ga de CRUISE STAGE in door de dolfijn zo te bewegen dat hij het monument aanraakt.

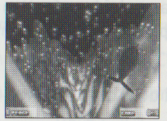
Tijdens je verkenningen worden de deuren van de andere monumenten ook geopend en gaan die ook een schijnsel verspreiden. Raak met de dolfijn de heldere monumenten aan om een CRUISE STAGE (ZOEKTOCHT) binnen te gaan.

Er zijn 12 verschillende soorten omgevingen en geluiden in de CRUISE STAGE (ZOEKTOCHT):

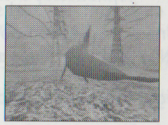
- PEACE (VREDE)



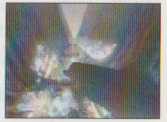
- ABYSS (DE OCEAANDIEPTE)



- WIRE (KABELS)



- CRYSTAL (KRISTAL)



- TUBE (BUIS)



- TEMPLE (TEMPEL)



- SPACE (RUIMTE)



- FLOWER (BLOEM)



- WOODS (BOSSEN)



- SHELL (SCHELP)



- CORAL (KORAAL)



- GARDEN (TUIN)



Richtingtoetsen:	Door de dolfijn over het scherm te bewegen wordt de muziek beïnvloed. Door bijvoorbeeld eerst op de richtingtoets LINKS te drukken en vervolgens op de richtingtoets RECHTS kun je een drum roffel uitvoeren.
○, ×, □ of △	Voeg extra (ad-lib geluiden) toe aan de muziek.
L1/R1 toetsen	Wijk af naar links of rechts. Een keer indrukken om door te gaan. Druk nog een keer om het ongedaan te maken.
L2/R2 toets	Verhoog of verlaag het volume van de ad-lib geluiden
START toets	Terug naar de SILENT SPACE
SELECT toets	Schakel om tussen de A/B kanten van de muziek

Ad-lib geluiden weergeven: Druk op de ○, △, □ of × toets tijdens het rondzwemmen in de CRUISE STAGE, en luister naar de verscheidenheid van geluiden die worden weergegeven. Dit is Ad Lib play (Ad-lib geluiden weergeven) en je kunt een heel scala aan geluiden afspelen afhankelijk van de toetsencombinatie die je indrukt. De geluiden worden opgenomen voor een replay (zie USING REPLAY (HET GEBRUIK VAN HERHALING) voor meer informatie).

De mix van de verschillende geluiden wordt ook bepaald door de positie van de dolfijn op het scherm.

Afwijken en verlaten: Als je na het bewerken van een geluidstrack in de GROOVE EDITOR terug komt in de CRUISE STAGE, dan worden er onderaan op de linker en de rechterkant op het scherm symbolen weergegeven. Als je deze symbolen ziet, kun je op de L1 of de R1 toets drukken om door te gaan naar het volgende CRUISE STAGE. (Je kunt voordat je naar binnen gaat aangeven naar welk CRUISE STAGE je wilt toe gaan. Druk twee keer op dezelfde toets om het afwijken te annuleren). Druk op de START toets om terug naar de SILENT SPACE te gaan.

De GROOVE EDITOR verlaten en terug naar de CRUISE STAGE: De muziek die je met de GROOVE EDITOR wordt de muziek die je in de CRUISE STAGE hoort en produceert een nieuwe geluidsomgeving die afhankelijk van de omgeving in de CRUISE STAGE. Bij het verlaten van de GROOVE EDITOR ga je terug naar het STAGE MONUMENT van de CRUISE STAGE waarvan je de muziek hebt geherrangeerd. Duik in de CRUISE STAGE om naar de muziek die je gemaakt hebt te luisteren.

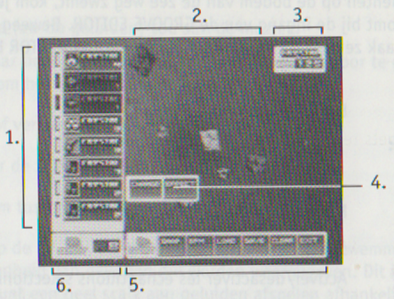
Het bedienen van de GROOVE EDITOR (TRACK BEWERKING)

Als je van de monumenten op de bodem van de zee weg zwemt, kom je tamelijk snel bij een diepe trog. Zwem daar door je komt bij de ingang van de GROOVE EDITOR. Beweeg de dolfijn naar de dansende vredessymbolen en raak ze aan. Van hieruit kun je de GROOVE EDITOR binnen gaan waar je je eigen muziek kunt maken.

Richtingtoetsen	Een optie/sample uitlichten
OMHOOG & OMLAAG:	
LINKS & RECHTS:	
× toets	Kiezen/Bevestigen/Uitvoeren
△ toets	Afspelen gekozen track (solo)
□ toets	Activer/désactiver les échantillons sélectionnés
○ toets	Annuleren/Verlaten/Terug naar vorig menu
L1 toets	Schakel terug door de CRUISE STAGES die op dit moment bewerkt worden
L2 toets	Schakel naar voren door de CRUISE STAGES die op dit moment bewerkt worden
R1 toets	Weergave HELP balk bovenaan op het scherm (Druk nog eens om dat weer ongedaan te maken)
R2 toets	Ga de COLOUR CYCLE (KLEURENCIRKEL) mode langs
SELECT toets	Schakel om tussen de A/B kant van de achtergrondmuziek
START toets	Open het menu Command (Opdrachten)

HET GROOVE EDITOR (TRACK BEWERKING) SCHERM

1. Geluidspatroon venster (bevat track vensters)
2. Help venster
3. Groove naam/Beats Per Minute (BPM - tempo)
4. Pattern Command (Patroon opdrachten) venster
5. Command (Opdrachten) hoofdmenu
6. A/B kant schakelaar



GELUIDSPATROON VENSTER



De vensters die verticaal aan de linkerkant van het scherm worden weergegeven zijn de Track vensters. Ze worden onderscheiden in de verschillende tracks (van boven naar beneden) bass drum, snare, high-hat, extra ritmen, bas en sequencer (3 soorten). Probeer de geluidspatronen in elk van de tracks te gebruiken: je zult zien dat je nu een hoop meer geluidsvariaties kunt maken dan dat je kon in de CRUISE STAGE. Kies de geluiden uit en arrangeer ze naar eigen voorkeur, hoe jij het het best vindt klinken.

TRACK VENSTERS: De lampjes aan de linkerkant van elke track zijn de PLAY LAMPS (WEERGAVE LAMPJES). Als een lampje naast een track brandt, betekent dat die track wordt weergegeven. Druk op de □ toets om de PLAY LAMPS aan en uit te zetten. Als je naar een track alleen wilt luisteren, kies dan eerst de betreffende track uit en druk vervolgens op de △ toets (Solo Play). Kies een track uit met behulp van de richtingtoetsen en druk op de ✕toets: het PATTERN COMMAND WINDOW (PATROON OPDRACHTEN VENSTER) wordt dan weergegeven.



Als je CHANGE (WIJZIGEN) kiest, wordt de PATTERN LIBRARY (PATRONEN BIBLIOTHEEK) weergegeven. Door EFFECT te kiezen kun je een effect toepassen op elk van de verschillende muziekpatronen. Kies de opdrachten met de richtingtoetsen en druk op de ✕ toets om je keuze te bevestigen.

OPMERKING: Sommige geluidspatronen hebben bij het begin enige tijd nodig voordat ze kunnen worden weergegeven.



A/B: Elke groove in de CRUISE STAGE heeft twee kanten (A en B). Je kunt van de ene kant naar de andere kant omschakelen zonder uit de maat te gaan door op de SELECT toets te drukken in zowel de GROOVE EDITOR als de CRUISE STAGE.

BIBLIOTHEEK VENSTER (PATRONEN BIBLIOTHEEK)

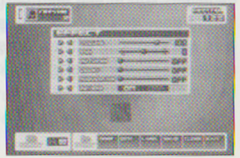


Zet de geluidspatronen in de tracks. Er wordt een lijst van de patronen in elke track weergegeven. Kies een patroon uit met behulp van de richtingtoetsen en druk op de ✕ toets om te bevestigen. Je kunt ook in de bibliotheek de PLAY LAMP aan / uit zetten (□ toets) en Solo Play (△ toets) luisteren.

Bij sommige van de patronen in de bibliotheek kan je IN (geel weergegeven) zien: dit zijn de laatste patronen die geselecteerd werden voordat de bibliotheek werd gekozen. De naam van het huidig gekozen geluidspatroon wordt bovenaan in de linker bovenhoek van het scherm weergegeven.

EFFECT VENSTER

Hier kun je verschillende effecten toepassen op de geluidspatronen. Kies een effect uit met behulp van de richtingtoetsen en bedien de effecten vervolgens met behulp van de schuifjes en de schakelaars. Items die als schaduwen worden weergegeven zijn voor het geluidspatroon dat je op het moment aan het bewerken bent (de titel daarvan wordt links bovenaan op het scherm weergegeven) niet beschikbaar omdat het betreffende effect al gebruikt wordt en daarom niet gewijzigd kan worden.



Hier volgt een lijst van de effecten die in het Effect venster beschikbaar zijn en hoe je ze kunt gebruiken. Je kunt een verscheidenheid aan geluidseffecten op de gekozen track toepassen. Verstel de schuifjes naar links en rechts met behulp van de richtingtoetsen. De effecten zijn als volgt:

VOLUME: Hiermee wordt het volume van de track worden ingesteld tussen 0 en 127. 100 is de standaardinstelling.

PAN: Hiermee kan de balans tussen linker en rechterkanaal worden ingesteld. Het midden zit op de instelling 0 en het schuifje kan op 64 verschillende instellingen aan beide kanten worden ingesteld: de maximale instelling aan de rechterkant is R63 en aan de linkerkant L64.

AUTOPAN: Dit effect bepaalt automatisch de verhouding van de geluidssterkte tussen linker en rechterkanaal. Met het schuifje kan de snelheid worden bepaald waarmee de balans tussen links en rechts verloopt. De snelheid kan tussen 1 tot 15 worden ingesteld. Als het schuifje helemaal naar links wordt gezet, wordt het effect OFF (UIT) gezet.

DELAY (VERTRAGING): Met dit effect wordt hetzelfde track patroon met enige vertraging herhaald, waardoor het patroon extra breedte krijgt. Het bereik is van 50 tot 999. Als het schuifje helemaal naar links wordt gezet, wordt het effect OFF (UIT) gezet.

MODULATION (MODULATIE): Met dit effect kan de toon van het patroon worden verhoogd en verlaagd. Met het schuifje kan het bereik worden ingesteld tussen 1 en 127. Als het schuifje helemaal naar links wordt gezet, wordt het effect OFF (UIT) gezet.

REVERB (NAGALM): Hiermee wordt een echo effect toegevoegd waardoor het track patroon een bepaalde diepte krijgt. Zet dit met behulp van de richtingtoetsen op ON (AAN) of OFF (UIT).

COMMAND (OPDRACHTEN) MENU

Als je op de START toets drukt in de GROOVE EDITOR, verdwijnt de Track venster cursor en wordt de Command (Opdrachten) menu cursor onderaan op het scherm weergegeven. De opdracht werkt als in het onderstaande plaatje weergegeven.



SNAP: Met deze opdracht kun je elke kant van het de muziek waaraan je op dit moment werkt opslaan en eerder opgenomen bestanden inladen. Er zijn twee opnamebestanden: SNAP 1 en SNAP 2. Nieuwe gegevens kun in een leeg bestand opslaan of je kunt een bestaand bestand overschrijven. Daarnaast kun je gegevens van eerder opgeslagen bestanden inladen. Kies een bestand uit het SNAP venster en kies een opdracht uit het venster SNAP COMMAND (SNAP OPDRACHTEN): Met LOAD (INLADEN) kun je gegevens inladen, met SNAP kun je gegevens opslaan, en met CANCEL (ANNULEREN) ga je terug naar het vorige scherm.

Als je gegevens inlaadt of opslaat met behulp van de SNAP opdracht, dan heeft dat betrekking op de kant waaraan je werkt. Als je muziek opslaat, wordt alleen de kant opgeslagen waaraan je op dat moment werkt. Als je muziek inlaadt, worden alleen de gegevens ingeladen in de acht opgeslagen track instellingen van de kant waarop je op het moment aan werkt. Vergeet niet dat de gegevens die met SNAP worden opgeslagen verloren raken als je uit de GROOVE EDITOR gaat.

BPM: Hiermee wordt het tempo van de muziek waaraan je werkt ingesteld. Het tempo geldt voor zowel kant A als kant B. Als je de opdracht BPM kiest, wordt het BPM schuifje weergegeven. Gebruik de richtingtoetsen om het naar links of rechts te verschuiven. Druk op de X toets om de instelling te bevestigen.

CLEAR (WISSEN): Hiermee wordt de bewerkte muziek van dit moment helemaal teruggezet naar de oorspronkelijke instellingen, uitgezonderde de opgeslagen gegevens van de SNAP bestanden. Kort gezegd wordt de muziek dus weer teruggezet op het geluidspatroon dat je oorspronkelijk in de CRUISE STAGE hebt verzameld. Als je de opdracht CLEAR (WISSEN) kiest wordt dit venster (in het diagram) weergegeven. Als je de muziek wilt resetten, kies dan CLEAR en druk op de X toets ter bevestiging.

SAVE (OPSLAAN): Met deze opdracht worden zowel de instelling van de A KANT als de B KANT van de muziek waarop je op het moment in de GROOVE EDITOR werkt op een geheugenkaart opgeslagen. Kies SAVE (OPSLAAN) uit het menu om naar het DATA venster te gaan. Kies dan SAVE 1 of 2 en druk op de X toets. Als er gegevens zijn opgeslagen in het geselecteerde bestand, worden de details daarvan aan de rechterkant van het scherm weergegeven en worden het Command venster weergegeven. Kies SAVE (OPSLAAN) om over de oude gegevens te schrijven. Als je eerst wilt checken en naar de muziek wilt luisteren, kies dan LISTEN (LUISTER) en druk op de X toets. Kies CANCEL of druk op de O toets om de opdracht te onderbreken en terug naar het vorige venster te gaan. Je kunt de gegevens voor elke CRUISE STAGE opslaan.

Het Data venster wordt weergegeven als de opdracht uit het menu is gekozen. Als er gegevens zijn opgeslagen in het geselecteerde bestand, worden de details weergegeven. Kies SAVE (OPSLAAN) om de gegevens in het gekozen bestand op te slaan.

LOAD (INLADEN): Hiermee kunnen eerder opgeslagen A / B instellingen vanaf de geheugenkaart in de CRUISE STAGE die je op dit moment bewerkt ingeladen worden. Als je LOAD (INLADEN) uit het menu kiest, ga je naar het DATA venster. Kies dan LOAD 1 of 2 en druk op de X toets. De gegevens van het geselecteerde muziekbestand worden aan de rechterkant van het scherm weergegeven en wordt het Command venster weergegeven. Kies als je de gegevens wilt inladen LOAD (INLADEN). Als je eerst wilt checken en naar de muziek wilt luisteren, kies dan LISTEN (LUISTER) en druk op de X toets. Als je CANCEL kiest, wordt de opdracht onderbroken en wordt het vorige menu weergegeven.

WAARSCHUWING!! Als de geheugenkaart wordt gebruikt om gegevens in te laden of op te slaan, NOOIT de geheugenkaart verwijderen, op de RESET toets of de POWER toets drukken, anders kunnen er belangrijke gegevens verloren raken. Aangeraden wordt als de PlayStation® aan staat nooit geheugenkaarten of andere randapparatuur aan te sluiten of los te koppelen. Zorg er voor dat er voldoende blokken vrij zijn op je geheugenkaart VOORDAT je met het spel begint. Als er een geheugenkaart is aangesloten waarop een FLUID™ spelbestand is opgeslagen, kan het automatisch inladen daarvan bij het opstarten niet worden voorkomen.

EXIT (VERLATEN): Ben je klaar in de GROOVE EDITOR, ga dan terug naar de SILENT SPACE. Kies EXIT en het Exit venster wordt weergegeven. Kies een van de opdrachten uit. Kies SAVE → EXIT om de gegevens te bewaren en de GROOVE EDITOR te verlaten (zie SAVE (OPSLAAN) voor meer informatie). Kies EXIT om dit onderdeel te verlaten zonder de gegevens op te slaan. Kies CANCEL om te onderbreken en terug naar het Command (Opdrachten) menu te gaan.

DE COLOUR CYCLE (KLEURENCIRKEL)

De COLOUR CYCLE (KLEURENCIRKEL) in de GROOVE EDITOR is een onafhankelijke mode waarmee het geluid zichtbaar gemaakt kan worden. Druk op de R2 toets in de GROOVE EDITOR om naar de COLOUR CYCLE mode te gaan, en geniet van het maken van de kaleidoskopische beelden op het scherm door op de ○, ×, □, △, L1, L2, R1, SELECT en START toetsen te drukken. Dompel jezelf helemaal onder in je eigen creatie van beeld en geluid. Je zou het ook een CRUISE STAGE kunnen noemen.

Als je de richtingtoetsen LINKS/RECHTS richtingtoetsen langer dan 3 seconden ingedrukt houdt, wordt de mode aangezet waarmee de patroon automatisch wordt veranderd. Als dit dus is geactiveerd verandert het patroon ook als je geen toetsen indrukt.

Richtingtoetsen

OMHOOG & OMLAAG:	Verhoog de snelheid van het patroon
LINKS & RECHTS:	Verander het patroon
× toets	VERGROOT / VERKLEIN de weergave (indrukken en vasthouden)
△ toets	Twist/Wave (Draai/Golf) effect (indrukken en vasthouden)
□ toets	Strobe (Knipper) effect (indrukken en vasthouden)
○ toets	Globe (Bol) effect (indrukken en vasthouden)
L1 toets	Wijzig kleur (naar voren)
L2 toets	Wijzig kleur (naar achter)
R1 toets	Terugzetten op oorspronkelijke patroon
R2 toets	Terug naar de GROOVE EDITOR
SELECT toets	Zet het MESH (ROOSTER) effect aan /uit
START toets	Zet het DITHER (SPIKKEL) effect aan /uit

De eeuwige uitdaging van FLUID™

- **VERZAMEL ALLE GELUIDSPATRONEN**

  Door de volgende aanwijzingen op te volgen ga je na elke nieuw geluidspatroon naar een nieuw geluidspatroon. Als je er in geslaagd bent de patronen te verzamelen van meer dan een 1 CRUISE STAGE kun je van de ene naar de andere CRUISE STAGE springen terwijl je in de GROOVE EDITOR aan het remixen bent.

- **HET MAKEN VAN FREE GROOVES**

  Als je de geluidspatronen uit alle 12 stages hebt verzameld heb je alle geluiden in de wereld onder controle. Kies de CRUISE STAGE die je wilt herarrangeren en geef met je verzameling geluidspatronen de scene een splinternieuwe nieuwe remix. Het maken van een echt unieke groove begint dus niet voordat je alle geluidspatronen hebt verzameld.

- **DUIK ERIN EN DOMPEL JEZELF HELEMAAL ONDER**

  Maak de ene nieuwe originele groove na de andere en maak ze voller met ad-lib geluiden. Er zijn geen beperkingen aan de manier waarop je FLUID™ speelt. Hoe meer je speelt, steeds weer opnieuw, hoe meer je het plezier in de uitdaging van het spel zelf ontdekt. Dit is een ervaring waarbij je in je eigen wereld duikt. Dompel jezelf helemaal onder in de wereld van FLUID™.

HET GEBRUIK VAN REPLAY (HERHALING)

Met de Replay functie kun je gegevens opnemen en afspelen vanaf het moment dat de dolfijn het monument aanraakt totdat hij weer terug in de SILENT SPACE is, terwijl je Ad lib play gebruikt in de CRUISE STAGE of daarin rond beweegt. Je kunt in SILENT SPACE deze functie met behulp van de SELECT toets en de START toets gebruiken.



* De Replay functie neemt je handelingen op in het geheugen van de spelcomputer. Dit geheugen is beperkt. Als het vol raakt, begint het REC symbool te knipperen dat rechts bovenaan in het scherm wordt weergegeven. De Replay functie wordt dan automatisch beëindigd en je gaat terug naar de SILENT SPACE.

Druk op de SELECT toets in de SILENT SPACE. REC STANDBY (OPNAME STANDBY) wordt rechts bovenaan in het scherm weergegeven. Door op de SELECT toets te drukken kun je omschakelen tussen NO DISPLAY (GEEN WEERGAVE) en REC STANDBY (OPNAME STANDBY). Als er replay gegevens zijn opgeslagen, kun je omschakelen tussen REC STANDBY, REPLAY STANDBY (HERHALING STANDBY) en NO DISPLAY (GEEN WEERGAVE). Ga je de CRUISE STAGE in terwijl REC STANDBY (OPNAME STANDBY) wordt weergegeven, dan worden alle handelingen in de stage opgenomen totdat je op de START toets drukt en terug naar de SILENT SPACE gaat. Ben je klaar met de opname en kom je terug in de SILENT SPACE, dan wordt er rechts bovenaan op het scherm REPLAY STANDBY (HERHALING STANDBY) weergegeven. Je kunt dan op de START toets drukken om de opgenomen gegevens te laten weergeven. Als je tijdens de herhaling op de START toets drukt, dan wordt de herhaling onderbroken en ga je terug naar de SILENT SPACE.

Opgenomen gegevens voor de herhaling worden niet beïnvloed door naar de GROOVE EDITOR of de CRUISE STAGE te gaan. De meest recente gegevens worden niet gewist totdat je op de RESET toets drukt, je de spelcomputer uitzet of de bestaande gegevens worden overschreven met nieuwe gegevens van een herhaling.

OPMERKING: Gegevens van een herhaling kunnen niet worden opgeslagen op een geheugenkaart. Aangeraden wordt de creaties die je wilt bewaren op te nemen op een videorecorder of ander opname-apparaat dat je op de PlayStation® hebt aangesloten. Daarnaast wordt als je de achtergrondmuziek verandert ook de herhaling gewijzigd.

Zur Beachtung

Dieses ist eine CD ROM für die PlayStation® Videospielkonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation® geeignet, die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zur Ihrer PlayStation® genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD ROM immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD ROM nur am Rand und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD ROM zu berühren. Die CD ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD ROM, da die zu Betriebsfehlern führen kann.

Hinweise für Ihre Gesundheit

• Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden. • Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind. • Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt. • Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Videospielen Jhren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

Telefonnummern für Kundendienst (Customer Service No.) und POWERLINE siehe letzte Seite des Handbuchs.

© 1998 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc.

1 Player

Memory Card 1 block

SCES-00985

Fuel™

DEUTSCH

EINRICHTEN

Richten Sie Ihre PlayStation®-Spielkonsole ein, wie in der Bedienungsanleitung beschrieben. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, bevor Sie eine CD einlegen oder herausnehmen. Legen Sie die FLUID™-CD ein, und schließen Sie das CD-Fach. Schließen Sie nun den Controller an, und schalten Sie die PlayStation®-Spielkonsole ein. Es ist zu empfehlen, keine Peripheriegeräte oder Memory Cards zu installieren oder zu entfernen, solange das Gerät eingeschaltet ist. Vergewissern Sie sich VOR Spielbeginn, daß Ihnen genügend freie Speicherblöcke auf der Memory Card zur Verfügung stehen.

HINWEIS: Der automatische Ladevorgang während des Hochfahrens kann nicht umgangen werden, wenn sich eine Memory Card mit einem gespeicherten FLUID™-Spiel im Gerät befindet.

Was ist FLUID™?

FLUID™ ist ein interaktives Musikerlebnis, bei dem Sie durch das Sammeln von Musik-Fragmenten eigene Musikstücke erstellen können. FLUID™ besteht aus drei Bereichen, SILENT SPACE, CRUISE STAGE und GROOVE-EDITOR. SILENT SPACE ist der Eingang zur Welt unter dem Meer, wo Sie auch CRUISE STAGE und GROOVE-EDITOR finden. Es gibt 12 MONUMENTE, die Sie, sobald sie aktiviert sind, zur CRUISE STAGE führen, wo Sie Klangmuster sammeln und deren Einsatz im GROOVE-EDITOR lernen können. Der GROOVE-EDITOR ist ein Ort, an dem Sie Ihre eigenen Musikstücke (genannt GROOVES) aus den gesammelten Klangmustern erstellen können. Sie können sich zwischen diesen Bereichen hin und her bewegen und so die gewünschten Klänge finden und arrangieren, um Ihre eigene Musik zu kreieren.

EINSTIEG



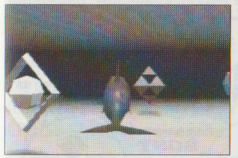
Nach dem Einschalten Ihrer PlayStation®-Konsole gelangen Sie in das Hauptmenü. Mit den Richtungstasten OBEN/UNTEN markieren Sie eine Option, die Sie dann mit der ○-Taste auswählen. Die folgenden Optionen stehen zur Wahl:

START: Hiermit wird das Spiel gestartet. Ihre PlayStation®-Konsole überprüft, ob eine Memory Card vorhanden ist; wollen Sie die von Ihnen erstellte Musik speichern, muß sich eine Memory Card im Memory Card Steckplatz 1 befinden. Besitzen Sie keine Memory Card, müssen Sie dies vor Spielbeginn hier angeben. Existiert auf Ihrer Memory Card schon ein abgespeichertes Spiel, wird dieses automatisch geladen, wenn Sie zu Spielbeginn den Silent Space betreten.

ABOUT (Information): Zeigt die Mitwirkenden an. Drücken Sie die START- oder die ○-Taste, um zum Titelbildschirm zurückzukehren.

HELP (Hilfe): Ihr Leitfaden. Mit der ○-Taste gelangen Sie zum nächsten Bildschirm, mit der □-Taste zum vorhergehenden Bildschirm, und mit der ×-Taste kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

Die Grundlagen von FLUID™



1. SCHRITT. SAMMELN SIE KLANGMUSTER

Bei FLUID™ müssen Sie einen Delphin führen, mit dem Sie Musik sammeln und kreieren können. Sie befinden sich in einem Bereich namens SILENT SPACE. Wenn Sie diesen Bereich erkunden, stoßen Sie auf zwei Arten von Orten. Im Monumentengarten finden Sie die steinernen Zugänge, über die Sie zu unterschiedlichen Örtlichkeiten gelangen, zu den CRUISE STAGES. Ihnen fällt sicher auf, daß einer dieser Zugänge leuchtet. Führen Sie Ihren Delphin dorthin, und betreten Sie die erste CRUISE STAGE.

2. SCHRITT. ERSTELLEN SIE IHREN EIGENEN GROOVE



Sobald Sie ein Klangmuster in der CRUISE STAGE eingesammelt haben, können Sie es in den zweiten Bereich des SILENT SPACE bringen, in den GROOVE-EDITOR, wo Sie es nach Ihren Wünschen arrangieren können. Kehren Sie zuerst von der CRUISE STAGE (Sie können sie mit der START-Taste verlassen) zum SILENT SPACE zurück. Sie erhalten die Meldung "You have obtained a new sound pattern" (Sie haben ein neues Klangmuster erhalten). Durchqueren Sie nun den EDITOR-EINGANG, ein schneckenähnliches Objekt, über dem kleine Figuren wirbeln. So gelangen Sie zum GROOVE-EDITOR, wo Sie Ihren eigenen Groove erstellen können.



3. SCHRITT. GENIESSEN SIE DIE MUSIK

Sobald Sie im GROOVE-EDITOR Ihren eigenen Groove erstellt haben, kehren Sie zur CRUISE STAGE zurück. Die nun gespielte Musik ist der von Ihnen gerade geschaffene Groove. Bewegen Sie den Delphin auf dem Bildschirm herum, und experimentieren Sie, wie Sie mit den ×-, ○-, □- und △-Tasten Ihr Stück verändern können. Im Verlauf der CRUISE STAGE erscheinen Aufforderungen (>>>>), die Sie in eine neue CRUISE STAGE einladen. Wenn Sie die R1-Taste drücken, ändern sich diese Aufforderungen zu Zeigepfeilen, und Ihr Delphin wird am nächsten Ausgang automatisch zur nächsten CRUISE STAGE gebracht. Dort können Sie neue Klangmuster sammeln.

FLUID™ ist ein Spiel, bei dem Sie Klangmuster sammeln und diese wie oben beschrieben arrangieren und neu abmischen. Sammeln Sie möglichst viele Muster, und lassen Sie für Ihren eigenen Re-Mix Ihrer Phantasie freien Lauf.

Die Bedienung von FLUID™

Den Delphin im Silent Space bewegen

Beim Spielstart erscheint der Delphin im SILENT SPACE. Üben Sie zuerst, ihn zu führen.



Richtungstasten:

LINKS:	Nach links schwimmen
RECHTS:	Nach rechts schwimmen
OBEN:	Nach unten blicken
UNTEN:	Nach oben blicken
○-, ×-, □- oder △-Taste:	Geradeaus schwimmen (schnellere Bewegung durch mehrfaches Drücken)
L1-, L2-, R1-, R2-Taste:	Kameraposition ändern (3 Winkel)
SELECT-Taste:	Umschalten zwischen REC STANDBY (Bereitschaft Aufzeichnung) und REPLAY STANDBY (Bereitschaft Wiedergabe). HINWEIS: Drücken Sie die SELECT-Taste, um REC STANDBY zu aktivieren, bevor Sie in eine Cruise Stage gelangen; drücken Sie bei der Rückkehr zum Silent Space ein weiteres Ma(h)l die SELECT-Taste, um REPLAY STANDBY zu aktivieren. Siehe Abschnitt EINSATZ DER WIEDERGABEFUNKTION weiter hinten in diesem Handbuch.
START-Taste:	WIEDERGABE aktivieren.

Den Delphin springen lassen: Sie können den Delphin aus dem Wasser springen lassen, damit Sie die Landschaft über der Wasseroberfläche betrachten können. Halten Sie die Richtungstaste UNTEN gedrückt, und betätigen Sie wiederholt die ○-, ×-, □- oder △-Taste, damit der Delphin an die Meeresoberfläche schwimmt. Sind Sie erfolgreich, durchbricht der Delphin die Wasseroberfläche.



Den Delphin in einer Cruise Stage bewegen

Wenn Sie durch den SILENT SPACE schwimmen, kommen Sie an einen Ort, an dem sich im Kreis aufgestellte Steinstatuen befinden. Dies sind die STAGE-MONUMENTE, die den Eingang zur CRUISE STAGE darstellen. Am Meeresboden gibt es zu Spielbeginn 12 STAGE-MONUMENTE. Beim ersten Spielen bemerken Sie, daß eines der 12 Monumente leuchtet: Dies ist der Zugang zur ersten Station, FRIEDEN. Sie gelangen in diese CRUISE STAGE, indem Sie den Delphin so führen, daß er das Monument berührt.

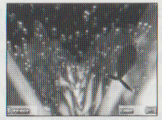
Im Laufe Ihrer Erkundungen werden sich die Tore zu den anderen Monumenten öffnen und ebenfalls zu leuchten beginnen. Berühren Sie mit dem Delphin eines der funkelnden Monumente, um so in eine CRUISE STAGE zu gelangen.

Es gibt 12 verschiedene Arten von Szenerien und Klanggrooves in der CRUISE STAGE:

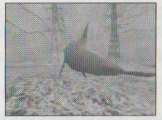
- **FRIEDEN**



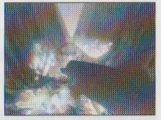
- **ABGRUND**



- **DRAHT**



- **KRISTALL**



- **ROHR**



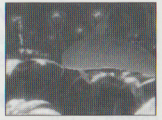
- **TEMPEL**



- **RAUM**



- **BLUME**



- **WALD**



- **MUSCHEL**



- **KORALLE**



- **GARTEN**



Richtungstasten:	Die Bewegungen des Delphins haben Einfluß auf die Musik. Wenn Sie z.B. LINKS drücken und gleich danach RECHTS, können Sie einen Trommelwirbel hervorrufen.
○-, ×-, □- oder △-Taste	ügt zusätzliche (improvisierte) Klänge zur Musik hinzu.
L1-/R1-Taste	Zweigen Sie zur Stage links oder rechts ab. Einmaliges Drücken vollführt den Zug, ein weiteres Drücken bricht den Vorgang ab.
L2-/R2-Taste	Verändert die Lautstärke der improvisierten Klänge.
START-Taste	Bringt Sie zum SILENT SPACE zurück.
SELECT-Taste	Schaltet zwischen A- und B-Seite des Musikstücks hin und her.

Improvisieren: Drücken Sie die ○-, △-, □-oder ×-Taste, während Sie die CRUISE STAGE durchschwimmen, und achten Sie auf die Unterschiede bei den gespielten Klängen. Dies ist das improvisierte Spiel, und je nach verwendeter Tastenkombination können Sie mehrere Klänge spielen. Diese Klänge werden in den Wiedergabedaten aufgezeichnet (siehe Einsatz der Wiedergabefunktion für genauere Informationen). Die Balance des Klang-Mixes wird auch durch die Position des Delphins auf dem Bildschirm beeinflußt.

Abzweigen und Verlassen: Wenn Sie in die CRUISE STAGE zurückkehren, nachdem Sie im GROOVE-EDITOR einen Klanggroove erstellt haben, werden am unteren linken und rechten Bildschirmrand manchmal Symbole angezeigt. Sobald diese auftauchen, können Sie mit der L1- oder R1-Taste zur nächsten CRUISE STAGE gelangen. (Vor dem Betreten können Sie die Stage ändern, zu der Sie sich bewegen wollen. Wenn Sie dieselbe Taste zweimal drücken, wird der Abzweigvorgang storniert). Mit der START-Taste kehren Sie zum SILENT SPACE zurück.

Den GROOVE-EDITOR verlassen und zur CRUISE STAGE zurückkehren: Die Grooves, die Sie im GROOVE-EDITOR erstellen, werden in der CRUISE STAGE verwendet und ergeben zusammen mit der Szenerie neue Klangwelten. Wenn Sie den GROOVE-EDITOR verlassen, kehren Sie zum STAGE-MONUMENT für die CRUISE STAGE zurück, deren Groove Sie neu abgemischt haben. Tauchen Sie in die CRUISE STAGE, um die Grooves anzuhören, die Sie erschaffen haben.

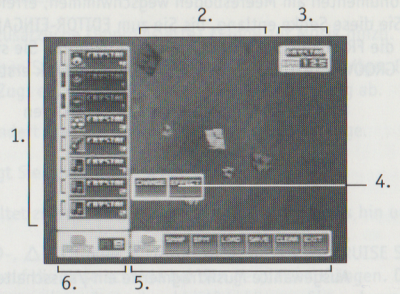
Die Bedienung des Groove-Editors

Wenn Sie von den Monumenten am Meeresboden wegschwimmen, erreichen Sie sehr bald eine tiefe Senke. Schwimmen Sie diese Senke entlang, bis Sie zum EDITOR-EINGANG kommen. Führen Sie den Delphin dorthin, wo die FRIEDENS-Symbole tanzen, und berühren Sie sie mit dem Delphin. Von hier aus gelangen Sie in den GROOVE-EDITOR, in dem Sie Ihre eigene Musik erstellen können.

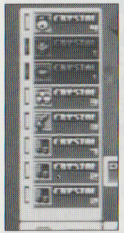
Richtungstasten	Eine Option/ein Musikfragment markieren
OBEN + UNTEN:	
LINKS + RECHTS:	
×-Taste	Auswählen/Bestätigen/Ausführen
△-Taste	Solo-Play der gewählten Spur
□-Taste	Ausgewählte Musikfragmente ein-/ausschalten
○-Taste	Abbrechen/Beenden/Zum vorherigen Menü zurückkehren
L1-Taste	Rückwärts durch die momentan bearbeiteten CRUISE STAGES schalten
L2-Taste	Vorwärts durch die momentan bearbeiteten CRUISE STAGES schalten
R1-Taste	Die HILFE-Leiste am oberen Bildschirmrand anzeigen lassen (Abbrechen durch nochmaliges Drücken)
R2-Taste	Zum FARBENSPIEL-Modus umschalten
SELECT-Taste	Zwischen A-/B-Seite der Hintergrundmusik hin und her schalten
START-Taste	Befehlsmenü öffnen

DER BILDSCHIRM DES GROOVE-EDITORS

1. Klangmuster-Fenster (enthält Spurenfenster)
2. Hilfefenster
3. Groovebezeichnung/Beats pro Minute
4. Befehlsmenü für Muster
5. Hauptbefehlsmenü
6. Wechsel A-/B-Seite



KLANGMUSTERFENSTER



Die Fenster, die sich senkrecht aufgereiht auf der linken Seite der Anzeige befinden, sind die Spurenfenster. Sie sind in folgende Spuren unterteilt: (von oben) Pauke, Trommel, Becken, zusätzlicher Rhythmus, Baß und Sequenz (3 Arten). Probieren Sie doch aus, was passiert, wenn Sie die Klangmuster in jeder Spur verwenden: Sie werden feststellen, daß hier viel mehr Klangvariationen möglich sind als in der CRUISE STAGE. Wählen Sie die Klänge aus, und arrangieren Sie sie nach Ihren Wünschen, um Ihre eigenen Grooves zu erzeugen.

SPURFENSTER: Die Lampen links von jeder Spur sind die PLAY-LAMPEN: Leuchtet eine Lampe neben einer Spur, wird diese Spur gespielt. Mit der □-Taste können Sie die PLAY-LAMPEN ein- und ausschalten. Wollen Sie eine einzelne Spur hören, müssen Sie diese Spur erst auswählen und danach die △-Taste drücken (Solo-Play).Wählen Sie eine Spur mit den Richtungstasten, und drücken Sie die ✕ -Taste: Das BEFEHLSFENSTER FÜR MUSTER wird angezeigt.



Wenn Sie CHANGE (Ändern) wählen, wird die MUSTERBIBLIOTHEK angezeigt, während die Wahl von EFFECT (Effekt) Ihnen ermöglicht, den Klang jedes einzelnen Musikmusters mit einem Effekt zu versehen. Wählen Sie die Befehle mit den Richtungstasten, und bestätigen Sie Ihre Wahl durch Drücken der ✕-Taste.

HINWEIS: Bei manchen Klangmustern dauert das Einrichten vor dem Abspielen etwas länger.



A/B: Bei jedem Groove in jeder CRUISE STAGE gibt es zwei Seiten (A und B). Sie können von einer Seite zur anderen schalten, ohne aus dem Rhythmus zu kommen, indem Sie entweder im GROOVE-EDITOR oder in der CRUISE STAGE die SELECT-Taste drücken.

BIBLIOTHEKSFENSTER (MUSTERBIBLIOTHEK)



Belegen Sie Spuren mit Klangmustern. Die Liste der Muster in jeder Spur wird angezeigt. Wählen Sie ein Muster mit den Richtungstasten, und bestätigen Sie diese Wahl mit der ✕-Taste. Sie können in der Bibliothek auch die PLAY-LAMPE ein- oder ausschalten □-Taste) und sich ein Solo-Play anhören (△-Taste).

Neben manchen Mustern in der Bibliothek sehen Sie ein gelbes IN: Dies sind die letzten Muster, die gespeichert wurden, bevor die Bibliothek gewählt wurde. Die Bezeichnung des aktuellen Klangmusters wird am oberen linken Bildschirmrand angezeigt.

EFFEKTEFENSTER

Hier können Sie ein Klangmuster mit diversen Effekten versehen. Wählen Sie mit Hilfe der Richtungstasten einen Effekt, und wenden Sie ihn mit den Schiebereglern und Schaltern an. Schattierte Befehle sind für das bearbeitete Klangmuster (dessen Titel oben links auf dem Bildschirm angezeigt wird) nicht verfügbar, da es diesen Effekt schon enthält, der somit nicht bearbeitet werden kann.



Dies ist eine Liste der Effekte im Effektefenster sowie deren Einsatzmöglichkeiten. Sie können bei einer ausgewählten Spur mehrere Effekte anwenden. Bewegen Sie mit den Richtungstasten die Schieberegler nach rechts oder links. Folgende Effekte gibt es:

VOLUME (Lautstärke): Hiermit wird die Lautstärke der Spur gesteuert: Die Einstellmöglichkeiten reichen von 0 bis 127, 100 ist die Standard-Lautstärke.

PAN (Balance): Hiermit steuern Sie den Klang rechts und links aus. Die Mittelstellung ist der Wert 0, und der Schieberegler verfügt auf beiden Seiten über 64 Einstellmöglichkeiten: Die Maximaleinstellung rechts ist R63 und links L64.

AUTOPAN (Auto-Balance): Dieser Effekt steuert den Klang automatisch rechts und links aus. Mit dem Schieberegler können Sie die Geschwindigkeit einstellen, mit der die Klangbalance zwischen rechts und links bewegt wird. Die Geschwindigkeit kann Werte zwischen 1 und 15 einnehmen. Wenn Sie den Regler ganz nach links stellen, wird der Effekt ausgeschaltet.

DELAY (Verzögerung): Dieser Effekt wiederholt das gleiche Spurmuster mit einer gewissen Verzögerung, um es zu erweitern. Der Einstellbereich reicht von 50 bis 999. Wenn Sie den Regler ganz nach links stellen, wird der Effekt ausgeschaltet.

MODULATION: Dieser Effekt verändert die Klangfarbe des Musters. Mit dem Schieber kann der Bereich auf Werte zwischen 1 und 127 gestellt werden. Wenn Sie den Regler ganz nach links stellen, wird der Effekt ausgeschaltet.

REVERB (Hall): Hiermit wird ein Echo-Effekt erzeugt, der dem Spurmuster eine gewisse Tiefe verleiht. Wählen Sie mit den Richtungstasten ON (Ein) oder OFF (Aus).

DAS BEFEHLSMENÜ

Wenn Sie im GROOVE-EDITOR die START-Taste drücken, erscheint der Cursor des Spurfensters, und der Cursor des Befehlsmenüs wird am unteren Bildschirmrand angezeigt. Die Befehlsfunktionen sind im Bild unten zu sehen.



SNAP (Fangen): Dieser Befehl gibt Ihnen die Möglichkeit, jede Seite des momentan bearbeiteten Grooves vorübergehend zu speichern und aufgezeichnete Grooves zu laden. Es existieren zwei Aufzeichnungsdateien: SNAP 1 und SNAP 2. Sie können neue Daten in eine leere Datei schreiben oder eine schon bestehende Datei überschreiben. Sie können auch Daten von vorher gespeicherten Dateien laden. Wählen Sie im SNAP-Fenster eine Datei, und benutzen Sie einen Befehl aus dem SNAP-Befehlsfenster: LOAD (Laden) benötigen Sie zum Laden von Daten, SNAP (Fangen) zum Speichern von Daten; CANCEL (Abbrechen) bringt Sie zum vorhergehenden Bildschirm zurück.

Wenn Sie mit dem SNAP-Befehl Daten laden oder speichern, gilt dies für die Seite, die Sie gerade bearbeiten. Wenn Sie einen Groove speichern, wird nur die momentan bearbeitete Seite gespeichert, und wenn Sie laden, werden die Daten von den acht aufgezeichneten Spureinstellungen auf die momentan bearbeitete Seite geladen. Denken Sie daran, daß die im SNAP gespeicherten Daten verlorengehen, wenn Sie den GROOVE-EDITOR verlassen.

BPM (Beats pro Minute): Hiermit stellen Sie das Tempo für den gesamten bearbeiteten Groove ein. Für Seite A und Seite B gilt das gleiche Tempo. Wenn Sie den BPM-Befehl wählen, erscheint der BPM-Schieberegler. Bewegen Sie ihn mit den Richtungstasten nach rechts und links. Mit der X-Taste bestätigen Sie die Einstellung.

CLEAR (Löschen): Hiermit wird der gesamte bearbeitete Groove auf die ursprünglichen Werte zurückgesetzt; eine Ausnahme stellen die in den SNAP-Dateien aufgezeichneten Daten dar. Kurz gesagt, wird der Groove wieder zu dem Klangmuster zurückverwandelt, das Sie ursprünglich in der CRUISE STAGE gesammelt hatten. Wenn Sie den CLEAR-Befehl wählen, wird dieses Fenster (im Diagramm) angezeigt. Wollen Sie den Groove zurücksetzen, wählen Sie CLEAR, und drücken Sie danach zur Bestätigung die X-Taste.

SAVE (Speichern): Dieser Befehl speichert die Einstellungen für die A- und B-Seite des Grooves, den Sie gerade bearbeiten, auf einer Memory Card. Wählen Sie im Menü SAVE, worauf das DATEN-Fenster angezeigt wird. Wählen Sie dann SAVE 1 oder 2, und drücken Sie die X-Taste. Befinden sich aufgezeichnete Daten in der gewählten Datei, werden Informationen hierzu im rechten Teil des Bildschirms angezeigt, und das Befehlsfenster erscheint. Mit SAVE überschreiben Sie die alten Daten. Wenn Sie den Groove erst prüfen und anhören möchten, wählen Sie LISTEN (Anhören), und drücken Sie die X-Taste. Wenn Sie CANCEL (Abbrechen) wählen oder die O-Taste drücken, wird der Befehl storniert und Sie kehren zum vorherigen Fenster zurück. Sie können die Daten für jede CRUISE STAGE speichern.

Das Datenfenster wird angezeigt, nachdem der Befehl im Menü gewählt wurde. Befinden sich aufgezeichnete Daten in der gewählten Datei, werden Informationen hierzu angezeigt. Mit SAVE speichern Sie die Daten in der gewählten Datei.

LOAD (Laden): Hiermit werden vorher abgespeicherte A-/B-Einstellungen von der Memory Card in die CRUISE STAGE geladen, die Sie gerade bearbeiten. Wenn Sie LOAD vom Menü aus wählen, wird das Datenfenster angezeigt. Wählen Sie LOAD 1 oder 2, und drücken Sie die X-Taste. Die Informationen zum gewählten Groove werden im rechten Teil des Bildschirms angezeigt, und das Befehlsfenster erscheint. Wenn Sie diese Daten laden wollen, wählen Sie LOAD. Wenn Sie den Groove erst prüfen und anhören möchten, wählen Sie LISTEN (Anhören), und drücken Sie die X-Taste. Wenn Sie CANCEL (Abbrechen) wählen, wird der Befehl storniert und Sie kehren zum vorherigen Menü zurück.

ACHTUNG!! Entfernen Sie keine Memory Card, drücken Sie nicht die Reset-Taste und schalten Sie nicht das Gerät aus, solange die Memory Card zum Speichern oder Laden von Daten verwendet wird. Andernfalls gehen Ihnen wichtige Daten verloren. Es ist zu empfehlen, keine Peripheriegeräte oder Memory Cards zu installieren oder zu entfernen, solange das Gerät eingeschaltet ist. Vergewissern Sie sich VOR Spielbeginn, daß Ihnen genügend freie Speicherblöcke auf der Memory Card zur Verfügung stehen. Der automatische Ladevorgang während des Hochfahrens kann nicht umgangen werden, wenn sich eine Memory Card mit einem abgespeicherten FLUID™-Spiel im Gerät befindet.

EXIT (Beenden): Wenn Sie im GROOVE-EDITOR fertig sind, kehren Sie zum SILENT SPACE zurück. Wählen Sie EXIT, und das dazugehörige Fenster wird angezeigt. Wählen Sie einen der Befehle. Zum Speichern der Daten und Beenden des GROOVE-EDITORS (siehe SAVE (Speichern) für nähere Informationen) wählen Sie SAVE → EXIT. Wählen Sie EXIT, um diesen Bereich ohne Speichern der Daten zu verlassen. Mit CANCEL (Abbrechen) brechen Sie den Vorgang ab und kehren zum Befehlsfenster zurück.

DAS FARBENSPIEL

Das FARBENSPIEL im GROOVE-EDITOR ist ein unabhängiger Modus, der den Klang visualisiert. Drücken Sie im GROOVE-EDITOR die R2-Taste, um zum Farbenspiel-Modus umzuschalten, und erzeugen Sie phantastische kaleidoskopartige Bilder auf dem Bildschirm, indem Sie die Richtungstasten zusammen mit den ○-, ×-, □-, △-, L1-, L2-, R1-, SELECT-, und START-Tasten einsetzen. Schwelgen Sie in Ihrer eigenen Kreation aus Farbe und Klang. Man könnte dies eine weitere CRUISE STAGE nennen.

Wenn Sie die Richtungstasten LINKS/RECHTS länger als 3 Sekunden gedrückt halten, wird ein automatischer Farbenwechsel eingeleitet. So ändern sich die Muster selbsttätig, und Sie müssen keine Tasten mehr drücken.

Richtungstasten

OBEN + UNTEN:	Farbwechsel beschleunigen
LINKS + RECHTS:	Farbenmuster ändern
×-Taste	Anzeige VERGRÖSSERN/VERKLEINERN (gedrückt halten)
△-Taste	Anzeige mit Krümmungs-/Welleneffekt versehen (gedrückt halten)
□-Taste	Anzeige mit Stroboskopeffekt versehen (gedrückt halten)
○-Taste	Anzeige mit Kugeleffekt versehen (gedrückt halten)
L1-Taste	Farbe ändern (vorwärts)
L2-Taste	Farbe ändern (rückwärts)
R1-Taste	Ursprüngliches Muster wiederherstellen
R2-Taste	Zum GROOVE-EDITOR zurückkehren
SELECT-Taste	MASCHEN-Effekt ein-/ausschalten
START-Taste	ZITTER-Effekt ein-/ausschalten

Die endlosen Möglichkeiten von FLUID™

- **SAMMELN SIE ALLE KLANGMUSTER**

  Wenn Sie diesen Anweisungen folgen, werden Sie immer wieder neue Klangmuster entdecken. Sobald Sie die Muster von mehr als nur einer CRUISE STAGE gesammelt haben, können Sie von einer CRUISE STAGE zur nächsten springen, während Sie die Klänge im GROOVE-EDITOR abmischen.

- **ERSCHAFFEN SIE FREIE GROOVES**

  Haben Sie die Klangmuster aus allen 12 Stages gesammelt, stehen Ihnen alle Klänge dieser Welt zur Verfügung. Wählen Sie eine CRUISE STAGE, die Sie neu arrangieren möchten, und mischen Sie die Szene mit Ihrer Sammlung an Klangmustern neu ab. Erst wenn Sie alle Klangmuster eingesammelt haben, kann die Schaffung eines wahrhaft einzigartigen Grooves beginnen.

- **TAUCHEN SIE VOLLSTÄNDIG EIN**

  Komponieren Sie einen neuen, originellen Groove nach dem anderen, und genießen Sie die Freiheit, mit ihnen zu improvisieren. Es gibt keine Beschränkungen beim Spielen von FLUID™. Je mehr Sie spielen, desto mehr Freude werden Sie an den Möglichkeiten des Programms haben. Mit diesem Erlebnis tauchen Sie in Ihre eigene Welt ein. Lassen Sie sich von FLUID™ verzaubern.

EINSATZ DER WIEDERGABEFUNKTION

Die Wiedergabefunktion ermöglicht Ihnen, Daten aufzuzeichnen und wiederzugeben, und zwar von dem Zeitpunkt, an dem der Delphin das Monument berührt, bis zu dem Punkt, an dem er zum SILENT SPACE zurückkehrt, während Sie in der CRUISE STAGE improvisieren oder sich dort bewegen. Sie können diese Funktion im SILENT SPACE mit der SELECT-Taste und der START-Taste einsetzen.



* Die Wiedergabefunktion zeichnet Ihre Handlungen im SILENT SPACE im Speicher der Konsole auf. Die Größe dieses Speichers ist begrenzt. Sobald er voll ist, beginnt das REC-Symbol am oberen rechten Bildschirmrand zu blinken. Die Wiedergabefunktion wird dann automatisch eingestellt, und Sie kehren zum SILENT SPACE zurück.

Drücken Sie im SILENT SPACE die SELECT-Taste einmal. REC STANDBY (Bereitschaft Aufzeichnung) wird am oberen rechten Bildschirmrand angezeigt. Durch Drücken der SELECT-Taste wird die Anzeige zwischen KEINE ANZEIGE und REC STANDBY hin und her geschaltet. Sind Wiedergabedaten aufgezeichnet, schaltet die Anzeige zwischen REC STANDBY → REPLAY STANDBY (Bereitschaft Wiedergabe) → KEINE ANZEIGE um. Wenn Sie die CRUISE STAGE betreten, während REC STANDBY angezeigt wird, werden alle hier ausgeführten Handlungen so lange aufgezeichnet, bis Sie die START-Taste drücken und zum SILENT SPACE zurückkehren. Nach Ende der Aufzeichnung und Rückkehr zum SILENT SPACE wechselt die Anzeige am oberen rechten Bildschirmrand zu REPLAY STANDBY. Drücken Sie jetzt die START-Taste, können Sie die aufgezeichneten Daten wiedergeben. Wenn Sie die START-Taste während einer Wiedergabe drücken, wird die Wiedergabe beendet und Sie kehren zum SILENT SPACE zurück.

Bestehende Wiedergabedaten werden nicht geändert, wenn Sie im GROOVE-EDITOR oder in der CRUISE STAGE arbeiten. Die letzten Daten werden erst gelöscht, wenn Sie die RESET-Taste drücken, das Gerät ausschalten oder die Daten mit neuen Wiedergabedaten überschreiben.

HINWEIS: Wiedergabedaten können nicht auf einer Memory Card gespeichert werden; wollen Sie also Ihre Kreationen dauerhaft aufzeichnen, ist es zu empfehlen, einen Videorecorder oder ein ähnliches Gerät an Ihre PlayStation® anzuschließen. Beachten Sie außerdem, daß sich, wenn Sie den Hintergrund-Groove ändern, auch der Wiedergabe-Groove ändert.

Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation®. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poichè potrebbe danneggiarsi. • Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation® in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation®. • Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®. • Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. • Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. • Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. • Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. • Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

• Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. • Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. • Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. • Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

I numeri telefonici del Servizio Clienti (Customer Service No.) e dell'Assistenza Videogiochi POWERLINE si trovano sul retro di questo manuale.

© 1998 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc.

1 Player

Memory Card 1 block

SCES-00985

Fluid™

ITALIANO

INSTALLAZIONE

Configura la PlayStation® seguendo le istruzioni contenute nel manuale della PlayStation®. Prima di inserire o rimuovere un disco, controlla che il tasto di accensione sia su OFF (SPENTO). Inserisci il disco di FLUID™ e chiudi il coperchio del vano disco. Inserisci il controller e posiziona su ON (ACCESO) il tasto di accensione della PlayStation®. Si consiglia di non inserire o rimuovere le periferiche o le memory card dopo che il tasto di accensione è stato acceso. PRIMA di cominciare a giocare, controllare che sulla memory card ci siano abbastanza blocchi liberi.

IMPORTANTE: Se è presente una memory card contenente una partita FLUID™, durante l'avvio il processo di autocaricamento non potrà essere evitato.

Cos'è FLUID™?

FLUID™ è un mondo musicale interattivo dove potrai, raccogliendo campioni di musica, creare i tuoi brani musicali. FLUID™ è composto da 3 stadi: SILENT SPACE (SPAZIO SILENZIOSO), il CRUISE STAGE (STADIO ESPLORATIVO) ed il GROOVE EDITOR (MONTAGGIO PEZZO). SILENT SPACE è l'entrata al mondo sotto l'oceano in cui troverai il CRUISE STAGE ed il GROOVE EDITOR. Ci sono 12 MONUMENTS (MONUMENTI) che, se attivati, ti condurranno al CRUISE STAGE in cui potrai raccogliere dei motivi sonori ed imparare ad utilizzarli nel GROOVE EDITOR. Il GROOVE EDITOR è il luogo dove potrai creare i tuoi brani musicali (o PEZZI) dai motivi sonori raccolti. Puoi andare su e giù per queste aree per trovare i suoni che vuoi e riarrangiarli, creando così la tua musica.

AVVIO

Dopo aver acceso la PlayStation®, arriverai al menu principale. Usa i tasti direzionali SU/GIÙ per evidenziare un'opzione e il tasto ○ per selezionarla. Puoi selezionare tra le seguenti opzioni:

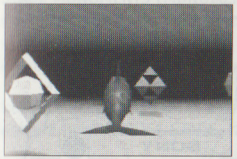


START(AVVIO): Questa comincia il gioco. La PlayStation® controllerà se c'è una memory card; se vuoi salvare la musica, dovrai inserire una memory card nell'ingresso memory card 1. Se non hai una memory card, dovrai specificarlo prima di cominciare il gioco. Se sulla memory card ci sono dei dati già salvati, questi verranno automaticamente caricati appena entrerai nel Silent Space all'inizio del gioco.

ABOUT (INFORMAZIONI): Visualizza i titoli. Premi AVVIO o il tasto ○ per tornare sulla videata di testa.

HELP: L'aiuto. Premi il tasto ○ per passare alla videata successiva, il tasto □ per tornare sulla videata precedente o il tasto ✕ per tornare sul menu principale.

I punti fondamentali di FLUID™



FASE 1. RACCOGLI MOTIVI SONORI

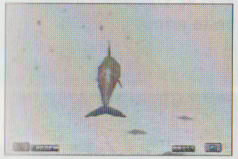
In FLUID™, per raccogliere e creare della musica, devi imparare a guidare il delfino. Cominci da un'area conosciuta con il nome di SILENT SPACE. Esplorando l'area, scoprirai due luoghi fondamentali. Il giardino dei monumenti è dove troverai i passaggi in pietra che ti condurranno in posti diversi, conosciuti anche come gli stadi CRUISE. Noterai che uno dei passaggi lampeggia. Guida il tuo delfino verso questo passaggio ed entra nel primo stadio CRUISE.

FASE 2. CREA IL TUO PEZZO



Dopo aver raccolto un motivo sonoro nel CRUISE STAGE, potrai portarlo nella seconda area del SILENT SPACE, il GROOVE EDITOR, per arrangiarlo come preferisci. Innanzitutto, torna nel SILENT SPACE dal CRUISE STAGE (premi il tasto AVVIO per uscire). Vedrai un messaggio che ti informerà che You have obtained a new sound pattern (Hai preso un nuovo motivo sonoro). Adesso, attraversa l'EDITOR ENTRANCE (ENTRATA MONTAGGIO), una sorta di patella con sopra delle piccole formazioni a spirale. Da qui arriverai al GROOVE EDITOR dove potrai creare i tuoi pezzi sonori.

FASE 3. GODITI LA MUSICA



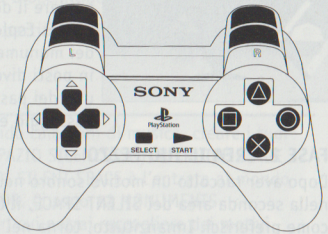
Dopo aver creato il tuo pezzo nel GROOVE EDITOR, torna al CRUISE STAGE. Noterai che la musica suonata sarà il pezzo che hai appena creato. Sposta il delfino sulla videata e fai delle prove con il i tasti ✕, ○, □ e △ per arrangiare il tuo brano. Andando avanti nel CRUISE STAGE, apparirà un segnale (>>>>) che ti inviterà a entrare in un nuovo CRUISE STAGE. Premi il tasto R1 per trasformare il segnale in delle frecce direzionali ed il tuo delfino verrà automaticamente portato su un nuovo CRUISE STAGE alla prossima uscita. Adesso puoi cominciare a raccogliere nuovi motivi sonori.

FLUID™ è un gioco nel quale raccogli motivi sonori, che poi riarrangi e rimixi come descritto precedentemente. Raccogli il maggior numero possibile di motivi, utilizzandoli a tuo piacimento per creare il tuo remix.

Come funziona FLUID™

Guidare il delfino nel Silent Space

Quando cominci il gioco, il delfino appare nel SILENT SPACE. Innanzitutto, allenati a muoverlo.



Tasti direzionali

SINISTRA	Nuota a sinistra
DESTRA	Nuota a destra
SU	Guarda in basso
GIÙ	Guarda in alto
○, ×, □ o △	Nuota in avanti (premi di continuo per farlo nuotare più velocemente)
Tasti L1, L2, R1, R2	Cambia la visuale della telecamera (3 angolazioni)
Tasto SELEZIONE	Passa da REC STANDBY (REG in STANDBY) a REPLAY STANDBY (REPLAY in STANDBY). IMPORTANTE: premi il tasto SELEZIONE per attivare REC STANDBY prima di entrare in un Cruise Stage, quindi, mentre torni a Silent Space, premi di nuovo il tasto SELEZIONE per attivare REPLAY STANDBY. Consulta la sezione UTILIZZO DEL REPLAY più avanti in questo manuale.
Tasto AVVIO	Attiva il REPLAY.

Far saltare il delfino: Puoi far saltare il delfino fuori dall'acqua per vedere il panorama esterno. Tieni premuto il tasto GIÙ e premi ripetutamente il tasto ○, ×, □ o △ per farlo nuotare in alto, dal fondo del mare alla superficie; se ci riuscirai, il delfino farà un salto in aria.



Guidare il delfino in un Cruise Stage

Wenn Sie durch den SILENT SPACE schwimmen, kommen Sie an einen Ort, an dem sich im Kreis Mentre nuoti nel SILENT SPACE, arriverai in un posto con delle statue di pietra poste in cerchio. Questi sono gli STAGE MONUMENTS (MONUMENTI DELLO STADIO) che demarcano l'entrata al CRUISE STAGE. Dall'inizio del gioco, sul fondo del mare, si trovano 12 STAGE MONUMENTS. La prima volta che cominci un gioco, vedrai uno dei 12 monumenti lampeggiare: questa è l'entrata al primo stadio, PEACE (PACE). Per entrare nel CRUISE STAGE, muovi il delfino in modo da fargli toccare il monumento.

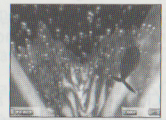
Durante l'esplorazione, si apriranno e lampeggeranno le porte di accesso agli altri monumenti. Per entrare in un CRUISE STAGE, fai toccare i monumenti luminosi al delfino.

Nel CRUISE STAGE ci sono 12 diversi tipi di scenari e pezzi sonori:

- **PEACE (PACE)**



- **ABYSS (ABISSO)**



- **WIRE (CAVI)**



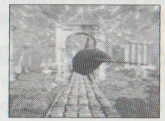
- **CRYSTAL (CRISTALLO)**



- **TUBE (TUBO)**



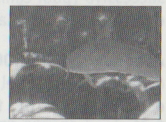
- **TEMPLE (TEMPIO)**



- **PACE (SPAZIO)**



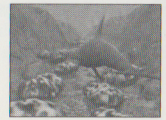
- **FLOWER (FIORE)**



- **WOODS (BOSCO)**



- **SHELL (CONCHIGLIE)**



- **CORAL (CORALLO)**



- **GARDEN (GIARDINO)**



Tasti direzionali	Muovere il delfino per la videata influenzerà la musica. Se, per esempio, premi SINISTRA, premendo poi immediatamente DESTRA, potrai eseguire uno stacco con la batteria.
○, ×, □ o △	Aggiungono un qualcosa (suoni ad-lib – a piacere) alla musica.
Tasti L1/R1	Deviano verso lo stadio a sinistra o a destra. Premi una volta per spostarti. Premi di nuovo per annullare.
Tasti L2/R2	Riducono o aumentano il volume dei suoni ad-lib.
Tasto AVVIO	Riporta nel SILENT SPACE.
Tasto SELEZIONE	Passa dai brani musicali del lato A quelli del lato B.

Ad Lib Play (Esecuzione Ad Lib): Premi il pulsante ○, △, □ o × mentre nuoti attraverso il CRUISE STAGE ed ascolta i diversi suoni. Questo è l'Ad Lib play e potrai eseguire una serie di suoni diversi a seconda della combinazione dei tasti che premerai. Questi suoni verranno registrati nei dati di replay (per i particolari, vedi Utilizzo del Replay). Anche il balance del mix del suono viene influenzato dalla posizione del delfino sullo schermo.

Diverge And Exit (Deviare ed uscire): Quando ritorni al CRUISE STAGE dopo avere creato un pezzo sonoro nel GROOVE EDITOR, talvolta, in fondo alla videata a sinistra ed a destra, potresti vedere delle icone. Quando vedrai queste icone, potrai premere il tasto L1 o R1 per andare al CRUISE STAGE successivo (puoi cambiare lo stadio su cui ti stai muovendo prima di entrarci. Premi lo stesso tasto per due volte per annullare la deviazione). Premi il tasto AVVIO per tornare nel SILENT SPACE.

Abbandonare il GROOVE EDITOR e ritornare al CRUISE STAGE: I pezzi che crei nel GROOVE EDITOR diventano i pezzi nel CRUISE STAGE e, insieme agli scenari, creano nuove scene musicali. Quando esci dal GROOVE EDITOR, tornerai allo STAGE MONUMENT per il CRUISE STAGE del pezzo che hai remixato. Tuffati nel CRUISE STAGE per ascoltare i pezzi che hai creato.

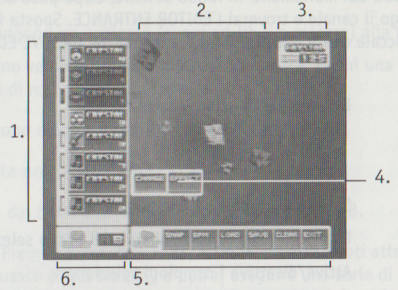
Utilizzo del Groove Editor

Se nuoti allontanandoti dai monumenti in fondo al mare, dopo poco dovresti imbatterti in un canale profondo. Nuota lungo il canale e troverai l'EDITOR ENTRANCE. Sposta il delfino dove le icone PEACE stanno ballando e toccale con il delfino. Da qui entrerai nel GROOVE EDITOR dove potrai creare la tua musica.

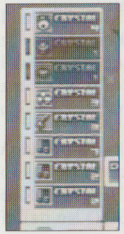
Tasti direzionali	Evidenzia un'opzione/un campione
SU & GIÙ	
SINISTRA & DESTRA	
Tasto ×	Seleziona/Conferma/Esegui
Tasto △	Play Solo (Esecuzione solista) del brano selezionato
Tasto □	Attiva/disattiva i campioni selezionati
Tasto ○	Annulla/Esci/Ritorna sul menu precedente
Tasto L1	Passa da un CRUISE STAGE all'altro tra quelli attualmente montati (indietro)
Tasto L2	Passa da un CRUISE STAGE all'altro tra quelli attualmente montati (avanti)
Tasto R1	Visualizza la barra HELP in cima alla videata (Premi di nuovo per annullare)
Tasto R2	Va sulla modalità COLOUR CYCLE (RUOTA DEI COLORI)
Tasto SELECT	Passa dal lato A al lato B del BGM
Tasto START	Apre il menu di comando

LA VIDEATA GROOVE EDITOR

1. Finestra dei motivi sonori (contiene le finestre dei brani)
2. Finestra Help
3. Nome del pezzo / Battute al minuto
4. Menu di comando dei motivi
5. Menu principale di comando
6. Interruttore lato A e B



FINESTRA DEI MOTIVI SONORI



Queste finestre messe una sopra l'altra sulla sinistra dello schermo, sono le Finestre dei brani. Si dividono nei seguenti brani: (dall'alto) bass drum (grancassa), snare (rullante), high-hat (charleston), extra rhythm (ritmo esterno), bass (basso) e sequence (sequenza) (3 tipi). Prova a mettere i motivi sonori in ognuno dei brani: scoprirai di avere molte più variazioni di suoni che nel CRUISE STAGE. Seleziona i suoni e arrangiali come vuoi per creare i tuoi pezzi.

FINESTRE DEI BRANI: Le lampade a sinistra dei brani sono le PLAY LAMP (LAMPADE DI ASCOLTO): quando una lampada vicino ad un brano sarà illuminata, quel brano verrà eseguito. Premi il tasto □ per accendere e spegnere le PLAY LAMP. Se vuoi ascoltare un brano da solo, prima seleziona il brano e poi premi il tasto △ (Solo Play). Seleziona un brano utilizzando i tasti direzionali e premi il tasto ✕: verrà mostrata la FINESTRA DI COMANDO DEI MOTIVI.



Se selezioni CHANGE (CAMBIA), apparirà la PATTERN LIBRARY (BIBLIOTECA DEI MOTIVI), mentre selezionando EFFECT (EFFETTO) potrai effettare il suono di ogni singolo motivo musicale. Seleziona i comandi utilizzando i tasti direzionali e premi il tasto ✕ per confermare la tua scelta.

IMPORTANTE: Alcuni motivi sonori potrebbero richiedere del tempo per essere impostati per l'esecuzione.



A/B: Ogni pezzo ha due facciate (A e B) in ognuno dei CRUISE STAGE. Puoi passare da un lato all'altro senza perdere la battuta premendo il tasto SELEZIONE nel GROOVE EDITOR o nel CRUISE STAGE.

FINESTRA DELLA BIBLIOTECA (PATTERN LIBRARY)



Metti i motivi sonori nei brani. Verrà mostrata la lista dei motivi in ognuno dei brani. Seleziona un motivo utilizzando i tasti direzionali e premi il tasto ✕ per confermare. Puoi anche accendere o spegnere la PLAY LAMP (tasto □) ed ascoltare i Solo Play (tasto △) nella biblioteca.

Accanto ad alcuni dei motivi nella biblioteca, vedrai la scritta in giallo IN: questi sono gli ultimi motivi registrati prima che venisse selezionata la biblioteca. Il nome dell'attuale motivo sonoro è visualizzato in alto a sinistra della videata.

FINESTRA DEGLI EFFETTI

Da qui potrai modificare in vario modo i motivi sonori. Seleziona un effetto con i tasti direzionali, quindi utilizza gli effetti con le barre scorrevoli e gli interruttori. Gli oggetti ombreggiati non sono disponibili per il motivo sonoro che stai montando (il cui titolo viene visualizzato in alto a sinistra della videata) poiché contiene già degli effetti e quindi non può essere cambiato.

Ecco una lista degli effetti nella finestra degli effetti e di come si utilizzano. Puoi aggiungere una serie di effetti sonori diversi al brano selezionato. Spostati sulla barra scorrevole a destra ed a sinistra utilizzando i tasti direzionali. Gli effetti sono i seguenti:



VOLUME: Controlla il volume del brano: può essere regolato da 0 a 127, dove 100 rappresenta il volume standard.

PAN: Questo equilibra il suono a destra e a sinistra. Il centro è 0 e sulla barra scorrevole ci sono 64 impostazioni su ogni lato: l'impostazione maggiore a destra è R63 e a sinistra è L64.

AUTOPAN: Quest'effetto equilibra automaticamente il sonoro a destra e a sinistra. Utilizzando la barra scorrevole, puoi impostare la velocità alla quale si muoverà il balance da destra a sinistra. La velocità può essere impostata da 1 a 15. Spostando la barra all'estrema sinistra, l'effetto sarà OFF (SPENTO).

DELAY: Questo effetto ripete lo stesso motivo del brano, estendendo la lunghezza del motivo. Le impostazioni vanno da 50 a 999. Spostando la barra all'estrema destra, l'effetto sarà OFF (SPENTO).

MODULATION (MODULAZIONE): Quest'effetto aumenta e diminuisce il tono del motivo. Puoi impostare tra 1 e 127 utilizzando la barra scorrevole. Spostando la barra all'estrema sinistra, l'effetto sarà OFF (SPENTO).

REVERB (RIVERBERO): Questo aggiunge un effetto eco e conferisce una certa profondità al motivo del brano. Seleziona SELEZIONE ON o OFF usando i tasti direzionali.

IL MENU DI COMANDO

Quando premi il tasto AVVIO nel GROOVE EDITOR, il cursore della finestra dei brani scomparirà ed in fondo alla videata verrà visualizzato il cursore del menu di comando. Le funzioni di comando sono mostrate nella figura qui sotto.



SNAP (CAMBIO): Questo comando ti consente di salvare temporaneamente ogni lato del pezzo che stai montando in quel momento e caricare i pezzi registrati. Ci sono due file di registrazione: SNAP 1 e SNAP 2. Puoi salvare i nuovi dati in un file vuoto o sovrascrivere un file esistente. Puoi anche caricare i dati da dei file precedentemente salvati. Seleziona un file nella finestra SNAP e scegli un comando nella finestra SNAP COMMAND (COMANDO CAMBIO): LOAD (CARICA) per caricare i dati, SNAP per salvare i dati e CANCEL (ANNULLA) per tornare sulla videata precedente.

Quando salverai o caricherai dei dati utilizzando il comando SNAP, questo opererà sul lato che stai montando. Quando salverai il pezzo, verrà salvato solo il lato del disco che stai montando in quel momento e, quando caricherai, i dati delle impostazioni degli otto brani registrati verranno caricati sul lato che stai montando in quel momento. Ricorda che i dati salvati nello SNAP andranno perduti appena uscirai dal GROOVE EDITOR.

BPM (Battute al minuto): Questo stabilisce il tempo per tutto il pezzo che stai montando. Al lato A ed al lato B si applica lo stesso tempo. Quando selezioni il comando BPM, verrà visualizzata la barra BPM. Usa i tasti direzionali per muoverlo a destra e a sinistra. Premi il tasto ✕ per confermare l'impostazione.

CLEAR (CANCELLA): Cancella tutto il pezzo in montaggio ripristinando le impostazioni originarie, a parte i dati registrati nei file SNAP. Quindi il pezzo viene ripristinato sui motivi sonori che avevi originariamente raccolto nel CRUISE STAGE. Quando selezioni il comando CLEAR, verrà visualizzata questa finestra (nella figura). Per ripristinare il pezzo, seleziona CLEAR e premi il tasto ✕per confermare.

SAVE (SALVA): Questo comando salva su una memory card le impostazioni del LATO A e del LATO B del pezzo che stai montando in quel momento nel GROOVE EDITOR. Seleziona SAVE dal menu per visualizzare la finestra DATA (DATI). Quindi, seleziona SAVE 1 o 2 e premi il tasto ✕. Se nel file selezionato vengono registrati dei dati, i relativi dettagli verranno mostrati sulla destra della videata e verrà mostrata la finestra di comando. Seleziona SAVE per sovrascrivere i vecchi dati. Se prima vuoi controllare ed ascoltare il pezzo, seleziona LISTEN (ASCOLTA) e premi il tasto ✕. Selezionando il tasto CANCEL o premendo il tasto ○ annullerai il comando e tornerai sulla finestra precedente. Puoi salvare i dati per ognuno dei CRUISE STAGE.

La finestra dei dati viene visualizzata dopo che il comando sarà stato selezionato dal menu. Se ci sono dei dati registrati nel file selezionato, ne verranno visualizzati i dettagli. Seleziona SAVE per salvare i dati nel file selezionato.

LOAD (CARICA): Carica le impostazioni precedentemente salvate di A/B dalla memory card sul CRUISE STAGE che stai montando in quel momento. Quando selezioni LOAD dal menu, verrà visualizzata la finestra dei dati. Seleziona LOAD 1 o 2 e premi il tasto ✕. I dati del pezzo selezionati verranno visualizzati sulla destra della videata e apparirà la finestra di comando. Se vuoi caricare questi dati, seleziona LOAD. Se prima vuoi controllarli ed ascoltarli, seleziona LISTEN e premi il tasto ✕. Se selezioni CANCEL, il comando verrà annullato e verrà visualizzato il menu precedente.

AVVERTENZA!! Non rimuovere la memory card, premi il tasto reset o spegni il tasto d'accensione mentre stai utilizzando la memory card per salvare o caricare i dati, altrimenti potrebbero andare perduti dei dati importanti. Ti consigliamo di non inserire o rimuovere le periferiche o le memory card dopo che hai acceso l'interruttore. PRIMA di cominciare a giocare, controlla di avere almeno un blocco libero di memoria. Se è presente una memory card contenente una partita di FLUID™, durante l'avvio il processo di autocaricamento non potrà essere evitato.

EXIT (ESCI): Quando avrai finito con il GROOVE EDITOR, torna nel SILENT SPACE. Seleziona EXIT e verrà visualizzata la finestra Exit. Seleziona uno dei comandi. Per salvare i dati e smettere di utilizzare il GROOVE EDITOR (per i particolari, vedi SAVE), seleziona SAVE → EXIT. Seleziona EXIT per uscire da questa sezione senza salvare i dati. Seleziona CANCEL per annullare e tornare sul menu di comando.

IL CICLO DEI COLORI

Il COLOUR CYCLE (CICLO DEI COLORI) nel GROOVE EDITOR è una modalità indipendente che visualizza i suoni. Premi il tasto R2 nel GROOVE EDITOR per spostarti sulla modalità COLOUR CYCLE e divertirti a creare delle immagini caleidoscopiche sullo schermo utilizzando i tasti direzionali con i tasti ○, ×, □, △, L1, L2, R1, SELEZIONE e AVVIO. Dai sfogo alla tua fantasia visiva e musicale. Puoi considerarlo un altro CRUISE STAGE.

Se premi e tieni premuti i tasti direzionali SINISTRA/DESTRA per più di 3 secondi, nel ciclo verrà impostata la modalità di cambiamento automatico. Una volta impostata, il motivo cambierà automaticamente e non dovrai continuare a premere i tasti.

Tasti direzionali

SU & GIÙ	Accelera il ciclo
SINISTRA & DESTRA	Cambia il motivo del ciclo
Tasto ×	ENLARGE/REDUCE (ALLARGA/RIDUCE) il display (premi e tieni premuto)
Tasto △	Aggiunge l'effetto Twist/Wave (Torsioni/Onde) al display (premi e tieni premuto)
Tasto □	Aggiunge l'effetto Strobe (Stroboscopio) al display (premi e tieni premuto)
Tasto ○	Aggiunge l'effetto Globe (Globo) al display (premi e tieni premuto)
Tasto L1	Cambia il colore (avanti)
Tasto L2	Cambia il colore (indietro)
Tasto R1	Ripristina il motivo originario
Tasto R2	Ritorna al GROOVE EDITOR
Tasto SELECT	Attiva/Disattiva l'effetto MESH (RETE)
Tasto START	Attiva/Disattiva l'effetto DITHER (TREMOLIO)

L'infinita avventura di FLUID™

- **RACCOGLI TUTTI I MOTIVI SONORI**

  Seguendo queste istruzioni troverai sempre dei nuovi motivi sonori. Quando avrai raccolto i motivi per più di 1 cruise stage, potrai saltare da un CRUISE STAGE all'altro durante il remix nel GROOVE EDITOR.

- **CREA I TUOI PEZZI**

  Dopo aver raccolto i motivi sonori nei 12 stadi, potrai controllare tutti i suoni del mondo. Scegli il CRUISE STAGE che vuoi riarrangiare e dai alla scena un remix nuovo di zecca utilizzando la tua collezione di motivi sonori. La creazione di un nuovo e vero pezzo, comincia solo dopo che avrai raccolto tutti i motivi sonori.

- **TUFFATI ED IMMERGITI**

  Componi una serie di nuovi pezzi originali e divertiti ad aggiungere nuovi suoni utilizzando ad lib play. Non ci sono limiti ai modi in cui puoi giocare FLUID™. Giocando e rigiocando, ti divertirai sempre di più in questa grande avventura dove ti tufferai in un mondo tutto tuo. Immergiti nel mondo di FLUID™.

UTILIZZO DEL REPLAY

La funzione replay ti consente di registrare e fare il replay dei dati dal momento in cui il delfino ha toccato il monumento a quando ritorna nel SILENT SPACE mentre tu stai utilizzando ad lib play nel CRUISE STAGE o ti stai spostando nel CRUISE STAGE. Puoi usare questa funzione nel SILENT SPACE utilizzando il tasto SELEZIONE ed il tasto AVVIO.



* La funzione replay registra le tue operazioni nel SILENT SPACE sulla memoria della console. Questa memoria è limitata. Quando sarà piena, l'icona REC visualizzata in alto a destra dello schermo comincerà a lampeggiare. La funzione replay finirà poi automaticamente e tu tornerai nel SILENT SPACE.

Premi il tasto SELEZIONE appena arrivi nel SILENT SPACE. In alto a destra della videata verrà visualizzato REC STANDBY. Premendo il tasto SELEZIONE il visualizzatore passerà da NO DISPLAY (SENZA DISPLAY) a REC STANDBY. Se ci sono degli altri dati di replay registrati, il display passerà da REC STANDBY → REPLAY STANDBY → NO DISPLAY. Se entri nel CRUISE STAGE quando è visualizzato REC STANDBY, tutte le operazioni in questo stadio verranno registrate fino a quando non premerai il tasto AVVIO e tornerai nel SILENT SPACE. Quando avrai terminato la registrazione e sarai tornato nel SILENT SPACE, il visualizzatore in alto a destra della videata diventerà REPLAY STANDBY. A questo punto puoi premere il tasto AVVIO per il replay dei dati registrati. Premendo il tasto AVVIO durante il replay, lo annullerai e ritornerai sul SILENT SPACE.

I replay data esistenti non verranno influenzati entrando nel GROOVE EDITOR o nel CRUISE STAGE. Gli ultimi dati non verranno eliminati a meno che tu non prema il tasto RESET, spenga l'interruttore o sovrascriva i dati con nuovi dati di replay.

IMPORTANTE: I dati di replay non possono essere salvati su una memory card, quindi ti consigliamo di registrare le creazioni che vuoi conservare collegando un video registratore o un altro apparecchio alla PlayStation®. Inoltre, quando cambierai pezzo salvato, cambierà anche il pezzo del replay.

Précautions

•Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation®. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation® commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation®. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation® pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

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

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

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) ainsi que le numéro POWERLINE se trouvent au dos de ce manuel.

© 1998 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc.

1 Player | Memory Card 1 block

SCES-00985

FUSE™

FRANÇAIS

INSTALLATION

Installez votre PlayStation® selon les instructions du manuel d'instructions. Vérifiez que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer un disque. Insérez le disque FLUID™ et fermez le couvercle du compartiment à disque. Insérez la manette et allumez la PlayStation® à l'aide du bouton POWER. Nous vous déconseillons d'insérer ou de retirer carte mémoire ou accessoire une fois que la console est sous tension. Vérifiez qu'il y a assez de blocs disponibles sur votre carte mémoire avant de commencer à jouer.

REMARQUE : le processus de chargement automatique s'activera au moment du démarrage si vous avez inséré une carte mémoire contenant une partie sauvegardée de FLUID™.

FLUID™, qu'est-ce que c'est ?

FLUID™ est une expérience musicale interactive au cours de laquelle vous pouvez, en rassemblant des échantillons de musique, créer vos propres morceaux. FLUID™ est composé de 3 étapes : le MONDE SILENCIEUX, l'ETAPE DE RECHERCHE et l'EDITEUR MUSICAL. Le MONDE SILENCIEUX constitue le sas d'entrée vers un monde sous-marin abritant l'ETAPE DE RECHERCHE et L'EDITEUR MUSICAL. Il y a 12 MONUMENTS qui, une fois activés, vous permettront d'atteindre l'ETAPE DE RECHERCHE, où vous pourrez rassembler des échantillons sonores et apprendre à les utiliser dans l'EDITEUR MUSICAL. L'EDITEUR MUSICAL est un endroit où vous pouvez créer vos propres morceaux musicaux à partir des échantillons sonores que vous avez rassemblés. Vous pouvez aller et venir entre ces zones afin de trouver exactement les sons que vous souhaitez et les réarranger pour créer votre propre musique.

POUR COMMENCER



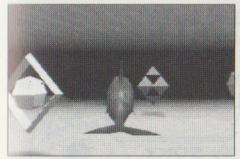
Une fois que vous aurez allumé votre PlayStation®, vous accéderez au menu principal. Servez-vous des touches directionnelles HAUT/BAS pour mettre une option en surbrillance et appuyez sur la touche ○ pour la sélectionner. Vous avez le choix entre les options suivantes :

START: pour commencer la partie. Votre PlayStation® vérifiera si une carte mémoire est installée. Vous devez insérer une carte mémoire dans la fente pour carte mémoire N°1 si vous voulez sauvegarder vos morceaux de musique. Si vous n'avez pas de carte mémoire, signalez-le avant de commencer la partie. Si vous avez déjà sauvegardé des éléments du jeu sur votre carte mémoire, ils seront automatiquement chargés lorsque vous pénétrerez dans le monde silencieux au début de la partie.

ABOUT (A propos de): cette option affiche les crédits. Appuyez sur la touche START ou la touche ○ pour retourner à l'écran titre.

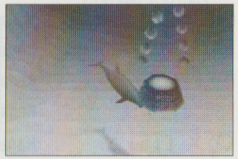
HELP (Aide): un didacticiel. Appuyez sur la touche ○ pour accéder à l'écran suivant, sur la touche □ pour revenir à l'écran précédent ou sur la touche ✕ pour retourner au menu principal.

Règles de base de FLUID™



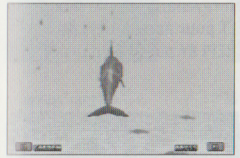
ETAPE 1. RASSEMBLEZ DES ECHANTILLONS SONORES

Dans FLUID™, vous devez apprendre à guider le dauphin afin de rassembler des échantillons sonores et créer votre propre musique. Vous arrivez dans une zone appelée le MONDE SILENCIEUX. En explorant la zone, vous découvrirez deux types d'endroits. Vous trouverez dans le jardin aux monuments des portails de pierre qui vous conduiront dans différents endroits, les étapes de RECHERCHE. Vous remarquerez que l'un des portails brille. Guidez votre dauphin vers ce portail et vous pénétrerez dans la première étape RECHERCHE.



ÉTAPE 2. CREEZ VOS PROPRES MUSIQUES

Après avoir ramassé un échantillon sonore dans l'ETAPE DE RECHERCHE, vous pouvez le rapporter dans la seconde zone du MONDE SILENCIEUX, l'EDITEUR MUSICAL, pour l'arranger selon vos souhaits. Retournez d'abord dans le MONDE SILENCIEUX à partir de l'ETAPE DE RECHERCHE (appuyez sur la touche START pour quitter). Un message apparaîtra, indiquant que vous avez acquis un nouvel échantillon sonore (You have obtained a new sound pattern). Passez ensuite par l'ENTREE DE L'EDITEUR, un objet en forme de ventouse avec de petites formes tourbillonnant au-dessus. Vous accéderez alors à l'EDITEUR MUSICAL, où vous pourrez créer votre propre musique.



ÉTAPE 3. ECOUTEZ VOTRE CREATION

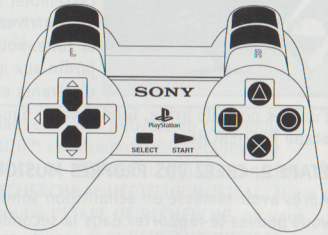
Une fois que vous avez créé votre propre morceau dans l'EDITEUR MUSICAL, retournez à l'ETAPE DE RECHERCHE. La musique que vous entendrez est le morceau que vous venez de créer. Déplacez le dauphin à l'écran et faites des essais avec les touches ✕, ○, □ et △ pour arranger votre morceau. Des messages (>>>>) apparaissent à mesure que vous progressez dans l'ETAPE DE RECHERCHE pour vous inviter à entrer dans une nouvelle ETAPE DE RECHERCHE. Appuyez sur la touche R1 pour transformer le message en flèches et votre dauphin sera automatiquement transporté dans une nouvelle ETAPE DE RECHERCHE au point de sortie suivant. Vous pourrez alors commencer à rassembler de nouveaux échantillons sonores.

FLUID™ est un jeu dans lequel vous rassemblez des échantillons sonores, puis vous les réarrangez et les remixez de la manière indiquée ci-dessus. Recueillez autant d'échantillons que possible, et utilisez-les comme bon vous semble pour créer votre propre remix.

Jouer à FLUID™

Manœuvrer le dauphin dans le monde silencieux

Au début de la partie, le dauphin apparaît dans le MONDE SILENCIEUX. La première chose à faire est de vous familiariser avec ses déplacements.



Touches directionnelles

GAUCHE :	Nager vers la gauche
DROITE :	Nager vers la droite
HAUT :	Regarder vers le bas
BAS :	Regarder vers le haut
○, ×, □ ou △:	Nager vers l'avant (appuyez plusieurs fois dessus pour nager plus vite)
Touches L1, L2, R1, R2:	Modifier la position de la caméra (3 angles)
Touche SELECT :	Permuter entre REC STANDBY (PAUSE ENR.) et REPLAY STANDBY (PAUSE LECTURE). REMARQUE : appuyez sur la touche SELECT pour activer REC STANDBY avant d'entrer dans une étape de recherche puis, en revenant dans le monde silencieux, appuyez de nouveau sur la touche SELECT pour activer REPLAY STANDBY. Reportez-vous à la section LA FONCTION REPLAY plus loin dans ce manuel.
Touche START :	Activer la fonction REPLAY.

Faire sauter le dauphin : vous pouvez faire sauter le dauphin hors de l'eau de façon à voir ce qui se trouve à l'air libre. Maintenez la touche directionnelle BAS enfoncée et appuyez à plusieurs reprises sur les touches ○, ×, □ ou △ pour le faire nager jusqu'à la surface de l'océan; si vous réussissez, votre dauphin sautera en l'air.



Manœuvrer le dauphin à l'intérieur d'une étape de recherche

En nageant dans le MONDE SILENCIEUX, vous arriverez à un endroit où des statues de pierre se dressent en cercle. Ce sont des MONUMENTS D'ETAPE qui indiquent l'entrée de l'ETAPE DE RECHERCHE. Il y a 12 MONUMENTS D'ETAPE au fond de l'océan au début de la partie. En début de partie, l'un des 12 monuments brille : c'est l'entrée de la première étape, PEACE (PAIX). Vous accédez à l'ETAPE DE RECHERCHE en manœuvrant le dauphin de façon à ce qu'il touche le monument.

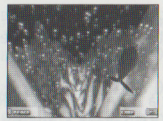
Au fil de vos explorations, les portails d'accès aux autres monuments s'ouvrent et se mettent à briller aussi. Faites entrer le dauphin en contact avec les monuments lumineux pour pénétrer dans une ETAPE DE RECHERCHE.

Vous trouverez 12 types de paysages et morceaux sonores dans l'ETAPE DE RECHERCHE:

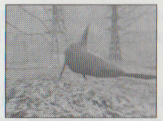
- PEACE (PAIX)



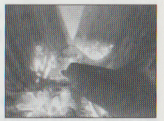
- ABYSS (ABYSSE)



- WIRE (CABLES)



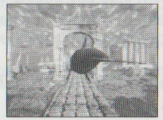
- CRYSTAL (CRISTAL)



- TUBE (TOURBILLON)



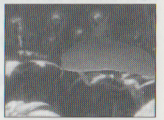
- TEMPLE



- SPACE (ESPACE)



- FLOWER (FLEUR)



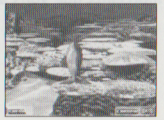
- WOODS (BOIS)



- SHELL (COQUILLAGES)



- CORAL (CORAIL)



- GARDEN (JARDIN)



Touches directionnelles: Si vous déplacez le dauphin à l'écran, la musique se modifiera. Par exemple, si vous appuyez sur la touche GAUCHE, puis sur la touche DROITE immédiatement, vous pouvez effectuer un roulement de tambour.

○, ×, □ ou △ Pour ajouter des effets supplémentaires (sons improvisés) à la musique.

Touches L1/R1 Pour aller vers l'étape sur la gauche ou sur la droite. Appuyez dessus une fois pour traverser. Appuyez de nouveau dessus pour annuler l'opération.

Touches L2/R2 Pour montrer ou baisser le volume des sons improvisés.

Touche START Pour retourner au MONDE SILENCIEUX.

Touche SELECT Pour permuter entre les faces musicales A et B.

Improvisation: Appuyez sur la touche ○, △, □ ou × tout en nageant dans l'ETAPE DE RECHERCHE, et écoutez les différents sons. Vous pouvez produire différents sons en fonction des combinaisons de touches sur lesquelles vous appuyez. Ces sons sont enregistrés dans les données de REPLAY (voir la section La fonction Replay pour plus de détails). La position du dauphin à l'écran influence aussi le mixage sonore.

Changer de direction et quitter: lorsque vous retournez à l'ETAPE DE RECHERCHE après avoir créé un morceau dans l'EDITEUR MUSICAL, vous verrez peut-être des icônes à gauche et à droite en bas de l'écran. Lorsque ces icônes sont affichées, appuyez sur la touche L1 ou R1 pour passer à l'ETAPE DE RECHERCHE suivante. (Vous pouvez changez d'avis si vous n'êtes pas encore entré dans l'étape en question. Appuyez sur la même touche deux fois de suite pour annuler le changement de direction). Appuyez sur la touche START pour retourner au MONDE SILENCIEUX.

Quitter l'EDITEUR MUSICAL et entrer à nouveau dans une ETAPE DE RECHERCHE: vous entendez dans l'ETAPE DE RECHERCHE les morceaux que vous créez dans l'EDITEUR MUSICAL ; le paysage change en même temps que les morceaux. Lorsque vous quittez l'EDITEUR MUSICAL, vous retournez au MONUMENT D'ETAPE de l'ETAPE DE RECHERCHE dont vous avez remixé le morceau. Plongez dans l'ETAPE DE RECHERCHE pour écouter les morceaux que vous avez créés.

Fonctionnement de l'éditeur musical

Si vous vous éloignez des monuments au fond de l'océan, vous devriez tôt au tard arriver à un chenal. Empruntez-le et vous arriverez à l'ENTREE DE L'EDITEUR. Placez le dauphin à l'endroit où les icônes PEACE (PAIX) se trémoussent et faites-lui toucher les icônes. Vous pourrez alors accéder à l'EDITEUR MUSICAL, où vous pourrez créer votre propre musique.

Touches directionnelles Mettre une option/un échantillon en surbrillance

HAUT & BAS:

GAUCHE & DROITE:

Touche × Sélectionner/Confirmer/Exécuter

Touche △ Pour jouer la piste sélectionnée en solo

Touche □ Activer/désactiver les échantillons sélectionnés

Touche ○ Annuler/Quitter/Retourner au menu précédent

Touche L1 Parcourir les ETAPES DE RECHERCHES en cours de montage (vers l'arrière)

Touche L2 Parcourir les ETAPES DE RECHERCHES en cours de montage (vers l'avant)

Touche R1 Afficher la barre d'AIDE en haut de l'écran (Appuyez de nouveau sur la touche pour annuler l'opération)

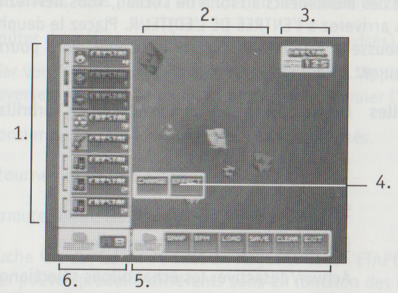
Touche R2 Accéder au mode COLOUR CYCLE (DEFILEMENT DES COULEURS)

Touche SELECT Permuter entre les faces A et B de la musique de fond

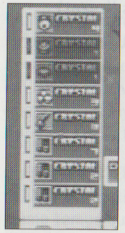
Touche START Ouvrir le menu de commandes

L'ECRAN EDITEUR MUSICAL

1. Fenêtre des échantillons sonores (contient les fenêtres des morceaux)
2. Fenêtre d'aide
3. Nom du morceau / Battements Per Minute
4. Menu des commandes d'échantillons
5. Menu de commande principal
6. Sélecteur de face A/B

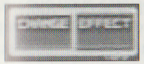


FENETRE D'ECHANTILLONS SONORES



La fenêtre verticale gauche est la fenêtre des morceaux. Elle est divisée de la façon suivante (de haut en bas) : grosse caisse, tambour à timbre, cymbale charleston, rythme supplémentaire, basse et séquence (3 types). Essayez de placer les échantillons sonores sur chacune des pistes : vous verrez que vous avez bien plus de variations sonores que dans l'ETAPE DE RECHERCHE. Sélectionnez les sons et arrangez-les pour créer vos propres morceaux.

FENETRES DES PISTES: les lampes à gauche de chaque piste sont les LAMPES SIGNAL : lorsqu'une lampe adjacente à une piste est allumée, ceci indique que la piste en question est activée. Appuyez sur la touche □ pour activer et désactiver les LAMPES SIGNAL. Si vous voulez écouter un seul morceau, sélectionnez d'abord la piste puis appuyez sur la touche △ (Solo). Sélectionnez une piste à l'aide des touches directionnelles et appuyez sur la touche ✕: la fenêtre PATTERN COMMAND (COMMANDE DES ECHANTILLONS) sera alors affichée.



Si vous sélectionnez CHANGE (Modifier), la BIBLIOTHEQUE D'ECHANTILLONS apparaîtra ; par contre, si vous choisissez EFFECT (Effet), vous pourrez modifier le son de chaque échantillon musical grâce à des effets. Sélectionnez les options de votre choix à l'aide des touches directionnelles et appuyez sur la touche ✕ pour confirmer votre choix.

REMARQUE: certains échantillons sonores risquent de mettre un certain temps avant de s'activer.



A/B: ce sont les deux faces (A et B) de chaque morceau dans chaque ETAPE DE RECHERCHE. Vous pouvez passer d'une face à l'autre sans perdre le rythme en appuyant sur la touche SELECT dans l'EDITEUR MUSICAL ou l'ETAPE DE RECHERCHE.

FENETRE DE BIBLIOTHEQUE (BIBLIOTHEQUE D'ECHANTILLONS)



Incorporez les échantillons sonores dans les pistes. La liste des échantillons de chaque piste sera affichée. Sélectionnez un échantillon à l'aide des touches directionnelles et appuyez sur la touche ✕ pour valider. Vous pouvez aussi activer ou désactiver la LAMPE SIGNAL avec la touche □ et écouter les morceaux solos avec la touche △ dans la bibliothèque.

Vous verrez sans doute le mot IN s'afficher en jaune pour certains échantillons de la bibliothèque : il indique les derniers échantillons stockés avant la sélection de la bibliothèque. Le nom de l'échantillon sonore sélectionné apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran.

FENETRE DES EFFETS

C'est là que vous pouvez appliquer les différents effets aux échantillons sonores. Sélectionnez un effet à l'aide des touches directionnelles puis activez-le à l'aide des barres de réglage et des interrupteurs. Les éléments grisés ne sont pas applicables à l'échantillon sonore que vous êtes en train d'éditer (dont le titre est affiché dans le coin supérieur gauche de l'écran) : cela veut dire que l'effet en question a déjà été appliqué à l'échantillon et ne peut donc pas être de nouveau sélectionné.



Voici une liste des effets de la fenêtre des effets, accompagnés d'une description sur la façon de les utiliser. Vous pouvez ajouter un certain nombre d'effets sonores à la piste sélectionnée. Déplacez les curseurs des barres de réglage vers la gauche ou la droite à l'aide des touches directionnelles. Les effets sont les suivants :

VOLUME: contrôle le volume du morceau ; le réglage va de 0 à 127, et le volume standard est de 100.

PAN: pour équilibrer le son à droite et à gauche. Le 0 est au centre et il y a 64 réglages de chaque côté: le paramètre maximum sur la droite est R63 et celui sur la gauche est L64.

AUTOPAN: cet effet équilibre automatiquement le son à droite et à gauche. A l'aide de la barre de réglage, vous pouvez définir la vitesse à laquelle la balance sonore se déplace vers la droite et la gauche (de 1 à 15). Si vous placez le curseur sur l'extrémité gauche, vous désactiverez l'effet (OFF).

DELAY (Retard): cet effet répète le même échantillon de piste avec un blanc au début, ce qui ajoute de la substance à l'échantillon. Les paramètres vont de 50 à 999.). Si vous placez le curseur sur l'extrémité gauche, vous désactiverez l'effet (OFF).

MODULATION: cet effet augmente et diminue le ton de chaque échantillon. Réglez-le entre 1 et 127 à l'aide de la barre de réglage. Si vous placez le curseur sur l'extrémité gauche, vous désactiverez l'effet (OFF).

REVERB (ECHO): ajoute un effet d'écho et donne une certaine profondeur à l'échantillon. Sélectionnez ON (activé) ou OFF (désactivé) à l'aide des touches directionnelles.

LE MENU DE COMMANDES

Lorsque vous appuyez sur la touche START dans l'EDITEUR MUSICAL, le curseur de la fenêtre de morceaux disparaît et le curseur du menu de commande est affiché au bas de l'écran. Les fonctions des commandes sont indiquées dans l'image ci-dessous.



SNAP (Permuter): cette commande vous permet de sauvegarder temporairement chaque face du morceau que vous êtes en train d'éditer et de charger les morceaux enregistrés. Il y a deux fichiers d'enregistrement : SNAP 1 et SNAP 2. Vous pouvez sauvegarder les nouvelles données dans un fichier vierge ou écraser un fichier existant. Vous pouvez aussi charger des données de fichiers préalablement sauvegardés. Sélectionnez un fichier dans la fenêtre SNAP et choisissez une commande dans la fenêtre SNAP COMMAND (Commande Permuter) : l'option LOAD vous permet de charger des données, SNAP de les sauvegarder, et CANCEL (Annuler) vous permet de retourner à l'écran précédent.

Lorsque vous sauvegardez ou chargez des données à l'aide de la commande SNAP, celle-ci affecte la face que vous éditez. Lorsque vous sauvegardez le morceau, seule la face que vous êtes en train d'éditer est sauvegardée, et, lorsque vous chargez, les données de huit morceaux enregistrés sont chargées sur la face que vous êtes en train d'éditer. Les données sauvegardées grâce à la commande SNAP seront perdues une fois que vous quitterez l'EDITEUR MUSICAL.

BPM (battements/minute): cette option règle le tempo de tout le morceau que vous éditez. Le même tempo s'applique à la face A et à la face B. Lorsque vous sélectionnez l'option BPM, la barre de réglage des battements par minute apparaît. Servez-vous des touches directionnelles pour déplacer le curseur à droite et à gauche. Appuyez sur la touche ✕ pour confirmer les réglages.

CLEAR (Effacer): cette option vous permet de restaurer les paramètres par défaut du morceau que vous éditez, à l'exception des données enregistrées dans les fichiers SNAP. Le morceau redevient donc tel que vous l'aviez trouvé dans l'ETAPE DE RECHERCHE. Lorsque vous sélectionnez la commande CLEAR, la fenêtre du même nom apparaît (dans le diagramme). Si vous voulez réinitialiser le morceau, sélectionnez CLEAR et appuyez sur la touche ✕ pour confirmer.

SAVE (Sauvegarder): cette option vous permet de sauvegarder sur carte mémoire les paramètres des FACE A et FACE B du morceau que vous êtes en train de monter dans l'EDITEUR MUSICAL. Sélectionnez SAVE dans le menu pour afficher la fenêtre DATA (Données). Sélectionnez ensuite SAVE 1 ou 2 et appuyez sur la touche ✕. Si des données ont été enregistrées dans le fichier sélectionné, les informations relatives à ces données seront indiquées à droite de l'écran et la fenêtre de commande s'affichera. Sélectionnez SAVE pour écraser les anciennes données. Si vous préférez écouter le morceau avant pour plus de sécurité, sélectionnez LISTEN (Ecouter) et appuyez sur la touche ✕. Si vous sélectionnez CANCEL (Annuler) ou que vous appuyez sur la touche ○, l'opération sera annulée et vous retournerez à la fenêtre précédente. Vous pouvez sauvegarder les données pour chaque ETAPE DE RECHERCHE.

La fenêtre de données apparaît une fois que vous avez sélectionné la commande dans le menu. Si vous avez enregistré des données dans le fichier sélectionné, les détails seront affichés. Sélectionnez SAVE pour sauvegarder les données dans le fichier sélectionné.

LOAD (Charger): cette option vous permet de charger les paramètres des faces A et B enregistrés sur la carte mémoire dans l'ETAPE DE RECHERCHE que vous êtes en train d'éditer. Lorsque vous sélectionnez LOAD dans le menu, la fenêtre de données s'affiche. Sélectionnez LOAD 1 ou 2 et appuyez sur la touche ✕. Les données du morceau sélectionné s'affichent à droite de l'écran et la fenêtre de commande apparaît. Sélectionnez LOAD pour charger ces données. Si vous préférez écouter le morceau avant pour plus de sécurité, sélectionnez LISTEN (Ecouter) et appuyez sur la touche ✕. Si vous sélectionnez CANCEL (Annuler), l'opération sera annulée et le menu précédent apparaîtra.

ATTENTION!! Ne retirez pas la carte mémoire, n'appuyez pas sur la touche Reset et n'éteignez pas la console pendant que la carte mémoire est utilisée pour sauvegarder ou charger des données. Vous risqueriez de perdre des données importantes. Nous vous déconseillons d'insérer ou de retirer une carte mémoire ou un accessoire une fois que la console est sous tension. Vérifiez que vous avez au moins un bloc libre sur votre carte mémoire AVANT de commencer à jouer. Si vous avez inséré une carte mémoire contenant une partie sauvegardée de FLUID™, la fonction de chargement automatique s'activera pendant le démarrage.

EXIT (Quitter): lorsque vous avez terminé vos manipulations dans l'EDITEUR MUSICAL, retournez dans le MONDE SILENCIEUX. Sélectionnez EXIT et la fenêtre Exit s'affichera. Sélectionnez l'une des options. Pour sauvegarder les données et quitter l'EDITEUR MUSICAL (voir la section SAVE pour plus de détails), sélectionnez SAVE → EXIT (Sauvegarder → Quitter). Sélectionnez EXIT pour quitter cet écran sans sauvegarder de données, CANCEL (Annuler) pour annuler l'opération et retourner au menu de commandes.

LE DEFILEMENT DES COULEURS

Le mode COLOUR CYCLE (DEFILEMENT DES COULEURS) dans l'EDITEUR MUSICAL est un mode indépendant qui transforme les sons en images, permettant ainsi de les visualiser. Appuyez sur la touche R2 dans l'EDITEUR MUSICAL pour accéder au mode DEFILEMENT DES COULEURS, et initiez-vous à la création d'images kaléidoscopiques en utilisant les touches directionnelles conjointement aux touches ○, ×, □, △, L1, L2, R1, SELECT et START. Faites-vous plaisir en créant vos propres sons et images. Ça pourrait devenir une autre ETAPE DE RECHERCHE.

Si vous maintenez les touches directionnelles GAUCHE/DROITE enfoncées plus de 3 secondes, le processus de défilement passe en mode de changement automatique. Lorsque ce mode est activé, les changements se font automatiquement et vous n'avez pas besoin de continuer à appuyer sur les touches.

Touches directionnelles

HAUT & BAS:	Accélérer le défilement
GAUCHE & DROITE:	Modifier le processus de défilement
Touche ×	ELARGIR/DIMINUER l'affichage (maintenez la touche enfoncée)
Touche △	Ajouter un effet de distorsion/vague à l'affichage (maintenez la touche enfoncée)
Touche □	Ajouter un effet Stroboscope à l'affichage (maintenez la touche enfoncée)
Touche ○	Ajouter un effet Globe à l'affichage (maintenez la touche enfoncée)
Touche L1	Modifier la couleur (avant)
Touche L2	Modifier la couleur (arrière)
Touche R1	Revenir au processus de défilement original
Touche R2	Retourner à l'EDITEUR MUSICAL
Touche SELEC	Activer/désactiver l'effet MESH (grillage)
Touche START	Activer/désactiver l'effet DITHER (Tramage aléatoire)

La quête de FLUID™

- **RASSEMBLEZ TOUS LES ECHANTILLONS SONORES**

  En suivant ces instructions, vous passerez d'un nouvel échantillon sonore à l'autre. Une fois que vous avez rassemblé les échantillons de plus d'une ETAPE DE RECHERCHE, vous pourrez passer d'une ETAPE DE RECHERCHE à l'autre tout en procédant aux mixages dans l'EDITEUR MUSICAL.

- **CREEZ DES MORCEAUX EN TOUTE LIBERTE**

  Une fois que vous avez rassemblé les échantillons sonores des 12 étapes, vous pourrez contrôler tous les sons du monde. Choisissez l'ETAPE DE RECHERCHE que vous désirez réarranger et procédez à un nouveau mixage à l'aide de votre collection d'échantillons sonores. Vous ne pourrez créer un morceau vraiment unique que lorsque vous aurez rassemblé tous les échantillons sonores.

- **PLONGEZ ET IMMERGEZ-VOUS COMPLETEMENT**

  Composez de nouveaux morceaux originaux les uns après les autres et modifiez-les à votre convenance grâce à la fonction d'improvisation. Il n'y a aucune restriction à la façon dont vous jouez avec FLUID™. Au fur et à mesure que vous jouerez et rejouerez, votre intérêt pour la quête du jeu grandira. Vous découvrirez la joie de plonger dans votre propre monde. Immergez-vous dans le monde de FLUID™.

LA FONCTION REPLAY

La fonction REPLAY vous permet d'enregistrer et de repasser l'action depuis le moment où le dauphin touche le monument jusqu'à ce qu'il revienne dans le MONDE SILENCIEUX lorsque vous utilisez la fonction d'improvisation dans l'ETAPE DE RECHERCHE ou que vous vous déplacez dans l'ETAPE DE RECHERCHE. Vous pouvez utiliser cette fonction dans le MONDE SILENCIEUX à l'aide des touches SELECT et START.



* La fonction REPLAY enregistre dans la mémoire de la console les opérations que vous effectuez dans le MONDE SILENCIEUX. Cette mémoire est limitée. Lorsqu'elle est saturée, l'icône REC (ENR.) dans le coin supérieur droit de l'écran se met à clignoter. Cette fonction se désactive alors automatiquement et vous retournez dans le MONDE SILENCIEUX.

Appuyez sur la touche SELECT lorsque vous êtes dans le MONDE SILENCIEUX. Le message REC STANDBY (PAUSE ENR.) apparaîtra dans le coin supérieur droit de l'écran. La touche SELECT vous permet de permuter entre les affichages NO DISPLAY (PAS D'AFFICHAGE) et REC STANDBY. S'il y a des données de Replay enregistrées, l'affichage permutera entre REC STANDBY → REPLAY STANDBY (PAUSE REPLAY) → NO DISPLAY. Si vous accédez à l'ETAPE DE RECHERCHE lorsque REC STANDBY est affiché, toutes les opérations de cette étape seront enregistrées jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche START pour retourner dans le MONDE SILENCIEUX. Une fois que vous avez fini d'enregistrer et que vous êtes revenu dans le MONDE SILENCIEUX, REPLAY STANDBY apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran. Vous pouvez alors appuyer sur la touche START pour visionner les données enregistrées. Si vous appuyez sur la touche START pendant le REPLAY, celui-ci s'interrompra et vous retournerez dans le MONDE SILENCIEUX.

Les données existantes de la fonction REPLAY ne sont pas affectées lorsque vous accédez à l'EDITEUR MUSICAL ou à l'ETAPE DE RECHERCHE. Les données les plus récentes ne seront pas effacées, à moins que vous n'appuyiez sur la touche RESET, que vous n'éteigniez la console ou que vous n'effaciez les données en enregistrant de nouvelles données par-dessus.

REMARQUE : les données de la fonction REPLAY ne peuvent pas être sauvegardées sur une carte mémoire ; nous vous conseillons donc d'enregistrer les morceaux que vous voulez garder en connectant un magnétoscope ou un autre appareil d'enregistrement à votre PlayStation®. En outre, lorsque vous modifiez le morceau de musique de fond, le morceau de la fonction Replay change aussi.

Customer Service Numbers		POWERLINE FOR GAME HELP
• Australia	1300 365 911	**1 902 262 662*** **(ITM Calls charged at $1.50 per min. Get parents' OK to call.)*
• Österreich	0450 199 000 500*	**0450 199 000 500*** **(Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, - - /Min, außerhalb dieser Zeit ös 6, - - /Min.)*
• Belgique/België/Belgien	02 / 502 05 93	**0900 000 00*** **(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)*
• Danmark	31 23 24 04	**31 23 24 04** *Åben Man-Tors 16.00-19.00*
• Suomi	(09) 887 331	**Fax (09) 887 33 343**
• France	01 40 88 04 88	**08 36 68 22 02*** **(2,23 F la minute)*
• Deutschland	01805 / 766 977	**0190 578 578*** **(DM 1 , 21/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.)*
• Greece	(00 301) 6777701	**090 2322 00*** ** Χρέωση κλήσης 184 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel*
• Ireland	(01) 4054022	**1550 13 14 15 (R.O.I. only)*** **(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (inc.VAT)*
• Israel	03 5706998	**03 5700348** **ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי חג** **קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00**

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.

Customer Service Numbers		POWERLINE FOR GAME HELP
• Italia	167 520 523	**166 808 808*** **(Se minorenne chiedere permesso ai genitori. Il costo della telefonata è di Lit. 1.524 al minuto+IVA - ISICOM S.r.l. - Roma)*
• Malta	344700	**344700**
• Nederland	0495 544 562	**09 09 9 000 000*** **(0.99 Hfl./ min)*
• New Zealand	(09) 415 2446	**0900 97669*** **(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute).*
• Norge	66 79 96 20	**820 15 100*** *Åpen 24 timer NOK *8,75 pr. min.*
• Portugal	(01) 318 7306	**(01) 318 7306**
• España	902 102 102	**902 102 102**
• Sverige	08 510 196 00	**0719-310 311*** *Öppet Månd-Frd 17.00-21.00 *5:-/samtal*
• Schweitz	0990 55 20 55	**0900 55 20 55** **Ein Anruf kostet** **(Fr. 1. -/min.)* *Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.*
• UK	0990 99 88 77	**0881 505 505 (incl. NI)*** **Touch Tone activated service. Calls charged at 41p* per minute during daytime, 28p* per minute at other times. (*Correct at May1997). Maximum call cost £2.99. Please seek permission from the bill payer before calling. Service provided by Telecom Potential, P.O. Box 66, Cleveland, BS21 7QX.*

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.



www.playstation-europe.com

SCES-00985

" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation.

711719741725