



codemasters™

Wpływ gier wideo na twoje zdrowie

Ataki wywołane szkodliwym działaniem obrazu

Niewielki odsetek osób może być narażony na dolegliwości wywołane określonymi obrazami, w tym migającym światłem lub układami obrazów, które mogą pojawiać się w grach wideo. Na dolegliwości wywołane szkodliwym działaniem obrazu w zetknięciu z grami mogą być narażone nawet osoby, które nigdy nie miały tego typu problemów, ale mają niezdiagnozowaną chorobę wywołującą ataki epilepsji.

Takie stany mogą przybrać formę różnych symptomów, takich jak zawroty głowy, zaburzenia widzenia, tiki oczu bądź twarzy, skurcze bądź drżenie rąk lub nóg, dezorientacja, rozstrój albo chwilowa utrata świadomości. Ataki mogą również powodować utratę świadomości lub konwulsje, które z kolei mogą doprowadzić do uszkodzenia ciała spowodowanych upadkiem lub uderzeniem o przedmioty znajdujące się w pobliżu.

Jeśli stwierdzisz występowanie któregokolwiek z tych objawów, natychmiast przerwij grę i zasięgnij porady lekarskiej. Rodzice powinni obserwować grające dzieci i wypytywać je o te objawy. Wystąpienie objawów jest bardziej prawdopodobne w przypadku dzieci i nastolatków. Ryzyko wystąpienia ataków epileptycznych wywołanych wyświetlanymi obrazami można zmniejszyć podejmując następujące środki ostrożności: siedzenie w większej odległości od ekranu, korzystanie z mniejszego ekranu, granie w dobrze oświetlonym pomieszczeniu, unikanie grania w stanie senności lub zmęczenia.

Jeśli ktokolwiek z twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję, przed uruchomieniem gry zasięgnij porady lekarskiej.

System klasyfikacji PEGI stosuje się wyłącznie na niektórych rynkach.

Czym jest system PEGI?

System klasyfikacji gier PEGI chroni młode osoby przed kontaktem z grami nieodpowiednimi dla ich grupy wiekowej. UWAGA: nie jest to ocena poziomu trudności gry. Dzięki zastosowaniu dwustopniowego systemu ocen, PEGI pozwala rodzicom i nabywcom gier dla dzieci dokonać świadomego wyboru produktu odpowiedniego dla wieku docelowego gracza. Pierwszą częścią oceny jest klasyfikacja wiekowa:



Drugą częścią oceny są piktogramy opisujące zawartość gry. Zależnie od treści w niej występujących, gra może być oznaczona kilkoma piktogramami. Klasyfikacja wiekowa pozwala oddać natężenie tych elementów gry. System PEGI stosuje następujące piktogramy:



PRZEMOC



WULGARYZMY



STRACH



TRĘŚCI
EROTYCZNE



NARKOTYKI



DYSKRYMINACJA



HAZARD



pegionline.eu

Aby uzyskać więcej informacji na temat systemu klasyfikacji PEGI, odwiedź stronę pod adresem <http://www.pegi.info> oraz pegionline.eu



WSTĘP	1
STEROWANIE GRĄ	3
OPCJE MENU	4
MAPA, GARAZ, PROFIL, OPCJE, SIĘĆ	
KARIERA GRACZA	7
WYŚCIGI	8
JAZDA DOWOLNA I EKSPLOACJA	9
WYZWANIA	10
GPS	11
MIEŃNIK USZKODZEŃ	11
POJAZDY	12
GAMES FOR WINDOWS	13
TRYB WIELOOSOBOWY	14
EDYTOR WYŚCIGÓW	15
TWÓRCY GRY	17
UMOWA LICENCYJNA	
I GWARANCJA UŻYTKOWNIKA	23
OBŚLUGA KLIENTA	24

SPIS TREŚCI



W "ALTERNATYWNEJ
TERAŹNIEJSZOŚCI"
ROZLEGŁE OBSZARY
AMERYKI STAŁY
SIĘ TERENAMI
ZAKAZANYMI,
SPUSTOSZONYMI
PRZEZ EFEKTY
GLOBALNEGO
OCIEPLENIA.
TSUNAMI SZARPIĄ
WYBRZEŻAMI
MORSKIMI, POŻARY
NISZCZĄ LASY,

WSTEP
WSTEP

A NIEPRZEWIDYWALNY KLIMAT

**SPRAWIA, ŻE NAD KRAJEM
PRZETACZAJĄ SIĘ GWALTOWNE
BURZE I TORNADA.**

Mieszkańcy uciekają przed narastającym chaosem, poszukując schronienia w nowych miastach, w których znośny poziom życia uzyskuje się dzięki wykorzystaniu alternatywnych, czystych źródeł energii. Nowe społeczeństwo krzywym okiem spogląda na paliwa kopalne, nazbyt bojąc się uzależnienia od nich.

Niełatwo jednak wykorzystać stare zwyczaje. Opuszczone obszary stały się polem treningowym dla uzależnionych od adrenaliny fanatyków sportów ekstremalnych.

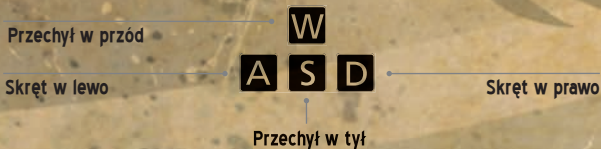
Wsiedli oni do swych przerobionych, pochłaniających olbrzymie ilości benzyny wozów, po czym zawłaszczyli sobie porzucone, niebezpieczne obszary USA. Tam rozpoczęli rywalizację o to, kto zostanie liderem nowej, nielegalnej ligi obejmującej cały kraj. Mając do dyspozycji niezliczone galony benzyny i tysiące kilometrów niezamieszkanego terenów, zawodnicy wyruszają podbijać okolicę i zwalczać siebie nawzajem.

STEROWANIE GRA

Kontroler Xbox 360 dla Windows



KLAWIATURA + MYSZ



Obrót kamery w lewo	←
Obrót kamery w prawo	→
Obrót kamery w górę	↑
Obrót kamery w dół	↓

Kamerę można obracać również za pomocą myszki.

Zmiana widoku	numpad	1
Menu		Esc
Mapa		R
Przyspieszenie		Space Bar
Hamulec / Wsteczny	lewy	Ctrl
Hamulec ręczny	numpad	0
Reaktywacja		F
Ukryj / pokaż GPS 3D		← Return

OBSŁUGA MENU

Poprzednie menu	T
Następne menu	Y
W górę	↑
W dół	↓
W lewo	←
W prawo	→

MENU OPCJI

Następujące elementy są dostępne z poziomu menu głównego.



MAPA

Pokazuje podział Pustkowi na terytoria. Powiększ odblokowane tereny, aby zobaczyć interesujące miejsca i podróżować bezpośrednio do lądowisk dla helikopterów. Terytoria można odblokować, odwiedzając je w trybie kariery lub jazdy dowolnej. Wciśnij **Y**, aby ustawić te miejsca jako cele na GPS. Na ekranie mapy widać również twoje postępy na każdym terytorium.

Przewijaj za pomocą **LB**, używaj **LT** aby oddalić i **RT** aby przybliżyć obraz. Umieść kursor nad lądowiskiem dla helikopterów, po czym wciśnij **A** aby udać się bezpośrednio do niego.

OPCJE

Dostosuj ustawienia audiowizualne gry.

SIEĆ

To właśnie tutaj możesz włączyć opcję jazdy dowolnej, zmieniając mapę FUEL w ogromny teren gry wieloosobowej, albo wybierać wyścigi w trybie kariery i zapraszać znajomych do wspólnej zabawy.

PROFIL

Ten ekran pozwala ci śledzić postępy w świecie gry i przeglądać osiągnięcia.

GARAŻ

Tutaj możesz zmienić pojazd na dowolny z dostępnych. Przy każdym nowym pojeździe widnieje wymagana ilość paliwa, które stanowi walutę. Zanim zdecydujesz się na zakup, przejrzyj wyświetlone współczynniki.

Możesz tu również zmienić wygląd swojego pojazdu, wykorzystując specjalne bajery znalezione w terenie.

KIEROWCA

Dostosuj wygląd swego kierowcy, zmieniając wyposażenie noszone na głowie, piersi oraz nogach, a także kolor skóry.



KARIERA GRACZA

FUEL to największy obszar wyścigów w historii. W tym rozległym świecie mierzącym 14400 km² znajdziecie całe spektrum różnorodnych terenów, jakie ma do zaoferowania Ameryka Północna. Wszystkie z nich zostały oddane w oszałamiających szczegółach, na podstawie danych satelitarnych i zapewniają niewiarygodny zasięg wzroku: 40 kilometrów.

Po rozpoczęciu nowej gry znajdziesz się w pobliżu resztek dawnego miejsca widokowego, będącego teraz siedzibą pierwszej grupy zawodników, jakich napotkasz w drodze na sam szczyt wyścigów FUEL.

To tylko pierwszy z obozów, na jakie natkniesz się przemierzając świat. Za pośrednictwem trybu kariery lub jazdy dowolnej możesz natychmiast wrócić do każdego odwiedzonego wcześniej miejsca.

Po przybyciu na miejsce zobaczysz listę wyścigów dostępnych w trybie kariery na tym terytorium, możesz też wybrać poziom trudności w formie medali. Niższy medal oznacza prostszy wyścig, lecz za pierwsze miejsce otrzymuje się mniej gwiazdek. Niezależnie od wybranego medalu, zwyciężyć można tylko, jeśli zajmie się pierwsze miejsce.

Jeśli nie zbierzesz odpowiedniej ilości gwiazdek, nie będziesz mieć dostępu do wydarzeń kariery na późniejszych terytoriach.

WYŚCIGI



FUEL zapewnia nie tylko zróżnicowany teren, lecz również wielość doświadczeń. Nieważne czy pędzisz solidnym wozem w dół górskiego zbocza, czy też wykonujesz ciasną pętlę quadem, musisz jechać umiejętnie i odważnie, aby wyjść z tego cało.

Każdy wyścig posiada start i metę, a czasami również punkty kontrolne po drodze. Twoim celem jest zaliczenie ich po kolei.

Ekranowa MINIMAPA pokazuje ci położenie każdego celu, a także rozmaite drogi, z których możesz skorzystać, ponieważ niektóre rodzaje pojazdów lepiej spisują się na drodze niż poza nią.

Możesz zaryzykować skrót, aby zdobyć przewagę nad rywalami, lecz otwarty teren może sprawić, że jeszcze więcej stracisz! Jeśli tak się stanie i nie chcesz rozpocząć wyścigu od początku, wciśnij **Y**, aby odrodzić się w bezpiecznym punkcie.

JAZDA DOWOLNA I EKSPLORACJA

Choć tryb kariery pozwala ci oglądać wybrane zakątki, tylko dzięki eksploracji zdołasz ujrzeć świat w całej okazałości. Możesz tu odkryć ciekawe miejsca, a także ukryte premie. Wypatruj następujących rzeczy:

OBOZY WYŚCIGOWE

- Ośrodek aktywności na danym terenie. Z tego miejsca możesz rozpoczynać odkryte wyścigi trybu kariery i wyzwania. Nowe obozy odblokowują się, jeśli zbierzesz odpowiednią ilość gwiazdek.

WYŚCIGI-WYZWANIA

- Są nie tylko liczne i zróżnicowane, lecz pozwalają również zdobyć więcej paliwa.

BAJERY

- Amerykańskie pustkowia są cmentarzyskiem wielu zawodników FUEL. Przetrzęsaj ich zniszczone pojazdy, aby znaleźć nowe elementy do własnej bryczki.

PUNKTY WIDOKOWE

- Natura jest piękna nawet wtedy, gdy ogarnie ją chaos. Znajdź te punkty, aby doświadczyć najwspanialszych widoków, jakie ten świat ma do zaoferowania.

LĄDOWISKA DLA HELIKOPTERÓW

Po odblokowaniu stref otrzymujesz bezpośredni dostęp do odwiedzonych wcześniej obszarów, bez potrzeby ponownej jazdy.

WYZWANIA

Poza trybem kariery znajdziesz setki sposobów na wyćwiczenie umiejętności jazdy i zdobycie więcej paliwa. Oto niektóre z nich...

CZASÓWKA

- Dojedź do znacznika w wyznaczonym czasie.

WALKA Z WIATRAKIEM

- Wykorzystaj teren, aby dotrzeć do mety przed helikopterem.

ZNAJDŹ I ZNISZCZ

- Wyszukaj i zlikwiduj przeciwników.

JAZDA NA ORIENTACJĘ

- Tam, dokąd się udajesz, nie ma dróg!

BŁYSKAWICA

- Dojedź do następnego celu w jeszcze krótszym czasie.

ZBIJANY

- Ostatni zawodnik, który zaliczy każdy znacznik, jest eliminowany z wyścigu.

WYTRZYMAŁOŚCIÓWKA

- Ostateczny sprawdzian wytrzymałości i umiejętności.





GPS

Aby ułatwić ci orientację w terenie, droga do następnego celu jest ukazana w trójwymiarze na ekranie. W grę może wchodzić punkt kontrolny, linia mety lub obiekt ukryty gdzieś w terenie. Choć jest to zalecana droga, jako weteran FUEL z pewnością zechcesz odkryć własną drogę do sukcesu. GPS można w dowolnej chwili wyłączyć, naciskając **B**.

MIERNIK USZKODZEŃ

FUEL zapewnia niespotykaną swobodę i aby wygrać, musisz zdecydować na jaki poziom ryzyka oplać ci się narazić, zwłaszcza w przypadku wyższych medali. Przekroczenie dopuszczalnych uszkodzeń doprowadzi do zniszczenia pojazdu i będzie cię słono kosztować. Choć więc skrót są fajne, musisz udowodnić, że do nich dorosłeś.

POJAZDY

W FUEL możesz posługiwać się ponad 70 pojazdami, a każdy z nich posiada własną specyfikę i możliwości. Pojazd można w dowolnym momencie zmienić, wchodząc do garażu w menu pauzy - kupujesz wtedy nowy, w zależności od ilości paliwa, jaką masz do wydania.

Kluczem do zwycięstwa jest zgromadzenie różnorodnych pojazdów, które będą sobie w stanie poradzić ze stojącymi przed tobą zadaniami. Motor crossowy będzie zwinny i pozwoli poruszać się po nierównych wertepach, jednak nie okaże się zbyt przydatny w długim wyścigu po asfaltowej szosie przeciwko znacznie potężniejszym wozom.

Przed wybraniem pojazdu możesz przejrzeć jego współczynniki aby stwierdzić, czy jest dla ciebie odpowiedni.

PRĘDKOŚĆ

- Określa maksymalną prędkość pojazdu na optymalnej nawierzchni.

PRZYSPIESZENIE

- Jak szybko możesz zerwać się z linii startu.

PRYZCZEPNOŚĆ

- Im mniejsza przyczepność, tym większe musisz posiadać umiejętności, aby utrzymać kontrolę nad pojazdem.

HAMULEC

- Jak szybko możesz zatrzymać pojazd, co jest szczególnie istotne, gdy od wpadnięcia w przepaść dzieli cię ledwie centymetry.

TRWAŁOŚĆ

- Odporność pojazdu na uszkodzenia.

ASFALT

- Jak dobrze pojazd spisuje się na drodze asfaltowej.

TEREN

- Jak dobrze pojazd radzi sobie poza drogą.

GAMES FOR WINDOWS

USTAWIENIA FILTRA RODZINNEGO

Ustawienia filtra rodzinnego w systemie Windows Vista® pomagają rodzicom w ograniczeniu dostępu do treści nieznanych i przeznaczonych dla dorosłych, które są zawarte w grach i w Internecie.

Rodzice mają możliwość ograniczenia dostępu do treści dla dorosłych i określenia limitu czasu przeznaczanego na gry. Dodatkowe informacje są dostępne pod adresem:

www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset

GRA WIELOOSOBOWA

Jeśli posiadasz połączenie z Internetem, możesz swobodnie jeździć po całym świecie i badać go.

Dołącz do jazdy dowolnej, a znajdziesz się na jednym z głównych terytoriów w grupie graczy eksplorujących świat. Jeżdżąc po okolicy napotkasz innych graczy, z którymi możesz komunikować się za pomocą zestawu słuchawkowego (jeśli go posiadasz).

Wszystkie wyścigi trybu kariery można rozegrać w trybie wieloosobowym.

W wyścigach własnych również mogą brać udział znajomi z sieci.



EDYTOR WYSCIGÓW



Gdy odkryjesz już swoją ulubioną część Pustkowi, możesz tworzyć własne wyścigi i zapraszać do nich znajomych. Edytor wyścigów zawiera mnóstwo opcji, które pozwolą ci stworzyć coś naprawdę wyjątkowego.

Najpierw wybierz trasę wyścigu, określając miejsca startu i mety. Możesz również dodać punkty kontrolne. Menu edycji wyścigów FUEL zorganizowane jest w następujący sposób:

UTWÓRZ WYŚCIG

Wyścig zostanie zapisany i otrzyma automatycznie numer.

EDYTUJ WYŚCIG

Wybierz wcześniej zapisany wyścig, aby go edytować.

USUŃ WYŚCIG

Wybierz wcześniej zapisany wyścig, aby go usunąć.

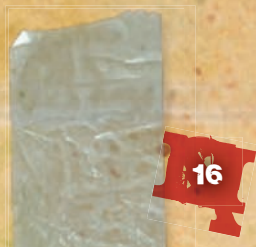
WYPRÓBUJ WYŚCIG

Wypróbuj własne trasy i wyścigi.

Tryb wykorzystywany przez twój wyścig jest ustalany automatycznie.

Warunki pogodowe, pora dnia oraz liczba okrążeń są określane po utworzeniu nowej sesji sieciowej.

Możesz zapisać do 10 wyścigów, w których będziesz rywalizować ze znajomymi.



TWÓRCY GRY

ASOBO STUDIO

ASOBO STUDIO

Kierownictwo studia

Sebastian Wloch
David Dedeine

Producent wykonawczy

Brice Davin

Produkcja sieciowa i numeracja wersji

Benoit Foucaue

Produkcja pojazdów

Fabrice Chaland
Brice Davin

Projekt gry

David Dedeine
Pascal 'Pako' Saingre
Sylvain Billaud
Frederic Oughdentz

Projekt wysięgów

Pascal 'Pako' Saingre
Romain Bieiri
Remy Girardey
Antoine Bonnet
Cedric Rousseau
Olivier Ponsonnet

Projekt sterowania pojazdami

Sylvain Billaud
Damien Cuzzacq
Pierre Granier
Jonathan Deruy
Antonin Congy

ZESPÓŁ GRAFICZNY

Kierownictwo graficzne

Patrice Bourronde

Kierownictwo grafiki otoczenia

Patrice Bourronde

Kierownictwo grafiki pojazdów

Stephane Huguet

Modelowanie wysięgów

Cedric Rousseau
Olivier Ponsonnet
Pascal 'Pako' Saingre
Romain Bieiri
Remy Girardey
Antoine Bonnet

Animacja intro i świata

Andreas Nick

Modelowanie obiektów

Yann Mathiot
Fabrice Picou
Cedric Rousseau
Olivier Ponsonnet

Integracja pojazdów

Kevin Dartoy
Julien Eloi

Projekt pojazdów

Arthur N'Guyen

Projekt bajerów

Bruno Grange-Cossou
Christophe Bastin
Quentin Chauvet
Gwenael Masse

Projekt interfejsu

Jordi Guardiola
Gwenael Masse

ZESPÓŁ PROGRAMISTYCZNY

Kierownictwo techniczne

Alain Guyet
Sebastian Wloch

Programowanie silnika gry

Nicolas Bocarvin
Alain Guyet
Sebastian Wloch
Raphael Mary
Cedric Arnaud
Pablo Marquez
Scott Comber
Florent Toumaded

Programowanie gry

Sebastian Wloch
Nicolas 'Conex' Coquard
Philippe Rivallion
Alain Le Guirec
Benoit Marchand
Mickaël Valensi
Nicolas Audren
Martial Bossard

ZESPÓŁ KONTROLI JAKOŚCI

Koordynacja testów kontrolli jakości

Stephane Brosseau

Starsi testerzy kontrolli jakości

Frederic Catusse

Testerzy kontroli jakości

Vincent Bieri
Julie Fetis
Mathieu Martin y Pascual
Smith Nhotprasa
Alexandre Bergerat

ZESPÓŁ ADMINISTRACYJNY

Asystent kierownika

Sophie Dosiere
Julie Regentete

Administracja systemu

Samuel Leal
Damien Morel

Staż administracyjny

Killian Querre

NIEZALEŻNI PODWYKONAWCY

Graficy 3D

Hugo Palasie
Arnaud Servouze

SPECJALNE PODZIAKOWANIA

Pozostali pracownicy ASOBO STUDIO

Damien Bentayou
Marc-Antoine Bernard-Brunel
Nicolas Boinot
Olivier Cannone

Jeremie Carvin
Patrice Cassingard
Nicolas Castaing
Vincent Cazals
Mathieu Chailou
Xavier Courouau
Olivier Expert
Julien Guerin

Audrey Legeai
Frederick Mallicet
Franck Manon
Ralph Musti
Damien Papet
Thierry Puginier
Christophe Rautou
Clement Sejourne
Lan Chi Tran
Thomas Coleno

Członkowie naszych rodzin oraz nowe bobasy ASOBO

Billie
Eleonore
Mathis
Gaspard
Swann
Zeile

BETOMORROW

Programowanie sieciowe

Mathieu Deletrain
Guillaume Moraine

3D CREATION STUDIO

Producent

Chris Morland

Kierownik graficzny / Główny grafik

Steve Donovan

Graficy 3D

Chris McNeill
Dan Burns
Danny Hanwell
Rob Lancaster
Steve Hatchard

Asystenci

Angelo Dal Pra
Morrey Liam
Mark Wilks

VIRTUOS LTD.

Dyrektor zarządzający

G. Langourieux

Kierownik ds. kluczowych klientów

N. Godement

Kierownik produkcji

F. Pan

Producenci

S. Yao
Y.P. Yu

Kierownicy ds. grafiki

S. Jamieson
N. Ni

Główny grafik

C. Zhang

Graficy

Y.N. Wang
Z.J. Wang
W. Li
Z.R. Wu
J. Wang
Q. Zhao
J.J. Sheng
S. Zhang

24SEVEN3D

Kierownik ds. grafiki

Bogdan Iliesiu

Graficy 3D

Andrei Szasz
Victor Tevo-Vescan

Grafik tekstur

Dan Bojan

ARTEFACTS STUDIO

Dyrektor zarządzający

Bruno Chabanel

Producent

Cindy Gasparini

Inżynier ds. oprogramowania

Jean-Noel Dhooze

Główny grafik

Emmanuel Aubert
Lionel Billault

Graficy 3D

Alain Jezegeou
Alex Ronco
Jean Christophe Garrido
Frederic Bousquet
Fred Vittard

Dyrektor finansowy

David Leneveu

LA PLANETE ROUGE

Nagrania i opracowanie dźwięku

Leo Pouget
Gery Montet

Produkcja muzyki

Lionel Payet Pigeon
Robert Benzhimen

Wzornictwo pojazdów

Etienne Casubolo

KEUTHEN.NET

Konsultanci sieciowi

Marco Keuthen
Carsten Orthbandt

Dodatkowi konsultanci sieciowi

Franck Maestre

ROZWÓJ PRODUKTU

Główny producent

Dave Brickley

Konsultant ds. projektu

Jason Wakelam

Główny kierownik ds. kontroli jakości

Eddy Di Luccio

Kierownik ds. funkcjonalnej kontroli jakości

Danny Bellard

Koordynator zespołu kontroli jakości

Paul Baber

Starszy technik kontroli jakości

Neil Atkinson
Ricky O'Toole
Edward Copland

Technicy kontroli jakości

Akula Iliesa
Alex Hill
Andreas Haqman
Andrew Auckland
Antonio Altilla
Chris Armstrong
Chris Longden
Darren Keig
David Bishop
Greg Pryjmachuk
James Mohamed
Joe Smith
Mike Pickton
Richard Harrison
Richard Kadow
Richard Peters
Richard Robertson
Shaun Moffat
Zi Peters

Kierownik ds. zgodności i bezpieczeństwa kodu

Gary Cody

Koordynatorzy ds. zgodności

Neil Martin
Richard Pickering
Gurshaan Surana

Technicy ds. zgodności

Neil McCabe
Michael Hill
Manish Panchmatia
Gurtejbir Manqat
Andrew Laird

Kierownik kontroli jakości gry sieciowej

Jonathan Treacy

Starsi technicy kontroli jakości gry sieciowej

Michael Wood
Robert Young

Technicy kontroli jakości gry sieciowej

Alastair Bowers
Andrew French
Andrew Morris
Andrew Partidge
Anthony Moore
Daniel Wright
Edward Rothwell
Gurpreet Singh
Harjeet Marwaha
James Hopkins
John McNally
Matthew Leach
Owen Parry
Paul Briden
Simon Tapley
Sukdeep Thandi

Dyrektor zarządzania marką

Edd Newby-Robson - Menedżer ds. marki
Alex Bertie - Wicedyrektor zarządzania marką
Barry Jafrato - Starszy wicedyrektor zarządzania marką
Lizzie Wilding - Dyrektor ds. marketingu cyfrowego
Joe McEwan - Menedżer ds. marketingu sieciowego
George Williams - Menedżer społeczności globalnej
Ian Webster - Menedżer społeczności UK

Creative Services

Peter Matthews - Dyrektor Creative Services
Wesley Strange - Menedżer ds. przepływu
Dave Alcock - Starszy projektant grafiki
Barry Cheney - Projektant grafiki
Andy Hack - Grafik
Joanne Rose - Grafik
Sam Hatton-Brown - Starszy montażysta video
Philip Roberts - Montażysta video
Rob Lucas - Asystent video

Lokalizacja

Daniel Schaefers - Menedżer ds. lokalizacji
Gaelle Leysour de Rohello - Asystent ds. lokalizacji

Obsługa prawna i licencje

Julian Ward - Dyrektor ds. biznesowych
Simon Moynihan - Prawnik
Peter Hansen-Chambers - Dyrektor ds. licencji

Marketing regionalny

Brad Schlachter - Starszy dyrektor ds. marketingu (Ameryka Północna)
Mike Hendrixen - Menedżer ds. marketingu (Benelux)
Shérina Khaldi - Menedżer ds. produktu (Francja)
Renaud Tasset - Menedżer ds. marketingu (Francja)
Clara Ramirez de Arellano - Menedżer ds. marketingu (Hiszpania)
Matthias Mirbach - Menedżer ds. produktu (Niemcy)
Hal Barne - Dyrektor ds. obszarów dystrybucji

PR COMMUNICATIONS

Ogólne i UK:

Richard Eddy
Dyrektor ds. komunikacji
Pete Webber
Kierownik ds. komunikacji
Adrian Lawton
Menedżer ds. komunikacji

Na świecie:

Liit Baron (USA)
Jerôme Firon (Francja)
Mike Hendrixen (Benelux)
Matthias Mirbach (Niemcy)

Specjalne podziękowania

Andrew Grier

UNKLE 'Burn My Shadow'

(I Astbury, J Lavelle, R File, C Goss)

Spiew
Gitary
Bas
Perkusja
Syntezatory
Planino
Chórki
Dzwonki

Produkcja
Programowanie
Pro Tools
Inżynier dźwięku
Nagrano w
Miks
Zmiksowano w
Mastering
Mastering wykonano w

Ian Astbury
Ian Astbury, Chris Goss
Jeordie White aka Twiggy
Dave Henderson aka Jonsey
Jeordie White aka Twiggy, Chris Goss
Richard File
James Lavelle, Richard File, Chris Goss
James Lavelle

Chris Goss with UNKLE (James Lavelle, Richard File)
Richard File, Chris Allen, James Book
Richard File, James Book
James Book
Rx Studios for Topsecret Productions
Chris Allen
J Sounds
Howie Weinberg
Masterdisk Studios

Wydano przez Copyright Control, Baby Cole Music (ASCAP) [administrowane przez Wixen Music Publishing, Inc.].
Dzięki uprzejmości Surrender All Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone, wykorzystano za pozwoleniem.

UWAGI



“

**WYSOKOOKTANOWA
ŚCIGANKA
W KŁĘBACH DYMU
ZE SPALONYCH
OPON. ”**

T3****



**PODBIJ ROZLEGŁY ŻYJĄCY, ODDYCHAJĄCY I EWOLUJĄCY ŚWIAT, PEŁEN POTĘŻNYCH USZKODZEŃ, INTELIGENTNYCH PRZECIWNİKÓW I WYJĄTKOWEJ ATMOSFERY...
WYŚCIGI ZNÓW SĄ EKSCYTUJĄCE.**



www.pegi.info

**RACEDRIVER
GRID™**



codemasters™



© 2007 Codemasters Software Company Limited („Codemasters”). Wszelkie prawa zastrzeżone. Codemasters® jest zarejestrowanym znakiem handlowym znajdującym się w posiadaniu Codemasters. Logo „Race Driver GRID™” i Codemasters są znakami handlowymi Codemasters. Wszelkie inne prawa autorskie lub znaki handlowe pozostałą własnością swoich właścicieli i są wykorzystywane na podstawie licencji. Niniejsza gra nie jest licencjonowana ani powiązana z FIA lub jakkolwiek powiązana firma. Gra stworzona i wydana przez Codemasters. Logotypy Microsoft, Windows, przycisk Start systemu Windows Vista, Xbox, Xbox 360 oraz Xbox LIVE są zarejestrowanymi znakami handlowymi grupy Microsoft. Logo „Games for Windows” oraz przycisk Start systemu Windows Vista są wykorzystywane na podstawie licencji udzielonej przez firmę Microsoft.

www.dirt2game.com

Doświadcz rozgrywki, która
rewolucjonizuje gatunek.
Zmierz się z innymi w emocjonujących
i brutalnych wyścigach sieciowych.

“

WSPANIAŁE

PC Zone

Roznieś konkurentów w wyścigach
terenowych rozgrywanych na całym
świecie - od Maroka do Malezji,
od Londynu do Los Angeles.

Colin McRae: DIRT 2 to oszałamiający
sequel bestsellera. Wyścigi terenowe
zostały zdefiniowane na nowo.



COLIN McRAE

DIRT 2™

12+

www.pegi.info



codemasters™



Games for Windows

UMOWA LICENCYJNA ORAZ GWARANCJA

WAŻNE – PRZECZYTAJ UWAGNIE: NINIEJSZE OPROGRAMOWANIE (OBEJMUJĄCE PROGRAM KOMPUTEROWY, NOŚNIK ORAZ ODPOWIEDNIA DOKUMENTACJĘ W FORMIE PISEMNEJ BĄDŹ ELEKTRONICZNEJ) ZOSTAJE CI PRZEKAZANE NA PODSTAWIE LICENCJI, KTÓREJ WARUNKI WYSZCZEGÓLNIOMI PONIZEJ, A KTÓRE SKŁADAJĄ SIĘ NA OBOWIAZUJĄCA PRAWNIE UMOWĘ, POMIĘDZY TOBĄ A THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED (DALEJ: „CODEMASTERS”). URUCHAMIAJĄC OPROGRAMOWANIE WYRAŻASZ ZGODĘ NA ZWIĄZANE SIĘ WARUNKAMI NINIEJSZEJ UMOWY Z FIRMĄ CODEMASTERS.

OPROGRAMOWANIE jest chronione prawem autorskim Anglii, międzynarodowymi traktatami oraz konwencjami dotyczącymi praw autorskich, a także innymi prawami.

Oprogramowanie zostaje ci przekazane na zasadzie licencji, a nie sprzedaży, zaś niniejsza umowa licencyjna nie przekazuje ci żadnych praw własności do oprogramowania ani jego kopii.

1. Warunki ograniczonej licencji. Firma Codemasters przekazuje ci nie-wyłączne i nieprzenaszalne prawo wykorzystywania do indywidualnego użytku jednego egzemplarza tego oprogramowania.
2. Prawo własności. Wszelkie prawa własności intelektualnej zawarte w oprogramowaniu oraz go dotyczące (obejmujące między innymi materiały wizualne, materiały dźwiękowe oraz inne treści), a także tytuły własności do wszystkich ich kopii, pozostają własnością firmy Codemasters oraz jej licencjodawców. Poza przypadkami wymienionymi w punkcie 1, nie otrzymujesz żadnych praw, tytułów własności ani korzyści wynikających z oprogramowania.

ZABRONIONE JEST:

- * Kopiowanie oprogramowania.
- * Sprzedaż, wypożyczanie, wynajmowanie, licencjonowanie, dystrybucja lub jakkolwiek inny sposób udostępniania innym osobom oprogramowania w całości bądź w fragmentach, a także wykorzystywanie oprogramowania bądź jego części w jakimkolwiek kontekście komercyjnym, między innymi w punktach usługowych, kawiarniach internetowych, klubach gier komputerowych czy w innych placówkach komercyjnych, w którym dostęp do oprogramowania mogłyby mieć osoby trzecie. Firma Codemasters może ci zaproponować odrębną umowę licencyjną pozwalającą udostępnić oprogramowanie na użytek publiczny. Więcej szczegółów na ten temat można uzyskać pod adresami kontaktowymi wymienionymi poniżej.
- * Stosowanie inżynierii wstecznej, wyodrębnianie kodu źródłowego, modyfikacje, dekompilacja, rozkładanie lub tworzenie pochodnych wersji całości oprogramowania bądź jego części.
- * Usuwanie, wyłączanie lub obchodzenie informacji na temat praw własności lub znaków handlowych zawartych w oprogramowaniu.

OGRANICZONA GWARANCJA: Firma Codemasters przez okres sześćdziesięciu (90) dni od daty zakupu gwarantuje pierwotnemu nabywcy niniejszego oprogramowania, iż nośnik, na którym je zarejestrowano, pozbawiony jest wad produkcyjnych. Jeśli w okresie 90 dni stwierdzi się wady produkcyjne nośnika, firma Codemasters zgadza się wymienić bez pobierania dodatkowych opłat dowolny taki produkt, pod warunkiem że zostanie on przekazany wraz z kosztami przesyłu oraz dowodem zakupu do biura obsługi klienta oraz że oprogramowanie zostało wyprodukowane przez firmę Codemasters. W przypadku gdyby oprogramowanie nie było już dostępne, firma Codemasters zachowuje sobie prawo wymiany na podobny produkt o równej bądź większej wartości. Niniejsza gwarancja ograniczona jest do dostarczonego pierwotnie przez firmę Codemasters nośnika z oprogramowaniem i traci zastosowanie, jeśli uszkodzenie powstało w wyniku nieprawidłowego wykorzystywania lub zaniedbania. Wszelkie dorozumiane gwarancje są wyraźnie ograniczone do wymienionego powyżej 90-dniowego okresu.

WYŁĄCZAJĄC PRZYPADKI WYMIENIONE POWYŻEJ, NINIEJSZA GWARANCJA ZASTĘPUJE WSZELKIE INNE GWARANCJE, ZAROWNO USTNE JAK I PISEMNE, WYRAŻNE ORAZ DOROZUMIANE, W TYM GWARANCJE ZGODNOŚCI Z UMOWĄ, SATYSFAKCUJĄCEJ JAKOŚCI ORAZ PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU I NIENARUSZANIA PRAW. ŻADNE INNE ZAŁEZANIA LUB RÓSZCZENIA DOWOLNEJ NATURY NIE SĄ WIĄZĄCE LUB ZOBOWIAZUJĄCE DLA FIRMY CODEMASTERS.

Zwracając oprogramowanie na warunkach zgodnych z gwarancją proszę wysłać oryginalne płyty w opakowaniu ochronnym oraz zamieścić: (1) fotokopię zaopatrzonego w datę dowodu zakupu; (2) wydrukowane lub wyraźnie napisane twoje imię, nazwisko oraz adres zwrotny; (3) krótką wiadomość opisującą uszkodzenie, napotkane problemy oraz system komputerowy, na którym uruchamiano oprogramowanie.

OGRANICZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI. W ŻADNYM WYPADKU FIRMA CODEMASTERS NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA JAKIEKOLWIEK SPECJALNE, PRZYPADKOWE LUB POŚREDNIE SZKODY WYNIKAJĄCE Z POSIADANIA, WYKORZYSTYWANIA LUB NIEPRAWIDŁOWEGO DZIAŁANIA OPROGRAMOWANIA, W TYM USZKODZENIA WŁASNOŚCI, UTRATĘ DOBREGO IMIENIA CZY USZKODZENIA BĄDŹ NIEPRAWIDŁOWE DZIAŁANIE KOMPUTERA, A TAKŻE, DO STOPNIA DOZWOLONEGO PRZEZ PRAWO, USZKODZENIA FIZYCZNE. NAWET JEŚLI FIRMA CODEMASTERS BYŁA OSTRZEŻANA O EWENTUALNOŚCI WYSTĄPIENIA TAKICH USZKODZEŃ, ODPOWIEDZIALNOŚĆ FIRMY CODEMASTERS NIE MOŻE PRZEKRACZAĆ KWOTY ZAPŁACONEJ ZA LICENCJĘ NA UŻYTKOWANIE NINIEJSZEGO OPROGRAMOWANIA. SYSTEMY PRAWNE W NIEKTÓRYCH STANACH I PAŃSTWACH NIE ZWALAJĄ NA OGRANICZENIE OKRESU TRWANIA DOROZUMIANEJ GWARANCJI I/ LUB WYKLUCZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA PRZYPADKOWE BĄDŹ POŚREDNIE SZKODY, ZATEM POWYŻSZA KLAUZULA MOŻE NIE ODNOŚĆ SIĘ DO CIEBIE. NINIEJSZA GWARANCJA ZAPEWNI CI OKREŚLONE PRAWA. MOŻESZ POSIADAĆ TAKŻE INNE PRAWA ZALEŻNE OD OKREŚLONEGO SYSTEMU PRAWNEGO.

RÓZWIĄZANIE UMOWY. Nie naruszając żadnych innych praw firmy Codemasters, niniejsza umowa ulega automatycznemu rozwiązaniu w momencie złamania przez ciebie któregokolwiek z jej punktów. W takim przypadku masz obowiązek zniszczyć wszelkie kopie oprogramowania oraz jego części.

NAKAZ: Ponieważ w przypadku nieeżekwowania postanowień niniejszej Umowy firma Codemasters odniosłaby niepowetowane straty, wyrażasz zgodę na to, aby firma Codemasters była upoważniona bez ograniczeń, innych środków bezpieczeństwa czy konieczności udowodnienia szkód, do sprawiedliwych środków zaradczych w odniesieniu do przypadków naruszenia niniejszej Umowy, co stanowi uzupełnienie innych środków zaradczych, do jakich firma Codemasters ma prawo zgodnie z odpowiednimi przepisami prawnymi.

ZABEZPIECZENIE: zgodnie z warunkami niniejszej umowy wyrażasz zgodę na zabezpieczenie i ochronę firmy Codemasters, jej partnerów, współników, kontrahentów, przedstawicieli, kierownictwa oraz pracowników przed wszelkimi szkodami, stratami i kosztami jakie mogą w bezpośredni bądź pośredni sposób powstać z twoich działań bądź zaniedbań w związku z wykorzystywaniem oprogramowania.

RÓŻNE: Niniejsza umowa przedstawia całość uzgodnień licencyjnych pomiędzy stronami umowy i jest nadrzędna w stosunku do wszelkich wcześniejszych umów i ustaleń pomiędzy nimi. Może zostać zmieniona wyłącznie na podstawie pisemnej zgody obu stron. Jeśli jakkolwiek z punktów niniejszej umowy z jakiegokolwiek powodu nie będzie mógł być wcielony w życie, taki punkt zostanie zmieniony jedynie w stopniu umożliwiającym jego wcielenie w życie, a pozostałe elementy umowy nie ulegną zmianie. Niniejsza umowa powstała w zgodzie z ustawodawstwem Anglii i wyrażasz zgodę na wyłączną jurysdykcję sądów Anglii.

Jeśli masz jakies pytania związane z tą umową, możesz skontaktować się z firmą Codemasters pod adresem:

The Codemasters Software Company Limited,

PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, United Kingdom.

Tel: +44 1926 816000 Fax: +44 1926 816755

OBSŁUGA KLIENTA

Strona firmy Codemasters

www.codemasters.co.uk

Na stronie Codemasters można znaleźć uaktualnienia do gier, odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania oraz sieciową wersję naszej technicznej bazy wiedzy. Znajduje się tam również formularz, za pomocą którego możecie poprosić o pomoc do tej lub dowolnej innej gry Codemasters.

Email

custservice@codemasters.com

Do opisu problemu proszę dołączyć plik DxDiag.txt. Można go znaleźć klikając w Windows XP przycisk „Start”, a następnie polecenie „Uruchom”, zaś w Windows Vista wciskając przycisk Windows, a następnie wybierając okienko wyszukiwania. Następnie należy wpisać DXDIAG i wcisnąć „Ok”. Wyświetli się ekran diagnostyczny DirectX. Aby uzyskać plik wynikowy, należy kliknąć przycisk „ZAPISZ WSZYSTKIE INFORMACJE” i zapisać jako plik tekstowy (.txt). Następnie należy go załączyć do wiadomości e-mail.

Pomoc za pośrednictwem e-maila jest dostępna przez 7 dni w tygodniu.

Telefon / Fax

Przed wykonaniem telefonu upewnij się najpierw, czy na naszej stronie nie ma rozwiązania twojego problemu i przeczytaj plik pomocy Fuel™, który można znaleźć na płycie DVD z grą Fuel™.

Jak dostać się do pliku pomocy:

1. Kliknij dwukrotnie ikonę „MÓJ KOMPUTER” na pulpicie systemu Windows.
2. Kliknij prawym klawiszem myszy napęd DVD-ROM.
3. Kliknij lewym klawiszem polecenie „EKSPLORUJ”.
4. Kliknij dwukrotnie ikonę „README”.

Tel: (z Wielkiej Brytanii) 0870 75 77 881
(spoza Wielkiej Brytanii) 0044 1926 816044

Linie są czynne:

13.00-18.00 w poniedziałki, środy i piątki,

14.00-20.00 we wtorki i czwartki.

Dzwoniąc przebywaj w pobliżu komputera. Komputer powinien być włączony i w stanie gotowości (a więc na przykład nie zawieszony). Rozmowy telefoniczne mogą być nagrywane dla celów szkoleniowych.

Adres pocztowy firmy Codemasters

Customer Services, Codemasters Software Ltd,

PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, United Kingdom.



FUEL

**ABY POZNAĆ NAJŚWIEŻSZE
INFORMACJE I PREMIERY GIER
ODWIEDŹ STRONĘ**

WWW.CODEMASTERS.CO.UK



© 2008 Codemasters Software Company Limited („Codemasters”). Wszelkie prawa zastrzeżone. „Codemasters”® jest zarejestrowanym znakiem handlowym znajdującym się w posiadaniu Codemasters. Loga „Fuel”™ i Codemasters są znakami handlowymi Codemasters.

Wykorzystuje Bink Video. Copyright (C) 1997-2008 RAD Game Tools, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne prawa autorskie lub znaki handlowe pozostają własnością swych właścicieli i są wykorzystywane na podstawie licencji. Deweloper: Asobo Studios S.á.r.l. Wydawca: Codemasters.

Start Windows Vista i Xbox 360 są znakami handlowymi grupy firm Microsoft, logotypy „Games for Windows” i przycisk Start Windows Vista zostały wykorzystane na podstawie licencji Microsoft.