



Games  
for Windows™

LIVE

FUEL™

TOUTE L'ACTUALITÉ  
DES JEUX SUR

[WWW.CODEMASTERS.FR](http://WWW.CODEMASTERS.FR)

CODE D'ACCÈS LIVE :



© 2008 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Fuel"™ and the Codemasters logo are trademarks of Codemasters. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2009 by RAD Game Tools, Inc. All rights reserved. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Asobo Studios S.à.r.l. and published by Codemasters.

Windows, le bouton Démarrer de Windows Vista et Xbox 360 sont des marques du groupe Microsoft, et Games for Windows et le logo du bouton Démarrer de Windows Vista sont utilisés sous licence de Microsoft.

PFUELCDFR05  
5024866340570



codemasters™

## **⚠ A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant**

### **I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo**

Évitez 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.

### **II. 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 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.

### **Qu'est-ce que le système PEGI ?**

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-



La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-



VIOLENCE



GROS MOTS



PEUR



TENEUR  
SEXUELLE



STUPÉFIANTS



DISCRIMINATION



JEU DE  
HASARD



pegionline.eu

Pour plus d'informations, rendez-vous sur [www.pegi.info](http://www.pegi.info) et [pegionline.eu](http://pegionline.eu)





<b>INTRODUCTION</b> .....	1
<b>COMMANDES DE JEU</b> .....	3
<b>OPTIONS DE MENU</b> .....	4
CARTE, GARAGE, PROFIL, OPTIONS, JEU EN LIGNE	
<b>CARRIERE</b> .....	7
<b>EXPERIENCE DE COURSE</b> .....	8
<b>FREE RIDE ET EXPLORATION</b> .....	9
<b>DÉFIS</b> .....	10
<b>GPS</b> .....	11
<b>COMPTEUR DE DÉGÂTS</b> .....	11
<b>VEHICULES</b> .....	12
<b>GAMES FOR WINDOWS LIVE</b> .....	13
<b>JEU MULTIJOUEUR</b> .....	14
<b>ÉDITEUR DE COURSES</b> .....	15
<b>CRÉDITS</b> .....	17
<b>CONTRAT DE LICENCE D'UTILISATION</b>	
<b>ET GARANTIE</b> .....	23
<b>SUPPORT CLIENTE</b> .....	24

# SOMMAIRE



**DANS UN « PRÉSENT  
ALTERNATIF », DES  
RÉGIONS ENTIÈRES  
DES ETATS-UNIS  
ONT ÉTÉ DÉSSERTÉES  
EN RAISON DU  
RECHAUFFE-  
MENT  
CLIMATIQUE.  
DES RAZ-DE-MARÉE  
ONT DÉVASTÉ LES  
CÔTES, DE GIGAN-  
TESQUES  
INCENDIES ONT  
RÉDUIT LES FORÊTS  
EN CENDRES,**

# ET SI L'INTRODUCTION



# L'INSTABILITÉ MÉTÉOROLOGIQUE ENTRAÎNE DES ORAGES VIOLENTS ET DES TORNADES BALAIENT LE PAYS.

Pour échapper à ce chaos, les habitants se sont réfugiés dans des villes nouvelles où l'énergie provient de sources renouvelables et durables. Les énergies fossiles ont été bannies de cette nouvelle société dont le salut passe impérativement par un mode de vie durable.

Toutefois, les habitudes ont la vie dure. Ces régions désertées sont devenues le terrain de jeu d'une nouvelle race de fanatiques de sports extrêmes.

Ils ont ressorti leurs bolides énergivores customisés et se sont appropriés ces régions dévastées et dangereuses des États-Unis. Ils y organisent des compétitions afin de sacrer le champion de ce nouveau sport mécanique surprenant. Avec de grandes quantités de FUEL à leur disposition et un terrain de jeu désaffecté de plusieurs milliers de kilomètres carrés, les pilotes accourent de tous les États-Unis pour dompter la route, la nature et leurs concurrents.

# COMMANDES DE JEU

## MANETTE XBOX 360 POUR WINDOWS

**LT** Freiner / Marche  
arrière

**LB**  
Navigation dans  
les menus

**⌚** Tourner à  
gauche / à droite  
& Se pencher  
en avant / en  
arrière &  
Navigation dans  
les menus

**BACK**  
Afficher la carte

**⌂** Navigation dans les menus

**X** Ouvrir le Xbox Guide

**RT** Accélérer

**RB**  
Navigation dans les  
menus

**Y** Ressusciter

**B** Afficher /  
Masquer le  
GPS 3D

**A** Action

**X** Frein à main

**▶** Menu principal

**R** Déplacer la caméra





# CLAVIER & SOURIS



Pivoter la caméra à gauche	←
Pivoter la caméra à droite	→
Pivoter la caméra en haut	↑
Pivoter la caméra en bas	↓

Tu peux également utiliser la souris pour faire pivoter la caméra.

Modifier la vue	Pavé numérique	1 &
Menu		Echap
Carte		R
Accélérer	Espace	
Freiner / Marche arrière	Ctrl	gauche
Frein à main	Pavé numérique	0 à @
Ressusciter		F
Afficher / Masquer le GPS 3D		← Entrée

## MENU

Menu précédent	T
Menu suivant	Y
Haut	↑
Bas	↓
Gauche	←
Droit	→

# OPTIONS DE MENU

Les options suivantes sont accessibles depuis le Menu principal.



## CARTE

Tu peux voir les Plaines perdues divisées en secteurs. Zoome sur les secteurs déverrouillés pour découvrir les lieux intéressants et te rendre directement aux héliports. Tu déverrouilles des régions en remportant un nombre suffisant d'étoiles lors de Courses carrière. Appuie sur **Y** pour mémoriser ces lieux sur ton GPS. Le menu Carte reprend ta progression dans chaque secteur.

Déplace-toi à l'aide de **LT**, et fais des plans rapproché et éloigné en appuyant sur **RT**. Place le curseur sur un héliport et appuie sur **A** pour t'y rendre directement.



# OPTIONS

Personnalise les paramètres de jeu en fonction de ton installation audio/vidéo.

## JEU EN LIGNE

C'est ici que tu peux accéder au mode Free ride. FUEL devient alors un énorme terrain de jeu multijoueur. Tu peux aussi organiser des courses en mode Carrière et y inviter des amis.

## PROFIL

Ce menu permet de conserver ta progression et de passer en revue tout ce que tu as fait jusqu'à présent.

## GARAGE

C'est ici que tu peux échanger ton véhicule contre un de ceux disponibles. La quantité de FUEL qu'il te faut dépenser apparaît sous le prix de chaque nouveau véhicule. Étudie bien les caractéristiques des différents véhicules avant de te décider.

Tu peux aussi modifier l'aspect de ton véhicule en le personnalisant avec les motifs spéciaux que tu trouves lors de tes sorties.

## PILOTE

Personnalise l'apparence de ton pilote en changeant les accessoires qu'il porte - casque, haut et bas - et en modifiant sa couleur de peau.



# CARRIÈRE DE JOUEUR

FUEL est la plus grande arène de jeu jamais créée. Dans cette vaste étendue de 14 400 km<sup>2</sup>, tu découvriras une large palette de paysages typiques de l'Amérique du Nord. Ils ont été tous créés à partir de données satellites d'une précision époustouflante et offrent une distance d'horizon de 40 kilomètres... du jamais vu!

Lorsque tu démarres une nouvelle partie, tu es propulsé devant ce qui était autrefois un endroit magnifique et qui sert désormais de camp au premier groupe de pilotes que tu rencontres au cours de ton ascension vers le titre de champion FUEL.

Il s'agit seulement du premier camp que tu découvriras à mesure que tu parcoures le monde. Tu peux revenir à tout moment aux camps que tu as visités en mode Carrière ou Free ride.

Les courses disponibles en mode Carrière s'affichent à ton arrivée dans un secteur. Tu choisis dès le départ le niveau de difficulté en sélectionnant une médaille. Moins le métal est précieux, moins tu remportes d'Étoiles. Quel que soit le métal choisi, tu ne remportes la victoire que si tu termines à la première place.

Tu ne peux pas déverrouiller les courses Carrière du secteur suivant si tu n'as pas assez d'Étoiles.



# EXPÉRIENCE DE COURSE



Dans FUEL, tu ne seras pas uniquement surpris par la diversité des paysages, mais aussi par celle des expériences de pilotage. Que tu descendes une route de montagne au volant d'un bolide ou que tu parcoures un circuit sinueux en quad, tu devras faire appel à toute ta maîtrise du volant et à tout ton courage pour survivre.

Chaque course dispose d'un départ et d'une arrivée entrecoupés, parfois, de checkpoints intermédiaires. Ton objectif consiste à aller de l'un à l'autre.

La MINICARTE à l'écran indique l'emplacement de chaque objectif ainsi que les différents types de routes que tu peux emprunter, certains véhicules étant plus efficaces sur l'asphalte que sur la terre. Tu peux également couper par un raccourci pour prendre l'avantage sur tes concurrents, mais cela peut se retourner contre toi. Si cela devait se produire et que tu n'as pas envie de recommencer, maintiens la touche **Y** enfoncée pour repartir d'un point de sauvegarde.

# FREE RIDE ET EXPLORATION

Le mode Carrière t'offre un aperçu du monde, mais ce n'est qu'en mode Exploration qu'il prend vie et que tu découvres tout ce qu'il renferme... les bonus cachés par exemple. Ouvre l'œil lorsque tu es au volant et ne passe surtout pas à côté des fonctionnalités suivantes :

## **CAMPS**

- Il s'agit du centre nerveux d'un secteur. Tu peux y démarrer les courses carrière ou les défis que tu as découverts. Tu déverrouilles de nouveaux camps lorsque tu as gagné suffisamment d'Étoiles.

## **COURSE DÉFI**

- Très nombreuses et très variées, elles te permettent de gagner du FUEL.

## **MOTIF**

- Les Plaines perdues ont coûté la vie à plus d'un pilote FUEL. Trouve les épaves de leurs véhicules et désosse-les pour personnaliser le tien.

## **POINT DE VUE**

- Même chaotique, la nature est magnifique. Trouve les points de vue pour admirer quelques-uns des plus beaux paysages au monde.

## **HELIPORTS**

- tu n'as pas besoin de chercher les héliports. Ils sont disponibles dès que tu déverrouilles un secteur.



# DÉFIS

Lorsque tu veux laisser ta Carrière de côté quelques temps, tu peux mettre tes talents de pilote à l'épreuve et gagner encore plus de FUEL :

## **COURSE CHRONO**

- Rends-toi à l'endroit indiqué dans le délai imparti.

## **CHASSE À L'HÉLICO**

- Déjoue les pièges du terrain et atteins l'arrivée avant l'hélico.

## **CHRONO STOCK-CAR**

- Trouve tes adversaires et démolis-les.

## **RAID**

- Là où tu vas, il n'y a pas de route !

## **BLITZ**

- Atteins l'objectif suivant dans un délai toujours plus court.

## **ÉLIMINATION PAR ÉTAPE**

- Le dernier pilote de chaque étape est éliminé.

## **ENDURANCE**

- Il s'agit du test suprême d'endurance et de pilotage.





# GPS

Le trajet jusqu'à l'objectif suivant apparaît en 3D afin que tu puisses t'y retrouver plus facilement. L'objectif en question peut être un checkpoint, la ligne d'arrivée ou un objet caché. Il s'agit bien entendu de l'itinéraire indiqué, mais, comme tout bon pilote FUEL qui se respecte, tu voudras sûrement suivre ta propre route. Le GPS peut être affiché ou masqué à tout moment en appuyant sur **B**.

# COMPTEUR DE DÉGÂTS

FUEL est synonyme de liberté, une liberté incroyable dans un jeu. Pour gagner, tu devras déterminer ce que tu es capable d'encaisser...

Surtout si tu veux monter sur la plus haute marche du podium. Si tu dépasses la quantité de dégâts autorisés, tu perdras ton véhicule et bien plus. N'oublie pas que cela peut être amusant de prendre des raccourcis, mais tu dois te montrer à la hauteur du défi.



# VEHICULES

Plus de 70 véhicules sont disponibles dans FUEL. Chacun dispose de ses capacités et de sa personnalité. Tu peux en changer à tout moment depuis le Garage en ouvrant le menu PAUSE et en acheter de nouveaux en fonction de la quantité de FUEL dont tu disposes.

Une des clés de la victoire consiste à disposer d'une série de véhicules afin de venir à bout de tous les défis que tu devras relever. Une moto tout-terrain avalera sans problème les pistes défoncées, mais elle ne sera d'aucune utilité lors des longues courses sur goudron où elle fera face à des véhicules plus puissants.

Avant de choisir un véhicule, tu peux afficher ses caractéristiques et vérifier qu'il est bien celui qu'il te faut :

## VITESSE

- Indique la vitesse maximale de ton véhicule sur sa surface de prédilection.

## ACCÉLÉRATION

- Indique la rapidité avec laquelle tu peux lâcher les autres concurrents.

## ADHÉRENCE

- Plus l'adhérence est faible, plus tu dois faire appel à tes talents de pilote pour garder le contrôle de ton véhicule.

## FREIN

- Sur quelle distance peux-tu arrêter ton véhicule ? C'est une question très importante lorsque tu as un ravin à quelques dizaines de mètres.

## FIABILITE

- Ton véhicule résiste-t-il bien aux accrochages ?

## ROUTE

- Détermine si ton véhicule est destiné à circuler sur des routes goudronnées.

## TOUT-TERRAIN

- Indique le comportement de ton véhicule en tout-terrain.

# GAMES FOR WINDOWS -- LIVE

Games for Windows - LIVE et Xbox LIVE® font partie du premier réseau global de loisirs en ligne au monde, permettant aux joueurs sur Xbox 360® d'avoir accès à des jeux Games for Windows - LIVE de choix. Des millions de joueurs, dans pas moins de 25 pays, se connectent au service LIVE : à présent, rien n'est plus facile que de se faire des amis, trouver des jeux et se divertir sur l'une ou l'autre des plateformes. Lorsque vous devenez un membre du service LIVE, vous pouvez voir ce que font vos amis et à quels jeux ils jouent, communiquer avec d'autres membres et suivre les succès de joueur. Devenez un membre LIVE Gold pour profiter de bonus, tels que l'envoi et la réception d'invitation à des parties multijoueur. Consultez [www.gamesforwindows.com/live](http://www.gamesforwindows.com/live) pour davantage de renseignements sur le LIVE et la disponibilité du service dans votre pays.

## CONNEXION AU LIVE

Pour vous connecter à Games for Windows - LIVE, il vous faut une connexion Internet haut débit et un gamertag. Si vous possédez déjà un gamertag, alors vous avez tout ce qu'il vous faut pour vous connecter à Games for Windows - LIVE. Sinon vous pouvez en créer un sans frais. Pour vous connecter ou vous inscrire, lancez le jeu puis appuyez sur la touche Origine. Pour davantage de renseignements, consultez [www.gamesforwindows.com/live](http://www.gamesforwindows.com/live).

## CONTRÔLE PARENTAL

Le contrôle parental dans Games for Windows - LIVE vient s'ajouter au contrôle parental de Windows Vista®. Grâce à des outils simples et flexibles, décidez à quels jeux votre enfant peut avoir accès et jouer. Pour davantage de renseignements, veuillez consulter [www.gamesforwindows.com/live/familysettings](http://www.gamesforwindows.com/live/familysettings).



# MULTI JOUEUR



**Tu peux parcourir le monde entier si tu disposes d'une connexion Internet et d'un compte Live Gold.**

Choisis le mode Free ride pour débarquer dans une des grandes régions et intégrer un groupe de joueurs arpentant ces grandes étendues. Lors de tes déplacements, tu rencontres d'autres joueurs avec lesquels tu peux communiquer à l'aide d'un casque-micro pour ordinateur si tu en possèdes un.

**Tu peux jouer à toutes les Courses carrière en mode multijoueur.**

**Les courses personnalisées peuvent également être disputées en ligne avec des amis.**

# ÉDITEUR DE COURSES



Une fois que tu as déterminé la région des Plaines perdues qui te plaît le plus, tu peux créer tes propres courses personnalisées et inviter tes amis à courir avec toi. L'éditeur propose de nombreuses options afin que tu puisses créer des courses uniques.

Choisis tout d'abord le tracé de ta course en indiquant un départ et une arrivée. Tu peux aussi y ajouter des checkpoints si tu veux. Modifie les courses FUEL à l'aide des menus suivants:

### **CRÉER UNE COURSE :**

Ta course sera sauvegardée, puis numérotée de manière automatique.

### **MODIFIER LA COURSE :**

Choisis une course sauvegardée que tu veux modifier.

### **SUPPRIMER LA COURSE:**

Choisis une course sauvegardée et supprime-la.

### **TESTER LA COURSE :**

Essaie tes courses et tes tracés personnalisés.

Le mode de course utilisé par ta course personnalisée sera choisi automatiquement.

La météo et l'heure de départ ainsi que le nombre de tours sont spécifiés lors de la création de la session en ligne.

Tu peux sauvegarder jusqu'à 10 courses afin d'affronter tes amis en ligne.

# CRÉDITS

## ASOBO STUDIO

### ASOBO STUDIO

#### Direction du studio

Sebastian Wiöch  
David Dedeine

#### Producteur exécutif

Brice Davin

#### Producteur versions et jeu en ligne

Benoît Foucque

#### Création des véhicules

Fabrice Chaland  
Brice Davin

#### Conception du jeu

David Dedeine  
Pascal 'Pako' Saingre  
Sylvain Billaud  
Frederic Oughdentz

#### Conception des courses

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

#### Conception comportement des véhicules

Sylvain Billaud  
Damien Cuzacq  
Pierre Granier  
Jonathan Deruy  
Antonin Congy

### EQUIPE ARTISTIQUE

#### Directeur artistique

Patrice Bourroncle

#### Directeur artistique environnement

Patrice Bourroncle

#### Directeur artistique véhicules

Stephane Huquet

#### Modélisation des courses

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

#### Animation de l'environnement et des pilotes

Andreas Nick

#### Modélisation des objets

Yann Mathiot  
Fabrice Picou  
Cedric Rousseau  
Olivier Ponsionnet

#### Intégration des véhicules

Kevin Dartoy  
Julien Eloi

#### Conception des véhicules

Arthur N'Guyen

#### Conception des motifs

Bruno Grange-Cossou  
Christophe Bastin

Quentin Chauvet  
Gwenaél Masse

#### Conception de l'interface

Jordi Guardiola  
Gwenaél Masse

### EQUIPE DE PROGRAMMATION

#### Direction technique

Alain Guyet  
Sebastian Wiöch

#### Programmation du moteur de jeu

Nicolas Becavin  
Alain Guyet  
Sebastian Wiöch  
Raphael Mary  
Cedric Arnaud  
Patric Marquez  
Scott Comber  
Florent Tournade

#### Programmation du jeu

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

### EQUIPE AQ

#### Responsable du test AQ

Stephane Brousseau

#### Coordinateur du test AQ

Frederic Catusse

#### Testeurs AQ

Vincent Bieiri  
Julie Fetis  
Mathieu Martin y Pascual  
Smith Nhoiprasa  
Alexandre Bergerat

### EQUIPE ADMINISTRATIVE

#### Assistantes de direction

Sophie Dosiere  
Julie Regentete

#### Administrateurs système

Samuel Leal  
Damien Morel

#### Stagiaire équipe administrative

Killian Querre

### SOUS-TRAITANTS

#### Graphistes 3D

Hugo Palasio  
Arnaud Servouze

### UN GRAND MERCI A :

#### Autres membres d'ASOBO STUDIO

Damien Bentayou  
Marc-Antoine Bernard-Brunel  
Nicolas Boinot

Olivier Cannone  
Jeremie Carvin  
Patrice Cassignard  
Nicolas Castaing  
Vincent Cazals

Mathieu Challou  
Xavier Courouau  
Olivier Expert

Julien Guérin  
Audrey Legeai  
Frederick Malicet

Franck Manon  
Ralph Musti

Damien Paget  
Thierry Puginier

Christophe Rautou  
Clement Sejourne  
Lan Chi Tran  
Thomas Coleno

#### Nos familles et tous les bébés:

Billie  
Eleonore  
Mathis  
Gaspard  
Swann  
Zelie

### BETOMORROW

#### Programmation jeu en ligne

Mathieu Deletrain  
Guillaume Moraine

### 3D CREATION STUDIO

#### Producteur

Chris Morland

#### Directeur artistique / Responsable graphismes

Steve Donovan

#### Graphistes 3D

Chris McNeill  
Dan Burns  
Danny Hanwell  
Rob Lancaster  
Steve Hatcher

#### Aidés de...

Angelo Dal Pra  
Morrey Liam  
Mark Wilks

### VIRTUOS LTD.

#### Directeur général

G. Langourieux

#### Responsable compte

N. Godement

#### Directeur de production

F. Pan

#### Producteurs

S. Yao  
Y.P. Yu

#### Directeurs artistiques

S. Jamieson  
N. Ni

#### Responsable graphismes

C. Zhang  
Graphistes  
Y.N. Wang  
Z.J. Wang

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

### 24SEVEN3D

#### Directeur artistique

Bogdan Iliesiu

#### Graphistes 3D

Andrei Szasz  
Victor Tero-Vescan

#### Graphiste textures

Dan Bojan

### ARTEFACTS STUDIO

#### Directeur général

Bruno Chabanel

#### Producteur

Cindy Gasparini

#### Ingénieur logiciel

Jean-Noël Dhooge

#### Responsables graphismes

Emmanuel Aubert  
Lionel Billault

#### Graphistes 3D

Alain Jezeqou  
Alex Ronco  
Jean Christophe Garrido  
Frederic Bousquet  
Fred Viltard

#### Directeur financier

David Leneveu

### LA PLANETE ROUGE

#### Enregistrement et conception sonore

Leo Pouget  
Gery Montet

#### Production musicale

Lionel Payet Pigeon  
Robert Benzilhem

#### Apparence des véhicules

Etienne Casubolo

### KEUTHEN.NET

#### Consultants jeu en ligne

Marco Keuthen  
Carsten Orthbandt

#### Additional Online Consultant

Franck Maestre



## DÉVELOPPEMENT DU PRODUIT

### Producteur exécutif

Dave Brickley

### Consultant de conception

Jason Wakelam

### Directeur général AQ

Eddy Di Luccio

### Directeur AQ fonctionnelle

Danny Bellard

### Responsable équipe AQ

Paul Baber

### Techniciens supérieurs AQ

Neil Atkinson  
Ricky O'Toole  
Edward Copland

### Techniciens AQ

Akula Ilesia  
Alex Hill  
Andreas Hagman  
Andrew Auckland  
Antonio Altilla  
Chris Armstrong  
Chris Longden  
Darren Kelg  
David Bishop  
Greg Pryjmachuk  
James Mohamed  
Joe Smith  
Mike Pickett  
Richard Harrison  
Richard Kadow  
Richard Peters  
Richard Robertson  
Shaun Moffat  
Zi Peters

### Responsable sécurité du code & conformité

Gary Cody

### Responsables conformité

Neil Martin  
Richard Pickering  
Gurshaan Surana

### Techniciens conformité

Neil McCabe  
Michael Hill  
Manish Panchatia  
Gurtejbir Mangat  
Andrew Laird

### Responsable équipe AQ online

Jonathan Treacy

### Techniciens supérieurs AQ online

Michael Wood  
Robert Young

### Techniciens AQ online

Alastair Bowers  
Andrew French  
Andrew Morris  
Andrew Partridge  
Anthony Moore  
Daniel Wright  
Edward Rothwell  
Gurpreet Singh  
Harjeet Marwhaya  
James Hopkins  
John McNally  
Mathew Leech  
Matthew Hall  
Owen Parry  
Paul Sinden  
Simon Tapley  
Sukhdeep Thandi

### Marque & marketing

Edd Newby-Robson - Responsable de marque  
Alex Bertie - Vice-président, Marque & marketing  
Barry Jafarato - Vice-président directeur, Marque & marketing  
Lizzie Wilding - Directeur, Marketing numérique  
Joe McEwan - Responsable marketing jeu en ligne  
George Williams - Responsable communauté mondiale  
Ian Webster - Responsable communauté Royaume-Uni

### SERVICE ARTISTIQUE

Peter Matthews - Directeur, service création  
Wesley Strange - Responsable trafic  
Dave Alcock - Concepteur graphique senior  
Barry Cheney - Concepteur graphique  
Andy Hack - Graphiste  
Joanne Rose - Graphiste  
Sam Hatton-Brown - Monteur vidéo senior  
Philip Roberts - Monteur vidéo  
Rob Lucas - Assistant monteur

### Localisation

Daniel Schaefers - Responsable localisation  
Gaelle Leysour de Rohello - Responsable adjoint localisation

Localisation allemande - Niels Stephan  
Localisation française - Cédric Tannay  
Localisation espagnole - GameLoc Localisation Services S.L.  
Localisation italienne - Alessandro Marcheseilo

### Service juridique & licences

Julian Ward - Director, Business Affairs  
Simon Moynihan - Avocat  
Peter Hansen Chambers - Responsable licences

### Marketing régional

Brad Schlachter - Directeur général, Marketing (Amérique du Nord)  
Mike Hendrixen - Responsable marketing (Benelux)  
Sherina Khalidi - Responsable produit (France)  
Renaud Tasset - Responsable marketing (France)  
Clara Ramirez de Arellano - Responsable marketing (Espagne)  
Matthias Mirlich - Responsable produit (Allemagne)  
Hal Bame - Directeur, distributeur (Reste du monde)

### COMMUNICATION & RP

#### Général & Royaume-Uni

Richard Eddy, Directeur, Communication  
Pete Webber, Sous-directeur communication  
Adrian Lawton, Responsable communication

#### International:

Lilit Baron (Etats-Unis), Jérôme Firon (France), Mike Hendrixen (Benelux), Matthias Mirlich (Allemagne).

#### Un grand merci à :

Andrew Grier

## UNKLE 'Burn My Shadow'

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

Chant  
Guitares  
Basse  
Batterie  
Claviers  
Piano  
Chœurs  
Cloches

Produit par  
Programmation  
Pro Tools  
Ingénieur du son  
Enregistré à  
Mixé par  
Mixé à  
Masterisation  
Masterisé à

Ian Astbury  
Ian Astbury, Chris Goss  
Jeordie White aka Twigg  
Dave Henderson aka Jonsey  
Jeordie White aka Twigg, 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  
Rt Studios for Topsecret Productions  
Chris Allen  
J Sounds  
Howie Weinberg  
Masterdisk Studios

Publié par Copyright control, Baby Cole Music (ASCAP) [administré par Wixen Music Publishing, Inc.]. Avec la permission de Surrender All Limited. Tous droits réservés. Utilisé avec la permission.

# NOTES







“

# LA NOUVELLE REFERENCE DU GENRE PC JEUX



PARTEZ À LA CONQUÊTE DU MONDE DE LA COURSE ET  
PLACEZ-VOUS SUR LA GRILLE DE DÉPART,  
AFFRONTÉZ DES ADVERSAIRES À L'À. INÉGALÉE  
DANS UNE AMBIANCE SANS PAREILLE...

## LA COURSE VIENT DE RETROUVER SES LETTRES DE NOBLESSE.



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

# RACEDRIVER GRID™



Games for Windows



codemasters™





[www.dirt2game.com](http://www.dirt2game.com)

Une expérience de jeu renversante pour un gameplay unique. Un mode de duels multijoueurs plus poussé et toujours plus nerveux !

Participe à la plus importante et la plus bouillante des compétitions off-road du monde, et prépare-toi à le parcourir du Maroc à la Malaisie en passant par Londres et L.A.

La suite tant attendue d'un des best-sellers du jeu vidéo. Colin McRae : DIRT 2 est en route, accroche-toi !



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



codemasters™

# COLIN McRAE DIRT 2™



Games for Windows LIVE

## CONTRAT DE LICENCE DU LOGICIEL ET GARANTIE DE LA SOCIÉTÉ CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED

**IMPORTANT – A LIRE ATTENTIVEMENT :** LE PROGRAMME ACCOMPAGNANT CET ACCORD (CE QUI INCLUT LE PROGRAMME INFORMATIQUE, LE SUPPORT ET LA DOCUMENTATION IMPRIMÉE OU EN LIGNE RELATIVE AU PROGRAMME) VOUS EST ACCORDÉ SOUS LICENCE SELON LES TERMES EXPOSÉS CI-DESSOUS. CES TERMES CONSTITUENT UN ACCORD LEGAL ENTRE VOUS ET LA SOCIÉTÉ CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED (« CODEMASTERS »). EN UTILISANT LE PROGRAMME, VOUS ACCEPTEZ D'ÊTRE JURIDIQUEMENT LIÉ PAR LES TERMES DE CET ACCORD AVEC CODEMASTERS.

CE PROGRAMME est protégé par les lois anglaises relatives aux copyrights, par des traités internationaux sur les copyrights et d'autres lois. Ce Programme vous est accordé sous licence, il ne vous est pas vendu. Cet accord ne vous confère aucun titre ni droit de propriété sur le Programme ou l'exemplaire du Programme qui vous a été fourni.

1. Licence pour utilisation limitée. Codemasters vous accorde le droit non exclusif, non transférable et limité d'utiliser un exemplaire du Programme uniquement à des fins personnelles.
2. Propriété. Tout titre, droit de propriété intellectuelle dans et de ce Programme ou ses copies (y compris, notamment, les séquences vidéo, audio et autre contenu) sont la propriété de Codemasters ou de ses bailleurs de licence. Vous ne disposez pas par la présente de droits ou d'intérêts autres que ceux décrits par la licence limitée du paragraphe 1.

### VOUS NE DEVEZ PAS :

- \* Copier le Programme.
- \* Vendre, louer, louer à bail, accorder sous licence, distribuer, rendre disponible à d'autres personnes ou transférer par quelque moyen que ce soit ce Programme, en totalité comme en partie. Vous ne devez pas exploiter ce Programme ou une partie de ce Programme à des fins commerciales, ou, notamment, dans un « cyber café », une salle de jeux vidéo ou tout autre lieu à caractère commercial dans lequel de multiples utilisateurs peuvent accéder au Programme. Codemasters peut proposer un accord de licence sur site (Site License Agreement) distinct, afin de vous permettre de disposer de ce Programme à des fins commerciales ; voir les services à contacter ci-après.
- \* Désosser, extraire les codes sources, modifier, décompiler, désassembler ou créer des produits dérivés de ce Programme, que ce soit en tout ou partie.
- \* Oter, désactiver ou détourner toute information ou étiquette de propriété présente sur ou dans ce Programme.

**GARANTIE LIMITEE.** Codemasters garantit à l'acheteur d'origine de ce Programme que le support sur lequel le Programme a été enregistré ne comportera pas de défauts matériels ou de vices de fabrication, pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si le support d'enregistrement s'avère défectueux dans les 90 jours suivant la date d'achat, Codemasters s'engage à le remplacer gratuitement pendant cette période, à réception du Produit (sans port à la charge de l'envoyeur) accompagné d'une preuve de la date d'achat, dans la mesure où le Programme est toujours fabriqué par Codemasters. Si le Programme n'est plus disponible, Codemasters se réserve le droit de lui substituer un programme similaire, d'une valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le Programme, fourni initialement par Codemasters, et sera nulle et non avenue si le problème résulte d'un abus, d'une mauvaise utilisation ou d'une négligence. Toutes les garanties implicites prescrites par la loi sont expressément limitées à la période de 90 jours décrite ci-dessus.

A L'EXCLUSION DES CAUSES MENTIONNÉES PLUS HAUT, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTES LES AUTRES GARANTIES, ORALES OU ÉCRITES, EXPLICITES OU IMPLICITES, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE COMMERCIALISATION, DE SATISFACTION, D'ADAPTATION À UN USAGE PARTICULIER OU DE NON-INFRACTION. AUCUNE DÉCLARATION OU RECLAMATION QUELLE QU'ELLE SOIT NE SAURAIT ENGAGER OU OBLIGER CODEMASTERS.

Lorsque vous renvoyez le Programme pour un remplacement sous garantie, veuillez envoyer les disques du produit original soigneusement emballés et joignez : (1) une photocopie de votre reçu avec la date d'achat ; (2) votre nom et l'adresse de réexpédition tapés ou inscrits lisiblement ; (3) une brève description du défaut, du (des) problème(s) que vous avez rencontré(s) et de l'ordinateur sur lequel vous utilisez le Programme.

LIMITATION EN CAS DE DOMMAGES. CODEMASTERS NE SAURAIT, EN AUCUN CAS, ÊTRE TENU RESPONSABLE DE TOUT DOMMAGE SPÉCIFIQUE, ACCESSOIRE OU INDIRECT RESULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU D'UN DYSFONCTIONNEMENT DU PROGRAMME. CECI INCLUT LES DOMMAGES AUX BIENS CORPORELS, INCORPORELS, LES DYSFONCTIONNEMENTS OU PANNES DU MATÉRIEL INFORMATIQUE PROVOQUÉS PAR LE PROGRAMME, ET DANS LA LIMITE PREVUE PAR LA LOI, LES DOMMAGES AUX PERSONNES PHYSIQUES, MEME SI CODEMASTERS EST INFORMÉ DE L'ÉVENTUALITÉ DE TELS DOMMAGES. LA RESPONSABILITÉ DE CODEMASTERS NE SAURAIT ÊTRE ENGAGÉE POUR UN MONTANT SUPÉRIEUR AU PRIX PAYÉ POUR LA LICENCE D'UTILISATION DE CE PROGRAMME. CERTAINS ÉTATS/PAYS N'AUTORISENT PAS LES LIMITATIONS CONCERNANT LA DURÉE D'APPLICATION D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LIMITATION DES DOMMAGES INDIRECTS OU ACCESSOIRES. PAR CONSÉQUENT LES RESTRICTIONS ET/OU LIMITATIONS DE RESPONSABILITÉ MENTIONNÉES CI-DESSUS PEUVENT NE PAS VOUS CONCERNER. CETTE GARANTIE VOUS CONFÈRE DES DROITS SPÉCIFIQUES, ET VOUS DISEPZ PEUT-ÊTRE EN SUS DE DROITS SPÉCIFIQUES POUVANT VARIER SUIVANT LES JURIDICTIONS.

**RESILIATION.** Sans que cela n'affecte les autres droits de Codemasters, cet accord de licence sera automatiquement résilié si vous n'en observez pas les termes et conditions. Si cela se produit, vous êtes tenu de détruire tous les exemplaires de ce Programme et tous ses composants.

**MISE EN DEMEURE.** Codemasters pouvant subir des dommages irréversibles si les termes de cet accord de licence ne sont pas respectés, la société se réserve le droit, sans obligation ou preuve de tels dommages, de prendre les mesures appropriées concernant la violation de cet accord de licence, en supplément des autres dispositions applicables prévues par la loi.

**INDEMNITE.** Vous acceptez d'indemniser, de défendre ou de préserver Codemasters, ses partenaires, filiales, fournisseurs, administrateurs, directeurs, employés et agents de tous dommages, pertes et dépenses résultant directement ou indirectement de vos actes et omissions lors de l'utilisation de ce Produit, conformément aux termes du présent accord de licence.

**DIVERS.** Le présent accord de licence constitue un accord complet entre les parties et remplace tout accord antérieur. Seul un amendement écrit signé par les deux parties pourra y être ajouté. Si une clause de cet accord de licence est non applicable pour quelque raison que ce soit, la clause concernée sera modifiée de façon à pouvoir être appliquée, le reste de l'accord restant entièrement valide. Le présent accord de licence est régi par la loi anglaise et vous acceptez la seule juridiction des tribunaux anglais.

**Pour toute question concernant cette licence, veuillez contacter Codemasters à l'adresse suivante :**

The Codemasters Software Company Limited, PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, Royaume-Uni.

Tel : +44 1926 814 132, Fax : +44 1926 817 595.



# ASSISTANCE CLIENTELE

## Site Internet de Codemasters [www.codemasters.fr](http://www.codemasters.fr)

Le site Internet de Codemasters contient les patches du jeu, notre FAQ et la version en ligne de notre base de données d'assistance. Vous y trouverez également un formulaire de demande d'assistance technique que vous pourrez utiliser pour demander de l'assistance pour n'importe quel jeu Codemasters

## E-mail

[custservice@codemasters.com](mailto:custservice@codemasters.com)

Veuillez inclure votre fichier Dxdiag.txt accompagnée d'une description de votre problème. Sous Windows XP, cliquez sur Démarrer puis Exécuter. Sous Windows Vista, cliquez sur le bouton Windows puis utilisez la fonction de recherche. Tapez ensuite DXDIAG et cliquez sur OK. Cela affiche l'écran de diagnostic de DirectX. Pour envoyer les résultats, cliquez sur « SAUVEGARDER TOUTES LES INFORMATIONS » et sauvegardez ce fichier sous forme de fichier texte (.txt). Cela fait, joignez ce fichier à votre e-mail.

L'assistance par e-mail est fournie 7 jours sur 7.

## Telephone / Fax

Avant de nous appeler, consultez notre site Internet et lisez le fichier d'aide de FUEL™ qui figure sur le DVD-ROM du jeu.

### Pour accéder au fichier d'aide:

1. Cliquez à deux reprises sur l'icône « POSTE DE TRAVAIL » de votre bureau Windows.
2. Effectuez un clic droit sur votre lecteur de DVD-ROM.
3. Effectuez un clic gauche sur « EXPLORER ».
4. Cliquez à deux reprises sur « README.TXT ».

**Tel** (depuis le Royaume-Uni) 0870 75 77 881  
(reste du monde) 0044 1926 816066

### Horaires téléphoniques:

14 h 00 - 19 h 00 (CET) les lundis, mercredis et vendredis,  
15 h 00 - 19 h 00 (CET) les mardis et jeudis.

Veillez à vous trouver devant votre PC avant de nous appeler. Il faut également que votre PC soit en état de marche (pas de plantage). Il est possible que les appels téléphoniques soient enregistrés pour des questions de formation.

## Codemasters Postal Address

Customer Services, Codemasters Software Ltd,  
PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, Royaume-Uni.

