



Games
for Windows®

LIVE

FUEL

ALLE NEUIGKEITEN RUND UM DAS
SPIEL FINDEST DU UNTER:

WWW.CODEMASTERS.DE

LIVE-ZUGANGS-CODE:



© 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, die Windows Vista-Startfläche und Xbox 360 sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe und "Games for Windows"™ und das Windows Vista Startflächen-Logo werden unter Lizenz von Microsoft benutzt.

PFUEL CD6E05
5024668339819



codemasters™

⚠ Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.



EINFÜHRUNG	1
SPIELSTEUERUNG	3
MENÜOPTIONEN	4
KARTE, GARAGE, PROFIL, OPTIONEN, ONLINE	
SPIELER-KARRIERE	7
RENNDISZIPLINEN	8
FREERIDE UND ENTDECKEN	9
HERAUSFORDERUNGEN	10
GPS	11
SCHADENS METER	11
FAHRZEUGE	12
GAMES FOR WINDOWS LIVE	13
MEHRSPIELER-MODUS	14
RENNEDITOR	15
MITWIRKENDE	17
KUNDEN-LIZENZVEREINBARUNG	
& GARANTIE	23
KUNDENDIENST	24

INHALT



IN EINER „ALTERNATIVEN GEGENWART“ SIND GROSSE FLÄCHEN AMERIKAS ZU UNBEWOHNBAREN GEGENDEN GEWORDEN, ALS DIE GLOBALE ERWÄRMUNG SCHLISSLICH IHREN SCHRECKLICHEN TRIBUT FORDERTE. TSUNAMIS VERWÜSTEN DIE KÜSTEN, BUSCHFEUER DEZIMIEREN DIE WÄLDER UND WETTER, DAS SICH JEDER

FAHREN
UNTERS
WEGEN!

VORHERSAGE ENTZIEHT, VERUR- SACHT BLITZSTÜRME UND TORNADOS, DIE ÜBER DAS LAND RASEN.

Die Menschen flüchten vor dem Chaos suchend in neue Städte, in denen die Nutzung von alternativen, erneuerbaren Energiequellen eine umweltverträgliche Lebensweise garantiert. Fossile Brennstoffe werden von der neuen Gesellschaft gemieden, die sich nur allzu bewusst ist, dass sie jetzt auf eine nachhaltige Lebensweise angewiesen ist.

Aber alte Gewohnheiten lassen sich nur schwer ablegen. Die verlassenen Gebiete sind zum Spielplatz einer neuen Art adrenalinsüchtiger Extremsport-Fanatiker geworden.

Mit ihren umgebauten, selbst getunten Sprintschluckern haben sie Anspruch auf die verlassenen, gefährlichen Gebiete der USA erhoben und tragen quer durch das Land Rennen aus, um sich in einer neuen Untergrundliga einen Namen zu machen. Mit einem Vorrat an Benzin, das verbrannt werden will, und tausenden Quadratkilometern unbewohnten, anspruchsvollen Terrains zur Verfügung, schicken die Rennfahrer sich an, die Straße, die Umgebung und einander zu besiegen.

SPIEL- STEUERUNG

XBOX 360 CONTROLLER FÜR WINDOWS



Bremsen/Rückwärtsgang



Menünavigation



Fahrzeug nach links / rechts steuern & Nach vorn / Zurücklehnen & Menünavigation



Karte anzeigen



Menünavigation



Xbox Guide starten



Beschleunigen



Menünavigation



Respawn



3D GPS aus / an



Aktion



Handbremse



Hauptmenü



Kamera bewegen



TASTATUR UND MAUS



Kamera nach links drehen	←
Kamera nach rechts drehen	→
Kamera nach oben drehen	↑
Kamera nach unten drehen	↓

Die Kamera kann auch mithilfe der Maus gedreht werden.

Ansicht ändern	Ziffernblock 1
Menü	Esc
Karte	R
Beschleunigen	Leertaste
Bremsen/Rückwärtsgang	Strg links
Handbremse	numpad 0
Respawn	F
3D GPS aus / an	← Eingaben

MENÜ

Menü voriger Tab	T
Menü nächster Tab	Z
Oben	↑
Unten	↓
Links	←
Rechts	→

MENÜ- OPTIONEN

Folgendes erreichst du über das Hauptmenü.



KARTE

Dies zeigt die Ödlande in Territorien unterteilt an. Zoome in freigeschaltete Territorien hinein, um interessante Orte zu sehen und direkt zu Heliports zu reisen. Territorien werden freigeschaltet, indem du dir durch das Gewinnen von Karriererennen genug Sterne verdienst. Drücke **Y** um diese Orte als GPS-Ziele zu speichern. Der Kartenbildschirm zeigt außerdem deine Fortschritte in jedem Territorium an.

Verschiebe die Karte mit **LT**, und zoomte mit **RT** hinein und mit **RT** heraus. Platziere den Cursor über einen Heliport und drücke dann **A** um direkt hinzugelangen.

OPTIONEN

Verändere die Spieleinstellungen entsprechend deinen angeschlossenen AV-Geräten.

ONLINE

Hier kannst du im Freeride-Modus spielen und die Karte von FUEL zu einem riesigen Mehrspieler-Spielfeld werden lassen oder Karriererennen anlegen, zu denen du deine Freunde einladen kannst.

PROFIL

Dieser Bildschirm zeigt deinen Fortschritt in dieser Welt an und erlaubt dir, all die coolen Dinge noch einmal anzusehen, die du schon geschafft hast.

GARAGE

Hier kannst du dein Fahrzeug aus allen auswählen, die dir zur Verfügung stehen. Die Menge an FUEL, die du dafür ausgeben musst, wird unter den Kosten jedes neuen Fahrzeugs angezeigt. Schau dir die Eigenschaften eines Fahrzeugs genau an, bevor du entscheidest, ob es das richtige für dich ist oder nicht.

Hier kannst du außerdem das Aussehen deines Fahrzeugs verändern und es mit besonderen Designs versehen, die du im Gelände gefunden hast.

FAHRER

Hier kannst du das Erscheinungsbild deines Piloten anpassen, indem du seine Hautfarbe änderst oder die Ausrüstung, die er an Kopf, Oberkörper und Beinen trägt.



SPIELER- KARRIERE

FUEL bietet die größte Rennarena, die je geschaffen wurde. In dieser riesigen Welt aus 14.400 Quadratkilometern wirst du die unterschiedlichsten Geländearten vorfinden, die Nordamerika zu bieten hat - vollständig aus Satellitendaten erzeugt, die für atemberaubende Details und eine Sichtweite von noch nie da gewesen 40 Kilometern sorgen!

Wenn du ein neues Spiel beginnst, wirst du dich neben den Überresten eines einst hübschen Ortes wieder finden, die jetzt der ersten Gruppe von Rennfahrern als Zuhause dienen, der du auf deinem Weg zum Status als ultimativer FUEL-Rennfahrerstar begegnen wirst.

Dies ist nur das erste der Camps, die du finden wirst, während du die Welt durchquerst. Du kannst im Karriere- und im Freeride-Modus zu jedem Camp, das du bereits besucht hast, sofort zurückkehren.

Wenn du ankommst, kannst du die Rennen sehen, die in der Karriere in diesem Territorium verfügbar sind. Wenn du ein Rennen beginnst, kannst du die Schwierigkeit eines Rennens in Form von Medaillen wählen. Eine niedrigere Medaille bedeutet ein einfacheres Rennen, aber wenn du gewinnst, wirst du dafür auch weniger Sterne erhalten. Unabhängig davon, welche Medaille du als Schwierigkeit gewählt hast, kannst du nur einen Sieg erringen, wenn du als Erster durchs Ziel kommst.

Ohne eine ausreichende Anzahl an Sternen wirst du nicht an den Karriere Rennen in späteren Territorien teilnehmen können

RENN- DISZIPLINEN



Das Gelände ist aber nicht nur äußerst vielseitig, FUEL bietet zusätzlich auch noch eine große Bandbreite an unterschiedlichen Renndisziplinen. Ob du gerade in einem Muscle-Car einen Berg hinunterst oder auf einem Quad über einen schwierigen Rundkurs navigierst, um es heil zu überstehen, wirst du beim Fahren Können und Mut aufbringen müssen.

Jedes Rennen hat einen Start und ein Ziel (und manchmal gibt es dazwischen noch Kontrollpunkte (Checkpoint)). Dein Ziel ist es, von einem zum anderen zu gelangen.

Deine MINIKARTE auf dem Bildschirm wird dir die einzelnen Ziele anzeigen, sowie die verschiedenen Straßentypen, aus denen du einen Vorteil ziehen kannst, da bestimmte Fahrzeugtypen auf der Straße mehr Leistung bringen als abseits davon.

Vielleicht wirst du riskieren wollen, eine Abkürzung auszuprobieren, um zu deinen Rivalen aufzuschließen, aber angesichts der Offenheit des Geländes könnte das auch leicht nach hinten losgehen! Falls dies geschieht und du nicht von vorn beginnen möchtest, halte **Y** gedrückt, um zu einem sicheren Ort zurückgebracht zu werden.

FREERIDE UND ENTDECKEN

Das Ziel des Karriere-Modus ist es, dir einen Einblick in die gesamte Welt von FUEL zu gewähren. Aber erst im Freeride-Modus erwacht diese wirklich zum Leben. In diesem Teil des Spiels kannst du alle Besonderheiten der Welt entdecken, einschließlich versteckter Boni. Halte Ausschau nach Folgendem:

RENNCAMPS

- Das Zentrum der Aktivitäten eines Territoriums. Hier kannst du Karriererennen und alle Herausforderungrennen starten, die du entdeckt hast. Neue Camps werden freigeschaltet, wenn du genügend viele Sterne gesammelt hast.

HERAUSFORDERUNGSRENNEN

- Diese werden zahlreich und in großer Vielfalt angeboten und stellen eine großartige Möglichkeit dar, mehr FUEL zu verdienen.

DESIGNS

- Die Ödlande der USA sind für viele FUEL-Herausforderer zur letzten Ruhestätte geworden. Finde die Überbleibsel Ihrer Fahrzeuge und reple sie an, um ein neues Design für dein eigenes Fahrzeug zu erhalten.

AUSSICHTSPUNKTE

- Selbst in all diesem Chaos ist die Natur noch atemberaubend schön. Finde diese ausgewählten Punkte, um in den Genuss der spektakulärsten Ausblicke zu kommen, die dir die Welt zu bieten hat.

HELIPADS

- Helipads musst du nicht erst finden. Sie sind automatisch verfügbar, sobald du die betreffende Zone freigeschaltet hast.

HERAUS- FORDERUNGEN

Außerhalb des Karriere-Modus kannst du hunderte Arten finden, auf die du deine Fahrkünste testen und mehr FUEL verdienen kannst. Dazu zählen:

HOCHGESCHWINDIGKEITSJAGDEN

- Erreiche die Markierung innerhalb der vorgegebenen Zeit.

HELIKOPTERVERFOLGUNG

- Navigiere durch das Gelände, um das Ziel vor dem Helikopter zu erreichen.

SUCHEN UND ZERSTÖREN

- Suche deine Kontrahenten und schalte sie aus.

RAID

- Da, wo du hin willst, gibt es keine Straßen!

BLITZRENNEN

- Erreiche dein nächstes Ziel innerhalb fortwährend knapper werdender Zeitlimits.

AUSSCHIEDUNGSRENNEN

- Der letzte Fahrer, der jeden Kontrollpunkt passiert, scheidet aus dem Rennen aus.

AUSDAUER

- Der ultimative Test von Ausdauer und Können.



GPS

Damit du dich leichter zurechtfindest, wird die Route zu deinem nächsten Ziel auf dem Bildschirm in 3D angezeigt. Dies könnte ein Checkpoint, die Ziellinie oder ein im Gelände verstecktes Objekt sein. Auch wenn dies die empfohlene Route ist, wirst du als erfahrener FUEL-Fahrer ohne Zweifel deinen eigenen Weg zum Erfolg finden wollen. Du kannst das GPS jederzeit an oder ausschalten, indem du drückst **B**.

SCHADENS- MESSER

FUEL bietet noch nie erlebte Freiheiten. Um zu gewinnen, wirst du dir überlegen müssen, wie risikobereit du bist, insbesondere für die höheren Medaillen. Wenn du mehr Schaden nimmst, als dein Fahrzeug aushält, wird dein Fahrzeug zerstört und du erhältst eine Zeitstrafe. Abkürzungen nehmen macht zwar Spaß, du wirst aber beweisen müssen, dass du dieser Herausforderung gewachsen bist.

FAHRZEUGE

Es gibt in FUEL mehr als 70 spielbare Fahrzeuge, jedes mit seinen eigenen Fähigkeiten und Eigenschaften. Du kannst dein Fahrzeug jederzeit wechseln, indem du im PAUSE-Menü auf die Garage zugreifst. Dort kannst du auch neue Fahrzeuge kaufen, wenn du über genügend FUEL verfügst.

Der Schlüssel zum Sieg liegt im Besitz einer Auswahl an Fahrzeugen, mit denen du allen Herausforderungen gewachsen bist, die auf dich zukommen werden. Ein Geländemotorrad ist wendig und gut geeignet für Fahrten durch anspruchsvolles Offroad-Gelände, aber es wird dir keine große Hilfe sein, wenn du in langen Straßenrennen gegen größere und stärker motorisierte Fahrzeuge antreten musst.

Bevor du ein Fahrzeug wählst, kannst du dir seine Eigenschaften ansehen, um zu entscheiden, ob es für dich geeignet ist:

GESCHWINDIGKEIT

- Gibt die Höchstgeschwindigkeit des Fahrzeugs auf der Oberfläche an, für die es sich am besten eignet.

BESCHLEUNIGUNG

- So schnell kommst du damit vom Start weg.

BODENHAFTUNG

- Je schlechter die Bodenhaftung, umso geschickter wirst du sein müssen, um das Fahrzeug unter Kontrolle zu halten.

BREMSEN

- So schnell kannst du deinen fahrbaren Untersatz zum Stehen bringen. Dies kann Zentimeter vor einem Abgrund durchaus entscheidend sein.

ZUERLÄSSIGKEIT

- So widerstandsfähig ist dein Fahrzeug gegenüber Schaden.

ASPHALT

- Wie gut eignet sich dein Fahrzeug für den Einsatz auf Asphaltstraßen?

OFFROAD

- Wie ist die Leistung des Fahrzeugs abseits der Straße?

GAMES FOR WINDOWS - LIVE

Games for Windows - LIVE und Xbox LIVE® gehören zu dem ersten und umfassendsten Netzwerk für Online Entertainment weltweit. Es ermöglicht Spielern der Xbox 360® ausgewählte Spiele von Games for Windows - LIVE zu spielen. Der LIVE-Service verbindet Millionen von Spielern in 25 Ländern und bietet Nutzern beider Plattformen auf einfache Weise die Möglichkeit, Freunde, Spiele und Unterhaltung zu finden. Als Mitglied von LIVE können Sie die Spiele und Aktivitäten Ihrer Freunde sehen, mit anderen Mitgliedern kommunizieren und Spielerfolge verfolgen. Wenn Sie eine Gold-Mitgliedschaft erwerben, erwarten Sie darüber hinaus weitere Vorteile wie das Versenden und Empfangen von Einladungen zu Multiplayer-Spielen. Weitere Informationen zu LIVE und der Verfügbarkeit von LIVE in Ihrer Region finden Sie auf www.gamesforwindows.com/live.

VERBINDEN MIT LIVE

Wenn Sie Teil von Games for Windows - LIVE werden wollen, benötigen Sie eine Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung und ein Gamertag. Wenn Sie bereits ein Gamertag haben, verfügen Sie über alles, was Sie brauchen, um bei Games for Windows - LIVE mitzumachen. Wenn Sie noch kein Gamertag haben, können gratis eines bekommen. Um sich anzumelden oder zu registrieren, starten Sie bitte das Spiel und drücken dann die POS1-Taste. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf www.gamesforwindows.com/live.

JUGENDSCHUTZ

Der Jugendschutz von Games for Windows - LIVE ergänzt die Jugendschutzmaßnahmen von Windows Vista®. Einfache, flexible Werkzeuge erlauben Ihnen, zu bestimmen, worauf Ihr Kind Zugriff hat. Weiter Informationen finden Sie auf www.gamesforwindows.com/live/familysettings.

MEHRSPIELER- MODUS

A person wearing a yellow protective suit and helmet is riding a motorcycle in a desert environment. The person is seen from the back, looking towards the left. The motorcycle has a large, cylindrical tank. The background is a hazy, yellowish landscape.

Du kannst die ganze Welt erforschen und darin herumfahren, wenn du über eine Verbindung zum Internet und eine Xbox-LIVE-Goldmitgliedschaft verfügst.

Nimm am Freeride-Modus teil und du wirst gemeinsam mit einer Gruppe anderer Spieler in einem der Hauptterritorien abgesetzt werden und kannst dort die Welt entdecken. Während du umherfährst, wirst du anderen Spielern begegnen, mit denen du mit einem Xbox 360 Headset kommunizieren kannst, wenn du eins hast.

Alle Karriererennen können im Mehrspieler-Modus gespielt werden.

Erstellte Rennen können auch online mit Freunden gespielt werden.

REMNEDITOR



Nachdem du deinen Lieblingsteil der Ödlande gefunden hast, kannst du selbst erstellte Rennen anlegen und deine Freunde einladen, sich in ihnen mit dir zu messen. Der Renneditor bietet viele Optionen, die es dir erlauben, dein ganz eigenes Rennerlebnis zu erstellen.

Wähle als Erstes die Strecke für dein Rennen, indem du Start- und Zielpunkt vorgibst. Wenn du willst, kannst du hier außerdem Checkpoints hinzufügen. Mit Hilfe der folgenden Menüs kannst du deine FUEL-Rennen bearbeiten:

RENNEN ERSTELLEN :

Dein Rennen wird gespeichert und automatisch mit einer Nummer versehen werden.

RENNEN BEARBEITEN :

Wähle ein bereits gespeichertes Rennen, um es zu bearbeiten.

RENNEN LÖSCHEN :

Wähle ein bereits gespeichertes Rennen, um es zu löschen.

RENNEN TESTEN :

Probieren deine selbst erstellten Strecken und Rennen aus.

Der Rennmodus, den dein Rennen benutzen wird, wird automatisch bestimmt.

Wetter und Tageszeit für dein Rennen sowie die Anzahl der Runden werden beim Erstellen der Online-Sitzung festgelegt.

Du kannst bis zu 10 selbst erstellte Rennen speichern, um sie erneut online mit deinen Freunden zu spielen.

MIT- WIRKENDE

ASOBO STUDIO

ASOBO STUDIO

Studiolenkung

Sebastian Wloch
David Dedeine

Executive Producer

Brice Davin

Online- & Versionserstellung

Benoît Foucque

Fahrzeuge

Fabrice Chaland
Brice Davin

Spieldesign

David Dedeine
Pascal 'Pako' Salinger
Sylvain Billaud
Frederic Oughdentz

Rennesign

Pascal 'Pako' Salinger
Romain Biéri
Remy Girardey
Antoine Bonnet
Cedric Rousseau
Olivier Ponsonnet

Design der Fahrzeugsteuerung

Sylvain Billaud
Damien Cuzacq
Pierre Granier
Jonathan Dery
Antonin Congy

ART TEAM

Künstlerische Leitung

Patrice Bourronce

Künstlerische Leitung - Umgebung

Patrice Bourronce

Künstlerische Leitung - Fahrzeuge

Stephane Huguet

Rennmodelle

Cedric Rousseau
Olivier Ponsonnet
Pascal 'Pako' Salinger
Romain Biéri
Remy Girardey
Antoine Bonnet

Animation - Fahrer & Welt

Andreas Nick

Objektmodellierung

Yann Mathiot
Fabrice Picou
Cedric Rousseau
Olivier Ponsonnet

Fahrzeugintegration

Kevin Dartoy
Julien Eloi

Design der Fahrzeuge

Arthur N'Guyen

Entwurf der Designs

Bruno Grange-Cossou
Christophe Bastin
Quentin Chauvet
Gwenael Masse

Design der Spieloberfläche

Jordi Guardiola
Gwenael Masse

PROGRAMMIERTEAM

Technische Leitung

Alain Guyet
Sebastian Wloch

Programmierung der Spiel-Engine

Nicolas Becavin
Alain Guyet
Sebastian Wloch
Raphael Mary
Cedric Arnaud
Pablo Marquez
Scott Comber
Florent Tournade

Spielprogrammierung

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

QA-TEAM

QA Lead Tester

Stephane Brosseau

QA Main Tester

Frederic Catusse

QA Tester

Vincent Biéri
Julie Fetis
Mathieu Martin y Pascual
Smith Nhotrasa
Alexandre Bergerat

ADMINISTRATIONS-TEAM

Assistant Director

Sophie Dasliere
Julie Regentate

System-Administration

Samuel Leal
Damien Morel

Interns Administration

Killian Querre

SELBSTÄNDIGE ANBIETER

3D Artists

Hugo Palasie
Amaud Servouze

BESONDEREN DANK AN:

Die anderen Mitglieder von ASOBO STUDIO

Damien Bentayou
Marc-Antoine Bernard-Brunei
Nicolas Boimot
Olivier Cannone
Jeremie Carvin

Patrice Cassignard
Nicolas Castaing
Vincent Cazals
Mathieu Chailiou
Xavier Courouau
Olivier Expert
Julien Guerin
Audrey Legeal
Frederick Malicet
Franck Manon
Ralph Musti
Damien Papet
Thierry Puginier
Christophe Rautou
Clement Sejourne
Lan Chi Tran
Thomas Celeno

Unsere Familien und all die neuen ASOBO-Babys:

Billie
Eleonore
Mathis
Gaspard
Swann
Zelle

BETOMORROW

Online-Programmierung

Mathieu Deletrain
Guillaume Moraine

3D CREATION STUDIO

Producer

Chris Morland

Art Director / Lead Artist

Steve Donovan

3D Artists

Chris McNeill
Dan Burns
Danny Hamwell
Rob Lancaster
Steve Hatchard

Mit Unterstützung von

Angelo Dal Pra
Morrey Liam
Mark Wilks

VIRTUOUS LTD.

C.E.O

G. Langourieux

Account Manager

N. Godement

Production Director

F. Pan

Producers

S. Yao
Y.P. Yu

Art Directors

S. Jamieson
N. Ni

Lead Artist

C. Zhang

Artists

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

24SEVEN3D

Art Director

Boqdan Iliesiu

3D Artists

Andrei Szasz
Victor Tero-Vescan

Texture Artist

Dan Bojan

ARTEFACTS STUDIO

Chief Executive Officer

Bruno Chabanel

Producer

Cindy Gasparini

Software Engineer

Jean-Noel Dhooge

Lead Artists

Emmanuel Aubert
Lionel Billaud

3D Artists

Alain Jezegou
Alex Ronco
Jean Christophe Garrido
Frederic Bousquet
Fred Vitard

Chief Financial Officer

David Leneveu

LA PLANETE ROUGE

Aufnahme und Soundgestaltung

Leo Pouget
Gerry Montet

Musik-Produktion

Lionel Payet Pigeon
Robert Benziheim

Fahrzeuggestaltung

Etienne Casubolo

KEUTHEN.NET

Online Consultants

Marco Keuthen
Carsten Orthbandt

Additional Online Consultant

Franck Maestre

PRODUKT-ENTWICKLUNG

Executive Producer

Dave Brickley

Design Consultant

Jason Wakeham

QA General Manager

Eddy Di Luccio

Functional QA Manager

Danny Bellard

QA Team Leader

Paul Baber

QA Senior Technician

Nell Atkinson
Ricky O'Toole
Edward Copland

QA Technicians

Akula Illiesa
Alex Hill
Andreas Haggman
Andrew Auckland
Antonio Attilia
Chris Armstrong
Chris Longden
Darren Kaig
David Bishop
Greg Pryjmachuk
James Mohamed
Joe Smith
Mike Pickton
Richard Harrison
Richard Kadow
Richard Peters
Richard Robertson
Shaun Moffat
Zi Peters

Compliance & Code Security Manager

Gary Cody

Compliance Leads

Neil Martin
Richard Pickering
Gurshaan Surana

Compliance Technicians

Neil McCabe
Michael Hill
Manish Panchmatia
Gurtejbir Mangat
Andrew Laird
QA Online Manager
Jonathan Treacy

QA Online Senior QA Technicians

Michael Wood
Robert Young

QA Online Technicians

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

Zentrales Brand & Marketing

Edd Newby-Robson - Brand Manager
Alan Bertie - VP Brand & Marketing
Barry Jafrot - Sr. VP Brand
Lizzie Wilding - Director, Digital Marketing
Joe McEwan - Online Marketing Manager
George Williams - Global Community Manager
Ian Webster - GB Community Manager

Creative Services

Peter Matthews - Director, Creative Services
Wesley Strange - Traffic Manager
Dave Alcock - Sr. Graphic Designer
Barry Cheney - Graphic Designer
Andy Hack - Artworker
Joanne Rose - Artworker
Sam Hatton-Brown - Sr. Video Editor
Phillip Roberts - Video Editor
Rob Lucas - Video Assistant

Lokalisierung

Daniel Schaefers - Localisation Manager
Gaelle Leysour de Rohello - Assistant Localisation Manager
Deutsche Lokalisierung - Niels Stephan
Französische Lokalisierung - Cedric Tarnay

Spanische Lokalisierung - GameLoc Localisation Services S.L.
Italienische Lokalisierung - Alessandro Marchesello

Rechtsabteilung & Lizenzierung

Julian Ward - Director, Business Affairs
Simon Moynihan - Lawyer
Peter Hansen-Chambers - Licensing Executive

Regionales Marketing

Brad Schlichter - Sr. Director, Marketing (Nordamerika)
Mike Hendriksen - Marketing Manager (Benelux)
Sherina Khalidi - Product Manager (Frankreich)
Renaud Tasset - Marketing Manager (Frankreich)
Clara Ramirez de Arriano - Marketing Manager (Spanien)
Matthias Mirfach - Product Manager (Deutschland)
Hal Barmé - Director, Distributor Territories (restliche Länder)

PR-KOMMUNIKATION

Zentral & GB

Richard Eddy, Director, Communication
Pete Webber, Communications Executive
Adrian Lawton, Communications Manager

International:

Lilit Baron (USA)
Jérôme Firon (Frankreich)
Mike Hendriksen (Benelux)
Matthias Mirfach (Deutschland)

Besonderen Dank an:

Andrew Grier

UNKLE 'Burn My Shadow'

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

Gesang
Gitarren
Bass
Schlagzeug
Synthesizer
Klavier
Hintergrundgesang
Glockenspiel

Produziert von
Programmiert von
Pro Tools von
Toningenieur
Aufgenommen in
Abgemischt von
Abgemischt in
Mastering
Mastering in

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
James Book
Rx Studios for Topsecret Productions
Chris Allen
J Sounds
Howie Weinberg
Masterdisk Studios

Veröffentlicht durch Copyright control, Baby Cole Music (ASCAP) [verwaltet durch Wixen Music Publishing, Inc.].
Mit freundlicher Genehmigung von Surrender All Limited. Alle Rechte vorbehalten. Mit Genehmigung verwendet.

NOTIZEN



“

**SPORTSPIEL
DES JAHRES**
GAMESTARS 2008

”

**EROBERE EINE LEBENDIGE, PULSIERENDE, DYNAMISCHE WELT
AUS KNALLHARTER RENN-ACTION, VERHEERENDEN SCHÄDEN,
INTELLIGENTEN GEGNERN & EINZIGARTIGER ATMOSPHÄRE...**

**RENNSPORT IN EINER NEUEN,
FASZINIERENDEN DIMENSION**



RACEDRIVER
GRID™



Games for Windows



codemasters™

© 2007 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Race Driver GRID"™ and the Codemasters logo are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Developed and published by Codemasters. Windows, die Windows Vista-Startfläche und Xbox 360 sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe und "Games for Windows"™ und das Windows Vista Startflächen-Logo werden unter Lizenz von Microsoft benutzt.

www.dirt2game.com

Erlebe unübertroffenen Fahrspaß,
packende Online-Mehrspieler-Duelle
und actionreiche Unfälle.

“

GROSSARTIG

PC Zone

Messe dich im Wettbewerb mit den
Besten der Besten - am Steuer der
spektakulärsten Offroad-Boliden auf
einer Welttournee von Marokko über
Malaysien bis London oder LA.

DiRT 2, der packende Nachfolger des
Bestsellers, definiert Rallye neu!



codemasters™

COLIN McRAE
DIRT 2



Games for Windows LIVE

SOFTWARE LIZENZVEREINBARUNG & GEWÄHRLEISTUNG DER CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED

ACHTUNG - BITTE SORGFÄLTIG LESEN: DAS BELIEGENDE PROGRAMM (DAZU ZÄHLEN DAS COMPUTERSOFTWARE-PROGRAMM, DESSEN AUFNAHME-MEDIUM SOWIE DIE DAZUGEHÖRIGE DOKUMENTATION ALS DRUCKWERK ODER IN ELEKTRONISCHEM FORMAT) WIRD ZU DEN UNTEN STEHEND AUFGEFÜHRTEN BEDINGUNGEN AN SIE LIZENZIERT, DIE EINE RECHTSKRÄFTIGE UND BINDEnde VEREINBARUNG ZWISCHEN IHNEN UND DIE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED. („CODEMASTERS“) DARSTELLEN. DURCH DIE VERWENDUNG DES PROGRAMMS ERKLÄREN SIE IHR EINVERSTÄNDNIS MIT DER RECHTSKRÄFTIG BINDENDEN WIRKUNG DER BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG MIT CODEMASTERS.

DAS PROGRAMM IST DURCH ENGLISCHES URHEBERRECHT, INTERNATIONALE VERTRÄGE UND KONVENTIONEN ZUM URHEBERRECHT SOWIE ANDERES RECHT GESCHÜTZT. DAS PROGRAMM WIRD LIZENZIERT, NICHT VERKAUFT, UND DIESE VEREINBARUNG STELLT KEINE ÜBERTRAGUNG VON EIGENTUM IN BEZUG AUF DAS PROGRAMM ODER JEDIGHE KOPLEN DAVON DAR.

1. Lizenz zur beschränkten Verwendung. Codemasters erteilt Ihnen eine nicht-exklusive, nicht übertragbare eingeschränkte Lizenz zur Verwendung eines einzelnen Exemplars des Programms ausschließlich zum Privatgebrauch.
2. Eigentum. Alle Rechte in Bezug auf geistiges Eigentum an diesem Programm (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Video, Audio und andere Inhalte) sowie das Eigentumsrecht an allen Kopien und Exemplaren davon sind Codemasters oder deren Lizenzgebern vorbehalten. Sie erhalten keine Rechte oder Ansprüche in Bezug auf das Programm, außer denen, die im ersten Abschnitt dieser Vereinbarung aufgeführt sind.

UNTERSAGT SIND IHNEN:

- * Das Kopieren des Programms.
- * Verkauf, Vermietung, Verleih, Lizenzierung, Vertrieb oder anderweitige Übertragung oder Bereitstellung des Programms oder seiner Auszüge an Dritte sowie die Verwendung des Programms oder seiner Auszüge zu kommerziellen Zwecken wie beispielsweise in „Cyber Cafes“, Computerspielzentren oder sonstigen kommerziellen Umgebungen, in denen mehrere Anwender Zugriff auf das Programm erhalten könnten. Codemasters bietet unter Umständen eine separate Standortlizenz an, die Ihnen die Bereitstellung des Programms zu kommerziellen Zwecken gestattet; Kontaktinformationen finden Sie weiter unten.
- * Rückentwicklung, Ableitung des Quellcodes, Modifikation, Dekompilierung, Zerlegung des Programms oder seiner Auszüge sowie die Erstellung abgeleiteter Werke auf Grundlage derselben.
- * Das Entfernen, Deaktivieren oder Umgehen jeglicher Eigentums Hinweise oder -etiketten, die auf dem oder im Programm enthalten sind.

BESCHRÄNKTE GARANTIE Codemasters garantiert dem ursprünglichen Käufer des Programms für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kaufdatum, dass das Aufnahme-medium des Programms frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Falls innerhalb der 90 Tage ab dem ursprünglichen Kaufdatum derartige Mängel auftreten, ersetzt Codemasters solche Produkte innerhalb dieser Frist nach ausreichend frankierter Einsendung des Produkts unter Beilage eines datierten Kaufbelegs, sofern das Programm noch von Codemasters hergestellt wird. Falls das Programm nicht mehr verfügbar ist, bleibt es Codemasters vorbehalten, es durch ein Programm gleichen oder höheren Werts zu ersetzen. Diese Garantie gilt ausschließlich für das Aufnahme-medium mit dem Programm, wie es ursprünglich durch Codemasters bereitgestellt wurde. Sie ist hinfällig, wenn der Mangel durch Missbrauch, unsachgemäße Verwendung oder Fahrlässigkeit entstand. Jegliche gesetzlich vorgeschriebenen stillschweigenden Garantien sind ausdrücklich auf die oben dargelegte Frist von 90 Tagen begrenzt.

MIT AUSNAHME DES VORERWÄHNTEN ERSETZT DIESE GARANTIE JEDIGHE SONSTIGEN MÜNDLICHEN ODER SCHRIFTLICHEN AUSDRÜCKLICHEN ODER STILLSCHWIGENDEN GARANTIE, EINSCHLIESSLICH JEDIGHER GARANTIEEN ZUR HANDELSÜBLICHEN QUALITÄT, EIGNUNG ZU EINEM BESTIMMTEN ZWECK ODER GESETZESENTSPRECHUNG, UND CODEMASTERS IST NICHT DURCH SONSTIGE DARSTELLUNGEN ODER ANSPRÜCHE GEÜNDET.

Bei der Einsendung des Programms zum Ersatz unter der Garantie schicken Sie bitte nur die ursprünglichen Datenträger des Produkts in geeigneter Versandverpackung und unter Beilage (1) einer Fotokopie des datierten Kaufbelegs, (2) Ihres Namens und Ihrer Adresse als Ausdruck oder in Druckschrift, (3) einer kurzen Beschreibung des Mangels, des aufgetretenen Problems und des Systems, auf dem das Programm ausgeführt wurde.

BESCHRÄNKUNG DES SCHADENERSATZES. CODEMASTERS HAFET KEINESFALLS FÜR BESONDERE, BEGLEIT- ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM BESITZ, DER VERWENDUNG ODER DER FEHLFUNKTION DES PROGRAMMS ENTSTEHEN, EINSCHLIESSLICH EIGENTUMSSCHÄDEN, VERLUST AN FIRMENWERT, COMPUTERAUSFÄLLEN ODER FEHLFUNKTIONEN SOWIE IM GESAMTEN GESETZLICH ZUGELASSENEN RAHMEN SCHADENERSATZ BEI VERLETZUNGEN, SELBST WENN CODEMASTERS AUF DIE MÖGLICHKEIT DERARTIGER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDE. DAS GESAMTE AUSMASS DER HAFTUNG DURCH CODEMASTERS ÜBERSTEIGT KEINESFALLS DEN FÜR DEN ERWERB DER LIZENZ ZUR VERWENDUNG DIESES PROGRAMMS ENTRICHTETEN BETRAG. IN EINIGEN STAATEN/LÄNDERN SIND DER AUSSCHLUSS ODER DIE EINSCHRÄNKUNG ODER ZEITLICHE BEGRENZUNG EINER STILLSCHWIGENDEN GARANTIE ODER DER HAFTUNG BEI BEGLEIT- UND FOLGESCHÄDEN NICHT GESTATTET; DAHER TREFFEN DIE OBEN AUFGEFÜHRTEN HAFTUNGS-AUSSCHLÜSSE ODER EINSCHRÄNKUNGEN FÜR SIE MÖGLICHERWEISE NICHT ZU. DIESE GARANTIE VERLEIHT IHNEN BESTIMMTE RECHTE, UND JE NACH DER ZUSTÄNDIGEN RECHTSPRECHUNG HABEN SIE MÖGLICHERWEISE AUCH WEITERE RECHTE.

KÜNDIGUNG/BEENDIGUNG Diese Vereinbarung erlischt automatisch und ohne Beeinträchtigung der Rechte von Codemasters, wenn Sie gegen die Bedingungen verstoßen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, alle Exemplare und Bestandteile des Programms in ihrem Besitz zu vernichten.

UNTERLASSUNG Angesichts des dauerhaften Schadens, der Codemasters bei unzulänglicher Durchsetzung der Bedingungen dieser Vereinbarung entstünde, stimmen Sie der Berechtigung von Codemasters zu, auch ohne Kautions, sonstige Sicherheiten oder Nachweis erlittenen Schadens Wiedergutmachung in Bezug auf Verletzungen der Vereinbarung zu fordern, die über die Mittel hinausgehen können, die Codemasters unter der anwendbaren Rechtsprechung zustehen.

SCHADENERSATZ Sie verpflichten sich, Codemasters, seine Partner, angeschlossene Unternehmen, Zulieferer, Unternehmensleitung, Aufsichtsrat, Mitarbeiter und Vertreter vor allen Schäden, Verlusten und Kosten zu schützen und schadlos zu halten, die direkt oder indirekt aus Ihren Handlungen oder Unterlassungen bei der Verwendung des Programms im Rahmen der Bedingungen dieser Vereinbarung entstehen.

VERSCHIEDENES Diese Vereinbarung ist die gesamte Vereinbarung in Bezug auf diese Lizenz zwischen den Parteien und ersetzt alle vorherigen Abkommen und Darstellungen. Eine Änderung der Vereinbarung ist nur möglich, wenn sie von beiden Parteien schriftlich in Kraft gesetzt wird. Falls eine der Bedingungen sich als nicht durchsetzbar erweist, wird sie nur in dem Maß geändert, das zum Erreichen der Durchsetzbarkeit erforderlich ist, und die restlichen Bedingungen dieser Vereinbarung sind nicht betroffen. Diese Vereinbarung unterliegt englischem Recht und ist dementsprechend auszulegen, und Sie erkennen die ausschließliche Gerichtsbarkeit englischer Gerichte an.

Fragen zu dieser Lizenz richten Sie bitte unter der folgenden Adresse an Codemasters:

The Codemasters Software Company Limited, PO Box 6,
Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, GB.
Tel +44 1926 814 132 Fax +44 1926 817 595

KUNDENDIENST

Codemasters Website

www.codemasters.co.de

Die Website von Codemasters enthält Patches, Antworten auf häufig gestellte Fragen zu unseren Spielen sowie eine Online-Version der Wissensdatenbank unseres technischen Kundendienstes. Sie können hier auch ein Formular zur Anforderung technischer Unterstützung für dieses oder jedes andere Codemasters-Spiel ausfüllen.

Email

kundendienst@codemasters.com

Bitte fügen Sie Ihre "Dxdiag.txt"-Datei und eine Beschreibung Ihres Problems bei. Klicken Sie hierzu unter Windows XP auf 'Start', dann 'Ausführen'. Unter Windows Vista, klicken Sie auf die Windows-Schaltfläche und verwenden Sie das Suchfeld. Geben Sie darin DXDIAG ein und klicken Sie auf 'OK'. Dadurch wird der DirectX Diagnostik-Bildschirm aufgerufen. Um die Ergebnisse zu senden, klicken Sie einfach auf die Schaltfläche ALLE INFORMATIONEN SPEICHERN und speichern Sie als Textdatei (.txt) ab. Jetzt fügen Sie diese Datei Ihrer E-Mail bei.

E-Mail Unterstützung gibt es an 7 Tagen in der Woche.

Telefon / Fax

Stellen Sie, bevor Sie anrufen sicher, dass Sie auf unserer Website nach einer möglichen Lösung für Ihr Problem gesucht und die „FUEL™“-Hilfedatei gelesen haben die sich auf der „FUEL™“-DVD-ROM befindet.

Um auf diese Hilfedatei zuzugreifen:

1. Doppelklicken Sie auf dem Desktop auf ARBEITSPLATZ.
2. Rechtsklicken Sie auf Ihr DVD-ROM-Laufwerk.
3. Linksklicken Sie auf EXPLORER.
4. Doppelklicken Sie auf README.TXT.

Tel (innerhalb von GB)

(wenn sie sich außerhalb Großbritanniens befinden)

(wenn sie sich in Deutschland befinden)

0870 75 77 881

0044 1926 816065

0700 CODEMASTERS

Telefone sind besetzt:

14:00-19:00 (CET) Montag, Mittwoch und Freitag,

15:00-19:00 (CET) Dienstag und Donnerstag

Bitte rufen Sie nur an, wenn Sie sich an Ihrem PC befinden. Ihr PC sollte außerdem eingeschaltet und funktionsbereit sein (nicht gerade abgestürzt o.ä.). Anrufe werden unter Umständen für Ausbildungszwecke aufgezeichnet.

Codemasters Postadresse

Customer Services, Codemasters Software Ltd,

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