



Games
for Windows®

LIVE

FUEL™

PARA CONOCER LOS ÚLTIMOS
JUEGOS Y LAS NOVEDADES, VISITA
WWW.CODEMASTERS.COM

PER LE ULTIME NOVITÀ E
NOTIZIE VISITA
WWW.CODEMASTERS.COM

CÓDIGO DE ACCESO A LIVE / CODICE DI ACCESSO 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, el botón Start de Windows Vista y Xbox 360 son marcas registradas del grupo de empresas Microsoft. "Games for Windows"™ y el logotipo del botón Start de Windows Vista se usan bajo licencia de Microsoft.

Windows, il pulsante Start di Windows Vista e Xbox 360 sono marchi registrati del gruppo Microsoft, e "Games for Windows"™ e il logo del pulsante Start di Windows Vista sono utilizzati su licenza di Microsoft.

PFUEL05105
5024868338833



codemasters™

⚠ Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

¿Qué es el sistema PEGI?

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de los juegos no adecuados para un grupo de edad específico. **TENGA EN CUENTA** que no se trata de una guía de la dificultad del juego. Consta de dos partes y permite a los padres y a aquellos que adquieren juegos para niños, realizar la elección apropiada en función de la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda muestra los iconos indicando el tipo de contenido del juego. Dependiendo del juego, puede haber un número diferente de iconos. La clasificación por edades refleja la intensidad del contenido del juego. Estos iconos son:



VIOLENCIA



LENGUAJE
SOEZ



MIEDO



SEXO



DROGAS



DISCRIMINACIÓN



JUEGO
DE AZAR



pegionline.eu

Para más información, visite www.pegi.info y pegionline.eu



INTRODUCCIÓN	1
CONTROLES DEL JUEGO	3
OPCIONES DE LOS MENÚS	4
MAPA, GARAJE, PERFIL, OPCIONES Y MODO ONLINE	
CARRERA DEL JUGADOR	7
EXPERIENCIA DE COMPETICIÓN	8
ESTILO LIBRE Y EXPLORACIÓN	9
DESAFIOS	10
GPS.....	11
MEDIDOR DE DAÑOS.....	11
VEHÍCULOS	11
CONECTATE A GAMES FOR	
WINDOW'S LIVE	13
MULTIJUGADOR	14
EDITOR DE CARRERA	15
CRÉDITOS	17
ACUERDO DE LICENCIA Y GARANTÍA	23
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE	24
CONTENUTO ITALIANO	27

ÍNDICE



EN UN "PRESENTE ALTERNATIVO", GRAN PARTE DE LOS ESTADOS UNIDOS SE HA CONVERTIDO EN UN TERRITORIO INHÓSPITO A CONSECUENCIA DEL CALENTAMIENTO GLOBAL. LOS TSUNAMIS AZOTAN EL LITORAL,

EL INTRODUCCIÓN

LOS INCENDIOS DIEZMAN LOS BOSQUES, Y LOS CAMBIOS SÚBITOS EN LA CLIMATOLOGÍA PROVOCAN LLUVIAS TORRENCIALES Y TORNADOS QUE ARRASAN TODO EL PAÍS.

La población huye del caos buscando cobijo en las nuevas ciudades, donde se empiezan a adoptar fuentes de energía alternativas a fin de proporcionar un desarrollo sostenible. Los combustibles fósiles son rechazados por una nueva sociedad perfectamente consciente de que su subsistencia depende de su capacidad para vivir de modo sostenible.

Pero es difícil desterrar las viejas costumbres. Las zonas abandonadas se han convertido en el terreno de juego de una nueva clase de fanáticos del deporte que buscan las emociones más extremas.

A lomos de sus bólidos de gasolina tuneados, se han convertido en los amos de las regiones más peligrosas y desoladas de Estados Unidos, y compiten entre sí para convertirse en los reyes de la nueva modalidad clandestina que causa furor en el país. Cargados con ingentes cantidades de combustible y con miles de kilómetros de los terrenos más agrestes del planeta por delante, estos fanáticos se lanzan a desafiar la carretera, a la naturaleza y a todos los demás participantes.

CONTROLES DEL JUEGO

MANDO XBOX 360 PARA WINDOWS

LT Frenar / Retroceder

LB
Desplazamiento por menús

⬇️ Girar a izquierda y derecha / Inclínarse adelante y atrás / Desplazamiento por menús

⬅️
Mostrar el Mapa

⊙ Desplazamiento por menús

X Iniciar Guía Xbox

RT Acelerar

RB
Desplazamiento por menús

Y Reaparecer

B GPS 3D Sí / No

A Acción

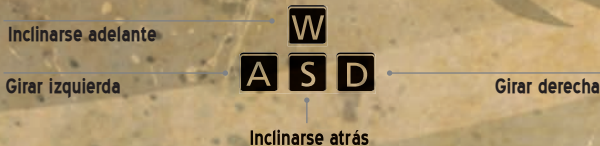
X Freno de mano

▶ Menú principal

R Mover cámara



TECLADO Y RATÓN



Rotar cámara izquierda	←
Rotar cámara derecha	→
Rotar cámara arriba	↑
Rotar cámara abajo	↓

También puedes usar el ratón para rotar la cámara.

Cambiar vista	Teclado numérico	1
Menú		Esc
Mapa		R
Acelerar		Space Bar
Frenar / Retroceder	Ctrl	izquierda
Freno de mano	Teclado numérico	0
Reaparecer		F
GPS 3D Sí / No		Intro

MENÚ

Pestaña anterior	T
Siguiente pestaña	Y
Arriba	↑
Abajo	↓
Izquierda	←
Derecha	→

OPCIONES DE LOS MENUS

Puedes acceder a las siguientes opciones desde el menú PRINCIPAL.



MAPA

Muestra la división territorial de Tierra Residuos. Haz zoom en los territorios desbloqueados para ver los puntos de interés e ir directamente a los helipuertos. Para desbloquear un territorio tienes que conseguir suficientes estrellas ganando competiciones. Presiona **Y** para fijar estos lugares como destinos en el GPS. En la pantalla del mapa también aparecerán tus progresos en cada uno de los territorios.

Desplázate con **LB**, usa **LT** para alejar el mapa y **RT** para acercarlo. Coloca el cursor sobre un helipuerto y presiona **A** si quieres ir directamente a él.

OPCIONES

Personaliza los parámetros del juego de acuerdo con tu configuración de audio y vídeo.

ONLINE

Desde aquí puedes ir al modo Estilo libre y convertir el mapa de FUEL en un enorme terreno de juego multijugador, o bien configurar las competiciones e invitar a participar a tus amigos.

PERFIL

En esta pantalla se registran tus progresos a lo largo y ancho del mundo, y también te permite ver todas las cosas que has logrado.

GARAJE

Aquí puedes cambiar tu vehículo por cualquier otro que tengas disponible. Debajo de cada uno de los vehículos nuevos aparece la cantidad de FUEL que necesitas para comprarlo. Eso sí, antes de comprar, examina bien sus características para asegurarte de que es el más adecuado para ti.

Aquí también puedes cambiar la apariencia de tu vehículo y personalizarlo con los accesorios especiales que encuentres en tus viajes.

CONDUCTOR

Te permite personalizar la apariencia de tu conductor modificando su color de piel, así como las prendas de las piernas, el torso y la cabeza.



CARRERA DEL JUGADOR

FUEL es el terreno de carreras más grande jamás creado. En este inmenso mundo de 14.000 kilómetros cuadrados encontrarás algunos de los escenarios más variados de Norteamérica, recreados con todo lujo de detalles a partir de datos de satélite y con una distancia de visión de unos incomparables 40 kilómetros.

Al comenzar una partida nueva, aparecerás junto a las ruinas de un lugar paradisíaco que ahora da cobijo al primer grupo de corredores que encontrarás en tu camino a convertirte en el piloto más famoso de FUEL.

Este es solo el primero de los campamentos que hallarás en tus idas y venidas por el mundo. Siempre que lo desees, podrás volver a cualquiera de los que hayas visitado con los modos carrera o estilo libre.

Al llegar podrás ver las carreras disponibles en este territorio, y cuando comiences una, podrás elegir la dificultad en forma de medallas. Una medalla inferior supone una carrera más fácil, pero también menos estrellas de recompensa por acabar primero. Independientemente de la medalla de dificultad que selecciones, la única forma de lograr la victoria es llegar en primer puesto.

Si no tienes suficientes estrellas, no podrás participar en los eventos de carreras de los siguientes territorios.

EXPERIENCIA DE COMPETICIÓN



El terreno no es lo único que presenta una enorme variedad en FUEL. Las experiencias de conducción también son casi ilimitadas. Tanto si te lanzas montaña abajo con tu deportivo a toda velocidad como si intentas completar un circuito difícil en tu quad, tendrás que pilotar con habilidad y valor si quieres sobrevivir.

Todas las carreras tienen un punto de partida y una meta, y en ocasiones también habrá checkpoints por el camino. Tu objetivo será llegar de uno a otro.

El minimapa que aparece en pantalla te muestra dónde están los objetivos, así como los distintos tipos de carreteras que puedes utilizar (algunos vehículos se mueven mejor por carretera que campo a través).

Puede que se te ocurra tomar un atajo para adelantar a tus rivales, pero teniendo en cuenta la magnitud del terreno, ¡igual acabas perdido en mitad de la nada! Si te encuentras en esa situación y no quieres reiniciar la carrera, mantén presionado **Y** para regresar a un punto seguro.

ESTILO LIBRE Y EXPLORACIÓN

Aunque el modo Carrera te ofrece una idea aproximada de cómo es el mundo, solo podrás contemplarlo en todo su esplendor explorándolo. Con la exploración, podrás descubrir todos los detalles de los escenarios, incluidas las bonificaciones secretas. Prueba a buscar los siguientes elementos:

CAMPAMENTOS

- El centro de actividad de un territorio. Desde ellos podrás tomar parte en las competiciones y desafíos que descubras. A medida que vayas teniendo suficientes estrellas se irán desbloqueando campamentos nuevos.

DESAFÍOS

- Abundantes y muy diversos. Son una excelente manera de conseguir FUEL.

ACCESORIOS

- Los páramos norteamericanos son un auténtico cementerio de corredores de FUEL. Saquea los vehículos abandonados que encuentres para darle un nuevo estilo a tu bólido.

PUNTOS DE INTERÉS

- Incluso en estado de caos, la naturaleza es hermosa. Busca estos puntos preestablecidos y disfruta de algunos de los parajes más espectaculares de este mundo.

HELIPUERTOS

- No hay que buscar los helipuertos. Quedan automáticamente a disposición del jugador cuando se desbloquea una zona.

DESAFÍOS

Fuera del modo Carrera encontrarás numerosas formas de poner a prueba tu "habilidad al volante" y ganar más FUEL. Aquí tienes unas cuantas...

A TODA VELOCIDAD

- Llega a la marca en el tiempo establecido.

CAZA AL HELICÓPTERO

- Sortea el terreno para llegar a la meta antes que el helicóptero.

BUSCAR Y DESTRUIR

- Busca a los rivales y ponlos fuera de circulación.

RAID

- ¡A donde vas no hay carreteras!

RELÁMPAGO

- Llega al siguiente objetivo con límites de tiempo cada vez más ajustados.

DESAFÍO ELIMINATORIO

-El último corredor en llegar a cada una de las marcas es eliminado de la carrera.

RESISTENCIA

- La prueba definitiva de resistencia y habilidad.





GPS

Para ayudarte en tus desplazamientos, el camino a tu próximo objetivo se muestra en pantalla en 3D. Este objetivo puede ser un checkpoint, una línea de meta o un objeto oculto en el entorno. A pesar de que esta es la ruta recomendada, seguro que, como veterano de FUEL, querrás buscar tu propio camino al éxito. Puedes activar y desactivar el GPS en cualquier momento que desees con solo presionar **B**.

MEDIDOR DE DAÑOS

FUEL ofrece una libertad nunca antes vista y, si quieres ganar, tendrás que decidir en primer lugar cuantos riesgos estás dispuesto a correr, especialmente cuando se trata de las medallas de mayor nivel. En el peor de los casos, si superas tu límite de daños, tu vehículo quedará destruido y lo pagarás muy caro, así que ten cuidado. Aunque los atajos son muy divertidos, tendrás que estar a la altura del desafío.

VEHÍCULOS

En FUEL hay más de 70 vehículos que puedes usar, cada uno de ellos con su propio carácter y habilidades. Siempre que lo desees puedes ir al Garaje, en el menú PAUSA, y comprar vehículos nuevos en función de la cantidad de FUEL que tengas.

El secreto de la victoria es tener una amplia gama de vehículos a tu disposición que te permitan afrontar todos los desafíos que se irán presentando. Las motos de cross son ligeras y se desenvuelven bien en las rutas campo a través, pero no tendrán la menor oportunidad en una carrera larga sobre asfalto en la que se enfrenten a vehículos más grandes y potentes.

Antes de seleccionar un vehículo, puedes ver sus atributos para decidir si es el más adecuado:

VELOCIDAD

- Indica la velocidad máxima del vehículo en su superficie idónea.

ACELERACIÓN

- La rapidez con la que puedes ponerte en marcha.

AGARRE

- Cuanto menos agarre tenga el vehículo, más hábil tendrás que ser para no perder el control.

FRENAR

- La rapidez con la que puedes detener el vehículo, lo cual es de gran importancia cuando te diriges de cabeza a una muerte segura.

FIABILIDAD

- La resistencia del vehículo a los daños.

ASFALTO

- Cómo se desenvuelve el vehículo en un trazado hecho principalmente de asfalto.

CAMPO A TRAVÉS

- Cómo se desenvuelve el vehículo fuera de las carreteras.

GAMES FOR WINDOWS -- LIVE

Games for Windows - LIVE y Xbox LIVE® forman parte de la primera y más completa red de entretenimiento online del mundo, permitiendo a los jugadores tener acceso a seleccionados juegos de Xbox 360® y Games for Windows - LIVE. El servicio LIVE conecta a millones de jugadores en 25 países, facilitando a los jugadores encontrar amigos, juegos y entretenimiento en cualquier plataforma. Cuando te haces miembro de LIVE puedes ver los juegos de tus amigos y lo que hacen, hablar con otros miembros y llevar un seguimiento de los logros. Hazte con una Suscripción a Xbox LIVE Gold para recibir beneficios adicionales, como enviar y recibir invitaciones para las partidas multijugador. Entra en www.gamesforwindows.com/live para obtener más información sobre LIVE y ver la disponibilidad de LIVE en tu país.

CONECTARSE A LIVE

Para conectarse a Games for Windows - LIVE, se necesita una conexión a Internet de banda ancha y un gamertag. Si tienes un gamertag, ya tienes todo lo que se necesita para conectarte a Games for Windows - LIVE. Si aún no lo tienes, puedes conseguir uno gratis. Para iniciar sesión o registrarse, inicie el juego y luego pulse la tecla Inicio. Para más información, entra en www.gamesforwindows.com/live.

CONTROL PARENTAL

El control parental en Games for Windows - LIVE se añade al control parental de Windows Vista®. Gracias a herramientas fáciles y flexibles puedes decidir a qué juegos puede tener acceso tu hijo. Para más información, entra en www.gamesforwindows.com/live/familysettings.

MULTIJUGADOR

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

Podrás explorar y correr por todo el mundo si tienes conexión a Internet y una cuenta LIVE Gold.

Selecciona estilo libre y aparecerás en uno de los territorios principales, integrado en un grupo de jugadores dispuestos a explorar el mundo. Mientras conduces, te encontrarás con otros jugadores con los que podrás hablar a través de unos auriculares para PC (si los tienes).

Se pueden jugar todas las competiciones en modo multijugador.

También puedes jugar carreras personalizadas online con tus amigos.



EDITOR DE CARRERA

Cuando encuentres tu lugar favorito de Tierra Residuos, podrás crear tus propias carreras personalizadas e invitar a tus amigos a competir contigo. El editor de carreras contiene numerosas opciones con las que podrás desarrollar una experiencia de carrera única.

En primer lugar, elige el trazado de la carrera seleccionando la salida y la meta. Ahora también puedes agregar checkpoints si lo deseas. A continuación, puedes ver un resumen de los menús de edición de carreras de FUEL:

CREAR CARRERA :

Tu carrera se guardará y numerará automáticamente.

EDITAR CARRERA :

Elige una carrera guardada anteriormente y editala.

BORRAR CARRERA :

Elige una carrera guardada anteriormente y bórrala.

PROBAR CARRERA :

Prueba tus carreras y circuitos personalizados.

El modo de carrera utilizado en tu carrera personalizada se determina de forma automática.

Las condiciones climatológicas y la hora del día en la que se celebra la carrera, así como el número de vueltas, se especifican al crear la sesión online.

Puedes grabar un máximo de 10 carreras predefinidas en las que participar online con tus amigos.

CRÉDITOS

ASOBO STUDIO

ASOBO STUDIO

Dirección del estudio

Sebastian Wloch
David Dedeine

Producción ejecutiva

Brice Davin

Producción online y versiones

Benoit Foucque

Producción de vehículos

Fabrice Chaland
Brice Davin

Diseño del juego

David Dedeine
Pascal 'Pako' Saingre
Sylvain Billaud
Frederic Oughdantz

Diseño de carreras

Pascal 'Pako' Saingre
Romain Bieri
Remy Girardey
Antoine Bonnet
Cédric Rousseau
Olivier Ponsonnet

Diseño de conducción de vehículos

Sylvain Billaud
Damien Cazacq
Pierre Granier
Jonathan Deruy
Antonin Cony

EQUIPO DE DISEÑO GRÁFICO

Dirección gráfica

Patrice Bourroncie

Dirección gráfica de entornos

Patrice Bourroncie

Dirección gráfica de vehículos

Stephane Hugué

Race Modeling

Cédric Rousseau
Olivier Ponsonnet
Pascal 'Pako' Saingre
Romain Bieri
Remy Girardey
Antoine Bonnet

Animación de pilotos y mundo

Andreas Nick

Modelado de objetos

Yann Mathiot
Fabrice Picou
Cédric Rousseau
Olivier Ponsonnet

Integración de vehículos

Kevin Dartoy
Julien Eloi

Diseño de vehículos

Arthur N'Guyen

Diseño de accesorios

Bruno Grange-Cossou

Christophe Bastin
Quentin Chauvet
Gwenael Masse

Diseño de la interfaz

Jordi Guardiola
Gwenael Masse

EQUIPO DE PROGRAMACIÓN

Dirección técnica

Alain Guyot
Sebastian Wloch

Programación del motor del juego

Nicolas Becavin
Alain Guyot
Sebastian Wloch
Raphael Mary
Cédric Arnaud
Pablo Marquez
Scott Comber
Florent Tournade

Programación del juego

Sebastian Wloch
Nicolas 'ConeX' Coquard
Philippe Rivailon
Alain Le Güirec
Benoit Marchand
Mickaël Valensi
Nicolas Audren
Martial Bossard

EQUIPO DE CC

Jefe de CC

Stephane Brosseau

Testeador principal de CC

Frederic Catusse

Testeo de CC

Vincent Bieri
Julie Felis
Mathieu Martin y Pascual
Smith Nholprasa
Alexandre Bergerat

EQUIPO ADMINISTRATIVO

Asistente de dirección

Jophie Dosiere
Julie Regentere

Administración de sistemas

Samuel Leal
Damien Morel

Beccario administrativo

Killian Querre

PROVEEDORES INDEPENDIENTES

Equipo 3D

Hugo Palasie
Arnaud Servouze

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES:

Otros miembros de ASOBO STUDIO

Damien Bentayou
Marc-Antoine Bernard-Brune
Nicolas Bolnot
Olivier Cannone
Jeremie Carvin
Patrice Cassignard
Nicolas Castaing
Vincent Cazals
Mathieu Chailou
Xavier Couroussou
Olivier Expert
Julien Guerin
Audrey Legeai
Frederick Malicet
Franck Manon
Ralph Musti
Damien Papet
Thierry Pugnier
Christophe Rautou
Clement Sejourne
Lan Chi Tran
Thomas Coleno

Nuestras familias y todos los recién nacidos de ASOBO:

Billie
Eleonore
Mathis
Gaspard
Swann
Zelle

BETOMORROW

Programación en línea

Mathieu Deletrain
Guillaume Moraine

Estudio de creación 3D

Producción

Chris Morland

Director gráfico / Diseñador principal

Steve Donovan

Equipo 3D

Chris McNeill
Dan Burns
Danny Hanwell
Rob Lancaster
Steve Hatchard

Asistentes...

Angelo Dal Pra
Morrey Liam
Mark Wilks

VIRTUOS LTD.

Director ejecutivo

G. Langourieux

Jefe de cuentas

N. Godement

Director de producción

F. Pan

Productores

S. Yao
Y.P. Yu

Directores gráficos

S. Jamieson
N. Ni

Diseñador principal

C. Zhang

Equipo de gráficos

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

24SEVEN3D

Director gráfico

Bogdan Iliesiu

Equipo 3D

Andrei Szasz
Victor Tero-Vescan

Diseño de texturas

Dan Bojan

ARTEFACTS STUDIO

Presidente ejecutivo

Bruno Chabanel

Productor

Cindy Gasparini

Ingeniero de software

Jean-Noel Dhooge

Diseñadores principales

Emmanuel Aubert
Lionel Billault

Equipo 3D

Alain Jezeqou
Aïen Ronco
Jean-Christophe Garrido
Frederic Bousquet
Fred Viltard

Director financiero

David Leneveu

LA PLANETE ROUGE

Grabaciones y diseño de sonido

Leo Pouget
Gery Montet

Producción musical

Lionel Payet Pigeon
Robert Benzrihem

Diseño de vehículos

Etienne Casubolo

KEUTHEN.NET

Aseores online

Marc Keuthen
Carsten Orthbandt

Aseores adicionales online

Franck Maestre

DESARROLLO DEL PRODUCTO

Productor ejecutivo

Dave Brickley

Asesor de diseño

Jason Wakelam

Director general de CC

Eddy Di Luccio

Jefe de CC funcional

Danny Bellard

Jefe de equipo de CC

Paul Baber

Técnicos sénior de CC

Nell Atkinson
Ricky O'Toole
Edward Copland

Técnicos de CC

Akula Iliesia
Alex Hill
Andreas Haeggman
Andrew Auckland
Antonio Aitilia
Chris Armstrong
Chris Longden
Darren Keig
David Bishop
Greg Pryjmachuk
James Mohamed

Joe Smith
Milee Pickton
Richard Harrison
Richard Kadow
Richard Peters
Richard Robertson
Shaun Moffat
Zi Peters

Jefe de seguridad de compatibilidad y códigos

Gary Cody

Jefes de compatibilidad

Neil Martin
Richard Pickering
Gurshaan Surana

Técnicos de compatibilidad

Neil McCabe
Michael Hill
Manish Panchmatia
Gurtejbir Mangat
Andrew Laird

Jefe de CC en línea

Jonathan Treacy

Técnicos sénior de CC en línea

Michael Wood
Robert Young

Técnicos de CC en línea

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

Marca central y marketing

Edd Newby-Robson - Jefe de marca
Alex Bertie - VP de marca y marketing
Barry Jafarato - VP sénior de marca y marketing
Lizzie Wilding - Director de marketing digital
Joe McEwan - Jefe de marketing online
George Williams - Jefe de comunidad internacional
Ian Webster - Jefe de comunidad Reino Unido

Servicios Creativos

Peter Matthews - Director de servicios creativos
Wesley Strange - Coordinador de trabajos
Dave Alcock - Diseñador gráfico sénior
Barry Cheney - Diseñador gráfico
Andy Hack - Grafista
Joanne Rose - Grafista
Sam Hatton-Brown - Editor de video sénior
Philip Roberts - Editor de video
Rob Lucas - Asistente de video

Localización

Daniel Schaeffers - Jefe de localización
Gaelle Leysour de Rohello - Asistente de localización
Localización al alemán - Niels Stephan
Localización al francés - Cédric Tannay
Localización al español - GameLoc Localisation Services S.L.
Localización al italiano - Alessandro Marchesello

Licencias y asuntos legales

Julian Ward - Director de asuntos corporativos
Simon Moynihan - Abogado
Peter Hansen-Chambers - Licencias

Marketing regional

Brad Schlachter - Director sénior de marketing (Norteamérica)
Mike Hendrixen - Jefe de marketing (Benelux)
Shérina Khalidi - Jefe de producto (Francia)
Renaud Tasset - Jefe de marketing (Francia)
Clara Ramirez de Arellano - Jefe de marketing (España)
Matthias Mirlach - Jefe de producto (Alemania)
Hal Barne - Director de distribución territorios (RDM)

RELACIONES PÚBLICAS

Centro y Reino Unido

Richard Eddy, Director de comunicación
Pete Webber, Ejecutivo de comunicación
Adrian Lawton, Jefe de comunicación

Internacional:

Lilith Baron (Estados Unidos),
Jerôme Firon (Francia),
Mike Hendrixen (Benelux),
Matthias Mirlach (Alemania).

Agradecimientos especiales

Andrew Grieg

UNKLE 'Burn My Shadow'

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

Voz
Guitarras
Bajo
Batería
Sintetizadores
Piano
Coros
Campanas

Producido por
Programado por
Pro Tools
Ingeniero de sonido
Grabado en
Mezclado por
Mezclado en
Master
Master grabado en

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

Publicado por Copyright Control, Baby Cole Music (ASCAP) [Administrado por Wixen Music Publishing, Inc.].
Cortesía de Surrender All Limited. Reservados todos los derechos. Se usa con permiso.

NOTAS



“

UN BOMBÓN

92% HOBBY CONSOLAS

”

“

¡ALUCINANTE!

96% MICROMANIA

”



CONQUISTA UN MUNDO LLENO DE ACCIÓN Y EN CONSTANTE EVOLUCIÓN CON PARRILLAS REPLETAS, DAÑOS DEVASTADORES, ADVERSARIOS INTELIGENTES Y UN AMBIENTE INCOMPARABLE... LA EMOCIÓN VUELVE A LAS CARRERAS.



www.pegi.info

RACEDRIVER
GRID™



Games for Windows



codemasters™

© 2007 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Racedriver 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, el botón Start de Windows Vista y Xbox 360 son marcas registradas del grupo de empresas Microsoft. "Games for Windows"™ y el logotipo del botón Start de Windows Vista se usan bajo licencia de Microsoft.

www.dirt2game.com

Vive a fondo el juego que ha definido un género, con modos competitivos online para varios jugadores, y daños devastadores.

“

UN FESTÍN DE ESPECTACULARES CARRERAS

Micromanía

”

Destroza a tus competidores en una gira global desde Marruecos hasta Malasia, pasando por Londres y LA, en los vehículos todoterreno más potentes del mundo.

Colin McRae DIRT 2 supone una reinención del género, una impresionante secuela del juego de rallies más vendido



www.pegi.info



codemasters™

COLIN McRAE DIRT 2™



Games for Windows LIVE

AVISO IMPORTANTE: Por la presente, The Codemasters Software Company Limited (en lo sucesivo, "Codemasters") hace entrega del programa (en lo sucesivo, "el Programa") que acompaña a este documento conforme a licencia y en las condiciones que se expresan a continuación. El Programa incluye el software, el medio que lo contiene y su documentación, ya sea impresa o en formato electrónico. La concesión de esta licencia constituye un acuerdo legal entre el usuario y Codemasters. La utilización del Programa implica la aceptación de las condiciones del presente acuerdo suscrito con Codemasters.

El Programa está protegido por la legislación inglesa, los tratados internacionales o convenciones en materia de propiedad intelectual y otras normativas al respecto. El Programa se usa conforme a licencia y no se vende, por lo que este acuerdo no concede derecho de propiedad alguno sobre el Programa o sus copias.

1. Licencia limitada de uso: Junto con la licencia, Codemasters concede al usuario derechos limitados, sin carácter exclusivo y sin derecho a cesión, para el uso de un ejemplar de este Programa para uso personal.
2. Propiedad: Todos los derechos de propiedad intelectual contenidos en el Programa (entre otros, los derivados del contenido registrado como imagen, sonido u otro formato) y la titularidad de todas y cada una de las copias recaen en Codemasters o los otorgantes de la licencia, por lo que los únicos derechos que tendrá el usuario serán los derivados de la licencia que se expresan en el primer párrafo.

QUEDAN EXPRESAMENTE PROHIBIDAS:

- * la copia del Programa;
- * la venta, alquiler, concesión mediante licencia, distribución, cesión o puesta a disposición, total o parcial, del Programa a otras personas con fines comerciales, entre otros, en un servicio a terceros, "cibercafés", salones de recreativas u otros locales comerciales. Para la utilización comercial del Programa el usuario deberá suscribir con Codemasters un acuerdo de licencia específico para locales comerciales (véase la información de contacto al final del documento);
- * la aplicación de ingeniería inversa, despiñado del código original, modificación, descompilación, desensamblaje o creación, total o parcial, de programas derivados del Programa;
- * la retirada, desactivación u omisión de los avisos o indicativos de propiedad ubicados en el embalaje o en el interior del Programa.

GARANTÍA LIMITADA: Codemasters garantiza al comprador original del Programa que el medio en que se grabó no presentará defectos materiales ni de fabricación durante 90 días a partir de la fecha de compra. Si se encontraran defectos en dicho periodo, Codemasters se aviene a reemplazar, sin costo alguno, el Programa defectuoso dentro del periodo de garantía, siempre y cuando Codemasters todavía fabrique el Programa. Para ello, se deberá enviar el Programa, a portes pagados, con el recibo de compra debidamente fechado. Si el Programa ya no estuviera disponible, Codemasters se reserva el derecho a sustituirlo por otro similar o de igual o mayor valor. Esta garantía se limita al medio en que se grabó el Programa tal y como Codemasters lo suministró, y no será válida si el defecto o defectos se derivan de un abuso, mal uso o negligencia en la utilización del Programa. Todas las garantías implícitas por ley están limitadas al periodo de 90 días descrito anteriormente.

Excepto por lo estipulado anteriormente, esta garantía sustituye a todas las garantías acordadas por escrito o verbalmente, explícitas o implícitas, incluidas las de comercialización, calidad satisfactoria, adecuación para un propósito particular o de no infracción, y ninguna otra protesta formal o reclamación vinculará u obligará a Codemasters en forma alguna. Cuando se envíe el Programa para su devolución de acuerdo con los términos de la garantía, deberán mandarse solo los discos originales en un embalaje seguro que incluya: (1) una fotocopia del recibo de compra con la fecha de compra; (2) un documento con el nombre y la dirección claramente indicados; (3) una pequeña nota en la que se describa el desperfecto y el sistema en el que instaló el Programa.

LIMITACIÓN DE DAÑOS: Codemasters desestima toda responsabilidad en concepto de daños especiales, incidentales o emergentes derivados de la posesión, utilización, funcionamiento defectuoso del Programa, incluidos los daños a la propiedad, lucro cesante, errores informáticos, funcionamiento defectuoso de otros dispositivos o lesiones personales. En caso de lesiones, Codemasters desestima toda responsabilidad, aun cuando fuera consciente de la probabilidad de que estas pudieran ocasionarse, y siempre y cuando la ley lo permita. La compensación a la que se obliga Codemasters no excederá en ningún caso a la cantidad desembolsada para la obtención de la licencia del Programa. Si el país o región en que se concede la garantía no contempla limitaciones sobre la duración de cualquier garantía implícita ni excluye o limita los daños incidentales o derivados, dichas limitaciones y exclusiones de responsabilidad no serán aplicables. Esta garantía otorga al usuario derechos legales concretos que vienen a añadirse a los que por ley le correspondan, y que varían dependiendo de la legislación a la que esté sujeto.

RESCISIÓN: Sin perjuicio de los derechos de Codemasters, este acuerdo se rescindirá automáticamente si el usuario no cumple las condiciones en él estipuladas. En ese caso, se deberán destruir los ejemplares del Programa y sus componentes.

COMPENSACIÓN: Debido al daño irreparable que para Codemasters supondría el incumplimiento de las condiciones de este acuerdo, el usuario acepta avenirse a las compensaciones adecuadas (sin que medie garantía en efectivo, depósito o prueba de los daños) debidas al incumplimiento de este acuerdo, que habrán de añadirse a las compensaciones que correspondieran a Codemasters de conformidad con la legislación aplicable.

INDEMNIZACIÓN: El usuario se compromete a indemnizar, defender y eximir a Codemasters, sus asociados, filiales, contratistas, empleados, directores y agentes de toda responsabilidad, pérdidas y gastos derivados de los actos u omisiones en el uso del Programa conforme a las condiciones de este acuerdo.

OTRAS CONDICIONES: El presente documento incluye el acuerdo íntegro alcanzado entre las partes y reemplaza a otros acuerdos o aseveraciones que las partes hubieran podido efectuar con anterioridad. Toda enmienda sobre el mismo deberá de realizarse por escrito y con el consentimiento de ambas partes. Si, por cualquier razón, se estimase inaplicable cualquiera de las condiciones expuestas en este contrato, se obrarán las modificaciones pertinentes para posibilitar su aplicación sin que el resto de las condiciones de este acuerdo se vean afectadas. El presente acuerdo se regirá e interpretará de acuerdo con la legislación inglesa, y el fuero será el de los tribunales de Inglaterra.

Todas las cuestiones relativas a esta licencia deberán dirigirse a Codemasters a las señas que se indican a continuación:

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

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

Sitio Web de Codemasters

www.codemasters.com

El sitio web de Codemasters contiene parches del juego, preguntas frecuentes y una versión en línea de nuestro soporte técnico básico. También dispone de un formulario de solicitud de soporte técnico que puedes utilizar para solicitar asistencia para este o cualquier otro juego de Codemasters.

Correo Electrónico

custservice@codemasters.com (en inglés)

stecnico@atari.com (en castellano)

Incluye tu archivo Dxdiag.txt junto a una descripción de tu problema. Para ello, si tienes Windows XP, haz clic en Inicio y después en Ejecutar. Si tienes Windows Vista, pulsa el botón de Windows y utiliza el cuadro de búsqueda. Escribe DXDIAG y haz clic en Aceptar. Se mostrará la Herramienta de diagnóstico de DirectX. Para enviar los resultados no tienes más que hacer clic en el botón "GUARDAR TODA LA INFO..." y guardarlo como un archivo de texto (.txt). A continuación, adjunta ese archivo a tu correo electrónico.

Recibirás ayuda por correo electrónico en el plazo de una semana.

Teléfono / Fax

Antes de llamar, asegúrate de haber consultado nuestro sitio web por si hubiera una posible solución, y de haber leído el archivo de ayuda de FUEL™ el cual se encuentra en el disco DVD-ROM de FUEL™.

Para acceder al archivo de ayuda:

1. Haz doble clic en "Mi PC", en el escritorio de Windows.
2. Haz clic con el botón secundario en la unidad de DVD-ROM.
3. Haz clic en "EXPLORAR".
4. Haz doble clic en "LÉEME".

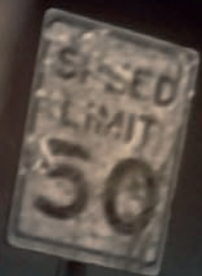
TFNO.: 902 10 1867

Horario de atención: Lunes - Viernes. De 9:00 a 18:00v

Ten en cuenta que tendrás que estar frente al PC cuando llames. Deberá estar encendido y en funcionamiento (es decir, que no se haya colgado). Las llamadas pueden quedar registradas para propósitos de formación.

Dirección de Correo Postal de Codemasters

Customer Services, Codemasters Software Ltd,
PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, Reino Unido.





⚠️ Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

Cosa è il sistema PEGI (Pan European Games Information)?

Il sistema di classificazione PEGI ha come obiettivo la tutela dei minori scoraggiando l'utilizzo di giochi non adeguati ad una determinata fascia d'età. Non si tratta di una guida alla difficoltà del gioco. Il sistema PEGI, che è composto da due diversi fattori, consente ai genitori o a chiunque acquisti dei giochi per bambini di effettuare una scelta informata e adeguata all'età del bambino per il quale si intende acquistare il gioco. Il primo fattore è una classificazione sulla base dell'età-



Il secondo fattore è costituito da un'icona che indica il tipo di contenuto presente nel gioco. A seconda del gioco, possono essere visualizzate diverse icone. La classificazione in base all'età tiene conto della concentrazione dei contenuti indicati dalle icone del gioco. Le icone sono:-



VIOLENZA



LINGUAGGIO
VOLGARE



PAURA



SESSO



DROGA



DISCRIMINAZIONE



GIOCO
D'AZZARDO



pegionline.eu

Per ulteriori informazioni, visitare il sito www.pegi.info e pegionline.eu



INTRODUZIONE.....	29
CONTROLLI DI GIOCO.....	31
OPZIONI DEL MENU MAPPA, GARAGE, PROFILO, OPZIONI, ONLINE	33
CARRIERA.....	35
ESPERIENZA DI GARA.....	36
GARA LIBERA ED ESPLORAZIONE.....	37
SFIDE.....	38
GPS.....	39
INDICATORE DI DANNI.....	39
VEICOLI.....	40
GAMES FOR WINDOWS LIVE.....	41
MULTIPLAYER.....	42
EDITOR DELLE GARE.....	43
RINGRAZIAMENTI.....	45
ACCORDO DI LICENZA E GARANZIA.....	51
ASSISTENZA CLIENTI.....	52

CONTENUTO



**IN UN 'PRESENTE
ALTERNATIVO' VASTE
AREE DEGLI STATI
UNITI SI SONO TRA-
SFORMATE IN ZONE
OFF-LIMITS PER
I TERRIBILI
EFFETTI DEL
RISCALDA-
MENTO
GLOBALE.
GLI TSUNAMI DEVA-
STANO LE COSTE,
GLI INCENDI BO-
SCHIVI CONSUMANO
LE FORESTE,**

AMERICAN ZEPHYRUS

GLI EVENTI METEOROLOGICI IMPREVEDIBILI PRODUCONO TEMPESTE DI FULMINI E I TORNADO STRAZIANO IL PAESE.

La popolazione è fuggita dal caos in cerca di oasi, nuove città che sfruttano fonti alternative di energia pulita per rendere l'ambiente vivibile. I combustibili fossili sono stati accantonati da una nuova società fin troppo consapevole della sua dipendenza da uno stile di vita più ecocompatibile.

Ma le vecchie abitudini sono dure a morire. Le aree abbandonate sono ora diventate il teatro d'azione di una nuova stirpe di fanatici dello sport estremo, carichi di adrenalina.

Alla guida dei loro veicoli succhia benzina modificati e truccati, si sono impossessati delle aree pericolose e abbandonate degli Stati Uniti per gareggiare in un nuovo campionato clandestino ed eleggere il più forte. Con una riserva di carburante da bruciare e migliaia di chilometri a disposizione nel territorio disabitato più insidioso del mondo, i piloti partono con l'obiettivo di conquistare la strada, domare l'ambiente e battere tutti gli avversari.

CONTROLLI DI GIOCO

CONTROLLER XBOX 360 PER WINDOWS



TASTIERA E MOUSE



Ruota telecamera a sinistra	←
Ruota telecamera a destra	→
Ruota telecamera in su	↑
Ruota telecamera in giù	↓

Il mouse può anche essere usato per far ruotare la telecamera.

Cambia inquadratura	TastNum	1
Menu		Esc
Mappa		R
Accelerate		Barra Spaziatrice
Frena / retromarcia	sinistra	Ctrl
Freno a mano	TastNum	0
Respawn		F
Nascondi / mostra GPS 3D		← Invio

MENU

Scheda precedente	T
Scheda successiva	Y
Su	↑
Giù	↓
Sinistra	←
Destra	→

OPZIONI DEL MENU

Le seguenti voci sono disponibili accedendo al menu PRINCIPALE.



MAPP

La mappa mostra Wastelands suddivisa in aree. Puoi ingrandire le aree sbloccate per vedere i punti di interesse e raggiungere direttamente gli eliporti. Le varie aree vengono sbloccate conquistando un numero sufficiente di stelle con le vittorie nelle Gare Carriera. Premi **Y** per impostare questi luoghi come destinazioni GPS. La schermata della mappa riassume anche i progressi compiuti in ogni area.

Puoi scorrere con **L**, usare **LT** per rimpicciolire e **RT** per ingrandire. Posiziona il cursore sopra un eliporto e premi **A** per spostarti direttamente in quell'area specifica.

OPZIONI

Personalizza le impostazioni di gioco in base alla tua configurazione Audio/Video.

ONLINE

Qui puoi accedere a una Gara Libera e trasformare la mappa di FUEL in un immenso teatro di gara multiplayer, oppure organizzare Gare Carriera e invitare i tuoi amici a prenderne parte..

PROFILO

Questa schermata tiene traccia dei progressi compiuti nel mondo di FUEL e riassume tutte le grandi imprese che hai compiuto.

GARAGE

Qui puoi cambiare il tuo veicolo con uno qualsiasi di quelli disponibili. La quantità di FUEL a disposizione viene mostrata sotto il costo di ogni nuovo veicolo. Controlla attentamente le caratteristiche prima di decidere se un determinato veicolo fa davvero al caso tuo.

Qui è anche possibile cambiare l'aspetto del tuo veicolo, personalizzandolo con livree speciali trovate qua e là nell'ambiente di gioco.

PILOTA

Qui puoi personalizzare l'aspetto del tuo pilota, modificando i capi di abbigliamento indossati su testa, busto e gambe, oltre al colore della sua pelle.



CARRIERA

FUEL è caratterizzato dalla più estesa arena di gara mai creata. In questo vasto mondo di 14.400 chilometri quadrati troverai le più svariate ambientazioni che il Nord America ha da offrire, tutte create a partire da dati satellitari reali, con un livello di dettaglio impressionante e una visibilità senza precedenti di ben 40 chilometri.

Quando inizi una nuova partita, vieni portato presso le rovine di un luogo un tempo meraviglioso, adesso dimora del primo gruppo di piloti che incontrerai sulla tua strada verso il trionfo nel mondo di FUEL.

Questo è solo il primo dei campi che incontrerai nel tuo viaggio attraverso questo mondo. In qualsiasi momento puoi ritornare istantaneamente a uno dei campi già visitati in Carriera o con una Gara Libera.

Una volta arrivato sul posto puoi vedere le gare disponibili in modalità Carriera per questa zona e prima della partenza puoi scegliere il livello di difficoltà sottoforma di medaglie. Una medaglia di minor valore sta a indicare una gara più facile, ma con meno Stelle in palio per la vittoria. Indipendentemente dalla difficoltà selezionata, la vittoria si ottiene sempre e solo classificandosi al primo posto. Senza un numero sufficiente di Stelle non avrai modo di accedere agli eventi Carriera nelle zone successive.

ESPERIENZA DI GARA



Non solo cambiano le ambientazioni, ma in FUEL cambia continuamente anche l'esperienza di guida. Che tu stia guidando una muscle car giù per una montagna o stia affrontando un circuito impegnativo con un quad, avrai sempre bisogno di guidare con coraggio e abilità per sopravvivere.

Ogni gara ha un punto di partenza e un punto d'arrivo, talvolta con alcuni Checkpoint intermedi. L'obiettivo è 'semplicemente' riuscire a raggiungere il traguardo.

La tua MINI MAPPA su schermo ti mostrerà la posizione di ogni obiettivo, oltre ai diversi tipi di strada che puoi sfruttare a tuo vantaggio, dal momento che certi veicoli si comportano meglio su determinati fondi stradali.

Puoi tentare la fortuna imboccando una scorciatoia per avvantaggiarti sui tuoi avversari, ma data la vastità delle ambientazioni potresti ritrovarti in guai ancora peggiori! In questo caso, se non vuoi ricominciare da capo, tieni premuto **Y** per essere riportato a un punto sicuro.

GARA LIBERA ED ESPLORAZIONE

Mentre la modalità Carriera ti permette di godere solo di rapidi scorci del mondo di FUEL, è grazie alle Esplorazioni che questo mondo prende davvero vita. Con questa modalità di gioco puoi scoprire tutte le caratteristiche del mondo che ti circonda, compresi i bonus nascosti. In particolare, fai attenzione a quelli seguenti:

CAMPI

- Il centro dell'attività di ogni territorio. Da qui puoi iniziare le Gare Carriera o le Sfide che hai scoperto. I Campi vengono sbloccati una volta ottenuto un numero sufficiente di Stelle.

SFIDE

- Numerose e diversificate, le sfide sono un modo perfetto per accumulare FUEL.

LIVREE

- Le terre abbandonate degli Stati Uniti sono un immenso cimitero per i piloti di FUEL. Trova e distruggi i relitti dei loro veicoli per vincere nuove livree per il tuo veicolo.

VEDUTE

- Anche in pieno caos la natura ha il suo fascino. Trova questi punti predefiniti per apprezzare alcune delle viste più spettacolari che il mondo di FUEL ha da offrire.

ELIPORTI

- Sbloccando le zone ottieni l'accesso immediato alle aree già visitate senza dover necessariamente guidare per raggiungerle.

SFIDE

Fuori dalla modalità Carriera troverai centinaia di altri modi per mettere alla prova la tua abilità di guida e per guadagnare altro FUEL. Alcuni di questi modi sono...

PROVA DI VELOCITÀ

- Arriva al traguardo entro il tempo stabilito.

CACCIA ALL'ELICOTTERO

- Affronta l'ambiente che ti circonda per raggiungere il traguardo prima dell'elicottero.

CERCA E DISTRUGGI

- Dai la caccia ai tuoi avversari e mettili fuori gioco.

RAID

- Non esistono strade che non puoi percorrere!

BLITZ

- Raggiungi l'obiettivo successivo entro limiti di tempo sempre più stringenti.

ELIMINAZIONE

- L'ultimo pilota a raggiungere ogni traguardo intermedio viene eliminato dalla gara.

RESISTENZA

- La prova estrema di durata e abilità.





GPS

Per orientarti meglio, su schermo puoi vedere in 3D il percorso da seguire per raggiungere l'obiettivo successivo, che può essere un checkpoint, un traguardo, oppure un oggetto nascosto nel paesaggio. Anche se quello indicato è il percorso consigliato, acquisendo più esperienza con FUEL preferirai sicuramente scegliere da solo la tua strada personale verso il successo. Il GPS può essere attivato e disattivato in qualsiasi momento premendo

B

INDICATORE DI DANNI

FUEL offre una libertà mai vista e per vincere hai solo bisogno di decidere quanto vuoi osare, specialmente quando gareggi per le medaglie più preziose. Fondamentalmente, superare il limite massimo di danni consentiti ridurrà a pezzi il tuo veicolo e ti costerà molto caro. Quindi, anche se le scorciatoie sono così divertenti, cerca di dimostrarti sempre all'altezza della situazione.

VEICOLI

Ci sono oltre 70 veicoli acquistabili in FUEL, ognuno con le proprie caratteristiche e doti specifiche. Puoi cambiare veicolo in qualsiasi momento accedendo al Garage dal menu PAUSA e puoi acquistarne di nuovi a seconda di quanto FUEL hai messo da parte.

La chiave per la vittoria è avere a disposizione una grande varietà di veicoli per essere pronto a tutte le sfide che dovrai affrontare. Ad esempio, una dirt bike è agile e si trova perfettamente a suo agio anche sui più impegnativi percorsi fuori strada, ma non è di grande aiuto sulle lunghe strade asfaltate quando sei in competizione con altri veicoli più grandi e potenti.

Prima di scegliere un veicolo, puoi valutare le sue caratteristiche per decidere se è davvero il mezzo che fa al caso tuo:

VELOCITÀ

- Indica la velocità massima del veicolo sul suo fondo stradale ideale.

ACCELERAZIONE

- Quanto in fretta puoi partire da fermo.

ADERENZA

- Meno aderenza hai a disposizione e più dovrai essere abile per mantenere il controllo del veicolo.

FRENI

- Quanto in fretta puoi fermarti, cosa molto importante quando ti trovi a un passo dal baratro.

AFFIDABILITÀ

- Quanto il veicolo riesce a resistere ai danni.

ASFALTO

- Come si comporta il veicolo su percorsi prevalentemente asfaltati.

FUORI STRADA

- Come si comporta il veicolo quando non si trova su strade battute.

GAMES FOR WINDOWS - LIVE

Games for Windows - LIVE e Xbox LIVE fanno parte della prima e più completa rete di intrattenimento online del mondo, in grado di unire tra loro i giocatori di Xbox 360 e di alcuni titoli selezionati di Games for Windows - LIVE. Il servizio LIVE collega milioni di giocatori in 25 paesi rendendo semplicissima la ricerca di amici, giochi e intrattenimento su entrambe le piattaforme. Quando diventi un membro del servizio LIVE, puoi vedere i giochi e le attività dei tuoi amici, comunicare con altri membri e tenere traccia dei tuoi risultati di gioco. Diventa un membro Gold e riceverai ulteriori benefici, ad esempio potrai inviare e ricevere inviti per le partite multiplayer. Vai su www.gamesforwindows.com/live per ulteriori informazioni su LIVE e sulla disponibilità del servizio LIVE nella zona in cui vivi.

CONNESSIONE A LIVE

Per connetterti a Games for Windows - LIVE, ti occorre una connessione a Internet a banda larga e un gamertag. Se hai già un gamertag, non ti serve altro per connetterti a Games for Windows - LIVE. In caso contrario, puoi ottenere un gamertag gratuitamente. Per effettuare l'iscrizione o l'accesso, lanciare il gioco e premere il tasto Home. Per ulteriori informazioni vai su www.gamesforwindows.com/live.

IMPOSTAZIONI FAMILIARI

Impostazioni familiari in Games for Windows - LIVE fa da complemento al controllo parentale di Windows Vista®. È uno strumento semplice e flessibile che consente di tenere sotto controllo e di gestire l'esperienza online dei propri figli. Per ulteriori informazioni, visitare www.gamesforwindows.com/live/familysettings.

MULTIPLAYER



Tutto il mondo è a disposizione per gare ed esplorazioni, se solo hai una connessione Internet e un account Live Gold.

Partecipa a una Gara Libera e verrai condotto in una delle aree principali di FUEL in mezzo a un gruppo di altri giocatori in esplorazione. Guidando potrai incontrare altri giocatori con i quali potrai comunicare con un auricolare Xbox 360, se ne hai uno.

Tutte le Gare Carriera possono essere giocate in modalità multiplayer.

Le gare personalizzate possono anche essere giocate online con gli amici.



**EDITOR
DELLE GARE**

Una volta trovate le tue parti preferite di Wastelands, potrai creare gare personalizzate e invitare i tuoi amici a gareggiare insieme a te. L'editor delle gare mette a disposizione numerose opzioni che ti consentiranno di dar vita a un'esperienza di gara unica.

Per prima cosa, scegli il percorso per la tua gara personalizzata impostando il punto di partenza e quello di arrivo. Se vuoi, in questa fase puoi anche aggiungere dei checkpoint. I seguenti menu ti permetteranno di personalizzare le gare di FUEL:

CREA UNA GARA :

La tua gara viene salvata e numerata in modo automatico.

MODIFICA UNA GARA :

Scegli una gara salvata in precedenza per modificarla.

ELIMINA UNA GARA :

Scegli una gara salvata in precedenza per eliminarla.

PROVA UNA GARA :

Prova i percorsi e le gare che hai personalizzato.

La modalità di gara associata alla tua gara personalizzata viene determinata automaticamente.

Al momento della creazione della sessione online potrai specificare meteo, ora del giorno e numero di giri della tua gara.

Puoi salvare fino a 10 gare preimpostate da correre di nuovo con i tuoi amici.



RINGRAZIAMENTI

ASOBO STUDIO

ASOBO STUDIO

Direzione Studio

Sebastian Wloch
David Dedeine

Produzione Esecutiva

Brice Davin

Produzione Online e Versioning

Benoit Foucque

Produzione Veicoli

Fabrice Chaland
Brice Davin

Design Gioco

David Dedeine
Pascal 'Pako' Saingre
Sylvain Billaud
Frederic Oughentz

Design Gare

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

Design Dinamica Veicoli

Sylvain Billaud
Damien Cuzacq
Pierre Granier
Jonathan Deruy
Antonin Cony

TEAM ARTISTICO

Direzione Artistica

Patrice Bourronie

Direzione Artistica Ambientale

Patrice Bourronie

Direzione Artistica dei Veicoli

Stephane Huquet

Modellazione Gare

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

Animazione Piloti e Ambiente

Andreas Nick

Modellazione Oggetti

Yann Mathiot
Fabrice Picou
Cedric Rousseau
Olivier Ponsonnet

Integrazione Veicoli

Kevin Dartoy
Julien Elol

Design Veicoli

Arthur NGuyen

Design Livre

Bruno Grange-Cossou
Christophe Bastin
Quentin Chauvet
Gwenael Masse

Design Interfaccia

Jordi Guardiola
Gwenael Masse

TEAM DI PROGRAMMAZIONE

Direzione Tecnica

Alain Guyet
Sebastian Wloch

Programmazione Motore di Gioco

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

Programmazione Gioco

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

TEAM DI CONTROLLO DELLA QUALITÀ

Capo Collaudatore

Stephane Brosseau

Collaudatore Principale

Frederic Catusse

Collaudatori

Vincent Bieri
Julie Feltis
Mathieu Martin y Pascual
Nith Nhotprasa
Alexandre Bergerat

TEAM AMMINISTRATIVO:

Assistenti Esecutivi

Sophie Dosiere
Julie Regentere

Amministrazione di Sistema

Samuel Leal
Damien Morel

Stagista Amministrativi

Killian Querre

COLLABORATORI INDIPENDENTI

Artisti 3D

Hugo Palasie
Arnaud Servouze

RINGRAZIAMENTI SPECIALI:

Altri membri di ASOBO STUDIO

Damien Bentayou
Marc-Antoine Bernard-Brunel
Nicolas Boinot

Olivier Cannone
Jeremie Carvin
Patrice Cassignard
Nicolas Castaing
Vincent Cazals
Mathieu Chaillou
Xavier Courouau
Olivier Expert
Julien Guerin
Audrey Legeai
Frederick Mallet
Franck Manon
Ralph Musti
Damien Papet
Thierry Pugnier
Christophe Rautou
Clement Sejourne
Lan Chi Tran
Thomas Coleno

Tutti i nuovi nati nelle nostre famiglie e in ASOBO:

Billie
Eleonore
Mathis
Gaspard
Swann
Zelle

BETOMORROW

Programmazione Online

Mathieu Deietrain
Guillaume Moraine

3D CREATION STUDIO

Produttore

Chris Morland

Direttore Artistico / Artista Capo

Steve Donovan

Artisti 3D

Chris McNeill
Dan Burns
Danny Hanwell
Rob Lancaster
Steve Hatchard

Assistiti da...

Angelo Dal Pra
Morrey Liam
Mark Wilks

VIRTUOS LTD.

Direttore Esecutivo

G. Langourieux

Responsabile di Progetto

N. Godement

Direttore Produttivo

F. Pan

Produttori

S. Yao
Y.P. Yu

Direttori Artistici

S. Jamieson
N. Ni

Artista Capo

C. Zhang

Artisti

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

24SEVEN3D

Direttore Artistico

Bogdan Iliesiu

Artisti 3D

Andrei Szasz
Victor Tero-Vescan

Artista delle Texture

Dan Bojan

ARTEFACTS STUDIO

Direttore Esecutivo

Bruno Chabanel

Produttore

Cindy Gasparini

Ingegnere Informatico

Jean-Noel Dhooge

Artisti Capo

Emmanuel Aubert
Lionel Billault

Artisti 3D

Alain Jezeqou
Aïen Ronco
Jean Christophe Garrido
Frederic Bousquet
Fred Viltard

Direttore Finanziario

David Leneveu

LA PLANETE ROUGE

Design Registrazione e Suono

Leo Pouget
Gery Montet

Produzione Musicale

Lionel Payet Pigeon
Robert Benzhirhem

Preparazione Veicoli

Etienne Casubolo

KEUTHENNET

Consulenti Online

Marco Keuthen
Carsten Orthbandt

Consulente Online Aggiunto

Franck Maestre

SVILUPPO DEL PRODOTTO

Produttore Esecutivo
Dave Brickley

Consulente per il Design

Jason Wakelam

Direttore Generale della Qualità

Eddy Di Luccio

Funzionario Responsabile della Qualità

Danny Bellard

Capo del Team di Controllo della Qualità

Paul Baber

Tecnici Senior per il Controllo della Qualità

Neil Atkinson

Ricky O'Toole

Edward Copland

Tecnici per il Controllo della Qualità

Akulla Iliesia

Alex Hill

Andreas Haagman

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

Responsabile di Conformità e Sicurezza del Codice

Gary Cody

Capo del Team di Conformità

Neil Martin

Richard Pickering

Gurshaan Surana

Tecnici del Team di Conformità

Neil McCabe

Michael Hill

Manish Pancharia

Gurtejbir Mangat

Andrew Laird

Funzionario Responsabile della Qualità Online

Jonathan Treacy

Tecnici Senior per il Controllo della Qualità Online

Michael Wood

Robert Young

Tecnici per il Controllo della Qualità 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 Briden

Simon Tapley

Sukhdeep Thandi

Brand & Marketing

Edd Newby-Robson -

Responsabile del Brand

Alex Bertie - VP di Brand &

Marketing

Barry Jafarato - VP Senior di

Brand & Marketing

Lizzie Wilding - Direttore del

Marketing Digitale

Joe McEwan - Responsabile del

Marketing Online

George Williams - Responsabile

della Global Community

Ian Webster - Responsabile

della UK

SERVIZI CREATIVI

Peter Matthews - Direttore dei

Servizi Creativi

Wesley Strange - Responsabile

del Traffico

Dave Alcock - Grafico Senior

Barry Cheney - Grafico

Andy Hack - Illustratore

Joanne Rose - Illustratore

Sam Hatton-Brown - Editor

Video Senior
Philip Roberts - Editor Video
Rob Lucas - Assistente Video

LOCALIZZAZIONE

Daniel Schaefers -
Responsabile della
Localizzazione

Gaelle Leysour de Rohello -
Assistente Responsabile della
Localizzazione

Localizzazione in Tedesco -

Niels Stephan

Localizzazione in Francese -

Cédric Tannay

Localizzazione in Spagnolo -

GameLoc Localisation

Services S.L.

Localizzazione in Italiano -

Alessandro Marchesello

Gestione Legale e Licenze

Julian Ward - Direttore degli

Affari Aziendali

Simon Moynihan - Legale

Peter Hansen-Chambers -

Dirigente Gestione Licenze

Marketing Regionale

Brad Schlachter - Direttore

Senior del Marketing

(Nord America)

Mike Hendrixen -

Responsabile del Marketing

(Paesi Bassi)

Sherina Khaldi -

Responsabile di Prodotto

(Francia)

Renaud Tasset -

Responsabile del Marketing

(Francia)

Clara Ramirez de Arellano -

Responsabile del Marketing

(Spagna)

Matthias Mirlach -

Responsabile di Prodotto

(Germania)

Hal Bame - Direttore Aree di

Distribuzione

(Resto del Mondo)

PUBBLICHE RELAZIONI

Centrale e Regno Unito

Richard Eddy, Direttore della

Comunicazione

Pete Webber, Dirigente delle

Comunicazioni

Adrian Lawton, Responsabile

della Comunicazione

Internazionali:

Lilli Baron (Stati Uniti),

Jérôme Firon (Francia),

Mike Hendrixen (Paesi Bassi),

Matthias Mirlach (Germania).

Ringraziamenti speciali

Andrew Grier

UNKLE 'Burn My Shadow'

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

Voce
Chitarra
Basso
Percussioni
Sintetizzatori
Tastiere
Coristi
Campane

Prodotta da
Programmazione di
Pro Tools di
Elaborazione di
Registrata presso
Mixata da
Mixata presso
Masterizzata da
Masterizzata presso

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

Publicata con controllo Copyright. Baby Cole Music, (ASCAP) [amministrata da Wixen Music Publishing, Inc.].
Gentile concessione di Surrender All Limited. Tutti i diritti riservati. Utilizzata dietro autorizzazione.

NOTES



OGNI APPASSIONATO
DI MOTORI NON DEVE
LASCIARSELO
SFUGGIRE

Multiplayer.it



LANCIATI ALLA CONQUISTA DI UN MONDO ELETTRIZZANTE,
VIBRANTE E FRENETICO FATTO DI PARTENZE AL
CARDIOPALMA, SCONTRI SPETTACOLARI, AVVERSARI
DURI DA BATTERE E ATMOSFERE TRAVOLGENTI...
L'AUTOMOBILISMO SPORTIVO È DI NUOVO ALLA RIBALTA.



www.pegi.info

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, il pulsante Start di Windows Vista e Xbox 360 sono marchi registrati del gruppo Microsoft, e "Games for Windows" e il logo del pulsante Start di Windows Vista sono utilizzati su licenza di Microsoft.

www.dirt2game.com

Goditi la giocabilità di un titolo che ridefinisce il suo genere, lanciati in corse testa a testa in multiplayer on line e affronta danni che ti lasceranno con le ossa rotte.

“

**ATTENDIAMO
CON TREPIDAZIONE
LA NUOVA
ESPERIENZA
AUTOMOBILISTICA
NEL NOME DEL
GRANDE COLIN**

XOM Italy

”

Fa' fuori i tuoi concorrenti in un tour mondiale che va dal Marocco alla Malesia, da Londra a Los Angeles, a bordo delle più spettacolari auto da rally.

Dirt 2 è l'incredibile seguito del bestseller off road per eccellenza: è il rally, come mai prima d'ora.



www.pegi.info



codemasters™

COLIN McRAE™
DIRT 2™



Games for Windows LIVE

THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED ACCORDO DI LICENZA E GARANZIA

IMPORTANTE - LEGGERE ATTENTAMENTE: IL PROGRAMMA ALLEGATO (CHE COMPRENDE SOFTWARE PER COMPUTER, SUPPORTO E DOCUMENTAZIONE IN FORMA STAMPATA O ELETTRONICA) È CONCESSO IN LICENZA ALL'UTENTE SECONDO I TERMINI STABILITI DI SEGUITO, CHE COSTITUISCONO UN CONTRATTO LEGALE TRA L'UTENTE E THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED. ("CODEMASTERS"). UTILIZZANDO IL PROGRAMMA, L'UTENTE ACCETTA DI ESSERE LEGALMENTE VINCOLATO DAI TERMINI DEL PRESENTE CONTRATTO CON CODEMASTERS.

IL PROGRAMMA è protetto dalle leggi inglesi sui diritti d'autore, da accordi e convenzioni internazionali sui diritti d'autore e altre leggi. Il Programma è concesso in licenza, e non venduto, e questo Contratto non conferisce alcun diritto o titolo di proprietà nei confronti del Programma o di qualsiasi sua copia.

1. Licenza per uso limitato. Codemasters concede all'utente il diritto e l'autorizzazione non esclusivi, non trasferibili e limitati ad utilizzare una copia del Programma unicamente per uso personale.
2. Proprietà. Tutti i diritti di proprietà intellettuale relativi al Programma (inclusi, ma non a titolo esclusivo, contenuto video, audio o di altro tipo in esso incorporati) e il diritto a qualsiasi sua copia appartengono a Codemasters o ai suoi concessionari di licenza, e l'utente non riceve alcun diritto o interesse relativo al Programma oltre alla licenza limitata di cui al paragrafo 1.

È VIETATO:

- Copiare il Programma.
- Vendere, affittare, noleggiare, concedere in licenza, distribuire o altrimenti trasferire o mettere a disposizione di altri il Programma, o parte di esso, o utilizzare il Programma o qualsiasi sua parte per scopi commerciali, inclusi, ma non a titolo esclusivo l'utilizzo in uffici di servizi, "cyber cafe", centri per computer game o altri locali commerciali in cui diversi utenti possano accedere al Programma. Codemasters può offrire un Contratto di licenza in loco per consentire all'utente di rendere il Programma disponibile per uso commerciale; vedi informazioni di contatto sotto.
- Retroanalizzare, ricavare il codice sorgente, modificare, decompilare, disassemblare o creare opere derivate dal Programma, o parte di esso.
- Rimuovere, disattivare o eludere avvisi o etichette di proprietà applicate sul Programma o contenute al suo interno.

GARANZIA LIMITATA. Codemasters garantisce all'acquirente originale del Programma che il supporto di registrazione su cui il Programma è stato registrato sarà privo di difetti di materiale o di lavorazione per 90 giorni dalla data di acquisto. Qualora il supporto di registrazione di un prodotto risulti difettoso entro 90 giorni dall'acquisto originale, Codemasters si impegna a sostituire gratuitamente il prodotto entro tale periodo, previo ricevimento del prodotto; pagamento delle spese postali e prova d'acquisto datata, a condizione che il Programma sia ancora prodotto da Codemasters. Qualora il Programma non sia più disponibile, Codemasters si riserva il diritto di fornire un programma sostitutivo simile, di valore uguale o superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di registrazione contenente il Programma, nella forma in cui è stato fornito originariamente da Codemasters, e dovrà ritenersi non applicabile e priva di validità se il difetto è dovuto ad uso improprio o errato, o negligenza. Qualsiasi garanzia implicita prescritta da statuto è espressamente limitata al suddetto periodo di 90 giorni.

AD ECCEZIONE DI QUANTO DETTO SOPRA, QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE ALTRE GARANZIE, ORALI O SCRITTE, ESPLICITE O IMPLICITE, INCLUSA QUALSIASI GARANZIA DI COMMERCIALIZZABILITÀ, QUALITÀ SODDISFACENTE, IDONEITÀ PER UN PARTICOLARE SOPOO O NON VIOLAZIONE. ALTRE DICHIARAZIONI O RICHIESTE DI QUALUNQUE TIPO NON SARANNO VINCOLANTI PER CODEMASTERS.

Quando si restituisce il Programma per la sostituzione in garanzia, inviare esclusivamente i dischi del prodotto originale in un imballaggio protettivo e allegare: (1) una fotocopia dello scontrino d'acquisto datato; (2) il nome e l'indirizzo a cui rispedire il prodotto sostitutivo, dattiloscritto o in stampatello; (3) una breve descrizione del difetto, i problemi incontrati e il sistema su cui è stato eseguito il Programma.

LIMITAZIONE DEI DANNI. IN NESSUN CASO CODEMASTERS SARÀ RESPONSABILE PER DANNI SPECIALI, ACCIDENTALI O INDIRETTI DERIVANTI DA POSSESSO, USO O MALFUNZIONAMENTO DEL PROGRAMMA, INCLUSI DANNI ALLA PROPRIETÀ, PERDITA DI AVVIAMENTO, GUASTO O MALFUNZIONAMENTO DEL COMPUTER E, PER QUANTO CONCESSO DALLA LEGGE, DANNI PER INFORTUNI PERSONALI, ANCHE QUALORA CODEMASTERS SIA STATA AVVISATA DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. LA RESPONSABILITÀ DI CODEMASTER NON SUPERERÀ IL PREZZO EFFETTIVAMENTE PAGATO PER L'AUTORIZZAZIONE AD USARE IL PROGRAMMA. ALCUNI STATI NON PERMETTONO LIMITAZIONI ALLA DURATA DI UNA GARANZIA IMPLICITA E/O L'ESCLUSIONE O LIMITAZIONE DEI DANNI ACCIDENTALI O INDIRETTI, PERTANTO LE SUDDETTE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONE O LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI. QUESTA GARANZIA FORNISCE ALL'UTENTE DIRITTI LEGALI SPECIFICI E ALTRI EVENTUALI DIRITTI CHE VARIANO DA GIURISDIZIONE A GIURISDIZIONE.

RESCISSIONE. Fatti salvi gli altri diritti di Codemasters, questo Contratto verrà automaticamente rescisso qualora l'utente non ne osservi termini e condizioni. In tal caso l'utente è tenuto a distruggere ogni copia del Programma e tutti i suoi componenti.

INGIUNZIONE. Poiché Codemasters subirebbe un danno irreparabile qualora i termini di questo Contratto non venissero fatti rispettare nei dettagli, l'utente accetta che Codemasters sia autorizzata, senza impegno, altra garanzia o prova dei danni, a prendere adeguati provvedimenti nel caso di inadempimenti di questo Contratto, in aggiunta ad altri provvedimenti a cui Codemasters potrebbe avere diritto in base alle leggi applicabili.

INDENNITÀ. L'utente accetta di risarcire, difendere e considerare Codemasters e i suoi partner, affiliati, agenti commissionari, funzionari, direttori, dipendenti e agenti al riparo da qualsiasi rivendicazione nel caso di danno, perdita o spesa derivante direttamente o indirettamente da sue azioni o omissioni di azioni per quanto riguarda l'utilizzo del Programma in conformità con i termini del Contratto.

VARIE. Questo Contratto costituisce il completo accordo tra le parti in merito a questa licenza e sostituisce qualsiasi contratto precedente e dichiarazione tra di esse. Esso può essere corretto solo mediante una scrittura stipulata da entrambe le parti. Qualora una condizione di questo Contratto dovesse, per qualsiasi ragione, ritenersi inapplicabile, tale condizione dovrà essere emendata solo nella misura necessaria a renderla applicabile e le restanti condizioni di questo Contratto resteranno immutate. Questo Contratto sarà regolato e interpretato in conformità alla legislazione inglese e l'utente accetta l'esclusiva giurisdizione delle corti d'Inghilterra.

**Per qualsiasi domanda riguardante questa licenza, contattare Codemasters:
The Codemasters Software Company Limited,
P.O. Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, Regno Unito.
Tel: +44 1926 816 000 Fax: +44 1926 817 595.**

ASSISTENZA CLIENTI

Telefono

TECHNICAL ASSISTANCE PRODUCTS

Orari: Lunedì e Mercoledì / 13:00 - 19:00, I giorni potrebbero variare.

Telefono: +39 0332 870579

Email

Potrete rivolgervi al Servizio Assistenza Clienti Leader scrivendo una email all'indirizzo lineaverde@leaderspa.it indicando i vostri recapiti e il tipo di problema riscontrato. Verrete ricontattati al più presto.