

### Gesundheitsschutz:

Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum und setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das Kabel zulässt. Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele betreiben. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome auftreten (Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung, und/oder Krämpfe), so brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf.

---

### Minimale Systemvoraussetzungen:

Betriebssystem: Windows ME/98/XP/2000 128 MB RAM  
Prozessor: 500 MHz Intel Pentium III, Celeron oder AMD Athlon  
8-fach CD/DVD-ROM-Laufwerk  
1 GB freier Festplattenspeicher  
Windows Auslagerungsdatei  
DirectX8.1 (enthalten)  
32 MB Direct3D-kompatible Videokarte mit DirectX8.1-kompatiblen Treibern  
DirectX8.1-kompatible Soundkarte  
Tastatur, Maus

DEUTSCH

DOWNTOWN  
RUN ←

WAS GEHÖRT ZUM SPIEL?	36
DAS SPIEL STARTEN	36
DOWNTOWN RUN SPIELEN	36
HAUPTMENÜ	36
SPIELBILDSCHIRM	36
DOWNTOWN RUN PC STANDARD – KONFIGURATION	41
SPIEL MODI	42
FAHRZEUGE	44
GARANTIE	47
UBI SOFT KUNDENDIENST	48

## WAS GEHÖRT ZUM SPIEL?

Die Spielverpackung enthält dieses Handbuch und eine Downtown Run CD-ROM. Dieses Handbuch erklärt, wie das Spiel gespielt wird und enthält wichtige Informationen zu den Menüs, den Spielmodi, Power-Ups und dem Belohnungssystem.

## DAS SPIEL STARTEN

Um Downtown Run zu spielen, muss die Downtown Run CD-Rom in das CD/DVD-Laufwerk eingelegt sein.

## DOWNTOWN RUN SPIELEN

Kurz nachdem Sie das Spiel gestartet haben, erscheint das Spieler-Profil. Sie können einen der drei verfügbaren Einträge wählen. Die Profile zeigen, dass Sie das Spiel mit drei verschiedenen Spitznamen spielen können. Diese Profile sind voneinander unabhängig und können geändert werden. Das bedeutet, dass Sie einen beliebigen Spitznamen eingeben oder das Profil löschen können. Wenn Sie das Profil löschen, werden alle dazugehörigen Daten mitgelöscht. Der Spitzname ist auf 8 Buchstaben begrenzt. Der Spitzname ist auf dem Kennzeichen des Fahrzeugs im Rennen sichtbar. Nachdem Sie einen Spitznamen vergeben haben, gelangen Sie in das HAUPTMENÜ.

## HAUPTMENÜ

Hier können Sie die Spielmodi und die Spieloptionen einstellen. Beschreibung der Schaltflächen:

**Einzelspieler** – hier gelangen Sie an verschiedene Einzelspieler-Modi

**Multiplayer** – hier können Sie ein Spiel auf geteiltem Bildschirm spielen

**Regeln** – Beschreibung der Power-Ups und Spielmodi

**Optionen** – hier können Sie VIDEO, SOUND und die STEUERUNG konfigurieren

**Credits** – die Liste der am Spiel beteiligten Personen anzeigen

**Beenden** – das Spiel verlassen

## SPIELBILDSCHIRM

Kurz nachdem das Spiel gestartet wurde, erscheint der Spielbildschirm. Hier können Sie alle Informationen bezüglich der Power-Ups, des Prestiges und den Fahrzeugstatus sehen.

Hier sehen Sie den Spielbildschirm mit der Beschreibung der einzelnen Elemente:



### A – Zeit

Dieser Bereich beinhaltet Informationen zu:

- Ihrer aktuellen Platzierung im Rennen
- Ihrer aktuellen Zeit
- Ihrer Bestzeit

### B – Aktives Power-Up

Sie können auf vielen Strecken Power-Ups einsammeln. Sie befinden sich in weißen rotierenden Würfeln und sind an vielen Stellen auf der Strecke verteilt. Sie können ein Power-Up aktivieren und in einigen Fällen sofort eine Wirkung sehen (z.B.: Wenn Sie eine Falle auf die Strecke legen) oder die Wirkung ist von längerer Dauer (z.B.: Wenn Sie Ihr Fahrzeug mit einem Schild-Power-Up versehen).

### Verfügbare Power-Ups:

Es gibt zwei Arten von Power-Ups: «verbessernde Power-Ups» und «offensive Power-Ups»

#### Verbessernde Power-Ups

- Bester Halt
- König der Straße
- 2 in 1
- Unverwundbarkeit
- Reparatur

#### Offensive Power-Ups

- Sofortige Strafe
- Kreisel
- Umkehrsteuerung
- Ölfilm
- Nägel
- Blast
- Chip-Buster

## Power-Up-Funktionen

- Alle Power-Ups erscheinen nach kurzer Zeit erneut.
- Auf jeder Strecke sind Power-Up-Sektoren (ca. alle 400 m) mit 4 Power-Ups pro Sektor in einer geraden Linie über die Fahrbahn eingerichtet – alle haben den gleichen Typ (per Zufall wird eins aus den 12 verfügbaren Power-Ups ausgewählt).
- Die Power-Up-Sektoren sind an einer festen Stelle, aber der Inhalt, auch der wieder neu erscheinenden Pakete, ist vom Zufall bestimmt.

## Benutzung der Power-Ups

Sie können immer nur ein Power-Up gleichzeitig benutzen.

- Sie können das entsprechende Power-Up mit der unter Steuerung eingerichteten Taste benutzen

## Power-Ups Beschreibung

### Verbessernde Power-Ups :



#### Bester Halt

Erhöht die Bodenhaftung.



#### König der Straße

Erhöht die Geschwindigkeit.



#### 2 in 1

Erhöht Bodenhaftung und Geschwindigkeit.



#### Unverwundbarkeit

Das Fahrzeug ist immun gegen alle Offensiv-Power-Ups und alle anderen Arten von Schaden.



#### Reparatur

Repariert Schäden am Fahrzeug.

## Offensive Power-Ups :



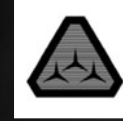
#### Sofortige Strafe

Vermindert die Bodenhaftung und Steuerbarkeit für einen kurzen Zeitraum. Das betroffene Fahrzeug hat eine schlechte Lenkung und eine weiche Federung.



#### Ölfilm

Öl wird auf der Straße verteilt und jedes Fahrzeug, das darüber fährt, verliert die Bodenhaftung.



#### Nägel

Eine Ladung Nägel wird über die Straße verteilt. Das Fahrzeug reagiert je nachdem, welcher Reifen von den Nägeln beschädigt wird.



#### Chip Buster

Ein Hightech-Gerät, das den Motor des Gegners abwürgt. Und so funktioniert 's:

- Sobald es abgeworfen wird, bleibt es für einen gewissen Zeitraum aktiv. In periodischen Abständen schickt es Lichtbündel über die Straße.
- Der Motor aller Fahrzeuge, die das Lichtbündel durchfahren, geht für einige Sekunden aus.
- Die Falle bleibt solange aktiv, bis ein Fahrzeug sie auslöst.



#### Umkehrsteuerung

Die Steuerung kehrt sich um, von links nach rechts und umgekehrt. Diese Falle bleibt solange aktiv, bis ein Fahrzeug sie auslöst.



#### Blast

Sich kreisförmig ausbreitende Explosionswellen, die alle Fahrzeuge in einem bestimmten Radius stoppen.



#### Kreisel

Das betroffene Fahrzeug kommt augenblicklich ins Schleudern. Diese Falle wird auf die Fahrbahn geworfen (wie auch die Umkehrsteuerung, Chip Buster & Nägel). Diese Falle bleibt solange aktiv, bis ein Fahrzeug sie auslöst.

## C – "Prestige"

Das **Prestige** repräsentiert ihren hohen Status oder Ihren Ruf hervorgerufen durch Ihren Erfolg. Mit einem höheren **Prestige** erhalten Sie Zugriff auf leistungsstärkere Fahrzeuge ...und es gibt zahlreiche leistungsstarke Fahrzeuge. Je höher Ihr **Prestige** desto leistungsstärker ist Ihr nächstes Fahrzeug. Ja, es gibt etwas wofür es sich zu kämpfen lohnt: Prestige!!! Dies ist die Kraft mit der man beeinflusst oder beeindruckt. **Prestige** ist die Belohnung für eine gute Darstellung.

Gute Darstellung bedeutet:

- Fahrstil
- Erfolgreicher Einsatz von Power-Ups

### FAHRSTIL-BELOHNUNGEN

Das Spiel belohnt Sie mit **Prestige** für:

- Durchfahren einer Kurve mit angezogener Handbremse bei Höchstgeschwindigkeit
- Durchfahren einer Haarnadelkurve mit einem Slide (je länger der Slide – desto mehr **Prestige**)
- Wenn Sie auf zwei Rädern weiterfahren, wenn Sie eine steile Kurve genommen haben

Sie erhalten kein **Prestige**, wenn Sie von einem Power-Up getroffen werden oder mit einem Objekt, gegnerischen Fahrzeug oder der Bande während einer besonders spektakulären Aktion kollidieren (Beispiel: Wenn Sie eine Haarnadelkurve mit der Handbremse nehmen und dabei die Bande berühren, erhalten Sie keine Punkte)

HINWEIS: Wenn Sie auf zwei Reifen fahren, erhalten Sie weiterhin Punkte, auch wenn Sie auf ein Hindernis treffen (Wir denken es ist schwer genug auf zwei Reifen zu fahren und derjenige der es trotzdem schafft, soll dafür auch entsprechend belohnt werden).

### ERFOLGREICHER EINSATZ VON OFFENSIVEN POWER-UPS

Sie erhalten **Prestige** wenn ein offensives Power-Up ein gegnerisches Fahrzeug trifft. Sie erhalten eine Nachricht, dass Sie einen Gegner getroffen haben.

### POWER-UP-STRAFEN

Sie verlieren **Prestige**, wenn Sie von einem Power-Up getroffen werden (Es spielt dabei keine Rolle, ob es Ihr eigenes war oder nicht).

Sie verlieren ebenfalls **Prestige**, wenn Sie ein Rennen vorzeitig abbrechen.

## D – Nächstes verfügbares Power-Up

Sie können schon ein weiteres Power-Up bereit haben, wenn Ihr gegenwärtiges noch wirkt. Natürlich müssen Sie es erst aufsammeln bevor Sie es nutzen können ...

## E – Runden-Info

In der linken, unteren Ecke können Sie eine grafische Darstellung der Runden sehen. Wenn das Rennen beginnt, sehen Sie eine leicht schattierte Linie zum führenden Fahrzeug. Wenn das führende Fahrzeug in die zweite Runde geht, wird dieser Balken dunkler. Jedes Mal wenn der Erste eine neue Runde beginnt, zieht er eine etwas dunklere Spur über den Balken.

Unter dem Rundenbalken sehen Sie die aktuelle Rundenzahl und die Gesamtzahl der Runden.

## F – Fahrzeug-Info

In der unteren, rechten Ecke sehen Sie die folgenden Informationen:

- Aktueller Gang
- Aktuelle Fahrzeuggeschwindigkeit
- Die Lebensanzeige Ihres Fahrzeugs – wenn Ihr Fahrzeug nicht beschädigt ist, ist der Hintergrund grün, bei mittlerer Beschädigung wird er orange und wenn das Fahrzeug etwa 85% Schaden hat, blinkt der Hintergrund rot. Ihre Lebensanzeige regeneriert, wenn Sie ein Reparatur-Power-Up benutzen.

## DOWNTOWN RUN PC STANDARD-KONFIGURATION

Pfeiltaste links	Links lenken
Pfeiltaste rechts	Rechts lenken
Pfeiltaste oben	Beschleunigen
Pfeiltaste unten	Bremsen/Rückwärts fahren
C	TV-Kamera
P	Start/Pause
F1	Hilfe
F2	Kamera-Ansicht ändern
A	Handbremse
S	Power-Up benutzen
X	Rückspiegel
R	Repositionierung
F10	Rennen beenden

# SPIEL-MODI

## Einzelspieler-Spielmodi:

Blitzrennen  
Countdown  
Meisterschaft  
Zeitrennen

## Besondere Spielmodi:

Letzter Überlebender  
Sofortiger Tod  
Jagd

## Extra Spielmodi:

Wettrennen

## NORMALE SPIELMODI

**Blitzrennen** – normaler Spielmodus, klassisches Rennen mit allen Optionen (Power-Ups, alle freigeschalteten Strecken, **Prestige**-Belohnung für den Sieg des Rennens)

**Countdown** – (keine Power-Up-Beschränkungen, Gegner verfügbar). Sie müssen den Checkpunkt in der vorgegebenen Zeit erreichen. Sie erhalten Extra-Zeit und **Prestige**-Punkte, wenn Sie den nächsten Wegpunkt erreichen.

**Meisterschaft** – (keine Power-Up-Beschränkungen, Gegner verfügbar, nur in diesem Spielmodus können neue Strecken freigeschaltet werden)

**Zeitrennen** – (Power-Up-Beschränkung, Ghost-Gegner). Sie fahren gegen Ihren besten Ghost.

## BESONDERE SPIELMODI

**Letzter Überlebender** – keine Reparatur-Option, kein Unverwundbarkeits-Power-Up, der Überlebende gewinnt das Spiel (hier können Sie das Spiel gewinnen, wenn Sie mehr Schaden am Gegner anrichten, als er an Ihnen)

**Jagd** – Sie starten einen Wagenlänge voraus und der Gegner (das Polizeifahrzeug) muss Sie in der vorgegebenen Zahl von Runden stellen:

- Das Polizeifahrzeug ist ein normaler Computergegner, der nur verbessernde Power-Ups benutzen darf.
- Keine Power-Up-Beschränkung
- Wenn das Polizeifahrzeug Sie erreicht und überholt, erscheint eine Gefahrenanzeige in der linken, oberen Ecke und erhöht sich weiter, solange das Polizeifahrzeug vor Ihnen fährt. Wenn die Anzeige das Maximum erreicht, werden Sie gefangen genommen

Sie gewinnen falls:

- Sie das Rennen (nach einer vorgegebenen Anzahl von Runden) beenden
- Sie das Polizeifahrzeug mit 100% Schaden belegen (Im Jagd-Modus kann der Fahrer auch **Prestige** für seinen Fahrstil erlangen).

Sie können wahlweise das Polizeifahrzeug oder der Gejagte sein. Als Polizist müssen Sie das gejagte Fahrzeug unter 80 km/h halten.

**Sofortiger Tod** – Sie müssen vorsichtig auf einer vorgegebenen Strecke in einer vorgegebenen Zeit fahren (erhalten Sie zu viel Schaden, sind Sie aus dem Rennen). In diesem Spielmodus sollten Sie nicht mit der Umgebung, einem anderen Fahrzeug oder einem Power-Up kollidieren. Es gibt keine Reparatur- und keine Unverwundbarkeits-Power-Ups.

Sie erhalten **Prestige** für:

- Erfolgreichen Abschluss des Rennens
- Den Fahrstil
- Zieleinlauf auf dem ersten Platz
- Die Bestzeit

Strafen:

- Bei Verlust des Rennens
- Wenn Sie von einem Power-Up getroffen werden

## EXTRA SPIEL-MODI

**Wettrennen** – während eines Rennens können Sie von einem Gegner herausgefordert werden, mit ihm um eine große Anzahl **Prestige**-Punkte zu fahren, bei beiderseitig abgestimmten Regeln.

Das **Wettrennen** ist zu Beginn noch nicht verfügbar (wenn Sie genug **Prestige**-Punkte gesammelt haben, wird es freigeschaltet)



## Audi S3

**Motor:** Reihen-Vierzylinder  
**Hubraum:** 1781 cm<sup>3</sup>  
**Leistung:** 225 PS bei 5900 U/m  
**Höchstgeschwindigkeit:** 235 km/h



## VW Beetle

**Motor:** Reihen-Vierzylinder  
**Hubraum:** 1781 cm<sup>3</sup>  
**Leistung:** 150 PS bei 5800 U/m  
**Höchstgeschwindigkeit:** 199 km/h



## Peugeot 206 cc

**Motor:** Reihen-Vierzylinder  
**Hubraum:** 1997 cm<sup>3</sup>  
**Leistung:** 137 PS bei 6000 U/m  
**Höchstgeschwindigkeit:** 205 km/h



## Peugeot 307

**Motor:** Reihen-Vierzylinder  
**Hubraum:** 1997 cm<sup>3</sup>  
**Leistung:** 138 PS bei 6000 U/m  
**Höchstgeschwindigkeit:** 196 km/h



## Peugeot 406 Coupe

**Motor:** V6  
**Hubraum:** 2946 cm<sup>3</sup>  
**Leistung:** 210 PS bei 6000 U/m  
**Höchstgeschwindigkeit:** 240 km/h



## Renault Clio V6

**Motor:** V6  
**Hubraum:** 2946 cm<sup>3</sup>  
**Leistung:** 230 PS bei 6000 U/m  
**Höchstgeschwindigkeit:** 233 km/h



## Saab 9.3 Convertible

**Motor:** Reihen-Vierzylinder  
**Hubraum:** 1985 cm<sup>3</sup>  
**Leistung:** 205 PS bei 5500 U/m  
**Höchstgeschwindigkeit:** 235 km/h



## Mitsubishi Lancer EV06

**Motor:** Reihen-Vierzylinder  
**Hubraum:** 1997 cm<sup>3</sup>  
**Leistung:** 280 PS bei 6500 U/m  
**Höchstgeschwindigkeit:** 241 km/h



## Mitsubishi Lancer EV07

**Motor:** Reihen-Vierzylinder  
**Hubraum:** 1997 cm<sup>3</sup>  
**Leistung:** 280 PS bei 6500 U/m  
**Höchstgeschwindigkeit:** 238 km/h



## MG TF XPower 500

**Motor:** Reihen-Vierzylinder  
**Hubraum:** 2.0 – Liter aluminium-legierter Motorblock und -kopf  
**Leistung:** 500 PS bei 7000 U/m  
**Höchstgeschwindigkeit:** 257 km/h



### MG ZT XPower 500

**Motor:** V8

**Hubraum:** 4,6-Liter V8 aluminium-legierter Motorblock und -kopf

**Leistung:** 500 PS bei 7000 U/m

**Höchstgeschwindigkeit:** 305 km/h



### Audi TT

**Motor:** Reihen-Vierzylinder

**Hubraum:** 1781 cm<sup>3</sup>

**Leistung:** 225 PS bei 5900 U/m

**Höchstgeschwindigkeit:** 243 km/h

## GARANTIE

Ubi Soft bietet Ihnen die Leistungen seines Technischen Kundendienstes, Details finden Sie im Handbuch unter der Rubrik Ubi Soft Kundendienst. Wenn Sie (der „Benutzer“) sich an den Technischen Kundendienst wenden, halten Sie bitte folgende Angaben bereit:

- Hersteller des Computer Systems
- Prozessorhersteller und -geschwindigkeit
- Größe des Arbeitsspeichers
- Betriebssystem (bei Unsicherheit klicken Sie bitte auf dem Desktop auf „Arbeitsplatz“ und wählen Sie den Untermenüpunkt „Eigenschaften“)
- Hersteller und Typ der Grafik- und 3D Beschleunigerkarte
- Hersteller und Typ der Soundkarte
- Hersteller und Typ des CD-ROM- oder DVD-Laufwerkes
- Hersteller und Typ des Modems

Ubi Soft garantiert dem Käufer einer Original Compact Disc (CD), dass das darauf enthaltene Multimediaprodukt bei sachgemäßem Gebrauch keinerlei Mängel innerhalb von 6 (Sechs) Monaten seit Kauf/Lieferung (oder längere Garantiezeit je nach Rechtslage) aufweisen sollte.

Senden Sie bitte jedes defekte Multimediaprodukt per eingeschriebenem Brief an den „Technischen Kundendienst“ zusammen mit dem Handbuch sowie Ihrer Registrierungskarte, sofern Sie sich noch nicht registriert haben. Bitte geben Sie Ihren vollen Namen und Ihre Adresse mit Postleitzahl, sowie das Datum und den Ort des Kaufs an. Sie haben alternativ die Möglichkeit, das Multimediaprodukt am Ort des Kaufs umzutauschen.

Falls eine CD, ohne Kaufnachweis oder nach Überschreiten der Garantiezeit, zurückgesandt wird, behält sich Ubi Soft das Recht vor, sie auf Kosten des Kunden nachzubessern oder zu ersetzen. Diese Garantie verliert ihre Gültigkeit, falls die CD zufällig, fahrlässig oder missbräuchlich beschädigt oder nach dem Erwerb modifiziert wurde.

Der Benutzer erkennt ausdrücklich an, dass die Nutzung des Multimediaprodukts auf eigenes Risiko erfolgt.

Das Multimediaprodukt wird in dem Zustand "wie besehen" gekauft. Der Benutzer trägt sämtliche Kosten für Reparatur und/oder Korrektur des Multimediaprodukts.

Im Rahmen der gesetzlichen Gewährleistung lehnt Ubi Soft jegliche Gewährleistung bezüglich des Handelswerts des Multimediaprodukts, der Zufriedenheit des Benutzers oder der Eignung für einen bestimmten Zweck ab.

Der Benutzer trägt sämtliche Risiken in Bezug auf entgangenen Gewinn, Datenverlust, Fehler, Verlust von gewerblichen Informationen oder sonstige Risiken, die durch den Besitz des Multimediaprodukts oder seiner Nutzung entstehen.

Da einige Rechtsordnungen die vorstehende Haftungsbeschränkung nicht gestatten, gilt diese möglicherweise nicht für den Benutzer.

### Eigentumsrecht

Der Benutzer erkennt an, dass alle mit diesem Multimediaprodukt und seinen Bestandteilen, seinem Handbuch und der Verpackung verbundenen Rechte, sowie die Rechte betreffend Warenzeichen, Lizenzgebühren und Urheberrecht im Eigentum Ubi Softs und seiner Lizenzgeber stehen und durch französische Bestimmungen sowie andere Gesetze, Staatsverträge und internationale Abkommen betreffend des geistigen Eigentums geschützt werden. Der Quelltext dieses Multimediaprodukts darf ohne vorherige, ausdrückliche, schriftliche Ermächtigung seitens Ubi Softs weder kopiert und reproduziert noch übersetzt oder transferiert werden, sei es im Ganzen, in Teilen oder in irgendeiner anderen Form.

# UBI SOFT KUNDENDIENST

## Service rund um die Uhr.

Wir haben für Sie 24 Stunden täglich, an sieben Tagen der Woche, geöffnet.

Besuchen Sie uns im Internet unter: <http://www.ubisoft.de/bv/support/>

Bitte überprüfen Sie auf unseren **SUPPORT**-Seiten die Sektion **F.A.Q.** (Frequently Asked Questions = häufig gestellte Fragen) Die Antwort auf Ihre Frage ist dort vielleicht schon zu finden. Sollten Sie nicht fündig werden, können Sie unser **HOTLINE-FORMULAR** nutzen, um uns Ihre Anfrage per E-Mail zu senden.

## Bei allen technischen Fragen

(Installation, etc.) hilft Ihnen gerne unser technisches Support-Team. Es steht Ihnen von Mo-Fr von 9:00 - 19:00 Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung:

**01805 - 554938 (0,12 Euro/ Minute)**

Natürlich sollten Sie sich bei Ihrem Anruf möglichst in der Nähe Ihres Computers aufhalten.

Um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu ermöglichen bitten wir Sie, folgende Angaben bereitzuhalten:

- Kompletter Name des Produkts
- Falls vorhanden, genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems
- Prozessorgeschwindigkeit und -hersteller
- Größe des Arbeitsspeichers
- Hersteller/Typ/Firmware des CD-ROM- oder DVD-Laufwerks
- Hersteller/Typ der Soundkarte
- Hersteller/Typ der Grafik- und 3D-Beschleunigerkarte
- Betriebssystem

## Bevor Sie sich an den Technischen Kundendienst wenden:

Die **aktuellsten** Informationen zum Produkt finden Sie in der Datei "Readme.txt" auf Ihrer Spiel CD-ROM.

Sollten Sie technische Probleme mit dem Produkt haben, überprüfen Sie bitte zuerst, ob Ihr Computer die angegebenen Systemanforderungen des Produkts erfüllt.

Alle hierzu erforderlichen Informationen entnehmen Sie bitte den **SYSTEMVORAUSSETZUNGEN** auf der Originalverpackung. Achten Sie insbesondere darauf, dass Sie ein Betriebssystem verwenden, das mit dem Produkt kompatibel ist.

Tipps und Tricks - Sie kommen an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter?

Unsere Tipps-und-Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung:

**0190 - 88241210 (1,86 Euro/ Minute)**

Bitte schicken Sie nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nehmen Sie bitte immer erst Kontakt mit uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.

Ihr Ubi Soft Team

# CREDITS

## DEVELOPMENT TEAM CREDITS

**Project Manager:**

**Lead Game Designer:**

**Studio Manager:**

**Production Manager:**

**Graphic Artists:**

Cristian Hriscu-Badea

Cristian Hriscu-Badea

Sebastien Delen

Florin Boitor

Roberto Apati

Filofteia Bocanet

Bogdan Bratu

Calin Cazan

Claudiu Bajenaru

Mike Prunescu

Constantin Gian Simion

Laurentiu Trandafir

## Programming

**Lead Programming:**

**Graphic Engine Mechanics & AI Programming:**

**Car Behaviour:**

**Programmers:**

George Christian Baltatanu

Nicolae Dumitrache &

Cristi Mihalache

Marius Ungureanu

Mihai Angelescu

Robert Dinica

Mircea Gabriel Dunka

Andrei Magdo

Ionut Grozea

Maria Cristina Mihet

Mihaela Tancu

Roxana Florentina Botez

Ciprian Chete

Corneliu Babiu

Mihai Enescu

Gratian Galdau

**Data Management:**

**Special Thanks to:**

## UBI SOFT CREDITS

**Publisher: Ubi Soft Entertainment**

**CEO:**

**International Production Director:**

**International Director of Development:**

**International Content Director:**

**Editorial Quality Team**

**EMEA Director of Development:**

**Senior Producer:**

**Producer:**

**Game Content Manager:**

Yves Guillemot

Christine Burgess-Quemard

Alexis Godard

Serge Hascoet

Anne Blondel

Valérie Radelet

Thomas Le Grand

Frédéric Monot

## Tests

**Worldwide Tests Manager:**

**Test Studio Manager:**

**Lead Tester:**

**Testers:**

Eric Tremblay

Roxana Florentina Botez

Cristian Valentin Axinov

Bogdan Radu

Viorel Vilcu

Adrian Iliescu

Tiberiu Popescu

Mircea Nutu

Laurentiu Grigorescu

Mihai Banica

## Localisation

---

Director:	Coralie Martin
Project Manager:	Bénédicte Laborie
Country 1: France	
Translation/Adaptation:	Xavier Vibert
Linguistic Testing:	Xavier Vibert
Country 2: Germany	
Translation/Adaptation:	Stefan Dinger
Linguistic Testing:	Dieter Pfeil

## Music & Sounds

---

Sound Studio Manager:	Karen Vernimmen
Sound Producer:	Sylvain Brunet
Sound Design Producer:	Christine Chosson
Sound Design and Sound Effects by	Mihai Gheorghiu
Sound Effects Cinematic by	Manu Bachet
Mixed by	Martin Dutasta for Ubi Sound Studio
Voices:	Eddie Crew
Music composed, arranged and performed by	Daniel Masson
Mixed by	Daniel Masson and Sylvain Brunet at Jungle Line Studio-France

## Opening sequence

---

Studio cinematic producer:	<b>Sophie Penziki</b>
Réalisation:	<b>Mathieu Bréda</b>
Graphic design/habillage:	<b>Corinne Bouvier &amp; Jerome Lionard</b>

## Other Contributors

---

Europe 1st Party Approval Manager:	Romain Vazeille
US 1st Party Approval Manager:	Dave Costello
Data Management	Guénaële Mendroux David Picco

## Marketing

EMEA Marketing Director:	Laurence Buisson-Nollent
EMEA Brand Group Manager:	Thomas Petersen
EMEA Brand Manager:	Charlotte Sabbah
EMEA Assistant Brand Manager:	Philippe Brandt
American Marketing Manager:	Tony Kee
American Group Manager:	Karen Conroe
American Brand Manager:	Corey Fong

## EMEA Marketing Teams:

UK:	Doug McConkey
Germany:	Elke Ross
France:	Sylvaine Gomez
Netherlands:	Pim Hofmeester
Spain:	Oriol Rosel
Italy:	Christian Born
Scandinavia:	Alice Miethé
Belgium:	Vanessa Leclercq
Switzerland:	Yannick Theler
Australia:	Nicholas Wong

EMEA Manufacturing Managers:	Pierre Escaich Laurent Lugbull Corentin François
------------------------------	--

## NOTES



Uses Bink Video.

Copyright © 1997-2001 by RAD Game Tools, Inc.