

FLATOUTTM 2

INHALT

Installation	2
Konfiguration	2
Standardsteuerung	3
Gameplay und HUD	4
Hauptmenü	4
Einzelspieler	5
Dummy-Minispiele	8
Mehrspieler	9
Optionen	10
Credits	11

© 2006 Empire Interactive Europe Ltd. Spielkonzept und Entwicklung durch Bugbear Entertainment Ltd. FlatOut, Empire und das "E"-Logo sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Empire Interactive Europe Ltd. im Vereinigten Königreich/Europa und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

INSTALLATION

FLATOUT 2 muss auf Ihrem Rechner installiert sein, damit Sie es spielen können. Bitte stellen Sie sicher, dass Sie mindestens 3,5 GB freien Speicher auf Ihrer Festplatte haben, bevor Sie mit der Installation beginnen.

1. Legen Sie zunächst die **FLATOUT 2**-DVD in das DVD-ROM-Laufwerk Ihres Rechners. Nach wenigen Sekunden sollte der FLATOUT-Startbildschirm erscheinen. Wenn dies nicht geschieht, fahren Sie bitte mit Schritt 2 fort, andernfalls gehen Sie zu Schritt 3 über.
2. Klicken Sie doppelt auf das Symbol 'Arbeitsplatz' auf dem Windows-Desktop. Klicken Sie dann doppelt auf das DVD-ROM-Laufwerk (normalerweise D:). Nun klicken Sie erneut doppelt auf die Datei 'Launch.exe'.
3. Klicken Sie auf die Option 'Spiel installieren' und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation durchzuführen.

Konfiguration

Mit dem Konfigurationsprogramm können Sie bestimmte Hardware-Einstellungen ändern, um Ihre Spielerfahrung zu optimieren. Hierbei stehen Ihnen die folgenden Optionen zur Auswahl:

Grafik

Renderer: Wenn Sie mehr als eine Grafikkarte in Ihrem Rechner installiert haben, können Sie in diesem Menü Ihre bevorzugte Karte wählen.

Anzeigemodus: Wählen Sie hier die Bildschirmauflösung und Farbtiefe, z. B. 1024x768 (Auflösung) x32 (Farbtiefe).

Anisotropie: Setzen die Anisotropiestufe fest, um so die Texturqualität des Spiels zu verbessern.

Antialiasing: Passen Sie die Antialiasingstufe an, um die Darstellung zu verbessern.

Wiederholrate: Legen Sie die Bildwiederholrate fest, mit der das Spiel gespielt werden soll.

Triple-Buffering: Aktivieren Sie das Triple-Buffering, um die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen, wenn Ihre Grafikkarte über ausreichend Speicher verfügt.

Post-Processing: Aktiviert Motion-Blur und Bloom-Effekte für verbesserte Darstellung.

Sound

Soundausgabe: Wählen Sie hier die Soundausgabe, die Sie bevorzugen.

Lautsprecherart: Hier können Sie auswählen, welche Lautsprecherkonfiguration Ihrem System am ehesten entspricht.

Mixrate: Bestimmen Sie hier die Soundqualität.

Soundtreiber: Wählen Sie aus, welche Soundtreiber Sie benutzen möchten.

Hardware 3D: Aktivieren Sie Hardware 3D-Sound, wenn Ihre Soundkarte diese Funktion unterstützt.

HINWEIS: Die meisten dieser Einstellungen erfordern mehr Leistung von der CPU, dem Arbeitsspeicher und der Grafikkarte Ihres Rechners, wenn sie aktiviert oder erhöht werden. Wenn es während des Spiels zu Geschwindigkeitseinbußen kommen sollte, passen Sie diese Einstellungen an, bis Sie ein gutes Gleichgewicht zwischen visueller Qualität und Geschwindigkeit gefunden haben.

STANDARDSTEUERUNG

Alle Menüs in **FLATOUT 2** werden auf die gleiche Weise gesteuert. Benutzen Sie die **Pfeiltasten** zum Markieren eines Menüpunkts und drücken Sie die **Eingabetaste**, um die Option zu wählen. Drücken Sie die **Esc-Taste**, um in den vorherigen Menübildschirm zurückzukehren. Benutzen Sie die **Pfeiltasten**, um durch Optionen zu schalten oder Regler zu bewegen.

BEFEHL	MENÜS	SPIEL
Pfeiltaste links/rechts	Menüpunkte markieren	Links/Rechts lenken / *Kunstflüge
Eingabetaste	Markierten Menüpunkt wählen	Beschleunigen
Pfeiltaste unten	-	Bremsen (halten für Rückwärtsgang)
Leertaste	-	Handbremse
R	-	Auto zurücksetzen
Strg	-	FlatOut-Nitro-Boost / *Dummy werfen
Bild ab	-	Nach hinten sehen
L	-	Spielerliste an/aus
Esc	Zurück zum vorherigen Bildschirm	Spiel pausieren/Pausemenü
C	-	Kamera wechseln

*Nur in Dummy-Minispielen

Die Tastensteuerung kann im Steuerungsmenü neu belegt werden. Hier können auch Spielcontroller eingerichtet und konfiguriert werden.



GAMEPLAY UND HUD



KI-SCHADENSLEISTE

Die KI-Schadensleiste stellt die Gesundheit der KI dar. Das Auto, das Ihnen am nächsten ist, erscheint unten links im HUD. Falls sich innerhalb eines bestimmten Radius keine Autos befinden, wird diese Leiste nicht angezeigt.

SPIELER-POSITIONSLISTE

Auf Wunsch können Sie alle Spieler zu jeder Zeit im HUD anzeigen lassen. Standardmäßig ist diese Option AUS. Die Liste aktualisiert sich in Echtzeit und zeigt Ihnen auch an, wenn Wagen aus dem Rennen ausgeschieden sind (Totalschaden). Schalten Sie die Liste AN oder AUS, indem Sie die **L-Taste** drücken.

NITRO

Es gibt im Wesentlichen drei Möglichkeiten, Nitro zu erlangen: indem Sie in gegnerische Autos reinfahren, durch Sprünge und indem Sie in Objekte reinfahren. Nitro wird jedoch nur für den ersten Zusammenstoß vergeben. (Sollte ein anderes Auto in ein Objekt fahren, erhalten Sie kein Nitro dafür, dass Sie anschließend in dasselbe Objekt fahren.) Sie bekommen auch Nitro, wenn Ihr Fahrer durch die Windschutzscheibe geschleudert wird! Die Nitro-Anzeige verrät Ihnen, wie viel Nitro Ihnen gerade zur Verfügung steht. Halten Sie die **Strg-Taste** gedrückt, um Nitro einzusetzen.

ZURÜCKSETZEN

Wenn Sie sich überschlagen, aus der Spur kommen oder durch die Windschutzscheibe geschleudert werden, drücken Sie die **R-Taste**, um den Wagen in die Spur zu bringen. Beim Zurücksetzen gelangen Sie mit einem fliegenden Start in die Spur; außerdem sind Sie für ein paar Sekunden unverwundbar gegen gegnerische Autos und Objekte.

HAUPTMENÜ

Drücken Sie im Hauptmenü die **Eingabetaste**, um den Spielerprofil-Bildschirm aufzurufen.

SPIELERPROFIL

Der erste Bildschirm, der erscheint, ist der Bildschirm 'Spielerprofil'. Hier können Sie ein neues Profil erstellen, das Spiel mit einem gespeicherten Profil fortsetzen oder ein bestehendes Profil löschen. In Ihrem Profil werden sämtliche Informationen über den Fortschritt Ihrer Karriere sowie Ihre Spieleinstellungen und die Spielstatistik gespeichert. Es können bis zu 8 Profile erstellt werden, so dass mehrere Spieler im Einzelspieler-Modus spielen können, ohne gegenseitig ihre Spielstände zu stören.

Wenn Sie den Bildschirm 'Spielerprofil' wieder verlassen, gelangen Sie ins Hauptmenü. Von hier aus können Sie zwischen 'Einzelspieler', 'Mehrspieler', 'Optionen' und 'Extras' wählen.



EINZELSPIELER

KARRIEREMODUS

Nehmen Sie in 3 Klassen an mehreren Pokalen teil, um der ultimative FlatOut-Champion zu werden. Zu Beginn Ihrer Karriere haben Sie 5.000 Credits (CR) und eine leere Werkstatt. Verdienen Sie Punkte und Geld, indem Sie Pokale gewinnen, um neue Autos zu kaufen und die Wagen in Ihrer Sammlung auszubessern!

KLASSEN

Innerhalb des Karrieremodus gibt es 3 wesentliche Klassen: die Derby-Klasse, die Rennklasse und die Straßenklasse. Jede dieser Klassen ist in 3 Level untergliedert. Die Karriere beginnt mit Level 1 der Derby-Klasse.

Die Klassen sind nach den Autos benannt, die in ihnen zur Verfügung stehen.

Derby-Wagen sind selbst zusammengeschraubte Klapperkisten vom Schrottplatz, die aber immerhin über verstärkte Überrollkäfte und Karosserien verfügen - kurz: die idealen Autos für Crash-Derbys.

Rennwagen werden gebaut, um schnell und leistungsstark zu sein, aber die Funktionalität überwiegt eindeutig gegenüber dem Stil. Rennwagen sind sicher nicht so robust wie Derby-Wagen, aber was ihnen an Kraft mangelt, machen sie mit Leistung wett.

Straßenwagen sind die schnellsten Autos in **FLATOUT 2**, mit einer Hammerleistung und einem Vorzeigestil!

Wenn Sie genug Geld verdient haben, können Sie Wagen jeder Klasse kaufen und damit Rennen fahren.



AUTOHÄNDLER

Wenn Sie erstmals in eine Klasse eintreten, gelangen Sie direkt zum Autohändler.

Hier steht Ihnen eine begrenzte Auswahl an Autos zur Verfügung. Weitere werden verfügbar, wenn Sie in der Klasse Fortschritte machen. Das Fahrverhalten ist bei jedem Wagen etwas anders und jeder Wagen hat auch andere Merkmale. Diese werden Ihnen über die Statistikkleinsten angezeigt, aber um sich einen richtigen Eindruck zu verschaffen, welche Leistung ein Wagen hat und wie er sich fährt, können Sie die Fahrzeuge vor dem Kauf Probe fahren. Drücken Sie die **Pfeiltasten** oben oder unten, um die Farbe des gewählten Autos zu ändern.



KARRIERESTART-BILDSCHIRM

Dies ist der Mittelpunkt Ihrer Karriere. Von hier aus können Sie auf den Bildschirm 'Pokal-Auswahl', die Werkstatt, den Autohändler und den Upgrade-Laden zugreifen und den Fortschritt Ihrer Karriere einsehen.



POKALE

In jeder Klasse gibt es eine Reihe von Pokalen, die Sie abschließen müssen, um weiterzukommen. Die Pokale bestehen jeweils aus 2-6 Rennen. Ihnen werden nach dem folgenden Schema Punkte zugeteilt:

1.	10 Punkte	5.	4 Punkte
2.	8 Punkte	6.	3 Punkte
3.	6 Punkte	7.	2 Punkte
4.	5 Punkte	8.	1 Punkt

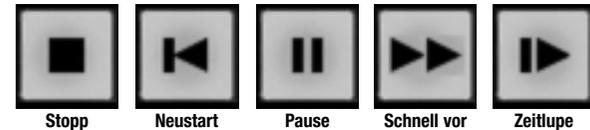
Um einen Pokal abzuschließen, müssen Sie am Ende des Pokals einen der ersten 3 Plätze erreichen. Für die ersten 3 Plätze wird Geld vergeben, wie es Ihnen auch im Bildschirm 'Pokal-Auswahl' angezeigt wird, sobald Sie einen Pokal markieren. Sie können die Pokale in beliebiger Reihenfolge angehen, müssen aber jeden Pokal abschließen, um schließlich weiterzukommen.



Indem Sie Standard-Renn-Pokale abschließen, können Sie Bonus-Events freischalten. Bei diesen Bonus-Events kann es sich um Dummy-Minispiele, Crash-Derbys und besondere Rennstrecken handeln. Diese Events sind freiwillig, Sie müssen sie also nicht abschließen, um im Karrieremodus weiterzukommen, können sich dadurch aber zusätzliches Geld verdienen, um Autos zu kaufen und zu verbessern.

RENNERGEBNISSE

Am Ende eines jeden Rennens erscheint der Bildschirm 'Rennergebnisse', wo Sie Ihre Position am Ende des Rennens, die Positionen der anderen Fahrzeuge sowie die beste und die Gesamtzeit einsehen können. Sehen Sie sich von diesem Bildschirm aus die Wiederholung an, versuchen Sie das Rennen erneut oder kehren Sie zum Menü zurück. Wenn Sie die Wiederholung wählen, erhalten Sie folgende Optionen:



RENNÜBERSICHT

Dem Bildschirm 'Rennübersicht' können Sie Ihre Position im Rennen, die verteilten Pokalpunkte und möglicherweise erlangte Bonus-Credits entnehmen. Bonus-Credits hängen von Unfällen und Szenarios innerhalb des Rennens ab. Sie lauten wie folgt:

Unfall-Szenario	Beschreibung
★ Slam	Harmloser Unfall
★★ Power-Treffer	Mittlerer Unfall
★★★ Super-Flip	Anderer Wagen überschlägt sich
★★★★ Volltreffer	Schwerer Unfall
★★★★★ Rausgecrasht	Fahrer wird rausgeschleudert
★★★★★ Schrott	Anderer Wagen wird zertrümmert

BESTE FAHRER

Auch für die besten Fahrer des Rennens werden Boni vergeben, und zwar folgendermaßen:

Bester Schrotter - Der Spieler, der anderen Autos den meisten Schaden zugefügt hat.

Blast-Meister - Der Spieler, der die schwersten Treffer gelandet hat.

Schnellste Runde - Der Spieler mit der schnellsten Rundenzeit.

Bulldozer - Der Spieler, der der Umgebung den meisten Schaden zugefügt hat.

WERKSTATT

Jeder Wagen, den Sie kaufen, wird in Ihre Werkstatt gebracht. Sie können mehrere Autos aus mehreren Klassen besitzen. In der Werkstatt können Sie den gewählten Wagen wechseln oder einen Wagen verkaufen.

UPGRADE-LADEN

Im Upgrade-Laden können Sie einen von 6 Bereichen Ihres Wagens ausbessern: CHASSIS, MOTOR, AUSPUFF, SCHALTUNG, AUFHÄNGUNG und REIFEN & BREMSEN. In jeder Kategorie sind diverse Upgrades verfügbar. Markieren Sie ein Upgrade, um über die Statistikeleisten zu sehen, wie es sich auf Ihr Fahrzeug auswirken wird.

EINZELRENNEN

Im Modus 'Einzelrennen' können Sie ein einzelnes Rennen gegen Computer-Charaktere fahren. Wählen Sie die Umgebung und die Strecke, auf der Sie gern fahren möchten, sowie Ihren Wagen. Sie können im Karrieremodus zusätzliche Strecken und Wagen freischalten, um sie hier zu wählen.

EINZEL-STUNT

Im Modus 'Einzel-Stunt' spielen Sie ein einzelnes Dummy-Minispiel gegen Computer-Charaktere. Wählen Sie das gewünschte Spiel und Ihren Wagen. Sie können im Karrieremodus zusätzliche Spiele freischalten, um sie hier zu wählen.

EINZEL-EVENT

Im Modus 'Einzel-Event' finden Sie Crash-Derby-Arenen, Bonus-Schotterstrecken und Ovale. Sie können im Karrieremodus zusätzliche Events freischalten, um sie hier zu wählen.

EINZELNES DERBY

Crash-Derby-Arenen sind spezielle Arenen, wo der Spieler sich gegen die gegnerischen Wagen durchsetzen muss. In diesem Modus ist alles erlaubt und es gilt das Gesetz des Stärkeren. Setzen Sie Ihren Wagen als Waffe ein, um Ihre Mitsstreiter zu vernichten. Der letzte Wagen, der noch auf der Strecke fährt, gewinnt.



DUMMY-MINISPIELE

EINLEITUNG

Schleudern Sie in einem von zwölf Minispielen in zwei Arenen Ihren Crash-Test-Dummy durch die Windschutzscheibe und holen Sie Punkte, um zum ultimativen Dummy-Champion aufzusteigen.

WERFEN, KUNSTFLÜGE & ANSTOSSEN

Lenken Sie den Wagen, um ungefähr in die Richtung zu zielen, in die Sie den Dummy werfen möchten. Drücken Sie die **Strg-Taste**, sobald Sie die Startzone erreichen, und halten Sie sie gedrückt. So verringern Sie das Tempo, während die Winkelanzeige steigt. Lassen Sie die Taste wieder los, um den Wurfwinkel zu bestimmen.

Wenn Sie den Dummy abgeworfen haben, können Sie ihn weiter kontrollieren - durch Kunstflüge und Anstoßen. Benutzen Sie die **Pfeiltasten** (links, rechts, oben oder unten), um Ihren Dummy in die richtige Richtung zu "lenken". Verwenden Sie diese zusätzliche Kontrollmöglichkeit, um den Wurf zu verfeinern. Benutzen Sie die **Strg-Taste**, um den Dummy durch Anstoßen etwas höher zu stoßen. Diese Option haben Sie nur einmal pro Wurf.

MEHRSPIELER

PARTY-MODUS

Wählen Sie den 'Party-Modus', um die Dummy-Minispiele mit bis zu 8 Spielern zu spielen. Für diesen Modus benötigen Sie nur einen Controller, da die Spieler der Reihe nach dran sind.

Geben Sie an, wie viele Spieler mitmachen. Sie werden daraufhin aufgefordert, den Namen des ersten Spielers über die Tastatur auf dem Bildschirm einzugeben. Dann darf Spieler 1 einen Wagen wählen. Im Anschluss wiederholt sich die Vorgehensweise für die Spieler 2 bis 8, bis alle Spieler ihre Namen eingegeben und Wagen gewählt haben.

Die Regeln der Events sind genauso wie im Einzelspieler-Modus, aber dieses Mal treten Sie gegen andere menschliche Spieler an!

GETEILTER BILDSCHIRM

Wählen Sie 'Geteilter Bildschirm', um mit zwei Spielern zu spielen. In diesem Modus fahren zwei menschliche Spieler gegeneinander Rennen auf demselben Bildschirm.



ONLINE

Treten Sie im Rennen, Crash-Derby oder den Dummy-Spielmodi online gegen bis zu sieben andere Spieler an. Wählen Sie dazu die Option 'Online' im Mehrspielermenü.

HINWEIS: Sie benötigen eine Hochgeschwindigkeits-Breitbandverbindung (512 kbps Minimum) zum Internet, um **FLATOUT 2** online zu spielen. Bitte konsultieren Sie die Readme-Datei für weitere Informationen und Fehlerbehebung.

SCHNELLES RENNEN

Wählen Sie diese Option, um im Internet nach verfügbaren Spielen zu suchen. Spielpräferenzen werden nicht berücksichtigt, da Sie sich automatisch dem ersten verfügbaren Spiel anschließen.

SPIELE FINDEN

Mit dieser Option können Sie mithilfe der Bildschirmoptionen nach einem bestimmten Spiel suchen, das entweder in der Lobby ist oder bereits angefangen hat. Sie können sich einem bereits angefangenen Spiel anschließen, indem Sie in der Lobby warten, bis die anderen Spieler zurückkehren.

SPIEL ANLEGEN

Sie können ein eigenes Spiel mithilfe der Bildschirmoptionen erstellen. Sobald dies geschehen ist, gelangen Sie automatisch in die Lobby.

LOBBY

Sie gelangen in die Lobby, wenn Sie entweder ein Spiel erstellt oder sich einem Spiel angeschlossen haben. Mit der Option 'Wagen wechseln' können Sie die Standardwagenauswahl verändern. Die Wagenauswahl wird durch die Einstellungen bestimmt, die der Host des Spiels gewählt hat. Er kann mit der Option 'Event erstellen' den Spieltyp, Spielmodus, den Streckentyp, die Strecke und die Runden ändern. In der Lobby werden die Namen aller Spieler und ihre Autos samt Upgradestufen angezeigt. Jeder Spieler muss den Menüeintrag 'Bereit' wählen, um dem Host anzuzeigen, dass das Spiel beginnen kann. Wenn ein Spieler bereit ist, erscheint neben seinem Namen ein Häkchen. Sobald alle Spieler bereit sind, kann der Host das Spiel mit der Option 'Rennen starten' beginnen.

LAN

Stellen Sie sich im Rennen, Crash-Derby oder den Dummy-Spielmodi bis zu sieben anderen Spielern im lokalen Netzwerk. Wählen Sie die Option 'LAN' im Mehrspielermenü. Die Optionen für das LAN-Spiel sind dieselben wie für das Online-Spiel, außer dass es hier kein Schnelles Rennen gibt. Einzelheiten zur Erstellung und zum Spiel eines LAN-Spiels finden Sie im Online-Bereich dieses Handbuchs.

OPTIONEN

SPIELOPTIONEN

Anzeigen KM/H/MPH

Schaltet die Tachometer-Anzeige zwischen KM/H und MPH um.

Rennkarte AN/AUS

Schaltet die Minikarte AN oder AUS.

Boni zeigen AN/AUS

Schaltet das Bonus-Feedback AN oder AUS.

Einleitungen zeigen AN/AUS

Aktiviert oder deaktiviert die Dummy-Einleitungsvideos.

Texturqualität

Erhöhen oder senken Sie die Texturqualität.

Sichtweite

Erhöhen oder senken Sie die Sichtweite.

SOUNDOPTIONEN

Lautstärke Effekte 0-100%

Passen Sie die Lautstärke der Soundeffekte im Spiel an.

Lautstärke Musik 0-100%

Ändern Sie die Musiklautstärke in den Menüs.

CONTROLLER-OPTIONEN

Force Feedback AN/AUS

Aktiviert oder deaktiviert das Force Feedback, wenn Ihr Controller diese Funktion unterstützt.

Force-Level

Passt die Stärke des Force Feedbacks an.

Empfindlichkeit

Stellt die Empfindlichkeit von angeschlossenen Analog-Controllern ein.

Toleranzbereich

Passt den Toleranzbereich von angeschlossenen Analog-Controllern an.

Controller

Wählen Sie Ihren bevorzugten Controller.

Steuerung konfigurieren

Belegen Sie die Spielsteuerung für Ihren bevorzugten Controller neu.

CREDITS

BUGBEAR ENTERTAINMENT

Ausführender Produzent

Janne Alanenpää

Produzenten

Jan Hagelberg

Co-Produzent

Jani Pääjärvi

Leiter Geschäftsentwicklung

Jussi Laakkonen

Studio-Manager

Mika Zeng

Leitender Designer

Janne Alanenpää

Spieldesigner

Reko Nokkanen, Juho Kontio,

Danny Rawles - Empire Interactive

Technische Leitung

Tatu Blomberg

Programmierer

Jalmari Härnä, Tero Kuparinen, Timo

Kämäräinen, Panu Liukkonen, Pasi Matilainen,

Pauli Meriläinen, Timo Saarinen, Mikko

Sivulainen, Fred Sundvik

Leiter Grafik

Mikko Kautto

Leiter Wagengrafik

Niko Miettinen

Grafiker

Mikael Achrén, Tero Antinkaapo, Kari Huttunen,

Petteri Huttunen, Jarkko Järvinen, Juha

Kauppinen, Jani Kontkanen, Pauli Kosonen, Juha

Kämäräinen, Ilari Lehtinen, Hannu Leskinen,

Tomi Linja-aho, Jukka Merikanto, Joonas Mäkilä,

Piia Pakarinen, Teemu Rajala, Sami Rähä, Pekka

Suutari, Markus Tuppurainen, Panu Uomala,

Heikki Vehmas

Charakter-Design

Ringtail Studios Ltd.

Jan Hagelberg, Mikael Achrén,

Danny Rawles - Empire Interactive

Zusätzliche Grafiken von

Ringtail Studios Ltd.

Leiter Video

Jan Hagelberg

Video-Nachbearbeitung

Generator Post Ltd.

Produzent - Petri Riikonen

Offline-Editor - Jyrki Keränen

Online-Editor - Jari Hakala

Sounddesign - Miska Seppä

Zusätzliche Videobearbeitung

Eki Halkka

Video-Capturing

Petri Alanenpää, Stefan Rimaila, Markus Rätty

Sounddesign

Greg Hill - Soundwave Concepts

Pauli Meriläinen

QA-Auszubildender

Antti Wilenius

Tools

FMOD Sound System

© Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994-2005

sPVS™ Visibility Optimization library

Copyright © Hybrid Graphics, Ltd.

Lua 5.1 Copyright © 1994-2006 Lua.org, PUC-Rio.

Hyperfocal Skies

© Copyright Hyperfocal Design Pty Ltd.

EMPIRE INTERACTIVE

Produzent

Danny Rawles

Ausführender Produzent

Steve Hickman

QA-Leitung

Dave Cleaveley

Assistent QA-Leitung

Steve Frazer

Leitender QA-Techniker

Wayne P Gardner

QA-Team

James Davis, James Knight, Phil Octave, Kyle

Brewer, James Nicholas, Gavin Clark, Richard

Hughes, Chris Dolman, RelQ Software Pvt. Ltd.

Zusätzliche Grafiken & Charakter-Design

Ben Willsher

Marketing-Manager

Rob Noble, Paul Benjamin

PR

Simon Callaghan

Laura Weir - Bender/Helper Impact

Operationen-Manager

Tony Bond

Verpackung, Handbuch & Lokalisation

Jayshree Mistry, Nicole Smith, Andrew Philp

Empire Interactive USA

Jimmy Lamorticelli, Tadasu Hasegawa

Besonderen Dank an ...

Roger Cheung, David Pringle, Tristram Defries,

Andy Ericson, Ben Wilkins und Florence Kum.

VERZICHTSERKLÄRUNG

Indem Sie diese Software installieren, kopieren oder anderweitig verwenden, erklären Sie sich damit einverstanden, sich an die unten ausgeführten Vereinbarungen zu halten.

INGESCHRÄNKTE GARANTIE

Empire Interactive garantiert für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Erhalt, dass die Software im Wesentlichen in Übereinstimmung mit dem begleitenden Schriftmaterial funktionieren wird. Jegliche stillschweigende Garantie auf die Software ist auf neunzig (90) Tage beschränkt, es sei denn, die Wirksamkeit dieser Bestimmung wird durch geltendes Recht ausdrücklich ausgeschlossen.

RECHTSMITTEL DES KUNDEN

Die einzige Haftung von Empire Interactive und Ihr einziges Rechtsmittel beläuft sich nach Wahl von Empire Interactive entweder auf (a) die Rückerstattung des Kaufpreises, oder (b) den Ersatz der Software oder Hardware, welche dieser eingeschränkten Gewährleistung nicht entspricht und mit einer Kopie des Kaufbelegs an den Verkäufer zurückgegeben wird. Diese eingeschränkte Garantie gilt nicht, wenn die Fehlfunktion der Software auf versehentliche Beschädigung, Missbrauch oder falsche Verwendung zurückzuführen ist. Die Garantie für die Ersatz-Software besteht für den Restzeitraum der ursprünglichen Garantie bzw. dreißig (30) Tage – je nachdem, welcher Zeitraum der längere ist.

AUSSCHLUSS WEITERER GARANTIE

Soweit es das geltende Gesetz gestattet, lehnen Empire Interactive und seine Zulieferer alle weiteren ausdrücklichen oder implizierten Reklamationen, Gewährleistungen, Bedingungen oder anderen Bestimmungen ab, einschließlich, aber nicht beschränkt auf stillschweigende Garantien und/oder Konditionen der Marktgängigkeit und Eignung für einen bestimmten Zweck, was die Software und das begleitende Schriftmaterial betrifft.

KEINE HAFTUNG FÜR FOLGESCHÄDEN

Soweit es das geltende Gesetz gestattet, haften Empire Interactive oder seine Zulieferer in keinem Fall für irgendwelche Schäden (einschließlich, ohne Einschränkung, direkter oder indirekter Schadenersatzansprüche für Personenschäden, dem Verlust von Geschäftsprofiten, der Geschäftsunterbrechung, dem Verlust von Geschäftsinformationen oder jeglicher Vermögensschäden anderer Art), die aus dem Gebrauch oder der Unfähigkeit zum Gebrauch dieses Produkts entstehen, selbst dann, wenn Empire Interactive von der Möglichkeit solcher Schäden in Kenntnis gesetzt worden ist. In jedem Fall ist die gesamte Haftung von Empire Interactive und seinen Zulieferern gemäß allen Bestimmungen dieser Vereinbarung beschränkt auf die Summe, die Sie tatsächlich für die Software bezahlt haben, es sei denn, die Wirksamkeit dieser Bestimmung wird durch geltendes Recht ausdrücklich ausgeschlossen.

Jedes unautorisierte Kopieren, Vervielfältigen, Verleihen oder Senden der auf der CD enthaltenen Informationen stellt einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Diese Softwarelizenzvereinbarung unterliegt den Gesetzen Englands.