

SPIS TREŚCI

MECHANIKA GRY

Plik Readme	02
Instalacja	02
Sterowanie	03
Zapisywanie	05
Gra wieloosobowa (Online lub Offline).....	05
Optymalizacja gry online	05

PRZEWODNIK TURYSTYCZNY

Heahea!	06
Gdzie się zatrzymać?	07
Hawaje i okolice	10
Sposoby spędzania czasu	13
Czas na przerwę.....	14
Gdy prowadzisz (HUD).....	15
Potrzebujesz pojazdu?	17
Twórcy gry.....	18
Wsparcie techniczne/klienta	22

TEST DRIVE

PLIK README

Płyta DVD-ROM z grą Test Drive Unlimited zawiera plik Readme, który szczegółowo wyjaśnia zasady korzystania z niniejszego oprogramowania. Zawiera on również najświeższe informacje dotyczące gry. Zachęcamy do zapoznania się z tym dokumentem i skorzystania z dodatkowej wiedzy w nim zawartej, która znalazła się tam już po publikacji tej instrukcji obsługi. Aby otworzyć plik należy: kliknąć przycisk Start na pasku zadań Windows, kliknąć wszystkie programy / ATARI / Test Drive Unlimited / Dokumentacja / Readme.txt

INSTALACJA

1. Uruchom system operacyjny Windows® 2000SP2/XP. Zamknij wszystkie inne działające aplikacje.
2. Włóż płytę instalacyjną DVD-ROM z grą Test Drive® Unlimited do napędu DVD.
3. Jeżeli włączone jest autouruchamianie, powinien pojawić się ekran tytułowy. Jeżeli autouruchamianie jest wyłączone lub instalacja nie rozpoczyna się samoczynnie, kliknij przycisk Start na pasku zadań Windows, a później Uruchom. Napisz D:\Setup i kliknij OK.

Uwaga: Jeżeli twój napęd DVD-ROM ma przypisaną inną literę niż D, należy oczywiście zastąpić ją odpowiadającą twojemu czytnikowi.

4. Zastosuj się do informacji wyświetlanych na ekranie by dokończyć instalację Test Drive Unlimited. Instalacja wymaga podania klucza aktywacyjnego, który znajduje się na okładce instrukcji.
5. Po zakończonej instalacji, kliknij przycisk Start na pasku zadań Windows i wybierz Programy / Atari / Test Drive Unlimited / Uruchom Test Drive Unlimited

Uwaga: Aby móc grać płyta z grą Test Drive® Unlimited musi pozostać w napędzie DVD-ROM.

Instalacja DirectX®

Test Drive® Unlimited wymaga do poprawnego funkcjonowania DirectX® 9.0c lub późniejszego. Jeżeli nie masz zainstalowanego DirectX® 9.0c lub późniejszego, kliknij „Yes” aby zaakceptować warunki umowy licencyjnej DirectX® 9.0c. Rozpocznie się automatyczna instalacja DirectX® 9.0c.

STEROWANIE

Są to ustawienia domyślne. Możesz skonfigurować sterowanie inaczej, wybierając „Sterowanie” w opcjach głównego menu.

Menu

[Mysz oraz strzałki kierunkowe]	Poruszanie się po menu
ESC	Główne menu
Enter	Potwierdzenie
Klawisz cofania (Backspace)	Wyjście/Cofnięcie/Anulowanie/Zamknięcie

Pojazd

[Strzałka w dół]	Hamowanie/Wsteczny
[Strzałka w górę]	Przyspieszanie
C	Zmiana widoku
V	Widok do tyłu
[strzałki lewo/prawo]	Kierowanie
Klik+Mysz	Patrzzenie lewo/prawo
Home	Reset Kamery/Patrzzenia
H	Klakson
Space	Bieg w górę
Shift	Hamulec ręczny
Alt	Bieg w dół
Enter	Akcja/Mrygnięcie światłami
P	Menu pauzy
B	Powrót na drogę
Prawy Shift	Wychył do przodu (motor)
Prawy Ctrl	Wychył do tyłu (motor)
M	Mapa
T	Czat
W	Otwarcie/zamknięcie okien
Z	Zmiana poziomu przybliżenia GPS
NUMPAD 4	Przewijanie menu dodatkowego (zobacz komendy poniżej)

Dodatkowe menu

NUMPAD 4-6-2-8	Poruszanie po dodatkowym menu
----------------------	-------------------------------

RADIO

R	Radio
NUMPAD +	Włączenie radia/Podgłośnienie
NUMPAD -	Przyciszenie/Wyłączenie radia
NUMPAD 6	1 kliknięcie zmiana kanału, 2 szybkie kliknięcia zmiana utworu.

TEST DRIVE

Stacje radiowe

Dla każdego profilu możesz stworzyć do 4 stacji radiowych. Główny folder musi się znajdować w miejscu przechowywania profilu gracza:

„Moje Dokumenty\Test Drive Unlimited\savegame\Nazwa_Profilu\Radio”.

Możesz w nim stworzyć do 4 folderów (nazwa folderu będzie nazwą stacji radiowej). W każdym z nich możesz edytować utwory twojej stacji radiowej. Dozwolone są cztery rodzaje plików:

- Pliki audio Mp3
- Playlisty M3U (plik musi zostać stworzony w tym folderze, nie będzie funkcjonował, jeżeli zostanie przeniesiony z innego miejsca)
- Skróty do plików audio MP3
- Skróty do playlist M3U

Uwaga: Wszystkie pliki umieszczone w folderze twojego profilu zostaną skasowane wraz z usunięciem tegoż profilu.

ZESTAW POMIAROWY (CHRONOPACK)

- K Uruchomienie zestawu pomiarowego (Chronopack) do dodatkowego sprawdzania osiągnięć.

ASYSTA PROWADZENIA

- D Zmiana poziomu automatycznej kontroli trakcji.

GRACZE W TRYBIE JAZDY SWOBODNEJ

- F Wyświetl menu graczy w trybie jazdy dowolnej
- 6 Na nazwie gracza: zaproszenie gracza do grupy w trybie wolnej jazdy (dzięki temu nie zgubisz innego gracza).
- 6 Na funkcji izoluj: gdy gracze są już zgrupowani, ta funkcja izoluje ich od innych graczy online. W ten sposób, grupa nie spotyka innych graczy.

MODYFIKACJA PARAMETRÓW STEROWANIA:

Aby skonfigurować kierownicę, przejdź do menu opcji i zaznacz „Kierownica”. Następnie wybierz „sterowanie” i kliknij komendę, którą chciałbyś zmienić.

UWAGA: Gdy zmieniasz ustawienia, kierownica musi się znajdować w pozycji neutralnej.

ZAPISYWANIE

Test Drive Unlimited wyposażony jest w funkcję automatycznego zapisywania stanu gry. Za każdym razem, gdy następuje zmiana twoich postępów w grze, jej stan zostaje zapisany.

GRA WIELOOSOBOWA

Online lub Offline...

Zależnie od tego czy jesteś w trybie „Online” gry wieloosobowej czy „offline” gry dla jednego gracza, zmieniają się niektóre, dostępne dla ciebie rodzaje rozgrywki. Klub, zajazd i tryby wieloosobowe dostępne są jedynie, gdy jesteś online.

Najpopularniejsze własne wyzwania są dostępne dla wszystkich graczy w trybie wieloosobowym.

W trybie dla jednego gracza, spotykasz przeciwników dokładnie tak samo, jak w trybie online, z tym że są to „boty” kontrolowane przez komputer.

OPTIMALIZACJA GRY ONLINE

Bezpośrednie wyzwanie: występuje kiedy zostaniesz wyzwany przez konkretną osobę (lub gdy ty wyzwiasz kogoś). Jeżeli jesteś zgrupowany z innymi graczami, oni również biorą udział w wyzwaniu (do 8 graczy). Oznacza to, że ty decydujesz, kto wchodzi do gry.

Wyzwanie wieloosobowe: jeżeli to ty stworzyłeś sesję, możesz wyrzucić każdego z lobby gry przed rozpoczęciem wyścigu. Możesz również decydować, kto do lobby wchodzi.

Swobodna jazda: jeżeli chcesz kontrolować sytuację, zgrupuj do 7 znajomych i jeździcie razem. Nie możesz nikogo wyrzucić z trybu jazdy swobodnej – ale możesz go wyciszyć. Co więcej, jedyne imiona graczy, które będą wyświetlane na ekranie, to te twoich znajomych oraz 7 innych graczy z twojej strefy jazdy swobodnej. Jeżeli chcesz jeździć z dala od obcych, wystarczy odjechać (lub teleportować się) – nie trzeba ich wyrzucać.

Myśl o tym, jak o pozytywnej dyskryminacji: jeżeli nie chcesz spotykać obcych, lub ludzi których nie lubisz - stwórz swój gang znajomych.

TEST DRIVE

SYMBOLE POJAWIAJĄCE SIĘ PRZED IMIONAMI GRACZY:



Ta korona pojawia się przy imieniu gracza, który ukończył wszystkie wyzwania.



Ta korona pojawia się przy imieniu gracza, który osiągnął poziom Mistrza.



Ikona ducha pojawia się przy imieniu gracza za każdym razem, gdy jego samochód nie może uciec w wyniku kolizji. Ponieważ na przykład, właśnie wcisnął przycisk „powrót na drogę”.



Ten symbol wskazuje, że gracz ma jakieś problemy z połączeniem. Samochód nie mógł zostać poprawnie wyświetlony i może nie być poprawnie wyświetlany.



Ten symbol pokazuje, że gracz spauzował grę lub otworzył ekran mapy.



Ten symbol wskazuje, że gracz ma włączony tryb Hardkor.

HEAHEA! *



Na początek musisz stworzyć swój profil. Jeżeli jesteś podłączony do Internetu i chcesz grać online, musisz zaznaczyć opcję GameSpy ID. Wpisz swój e-mail i hasło. Jeżeli nie masz jeszcze konta w usłudze GameSpy, zostanie ono automatycznie utworzone. Jeżeli nie zaznaczysz ikony GameSpy ID, będziesz grał w trybie offline. Możesz stworzyć do 8 profili.

Uwaga: jeżeli stworzysz profil offline, nie będziesz mógł później grać w nim w trybie online. Co więcej, by grać w trybie online musisz być zawsze podłączony do Internetu. W zależności od jakości połączenia, podłączenie do serwera GameSpy może zająć do 90 sekund.

Możesz rozpocząć nową grę, lub kontynuować już rozpoczętą. Jeżeli rozpoczniesz nową grę, będziesz musiał najpierw wybrać swoją postać. Nie obawiaj się, później będziesz mógł ją zmodyfikować. Jedyne czego nie da się zmienić w czasie gry, to pleć twojej postaci.

TRYB HARDKOR

Gdy osiągniesz już poziom Mistrza, na ekranie tytułowym pojawi się nowa opcja: *Uwaga: nie będziesz miał dostępu do wyzwań solo (wyścig, czas, prędkość) jeżeli wybierzesz ten tryb gry.*

Tryb ten został stworzony specjalnie do jazdy z kierownicą, ale działa również z klawiaturą lub innym kontrolerem.

*Tradycyjne hawajskie przywitanie, czyt. HejaHeja

Rady i porady:

- Pamiętaj żeby aktywować kierownicę w opcjach sterowania i odpowiednio dobrać jej czułość
- Bądź uważny: sposób jazdy drastycznie się zmienia, a zmieniona przyczepność kół oraz wydłużona droga hamowania sprawią, że każdy błąd może spowodować wypadek.
- Pamiętaj, że wciąż możesz korzystać z opcji dodatkowej kontroli trakcji: Asysta, Sport, Hypersport lub całkowicie ją wyłączyć.

Jedźmy więc na Hawaje! Przygotuj się na niesamowite doznania!

Gdy opuścisz już lotnisko w Honolulu, wypożycz samochód i wybierz się na przejażdżkę! Poprowadzi cię samouczek i twój GPS!

GDZIE SIĘ ZATRZYMAĆ?



Gdy znajdziesz już dom, uzyskasz dostęp do szeregu opcji.



Info – Możesz tu przeglądać rankingi dla wszystkich trybów, oglądać swoje trofea i sprawdzać swoją popularność. Znajdziesz tutaj również wiadomości na temat twoich postępów. W foto albumie znajdziesz wszystkie zdjęcia, które wykonałeś i zapisałeś. Możesz również je skasować.

TEST DRIVE

On Clouds



Garaż – Tutaj, możesz przeglądać swoje samochody i uzyskać na ich temat szczegółowe informacje.

UWAGA: Wielkość twojego garażu wpływa na ilość samochodów, które możesz posiadać. Jeżeli twój garaż jest pełen, musisz nabyć nowy dom. Możesz mieć kilka domów. Będziesz mógł przenosić samochody pomiędzy domami za pomocą opcji lista.



Handluj – Możesz nie tylko kupować samochody, ale także sprzedawać te, które są w twoim posiadaniu. Sprawdź stan swoich transakcji i handluj z graczami z całego świata!



Postać – Zmień ubrania lub zmodyfikuj wygląd swojej postaci. Aby móc kupować dodatkowe akcesoria w wielu sklepach rozmieszczonych na wyspie, musisz posiadać specjalne vouchery. Dostaniesz je za wykonanie odpowiednich misji.

Uwaga: jeżeli opuścisz dom nie wybierając uprzednio żadnego samochodu w garażu, będziesz jeździł pojazdem wybranym domyślnie przez grę.

TEST DRIVE

HAWAJE I OKOLICE



Aby otworzyć mapę, wciśnij M. W zależności od tego, co chcesz zobaczyć (? Wyzwania, ? Kluczowe lokacje, Graczy) skorzystaj z odpowiednich Filtrów*, aby zmniejszyć lub zwiększyć ilość informacji wyświetlanej na mapie. Opcja [K] ulubione pozwala ci przenosić się bezpośrednio do konkretnego punktu na mapie. Funkcja ta, jednakże nie może zabrać cię do miejsca, w którym jeszcze nie byłeś (zaznaczone na czarno na mapie).

**Filtry: Filtry pozwalają wyświetlać lub ukrywać dostępne lokacje, które cię interesują, a także te, które kolejno odblokowujesz. Filtr ustawiony jest domyślnie, aby pokazywać wszystkie dostępne lokacje.*

Legenda:

Wyścig

(zobacz Sposoby spędzania wolnego czasu, str. 13).



Prędkość

(zobacz Sposoby spędzania wolnego czasu, str. 13).



Czas

(zobacz Sposoby spędzania wolnego czasu, str. 13).



Topmodelka

(zobacz Sposoby spędzania wolnego czasu, str. 13).



Autostopowicz

(zobacz Sposoby spędzania wolnego czasu, str. 13).



Transport pojazdu

(zobacz Sposoby spędzania wolnego czasu, str. 13).



Kurier

(zobacz Sposoby spędzania wolnego czasu, str. 13).



Sklepy z ubraniami i akcesoriami

Tu znajdziesz wszystko, co niezbędne by skompletować garderobę twojej postaci.



Dom

(patrz rozdział Gdzie się zatrzymać, str. 37).



Klub

Stwórz swój własny klub i zapraszaj do niego graczy, lub dołącz do już istniejącego stowarzyszenia.



Zajazd

W zajęzdzie możesz ogłaszać swoje własne wyzwania lub brać udział w wyzwaniach oferowanych przez innych graczy.



Salon samochodowy

(zobacz Potrzebujesz pojazdu, str. 17).



Salon motocyklowy

(zobacz Potrzebujesz pojazdu, str. 17).



Salon z klasycznymi samochodami

Wpadaj regularnie, aby znaleźć naprawdę rzadkie okazy. Ich dostępność i cena będzie zależeć od podaży i popytu. Istnieje jednak możliwość „zarezerwowania” samochodu, który aktualnie nie jest dostępny.



TEST DRIVE

Wypożyczalnia samochodów

Nie masz wystarczająco pieniędzy na samochód, który chcesz? Na wyspie znajdziesz szereg wypożyczalni, które oferują pojazdy różnych kategorii na okres 30 lub 60 minut.



Uwaga: jeżeli opuścisz swój wypożyczony samochód (np. zmienisz pojazd), zostanie on automatycznie zwrócony.

Lakiernik

Czas na jakiś nowy kolor?



Agencja nieruchomości

Wraz z tym jak rośnie twoja kolekcja pojazdów, będziesz potrzebował coraz więcej miejsca by je trzymać. Agenci nieruchomości oferują różne domy w różnych cenach. Przed zakupem każdą nieruchomość możesz obejrzeć, lub sprzedać tą której już nie potrzebujesz.



Zakład tuningowy

Gdy zakupisz pojazd, będziesz mógł odwiedzić szereg zakładów tuningowych. Odpowiednie zestawy znacznie polepszą osiągi twoich pojazdów. Każdy zakład specjalizuje się w innych markach lub częściach.



Domy na sprzedaż

Jeżdżąc po wyspie możesz natknąć się na dom, który ci się spodoba. Zlokalizuj agencję, która sprzedaje ten dom i podążaj za wskazaniem GPS, aby dobić targu.



SPOSOBY SPĘDZANIA CZASU



Wyzwania:

Niektóre wyzwania wymagają konkretnego pojazdu lub poziomu zaawansowania. W trybach dla jednego gracza, grze wieloosobowej oraz trybie klubu dostępne są następujące wyzwania:

Wyścig (jeden gracz/wielu graczy/klub) – Pierwszy, który przekroczy linię mety jest zwycięzcą. Uwaga: zanim zechcesz wziąć udział w danym wyścigu, sprawdź czy posiadasz pojazd odpowiedniej klasy i wystarczający poziom.

Szybkość (jeden gracz/wielu graczy/klub) – Przejeżdżaj z największą możliwą prędkością obok radarów... średnia uzyskanych prędkości określa twój wynik! Dodatkowo istnieją wyzwania typu prędkość, w których twoim celem jest osiągnięcie najwyższej możliwej prędkości w limicie czasu.

Czas (jeden gracz) – Wyścig z czasem.

Własne wyzwanie (Jeden gracz/wielu graczy)

Możesz tworzyć własne wyzwania za pomocą edytora (zobacz menu pauzy, str. 14).

Bezpośrednie wyzwanie (Jeden gracz/wielu graczy)

Inny gracz właśnie cię wyzwał. (UWAGA: Jeden z graczy musi określić linię mety przed rozpoczęciem.) Czy uda ci się przekroczyć linię mety przed twoim przeciwnikiem? Użyj trasy, którą uważasz za stosowną, ale uważaj na ruch uliczny no i wystrzegaj się policji!

Gdy natkniesz się na innych kierowców w trybie jazdy swobodnej, mrygnij im światłami za pomocą klawisza Enter, by ich wyzwalać na pojedynek.

Misje (jeden gracz)

Po lewej stronie ekranu pojawi się wskaźnik pokazujący stan wykonania misji.

Uważaj na policję!

TEST DRIVE

On the Road

CZAS NA PRZERWĘ



Wciśnij P aby otworzyć menu pauzy.

Zdjęcia

Po odblokowaniu, możesz używać funkcji foto, aby robić zdjęcia. Będziesz mógł je później przejrzeć w domu, w twoim foto albumie.

Edytor

Po odblokowaniu, możesz używać edytora do tworzenia twoich własnych wyzwań. Możesz dowolnie ustalić zasady wyścigu!

Ulubione

Możesz zaznaczyć konkretne miejsce na mapie, aby bezpośrednio się do niego przenosić.

Aby uzyskać dostęp do menu głównego w każdym momencie wystarczy wcisnąć przycisk ESC.



Opcje

Online – Ustawienia gry, gdy jesteś online.

Ustawienia gry – Zmiana asysty prowadzenia, ustawienia siedzeń i stawki.

Sterowanie – Modyfikacja przypisania klawiszy oraz opcje sterowania (nie możesz modyfikować tych ustawień w czasie trwania wyzwania)

Audio – ustawienia dźwięku

Ustawienia wyświetlania – Pozwala modyfikować ustawienia interfejsu prowadzenia (HUD).

Język – Wybór języka używanego w grze (dostępne jedynie z poziomu ekranu tytułowego)

Video – Zmiana rozdzielczości, częstotliwości odświeżania, anty-aliasing, jasność i poziom szczegółów

Głosy – ustawienia opcji głosów graczy

GDY PROWADZISZ (HUD)



Wskaźnik prowadzenia – Unikaj wszystkich kolizji i wypadków oraz/lub poruszania się poza drogą. Jeżeli wskaźnik zejdzie do zera, wyścig jest przegrany.



Wskaźnik prędkości – Osiągnij prędkość docelową, aby wygrać to wyzwanie.



Wskaźnik policji – Pojawia się, gdy dochodzi do wykroczeń drogowych. Trzy tablice rejestracyjne pokazują, ile samochodów patrolowych uczestniczy w pościgu. Symbol czterech strzałek po prawej stronie pokazuje odległość policji od twojego samochodu. Im bliżej znajduje się mały samochodzik poniżej tablic rejestracyjnych, tym bardziej zawzięcie będzie cię ścigać policja. Jeżeli się oddala, oznacza to, że policjanci dają za wygraną.

TEST DRIVE

On the Road



1 – GPS – Możesz go używać, aby odnaleźć kluczowe miejsca, podążać wybraną trasą lub uzyskać szereg innych użytecznych informacji. Pokazuje również, w czasie rzeczywistym, odległość, która pozostała do wybranego celu.

2 – Prędkościomierz oraz obrotomierz – Pierwszy pokazuje prędkość pojazdu, drugi liczbę obrotów na minutę.

3 – Imię innego gracza (online) lub bota (offline)

4 – Przebieg



1 – Punkt kontrolny

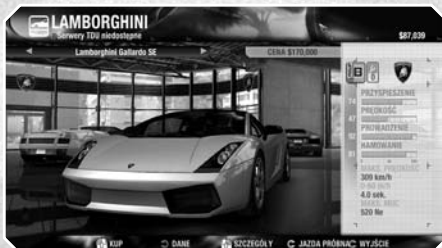
2 – Czas

3 – Pozycja

4 – Wskaźnik kierunku

POTRZEBUJESZ POJAZDU?

Różne salony na Hawajach oferują ci szereg pojazdów. Gdy wybierzesz jakiś samochód lub motor, możesz sprawdzić jego osiągi, a nawet wziąć go na małą jazdę testową. Wszystko to powinno pomóc ci przy decyzji wyboru właściwego pojazdu.



Gdy kupujesz...

Możesz wybrać rodzaj felg, kolor lakieru jak również kolor i rodzaj wykończenia wnętrza. Po tym jedyne, co pozostało, to za to wszystko zapłacić...

Ulepszanie i sprzedaż pojazdu

Gdy już zakupisz pojazd, otworzy się przed tobą możliwość odwiedzenia szeregu zakładów tuningowych. Dzięki temu będziesz mógł zwiększyć jego osiągi. Każdy z zakładów specjalizuje się w określonych markach lub częściach.

Możesz sprzedać samochód wprost ze swojego domu, wybierając opcję handlu.

Uwaga: Wszystkie modyfikacje dokonane w pojeździe są ostateczne, mogą również spowodować, że pojazd znajdzie się w innej grupie.

TEST DRIVE

EDEN GAMES

STUDIO DIRECTORS

Stéphane Baudet
David Nadal

GAME DIRECTORS

Stéphane Beley
Frédéric Jay
Pierre-Arnaud Lambert

PRODUCERS

Ahmed Boukhelifa
Christophe Laboureau

ASSISTANT PRODUCER

Yann Loosli

TECHNICAL DIRECTORS

Stéphane Beley
Didier Blanché

DEV TEAM PC

LEAD TEAM PC

Carl Pédimina (Krysalide)

RENDERING TEAM

Vincent Duboisdendien
David Wong

ONLINE TEAM

ONLINE LEAD

Franck Maestre
PROGRAMMERS

Ludovic Balsan
Yvan Kalafatov
Alexandre Perrin (Artefacts)

PHYSICS

Sébastien Tixier

AUDIO

Nicolas Schaller

AI & FRONT-END

Mathias Tamayo

DESIGN TEAM PC

GAME DESIGN & FRONT-END

Boris Mellet

DEV TEAM X360

RENDERING TEAM

RENDERING LEAD

Didier Blanché

PROGRAMMERS

Guillaume Carrez
Vincent Duboisdendien
Benoît Lemaire
Carl Pédimina (Krysalide)
David Wong
Laurent Zaslavy

SCENARIC AND GAME EDITOR TEAM

SCENARIC AND GAME EDITOR LEAD

Alain Jarniou

PROGRAMMERS

Julien Audran
Stéphane Cailliet
Francois Guilbert
Guillaume Pagnier

PHYSICS TEAM

PHYSICS LEAD

Sébastien Tixier

AUDIO TEAM

AUDIO LEAD

David Alloza

PROGRAMMERS

Katharine Neil
Nicolas Schaller

ONLINE TEAM

ONLINE LEAD

Franck Maestre

PROGRAMMERS

Ludovic Balsan
Yvan Kalafatov
Frédéric Manisse
Alexandre Perrin (Artefacts)

AI & FRONT-END TEAM

AI & FRONT-END LEAD

Mathias Tamayo

PROGRAMMERS

Thomas Minet
Stéphane Randanne (Artefacts)

WORLDBUILDER TOOL'S TEAM

WORLDBUILDER LEAD

Laurent Renoux

PROGRAMMERS

Julien Audran
Guillaume Pagnier

DESIGN TEAM X360

LEAD GAME DESIGNER

Sylvain Branchu

GAME DESIGNERS

Boris Mellet

Paul Narducci

LEVEL DESIGNERS

Alexis Madinier
Frédéric Marchetti

Nicolas Pacaut

FRONT-END & CINEMATICS LEAD DESIGNER

Boris Mellet

FRONT-END DESIGNERS

Miguel Coimbra
Sébastien Confoulan

INTRO CINEMATIC

Bruno Marion

ART TEAM X360

ART DIRECTOR

Benoit Boucher

CARS

CARS LEAD

Hugues Poncet

ARTISTS

Guillaume Bachmann

Damien Canderle

Alexandre Deransy (Trainee)

David Guillaume

Florian Jugon (Trainee)

Sébastien Teulade

ISLAND

BACKGROUNDS LEAD

Jean Marc Torroella

ARTISTS

Marina Annaudova

Julien Dos Reis

Philippe Doumeng

Natacha Ramonabko

KEY LOCATIONS

LEAD ARTIST

Frédéric Taquet

CHARACTERS & SKINNING

ARTISTS

Benjamin Bertrand

Jean-Baptiste Reynaud

FX

FX LEAD

Benoit Boucher

ARTISTS

Mathias Baillet

Julien Dos Reis

Sébastien Laban

David Louis

ANIMATION & CINEMATICS

LEAD ARTIST

Arnaud Lhomme

ARTIST

Sandrine Hervé

EXTERNAL

AMC STUDIO

ARTEFACTS-STUDIO

MANAGEMENT

Bruno Chabanel

LEAD VEHICLE

Emmanuel Aubert

VEHICLE ARTISTS

Lionel Billaut

Freddy Bonisoli

Martin Collet

Jérémy Crabos

David Gagnerot

Jérôme Kedzierski

Frédéric Monhain

Yann Vanderme

TRAFFIC VEHICLE ARTISTS

Francois Bellotto

Guillaume Curt

Yvain Mivelle

Marie Meirieu

Yann Vanderme

BACKGROUNDS

Emmanuel Aubert

Lionel Billaut

2D ART

David Ouk

Régis Torrès

Bruno Xiberras

CCJA

Christophe Champlog

Jean-Luc Damieux-Verdeau

Cédric Lepiller

Jean-Philippe Pollien

KRYSSALIDE

Gaétan Boutet

Sébastien Debourg

Pierre Descubes

Yoann Lori

Cedric Peravennay

Romanic Rivallin

Clinton Wennink

RABCAT

www.rabcat.com

MANAGEMENT

Arnold Blum

Thomas Schleischitz

Christof Stanits

PROJECT MANAGER

Thomas Schleischitz

LEAD ARTISTS

Christian Eichler

Simon Kaiser

Wolfram Neuer

VEHICLE ARTISTS

Omar Chowdhury

Alexander Fukari

Ronald Kalchauer

Alexander Peters

Benedikt Podlesnigg

Werner Potzelberger

Johannes Schiehl

Florian Schödl

Thomas Seiger

Philip Unger

Roland Wolf

VIRTUOS LTD

3D ARTISTS

Huang Biwen

Lai Ji

Li Ye

TEST DRIVE

Lin Feng
Meng Hao
Ni Na
Song Qi
Tang Jianjiang
Wu Wei
Xu Kunpeng
Zhang Caojie
Zhao Qi

LEAD ARTIST

Cheng Yu

PRODUCTION DIRECTOR

Pan Feng

CEO

Gilles Langourieux

MELBOURNE HOUSE

Keith LeClezio
Holger Liebnitz
Jun Matsuo
Garth Midgley

INDEPENDENTS

Francois Beudin
Frederic Bousquet
Regis Capotosto
Romain Chavanne
Julien Chiani
Filippo Lottici
Stefano Maddio
Patrik Marek
Gael Martier
Gianluca Miragoli
Sabine Morlat
Fabio Riboli
Laurent Russo

SOUND TEAM X360

LEAD SOUND DESIGNER

Vincent Le Meur

SOUND DESIGNER

Thomas Fontin

EXTERNAL (SOUND)

VEHICLE SOUNDS

Greg Hill - Soundwave Concepts

EXTERNAL (MUSIC)

NIMROD

Marc Carinham

KOKA MEDIA

Antoine Ressaussiere

EXTERNAL (VOICES)

USA

HIFI-GENIE PRODUCTIONS

Philippe David

ACTORS

Sharon Mann Christine Flowers Matthew Geczy David Gassman

FRANCE

Dune Sound Paris

ACTORS

Jean Bérangère
Naiké Fauveau
Emmanuel Gradi
Nathalie Horns
Jean Pascal Guilichini
Philippe Roullier

GERMANY

R&T Das Team/LocaTRANS

ACTORS

Cornelia Bitsch
Thomas Höhne
Stefan Müller-Ruppert
Sabine Murza

SPAIN

Synthesis Iberia S.L.

ACTORS

Antonio Abenjoar
Inma Gallego
Javier Gámir
Iván Guerrero
Ana Jiménez
Salomé Larrucea

ITALY

Synthesis International

ACTORS

Gobbi Angiolina
Massironi Cinzia
Rosa Gigi
Sandri Luca
De Luca Lorella
Bertolas Renata

KOREA

Red House Digital Recording Studio

ACTORS

Suk-hwan, Kim
Hea-sung, Kuan

TAIWAN

Coorsmedia

ACTORS

Chen huan dian
He shi fang
Liang gang hua
Lu yi jun
Ma jia xuan

JAPAN

ACTORS

Riki Kitazawa
Kei Kobayashi
Aki Unone
Yasuhiro

ADMINISTRATION TEAM

Loïc DALBEGUE Malika FARES Virginie GEFFROY Christophe LAY
Jennifer MERLINO Jennifer MILLION Emmanuel OUALID Thibaut
GUESSON

INTERNAL QA TEAM

QA LEAD

Rothana Kuon

TESTERS

Pascal Biren

Kim Ea

Yvan Perez

CORE TECHNOLOGY TEAM

MANAGERS

Stéphane Beley

Jean Yves Geffroy

Frédéric Jay

TOOLS

LEAD PROGRAMMER

Cédric Vidal-Duverniet

3D TOOL : CORE PROGRAMMERS

Nicolas Chevolut

Yannick Rousseau

Cédric Vidal-Duverniet

3D TOOL : RENDERING & SHADERS

Michel Galliard

SCENARIĆ

Stéphane Clément

Sylvain Ruard-Dumaine

LIGHTING

Thierry Jouin

ANIMATION & CINEMATICS

Arnaud Gicquel

PIPELINE & LIBRARIES

ANIMATION & CINEMATICS

Awen Limbourg

2D & 3D DATA EXPORT & PROCESSING

Kacem Bekri

PARTICLE FX & AUDIO

Laurent Giroud

LIBRARIES PROGRAMMERS

Ludovic Chabanon

Philippe Decouchon

Jean Michel Hervé

Martin Korolczuk

Cyril Martin

Mickaël Pointier

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA: CD Projekt Localisation Centre

DYREKTOR ZARZĄDZAJĄCY

Aleksandra Cwalia

DYREKTOR OPERACYJNY

Mariusz Szlanta

MENADŻER DS. PROJEKTU

Paweł Ziajka

ASYSTENT DS. PROJEKTU

Adrian Czerwiński

TŁUMACZENIA

Jasiek Tomala

REŻYSER NAGRAŃ

Paweł Araszkiewicz

TESTY

SPECJALISTA DS. TESTÓW

Elżbieta Pustul

ASYSTENT DS. TESTÓW

Marcin Stranowski

TESTERZY

Sylwester Zajdel

Artur Skoczek

Przemysław Sułkowski

Mateusz Dybiec

Wojciech Krukowski

DTP

KIEROWNIK ARTYSTYCZNY

Robert Dąbrowski

SPECJALISTA DS. DTP

Danuta Sutkowska

OPRACOWANIE GRAFICZNE

Jarosław Wasilewski

Cezary Szkoła

PRODUKCJA

KIEROWNIK

Michał Bakuliński

MENADŻER DS. PRODUKCJI

Magdalena Justyna

ASYSTENT DS. PRODUKCJI

Jakub Łukomski

MARKETING

DYREKTOR MARKETINGU

Marcin Marzęcki

MENADŻEROWIE DS. MARKETINGU

Anna Gajda

Krzysztof Szarski

Krzysztof Szulc

ASYSTENCI DS. MARKETINGU

Bartosz Antoniak

Paweł Kozierkiewicz

KIEROWNIK PRODUKTU

Michał Gembicki

SPECJALISTA DS. PRODUKTU

Maciej Figiel

POMOC TECHNICZNA **CD PROJEKT**

Przed skorzystaniem z naszej pomocy technicznej zachęcamy do zapoznania się z instrukcją gry. Upewnij się również, że w Twoim komputerze są zainstalowane wszystkie niezbędne uaktualnienia do systemu operacyjnego oraz najnowsze wersje sterowników do urządzeń.

W celu zapewnienia jak najlepszego wsparcia technicznego uruchomiliśmy internetową Bazę Pomocy Technicznej, która jest pomocna w szybkim rozwiązywaniu problemów z uruchomieniem czy działaniem gier komputerowych.

Wystarczy wejść na naszą stronę internetową: <http://www.gram.pl/pomoc/> i poznać się z najczęściej zadawanymi pytaniami dotyczącymi wydawanych przez nas gier.

Internet:

Pomoc techniczna na naszej stronie internetowej to najlepsza i najskuteczniejsza droga do znalezienia rozwiązania problemu z posiadaną grą. Znajdziesz tam dokładnie takie same odpowiedzi, jakie otrzymasz pisząc lub dzwoniąc do jednego

z naszych pracowników pomocy technicznej. Serwis ten jest całkowicie darmowy i dostępny bez przerwy 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu.

E-mail:

Jeżeli z jakiegoś powodu nie znajdziesz odpowiedzi na nurtujące Cię pytanie na naszej stronie internetowej, możesz zwrócić się bezpośrednio do pracownika pomocy technicznej. Wystarczy, że w naszej bazie pomocy technicznej klikniesz na link „Zgłoś problem do pracownika działu pomocy technicznej”.

Sprawdź, czy dokładnie opisałeś problem i czy umieściłeś wszystkie potrzebne informacje na temat Twojej konfiguracji sprzętowej, ponieważ tylko wtedy będziemy mogli szybko i skutecznie pomóc.

Telefon i tradycyjna poczta:

Jeśli jednak nie posiadasz dostępu do Internetu możesz zadzwonić do nas pod numer 022 519 69 66, możesz również wysłać do nas list na adres CD Projekt, ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa (koniecznie z dopiskiem „Pomoc Techniczna”).

Bądź przed komputerem, gdy zadzwonisz do nas lub miej przy sobie zapisane podstawowe parametry konfiguracji komputera, szczególnie: typ karty graficznej, karty muzycznej, procesora oraz wersję systemu operacyjnego, to w dużym stopniu ułatwi rozwiązanie problemu.

Dział pomocy technicznej pracuje od poniedziałku do piątku w godzinach 9.00-18.00, dlatego też nie zastaniesz nas w pracy w sobotę czy w dni świąteczne.

Reklamacje:

Prosimy, nie wysyłaj do nas żadnych gier czy też samych płyt przed wcześniejszym skontaktowaniem się z działem pomocy technicznej, być może problem uda się rozwiązać bez ponoszenia dodatkowych kosztów.

Jeżeli jednak stwierdzisz, że zakupiona gra ma uszkodzone nośniki, możesz skorzystać z naszej gwarancji.

WARUNKI GWARANCJI

Mamy przyjemność oddać w Państwa ręce najwyższej jakości oprogramowanie, dzięki któremu możecie przenieść się w świat komputerowej rozrywki.

Jest ono owocem wielomiesięcznej, wyłożonej pracy jego twórców, których celem było przygotowanie produktu kompletnego i satysfakcjonującego Państwa gusty. Akceptując warunki niniejszej umowy i przekraczając postanowień odnośnie ochrony prawnej tego produktu, dajecie Państwo jego autorom motywację i możliwość dalszej pracy nad podnoszeniem standardu ich gier.

W imieniu firmy CD Projekt, wyłącznego dystrybutora na terenie Polski, prosimy o dokładne zapoznanie się z warunkami niniejszej umowy

oraz wszelkimi dodatkowymi warunkami udzielenia licencji (zwanymi łącznie „umową”). Rozpoczęcie korzystania z niniejszego oprogramowania oznacza przyjęcie warunków niniejszej umowy.

Wyłącznym dystrybutorem na terenie Polski jest: CD PROJEKT Sp. z o.o., ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa

WARUNKI GWARANCJI

1. CD PROJEKT gwarantuje nabywcy, że nośnik, na którym Oprogramowanie zostało dostarczone, będzie wolny od wad materiału i wykonania oraz niezainfekowany wirusami komputerowymi.

2. W przypadku stwierdzenia w okresie 90 dni od daty zakupu jakichkolwiek wad fizycznych nośnika, uniemożliwiających korzystanie z Oprogramowania, a powstałych bez winy Użytkownika, CD PROJEKT zapewnia bezpłatną wymianę dostarczonego do magazynu Dystrybutora nośnika (wraz z kopią rachunku kupna), na nowy wolny od wad, bądź przy braku możliwości wymiany zwrot kosztów zakupu.
3. W przypadku uszkodzenia nośnika lub stwierdzenia innych jego wad w dowolnym terminie od daty jego zakupu, Dystrybutor wymieni nośnik na nowy po dostarczeniu uszkodzonego nośnika do magazynu Dystrybutora oraz pokryciu kosztów obsługi reklamacyjnej, pod warunkiem dostępności reklamowanego produktu w ofercie CD PROJEKT Sp. z o.o.
4. Reklamowany nośnik należy przesłać na adres Dystrybutora podany na internetowej stronie: <http://www.gram.pl/gwarancja/>
5. Niniejsza gwarancja nie obejmuje samego Oprogramowania. Wydawca, będąc zarazem posiadaczem praw autorskich, zapewnia użytkownikowi oprogramowanie w stanie, w jakim jest („jak widać”).
6. Postanowienia zawarte w tej umowie w żaden sposób nie modyfikują i nie umniejszają ustawowych praw konsumenta. Gwarancja CD Projekt stanowi dodatek znacząco je rozszerzający o nowe przywileje i mający na celu umożliwienie klientom CD Projekt szybsze, nowocześniejsze i mniej sformalizowane korzystanie z przysługującej im gwarancji.
7. Gwarancja obowiązuje na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.

WYŁĄCZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODĘ

1. CD PROJEKT, w maksymalnym zakresie dozwolonym przez prawo, wyłącza odpowiedzialność za jakiegokolwiek szkody specjalne, przypadkowe, pośrednie lub wtórne będące następstwem używania bądź niemożliwości używania niniejszego oprogramowania.
2. W żadnym przypadku odpowiedzialność CD PROJEKT względem nabywcy niniejszych postanowień nie przekroczy sumy opłaty, jaką Nabywca uiścił za grę.

INFORMACJA O PRAWIE AUTORSKIM

1. Jeżeli w sposób wyraźny nie zostało zaznaczone co innego, wszystkie prawa autorskie, zarówno osobiste jak i majątkowe, do wszystkich składników Oprogramowania przysługują Wydawcy. Oprogramowanie to chronione jest prawem autorskim, porozumieniami międzynarodowymi o prawie autorskim oraz innym ustawodawstwem i porozumieniami międzynarodowymi o ochronie praw na dobrach niematerialnych. Naruszenie tych praw podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.
2. Wszystkie znaki handlowe, znaki stosowane do oznaczenia usług, nazwy handlowe użyte w Oprogramowaniu bądź dołączonej do niego dokumentacji są własnością odpowiednich podmiotów i jako takie podlegają ochronie prawnej.

LICENCJA UŻYTKOWNIKA

1. W związku z niniejszą umową Użytkownik nabywa ograniczone, niewyłączne, zbywalne prawo do użytkowania oprogramowania będącego przedmiotem tej umowy.
2. Użytkownik ma prawo do zainstalowania i używania oprogramowania zgodnie z jego przeznaczeniem na jednym stanowisku komputerowym.
3. Rozpowszechnianie, kopiowanie, wykorzystywanie do celów zarobkowych bez pisemnej zgody CD PROJEKT podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.

OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI

Niektóre osoby narażone na działanie migoczącego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epilepsji lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tych ataków może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych.

Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji, i które nigdy wcześniej nie doznały epileptycznych ataków. Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien, przed uruchomieniem gry, zasięgnąć porady lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.