

CODICI BONUS

VUOI RENDERTI FACILE LA VITA E AVERE SUBITO A TUA DISPOSIZIONE LE PARTI MIGLIORI DEL GIOCO?

CHIAMA SUBITO PER AVERE L'ACCESSO DIRETTO ALLE SEGUENTI FUNZIONI:

ZERO DANNI	SUPER VELOCITÀ	SBLOCCA TUTTI GLI EVENTI
GUIDA IA	CAMPO RESPINGENTE	

OPPURE COMPLETA LA MODALITÀ IL MONDO DI GRID!

CHIAMA LO **899016645***

O ACCEDI AL SITO WEB

WWW.CODEMASTERS.COM/BONUSCODES

SEGUI LE ISTRUZIONI RIPORTATE QUI SOTTO:

- 1 Dal Menu principale seleziona Opzioni > Codici bonus e prendi nota del Codice di accesso che apparirà nell'angolo in basso a destra.
- 2 Chiama la hintline o accedi al sito e vai all'area dedicata a Race Driver: GRID.**
- 3 Inserisci il Codice di accesso e i tuoi dati.
- 4 Prendi nota dei codici che ti verranno comunicati o controlla l'e-mail dei Codici bonus che ti è stata spedita. Tramite la hintline potrai ottenere in una sola volta tutti i Codici bonus che desideri (li riceverai tutti nella stessa e-mail).
- 5 Per sbloccare le nuove funzioni, seleziona Opzioni > Codici bonus > Inserisci codice e digita i codici che hai ricevuto negli appositi spazi.

Tutte le funzioni ottenute grazie ai Codici bonus possono essere sbloccate anche giocando. Non ti sarà comunque possibile usare i cheat nelle partite online.

*Costo chiamata: 2 euro/minuto. Il costo delle chiamate da telefono cellulare varia a seconda dell'operatore. La durata di una chiamata non supera i 3 minuti.

I chiamanti devono essere maggiori di 16 anni e avere il permesso dell'intestatario del telefono. I costi sono aggiornati al momento di andare in stampa. Servizio fornito da Premier Communications, PO Box 177, Chesham HP5 1FL.

**Attenzione: il prezzo dei Codici bonus ottenuti tramite la hintline è compreso nel costo della chiamata (è richiesto l'uso di un telefono a toni). Per ricevere i Codici bonus on line è invece necessaria una carta di credito, sulla quale verrà addebitato il loro costo.

IMPORTANTE: i Codici bonus ottenuti seguendo queste modalità sono validi unicamente per il tuo profilo personale e/o per la tua console.



© 2007 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Race Driver GRID™", "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. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e i loghi Xbox sono marchi del gruppo Microsoft.

PGRIDX31T05
5024866336405

 XBOX 360

LIVE




codemasters™

AVVISO Prima di utilizzare questo gioco, leggere il Manuale di istruzioni di Xbox 360® e i manuali delle altre eventuali periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali, visitare il sito www.xbox.com/support o chiamare il Servizio Tecnico di Xbox (vedere la terza di copertina).

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 <http://www.pegi.info> e pegionline.eu

SOMMARIO

BENVENUTO IN GRID™	1
COMANDI DEL GIOCO	2
SULLO SCHERMO	6
VISUALI DI GUIDA	8
DISCIPLINE	9
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	12
IL MONDO DI GRID	13
ALTRE MODALITÀ	18
REPLAY	18
DANNI	19
OPZIONI	20
CONNESSIONE A XBOX LIVE	21
SYSTEM LINK	24
RINGRAZIAMENTI	25
RICONOSCIMENTI	27
ACCORDO DI LICENZA E GARANZIA	31
ASSISTENZA CLIENTI	32





BENVENUTO IN GRID™

RACE DRIVER: GRID, CONTA SOLO LA GARA!

CATAPULTATI IN UN MONDO DI CORSE TUTTO NUOVO, DOVE POTRAI METTERTI ALLA GUIDA DI MITICHE MUSCLE CAR, SFRECCIARE PER LE STRADE DI SAN FRANCISCO, COMPETERE NELLA LEGGENDARIA 24 ORE DI LE MANS O PARTECIPARE A GARE DI DERAPATA AL PORTO DI YOKOHAMA.

METTITI AL VOLANTE DI AUTO DA SOGNO, PARTECIPA ALLE CORSE PIÙ DURE, SPETTACOLARI ED EMOZIONANTI DI SEMPRE E POI FAI VEDERE COSA SAI FARE ONLINE.

BENVENUTO A GRID: RITORNA L'EMOZIONE DI CORRERE!



COMANDI DEL GIOCO

CONTROLLER XBOX 360

In questa sezione vengono illustrate le configurazioni predefinite, a tua disposizione nel menu Opzioni. Se nessuna di queste fa al caso tuo, sempre nel menu Opzioni potrai personalizzare i comandi.

FRENI / RETROMARCIA 1



PREDEFINITA 2



PREDEFINITA 3



GRID supporta anche il Racing wheel wireless Xbox 360 con Force Feedback.

PREDEFINITA 1



NAVIGAZIONE DEI MENU

Usa il tasto direzionale o la levetta sinistra per spostarti all'interno dei menu, premi **A** per confermare/selezionare o **B** per annullare/tornare indietro. In alcuni menu sono disponibili opzioni supplementari che puoi selezionare tramite i pulsanti **X** o **Y** o i pulsanti dorsali: osserva la barra dei pulsanti sulla parte inferiore dello schermo per sapere quali sono le opzioni selezionabili. Usa la levetta destra per spostarti fra i menu.

CREA IL TUO PROFILO GIOCATORE

Nella schermata iniziale, per prima cosa devi creare un profilo pilota. Segui le istruzioni a schermo e inserisci il nome e la nazionalità che preferisci.

SCEGLI IL TUO NOME AUDIO

Ora devi scegliere il nome con il quale vuoi essere chiamato dai personaggi del gioco. Sono disponibili molti nomi maschili e femminili. Se il tuo non è presente, scegline uno dall'elenco Soprannomi: quando mai ti ricapiterà di essere chiamato Ribelle?

AUTOSALVATAGGIO

Se disponi di un disco rigido o di una Memory Unit Xbox 360, attiva la funzione di autosalvataggio per consentire il salvataggio automatico della partita.

Nota: puoi modificare il tuo profilo in qualsiasi momento della partita nel menu Opzioni.



SULLO SCHERMO

SULLO SCHERMO, DURANTE LA CORSA, APPAIONO MOLTE INFORMAZIONI UTILI CHE TI PERMETTERANNO DI AVERE SEMPRE LA SITUAZIONE SOTTO CONTROLLO. ESISTONO PERÒ SOTTILI DIFFERENZE TRA LE VARIE MODALITÀ.



- 1 *Giro in Corso*
- 2 *Tempo di Gara*
- 3 *Giro Veloce*
- 4 *Indicatore Bandiera*
- 5 *Minicartina*
- 6 *Posizione*
- 7 *Indicatore prima posizione / posizione avversario*
- 8 *Indicatori Danni*
- 9 *Tachimetro*
- 10 *Marcia*



- 1** *Indicatori Danni*
- 2** *Contagiri*
- 3** *Marcia*
- 4** *Tachimetro*
- 5** *Contamiglia (contachilometri)*



- 1** *Timer Combo*
- 2** *Moltiplicatore Combo*
- 3** *Manovra Derapata*
- 4** *Punti Derapata Eseguita*



Indicatore Angolo Derapata
(solo con visuale camera sul paraurti e sul cofano)



VISUALI DI GUIDA

Nel corso di una gara puoi scegliere fra cinque visuali.



CAMERA DIETRO L'AUTO - VICINA



CAMERA DIETRO L'AUTO - LONTANA



CAMERA SUL PARAURTI



CAMERA SUL COFANO



CAMERA SUL CASCO

VISUALE POSTERIORE

Tutte le visuali dispongono della funzione "Guarda dietro", attivata dal pulsante **Y** (nelle configurazioni predefinite), che ti permette di vedere cosa sta succedendo alle tue spalle.

DISCIPLINE

IN GRID DOVRAI DIVENTARE UN CAMPIONE IN DIVERSE DISCIPLINE, ILLUSTRATE NEL DETTAGLIO QUI DI SEGUITO.



GRIP RACING

Questi eventi prevedono la partecipazione di varie classi, tra cui GT, Open Wheel, Pro Muscle e Touring Cars. Fino a 20 auto ti contenderanno la vittoria: vince chi per primo vedrà sventolare la bandiera a scacchi!



DRIFT

Il "drifting" consiste nel mettere l'auto di traverso e procedere a manetta in derapata. I punti vengono assegnati in base all'angolo e alla velocità della derapata. Più riesci a derapare vicino alla bandierina, più punti riceverai. Al termine di una derapata hai qualche secondo prima di iniziarne un'altra.

Eseguendo più derapate di seguito aumenterai la combo. Sono disponibili varie sfide drift:



DRIFT GP

Si tratta di un torneo a eliminazione diretta. I concorrenti si sfidano due a due e devono battere l'avversario in un solo turno per passare alla fase successiva.

DRIFT BATTLE

Questo evento combina corsa su strada e derapate. I punti vengono assegnati in base alla velocità, all'angolo e alla durata delle derapate eseguite. La tua posizione in gara farà inoltre da moltiplicatore per il punteggio della derapata eseguita: chi occupa la prima posizione otterrà il maggior numero di punti, mentre chi si trova nelle retrovie ne guadagnerà pochi.

FREESTYLE DRIFT

Ogni concorrente ha a disposizione due turni a tempo in un'area aperta per accumulare il maggior numero di punti con le derapate. Vince chi ottiene il maggior numero di punti complessivi al termine dei due turni.

DOWNHILL DRIFT

Affronta il famigerato tracciato giapponese del Monte Haruna: queste tortuose stradine di montagna sono perfette per una gara di drifting!





TOUGE

Il "Touge" consiste in sfide testa a testa sulle anguste strade di montagna giapponesi. In GRID puoi partecipare a due tipi di eventi Touge:



PRO TOUGE

Questo evento si svolge di giorno su strade pubbliche chiuse. Si disputano due manche contro ogni avversario, una in salita e una in discesa. È assolutamente vietato il contatto con le auto avversarie, quindi fai molta attenzione quando tenti un sorpasso. Vince chi totalizza il minor tempo complessivo sulle due manche.



MIDNIGHT TOUGE

Strutturato come il Pro Touge, questo evento non ha regole! Non solo sono ammessi i contatti fra le auto, ma qui si corre su strade pubbliche: oltre a quella del tuo avversario, quindi, dovrai riuscire a evitare le auto dei normali cittadini!



ENDURANCE

Le gare di endurance, cioè di lunga durata, includono le Le Mans Series e la leggendaria 24 ore di Le Mans. A ogni corsa partecipano quattro classi, ma tu dovrai preoccuparti soltanto dei concorrenti della classe in cui è iscritta la tua auto.



DEMOLITION DERBY

Nel Demolition Derby praticamente non esistono regole: vince chi taglia il traguardo per primo, con ogni mezzo o da unica auto rimasta in gara...

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Puoi impostare il livello di difficoltà per ogni evento di GRID. Variando il livello di difficoltà, vengono modificate l'abilità dei piloti avversari e il numero di Flashback che puoi utilizzare in una corsa.

Ad esempio, se ti trovi in difficoltà in un evento, ti basterà abbassare il livello di una stella, e viceversa. Ma ricorda che vincendo nei livelli più difficili guadagnerai una reputazione maggiore.

FLASHBACK

Hai distrutto la tua auto in una brutta chicane? Oppure l'hai danneggiata irreparabilmente durante il primo giro? Non disperarti perché niente è perduto grazie alla nuova funzione Flashback di GRID! Tramite un replay della corsa potrai tornare indietro a piacere fino al momento desiderato e premendo il pulsante **X** potrai far ripartire la gara proprio da quel punto. Attento, però, perché i flashback sono pochi (più elevato è il livello di difficoltà, meno flashback avrai a disposizione) e poi è prevista una somma di denaro extra per chi non li utilizza, anche se bisogna ammetterlo: sono davvero un ottimo modo per tirarsi fuori dai guai!





IL MONDO DI GRID

QUI HA INIZIO LA TUA CARRIERA DI PILOTA, NEL CORSO DELLA QUALE POTRAI COSTRUIRE UN VERO IMPERO SU RUOTE, CONDUCENDO LA TUA SCUDERIA AL VERTICE DELL'AUTOMOBILISMO SPORTIVO MONDIALE.

I TUOI OBIETTIVI? DIVENTARE IL PILOTA NUMERO UNO AL MONDO E IL PROPRIETARIO DELLA SCUDERIA PIÙ VINCENTE DELL'INTERO PIANETA!

INIZIARE LA CARRIERA

Ogni nuovo pilota deve guadagnarsi le credenziali di Principiante nel corso di una gara denominata Qualifica licenza: portando a termine questa gara, ti verrà assegnata la qualifica di Principiante e potrai correre in qualsiasi regione.

Nel corso della carriera otterrai licenze di livello sempre più elevato in ogni regione, le quali ti consentiranno di partecipare a eventi automobilistici di crescente prestigio, e di guadagnare quindi somme di denaro sempre più cospicue.

Il tuo obiettivo è ottenere la Licenza globale, con la quale potrai correre con l'élite a livello internazionale.

CREARE UNA SCUDERIA

Devi iniziare dal fondo, come ovvio: prima di poter avviare una scuderia tutta tua, dovrai quindi guadagnare un bel po' di soldi. Un manager ti consiglierà sugli aspetti commerciali della tua carriera, in modo che tu possa concentrarti unicamente sulle corse.

REPUTAZIONE

Partecipare ai vari eventi ti consentirà di incrementare la reputazione: migliori saranno i tuoi risultati, maggiore sarà la reputazione che ti farai. La reputazione ti permette inoltre di sbloccare nuove licenze in ogni regione, grazie alle quali puoi partecipare a eventi più redditizi. La tua reputazione varia da regione a regione: puoi essere il migliore negli Stati Uniti, ma se non hai mai gareggiato in Giappone, lì verrai considerato uno zero.

Raggiungerai lo status di pilota numero uno al mondo soltanto quando la tua reputazione sarà la più elevata in assoluto.

FINANZE

In GRID puoi guadagnare denaro in molti modi: dai premi gara alle sponsorizzazioni, alle corse disputate per altre scuderie. Avrai bisogno di denaro per acquistare le auto e per assumere un compagno di squadra che gareggi per la tua scuderia.

La tua scuderia potrà essere considerata la migliore al mondo quando in una stagione avrà guadagnato più delle altre.

OFFERTE PILOTA

Correre per altre scuderie è un ottimo modo per provare auto e stili di guida diversi. In base alle offerte, ti verrà corrisposta una somma fissa per ogni gara completata oltre a bonus legati al raggiungimento degli obiettivi della scuderia. Le offerte al pilota rappresentano il metodo ideale per racimolare denaro con rapidità. Ricorda, però, che gareggiare per la tua scuderia aumenta maggiormente la tua reputazione.

Puoi accettare questo tipo di offerte in qualsiasi momento della carriera.

EVENTI AUTOMOBILISTICI

Dopo aver avviato la tua scuderia avrai accesso al mondo delle corse professionistiche, diviso nelle tre aree geografiche (regioni) illustrate qui di seguito:

EUROPA

Considerata la patria degli sport motoristici, l'Europa vanta una grande tradizione e famosi circuiti, lungo i quali si disputano campionati Touring, GT e Open Wheel. In questo continente si trovano alcuni dei più prestigiosi e impegnativi circuiti del mondo.

GIAPPONE

Nel Paese del Sol Levante si disputano corse su strada, campionati di drifting e le Pro-Tuned Series. Moltissimi tracciati stradali sono messi a ferro e fuoco dalle estenuanti manche previste dagli eventi Touge e Freestyle drift.

STATI UNITI

In questa regione sono vari gli stili di corsa che vanno per la maggiore: dalle stock car alle GT su tracciati urbani, i campionati americani vantano infatti una grande diversità di eventi, che in comune hanno la potenza e la velocità.

Portare a termine gli eventi incrementa la tua reputazione in ogni regione e ti permette di ricevere nuove licenze. Più licenze hai, più sono anche gli eventi ai quali puoi partecipare e, di conseguenza, i soldi che puoi guadagnare. Aumentare la reputazione in tutte e tre le regioni del gioco ti permetterà di iscriverti a eventi sempre più importanti e, un giorno, di arrivare a disputare gare a livello internazionale.

ACQUISTARE AUTO

Appena avviata, la tua scuderia disporrà soltanto di un classico dell'automobilismo, una Ford Mustang del 1970 con cui potrai partecipare a vari eventi in tutto il mondo. Se però desideri iscriverti a eventi di diverso tipo devi acquistare un'auto adatta alla bisogna. Per farlo, seleziona l'evento in cui desideri gareggiare: appariranno le auto che vi possono partecipare. Una volta scelto il modello desiderato, devi decidere se ti serve nuovo o se ti basta visitare eBay Motori.

Per un'auto nuova dovrai pagare il prezzo di listino, ma puoi stare sicuro che è appena uscita di fabbrica.

Le auto che puoi aggiudicarti su eBay Motori sono invece usate e quindi dovrai valutare attentamente la loro storia. Se sei bravo e fortunato, però, potrai fare un vero affare!

VENDERE AUTO

Se un'auto non ti serve più, è inutile che tu la tenga nel garage a fare ragnatele: meglio venderla e usare i soldi ottenuti per acquistare un modello più recente! Anche in questo caso hai due opzioni: venderla privatamente o su eBay Motori.

Vendendola privatamente riuscirai a chiudere subito, ma il prezzo spuntato non sarà dei migliori.

Su eBay Motori ci vorrà forse più tempo, ma stai certo che ti porterai a casa molti più soldi.

SPONSOR

Quando la tua scuderia inizierà a ottenere qualche buon risultato, potenziali sponsor ti contatteranno per offrirti denaro in cambio di uno spazio per il loro logo sulla livrea della tua auto e del raggiungimento di determinati obiettivi. Usa l'opzione Sponsor nel menu La mia scuderia per selezionare gli sponsor. Valuta attentamente i requisiti che ti vengono richiesti per assicurarti di fare l'affare migliore.



COMPAGNI

Raggiunto un determinato livello, la tua scuderia potrà permettersi di assumere un pilota che gareggerà insieme a te in tutti gli eventi ai quali parteciperete. Certo, dovrai pagargli uno stipendio e assicurargli una percentuale sui premi derivanti dalle sue vittorie, ma un compagno di squadra raddoppia i potenziali guadagni della scuderia in ogni singolo evento.

24 ORE DI LE MANS

Al termine di ogni stagione ti verrà data l'opportunità di partecipare alla 24 ore di Le Mans, che si disputa su uno dei tracciati più ardui e impegnativi del mondo: il prestigioso Circuit de la Sarthe. In questa gara le auto vengono divise in quattro classi e i premi vengono assegnati in base sia alle singole classifiche di classe sia alla classifica generale. La 24 ore di Le Mans si disputa al termine di ogni stagione e vincerla rappresenta l'apice della carriera di ogni pilota.

CLASSIFICA PILOTI E SCUDERIE

Gli obiettivi della modalità Carriera sono due: capeggiare la classifica dei piloti e la classifica delle scuderie, che indicano la posizione di ogni pilota e di ogni scuderia in base, rispettivamente, alla reputazione e ai guadagni stagionali.



ALTRE MODALITÀ

GIORNO DELLA GARA

In questa modalità puoi scegliere di partecipare a una singola corsa secondo le impostazioni desiderate.

PROVA

Dopo aver acquistato un'auto, la puoi provare su qualsiasi circuito del mondo. Seleziona l'auto dall'opzione Visualizzare vetture e scegli il tracciato su cui provarla. I giri veloci effettuati in questa modalità possono essere inviati alla classifica Xbox LIVE®.

REPLAY

Al termine di ogni gara, potrai visualizzare il replay dell'intera corsa per capire come ti sei comportato alla guida. Puoi controllare il replay a piacere in modo da poter visualizzare più volte le scene che desideri.

Nota: per poter attivare la funzione Replay, un disco rigido dev'essere collegato alla console Xbox 360.

Durante una gara puoi vedere un Replay istantaneo dell'azione in qualsiasi momento: premi il pulsante BACK per rivedere l'ultima sezione della corsa.



DANNI

In seguito a un danno grave riportato da una parte dell'auto durante una corsa, sul lato destro dello schermo si illuminerà l'icona corrispondente (vedi sotto). Le icone cambiano colore, passando dal giallo al rosso a seconda della gravità dei danni subiti.



— **CAMBIO** – I danni subiti al cambio possono impedire all'auto di raggiungere la velocità massima e ridurre la fluidità nell'ingranare le marce.



— **SOSPENSIONI** – I danni alle sospensioni influiscono negativamente sulla tenuta di strada e sul comportamento in curva dell'auto.



— **STERZO** – I danni allo sterzo riducono la prontezza di risposta del veicolo. Se i danni sono gravi, è possibile che l'auto tenda a sbandare verso un lato.



— **MOTORE** – I danni al motore riducono notevolmente le prestazioni dell'auto, diminuendone la velocità di punta e l'accelerazione.



— **RUOTE** – I danni alle ruote diminuiscono la stabilità e la maneggevolezza dell'auto.

OPZIONI

Selezionando il menu Opzioni nel Menu principale puoi accedere alle impostazioni illustrate qui di seguito.

IMPOSTAZIONI PROFILO

In questo menu puoi modificare le informazioni del tuo profilo pilota, attivare/disattivare la funzione di autosalvataggio e configurare le impostazioni del cambio. Puoi anche salvare il tuo profilo impostato o caricarne un altro salvato in precedenza.

COMANDI

Nel menu Comandi puoi selezionare una delle configurazioni predefinite per il controller o impostarne una in base alle tue preferenze.

Nota: consulta la sezione iniziale di questo manuale per conoscere le configurazioni predefinite.

IMPOSTAZIONI SCHERMO

Qui puoi attivare o disattivare varie opzioni che appaiono sullo schermo durante una gara.

AUDIO

Questa opzione ti consente di regolare il volume degli effetti sonori, della voce e della musica. Inoltre, puoi scegliere il tipo di riproduzione audio: stereo, surround o cuffie.

CODICI BONUS

Da qui puoi accedere al tuo Codice di accesso segreto personale e inserire Codici bonus per sbloccare varie funzioni del gioco.

Nota: consulta la quarta di copertina di questo manuale per ulteriori informazioni sul sistema dei Codici bonus..

CONNESSIONE A XBOX LIVE

GIOCA CON E CONTRO CHIUNQUE, IN QUALSIASI MOMENTO E DOVE VUOI GRAZIE A XBOX LIVE! CREA IL TUO PROFILO (LA SCHEDA GIOCATORE), CHATTA CON I TUOI AMICI, SCARICA CONTENUTI DAL MARKETPLACE XBOX LIVE O INVIA E RICEVI MESSAGGI VOCALI E VIDEO! IN SOMMA, COLLEGATI E UNISCITI ALLA RIVOLUZIONE!

CONNESSIONE

Prima di poter usufruire di Xbox LIVE, devi collegare la console Xbox 360 a una connessione Internet ad alta velocità e iscriverti a Xbox LIVE. Per ulteriori informazioni sulla connessione, e per sapere se Xbox LIVE è disponibile nel tuo luogo di residenza, vai all'indirizzo www.xbox.com/live/countries.

IMPOSTAZIONI FAMILIARI

Questa opzione, semplice e flessibile, consente ai genitori o a chi ne fa le veci di decidere, in base alla classificazione dei contenuti, quali giochi rendere accessibili ai giocatori più giovani. Per ulteriori informazioni, vai all'indirizzo www.xbox.com/familysettings.

PANORAMICA

In Race Driver: GRID puoi partecipare a gare a 12 giocatori online o via System Link. Per farlo, seleziona l'opzione Xbox LIVE nel menu Multigiocatore (se connesso) e segui le istruzioni a schermo per gareggiare in una Partita classificata, del giocatore o privata.

Selezionando Partita classificata o del giocatore, appariranno le seguenti opzioni:

PARTITA VELOCE

È il modo più semplice e veloce per giocare. Infatti, verrai assegnato automaticamente alla prima partita disponibile.

PARTITA PERSONALIZZATA

Qui puoi specificare esattamente il tipo di partita al quale vuoi partecipare. Selezionando questa opzione, entrerai nella schermata delle impostazioni della sessione, dove potrai definire i criteri per la ricerca della partita desiderata. Premendo Select apparirà un elenco di partite conformi ai criteri di ricerca impostati (alle quali potrai decidere di partecipare). Se non dovessero esserci a disposizione partite conformi ai criteri di ricerca definiti, potrai creare una tua sessione personale e aspettare che altri giocatori decidano di partecipare.

CREA SESSIONE

È l'opzione che ti consente di creare una sessione definendo esattamente il tipo di corsa che vuoi disputare. Una volta creata la sessione, puoi aspettare altri giocatori nella Sala d'attesa oppure mandare inviti ai contatti presenti nella tua Lista degli amici.

PARTITA PRIVATA

Qui puoi creare una sessione privata, alla quale gli altri giocatori potranno partecipare soltanto se invitati. Seleziona questa opzione se desideri creare una sessione personale, giocabile soltanto da te e dai tuoi amici. Nelle Partite private non sono previste votazioni: al termine di ogni gara il giocatore che ha creato la sessione seleziona le opzioni per quella successiva.

SISTEMA DI VOTAZIONE XBOX LIVE

Tutti gli eventi delle partite Xbox LIVE pubbliche vengono scelti tramite un sistema di votazione. Ciò consente a tutti i giocatori di avere voce in capitolo e di decidere insieme quale evento disputare. Il sistema di votazione consiste sempre di due turni.

Nel corso del primo turno, i giocatori scelgono in quale regione correre, restringendo dunque il campo degli eventi selezionabili nel secondo turno. A votazione terminata (devono aver votato tutti i giocatori oppure deve essere trascorso il tempo limite), viene selezionata la regione che ha ricevuto il maggior numero di voti e tutti i giocatori vengono automaticamente trasferiti al secondo turno di votazione.

Nel secondo turno, i giocatori possono scegliere in quale evento competere fra quelli disponibili nella regione selezionata. A votazione terminata (devono aver votato tutti i giocatori oppure deve essere trascorso il tempo limite), viene selezionato l'evento che ha ricevuto il maggior numero di voti e tutti i giocatori vengono trasferiti nella Sala d'attesa, dove possono scegliere auto e scuderia e attendere che la gara abbia inizio.

PUNTEGGI

I punti in palio in ogni gara vengono determinati in base al numero delle iscrizioni: più giocatori partecipano alla sessione, più punti si possono ottenere. In questo modo, anche unendoti a un evento soltanto in un secondo momento, avrai sempre una possibilità di vincere.

ESPERIENZA

Il gioco utilizza un sistema di classificazione in base all'esperienza, per il quale viene assegnato ai giocatori un certo numero di punti ogni volta che partecipano a gare classificate Xbox LIVE. Man mano che guadagni punti, raggiungi nuove "posizioni", che vengono di volta in volta visualizzate accanto al tuo nome nella Sala d'attesa. Al termine di ogni gara Xbox LIVE puoi controllare quanti punti hai guadagnato e quanti punti ti servono per passare alla posizione successiva.

Il sistema dei Punti esperienza funziona come segue:

- Quando partecipi a una gara online per la prima volta non hai punti esperienza e occupi la posizione di Principiante Junior.
- Al termine di ogni gara online completata ricevi un certo numero di punti.
- Migliori saranno i risultati ottenuti, più punti riceverai. Inoltre, sconfiggendo giocatori meglio classificati o concludendo la gara sul podio, ti verranno assegnati punti bonus.



TRUESKILL™

La posizione di ogni giocatore presente su Xbox LIVE è determinata dal suo punteggio. Vincere contro altri giocatori può aumentare il tuo punteggio e migliorare la tua posizione nella classifica mondiale. Puoi visualizzare il tuo punteggio TrueSkill dal menu delle classifiche.

Nota: *l'abbandono di una gara classificata mondiale durante il suo svolgimento viene considerato come un ritiro e dunque il punteggio verrà diminuito.*

CLASSIFICHE

Durante la connessione a Xbox LIVE, le tue classifiche vengono aggiornate automaticamente con i punteggi ottenuti contro la comunità online e con i record mondiali stabiliti per ogni circuito.

Quando stabilisci un nuovo record personale sul giro ne vieni informato al termine del giro stesso. Il tempo viene poi caricato automaticamente nella classifica online.

Ogni classifica elenca i giocatori in base al giro più veloce ottenuto con ogni livello di auto. Hai la possibilità di scaricare da ogni tracciato l'auto fantasma del giocatore che ha fatto segnare il giro più veloce, per poi sfidarla in modalità Prova. Puoi visualizzare le classifiche dal menu Xbox LIVE.

SYSTEM LINK

Se la console Xbox 360 è collegata in rete, puoi creare o partecipare a un sessione di gioco System Link. Questo sistema funziona allo stesso modo delle Partite private Xbox LIVE, a cui possono accedere altri giocatori della stessa rete.

RINGRAZIAMENTI

PRODUTTORI E SCUDERIE

Alan Docking Racing
All American Racing
America Honda Motor Co., Inc.
Aston Martin Racing
AUDI AG
BMW AG
Chrysler LLC
Creation Autosportif
Doran Enterprises, Inc.
Ford Motor Company
Fuji Heavy Industries Limited
General Motors Corporation
Groupe Oreca
Honda Motor Co., Ltd.
Jedi Racing Cars Ltd.
Koenigsegg Automotive AB
Lola Cars International Ltd.
Mazda Motor Corporation
Nissan Motor Co. Ltd.
Nissan Motorsports International Co., Ltd.
Pagani Automobili S.p.A.
Panoz Auto Development Corporation
R Millen Motorsport
Saleen Performance Inc.
Spyker Cars N.V.
Team Orange
Top Secret
Toyota Motor Corporation
TVR Motors Company Limited

CIRCUITI

Circuit de Spa-Francorchamps
Circuito del Jarama
Donington Park
Istanbul Park
Le Mans
Nürburgring

SPONSOR

A&I (Peco) Acoustics Ltd
A-Fab Corporation
A.S.M.C. LTD
Acer Inc.
Advance Staff Co. Ltd
Akrapovic d.o.o.
Alpine Electronics UK Ltd
Alpinestars S.p.A.
Altro Ltd
AMD Inc.
Apex Integration Inc.
APS
Arai Helmet (Europe) B.V./Area 52 Autosport Ltd
Ark Performance Inc.
AS Auto Verlag GmbH
AT&T Knowledge Ventures LP II

Auto Inparts Ltd
Autocar Electrical Equipment Co. Ltd
Autographed Collectables
Autronic
AVO Turboworld
Avo UK Ltd
Axel Springer
Axo America, Inc.
Bang & Olufsen UK Limited
Basic Properties BV
Bell Sports Inc.
Be.Rik Distribution S.r.l.
BF Goodrich
BFS Brands, LLC and Bridgestone
Licensing Services, Inc.
BK Racing Ltd
Black Diamond Performance
BMC s.r.l.
BN Sports Company Limited
Bose Limited
BPM Sports
Brembo S.p.A.
Bridgestone Corporation
Buddy Club Limited
Castrol Limited
CHPublications Ltd.
Clorox Car Care Ltd.
Cobra Supaform Ltd.
Collins Performance Engineering
Compomotive Automotive 73 Ltd.
Cooper-Avon Tyres Limited
Corbeau Seats Ltd
Cummins Turbo Technologies Ltd
Dainese S.p.A.
Dastek UK Ltd
De Rigo S.p.A.
Dell Inc.
Dennis Publishing Ltd
Design Engineering, Inc.
DHL International GmbH / Deutsche Post AG
Double Red
Dread Ltd
Eddie Stobart
easyGroup IP Licensing Limited
EBC Brakes/Freeman Automotive UK Ltd
Emap Plc
EPM: Technology Group
EPTG Ltd. / Power Engineering
Falken Tire Corporation
Federal Mogul Corporation
Fidanza Engineering Corporation
Fila Luxembourg S.a.r.l.
Forge Motorsport Inc.
Goodridge (UK) Ltd
Goodyear Dunlop Tires Europe

GPR Motorsport Equipment Ltd
Grand Prix Legends
Heinrich Eibach GmbH
Hella Limited
HKS U.S.A., Inc.
Holley Performance Products, Inc.
HRE Performance Wheels
Hydrex Equipment
Injen Technology Co. Ltd
Intercomp
Janspeed Performance Exhaust Systems
JVC (U.K.) Limited
K&N Engineering, Inc.
Kenwood Corporation
Koni BV
Koninklijke Philips Electronics N.V.
Last Minute Network Limited
LOT USA
Lucas Oil Products Inc.
LuK Aftermarket Service Ltd
Magneti Marelli Holding S.p.A.
Max-Torque Ltd
Michelin Group of Companies
Milltek Sport
Momo srl
Motul
Neptune Orient Lines Limited
No Fear
Ohlins Racing AB
Omex Technology Systems Ltd
OMP Racing S.r.l.
On Pole.Com
O.Z. S.p.A.
P&O Ferries Holdings Limited
Pace Products (Anglia) Ltd
Pauls Model Art
Pearl Motor Yachts Ltd
Penske Racing Shocks
Performance Wheels Limited
Pfitzner Performance Gearbox
Pipercross Ltd
POTN.com
Pramac S.p.A.
Premium & Collectables Co. Ltd
Prolong Super Lubricants Inc.
Pro-Motiv.Com Ltd
Puma AG
Quickshift Racing
R.T. Quaife Engineering Limited
Racelogic Ltd
Raceparts (U.K.) Ltd
RAYS Co., Ltd
Recaro GmbH & Co. KG
Red Bull GmbH
Red Dot Racing

Redd mango
Remus Innovation GmbH
Reuters
ReVerie Ltd
Revolution Performance Motorstore
Rock Chemicals Ltd
Rotor, Inc.
Scorpion Exhausts Ltd
Shark AG
Simpson Performance Products
Snap-on Tools
SPA Group
Spax Performance
Sparco S.p.A.
Speed Channel
Spidi Sport S.r.l.
SRB Power Ltd
Stilo S.r.l.
Superchips Inc.
Supersprint S.r.l.
Suzuki Motor Corporation
Tag Heuer S.A.
Tanaka Industrial Co., Ltd
Teamwise Ltd
Tein, Inc.
The Flannel Group
ThyssenKrupp Bilstein GmbH
TMD Friction
Toda Racing Co., LTD
Toora S.p.A.
Toyo Tyre (UK)
Tractive Solutions Limited
Trader Media Group
TSW International Ltd
Valvoline, a division of Ashland Inc.
Vertex USA
Virgin Mobile
Vodafone Ireland Marketing Limited & Vodafone Group plc
Weinberg Logistics & Distribution Pte Ltd
Wolf AEM
Wolfrace Wheels (UK) Limited
Xlarge
Xtrac Limited
YHI Manufacturing (Shanghai) Co. Ltd
Yokohama Rubber Co. Ltd
Yokomo Ltd.
Zender GmbH

ALTRI

Automobile Club De L'Ouest
D1GP Corporation
Hiroki Furuse (Sleepy)

RICONOSCIMENTI

VP DI CODEMASTERS STUDIOS

Gavin Cheshire

PRODUTTORE ESECUTIVO

Gavin Raeburn

PRODUTTORE SENIOR

Clive Moody

PRODUTTORE ASSOCIATO

Darren Champion

CAPO GAME DESIGNER

Ralph Fulton

GAME DESIGN

Paul Turland
David Tillotson
Jonathan Davis-Hunt
Gehan Pathiraja
Andrew Kimberley

DESIGN CIRCUITI

Graham Bromley
Jason Evans
Lee Niven
Glenn McDonald
Kristian Alder-Byrne
Jason Wakelam

LEAD ARTIST

Nathan Fisher

AUTO LEAD ARTIST

Michael Rutter

LEAD ARTIST TECNICO

Jorge Hernandez-Soria

PRIMO ILLUSTRATORE

Daniel Oxford

CAPO PROGRAMMATORE

Alan Roberts

PROGRAMMATORI

Adam Askew
Adam Sawkins
Alan Jardine
Alasdair Martin
Alex de Rosee
Andrew Sage
Ben Knight
David Dempsey
Gareth Thomas
Gary Buckley
Giannis Ioannou
Graham Watson
Hugh Lowry
James Manning
Joakim Hentula
Jocelyn Weiss
John Watkins
Jon Ingrove

Karl Hammarling
Liam Murphy
Malcolm Coleman
Matthew Craven
Michael Bailey
Michael Nimmo
Mike Singleton
Nic Melder
Parven Hussain
Paul Penson
Richard Batty
Robert Pattenden
Robin Bradley
Scott Stephen
Stephen Edmonds
Tamas Strezenecki
Will Stones
Adam Johnson
Andy Shenton
Rob Mann

TECNICO DI STUDIO

Matt Turner

RESPONSABILE ARTISTICO

Nick Pain

GESTIONE OUTSOURCING

Andre Stiegler

DIRETTORE ARTISTICO ESECUTIVO

Rachel Weston

AMBIENTI 3D

Peter Ridgway
Khushpal Kalsi
Iain Douglas
Aamar Mirza
Joe Bradford
Adam Hill
Seth Brown
Oscar Soper
Martin Turner
Thomas Stratford
John Bakis
Andria Warren
Radek Szczepanczyk
Jason Dovey
Karl Davies
Sia Nyuk Fung

AUTO 3D

Nick Phillips
Steve Tsang
Richard Thomas
Matt Jones

ALTA RISOLUZIONE

Simon Enstock
Jim Vickers
Stephane Wiederkehr

2D

Phillip Cox
Peter Santha
Christian McMorran
Adrian Waters

ANIMAZIONE

Colin Smyth
Adam Batham
Huy Nguyen
Matt D'Rozzario

PERSONAGGI 3D

Toby Hynes
Ben Siddons
Mark Hancock
Paul Edwards

R&S

Martin Wood
Tom Whibley

EFFETTI SPECIALI VISIVI

Jon Graham
James Watts

KL STUDIO

AMBIENTI CAPO UNITÀ

David Khaw Ban Huat
Gan Khoon Deed (Gerome)
Hong Tuan-Keat (Eugene)
Karen Loh Cheng Leng
Lim Soon Aik
Lor Hang Chuan
Shervie Tan

ARTISTI

Ang Chai Cheen
Beh Chor Joo
Chan Kam Wai
Chee Yim Mei (Jouly)
Chew Tiong Nam
Chin Wai Kien (Kelvin)
Choy Yuen Yee
Chun Zhenhui
Faizal Bin Md. Fadzil
Hang Hue Li
Hoo Wai Khinn
Kenneth Lim Wee Leng
Kong Foong Chin (KFC)
Lai Fung Yen
Lee Fook Loy (Roy)
Lee Ka Hal
Leong Kha Hau (Adrick)
Lew Wai Hong (Joe)
Lim Jenn Yu
Mohd Faizal Bin Ahmad Norrahma
Mohd Fazlan Bin Abdul Jamil
Mohd Munadzam Bin Samsudin
Noorazhar Bin Mohd Noor

Noor Izmal Mukhriz Bin Ismail
Siah Joon Kiong
Stephanie Yong Jo-Ann
Sung Pei Sun
Syamil Bin Abd Latif
Tan Kean Wooi
Teh Jia Shyan
Tey Hong Yeow
Thum Chee Ket (Jack)
Yap Ann Rose
Yap Wai Mun
Yeo Chuan Tong
Choo Chuan Zui
Koh Yen Yee
Lim Ying Jie
Loo Yaw Yee
Sia Nyuk Fung
Tan Eng Hong (Jacob)
Tey Kai Guan (Nicholas)
Wong Kew Chee
Yap Jun Voon

AUTO CAPO UNITÀ

Azmi Bin Mohd Amin

ARTISTI

Abdul Khaliq Bin Abu Hassan
Shaari
Cheng Lin Chou (Chris)
Ho Kuan Teck
Kok Chen Yong
Liew Seng Tat
Ma Hanson
Ng Kah Yeow (Kenji)
Ng Say Chong (Raymond)
Yeap Guan Beng
Cheong Kim Weng (Deric)
Gilbert Chong Ming Jin
See Zheng Xun (Michael)
Teh Huai Yuan

DIRETTORE PERSONALE GESTIONE E ASSISTENZA

H.S.Low

AMMINISTRATORE DELEGATO

Maxime Villandre

GESTIONE FINANZIARIA

Kah Chai Tay

RESPONSABILE RU

Sook Mee Kuan

ASSISTENTE AMMINISTRATORE

Farra Nadia Zulhari

ASSISTENZA TECNICA

Chin Cheong Weng

DIRETTORE TECNICO ARTISTICO

Jason Butterley

RESPONSABILE TECHNICAL ART

Ian Ng Siong Yoong

ASSISTENTE DI PRODUZIONE

Chong Ee Von
Lau Chee Shyong

ARTISTI SUPPLEMENTARI

Glass Egg

CENTRAL TECH

CAPO GESTIONE TECNOLOGICA

Bryan Marshall

RESPONSABILE PIANIFICAZIONE PROGETTO

Steve Eccles

CENTRAL TECHNOLOGY

Brant Nicholas
Chris Brunning
Bryan Black
Nick Trout
Alex Tyrer
Leigh Bradburn
David Burke
Neil Owen
Simon Goodwin
Peter Goodwin
Aristotel Digenis
Csaba Berenyi
John Atkinson
Jay Rathod
Laurent Nguyen
Peter Akehurst
Ryan Wallace
Tadeusz Marianski
Andrew Dennison
John Longcroft-Neal
Daniel Lawrence

MARCHI

Tim Woodley
Guy Pearce

MARKETING

Charles Bellfield
Dan Robinson

MONTAGGIO VIDEO

Sam Hatton-Brown

ASSISTENTE AL MONTAGGIO

Philip Roberts

LICENZE E RICERCA

Peter Hansen-Chambers
Toby Heap
Rosetta Rizzo
Antonia Rodriguez

SERVIZI MARKETING

Peter Matthews
Dave Alcock
Barry Cheney
Andy Hack
Amarjit Bilkhu
Wayne Garfirth

CENTRAL PR

Rich Eddy
Sam Cordier
Peter Webber

RESPONSABILE LEGALE, BUSINESS AFFAIRS

Julian Ward

AVVOCATO

Simon Moynihan

CODEMASTERS

DIRETTORE AUDIO

Will Davis

RESPONSABILE AUDIO

Mark Knight

DESIGN AUDIO

Mike De Belle
Andy Grier
John Davies
Oliver Johnson
Ed Walker
Jethro Dunn

TECHNICOLOR INTERACTIVE SERVICES SQUADRA EFFETTI

PILOTI

Taka Aono
Hiro Sumida

SUPERVISORE REGISTRAZIONE

Tom Hays

REGISTRAZIONE

John Fasal
Eric Potter
Will Davis
Lydian Tone
David Fisk

ASSISTENTI ALLA REGISTRAZIONE

Elizabeth Johnson
Rafael Lopez

EDITING E DESIGN EFFETTI SPECIALI

Mark Jasper
Lydian Tone
Elizabeth Johnson

CAST

TEAM MANAGER

Kirk Thornton

CONSULENTE FINANZIARIO

Michele Specht

ANNUNCIATORE USA

Mel Fair

COMPAGNI DI SQUADRA USA

Lex Lang

Joe Cappeletti

Steve Van Wormer

COMPAGNI DI SQUADRA UK

Josh Cohen

Adam Rhys

Simon Carlyle

COMPAGNI DI SQUADRA GIAPPONE

Akira Kaneda

Henry Hayashi

ANNUNCIATORE GIAPPONE

Yuri Lowenthal

COMPAGNO DI SQUADRA IRLANDA

Liam O'Brian

COMPAGNO DI SQUADRA SPAGNA

Lex Lang

COMPAGNO DI SQUADRA GERMANIA

Mark Bremer

COMPAGNO DI SQUADRA

SCANDINAVIA

Patrick Strom

COMPAGNO DI SQUADRA ITALIA

Paolo de Santis

COMPAGNO DI SQUADRA FRANCESE

Emmanule Rausenberger

Registrato presso Technicolor

Interactive Services, Burbank

REGISTA

Lex Lang

TECNICI

Thanos Kazakos

David Walsh

MONTAGGIO

Elizabeth Johnson

Frank Szick

Lydian Tone

DIRETTORE LOCALIZZAZIONE

Rafael Lopez

GESTIONE PROGETTO

Ayumi Logan

Carole Huguet

DIRETTORE STUDIO

Ulrich Muehl

TECNICO

Marko Backmann

CAST SPAGNOLO

Jorge Teixeira

Ana Plaza

Jordi Estupiña

Carlos Salamanca

César Diaz

Rais David Bascosens

David Garcia

Juan Navarro

Marcos Graña

Pedro Tena

CAST TEDESCO

Mark Bremer

Anne Moll

Christian Rudolph

Christian Stark

Mario Grete

Martin May

Tobias Schmidt

CAST FRANCESE

Tania De Domenico

Dario Oppido

Paolo De Santis

Renato Novara

Claudio Moneta

Walter Rivetti

Davide Albano

Alessandro Zurla

Massimo di Benedetto

Matteo Zanotti

Lorenzo Scattorin

CAST ITALIANO

Thierry Kazazian

Sophie Riffont

Patrick Borg

Mael Davan-Soulas

Martial Le Minoux

Yann Pichon

Jeremy Prevost

Emmanuel Rausenberger

Stéphane Roux

Serge Thiriet

MUSICA

Composed by Ian Livingstone

MUSICA ADDIZIONALE

Aaron Sapp

Thomas J Bergersen

TROMBE

Hugh Davies

CHITARRA ACUSTICA

Chris Jojo

SERVIZIO CREAZIONE

TESTI FORNITO DA

PRODUTTORE TESTI BLINDLIGHT

Michael F.X. Daley

SCRITTORE TESTI BLINDLIGHT

Christopher Barbour

GRAZIE A

Drift Association

Falken Tires

Riverside International Automotive Museum

NOS Speedway

Church Automotive Testing

Greg Hill

Clive Lindop

Christian Marcussen

Iain Wright and staff at Ricardo

Engineering

Harbury Lane Scrapyard

Cassidy Davis

Helen de Belle

Oliver de Belle

Jake Storm

RAC Auto Windscreens Warwick

Harbury Breakers

Neslihan & Arda Knight

Hazel MacGillivray

Jason Page

Pete Harrison

Ian Minett

Dan Peacock

Carlo Vogelsang

Weston Performance

Japspeed.co.uk

AMMINISTRATORE DELEGATO, QA.

Eddy Di Luccio

FUNCTIONAL QA MANAGER

Danny Beilard

CAPO SQUADRA QA

Simon Wykes

RESPONSABILI PIATTAFORMA QA

Andy Stanley

Neil Atkinson

Stephen Terry

TECNICI QA

Adriano Rizzo

Alyson Williams

Andy Kinzett

Andy Stanley

Chris Davies

David Wixon

Dawn Lamplough

Kyriakos Skaramangas

Mark Spalding

Matthew Boland

Richard Peters

Ricky O'Toole

Rob Appleyard

Rob Bourlakis

Rob Lee

Robin Passmore

Simon Williams

Stacey Barnett

MANAGER QA ONLINE

Jonathan Treacy

TECNICI SENIOR QA ONLINERobert Young
Michael Wood**TECNICI QA ONLINE**Andrew Morris
Anthony Moore
Amarjit Sohal
Gerard McAuley
Sukhdeep Thandi
Daniel Wright
James Clarke
Mathew LeechJonathan Davies
Edward Rothwell**MANAGER SICUREZZA CODICE E CONFORMITÀ**

Gary Cody

RESPONSABILI PIATTAFORMA CONFORMITÀNeil Martin
Ben Fell
Richard Pickering
Tom Gleadall**TECNICI CONFORMITÀ**Kevin Blakeman
Simon TurnerGurtejbir Mangat
Michael Hill
Gurshaan Surana
Darren Hayward**ONLINE MANAGER**

Mark Eveleigh

ONLINE DESIGNCheryl Bissell
Jim Wiberley
Graeme White
James Bonshor**ONLINE PROGRAMMING**Nick McAuliffe
Nick Johnson

"Vintage Warmer". Composed by Nathan Boddy. Used under license from Standard Music Ltd.

"Timze Money". Composed by William Parnell. Used under license from The Extreme Music Library Ltd.

"Pay Day". Composed by Paul Jeffries. Used under license from Cavendish Music Co. Ltd.

"Phat Planet", Performed by Leftfield. Written by Neil Barnes and Paul Daley. Published by Chrysalis Music. 1999 © Used by permission. All rights reserved. (P) 1999 SONY BMG Music Entertainment (UK) Limited. Licensed courtesy of SONY BMG Commercial Markets (UK)

"No One Knows (UNKLE REMIX)". Performed by Queens Of The Stone Age. Published by Universal Music Publishing Ltd. Courtesy of Interscope Records / Polydor UK Ltd. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division.



© 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. Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2008 by RAD Game Tools, Inc. The DemonWare name and logo are copyright DemonWare Ltd. 2006. "AMD, the AMD Arrow logo, and combinations thereof, are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.". "Aston Martin Racing" is a trade mark used under license from Aston Martin Lagonda Limited". "Trademarks, design patents and copyright are used with the approval of the owner AUDI AG". "BF Goodrich® Tires Trademarks are used under license from Michelin Group of Companies". "The BMW Logo, the BMW wordmark and the BMW model designations are Trademarks of BMW AG and are used under license". "CASTROL and the CASTROL logo are trade marks of Castrol Limited, used under licence". "CHAMPION, FERODO and MOOG are trademarks and are reproduced with the permission of the Federal-Mogul Corporation". "Chrysler® is a registered trademark of Chrysler LLC. Plymouth® Barracuda and its trade dress are used under license by The Codemasters Software Company © Chrysler LLC 2008". "The Dell logo is a trademark of Dell Inc.". "Dodge and HEMI are trademarks of Chrysler LLC. Dodge Challenger Concept, Dodge Charger SRT8, Dodge Viper SRT10 and their trade dress are used under license by The Codemasters Software Company © Chrysler LLC 2008". "The F® and FILA® trademarks are used under license of Fila Luxembourg S.à.r.l". "Firestone is registered trademarks of BFS Brands, LLC and Bridgestone Licensing Services, Inc. and is used with permission". "Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. Manufactured by Codemasters. www.ford.com". "Chevrolet Camaro Concept (2006), Chevrolet Corvette C5-R, Chevrolet Corvette C6-R, Chevrolet Lacetti and Pontiac GTO, all related Emblems, and vehicle body designs are General Motors Trademarks used under license to Codemasters Software Company Limited". "Honda Official Licensed Product". "KAPPA and "the image of two people back to back" are registered trademarks owned by Basic Trademark S.A.". "MOPAR logos and d images are registered trademarks of Chrysler LLC used under license to The Codemasters Software Company Limited © Chrysler LLC 2007". "Manufactured under license from NISSAN MOTOR CO., LTD". "Manufactured under license from PANOZ AUTO DEVELOPMENT CORPORATION. All rights reserved Panoz Auto Development. 770/867-4796. www.PanozAuto.com". "RECARO is used by way of license received from RECARO GmbH & Co. KG, Kirchheim/Teck, Federal republic Germany". "The RED BULL trademarks and DOUBLE BULL DEVICE are trademarks of Red Bull GmbH and used under license. Red Bull GmbH reserves all rights therein and unauthorised uses are prohibited". "Saleen® S7R™, all its vehicle model names and their designs are registered trademarks of Saleen, Inc. used under license to The Codemasters Software Company © Saleen, Inc. 2008". "TOYOTA, COROLLA GT-S (AE86), SOARER (JZZ30), SUPRA and all other associated marks, emblems and designs are intellectual property rights of Toyota Motor Corporation and used with permission". "Valvoline® The marks are used under license from VALVOLINE, a division of Ashland Inc. "VODAFONE and the Vodafone logo are trade marks of the Vodafone Group". Dolby, Pro Logic and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. eBay is a registered trademark of eBay Inc. Developed and published by Codemasters.

ASSISTENZA CLIENTI

	Email	Tel
English	custservice@codemasters.com	0870 75 77 881 or from outside of the UK: 00 44 1926 816 044
Codemasters Software Co., PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.		
Français	serviceclientele@codemasters.com	+44 1926 816066
Codemasters Software Co., PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.		
Deutsch	kundendienst@codemasters.com	+44 1926 816065 Es gilt die Gebührenordnung für Auslandsgespräche.
Codemasters Software Co., PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.		
Italiano	it.info@atari.com	029 376 71
Nederlands	benelux_support@codemasters.com	+44 (0)1926 816 044 Engels, Frans en Duits alleen gesproken
Español	stecnico@atari.com	902 10 18 67
USA	custservice@codemasters.com	00 44 1926 816 044 (UK)

www.codemasters.com