



XBOX 360

XBOX  
LIVE



# STUNTMAN IGNITION™

*Spielanleitung*

**THQ**

## **WARNUNG**

Lesen Sie das Xbox 360™ Handbuch und die Handbücher zu sämtlichen Peripheriegeräten, bevor Sie dieses Spiel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zur späteren Einsichtnahme auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Website [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support), oder kontaktieren Sie den Kundensupport (nähere Informationen finden Sie innen auf der hinteren Umschlagseite).

## **Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen**

### **Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)**

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

- Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm.
- Verwenden Sie einen kleineren Bildschirm.
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer.
- Vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

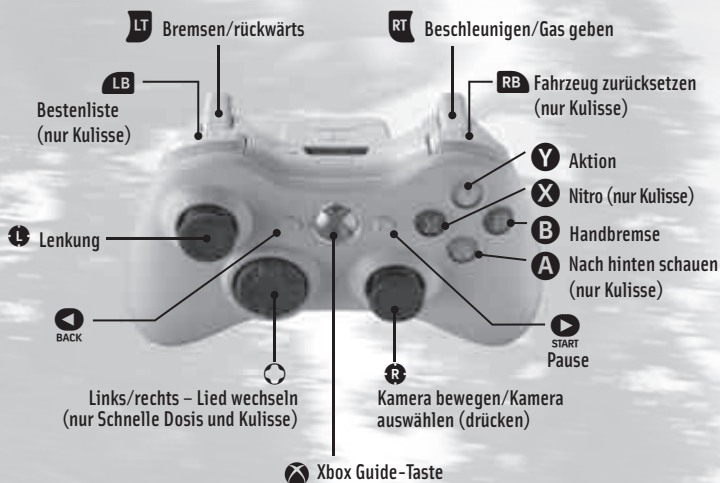
# INHALT

|                                            |    |
|--------------------------------------------|----|
| Spielsteuerung .....                       | 2  |
| Verbindung zu Xbox LIVE .....              | 3  |
| Einführung .....                           | 4  |
| Bevor es losgeht .....                     | 4  |
| Hauptmenü .....                            | 5  |
| Karriere .....                             | 5  |
| Leichter Modus .....                       | 6  |
| Stunt-Wörterbuch .....                     | 6  |
| Geschafft-Bildschirm .....                 | 6  |
| Wiederholungsdateien laden/speichern ..... | 6  |
| Multikonflikt .....                        | 7  |
| Konstrukteur .....                         | 8  |
| Schnelle Dosis .....                       | 9  |
| Erfolge .....                              | 9  |
| Ranglisten .....                           | 10 |
| Optionen .....                             | 10 |
| Extras .....                               | 11 |
| Marktplatz .....                           | 11 |
| Bildschirmanzeigen & Begriffe .....        | 11 |
| Lizenzvereinbarung .....                   | 16 |
| Gewährleistung .....                       | 16 |
| Kundenservice .....                        | 18 |

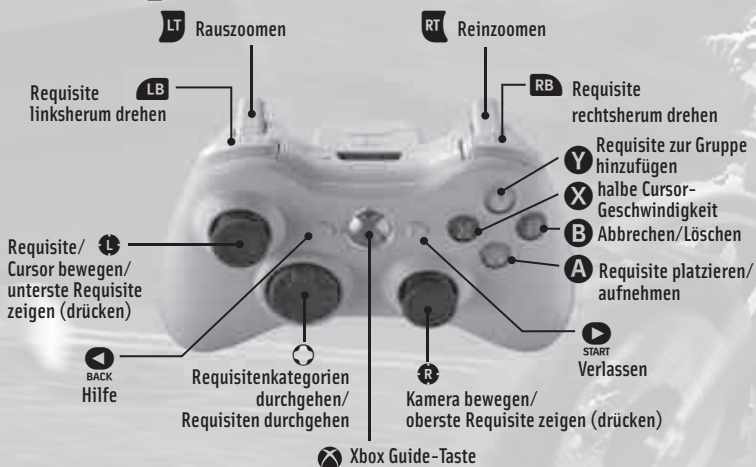


# SPIELSTEUERUNG

## Fahrsteuerung



## Konstrukteur-Steuerung



# **VERBINDUNG ZU Xbox LIVE**

Spielen Sie über Xbox LIVE® jederzeit und überall mit jedem. Erstellen Sie Ihr eigenes Profil (Ihre Spielerkarte), chatten Sie mit Ihren Freunden, laden Sie Inhalte vom Xbox LIVE-Marktplatz herunter, senden und empfangen Sie Sprachnachrichten. Stellen Sie die Verbindung her und schließen Sie sich der Revolution an.

## **VERBINDUNGSaufbau**

Bevor Sie Xbox LIVE benutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 Konsole mit einem High-Speed-Internet-Anschluss verbinden und sich als Xbox LIVE Mitglied registrieren. Weitere Informationen dazu (und ob Xbox LIVE in Ihrer Region verfügbar ist), erhalten Sie unter [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

## **KINDERSICHERUNG**

Diese flexiblen und leicht zu bedienenden Hilfen ermöglichen Eltern und Erziehungsberechtigten aufgrund einer Inhaltsbewertung die Entscheidung zu übernehmen, welche Spiele junge Spieler benutzen dürfen und welche nicht. Weitere Informationen dazu unter [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).



# EINFÜHRUNG

Von „Licht, Kamera, Action“ bis hin zu „Schnitt, die Szene ist im Kasten“ tauchen Sie in ein schnelles Action-Abenteuer ein, das Sie vom Fahrersitz aus erleben. Als Stuntman betreten Sie das Set unter großen Risiken und mit Manövern, bei denen die Zuschauer Stielaugen bekommen, und die von Szene zu Szene todesverachtender werden. Bei **Stuntman: Ignition** rasen Sie in brennende Gebäude, fliegen Sie von explodierenden Brücken und springen Sie über massive Objekte, während Sie Ihren Nitro-Turbo zünden. Darüber hinaus müssen Sie diese Stunts in einer Vielzahl an Fahrzeugen absolvieren, und zwar auf Sets, die in den verschiedensten Teilen der Welt aufgebaut sind.

## BEVOR ES LOSGEHT

**Anmeldung** – Bevor Sie mit **Stuntman: Ignition** beginnen können, müssen Sie sich anmelden. Das Spiel nutzt das Profil, das derzeit mit dem Xbox Guide angemeldet ist und informiert Sie über den Anmeldenamen. Wenn Sie kein Profil haben oder zu einem anderen Profil wechseln möchten, dann öffnen Sie den Guide mit der Xbox Guide-Taste auf Ihrem Controller und folgen den Anweisungen. Haben Sie noch kein Spielprofil, kann das Spiel Ihren Fortschritt nicht speichern. Außerdem sind dann einige Funktionen, wie zum Beispiel Xbox LIVE, nicht verfügbar.

**Gerät auswählen** – Wählen Sie ein verfügbares Speichergerät, damit der Spielstand gespeichert werden kann.

**Hinweis:** Diese Option erscheint nur, wenn sowohl ein Speichergerät als auch eine Memory Unit angeschlossen sind.



# HAUPTMENÜ

Das Hauptmenü umfasst 8 Optionen: Karriere, Multikonflikt, Konstrukteur, Schnelle Dosis, Erfolge, Optionen, Extras und Xbox Live-Marktplatz.

## Karriere

Diese Option führt Sie von einem Film-Set zum anderen. Sie müssen jede Szene erfolgreich absolvieren, um die jeweils nächste freizuschalten. Sobald alle Szenen in dem jeweiligen Film erledigt sind, können Sie die Vorschau dieses Films sehen.

Die folgenden Filme werden freigeschaltet, indem Sie sich Sterne verdienen und Ihren Rang verbessern:

- **Aftershock** – Ein Katastrophenfilm, der in Britisch-Kolumbien handelt.
- **Whoopin' and a Hollerin' II** – Eine Autoverfolgungsjagd in Tennessee.
- **Strike Force Omega** – Ein Militär-Action-Thriller, der in Kirgisien handelt.
- **Overdrive** – Ein Film über Straßenverbrechen in San Francisco.
- **Never Kill Me Again** – Ein äußerst riskantes Spionageunternehmen in Beijing.
- **Night Avenger** – Ein Superheldenfilm, der in einer Metropole handelt.
- **Nebenjobs** – Drehen Sie Werbung oder führen Sie in der Stunt City Arena bestimmte Stunts aus.
- **Proben** – Üben Sie die kniffligen Stunts auf einem separaten Film-Set.



## Leichter Modus

Ist „Leichter Modus“ aktiviert, so darf der Stuntman in einer Szene zweimal mehr (also insgesamt siebenmal) einen Fehler machen. Außerdem kann man nach einem Fehler die Szene fortsetzen, um den Rest auszuprobieren. Jede Szene, die in diesem Modus geschafft wird, bringt nur halb so viele Punkte und selten mehr als einen Stern. Üben Sie eine Szene also im leichten Modus und schalten Sie diesen dann ab, um die vollen Punktzahlen zu bekommen. Der Modus kann am Anfang und Ende jeder Szene ein- und ausgeschaltet werden. Die Einstellung bleibt jedoch nur für diese Szene bestehen.



## Stunt-Wörterbuch

Während das Spiel pausiert, können Sie Fachwörter aus dem Stunt-Bereich und ihre Erklärungen nachlesen.

## Geschafft-Bildschirm

Am Ende einer jeden erfolgreichen Filmszene können Sie diese erneut spielen, eine Wiederholung ansehen, eine Wiederholungsdatei speichern, verliehene Preise betrachten oder zur nächsten Szene wechseln. Außerdem sehen Sie hier die erhaltenen Filmsterne (0-5 Sterne) und die Gesamtpunktzahl, die Sie mit Stunt-Punkten, Zeitpunkten, Regiepunkten, Kettendiebstahlpunkten und Bonuspunkten erreicht haben. Am Ende einer Szene, die nicht erfolgreich war, können Sie erneut spielen, sich eine Wiederholung ansehen oder zum Hauptmenü zurückkehren.



## Wiederholungsdateien laden/speichern

Am Ende eines jeden Levels können Sie eine Wiederholungsdatei speichern. Damit wird ihre letzte Fahrt innerhalb eines Levels festgehalten. Außerdem können Sie zu Beginn eines Levels eine gespeicherte Wiederholungsdatei laden und sich ansehen, wie der Level gespielt wird. Die Wiederholungen können bei jeder Fahrt aktualisiert werden.



## Multikonflikt

Mit dieser Option kann der Spieler andere Spieler zu einem lokalen Spiel, per System Link oder Xbox LIVE herausfordern.

## Lokales Spiel

Hier stehen Ihnen 3 Optionen zur Auswahl:



### Kulissenkampf

Ziel ist es hier, die höchstmögliche Punktzahl zu erreichen. Es gibt drei einfache Regeln: Schaffe alle Regiestunts, beende alle Runden und mache so viele Stunts wie möglich. Wenn Sie zu viele Regiestunts falsch machen, wird Ihre Punktzahl auf null zurückgesetzt. Wenn Sie mutig sind, versuchen Sie „Kettendiebstahl“. Hierbei können Sie Ihren Gegner rammen und damit seine Punkte stehlen.

### Kulissenrennen

Hierbei wird der Gewinner durch die schnellste Zeit bestimmt, nicht durch Punkte. Benutzen Sie Ihren Turbo, um die anderen Fahrer zu überholen, oder – wenn Sie bereits in Führung sind – Ihren Vorsprung auszubauen. Geht Ihnen das Nitro aus, können Sie Stunts ausführen, um neues zu bekommen. Halten Sie die Augen offen, denn es gibt viele Abkürzungen, die Sie schneller voranbringen.

Innerhalb von Kulissenkampf/-rennen können Sie verschiedene Optionen einstellen, einschließlich:

- **Klasse** – Leicht, Muscle & Sport.
- **Spiegelmodus** – Alle Spieler benutzen das Fahrzeug, das vom Host ausgewählt wurde.
- **Runden** – Die Anzahl der Runden (1-15).
- **Nitro** – Anzahl der Nitroladungen (0-5 oder unbegrenzt).
- **Multiplikatoren für Nitro** – Multiplikatorschwelle, um eine Nitroladung zu bekommen (nur bei Kulissenkampf).
- **Max. Strikes** – Anzahl der Strikes (0-7).
- **Max. Spieler** – Anzahl der Spieler (1-8).
- **Regiestunts** – Schalten Sie die Regiestunts ein oder aus.
- **Kettendiebstahl** – Legen Sie fest, ob Sie den Kettenmultiplikator ihrer Gegner stehlen können oder nicht.



**Hinweis:** Diese Optionen können nur eingestellt werden, wenn Sie kein Ranglistenspiel gewählt haben. In einem Ranglistenspiel sind diese Optionen auf den Standardwert eingestellt und können nicht verändert werden. Ranglistenspiele werden in Ranglisten festgehalten. Wählen Sie hierzu die Strecke(n), die Sie spielen wollen und die passende Lobby.

### Stunt-Turnier

Dies ist im Wesentlichen ein „Gruppenmodus“. Bis zu 8 Spieler können mit einem einzigen Xbox 360 Controller ein Turnier mit bis zu 6 Aufträgen spielen. Die einzelnen Wettbewerbe können festgelegt oder zufällig ausgewählt werden. Die Höchstpunktzahl am Ende des Turniers bestimmt den Sieger.

## **System Link**

Suchen Sie nach einem Spiel oder erstellen Sie selbst ein Spiel.

## **Xbox LIVE**

Hier haben Sie die Auswahl zwischen Ranglistenspiel, Spiellersuche und Ranglistenoptionen.

## **Konstrukteur**

Mit dieser Option können Sie Ihre eigenen Stunts in der Stunt City Arena durchführen.



### • Freistil-Arena

Bauen Sie Ihre eigene Freistil-Arena aus einer Vielzahl von Requisiten und Fahrzeugen (im Verlauf des Spiels werden immer mehr freigeschaltet). Die Requisiten umfassen Rampen, Zerbrechliches (Objekte, die umgefahren und zerstört werden können), Kameras zur Aufzeichnung der Fahrten und spezielle Requisiten (animierte Hühnchen, Feuerringe, Nitrozonen). In dieser Arena können Sie dann fahren und Punkte sammeln wie in der regulären Arena. Die gebaute Arena kann gespeichert und bearbeitet werden, bis Sie zufrieden damit sind.

### • Teilen Sie Ihre Freistil-Arena mit anderen

Über Xbox LIVE können Sie ihre selbstgebaute Arena auch anderen Spielern zukommen lassen. Ein internes Punktesystem klärt dann, ob Ihre Arena für die Xbox LIVE Ranglisten zugelassen werden kann. Ist dies der Fall, wird die Arena (mit der Wiederholung) in eine Rangliste hochgeladen, wo andere Spieler sie sich ansehen und herunterladen können. Die neuen Besitzer dieser Arena können diese dann auch selbst speichern und bearbeiten.



**Hinweis:** Diese neu erworbenen Arenen können nicht erneut zur Rangliste eingereicht werden.

- **Die Ranglisten sind:** „Bestleistung“ (bleibt immer bestehen) und „Monatlich“. Die Menüs im Spiel helfen Ihnen beim Hoch- und Runterladen.
- **Konstrukteursherausforderung** – Nehmen Sie die Herausforderung an und lassen Sie die Stunt-Symbole, die bereits in der Arena platziert sind, die Grundstücke für Ihre eigene Strecke sein. Nach jeder geschafften Herausforderung wird ein neuer Level freigeschaltet. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade: leicht, mittel und schwer.

## ***Schnelle Dosis***

Hier können acht verschiedene Spiele ausgewählt werden. Diese sind kurz und basieren auf verschiedenen Herausforderungen. Sie werden in zwei Kategorien unterteilt:

- **Regie** – Diese Spiele drehen sich um Regiestunts. Absolvieren Sie alle Regiestunts und bleiben Sie unter der erlaubten Anzahl an Strikes, um weiterzukommen.
- **Freistil** – Hier gibt es keine Regiestunts. Das Ziel ist es, so viele Punkte wie möglich zu erreichen.



**Hinweis:** Rennen im Modus „Schnelle Dosis“ sind nicht Teil des Karrieremodus.

## ***Erfolge***

Mit dieser Option können Sie sich Ihre Spielerwerte, Stunt-Preise und Abzeichen sowie die Ranglisten ansehen.

- **Spielerwerte** – Die Werte, die Sie in Ihrer Karriere erreicht haben.



- **Taurus Stunt World Awards** – Verdienen Sie sich eine Nominierung für die Ausführung dreier perfekter Stunts in einer Filmszene (ausgenommen Nebenjobs, Proben und Schnelle Dosis). Jede Szene im Spiel birgt eine Nominierung zum Taurus Stunt World Award. Eine eingblendete Grafik zeigt Ihnen die drei Stunts, die Sie dazu perfekt ausführen müssen. Diese Grafik wird eingblendet, wenn der erste der drei Stunts erreicht wird. Schaffen Sie es, alle drei Stunts dieser Szene perfekt zu absolvieren, werden Sie für den Taurus World Stunt Award nominiert.
- **Abzeichen** – Verdienen Sie sich eine Vielzahl an Abzeichen für Erfolge im Spiel. Sobald Sie ein Abzeichen erhalten haben, können Sie es nicht noch einmal erhalten.  
Unter anderem gibt es Folgende:
  - **Drifter** – Ein Abzeichen wird freigeschaltet, wenn Sie mindestens 500 Drift-Punkte in einem Level verdienen.
  - **Kettenmeister** – Verketteten Sie einen ganzen Level.
  - **Schildkröte** – Legen Sie Ihren Wagen zum ersten Mal auf das Dach.
  - **Hollywood** – Schalten Sie alle Nominierungen zum Taurus World Stunt Award frei.

## ***Ranglisten***

Es gibt folgende Ranglisten:

- Alle Spiele bei „Karriere“ und „Schnelle Dosis“ – getrennt nach „Monatlich“ und „Bestleistungen“.
- **Konstruktorsmodus** – Ermöglicht dem Spieler, selbst erstellte Arenen mit Höchstpunktzahlen hochzuladen, während andere diese herunterladen und spielen können.

## ***Optionen***

Hier können folgende Einstellungen für Audio, Controller und Gameplay vorgenommen werden:

### ***Audio***

- |                                         |                                        |
|-----------------------------------------|----------------------------------------|
| • Lautstärke Effekte – still bis laut   | • Lautstärke Stimmen – still bis laut  |
| • Lautstärke Menü – still bis laut      | • Lautstärke Musik – still bis laut    |
| • Lautstärke Wagen – still bis laut     | • Musik nur in Wiederholungen – an/aus |
| • Stimme des Stuntkoordinators – an/aus |                                        |



## ***Controller***

- Gas per Schalter oder Taste geben

## ***Gameplay***

- Thrill-Kameras – an/aus
- HUD ausblenden – an/aus
- Pfeile – an/aus
- Vibrationsfunktion – an/aus
- Force Feedback – weich bis hart
- Rücklaufkamera – an/aus
- HUD nur in der Wdh. – an/aus
- Weiter nach neuem Dreh – an/aus
- Lenken – langsam bis schnell
- Helligkeit – dunkel bis hell

## ***Extras***

Hier gibt es folgende Optionen:

- Filme
- Cheats

## ***Marktplatz***

Hier können Sie eine Verbindung zum Xbox LIVE-Marktplatz herstellen und neue Inhalte für das Spiel herunterladen.

# ***BILDSCHIRMANZEIGEN & BEGRIFFE***

- **Richtungspfeile** – Grüne Pfeile auf der Straße, die die Richtung anzeigen, die gefahren werden muss.
- **Freier Stunt** – Ein Stunt, der nicht gefordert oder von der Regie verlangt wurde. Je ausgefeilter der Stunt, desto mehr Punkte gibt es.



## HUD – Die Bildschirmanzeige

1. Stuntpunkte
2. Stunts
3. Stuntkettenanzeige
4. Regiestunts
5. Szenenzeit
6. Gesamtpunkte



- **Level-Punktanzeige (rechts)** – Gesamtpunkte, die bislang im Spiel erreicht wurden.
- **Level-Zeit** – Die erlaubte Höchstzeit, um die Szene zu schaffen.
- **Filmsterne** – Die Bewertung, die am Ende einer Szene abgegeben wird und festlegt, wie viele Punkte Sie bekommen. Es gibt bis zu 5 Sterne.
- **Punktesystem** – Die Punkte, die innerhalb einer Szene verdient wurden. Je präziser ein Stunt, desto mehr Punkte gibt es.
- **Punktezone** – Der Bereich, in dem sich ein Fahrzeug befinden sollte, um bestimmte Stunts ausführen zu können. In der Regel wird dieser Bereich durch eine viereckige oder runde gelbe Linie markiert.
- **Stunt-Punktanzeige (links)** – Die Punkte, die durch einen einzelnen Stunt erreicht werden.
- **Kette** – Die Ansammlung von Punkten, wenn Sie beliebige Stunts (Regie oder Freistil) alle zwei Sekunden ausführen. Während Sie mehr und mehr Stunts ausführen, erhöht sich der Multiplikator um einen Schritt pro Stunt. Sobald Sie die Kette beenden (oder der Level zu Ende ist), wird die Kettensumme mit dem Multiplikator multipliziert und das Ergebnis wird auf Ihre Punktzahl addiert.  
Kurz gesagt: lange Ketten bringen mehr als kurze.
- **Kettendiebstahl** – Rammen Sie im Mehrspielermodus Ihre Gegner, um ihnen eine ganze „Stuntkette“ zu stehlen.



- **Strikes** – Das Scheitern bei einem Regiestunt wird durch einen „Strike“ (ein X-Symbol) angezeigt. Wenn Sie die maximale Anzahl an erlaubten Strikes erreichen, muss die Szene neu gedreht werden.
- **Stunt-Symbole** – Gelbe Symbole, die anzeigen, welche Art Stunt ausgeführt werden muss. Wird dieses Symbol grün, war der Stunt erfolgreich. Wird es rot, war er es nicht.
- **Stuntkettenanzeige** – Wenn eine Kette gebildet wird, können Sie dies an dieser Anzeige verfolgen. Jeder Stunt erweitert die Kette.
- **Zeittore** – Gelbe Countdown-Markierungen, die in der ganzen Szene gefunden werden können. Wenn Sie sie durchfahren bevor die Zeit abläuft, bekommen Sie Bonuspunkte. Je schneller die Szene ausgeführt wird, desto mehr Punkte gibt es. Außerdem zählen sie als Stunts und können somit Ketten verlängern.



***NOTIZEN***

***NOTIZEN***

# ***NUTZUNGSBEDINGUNGEN FÜR SOFTWARE DER FIRMA THQ***

Softwarelizenzvertrag für das Computerprogramm „Stuntman: Ignition“

Nachfolgend sind die Vertragsbedingungen für die Benutzung von THQ-Software durch den Endverbraucher (im Folgenden: „Lizenznehmer“) aufgeführt.

Bevor Sie diese Software verwenden, lesen Sie sich daher bitte den nachfolgenden Text vollständig und genau durch. Durch die Verwendung der Software erklären Sie sich mit diesen Vertragsbedingungen einverstanden.

Wenn Sie mit diesen Vertragsbestimmungen nicht einverstanden sind, dürfen Sie dieses Produkt nicht benutzen.

## **1. GEGENSTAND DES VERTRAGES**

Gegenstand des Vertrages ist das Computerprogramm „Stuntman: Ignition“ der THQ Entertainment GmbH und/oder ihrer Lizenzgeber. Sie erhalten ein einfaches, nicht übertragbares Recht zur Nutzung der Software „Stuntman: Ignition“ und sämtlicher Verbesserungen davon, in maschinenlesbarer Form für den Gebrauch auf einem einzelnen Computer, der in Ihrem Besitz ist. Falls dieser ausfallen sollte, können Sie diese Software auf einem Ersatz-Computer nutzen. Eine weitergehende Nutzung ist nicht zulässig. Es ist jedoch nicht erlaubt, diese Software ohne die ausdrückliche Erlaubnis durch THQ auf zwei Computern gleichzeitig oder in einem Netzwerk zu nutzen.

Vertragsgegenstand ist nicht der Quellcode für das Programm. Nicht erfasst von diesem Vertrag sind Verträge über Beratung, Softwarewartung, Schulung, Hardwarekauf und Hardwarewartung. THQ und/oder ihre Lizenzgeber behalten sich insbesondere alle Veröffentlichungs-, Vervielfältigungs-, Bearbeitungs- und Verwertungsrechte vor.

Es handelt sich nicht um „Shareware“.

## **2. URHEBERRECHTE**

### **a) Vervielfältigung**

Die Software und das zugehörige Schriftmaterial sind urheberrechtlich geschützt. Ohne vorherige schriftliche Einwilligung von THQ und/oder ihrer Lizenzgeber dürfen deren Produkte weder vervielfältigt noch abgeändert, übersetzt, zurückentwickelt, dekompiert, dem ‚reverse engineering‘ unterzogen oder deassembliert werden noch abgeleitete Werke davon erstellt werden. Die Software darf auch nicht von einem Computer über ein Netz oder einen Datenübertragungskanal auf einen oder mehrere andere Computer übertragen werden.

Dies gilt für alle Inhalte der Software, wie Bilder, Grafiken, Fotografien, Animationen, Videos, Audiodateien, Musik und Text, welche in der Software enthalten sind. Für diese Inhalte hat THQ einfache oder ausschließliche Verwertungsrechte oder Lizenzrechte Dritter erhalten. Es dürfen daher unter keinen Umständen Teile, wie z. B. Logos, oder die Software als Ganzes oder die Dokumentation vervielfältigt und/oder verbreitet und/oder vermietet und/oder Rechte eingeräumt werden. Im Falle des Verstoßes behalten wir uns gerichtliche Maßnahmen vor.

Die Benutzung der im Programm oder auf der Verpackung/dem Datenträger/im Internet von THQ benutzten Kennzeichnungen, Marken, Programmcodes oder sonstigem urheberrechtlichen Material ist unzulässig, soweit nicht gesetzlich erlaubt, und wird straf- und/oder zivilrechtlich verfolgt.

### **b) SICHERHEITSKOPIE**

Soweit die Software nicht mit einem Kopierschutz versehen ist, ist Ihnen das Anfertigen einer einzigen Reservekopie nur zu Sicherungszwecken erlaubt. Sie sind verpflichtet, auf der Reservekopie den Urheberrechtsvermerk von THQ anzubringen bzw. ihn darin aufzunehmen. Ein in der Software vorhandener Urheberrechtsvermerk sowie die in ihr aufgenommene Registriernummer dürfen nicht entfernt werden. Auch in abgeänderter Form oder in mit anderen Produkten gemischter oder mit anderen Produkten eingeschlossener Form dürfen die Produkte von THQ weder ganz noch teilweise kopiert oder anders vervielfältigt werden.

## **3. AUSSCHLUSS DER GEWÄHRLEISTUNG UND HAFTUNG**

Diese Software wird Ihnen zur Verfügung gestellt, so wie sie verkauft wurde, ohne dass THQ dafür eine Garantie, Gewährleistung oder Haftung irgendeiner Art übernimmt, mit Ausnahme bei Vorsatz und grober Fahrlässigkeit. Dies gilt auch für Mangelgeschäden und Vermögensschäden. THQ hat soweit erforderlich die Rechte Dritter beachtet oder entsprechende Rechte erhalten. Unberührt bleiben Ansprüche, die auf unabdingbaren gesetzlichen Vorschriften beruhen, wie Wandlungs-, Minderungs- oder Schadenersatzansprüche oder der Anspruch auf Rückgängigmachung des Kaufvertrages.



## AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline  
**1902 222448**  
Call costs **\$2.48** (incl GST) per minute  
Higher from mobile/public phones

## DEUTSCHLAND

Tel. **09001 505511**  
(€0,99/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf.  
abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)  
für **spielinhaltliche** Fragen  
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **01805 605511**  
(€0,14/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf.  
abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)  
für **technische** Fragen  
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>  
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

## ESPAÑA

Correo: THQ Interactive Entertainment España S.L.U.,  
Avenida de Europa 19, Edificio I 1º B,  
Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA,  
Tlf. **91 799 18 75** (De Lunes a Viernes de 10.00 a  
14.00 horas y de 18.00 a 19.00 horas)

El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.

## FRANCE

Trucs et astuces : **08 92 68 24 27** (0.34€ la minute)

## ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro  
Servizio Assistenza Tecnica:  
E-mail: [assistenza@thq.com](mailto:assistenza@thq.com)  
Telefonando a: **02 89418552**  
Lunedì, Mercoledì e Giovedì dalle 14 alle 18.

Tariffa urbana per chiamate da Milano, interurbana per chiamate provenienti da altri distretti

## NEDERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt,  
kun je contact opnemen met de technische helpdesk  
in Groot-Brittannië:

Telefoon **+44 87 06080047**  
(nationale/internationale telefoontarieven  
zijn van toepassing)

ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)  
za 9.00 tot 17.00 (GMT)

## ÖSTERREICH

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen  
einem Auslandsgespräch nach Deutschland)  
für **spielinhaltliche** Fragen  
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen  
einem Auslandsgespräch nach Deutschland)  
für **technische** Fragen  
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>  
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

## PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas,  
liga: **256 836 273**  
(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)  
[apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt](mailto:apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt)  
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17.00h às 19.00h  
Todos os dias úteis

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA  
Liga: **707 236 200**  
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14.00h às 17.30h  
Todos os dias úteis. Número Único Nacional:  
€0,11 por minuto

## SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen  
einem Auslandsgespräch nach Deutschland)  
für **spielinhaltliche** Fragen  
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen  
einem Auslandsgespräch nach Deutschland)  
für **technische** Fragen  
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>  
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

## UK

Telephone: **+44 (0)87 06080047**  
(national/international call rates apply)  
(Mon-Fri 8.00 am to 7.00 pm,  
Sat 9.00 am to 5.00 pm)

Online:  
Register your game at [www.thq-games.com](http://www.thq-games.com)  
for FAQs and full online support

# STUNTMAN<sup>®</sup> IGNITION<sup>™</sup>

Die Stunt-Action  
für dein Handy!

DE

SENDE STUNT  
AN DIE 82000\*

SENDE STUNT  
AN DIE 0900188188\*

SENDE STUNT  
AN DIE 92266\*

THQ  
WIRELESS

© 2007 THQ Wireless Inc. All Rights Reserved. Stuntman Ignition, THQ, THQ Wireless and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Attention: The Stuntman Ignition mobile game works on select mobile phones listed with carrier participation. Mobile phone accounts need to be Internet enabled to download content. THQ Wireless does not provide refunds to incompatible mobile phones, non-participating carriers, and non-Internet enabled mobile devices. Pricing and availability vary by carrier and mobile device standard and premium text messaging rates and wireless usage fees may apply. Standard text rates apply. DE (82000) 4.99 EUR, AT (0900188188) 5.00 EUR, CH (92266) 8.00 CHF

\* Es fallen die üblichen SMS-Kosten des jeweiligen Netzanbieters an. Das Spiel wird erst nach dem Herunterladen abgerechnet. Weitere Preistipps auf den jeweiligen Netzbetreiber-Portalen oder vor dem Download. Bei Benutzung der Portale können weitere Wertpapier-Verfahrensregeln anfallen.



# Juiced 2

HOT IMPORT NIGHTS

**Das Videospiel**  
**Ab September 2007**



© 2007 THQ Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Developed by Juice Games. Juice Games, Juiced, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. Hot Import Nights and its logo are trademarks of Hot Import Nights, LLC. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.  
© 2007 THQ Inc. Developed by Paradigm Entertainment. Havok™ Software © Copyright 1999-2006 Havok.com Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See [www.havok.com](http://www.havok.com) for details. Netcode by Demonware. THQ, Stuntman: Ignition, Paradigm Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe.