

# CODES BONUS

ÇA VOUS INTÉRESSE UN ACCÈS FACILE AUX MEILLEURES OPTIONS DU JEU ?

APPELEZ DÈS MAINTENANT POUR OBTENIR UN  
ACCÈS IMMÉDIAT AUX OPTIONS SUIVANTES :

AUCUN DÉGÂT	ACCÉLÉRATION DE FOLIE	DÉVERROUILLER TOUTES
PILOTE IA	CHAMP RÉPULSIF	LES COMPÉTITIONS

OU SIMPLEMENT TERMINER LE MODE MONDE DE GRID !

APPELEZ : **08 92 68 41 70\***

OU CONNECTEZ-VOUS SUR

[WWW.CODEMASTERS.COM/BONUSCODES](http://WWW.CODEMASTERS.COM/BONUSCODES)

## POUR COMMENCER, SUIVEZ CES INSTRUCTIONS :

- 1 Depuis le menu principal, sélectionnez Options > Codes bonus et notez le code d'accès qui s'affiche dans la partie inférieure droite de l'écran Codes bonus.
- 2 Appelez la Hintline ou connectez-vous et suivez les liens jusqu'à la zone Race Driver: Grid.\*\*
- 3 Lorsque vous y êtes invité, saisissez le code d'accès et vos coordonnées.
- 4 Notez les codes qui vous sont fournis ou regardez le courriel Code bonus qui vous a été envoyé. Vous pouvez obtenir autant de codes bonus que vous le souhaitez lors d'un appel à la Hintline ; le courriel, quant à lui, contiendra tous les codes.
- 5 Pour déverrouiller de nouvelles fonctions, sélectionnez Options > Codes bonus > Entrer code et saisissez le(s) code(s) bonus dans le(s) champ(s).

Toutes les fonctions du jeu déverrouillées à l'aide des Codes bonus sont également disponibles en jouant au jeu.  
Remarque : il est impossible d'utiliser les cheat-codes pendant le jeu en ligne.

\*Le coût de l'appel est de €0,34 la minute, toutes taxes comprises. Le coût des appels en provenance des portables varie.  
La durée d'un appel est d'environ 3 minutes.

Les appelants doivent être âgés d'au moins 16 ans et avoir la permission de la personne payant les factures. Prix corrects au moment de l'impression. Service fourni par Premier Communications PO Box 177 Chesham HP5 1FL.

\*\*Remarque : les Codes bonus de la Hintline sont payés par l'intermédiaire du coût de l'appel et nécessitent un téléphone à fréquence vocale. Les codes bonus en ligne sont obtenus en échange de légers frais payés par carte de crédit.

**IMPORTANT :** les Codes bonus fournis sont exclusifs à votre profil et/ou à votre PC.



© 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.  
Windows, le bouton Démarrer de Windows Vista et Xbox 360 sont des marques du groupe Microsoft, et Games for Windows et le logo du bouton Démarrer de Windows Vista sont utilisés sous licence de Microsoft.

PCRIDCFR05  
5024866336306

 Games  
for Windows™

# RACEDRIVER GRID™



  
codemasters™



**⚠ A lire avant toute utilisation d'un jeu video par vous-meme ou par votre enfant**

**I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo**

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.  
Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

**II. Avertissement sur l'épilepsie**

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

**Qu'est-ce que le système PEGI ?**

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-



La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-



Pour plus d'informations, rendez-vous sur <http://www.pegi.info> et [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

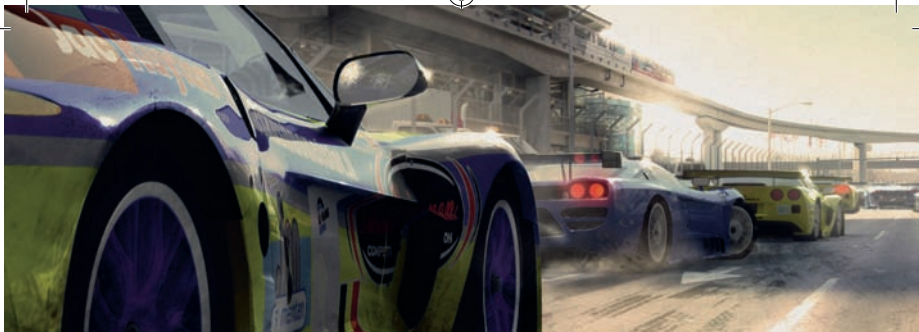




# TABLE DES MATIÈRES

<b>BIENVENUE DANS GRID™</b>	<b>1</b>
<b>INSTALLATION</b>	<b>2</b>
<b>COMMANDES DU JEU</b>	<b>3</b>
<b>L'ÉCRAN DE JEU</b>	<b>6</b>
<b>VUES PILOTAGE</b>	<b>8</b>
<b>DISCIPLINES DE COURSE</b>	<b>9</b>
<b>NIVEAUX DE DIFFICULTÉ</b>	<b>12</b>
<b>MONDE DE GRID</b>	<b>13</b>
<b>AUTRES MODES</b>	<b>18</b>
<b>RELECTURES</b>	<b>18</b>
<b>DÉGÂTS</b>	<b>19</b>
<b>OPTIONS</b>	<b>20</b>
<b>COURSES EN LIGNE</b>	<b>21</b>
<b>RÉSEAU LOCAL</b>	<b>24</b>
<b>REMERCIEMENTS</b>	<b>25</b>
<b>CRÉDITS</b>	<b>27</b>
<b>SOFTWARE LICENSE</b>	
<b>AGREEMENT &amp; WARRANTY</b>	<b>31</b>
<b>ASSISTANCE CLIENT</b>	<b>32</b>





## **BIENVENUE DANS GRID™**

**RACE DRIVER: GRID, C'EST LA COURSE À L'ÉTAT PUR.**

**DÉCOUVREZ UN MONDE DE COMPÉTITION AUTOMOBILE ULTRA RÉALISTE, DE LA COURSE DE « MUSCLE CARS » DANS LES RUES EMBLÉMATIQUES DE SAN FRANCISCO AUX GLISSES PÉRILLEUSES SUR LES DOCKS DE YOKOHAMA, EN PASSANT PAR LA COMPÉTITION LÉGENDAIRE DES 24 HEURES DU MANS.**

**PILOTEZ DE PUISSANTS BOLIDES DANS DES COURSES TOUTES PLUS AGRESSIVES ET SPECTACULAIRES LES UNES QUE LES AUTRES, ET MONTREZ CE QUE VOUS SAVEZ FAIRE EN LIGNE !**

**BIENVENUE DANS GRID : PRÉPAREZ-VOUS À RETROUVER TOUTES LES SENSATIONS DE LA PISTE.**

**[1]**





## INSTALLATION

Pour installer le jeu, vous aurez besoin des privilèges administratifs ; il est également conseillé qu'aucun programme ne soit en cours d'exécution pendant l'installation.

Insérez le disque GRID™ dans votre lecteur DVD. Si la fonction d'exécution automatique est activée, le menu de lancement de GRID™ s'affichera. Si elle est désactivée, accédez à votre lecteur DVD et exécutez le fichier « Autorun.exe ». Appuyez sur le bouton Installer du menu de lancement pour démarrer l'installation, puis suivez les instructions à l'écran. GRID™ nécessite la présence de DirectX 9.0c sur votre ordinateur ; DirectX9 sera donc automatiquement installé avec le jeu s'il n'est pas présent sur votre ordinateur.

## EXÉCUTION DU JEU

### WINDOWS® VISTA:

Après avoir installé le jeu, ouvrez l'explorateur de jeux depuis le menu Démarrage, puis double-cliquez sur l'icône GRID pour exécuter le jeu. Il est possible d'effectuer d'autres actions en cliquant sur l'icône à l'aide du bouton droit de la souris.

### WINDOWS® XP:

Après avoir installé le jeu, double-cliquez sur l'icône du jeu se trouvant sur le bureau. Vous pouvez également accéder au dossier « Programms\Codemasters\GRID » depuis le menu Démarrage et cliquer sur le raccourci s'y trouvant.



# COMMANDES DU JEU

Les configurations de contrôle par défaut sont indiquées ci-dessous ; vous pouvez les sélectionner depuis le menu des options. Si aucune d'entre elles ne vous convient, vous pouvez alors les configurer à votre guise.

TOURNER GAUCHE ET DROITE



ACCÉLÉRER



FREINER / MARCHE ARRIÈRE



FREIN À MAIN



VITESSE SUPÉRIEURE



VITESSE INFÉRIEURE



CHANGER CAMÉRA



VUE DROITE



VUE GAUCHE



PAUSE



RELECTURE INSTANTANÉE



GRID est également entièrement compatible avec la manette Xbox 360® pour Windows ; la configuration par défaut est indiquée ci-dessous.

## CONFIGURATION PRÉDÉFINIE 1



GRID est également compatible avec une vaste gamme de volants qui peuvent être configurés dans le menu Options pilotage.

## PARCOURIR LES MENUS

Utilisez les touches de défilement pour parcourir les menus, appuyez sur **Enter** pour confirmer/sélectionner ou sur **Esc** pour annuler/revenir en arrière. Certains menus vous permettent également d'accéder à des options supplémentaires à l'aide des TOUCHES DE FONCTION ; regardez simplement la barre des touches dans la partie inférieure de l'écran pour voir les options disponibles.



## CRÉER VOTRE PROFIL DE PILOTE

Une fois l'écran de démarrage affiché, la création de votre profil de pilote est la première chose que vous devez faire. Suivez simplement les instructions à l'écran pour entrer votre nom de pilote et sélectionner votre nationalité.

## CHOISIR VOTRE NOM AUDIO

Ensuite, choisissez le nom par lequel vous souhaitez que les personnages du jeu vous appellent. Vous avez le choix entre des noms d'homme et de femme ; si vous ne trouvez pas votre nom, choisissez-en un depuis l'onglet Surnom... ce n'est pas tous les jours qu'on peut se faire appeler Maverick !

## SAUVEGARDE AUTOMATIQUE

Sélectionnez « Sauvegarde auto Marche » pour activer la sauvegarde automatique du jeu.

**Remarque :** vous pouvez modifier votre profil à tout moment de la partie via le menu Options.





# L'ÉCRAN DE JEU

VOUS TROUVEREZ DE NOMBREUSES INFORMATIONS UTILES AFFICHÉES À L'ÉCRAN ; CES INFORMATIONS VOUS AIDERONT À SUIVRE VOTRE PROGRESSION TOUT AU LONG DE LA COURSE. REMARQUE : IL Y A DE LÉGÈRES DIFFÉRENCES ENTRE LES MODES DE JEU.



- 1 *Indicateur de Tour*
- 2 *Temps Actuel de Course*
- 3 *Meilleur Temps au Tour*
- 4 *Indicateur de Drapeau*
- 5 *Mini-carte*
- 6 *Indicateur de Position*
- 7 *Indicateur Première place / Rival*
- 8 *Indicateur de Dégâts*
- 9 *Compteur de vitesse*
- 10 *Boîte de vitesse*



- 1** Indicateurs de Dégâts
- 2** Compte-Tours
- 3** Boîte de Vitesse
- 4** Indicateur de Vitesse
- 5** Compteur Kilométrique



- 1** Chrono Combo
- 2** Multipliateur de Combos
- 3** Dérapage Actuel
- 4** Points pour le Dérapage Actuel



**Indicateur d'angle de Dérapage**  
(Caméras pare-chocs et capot uniquement)



# VUES PILOTAGE

Une fois dans le jeu, vous avez le choix entre les cinq vues suivantes :



CAMÉRA POURSUITE PROCHE



CAMÉRA POURSUITE ÉLOIGNÉE



CAMÉRA PARE-CHOCS



CAMÉRA CAPOT



CAMÉRA CASQUE

## VUE ARRIÈRE

Chaque caméra du jeu dispose d'une « vue arrière », accessible par défaut via la touche **[F6]**. Appuyez sur cette touche pour afficher une vue de face de votre voiture en pleine action.

# DISCIPLINES DE COURSE

DANS GRID, IL Y A PLUSIEURS DISCIPLINES DE COURSE QUE VOUS DEVREZ MAÎTRISER. ELLES SONT RÉPERTORIÉES CI-DESSOUS :



## GRIP RACING

Il s'agit de courses sur piste. Ces compétitions couvrent une grande variété de catégories, dont les classes GT, Monoplace, Pro Muscle et Touring Cars. Ici, vous ferez la course contre un peloton de 20 voitures au maximum et le premier pilote à franchir la ligne d'arrivée remportera la victoire !



## DRIFT

Le « drift », c'est l'art de faire dérapier sa voiture à grande vitesse. Vous obtenez des points en fonction de l'angle et de la vitesse du dérapage ; plus vous dérapez à proximité du « drapeau du haut », plus vous marquez de points. Après un dérapage, vous disposez d'un court laps de temps pendant lequel vous pouvez en démarrer un autre. Enchaînez plusieurs dérapages et vous augmenterez vos combos ! Il y a plusieurs défis « Drift » :





## GP DRIFT

Ces compétitions sont basées sur une structure de tournoi avec élimination. Chaque pilote doit affronter un concurrent contre lequel il doit marquer plus de points au cours d'une manche unique. Sortez victorieux et vous accédez à la manche suivante du tournoi.

## DRIFT BATTLE

Ces compétitions sont un savant mélange de courses urbaines et de dérapages. Exécuter des dérapages vous octroie des points attribués en fonction de l'angle, de la vitesse et de la durée. En outre votre position dans la course multipliera le score de chaque dérapage. Le pilote en tête marquera un maximum de points alors que le dernier ne marquera aucun point.

## FREESTYLE DRIFT

Lors de ces compétitions, chaque participant se voit attribuer un parcours de trois tours sur lequel il doit obtenir un maximum de points en dérapant. Le pilote qui obtient le score le plus élevé après trois tours remporte la compétition.

## DOWNHILL DRIFT

Essayez de maîtriser le célèbre circuit de Mont Haruna au Japon. Ces routes sinueuses de montagne sont l'idéal pour les pilotes en mal de dérapage.



[ 10 ]





## TOUGE

Touge est une compétition un contre un qui a lieu au Japon, sur des routes de montagne sinueuses. Dans GRID, il y a deux types de compétitions Touge :



### PRO TOUGE

Cette compétition a lieu en plein jour sur des routes publiques fermées à la circulation. Vous effectuerez deux manches contre chaque adversaire, l'une en montant, l'autre en descendant. Tout contact entre les pilotes est strictement interdit, alors soyez prudent quand vous essayez de doubler. Le vainqueur est le pilote le plus rapide sur deux manches.



### MIDNIGHT TOUGE

La structure de cette compétition est identique à celle du Pro Touge, les règles en moins. Les contacts entre les voitures sont autorisés et les routes ne sont pas fermées à la circulation, ce qui veut dire qu'en plus d'éviter votre adversaire, vous devrez faire attention aux usagers de ces routes...



## ENDURANCE

Les courses d'endurance sont des courses plus longues. Les Séries Le Mans et la compétition prestigieuse des 24 Heures du Mans en font partie. Chaque course est divisée en quatre catégories de voiture mais vous devez vous préoccuper uniquement des concurrents de votre catégorie.



## DEMOLITION DERBY

En Demolition Derby, il n'y a pas de règles. Le vainqueur est le premier à franchir la ligne... quel que soit le moyen employé pour y parvenir.



# NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Pour chacune des épreuves de GRID, vous pouvez choisir le niveau de difficulté. Le niveau de difficulté détermine le niveau des pilotes adverses, ainsi que le nombre de Flashbacks utilisables dans une course unique.

Si vous éprouvez des difficultés lors d'une compétition, diminuez le niveau de difficulté ; si, par contre, vous trouvez que la course est trop facile, augmentez la difficulté d'un cran. Vous gagnerez davantage de réputation en remportant des victoires avec un niveau de difficulté élevé.

## FLASHBACK

Vous avez démolé votre voiture sur une chicane un peu délicate à négocier ? Vous avez méchamment endommagé votre voiture au cours du premier tour de la course ? Rien n'est perdu grâce à la nouvelle fonction Flashback de GRID. Depuis une relecture pendant la course, vous pourrez choisir le moment exact jusqu'auquel vous souhaitez « rembobiner », puis en appuyant sur la touche **[F12]**, vous pourrez reprendre la course à partir de ce moment précis. Le nombre de Flashbacks est limité (plus le niveau de difficulté est élevé, moins vous en avez) et en mode Monde de GRID, vous obtiendrez une prime si vous ne les utilisez pas ; ceci dit, les Flashbacks sont un excellent moyen de se sortir d'une situation difficile.



**[F12]**



## MONDE DE GRID

**C'EST LÀ QUE VOUS ENTAMEZ VOTRE VIE PROFESSIONNELLE DE PILOTE DE COURSE. AU COURS DE VOTRE CARRIÈRE, VOUS BÂTIREZ UN EMPIRE DE SPORT AUTOMOBILE ET VOUS TENTEREZ DE FAIRE ATTEINDRE À VOTRE ÉQUIPE, LES SOMMETS DE LA COMPÉTITION AUTOMOBILE INTERNATIONALE.**

**VOS OBJECTIFS SONT DE DEVENIR LE MEILLEUR PILOTE AU MONDE ET D'ÊTRE LE PROPRIÉTAIRE DE LA MEILLEURE ÉQUIPE DE COURSE.**

### DÉMARRER VOTRE CARRIÈRE

Chaque nouveau pilote doit obtenir son permis Débutant en effectuant une course Qualif. permis. Si vous parvenez à terminer cette course, vous gagnerez le statut de Débutant et vous pourrez participer à des compétitions dans n'importe quelle région.

Au fur et à mesure de votre carrière, vous obtiendrez des permis de plus haut niveau dans chaque région. Ces permis vous permettront de vous inscrire à des compétitions plus prestigieuses et de gagner davantage d'argent.

Votre objectif est de gagner le permis international ; ce permis vous permettra de participer aux courses internationales de niveau Élite.

### ORGANISER VOTRE ÉQUIPE

Vous commencerez tout en bas de l'échelle et il faudra gagner un peu d'argent avant de pouvoir espérer créer votre propre écurie. Votre manager vous aidera à gérer le côté commercial de votre carrière pour que vous puissiez vous concentrer sur la compétition.







## RÉPUTATION

Vous gagnez de la réputation en participant jusqu'au bout aux différentes compétitions. Plus vos résultats en course seront bons, plus vous gagnerez de la réputation. La réputation déverrouille de nouveaux permis dans chaque région, ce qui vous permettra de participer à des compétitions financièrement plus intéressantes. Votre réputation est différente selon la région : vous pouvez être le pilote le plus adulé aux É.-U., mais si vous n'avez jamais mis les pieds au Japon, votre réputation dans ce pays sera de zéro.

Vous serez le meilleur pilote au monde quand votre réputation sera plus élevée que celle des autres pilotes.

## ARGENT

Il existe plusieurs moyens de gagner de l'argent dans GRID : prix, sponsors ou salaires payés par les autres équipes pour lesquelles vous pilotez. Vous aurez besoin d'argent afin d'acheter des voitures et d'engager des coéquipiers pour votre équipe.

Vous disposerez de la meilleure équipe au monde quand vous aurez gagné plus d'argent en une saison que n'importe quelle autre équipe.

## OFFRES PILOTES

Piloter pour d'autres équipes est un excellent moyen d'essayer les différentes voitures et les divers styles de pilotage. Vous gagnerez une somme fixe à l'issue de chaque course terminée, ainsi qu'une prime si vous avez rempli les objectifs de l'équipe. Les offres pilotes sont une bonne façon de gagner rapidement de l'argent, mais piloter pour les autres n'améliorera pas autant votre réputation que piloter pour votre propre équipe.

Vous pouvez accepter les offres pilotes à n'importe quel moment de votre carrière.





## COMPÉTITIONS

Une fois que vous aurez créé votre propre équipe, vous aurez accès à un podium représentant le monde de la compétition automobile professionnelle. Le podium est divisé en trois régions :

### EUROPE

L'Europe, foyer spirituel du sport automobile, propose des compétitions sur circuit traditionnelles dans un grand nombre de championnats Touring, GT et Monoplace. Vous trouverez dans cette région, certains des circuits les plus prestigieux et les plus difficiles au monde.

### JAPON

Le Japon est célèbre pour ses championnats « Drift » et ses séries « Pro-Tuned ». La pléthore de circuits urbains est compensée par quelques dangereuses pistes Touge et des environnements « Freestyle Drift », tout aussi périlleux.

### ÉTATS-UNIS

Les États-Unis proposent aux pilotes un savant mélange de styles. Du stock car aux courses GT sur route, les championnats américains affichent une diversité de styles de courses bâtie sur la puissance et la vitesse.

Terminer des compétitions augmente votre réputation dans chaque région et vous permet d'obtenir de nouveaux permis. Plus vous avez de permis, plus vous avez accès à de nouvelles compétitions et plus vous vous ferez de l'argent. Augmenter votre réputation au sein des trois régions du jeu vous permettra de vous inscrire à des compétitions de plus en plus prestigieuses et au final, de participer à des courses de niveau international.





## ACHETER DES VOITURES

Quand vous commencerez votre propre équipe, vous ne disposerez que d'une Ford Mustang 1970 ; notez que cette voiture peut être inscrite à diverses compétitions dans le monde. Si vous souhaitez participer à davantage de compétitions, vous devrez acheter d'autres voitures. Pour cela, sélectionnez la compétition à laquelle vous souhaitez vous inscrire et la liste des voitures homologuées pour cette compétition s'affichera à l'écran. Quand vous aurez choisi une voiture, vous pourrez l'acheter neuve ou sur eBay Motors.

Acheter une voiture neuve implique payer le prix catalogue, mais d'un autre côté, vous êtes sûr qu'elle n'a aucun kilomètre au compteur.

Lorsque vous achetez sur eBay Motors, vous achetez de l'occasion, il est donc préférable de consulter l'historique de la voiture. Si vous êtes suffisamment malin, vous trouverez des affaires en or.

## VENDRE DES VOITURES

Si vous n'avez plus besoin d'une voiture, il est inutile de la garder, elle ne fera qu'encombrer votre garage... pourquoi ne la vendriez-vous donc pas pour en acheter une meilleure ? Ici aussi, vous avez deux choix : la vendre vous-même ou sur eBay Motors.

Si vous la vendez vous-même, la vente sera immédiate, mais le prix ne sera probablement pas très compétitif.

Si vous vendez sur eBay Motors, la vente prendra un peu plus de temps mais vous obtiendrez un meilleur prix.

## SPONSORS

Les sponsors vous contacteront quand votre équipe commencera à faire ses preuves en compétition. Ils seront prêts à vous payer pour que vous portiez leurs couleurs mais ils exigeront néanmoins que vous répondiez à certains critères. Utilisez l'option Sponsors dans Mon équipe pour sélectionner vos sponsors et n'oubliez pas de consulter leurs conditions pour être sûr de choisir les meilleures propositions.





## COÉQUIPIERS

Une fois que votre équipe aura atteint un certain niveau, un coéquipier pourra participer avec vous à chaque compétition. Vous devrez lui payer des frais d'embauche et il prélèvera un pourcentage sur ses propres gains ; ceci dit, il doublera les bénéfices potentiels de votre équipe à chaque compétition.

## LES 24 HEURES DU MANS

À l'issue de chaque saison, vous aurez l'occasion de vous inscrire aux 24 Heures du Mans, une course qui se déroule sur le prestigieux Circuit de la Sarthe, l'un des circuits les plus difficiles au monde. Les voitures sont classées en quatre catégories et les prix récompensent les pilotes qui ont gagné dans leur catégorie, ainsi que ceux qui ont remporté la course d'un point de vue général. La course est organisée au terme de chaque saison et y remporter une victoire est le point culminant de la carrière de tout pilote.

## CLASSEMENTS DES PILOTES ET DES ÉQUIPES

Les objectifs du mode Carrière sont de devenir le pilote et l'équipe numéro 1. Les classements des pilotes et des équipes afficheront respectivement la position de chaque pilote et de chaque équipe, selon leur réputation et leurs gains de la saison.



[17]





# AUTRES MODES

## COURSE EXHIBITION

Dans ce mode, vous pouvez configurer à votre guise tous les aspects d'une course unique.

## ESSAI

Après avoir acheté une voiture, vous pouvez l'essayer sur n'importe quel circuit au monde. Sélectionnez la voiture depuis l'option Voir les voitures et choisissez le circuit.

Ce mode vous permet d'établir des records du tour et de les téléverser sur les classements en ligne.

## RELECTURES

Une fois la course terminée, vous pourrez la revoir afin d'étudier votre technique de pilotage. Vous disposez d'un contrôle total sur l'option Relecture, vous pouvez donc revoir la course à votre guise sous tous les angles.

En course, vous pouvez accéder à une relecture instantanée de l'action à tout moment. Appuyez simplement sur la touche **[Entrée]** pour revoir la dernière section de la course.



[18]



# DÉGÂTS

Si vous endommagez gravement une partie de votre voiture, l'icône correspondante (voir ci-dessous) située à droite de l'écran s'allumera. Les icônes changeront de couleur (de jaune à rouge) à mesure que votre voiture subit des dégâts.



— **TRANSMISSION** – Des dégâts à votre boîte de vitesse peuvent empêcher votre voiture d'atteindre sa vitesse max et gêner le passage des vitesses.



— **SUSPENSION** – Des dégâts à la suspension auront un impact sur la tenue de route et le comportement en virage.



— **DIRECTION** – Des dégâts à la direction réduiront la réactivité du véhicule ; en cas de dégâts graves, il est possible que la voiture tire sur un côté.



— **MOTEUR** – Des dégâts au moteur de votre voiture réduiront sérieusement ses performances (diminution de la vitesse max et des accélérations).



— **ROUES** – Des dégâts aux roues diminuent la stabilité et le contrôle de la voiture.



# OPTIONS

Vous pouvez accéder aux paramètres de jeu suivants depuis le menu Options du menu principal :

## PARAMÈTRES DU PROFIL

Le menu Paramètres du profil vous permet de modifier les informations de votre profil pilote, telles qu'activer ou désactiver la sauvegarde automatique et configurer le type de transmission par défaut des véhicules. Vous pouvez également sauvegarder votre profil de jeu ou charger un autre profil préalablement sauvegardé.

## COMMANDES

Le menu Commandes vous permet de sélectionner l'une des configurations prédéfinies de la manette ou de personnaliser les commandes à votre guise.

**Remarque :** voir le début de cette notice pour connaître les configurations par défaut des commandes.

## AFFICHAGE

Ce menu vous permet d'activer ou de désactiver les éléments des informations affichées à l'écran.

## SON

Ce menu vous permet de régler le volume des effets sonores, des dialogues et de la musique. Vous pouvez également sélectionner le type de sortie sonore [Stéréo/Pro-Logic/Dolby Surround].

## CODE BONUS

Ce menu vous permet d'accéder à votre code secret et d'entrer les codes bonus afin de débloquer les fonctions verrouillées du jeu.

**Remarque :** voir au dos de cette notice pour plus d'informations au sujet des codes bonus.

# COURSES EN LIGNE

## CONNEXION

Pour jouer à GRID en ligne, vous devez tout d'abord créer un compte en suivant les instructions à l'écran.

## JOUER DERRIÈRE UN PARE-FEU OU UN ROUTEUR

GRID utilise les ports réseau suivants pour le jeu en ligne :

### PORTS TCP/UDP : 3074

Si vous disposez d'un pare-feu en cours d'exécution, vérifiez qu'il est configuré afin de permettre au jeu de communiquer via ces ports (trafic entrant et sortant). Pour jouer derrière un routeur ou un périphérique NAT, il est possible que vous deviez configurer le suivi des ports et rediriger toutes les données vers les ports indiqués ci-dessus. Vous pouvez également activer le mode DMZ de votre routeur (veuillez vous reporter au manuel de votre routeur pour obtenir des informations à ce sujet).

## VUE D'ENSEMBLE

Dans Race Driver GRID, les joueurs peuvent participer à des courses en ligne ou en réseau local rassemblant simultanément 12 joueurs. Pour cela, accédez au menu Multijoueur (si vous êtes connecté) et suivez les instructions à l'écran pour participer à des parties avec classement, à des matchmaking d'amis ou à des parties privées.

Selecting either Ranked or Player Match will then give you the following options:

## PARTIE RAPIDE

L'option Partie rapide est la façon la plus rapide et la plus facile de jouer. Cette option trouve la première partie disponible que vous pouvez rejoindre et vous y connecte automatiquement.





## **PARTIE PERSONNALISÉE**

Ici, vous pouvez indiquer exactement le type de partie que vous souhaitez rejoindre. Sélectionner cette option vous permet d'accéder à l'écran des paramètres de la session où vous pouvez définir les critères du type de partie recherchée. Appuyer sur Sélectionner affichera une liste de parties qui correspondent à votre recherche, vous pourrez alors sélectionner la partie que vous souhaitez rejoindre. Si aucune partie correspondant à vos paramètres n'est disponible, vous serez invité à créer votre propre session où vous pourrez attendre d'autres joueurs.

## **CRÉER SESSION**

Cette option vous permet de définir le type de course que vous souhaitez disputer et de créer une session avec ces paramètres. Une fois la session créée, vous pouvez attendre dans le lobby que d'autres joueurs s'y connectent ou envoyer des invitations aux joueurs de votre liste d'amis.

## **SESSION PRIVÉE**

Cette option permet de rejoindre ou de créer une session privée. Lors de la création d'une session privée, vous êtes invité à définir un mot de passe que les autres joueurs devront entrer pour rejoindre la session. Il n'y a pas de vote en parties privées et après chaque course, le joueur qui a créé la session sélectionne les options de la course suivante.

## **SYSTÈME DE VOTE EN LIGNE**

Lorsque vous jouez à des parties publiques, les compétitions sont sélectionnées via un système de vote. De cette manière, tous les joueurs participent de façon égale à la sélection de chaque course. Le système de vote est toujours composé de deux manches.

Lors de la première manche, les joueurs choisissent la région où doit se dérouler la course. Cette sélection détermine ensuite les compétitions pour lesquelles les joueurs voteront lors de la seconde manche. Une fois que tous les joueurs ont voté (ou que le temps imparti est expiré), la région avec le plus de votes est sélectionnée et tous les joueurs accèdent automatiquement à la seconde manche.

Au cours de la seconde manche, les joueurs choisissent la compétition (de la région préalablement sélectionnée). Une fois que tous les joueurs ont voté (ou que le temps imparti a expiré), la compétition avec le plus de votes est sélectionnée et tous les joueurs accèdent au lobby où ils peuvent choisir leurs voitures et leurs couleurs pour attendre ensuite que la course commence.





## SYSTÈME DE POINTS EN LIGNE

Les points à gagner pour chaque course sont déterminés par le nombre de joueurs qui y participent ; en d'autres termes, plus il y a de joueurs qui rejoignent la session, plus il y a de points en jeu. De cette manière, même si vous arrivez bien après le début de la compétition, vous aurez tout de même une chance de gagner parce qu'il y aura plus de points à récupérer.

## SYSTÈME D'EXPÉRIENCE

Le jeu utilisera un système de rangs et d'expérience qui attribue des points aux joueurs chaque fois qu'ils participent à des courses en ligne avec classement. À mesure que vous gagnez des points, vous atteignez de nouveaux « rangs » affichés à côté de votre nom dans le lobby. Une fois que vous aurez terminé une course en ligne, le nombre de points que vous aurez gagnés et le nombre de points nécessaires pour atteindre le rang suivant seront affichés à l'écran.

***Le système de points d'expérience fonctionne de la manière suivante :***

- Quand vous vous connecterez en ligne pour la première fois, vous aurez un niveau d'expérience de 0 et le rang de « Junior débutant ».
- Chaque course en ligne que vous achevez vous rapportera des points.
- Plus vos résultats en course sont bons, plus vous gagnerez de points. Battre des joueurs disposant d'un meilleur rang ou décrocher une place sur le podium vous rapportera des points bonus.



[23]





## LEADERBOARDS

Quand vous serez connecté, vos classements seront automatiquement actualisés (vos scores personnels par rapport aux scores de la communauté et le téléchargement des records du monde de chaque circuit).

Quand vous signez un nouveau record personnel d'un tour, vous en serez informé à la fin du tour et le nouveau record sera automatiquement téléversé sur le classement en ligne.

Dans chaque classement, les joueurs seront classés par ordre de leur tour le plus rapide dans chaque catégorie de voiture. Il sera possible de télécharger la voiture fantôme du joueur le plus rapide de chaque circuit afin de l'affronter en mode Essai. Il est possible d'afficher les classements depuis le menu principal en ligne.

## RÉSEAU LOCAL

Si votre PC est connecté à un réseau, vous pouvez créer ou rejoindre une session de jeu en réseau local qui fonctionne de la même façon que les parties privées où d'autres joueurs du même réseau peuvent se connecter



# REMERCIEMENTS

## CONSTRUCTEURS ET ÉQUIPES

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

## CIRCUITS

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

## SPONSORS

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  
Ayo 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  
Pflitzner 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  
Reddmango  
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  
Wolftrace Wheels (UK) Limited  
Xlarge  
Xtrac Limited  
YHI Manufacturing (Shanghai) Co. Ltd  
Yokohama Rubber Co. Ltd  
Yokomo Ltd.  
Zender GmbH

#### AUTRES

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



# CRÉDITS

## V.-P. DE CODEMASTERS STUDIO

Gavin Cheshire

## PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Gavin Raeburn

## PRODUCTEUR SÉNIOR

Clive Moody

## PRODUCTEUR ASSOCIÉ

Darren Campion

## CONCEPTEUR EN CHEF

Ralph Fulton

## CONCEPTION DU JEU

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

## CONCEPTION DES CIRCUITS

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

## INFOGRAPHISTE PRINCIPAL

Nathan Fisher

## ASSISTANT DE L'INFOGRAPHISTE PRINCIPAL

Michael Rutter

## ARTISTE TECHNIQUE PRINCIPAL

Jorge Hernandez-Soria

## ARTISTE CONCEPT PRINCIPAL

Daniel Oxford

## PROGRAMMEUR PRINCIPAL

Alan Roberts

## PROGRAMMEURS

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 Wingrove  
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 Strezenczyk  
Will Stones  
Adam Johnson  
Andy Shenton  
Rob Mann

## STUDIO TECHNICIAN

Matt Turner

## MANAGER ARTISTIQUE

Nick Pain

## MANAGER SOUS-TRAITANCE

Andre Stiegler

## DIRECTEUR ARTISTIQUE EXÉCUTIF

Rachel Weston

## ENVIRONNEMENT 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

## VÉHICULE 3D

Nick Phillips  
Steve Tsang  
Richard Thomas  
Matt Jones

## HAUTE RÉOLUTION

Simon Enstock  
Jim Vickers  
Stephane Wiederkehr

## 2D

Phillip Cox  
Peter Santha  
Christian McMorran  
Adrian Waters

## ANIMATION

Colin Smyth  
Adam Batham  
Huy Nguyen  
Matt D'Rozario

## PERSONNAGES 3D

Toby Hynes  
Ben Siddons  
Mark Hancock  
Paul Edwards

## RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT

Martin Wood  
Tom Whibley

## EFFETS VISUELS

Jon Graham  
James Watts

## KL STUDIO

### GROUPE PRINCIPAL DE TRAVAIL, ENVIRONNEMENT

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

### INFOGRAPHISTES

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 Wool  
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

#### **GROUPE PRINCIPAL DE TRAVAIL, VÉHICULES**

Azmi Bin Mohd Amin

#### **INFOGRAPHISTES**

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

#### **DIRECTEUR, GESTION ET ÉQUIPE DE SOUTIEN**

H.S. Low

#### **DIRECTEUR GÉNÉRAL**

Maxime Villandre

#### **MANAGER FINANCIER**

Kah Chai Tay

#### **CADRE, RH**

Sook Mee Kuan

#### **ASSISTANT, ADMINISTRATION**

Farra Nadia Zuhari

#### **INGÉNIEUR, SUPPORT TECHNIQUE**

Chin Cheong Weng

#### **DIRECTEUR ARTISTIQUE TECHNIQUE**

Jason Butterley

#### **CHEF ARTISTIQUE TECHNIQUE**

Ian Ng Siang Yoong

#### **PRODUCTION ASSISTANT**

Chong Ee Von  
Lau Chee Shyong

#### **GRAPHISMES SUPPLÉMENTAIRES**

Glass Eg

#### **CENTRAL TECH**

#### **DIRECTEUR TECHNIQUE**

Bryan Marshall

#### **ÉLABORATION DU PROJET**

Steve Eccles

#### **TECHNOLOGIE CENTRALE**

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

#### **CODEMASTERS**

#### **MARQUE**

Tim Woodley  
Guy Pearce

#### **MARKETING**

Charles Bellfield  
Dan Robinson

#### **MONTEUR VIDÉO**

Sam Hatton-Brown

#### **ASSISTANT DU MONTEUR VIDÉO**

Philip Roberts

#### **SERVICES DE MARKETING**

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

#### **CENTRAL PR**

Rich Eddie  
Sam Cordier  
Peter Webber

#### **LICENCE ET RECHERCHE**

Peter Hansen-Chambers  
Toby Heap  
Rosetta Rizzo  
Antonia Rodriguez

#### **DIRECTEUR JURIDIQUE, AFFAIRES INTERNES**

Julian Ward

#### **AVOCAT**

Simon Moynihan

#### **DIRECTEUR, AUDIO**

Will Davis

#### **CHEF, AUDIO**

Mark King

#### **CONCEPTION SONORE**

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

#### **ÉQUIPE DES EFFETS, TECHNICOLOR INTERACTIVE SERVICES**

Pilotes  
Taka Aono  
Hiro Sumida

#### **ENREGISTREUR SUPERVISEUR**

Tom Hays

#### **ENREGISTREMENT**

John Fasal  
Eric Potter  
Will Davis  
Lydian Tone  
David Fisk

#### **ASSISTANTS, ENREGISTREMENT**

Elizabeth Johnson  
Rafael Lopez

#### **MONTEGE ET CONCEPTION, EFFETS SONORES**

Mark Jasper  
Lydian Tone  
Elizabeth Johnson



## ACTEURS

### CHEF DU STAND

Kirk Thornton

### MANAGER

Michele Specht

### ANNONCEUR É.-U.

Mel Fair

### COÉQUIPIERS É.-U.

Lex Lang  
Joe Cappeletti  
Steve Van Wormer

### COÉQUIPIERS UK

Josh Cohen  
Adam Rhys  
Simon Carlyle

### COÉQUIPIERS JAPONAIS

Akira Kaneda  
Henry Hayashi

### ANNONCEUR JAPONAIS

Yuri Lowenthal

### COÉQUIPIER IRLANDAIS

Liam O'Brian

### COÉQUIPIER ESPAGNOL

Lex Lang

### COÉQUIPIER ALLEMAND

Mark Bremer

### COÉQUIPIER SCANDINAVE

Patrick Strom

### COÉQUIPIER ITALIEN

Paolo de Santis

### COÉQUIPIER FRANÇAIS

Emmanuelle Rausenberger

*Enregistré à Technicolor  
Interactive Services, Burbank*

### RÉALISATEUR

Lex Lang

### INGÉNIEURS

Thanos Kazakos  
David Walsh

### MONTEURS

Elizabeth Johnson  
Frank Szick  
Lydian Tone

### DIRECTEUR, LOCALISATION

Rafael Lopez

### GESTION DE PROJET

Ayumi Logan  
Carole Huguet

### DIRECTEUR, STUDIO

Ulrich Muehl

## INGÉNIEUR

Marko Backmann

## ACTEURS ESPAGNOLS

Jorge Teixeira  
Ana Plaza  
Jordi Estupiña  
Carlos Salamanca  
César Diaz  
Rais David Báscones  
David García  
Juan Navarro  
Marcos Graña  
Pedro Tena

## ACTEURS ALLEMANDS

Mark Bremer  
Anne Moll  
Christian Rudolph  
Christian Stark  
Mario Gréte  
Martin May  
Tobias Schmidt

## ACTEURS FRANÇAIS

Tania De Domenico  
Dario Oggido  
Paolo De Santis  
Renato Novara  
Claudio Moneta  
Walter Rivetti  
Davide Albano  
Alessandro Zurla  
Massimo di Benedetto  
Matteo Zanotti  
Lorenzo Scattorin

## ACTEURS ITALIENS

Thierry Kazazian  
Sophie Riffont  
Patrick Borg  
Mael Davan-Soutas  
Martial Le Minoux  
Yann Pichon  
Jeremy Prevost  
Emmanuel Rausenberger  
Stéphane Roux  
Serge Thiriet

## MUSIQUE

Composed by Ian Livingstone

## MUSIQUE SUPPLÉMENTAIRE

Aaron Sapp  
Thomas J Bergersen

## TROMPETTES

Hugh Davies

## GUITARE ACOUSTIQUE

Chris Jojo

## SERVICES, SCÉNARIO SCRIPT BLINDLIGHT

## PRODUCTEUR SCÉNARISTE BLINDLIGHT

Michael FX. Daley

## SCÉNARISTE BLINDLIGHT

Christopher Barbour

## REMERCIEMENTS :

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 David  
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

## DIRECTEUR GÉNÉRAL, AQ

Eddy Di Luccio

## MANAGER, AQ

Danny Beillard

## CHEF D'ÉQUIPE, AQ

Simon Wykes

## CHEF PLATEFORMES, AQ

Andy Stanley  
Neil Atkinson  
Stephen Terry

## TECHNICIENS, AQ

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 Bourliakis  
Rob Lee  
Robin Passmore  
Simon Williams  
Stacey Barnett

## MANAGERS EN LIGNE, AQ

Jonathan Treacy



**TECHNICIENS AQ SÉNIORS,  
AQ EN LIGNE**

Robert Young  
Michael Wood

**TECHNICIENS, AQ EN LIGNE**

Andrew Morris  
Anthony Moore  
Amarjit Sohal  
Gerard McAuley  
Sukhdeep Thandi  
Daniel Wright  
James Clarke  
Mathew Leech  
Jonathan Davies  
Edward Rothwell

**MANAGER, CONFORMITÉ  
ET SÉCURITÉ CODES**

Gary Cody

**CHEF PLATEFORMES, CONFORMITÉ**

Neil Martin  
Ben Fell  
Richard Pickering  
Tom Gleadall

**TECHNICIENS, CONFORMITÉ**

Kevin Blakeman  
Simon Turner  
Gurtejbir Mangat  
Michael Hill  
Gurshan Surana  
Darren Hayward

**ONLINE DIRECTOR**

Mark Eveleigh

**ONLINE DESIGN**

Cheryl 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 trademarks of 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 license". "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 SA-™. "MOPAR logos and i 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 PANAZO AUTO DEVELOPMENT CORPORATION. All rights reserved Panazo Auto Development. 770/867-4796. www.PanazoAuto.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 unauthorized uses are prohibited". "Saleen® STR™, 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 (AEB6), 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". Ogg Vorbis libraries © 2005, Xiph.org Foundation, <http://www.xiph.org/>. Neither the name of the Xiph.org Foundation nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission. This software is provided by the copyright holders and contributors "as is" and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed. In no event shall the foundation or contributors be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services, loss of use, data, or profits, or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of this software, even if advised of the possibility of such damage. 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.

## CONTRAT DE LICENCE D'UTILISATION ET GARANTIE DE LA SOCIÉTÉ CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED

IMPORTANT – A LIRE ATTENTIVEMENT - LE PROGRAMME ACCOMPAGNANT CET ACCORD (CE QUI INCLUT LE PROGRAMME INFORMATIQUE, LE SUPPORT ET LA DOCUMENTATION IMPRIMÉE OU EN LIÈNE RELATIVE AU PROGRAMME) VOUS EST ACCORDÉ SOUS LICENCE SELON LES TERMES EXPOSÉS CI-DESSOUS. CES TERMES CONSTITUENT UN ACCORD LÉGAL ENTRE VOUS ET LA SOCIÉTÉ CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED (« CODEMASTERS »). EN UTILISANT LE PROGRAMME, VOUS ACCEPTEZ D'ÊTRE JURIDIQUEMENT LIÉ PAR LES TERMES DE CET ACCORD AVEC CODEMASTERS.

CE PROGRAMME est protégé par les lois anglaises relatives aux copyrights, par des traités internationaux sur les copyrights et d'autres lois. Ce Programme vous est accordé sous licence, il ne vous est pas vendu. Cet accord ne vous confère aucun titre ni droit de propriété sur le Programme ou l'exemplaire du Programme qui vous a été fourni.

1. Licence pour utilisation limitée. Codemasters vous accorde le droit non exclusif, non transférable et limité d'utiliser un exemplaire du Programme uniquement à des fins personnelles.
2. Propriété. Tout titre, droit de propriété intellectuelle dans et de ce Programme ou ses copies (y compris, notamment, les séquences vidéo, audio et autre contenu) sont la propriété de Codemasters ou de ses bailleurs de licence. Vous ne disposez pas par la présente de roits ou d'intérêts autres que ceux décrits par la licence limitée du paragraphe 1.

### VOUS NE DEVEZ PAS :

- \* Copier le Programme.
- \* Vendre, louer, louer à bail, accorder sous licence, distribuer, rendre disponible à d'autres personnes ou transférer par quelque moyen que ce soit ce Programme, en totalité comme en partie. Vous ne devez pas exploiter ce Programme ou une partie de ce Programme à des fins commerciales, ou, notamment, dans un « cyber café », une salle de jeux vidéo ou tout autre lieu à caractère commercial dans lequel de multiples utilisateurs peuvent accéder au Programme. Codemasters peut proposer un accord de licence sur site (Site License Agreement) distinct, afin de vous permettre de disposer de ce Programme à des fins commerciales ; voir les services à contacter ci-après.
- \* Désosser, extraire les codes sources, modifier, décompiler, désassembler ou créer des produits dérivés de ce Programme, que ce soit en tout ou partie.
- \* Ôter, désactiver ou détourner toute information ou étiquette de propriété présente sur ou dans ce Programme.

**GARANTIE LIMITEE.** Codemasters garantit à l'acheteur d'origine de ce Programme que le support sur lequel le Programme a été enregistré ne comportera pas de défauts matériels ou de vices de fabrication, pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si le support d'enregistrement s'avère défectueux dans les 90 jours suivant la date d'achat, Codemasters s'engage à le remplacer gratuitement pendant cette période, à réception du Produit (frais de port à la charge de l'envoyeur) accompagné d'une preuve de la date d'achat, dans la mesure où le Programme est toujours fabriqué par Codemasters. Si le Programme n'est plus disponible, Codemasters se réserve le droit de lui substituer un programme similaire, d'une valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le Programme, fourni initialement par Codemasters, et sera nulle et non avenue si le problème résulte d'un abus, d'une mauvaise utilisation ou d'une négligence. Toutes les garanties implicites prescrites par la loi sont expressément limitées à la période de 90 jours décrite ci-dessus.

A L'EXCLUSION DES CLAUSES MENTIONNÉES PLUS HAUT, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTES LES AUTRES GARANTIES, ORALES OU ÉCRITES, EXPLOITÉS OU IMPLIQUES, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE COMMERCIALISATION, DE SATISFACTION, D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER OU DE NON-INFRACTION. AUCUNE DÉCLARATION OU RECLAMATION QUELLE QU'ELLE SOIT NE SAURAIT ENGAGER OU OBLIGER CODEMASTERS.

Lorsque vous renvoyez le Programme pour un remplacement sous garantie, veuillez envoyer les disques du produit original soigneusement emballés et joignez : (1) une photocopie de votre reçu avec la date d'achat ; (2) votre nom et l'adresse de réexpédition tapés ou inscrits lisiblement ; (3) une brève description du défaut, du (des) problème(s) que vous avez rencontré(s) et de l'ordinateur sur lequel vous utilisez le Programme.

**LIMITATION EN CAS DE DOMMAGES.** CODEMASTERS NE SAURAIT, EN AUCUN CAS, ÊTRE TENU RESPONSABLE DE TOUT DOMMAGE SPÉCIFIQUE, ACCESSOIRE OU INDIRECT RESULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU D'UN DYSFONCTIONNEMENT DU PROGRAMME. CECI INCLUT LES DOMMAGES AUX BIENS CORPORELS, INCORPORELS, LES DYSFONCTIONNEMENTS OU PANNES DU MATÉRIEL INFORMATIQUE PROVOQUÉS PAR LE PROGRAMME, ET DANS LA LIMITE PREVUE PAR LA LOI, LES DOMMAGES AUX PERSONNES PHYSIQUES, MEME SI CODEMASTERS EST INFORMÉ DE L'ÉVENTUALITÉ DE TELS DOMMAGES. LA RESPONSABILITÉ DE CODEMASTERS NE SAURAIT ÊTRE ENGAGÉE POUR UN MONTANT SUPÉRIEUR AU PRIX PAYÉ POUR LA LICENCE D'UTILISATION DE CE PROGRAMME. CERTAINS ÉTATS/PAYS N'AUTORISENT PAS LES LIMITATIONS CONCERNANT LA DUREE D'APPLICATION D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LIMITATION DES DOMMAGES INDIRECTS OU ACCESSOIRES. PAR CONSÉQUENT LES RESTRICTIONS ET/OU LIMITATIONS DE RESPONSABILITÉ MENTIONNÉES CI-DESSUS PEUVENT NE PAS VOUS CONCERNER. CETTE GARANTIE VOUS CONFÈRE DES DROITS SPÉCIFIQUES, ET VOUS DISEPOSEZ PEUT-ÊTRE EN SUS DE DROITS SPÉCIFIQUES POUVANT VARIER SUIVANT LES JURIDICTIONS.

**RESILIASION.** Sans que cela n'affecte les autres droits de Codemasters, cet accord de licence sera automatiquement résilié si vous n'en observez pas les termes et conditions. Si cela se produit, vous êtes tenu de détruire tous les exemplaires de ce Programme et tous ses composants.

**MISE EN DEMEURE.** Codemasters pourra subir des dommages irréductibles si les termes de cet accord de licence ne sont pas respectés, la société se réserve le droit, sans obligation ou preuve de tels dommages, de prendre les mesures appropriées concernant la violation de cet accord de licence, en supplément des autres dispositions applicables prévues par la loi.

**INDEMNITE.** Vous acceptez d'indemniser, de défendre ou de préserver Codemasters, ses partenaires, filiales, fournisseurs, administrateurs, directeurs, employés et agents de tous dommages, pertes et dépenses résultant directement ou indirectement de vos actes et omissions lors de l'utilisation de ce Produit, conformément aux termes du présent accord de licence.

**DIVERS.** Le présent accord de licence constitue un accord complet entre les parties et remplace tout accord antérieur. Seul un amendement écrit signé par les deux parties pourra y être ajouté. Si une clause de cet accord de licence est non applicable pour quelque raison que ce soit, la clause concernée sera modifiée de façon à pouvoir être appliquée, le reste de l'accord restant entièrement valide. Le présent accord de licence est régi par la loi anglaise et vous acceptez la seule juridiction des tribunaux anglais.

**Pour toute question concernant cette licence, veuillez contacter Codemasters à l'adresse suivante :**  
The Codemasters Software Company Limited, PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, Royaume-Uni.

Tél : +44 1926 814 132, Fax : +44 1926 817 595.

# ASSISTANCE CLIENT

## SITE INTERNET DE CODEMASTERS

[WWW.CODEMASTERS.FR](http://WWW.CODEMASTERS.FR)

Le site Internet de Codemasters contient les patches du jeu, notre FAQ et la version en ligne de notre base de données d'assistance. Vous y trouverez également un formulaire de demande d'assistance technique que vous pourrez utiliser pour demander de l'assistance pour n'importe quel jeu Codemasters.

## E-MAIL

[CUSTSERVICE@CODEMASTERS.COM](mailto:CUSTSERVICE@CODEMASTERS.COM)

Veillez inclure votre fichier Dxdiag.txt accompagnée d'une description de votre problème. Sous Windows XP, cliquez sur Démarrer puis Exécuter. Sous Windows Vista, cliquez sur le bouton Windows puis utilisez la fonction de recherche. Tapez ensuite DXDIAG et cliquez sur OK. Cela affiche l'écran de diagnostic de DirectX. Pour envoyer les résultats, cliquez sur « SAUVEGARDER TOUTES LES INFORMATIONS » et sauvegardez ce fichier sous forme de fichier texte (.txt). Cela fait, joignez ce fichier à votre e-mail.

L'assistance par e-mail est fournie 7 jours sur 7.

## TELEPHONE/FAX

Avant de nous appeler, consultez notre site Internet et lisez le fichier d'aide de Grid™ qui figure sur le DVD-ROM du jeu.

Pour accéder au fichier d'aide :

1. Cliquez à deux reprises sur l'icône « POSTE DE TRAVAIL » de votre bureau Windows.
2. Effectuez un clic droit sur votre lecteur de DVD-ROM.
3. Effectuez un clic gauche sur « EXPLORER ».
4. Cliquez à deux reprises sur « README ».

Tel: (depuis le Royaume-Uni) 0870 75 77 881  
(reste du monde) 0044 1926 816066

Horaires téléphoniques :

14 h 00 - 19 h 00 (CET) les lundis, mercredis et vendredis,  
15 h 00 - 19 h 00 (CET) les mardis et jeudis.

Veillez à vous trouver devant votre PC avant de nous appeler. Il faut également que votre PC soit en état de marche (pas de plantage). Il est possible que les appels téléphoniques soient enregistrés pour des questions de formation.

## ADRESSE POSTALE DE CODEMASTERS

Customer Services, Codemasters Software Ltd, PO Box 6,  
Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, Royaume-Uni.