1C COMPANY

Handbuch

Gaijin entertainment

Streets of Moscow
Benutzerhandbuch

1. Über das Spiel 2
   1.1. Einführung 2
   1.2. Die Story 2
   1.3. Features und Funktionen 3

2. Installation und Start des Spiels 4
   2.1 Systemanforderungen 4
   2.2 Installation 4
   2.3 Start 4
   2.4 Tastenbelegung 5

3. Hauptmenü 5
   3.1. Profil erstellen 5
   3.2. Hauptmenü 6
   3.3. Spieloptionen 6

4. Spielen 6
   4.1. Wie gewinne ich? 6
   4.2. Noch immer nicht genug vom Verkehr? 7
   4.3. Schwermetall 7
   4.4. Tune dein Auto, damit deine Träume wahr werden 8
   4.5. Leistungsstarke Sounds 8
   4.6. Veränderliches Wetter und Vergehen der Zeit 8
   4.7. Spielmodi 8
   4.8. Die Story in Textnachrichten 9

5. Spielfortschritte 9
   5.1. Erfahrung 9
   5.2. Garage 9
   5.3. Ein neues Auto kaufen 10
   5.4. Renntypen 10
   5.5. Adrenalin-Geräte 10

6. Multiplayer 11

1. Über das Spiel

1.1. Einführung

„Streets of Moscow" ist die Fortsetzung des Spiels des Jahres 2006 A-Race: Extreme Show. In dieser Folge ist die Reality-Show zu Ende und A-Race dringt auf die Straßen Moskaus vor – eine Welt rücksichtsloser, tempogeladener Jagden zur Hauptverkehrszeit, eine Welt verrückter Stunts und nächtlicher Beschleunigungsrennen. Das komplexe Umfeld dieses Spiels steckt voller Autos, denen du ausweichen solltest – oder, wenn dir das lieber ist, in die du crashen kannst …

In „Streets of Moscow" kannst du deinen größten Traum ausleben. Steig voll aufs Gaspedal: Zum Teufel mit dem Verkehr um dich herum. Beteilige dich an Straßenrennen, tune dein Auto und erlange Berühmtheit unter deinen Konkurrenten. Aber denk daran: Die Polizei ist nie weit entfernt – und verfügt ebenfalls über gute Fahrer.

1.2. Die Story

Nachdem ihn seine Freundin Gaika zu einem großen Rennereignis eingeladen hat, reist der Held der Geschichte Max von Sankt Petersburg nach Moskau. Gaika holt Max am Bahnhof ab und sie fahren zu ihrer Wohnung, wo Gaika nach einem unerwarteten Anruf plötzlich schnell weg muss. Max bleibt allein zurück. Fünf Minuten später hört er Schreie – von seiner Freundin und einer weiteren Person. Max befürchtet, dass seine Freundin entführt wurde, denn er findet ihren Wagen und ihre Autoschlüssel verlassen vor. Er muss Gaika finden, doch er ist allein in dieser riesigen Stadt und hat nicht die geringste Ahnung, wo er anfangen soll, nach Gaika zu suchen. Schon bald erfährt Max, dass Gangs von „Street Racern" die Stadt unsicher machen. Daher beschließt er, mit seinem neuen Powerwagen selbst Racer zu werden in der Hoffnung, so etwas über Gaika zu erfahren. Alle Gangs sind verschieden – manche lieben Beschleunigungsrennen, andere benutzen Sportwagen für Bankräube, wieder andere stehlen Autos. Von den Bandenchefs hört Max Dinge über Gaika, die ihm völlig neu sind. Aber er versteht nicht, warum man sie als Terroristin bezeichnet. Was geht hier vor …?

1.3. Features und Funktionen

- Massive Karambolagen mit Hunderten von Autos gleichzeitig auf dem Bildschirm
- Möglichkeit zur Wahl deiner eigenen Route
- Authentische Straßen aus Moskau werden im Spiel reproduziert
- Wetter- und Zeitänderungen
- Detailliertes System für Autoschäden
- Neue Physics Engine berechnet Massenkarambolagen
- Tuning von 30 exklusiven Sportwagen
- Verschiedene Spielmodi (Deathmatch, Challenge, Beschleunigungsrennen) einschließlich diverser Multiplayer-Modi
- Tuning-Garage mit tausend Möglichkeiten, wie du dein Auto ganz individuell herrichten kannst
- Besondere Aktionen („Adrenalin-Geräte"), mit denen du Chaos auf den Straßen anrichten und dem Verkehr zeigen kannst, was du drauf hast
- Über 8 Stunden unterschiedliche Musikrichtungen – darunter Titel von bekannten russischen Musikern (Trance, Rock, Rap, Alternative usw.)
- Professionell aufgenommene Motorengeräusche und Sounds für Gangwechsel echter europäischer, amerikanischer und japanischer Autos
- Alle Typen von Gamepads und Lenkrädern für Rennspiele werden unterstützt
- Bump, Lautstärkeleuchte, HDR, dynamische Schatten und Lichter unterstützt von Dagor Engine TM.

2. Installation und Start des Spiels

2.1. Systemanforderungen

Mindestanforderungen:
Betriebssystem: Microsoft Windows XP SP2
Prozessor: Pentium 4 mit 2 GHz (oder vergleichbar)
512 MB RAM
Grafikkarte: NVIDIA GeForce 6600 128 MB oder ATI Radeon 9800 128 MB
Soundkarte
3 GB freie Speicherkapazität
DirectX 9.0c
Internetzugang

Empfohlene Systemanforderungen:
Betriebssystem: Microsoft Windows XP SP2
Prozessor: Intel Core2 Duo 2.2GHz oder Pentium 4 (2 GHz) mit Ageia PhysX
mindestens 1 GB RAM
Grafikkarte: NVIDIA GeForce 7800 512MB oder ATI Radeon 1900XT 512MB
Soundkarte mit Mehrkanal-Sound-Support 5.1
3 GB freie Speicherkapazität
DirectX 9.0c
Internetzugang

2.2. Installation

Zur Installation des Spiels legst du die „Streets of Moscow"-DVD in das DVD-Laufwerk ein. Wenn die „Autorun"-Funktion aktiviert ist, wird das entsprechende Fenster eingeblendet. Wähl die Option „Installieren" und dann das Laufwerk, in dem das Spiel gespeichert werden soll. Folge den eingeblendeten Anweisungen, um die Installation abzuschließen.

ANMERKUNG: Wenn das Autorun-Fenster nicht automatisch geöffnet wird, führe im DVD-Laufwerksverzeichnis deines Rechners die Datei „autorun.exe" aus.

2.3. Start

Um das Spiel zu starten, doppelklickst du auf das Symbol auf deinem Desktop

2.4. Tastenbelegung

Links/rechts	Tastatur links/rechts
Beschleunigen	Tastatur nach oben
Bremsen	Tastatur nach unten
Handbremse	Leertaste
Adrenalin	Umschalttaste
Gang hoch	X
Gang runter	Z
Zurück zur Strecke	R
Nächste Kameraansicht	C
Nächster Radiosender	[
Vorheriger Radiosender	]
Aktivieren	Eingabetaste
Textnachricht	M
Hupe	H
Scheinwerfer	L

3. Hauptmenü

3.1. Profil erstellen

Wenn du das Spiel zum ersten Mal startest, musst du zunächst dein Profil erstellen. Klick dazu auf „Neues Profil", gib deinen Spitznamen ein und klick auf „Erstellen".

3.2. Hauptmenü

Wenn du dein Profil erstellt hast, werden die Hauptmenüoptionen eingeblendet:

Fortsetzen – Lädt dein zuletzt gespeichertes Spiel (diese Funktion ist beim ersten Start des Spiels nicht verfügbar)

Neues Spiel – Startet ein neues Spiel

Multiplayer-Spiel – Startet ein Spiel mit mehreren Spielern

Optionen – Ändert die Spieloptionen

Profil ändern – Ändert dein Spielerprofil

Verlassen – Kehrt zu Windows zurück

3.3. Spieloptionen

Unter „Spieloptionen" kannst du folgende Einstellungen konfigurieren:

Spiel – Schwierigkeit ändern, Automatik oder Gangschaltung wählen und Verkehrsdichte anpassen

Grafik – Anzeigeoptionen ändern

Audio – Audiooptionen ändern

Steuerung – Tastenbelegung ändern

Steuergeräte – Konfiguration von Lenkrad oder Gamepad

4. Spielen

4.1. Wie gewinne ich?

Bei den meisten Rennspielen gewinnt man nur, wenn man als Erster die Ziellinie überquert. Bei „Streets of Moscow" ist jedoch die Story wichtig. Das macht das Spiel anders – und schwieriger – als viele andere Rennspiele. Bei diesem Spiel musst du im Wesentlichen Aufträge erledigen. Es gibt keine festgelegten Strecken – alles läuft auf den Moskauer Straßen ab, daher kanst du manchmal mogeln und Abkürzungen benutzen. Wenn du gewinnst, verdienst du Bares (du solltest vor dem Rennen jeweils eine Wette tätigen), dann kannst du dich dem nächsten

Rennen zuwenden. Neben dem Verkehr und deinen Feinden darfst du auch die Polizei nicht vergessen. Ein größeres Polizeiaufgebot kann dir durchaus gefährlich werden – mit Adrenalin-Geräten könntest du die Gesetzeshüter jedoch aus dem Weg räumen. Wenn du versuchst, einen Polizeiwagen zu rammen, darfst du nicht vergessen, dass ihre Fahrzeuge schwerer als zivile Autos sind. Sollten sie dich stoppen, bestich sie. In jedem Rennen bekommt die Polizei neue Autos mit jeder Menge Tuning und neue Geräte.

4.2. Noch immer nicht genug vom Verkehr?

Auch wenn du ein noch so guter Fahrer bist, kannst du in einem realen Stau nicht viel gegen die anderen Autos ausrichten: Du steckst fest. Im Spiel sind die Staus zwar sehr real, doch kannst du ihnen auf verschiedene Wege entkommen ... Erstens durch Abkürzungen – über Bürgersteige, Rasenflächen usw. Zweitens kannst du einfach vorwärts preschen und andere Autos niedermähen. Dein Auto ist schließlich viel besser als die anderen ... Und drittens solltest du die Adrenalin-Geräte nicht vergessen! Mit diesen Spezialfunktionen kannst du Zivilfahrzege zerstören, über sie „springen" und in sie crashen. Sicher dir Punkte für Präzision oder deinen Fahrstil und Bonuspunkte für Schäden, die du deinen Gegnern zufügst. Derartige verrückte Aktionen helfen dir, deinen Adrenalinpegel hoch zu halten. Auch gutes „Drifting" (seitwärts fahren) oder Tricks bringen dir einige Punkte ein.

4.3. Schwermetall

Im Spiel gibt es ein realistisches Schadensystem. Bei jedem Crash nimmt dein Auto detailgetreuen Schaden wie zerbrochene Scheiben, Motor- oder Brandschäden. Auch unbeteiligte Verkehrsteilnehmer können Schaden nehmen, und zwar viel schneller als du. Um das Spiel interessanter zu machen, sind die Schäden eher visueller denn physischer Art, aber nach einem großen Crash verlierst du einige Sekunden, bevor es wieder losgeht.

4.4. Tune dein Auto, damit deine Träume wahr werden

Du fängst mit einem Auto an, doch aufgrund der Ereignisse in der Geschichte verlierst du es bald wieder. Später kannst du es zurückbekommen, aber das spielt für dich keine Rolle – bis dahin kannst du dir eins von dreißig anderen verfügbaren Autos kaufen, jedes mit anderen Leistungs-, Geschwindigkeits- und Stylemerkmalen. Einige Autos sind echten nachempfunden, andere, die wie Fahrzeuge der nächsten Generation aussehen, wurden von den Spielentwicklern geschaffen. Wenn du dein erstes Auto bekommst, kannst du es in die Garage fahren und ganz nach deinen Wünschen herrichten. Verwirkliche deine Träume – es gibt Dutzende von Karosserie- und Einzelteilen (wie Stoßstangen, Felgen und Reifen), jede Menge Zubehör (Neonleuchten, Antennen, Spoiler und Auspüffe) und verrückte Dekorationen (Totenköpfe, Spinnen, Hupen usw.). Lackier dein Auto mit RGB-Farben und wähl dabei unter Hunderten von Vinylgrafiken. Und wenn die dir noch nicht reichen, kannst du auch eigene Vinylgrafiken oder andere Bilder ins Spiel importieren ...

4.5. Leistungsstarke Sounds

Vor Beginn der Entwicklung von „Streets of Moscow" baute Gaijin Entertainment ein spezielles Studio: Gaijin Sound. Alle Autos in „Streets of Moscow" klingen wie echte Wagen – Motorengeräusche, Gangwechsel und alle sonstigen Auto-Sounds wurden von echten Fahrzeugen aufgenommen. Die Entwickler nahmen rund zehn verschiedene Autos und erprobten sie auf dem dynamometrischen Prüfstand Dynopack 4022 4WD. Wenn du dich für ein Powerpaket entscheidest, klingt es genau wie ein Chevrolet Camaro '78. Bei einem Sportwagen hörst du die Geräusche eines Mitsubishi Eclipse oder eines Honda S2000. „Streets of Moscow" nutzt die FMOD-Soundengine mit der besten verfügbaren Technologie und allen Features.

4.6. Veränderliches Wetter und Vergehen der Zeit

Im Spiel ändern sich Wetter und Zeit wie im echten Leben. In Moskau ist es kalt und es regnet regelmäßig. Aufspritzendes Wasser, ein Blitz, sich verdunkelnder Himmel … das Wetter ist stets unwägbar, aber du kannst dein Drifting-Geschick auf nassen und schlüpfrigen Straßen unter Beweis stellen. Auch die Zeit folgt einem realistischen Zyklus. Du kannst gegen die blendende Sonne fahren, musst dich durch strömenden Regen kämpfen oder erlebst einen Sonnenuntergang, der so atemberaubend ist wie im richtigen Leben. Und die Lichter der Nacht sind einfach atemberaubend. .

4.7. Spielmodi

Neben den üblichen beliebten Spielmodi wie Deathmatch oder Zeitrennen kannst du deine Fähigkeiten auch in einem Beschleunigungsrennen unter Beweis stellen. Beschleunigungsrennen werden auf einer kurzen Hochgeschwindigkeitsstrecke gefahren, auf der weder Abbiegen noch Stopps möglich sind. Es gibt hier nur dich, deinen Gegner und die Strecke

vor dir ... Um noch mehr Realität zu erzielen, kannst du Beschleunigungsrennen nur mit Handschaltung fahren. Im Chaos-Modus musst du so viele Zivilwagen rammen wie nur möglich. Es hört sich einfach an, ist es aber durchaus nicht. Versuch's einmal! Bei einer sofortigen Zerstörung verdienst du mehr Punkte, aber vergiss nicht, dein Auto zu reparieren – eins der Adrenalin-Geräte hilft dir dabei. Übrigens: Wenn du den Film Speed mit Keanu Reeves gesehen hast, erinnerst du dich vermutlich an den Bus, der konstant mit einer Geschwindigkeit von mindestens 100 kmh fahren muss. Das musst du im Spiel auch tun – und nach jeder Runde steigt dein Geschwindigkeitslevel – darum kommst du nicht herum!

4.8. Die Story in Textnachrichten

Anhand der Textnachrichten, die die Hauptperson erhält, kannst du den Verlauf der Story verfolgen. Verschiedene Personen und Street-Racer-Teams senden dir Informationen zu den Straßen Moskaus, zu bevorstehenden Rennen und deiner verschollenen Freundin.

5. Spielfortschritte

5.1. Erfahrung

Wenn du an Rennen teilnimmst, gewinnst du Erfahrung und kannst in neue Level aufsteigen. Jedes neue Level gibt dir Zugang zu leistungsstärkeren Geräten und neuen Tuning-Elementen. Je höher das Level, desto stärker die Adrenalin-Geräte und desto besser das Tuning.

5.2. Garage

In der Garage kannst du dein Auto tunen. Gestalte es ganz nach deinen Vorlieben: Neben Karosseriepaketen und Zubehör wie Neonleuchten, Antennen und anderem Schnickschnack stehen dir verrückte Dekoartikel zur Verfügung (Totenköpfe, Speere und vieles mehr) sowie eine große Kollektion unterschiedlicher Vinylgrafiken. Du kannst auch die Größe oder Farbe von Elementen und Vinylgrafiken ändern.

5.3 Ein neues Auto kaufen

Sobald du genug Geld verdient hast, kannst du ein neues, stärkeres Auto kaufen. „Streets of Moscow" hält 30 Sportwagen mit unterschiedlichen Geschwindigkeits- und Beschleunigungsmerkmalen sowie unterschiedlichem Fahrverhalten bereit.

5.4. Renntypen

Im Einzelspielermodus kannst du zehn Rennarten fahren:

1. **Rundkurs** – übliches Rennen mit Runden
2. **K.o.** – am Ende jeder Runde scheidet der langsamste Fahrer aus
3. **Geschwindigkeit** – bei diesem Rennen musst du möglichst schnell von einem Punkt zum nächsten gelangen
4. **Beschleunigung** – ein Rennen auf einer kurzen Strecke ohne Abzweigungen oder Stopps. Das Rennen kann nur mit Handschaltung gefahren werden
5. **Verfolgung** – du musst deinen Verfolgern entkommen
6. **Jagd** – du bist ein Jäger, der seine Beute fassen muss
7. **Chaoszeit** – zerstör so viele zivile PKWs wie möglich
8. **Straße** – der erste Wagen, der alle Kontrollpunkte passiert, gewinnt
9. **Sprint** – zwischen zwei Wegpunkten musst du der Erste im Rennen sein
10. **Deathmatch** – vernichte deine Gegner!

5.5. Adrenalin-Geräte

Adrenalin-Geräte sind zwar klein, doch sie können die wertvollsten Elemente deines Rennautos werden. Damit kannst du u. a. eindrucksvolle Tricks wie Sprünge ausführen und in wenigen Sekunden auf Höchstgeschwindigkeit beschleunigen. Um ein Adrenalin-Gerät nutzen zu können, musst du es zunächst in der Garage kaufen und dann im Rennen eine kleine Combo ausführen – eine Combo pro Gerät. Es gibt sechs verschiedene Adrenalin-Geräte, und jedes davon kann vier Mal aufgerüstet werden:

1. **Schubgerät** – mit diesem Gerät erreicht dein Auto ein unglaubliches Tempo
2. **Shockwellengerät** – erzeugt eine Stoßwelle, die deine Gegner zurückschlägt
3. **Reparaturgerät** – mit diesem Gerät kannst du dein Auto reparieren, wenn es während eines Rennens Schaden nimmt
4. **Schleudergerät** – dieses Gerät hilft dir, mit deinem Auto einen Spin auszuführen
5. **Rammvorrichtung** – hiermit kannst du deine Gegner rammen
6. **Luftkontrollgerät** – dreht dein Auto im Flug in die von dir gewünschte Richtung

.

6. Multiplayer

In „Streets of Moscow" kannst du per LAN und übers Internet im Multiplayer-Modus mit bis zu 16 weiteren Spielern (d. h. insgesamt zu 16 Spielern) gleichzeitig spielen. Im Multiplayer-Modus sind vier Rennarten – Rundkurs, Kontrollpunkte, Deathmatch und Team Deathmatch – und 42 Strecken in vier Bezirken Moskaus sowie jeweils eins am Louvre, in Dubai bzw. in Kuba verfügbar.

Wenn du im Multiplayer-Modus spielen möchtest, klick im Hauptmenü auf die „Multiplayer-Spiel"-Option.

Wähl eine LAN- oder Internet-Verbindung oder geh in die Garage, such dir ein Auto aus und tune es.

Anmerkung: Im Multiplayer-Modus sind alle Autos, Adrenalin-Geräte und Tuning-Details von Anfang an kostenlos verfügbar.

Wenn du ein LAN- oder Internet-Spiel wählst, kannst du entweder in ein laufendes Rennen einsteigen oder dein eigenes schaffen (wenn du der Veranstalter sein willst).

a) Sofern du in ein laufendes Spiel einsteigst, wähl das Spiel in der Auffrischungsliste am oberen Bildschirmrand und klick auf „Verbinden". Sobald du bereit bist, das Rennen zu beginnen, wähl in der „Status"-Zeile „Bereit" und warte auf den Start des Rennens.

b) Wenn du ein Rennen schaffen möchtest, klick auf „Spiel erstellen". Du kannst in dem neuen Spiel folgende Parameter einstellen:

1 **Rennmodus:** Rundkurs, Deathmatch, Team Deathmatch, Kontrollpunkte.
2. **Szenerie:** Gegend
3. **Objektverhalten:** kann auf „Alles", „Keine Objekte" oder „Keine Kollisionen" gestellt werden.
   Alles – komplette, realistische Auto- und Objektdarstellung, hohes Maß an Verkehrsdarstellung
   Keine Objekte – nur Autodarstellung, geringes Maß an Verkehrs-Physics
   Keine Kollisionen – Du kannst – wie in der Qualifikationsrunde – geradewegs durch deine Gegner fahren. Dies hat keinen Einfluss auf die Intensität der Verkehrs-Physics.
4. **Phy**s. der Stangen

5. **Strecke:** Rennstrecke
6. **Tageszeit:** Morgen oder Abend
7. **Wetter:** Wetter während des Rennens
8. **Zusatzgeräte:** wie im aktuellen Rennen verfügbar
9. **Qualifikation:** Das Ergebnis der Qualifikationsrunde legt die Startposition jedes Spielers fest. Hinweis: Während der Qualifikationsrunde kannst du durch deine Gegner fahren.
10. **Frag-Limit**
11. **Zeit-Limit**

Nachdem du alle Einstellungen vorgenommen hast, klickst du auf „Erstellen". Und sobald du bereit bist, mit deinem Auto loszulegen, klickst du in der Statuszeile auf „Bereit". Sobald alle Spieler „Bereit" gewählt haben, klick auf „Start" und warte auf den Beginn des Rennens.

Streets of Moscow

Gaijin Entertainment
Produktion
Anton Yudintsev
Kirill Yudintsev

Design
Denis Mamontov
Kirill Plyusnin

Chefprogrammierer
Vasiliy Riabtzev

Programmierer
Andrey Mironenko
Aleksey Borisov
Aleksey Volynskov
Nokolay Savichev
Aleksandr Semenov
Andrey Reznik
Vasiliy Riabtzev

Künstlerische Leitung
Ilya Kalinin

Künstler
Taras Bondar
Roman Galashov
Artem Garipov
Vladimir Debinsky
Denis Dilbaryan
Anton Inshakov
Ilya Kalinin
Olga Kachalova
Vasiliy Kulukin
Oleg Kurchenko
Aleksandr Poloz
Dmitriy Serduke
Dmitriy Skvortsov
Aleksandr Stepanchikov
Dmitriy Shlyakov
Timur Yudin
Mikhail Yarovikov

„Art-Studio" CoMulti
Video und Animation
Marina Tolstyakova
Anton Novichkov
Aleksey Serkov
Aleksandr Koval

Sound-Design
Pavel Stebakov

Leiter Qualitätssicherung
Pavel Kovalev

Qualitätssicherung
Pavel Kulikov
Igor Gladishev
Konstantin Gladishev
Sergey Assorov
Anton Mandrik
Denis Basigisov

Dagor Engine
Aleksey Volynskov
Nikolay Savichev
Andrey Reznik
Anton Yudintsev
Andrey Mironenko
Oleg Smirnov
Dmitriy Shipilov
Aleksandr Demidov

Marketing und PR
Ivan Kuznetsov
Roman Tarasenko
Sergey Zuev

Sound:
Gaijin Sound:
Pavel Stebakov
Sergey Fomin

1C Company
Produktion
Denis Maltzev

Leiter Qualitätssicherung
Aleksandr Shishov

Qualitätssicherung
Sergey Kyatkin
Mikhail Korolev
Andrey Moshkov
Dmitriy Savin
Aleksandr Shelaputov

Marketing und PR
Nikolay Baryshnikov
Anatoly Subbotin
Svetlana Gorobets

Lokalisierung
Oleg Mironov
Irina Dancheeva

Besonderer Dank gilt:
Maxim Zaretskiy alias Shai Khulud
Artemiy Tarazanov alias KINGGOLD
Pavel Ermilychev alias Ermak
Aleksey Grishanin alias Vis
Vladimir Sidorov alias Vladcasl
Denis Novoselov alias Lamas
Anton Solovyov alias Thrustmaster

Musiklizenzen:
Gaijin Sound:
Ivan Kuznetsov
Pavel Stebakov

www.gaijinsound.ru

Muza Games:
Artem Kolpakov

Gaijin Sound dankt:
1C Company und besonders Vladimir Greznev für ihre Hilfe bei den Aufnahmen der Autogeräusche.
Game[land] Publisher und MAXI-tuning: RE Zeitschrift für ihre Hilfe bei der Suche nach geeigneten Autos für die Tonaufnahmen.

Weiterer Dank geht an:
Dmitriy Hakimov
Aleksandr Ivanov
Pavel Popov
Aleksandr Novikov
Vlad Smirnov
Vlad Valov
Vahtang Koltsov
Viktor Krasnokutskiy
Artem Kolpakov
Leonid Davidov
Oleg Bazaev
Aleksey Menshikov
Konstantin Podstreshniy
Daniil Kuzmichev
Aleksandr Trifonov
Ilya Dunaev
Lubov Lagutina
Eugeniy Yudintsev
Alena Skvortsova
Sergey Lobanov
Roman Tarasenko
Kirill Kachnov
Aleksey Kornienko
Aleksey Zhutikov
Sergey Lukyanov

© 2009 1C Company. Entwickelt von Gaijin Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.

Technische Unterstützung

Sollten Sie bei der Installierung oder bei einem Spiel auf Probleme stoßen, führen Sie folgende Operationen durch, bevor Sie uns kontaktieren:
- Wählen Sie „Starten" im Menu „Start":
- Schreiben Sie <<dxdiag>> im Dialogfenster und drücken Sie „Enter" nach dem Start des diagnostischen Mittels Microsoft DirectX.
- Gehen Sie alle Teste durch.
- Nach dem Ablauf aller Teste drücken Sie „Alle Informationen spe ichern".
- Senden Sie die Textdatei ab, die Sie mit einem Kommentar von Ihren Schwierigkeiten auf unsere technische Unterstützung erhalten.

Gefragte Informationen

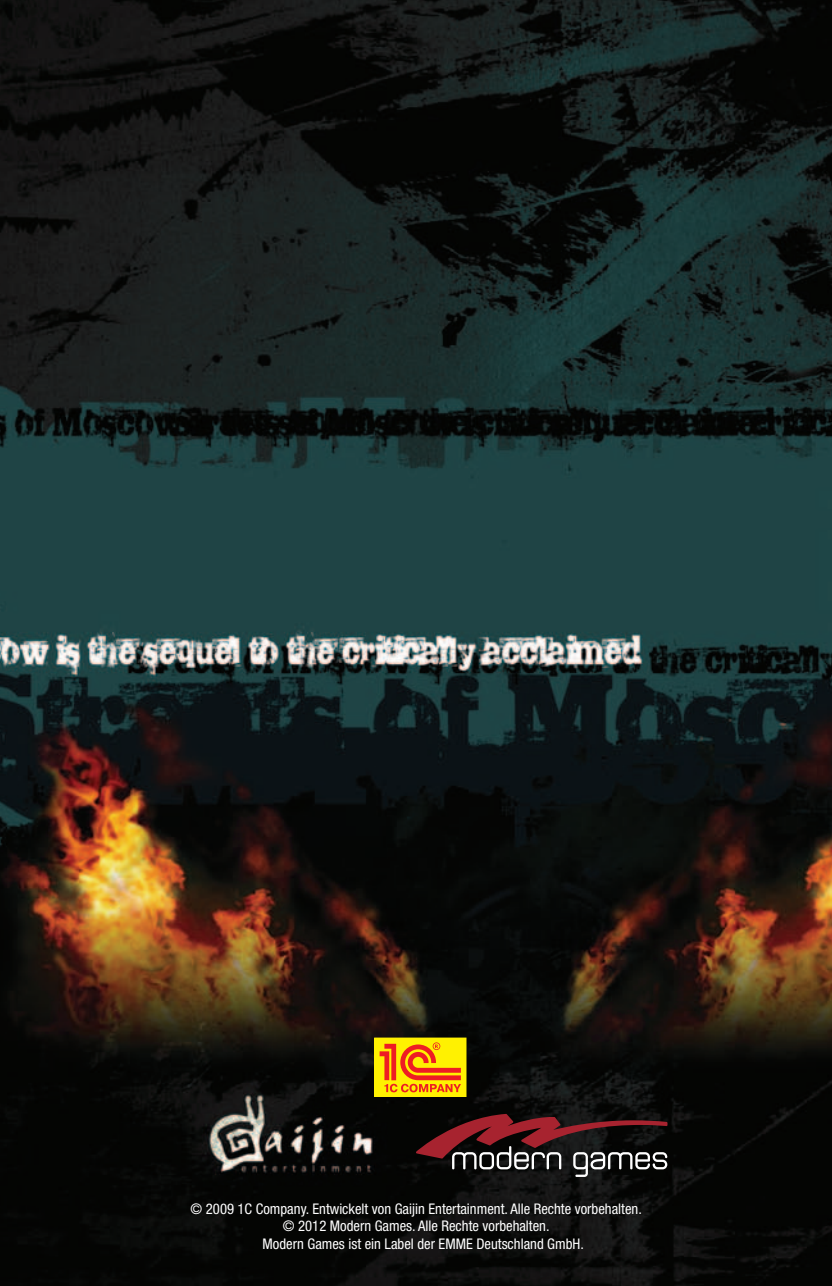
- Spielversion (installierte Aktualisierungen)
- Betriebssystem
- Prozessormarke, Typ und Frequenz
- RAM-Größe
- Typ der Soundkarte
- Model und Parameter des Videoadapters
- Plattetyp CD/DVD-ROM
- Maustyp und Treiberversion
- Version DirectX
- Detaillierte Beschreibung des Problems, auf das Sie gestoßen haben

Kontakt

Mittels E-Mail auf: **support@1cpublishing.eu**
Benützen Sie bitte die gegebene E-Mail Adresse. Die Fragen, die auf die Adresse oder telefonisch auf die Adresse aufgegeben werden, können von unseren Mitarbeitern nicht beantworten werden..
Mehrere Informationen und Aktualisierungen finden Sie auf:
www.1cpublishing.com

Registrierung

Schließen Sie sich der Gruppe 1C durch die Registrierung auf der Adresse **www.1cpublishing.com** an und Sie erhalten Quicknews über 1C Spielen, Inhalte u. ä.



© 2009 1C Company. Entwickelt von Gaijin Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.
© 2012 Modern Games. Alle Rechte vorbehalten.
Modern Games ist ein Label der EMME Deutschland GmbH.