



Games
for Windows®

LIVE



THQ Entertainment GmbH,
Kimplerstraße 278, 47807 Krefeld, Germany

© 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. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Windows und die Windows Vista "Start"-Schaltfläche sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe. 'Games for Windows' und das Logo der Windows Vista "Start"-Schaltfläche werden im Rahmen der von Microsoft gewährten Lizenz verwendet.

4005209095341

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS INSTALL CODE

Verlieren Sie diese Nummer nicht! Dieser CD-Key wird benötigt, um dieses Produkt nutzen zu können!



BEDIENUNGSANLEITUNG



⚠ 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 und 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.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



GEWALT



ORDINÄRE
SPRACHE



ANGST



SEXUELLE
INHALTE



DROGEN



DISKRIMINIERUNG



GLÜCKSSPIEL



pegionline.eu

Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und pegionline.eu

INHALT

Spielsteuerung	2
Games for Windows – LIVE	4
Installation & Deinstallation	4
Profile	5
Hauptmenü	5
Spielbildschirm	5
Karrieremodus	6
Karriere-Aufbau	7
Rennmodi	8
Auto-Wertung	8
Team-Rennen	9
Charakter-Erstellung	9
Leistungsmod-Herausforderungen	10
Aufklebereditor	10
Wetten	10
Fahrer-DNA & Fahrer-DNA-Labor	11
Fahrstrategien	12
Mehrspieler	13
Gold-Mitgliedschaft Mehrspieler	13
Mitwirkende	14
Lizenzvereinbarung	16
Gewährleistung	16
Kundenservice	20

SPIELSTEUERUNG

Tastatursteuerung

FUNKTION	TASTE
Beschleunigen	Pfeiltaste aufwärts
Bremsen/Rückwärts	Pfeiltaste abwärts
Nach links lenken	Pfeiltaste links
Nach rechts lenken	Pfeiltaste rechts
Nitro	Umschalttaste rechts
Hochschalten*	.
Runterschalten*	,
Handbremse	Leertaste
Nach hinten sehen	R
Nach links sehen	Z
Nach rechts sehen	X
Fahrertaktik hoch**	L
Fahrertaktik runter**	K
Kamerasicht ändern	F1

Die Fahrersteuerung kann im Menü Extras -> Optionen -> Steuerung geändert werden.

Dieses Spiel unterstützt XInput-Controller wie den Microsoft Xbox 360™ Controller.

* Nur bei manueller Gangschaltung verfügbar.

** Nur in Teamrennen.

Xbox 360™ Controller für Windows



FUNKTION	TASTE
Beschleunigen	RT
Lenken	L
Bremsen/Rückwärts	LT
Handbremse	A
Kamerawinkel	R
Nitro	Y
Hochschalten*	B
Runterschalten*	X
Pause	START
Fahrertaktik**	hoch/runter
Ansicht wechseln	LB

* Nur bei manueller Gangschaltung verfügbar.

** Nur in Teamrennen.

Games for Windows - LIVE

Games for Windows - LIVE und Xbox LIVE gehören zu dem ersten und umfassendsten Netzwerk für Online Entertainment weltweit. Es ermöglicht Spielern der Xbox 360 ausgewählte Spiele von Games for Windows - LIVE zu spielen. Der LIVE-Service verbindet Millionen von Spielern in 25 Ländern und bietet Nutzern beider Plattformen auf einfache Weise die Möglichkeit, Freunde, Spiele und Unterhaltung zu finden. Als Mitglied von LIVE können Sie die Spiele und Aktivitäten Ihrer Freunde sehen, mit anderen Mitgliedern kommunizieren und Spielerfolge verfolgen. Wenn Sie eine Gold-Mitgliedschaft erwerben, erwarten Sie darüber hinaus weitere Vorteile wie das Versenden und Empfangen von Einladungen zu Multiplayer-Spielen. Weitere Informationen zu LIVE und der Verfügbarkeit von LIVE in Ihrer Region finden Sie auf www.gamesforwindows.com/live.

Verbinden mit LIVE

Wenn Sie Teil von Games for Windows - LIVE werden wollen, benötigen Sie eine Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung und ein Gamertag. Wenn Sie bereits ein Gamertag haben, verfügen Sie über alles, was Sie brauchen, um bei Games for Windows - LIVE mitzumachen. Wenn Sie noch kein Gamertag haben, können gratis eines bekommen. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf www.gamesforwindows.com/live.

Jugendschutz

Der Jugendschutz von Games for Windows - LIVE ergänzt die Jugendschutzmaßnahmen von Windows Vista. Einfache, flexible Werkzeuge erlauben Ihnen, zu bestimmen, worauf Ihr Kind Zugriff hat. Weiter Informationen finden Sie auf www.gamesforwindows.com/live/familysettings.

INSTALLATION & DEINSTALLATION

INSTALLATION

1. Lege die „Juiced 2: Hot Import Nights“-Disc in dein DVD-Laufwerk.
2. Wenn die Autoplay-Funktion aktiviert ist, beginnt die Installation automatisch.

Wenn die Autoplay-Funktion nicht aktiviert ist, musst du erst auf START klicken und dann „Ausführen...“ aus dem Windows Startmenü wählen (Benutzer von Windows Vista drücken bitte Windows-Taste + R). Gib dann „D:\AutoRun.exe“ ein (Ändere den Laufwerksbuchstaben, wenn D nicht der Laufwerksbuchstabe deines DVD-Laufwerks ist). Folge anschließend den Bildschirmanweisungen.

DEINSTALLATION (UNTER WINDOWS XP)

1. Öffne das Startmenü, wähle dann Einstellungen und anschließend Systemsteuerung.
2. Wähle „Software“.
3. Wähle „Juiced2_HIN“ aus der Liste und klicke dann auf „Entfernen“.

DEINSTALLATION (UNTER WINDOWS VISTA)

1. Öffne das Startmenü, wähle dann Einstellungen und anschließend Systemsteuerung.
2. Wähle „Programme und Funktionen“.
3. Wähle „Juiced2_HIN“ aus der Liste und klicke dann auf „Deinstallieren“.

PROFILE

Sobald der Titelschirm erscheint, musst du die Eingabetaste drücken, um den Auswahlbildschirm für Profile aufzurufen.

Spiel laden Verfügbar, wenn zuvor ein Spielstand gespeichert worden ist.
Lädt das ausgewählte Profil.

Neues Spiel Ein neues Profil erstellen.

HAUPTMENÜ

Nun, da dein Profil geladen/erstellt ist, gelangst du zum Hauptmenü mit den folgenden Optionen. Du kannst die verfügbaren Optionen mit den Pfeiltasten aufwärts/abwärts oder mit dem Mausrad auswählen. Mit der Eingabetaste bestätigst du die Auswahl. Drücke die Rücktaste, um zum Titelschirm zurückzukehren.

Karriere

Setze eine Karriere fort oder beginne eine neue. Schaffst du es bis an die Spitze?

Games for Windows - LIVE - Karriere

Führe deine Karriere online gegen die Games for Windows - LIVE Community fort.

Games for Windows - LIVE - Eigenes Rennen

Fahre bei Games for Windows - LIVE Rennen gegen Leute aus der ganzen Welt.

Fahrer-DNA-Labor

Fordere Prominente und Spitzenfahrer heraus, indem du Fahrer-DNA herunterlädst oder deine eigene Fahrer-DNA erstellst.

Extras

Schaue dir die Extras an (z.B.: Hiscors, Spielstände, Optionen und Mitwirkende).

Beenden

Das Spiel beenden und zum Desktop zurückkehren.

SPIELBILDSCHIRM



- 1. Rundenzähler** Zeigt die aktuelle Runde und die Gesamtrundenzahl in diesem Rennen.
- 2. Rundenzeiten** Zeigt die aktuelle Rundenzeit sowie Rekordzeiten.
- 3. Rennposition*** Die aktuelle Position in diesem Rennen.
- 4. Drift-Winkel**** Zeigt den aktuellen Drift-Winkel in der Kurve.
- 5. Streckenkarte*** Zeigt die Karte der Strecke an.
- 6. Drehzahlmesser*** Zeigt die aktuelle Drehzahl des Motors.
- 7. Geschwindigkeitsanzeige** Zeigt die Geschwindigkeit in MPH oder KM/H (lässt sich in den Optionen im Extras-Menü ändern).
- 8. Nitro-Anzeige*** Zeigt an, wie viel Nitro du noch hast (wenn dein Auto mit Nitro ausgerüstet ist).
- 9. Aktuelle Drift-Punktzahl**** Zeigt deine aktuelle Drift-Punktzahl.
- 10. Drift-Punktzahl gesamt**** Zeigt die Gesamtpunktzahl für deine Drifts.

* Nur bei Rundstrecken-Rennen verfügbar.

** Nur bei Drift-Rennen verfügbar.

KARRIEREMODUS

Wenn du ein neues Profil beginnst, musst du zunächst an einer HIN-Einführung teilnehmen, bestehend aus einer Rundstrecken-Herausforderung und einer Drift-Herausforderung. Sobald du diese Herausforderungen geschafft hast, siehst du das Karrieremodus-Menü:

- Zum Rennen** Wähle eine Liga aus und verdiene unterwegs noch Geld. Jedes Mal, wenn du eine Liga erfolgreich beendest, wird eine neue und härtere freigeschaltet.
- Werkstatt** Entscheide dich, welchen Wagen du modifizieren oder verkaufen möchtest. Mit der Eingabetaste wird die Auswahl bestätigt, mit der Rücktaste gelangst du zurück zum Karrieremodus-Menü. Zusätzlich kannst du dir die Wagen auch nach Ligen unterteilt ansehen.
- Autohändler** Wähle zunächst die Automarke und dann das Modell aus, das du kaufen möchtest. Mit der Eingabetaste wird die Auswahl bestätigt, mit der Rücktaste gelangst du zurück zum Karrieremodus-Menü. Du kannst Autos auch anhand der Liga suchen.
- Team-DNA** Zeigt eine Liste der verfügbaren Team-Mitglieder, die angeheuert werden können. Du kannst dir ihre DNA ansehen und ihre Avatare verändern.

KARRIERE-AUFBAU

Ligen

Es gibt 10 Ligen, von Anfänger bis Weltklasse und HIN™-Elite. Im Verlauf der Ligen triffst du auf neue und unterschiedliche Rennmodi, extreme Modifizierungen, Autos und herausfordernde Events.

Ziele

Jede Liga hat eine vorgegebene Anzahl an Zielen. Um zur nächsten Liga zu kommen, musst du einige dieser Ziele erreichen.

Events

Jede Liga umfasst mehrere Events, bei denen du deine Ziele erreichen kannst. Es ist bei jedem einzelnen Event möglich, mehr als ein Ziel zu erreichen.

Besondere Events

Extrem-Nitro – Das verrückteste Event von allen! Die Autos werden speziell modifiziert, haben unbegrenzt Nitro und laden schnell nach. Und nicht nur das! Das Nitro ist direkt mit dem Gaspedal verbunden. Vollgas bedeutet somit also auch volles Nitro! Du musst mitfahren, um es glauben zu können!

Prototyp-Rennen – Diese Events werden nur mit den am meisten getunten Autos der Szene abgehalten! Maximale Modifizierungen und maximale Geschwindigkeit!

Supersportwagen-Rennen – Exklusive Events für faszinierende Hochleistungsautos!

Muscle-Car-Event – Exklusive Events für die klassischen amerikanischen Schwergewichte.

Ausdauerrennen – Länger, schwerer, fordernder, aber äußerst unterhaltsam.

Bonus-Freischaltungen

Einige Ziele umfassen Bonus-Freischaltungen. Das sind entweder VISUELLE FREISCHALTUNGEN, welche optische Veränderungen und Aufkleber zulassen, oder PROTOTYP FREISCHALTUNGEN, welche dir Zugriff auf extreme Mods geben, damit du mehr aus deinem Wagen rausholen kannst. PROTOTYPEN gibt es ab der 5. Liga.



Prototyp Freischaltungen



Visuelle Freischaltungen

Aufstiegsevent

Sobald du die erforderliche Anzahl an Zielen erreicht hast, wird ein spezielles Aufstiegsevent freigegeben. Dieses musst du gewinnen, um in die nächste Liga zu kommen. Die unteren Ligen bleiben geöffnet, für den Fall, dass du ein Ziel erreichen möchtest, das du noch nicht erreicht hattest.

Rundstrecken-Rennen

Das Ziel bei einem Rundstrecken-Rennen ist es, Erster zu werden. Aber auch der zweite oder dritte Platz bringen dem Spieler noch etwas ein.

RENNMODI

Last Man Standing

Schaffst du die Strecke, ohne auf ein Hindernis zu treffen? Kollisionen mit anderen Wagen sind in Ordnung, aber sobald du ein Hindernis triffst, bist du raus. Wer zuletzt übrig bleibt, gewinnt. Aber auch als Zweiter oder Dritter gewinnt man noch etwas.

Rundstrecken-Elimination

Die Rundstrecken-Elimination beginnt wie jedes andere Rundstrecken-Rennen. Der Unterschied ergibt sich am Ende jeder Runde. Der Fahrer, der zu diesem Zeitpunkt das Schlusslicht bildet, wird nämlich eliminiert, während die anderen weiterfahren. Dies geht weiter, bis nur noch ein Fahrer übrig ist.

Einzel-Drift

Bei Einzel-Drift fährst du gegen eine Zielpunktzahl, die eingeblendet wird.

Twin-Drift

Wie beim Einzel-Drift wird hier dein ganzes Fahrkönnen verlangt, um deine Drift-Punktzahl immer weiter zu steigern. Kannst du deinen Gegner schlagen? Twin-Drift ist nur im Online Mehrspieler-Modus verfügbar.

Drift-Elimination

Bei der Drift-Elimination musst du dir den Weg durch die Meute nach vorne kämpfen, um das Rennen zu gewinnen. Dabei musst du die Zielpunktzahl in jeder Runde erreichen, um nicht eliminiert zu werden.

Drift-König

In dieser Rennvariante fährst du gegen mehrere andere Fahrer um die höchste Drift-Punktzahl.

Ausdauer-Drift

Bei Ausdauer-Drift musst du so viele Drift-Punkte wie möglich sammeln, bis du eliminiert wirst.

Zuschauerwetten

In diesem Modus fährst du nicht selber das Rennen. Stattdessen wettest du auf Fahrer, die alle vom Computer gesteuert werden. Du kannst deine Wetten vor dem Rennen und bis zu einem gewissen Zeitpunkt im Rennen platzieren. Dann erscheint ein Countdown auf dem Bildschirm. Sobald dieser abgelaufen ist, können keine Wetten mehr abgegeben werden.

AUTO-WERTUNG

Jedes Auto hat eine LEISTUNGSWERTUNG zwischen 0 und 100. Diese stellt das Verhältnis von Leistung und Gewicht dar. 100 ist das schnellste und kräftigste Auto. Die WERTUNG legt fest, in welcher Liga ein Auto fahren kann. Werte von 0 bis 20 führen zum Beispiel zur Anfänger-Liga.



Wertung und Liga werden in der Werkstatt und beim Leistungstuning durch einen Balken dargestellt. Außerdem kann man diese in einer Zusammenfassung nachlesen. Indem du deinen Wagen modifizierst, kannst du seine Leistungswertung erhöhen und somit auch in höheren Ligen fahren.



TEAM-RENNEN

Autotypen

Bei *Juiced 2: Hot Import Nights* gibt es Muscle-Cars und Supersportwagen. Diese kannst du beim Autohändler kaufen, um anschließend an entsprechenden Events teilzunehmen.



Immer, wenn du bei der Auswahl eines Autos dieses Symbol siehst, weißt du, dass es auf seine Drifting-Qualitäten geprüft wurde. Im Allgemeinen eignen sich alle Autos mit Frontmotor, Hinterradantrieb und normal großen Rädern fürs Driften.



Muscle-Cars sind bekannt für ihre Größe und ihr Gewicht und für ihre großen, kräftigen Motoren. Diese US-Fahrzeuge sind eine ordentliche Herausforderung für jeden getunten Importwagen.



Die Supersportwagen werden direkt ab Werk geliefert und stellen die ultimative Herausforderung für jeden Straßen-Tuner dar. Du bist jetzt in der großen Liga angekommen!

CHARAKTER-ERSTELLUNG

Anheuern

Team-Rennen sind Events, bei denen du mit deinen Team-Kollegen gemeinsam fährst. Um jemanden anzuheuern, musst du die Option 'Team-DNA' im Menü des Karrieremodus auswählen. Es stehen viele Kollegen zur Verfügung. Je höher der Preis, desto besser fahren sie. Vergiss nicht, dass du einen Kollegen jederzeit feuern und durch einen besseren ersetzen kannst, sobald du mehr Geld hast!

Befehle

Bei einem Team-Rennen kannst du deinen Kollegen befehlen, wie sie fahren sollen:

- VOLLGAS – Alle Kollegen fahren mit Höchstgeschwindigkeit!
- BLOCKEN – Alle Kollegen vor dir BLOCKIEREN das Hauptfeld, damit du aufholen kannst.
- SAMMELN – Alle Kollegen vor dir fahren langsamer und lassen sich einige Plätze zurückfallen, damit du aufschließen kannst.

Bei **Juiced 2: Hot Import Nights**, kannst du einen Avatar erstellen, der dich im Spiel repräsentiert. Vergiss nicht, dass du dessen Aussehen jederzeit im Menü des Karrieremodus unter 'Team-DNA' ändern kannst.

LEISTUNGSMOD-HERAUSFORDERUNGEN

Um die Leistung deines Wagens zu verbessern, musst du Leistungsmod-Packs verwenden. Dies kannst du in der Werkstatt erledigen. Einige Mods sind gesperrt; um sie freizuschalten, musst du an Mod-Herausforderungen teilnehmen. Sobald du ein Mod freigeschaltet hast, ist es für ALLE deine Autos verfügbar. Die Prototypen-Mod-Packs bekommst du, wenn du Ziele erreichst, die entsprechend gekennzeichnet sind.

AUFKLEBEREDITOR

Du kannst dein Auto auch auf bis zu 50 Schichten mit Aufklebern versehen. Sobald du einen Aufkleber angebracht hast, kannst du seine Größe, Deckkraft, Farbe und Ausrichtung auf den beiden Seiten des Wagens verändern.

Mit dem Steuerkreuz kannst du den Teil des Wagens auswählen, den du bearbeiten möchtest.

Mit einfachen geometrischen Formen und anderen verfügbaren Aufklebern kannst du deine eigenen Designs entwerfen. Möchtest du schnelle Ergebnisse, dann entscheide dich für vorgefertigte Aufklebersätze.

Bist du mit dem Design deines Wagens fertig, kannst du dieses speichern, damit du es auch bei anderen Wagen anwenden kannst. Haben diese anderen Fahrzeuge eine grundsätzlich andere Form, so kann es sein, dass du das Design noch anpassen musst.

Die angebrachten Aufkleber kannst du jederzeit einzeln oder alle zusammen bearbeiten oder wieder entfernen.

Logo-Aufkleber und Leistung

Wenn du aus dem Logo-Menü Aufkleber von Tuning-Marken auswählst, dann bekommst du bei der Modifizierung des entsprechenden Autoteils einen Rabatt, wenn du diese Marke dafür wählst. Es lohnt sich, für jedes Autoteil, das du verbessern möchtest, einen beliebigen Hersteller auszuwählen.

WETTEN

Vor jedem Rennen hast du Gelegenheit, mit den anderen Fahrern Nebenwetten abzuschließen. Wähle den gewünschten Fahrer aus und mache deinen Einsatz. Der andere Fahrer kann deine Wette ablehnen, sie annehmen oder den Wetteinsatz erhöhen.

Zuschauerwetten (buhlen & anfeuern)

Wenn du online oder offline Zuschauerwetten abschließt, solltest du nicht vergessen, dass du das Rennen durch Ausbuhlen oder Anfeuern der Fahrer beeinflussen kannst. Das wirkt sich nämlich geringfügig auf die Nachladezeit des Nitros aus. Denke dran, dass die Fahrer dich dabei hören können, aber sie können auch sehen, wie viel Geld auf sie gesetzt wurde!

Fahrtenbuch (Fahrzeugbrief)

Für jedes Auto im Spiel gibt es ein Fahrtenbuch (Fahrzeugbrief). Darin kannst du die Geschichte, den Zustand und den aktuellen Wert des Wagens nachlesen. Behalte es gut im Auge, um den Wert deines Autos zu kennen.

Rennen um den Fahrzeugbrief

Du willst echte Spannung? Dann fahre gegen andere um den Fahrzeugbrief. Gewinnst du das Rennen, bekommst du einen weiteren Wagen für deine Werkstatt. Verlierst du es, musst du deinen Wagen abgeben.

Gewinne deinen Fahrzeugbrief zurück

Wenn du dein Auto an einen KI-Gegner verloren hast, dann mach dir keine Sorgen, er ist nicht auf ewig verloren. Tatsächlich wirst du deinen Gegner oft in deinem Auto fahren sehen! Nimmst du an einem weiteren Rennen um den Fahrzeugbrief teil, erscheint der Gegner mit deinem alten Wagen, und du bekommst die Chance, ihn zurückzugewinnen.

FAHRER-DNA & FAHRER-DNA-LABOR

Verbessere deine DNA fahre im DNA-Labor gegen andere Fahrer-DNA. Im DNA-Labor kannst du an folgenden Events teilnehmen: DNA-Rennen, Fahrer-DNA-Duell, Prominenten-Duell, HIN™-Team-Duell und HIN™-Handels-Duell.

Während des Rennens überwacht das Spiel viele hundert Parameter, die deine Leistung und deine Erfahrung in drei Kategorien bewerten: Rundstrecken-Rennen, Driften und Glücksspiel. Wenn du zum Beispiel aggressiv fährst und oft mit anderen kollidierst, spät bremsst und Nitro oft nutzt, dann brennt deine DNA wie Feuer. Wenn du sehr präzise steuerst, wird deine DNA eiskalt. Sind diese beiden Fahrstile ausgeglichen, befindet sich die DNA in einem Zen-Status. Die Stränge bauen sich auf, je mehr du fährst. Sie spiegeln deine DNA-Leistungen oder deine Erfahrung wieder. Während des Rennens bekommst du auch Meldungen, wie sich deine DNA entwickelt.

Der Hauptnutzen der DNA ist das Hervorheben deiner Stärken und Schwächen im Vergleich zu anderen Fahrern. Wenn du wetttest oder um deinen Fahrzeugbrief fährst, solltest du dir immer zuerst die DNA deiner Gegner ansehen! Wir haben dich gewarnt!

DNA herunterladen und das Fahrer-DNA-Labor

Du kannst aus dem Internet auch die DNA anderer Fahrer herunterladen, um daraus Team-Kollegen zu machen oder spezielle Offline-Events im Fahrer-DNA-Labor zu veranstalten, wo du den Fahrstil der anderen Fahrer untersuchen kannst. Es macht viel Spaß, Herausforderungen mit Spitzenfahrern oder sogar mit Prominenten zu veranstalten. Dabei sind einige aus der Musikszene sowie einige von Sport und Rennsport.

FAHRSTRATEGIEN

Bedrängen

Wenn du einen Gegner bedrängst, siehst du über seinem Auto einen Balken, der sich zu füllen beginnt, wenn du dicht an ihm dranbleibst. Dieser Balken zeigt an, wie sehr der Fahrer seine Nerven verliert, wenn ihm jemand am Heck klebt. Ist der Balken voll, verliert der Fahrer vorübergehend die Kontrolle und macht einen Fehler. Aber pass auf, du könntest dadurch in einen Unfall geraten! Einige Fahrer sind leichter zu bedrängen als andere.

Nitro

Der Nitro-Balken hat 4 Stufen. Machst du Powerslides, bekommst du Nitro dazu. Der Nitro-Schub wird mit jeder Stufe länger und kräftiger. Mit Nitro stehen und fallen Rennen! Eine vorübergehende hintere Platzierung zugunsten einer größeren Nitro-Menge kann zum Sieg führen!

Gegnerische Charaktere

Die Eigenarten deiner Gegner wirst du schnell kennenlernen. Tyrone ist zum Beispiel der härteste Kerl auf der Strecke. Bobby ist ein richtiger Zocker – er erhöht IMMER den Wetteinsatz! Versuche doch mal herauszufinden, wer der beste Drifter ist.

Drift-Techniken

Zum erfolgreichen Driften:

- Stelle die Ansicht auf 3. Person.
- Fahre nicht zu schnell. Gib weniger Gas, damit der Wagen nicht zu schnell wird.
- Konzentriere dich auf die Mitte der Fahrbahn und versuche, den Wagen dort zu halten. Dadurch kommst du automatisch um die kniffligen Ecken.
- Nutze die Handbremse, wenn du die Drift-Richtung des Wagens beeinflussen möchtest.

MEHRSPIELER

Mit Games for Windows - LIVE kannst du gegen Spieler aus der ganzen Welt in einer Games for Windows - LIVE Karriere antreten. Schaffst du es, der Beste in der Online-Community zu werden? Bei Games for Windows - LIVE kannst du es herausfinden. Vergiss nicht, dass du beim Online-Spiel die DNA eines anderen Fahrers „abgreifen“ kannst, um sie später anderweitig zu nutzen. Bring diese DNA ins DNA-Labor, um Stärken und Schwächen zu begutachten und dann gegen einen KI-Gegner anzutreten, der genau diesem Profil entspricht.

Online-Karriere

Die Online-Karriere ist vergleichbar mit der Offline-Version, doch anstatt auf KI-Gegner trifft man hier auf gleichgesinnte Fahrer. Der Verlauf der Karriere ist ansonsten gleich.

Treffpunkte

In jeder Liga gibt es einen Treffpunkt, wo sich alle Spieler in deiner Liga zusammenfinden und du auswählen kannst, welches Ziel und welches Event du in Angriff nehmen möchtest. Die FOLGEN-Funktion ist ganz nützlich, um sich schnell mit anderen Fahrern zusammenzutun.

Autos kaufen und verkaufen

Vor dem Rennen ist es möglich, Autos zu kaufen und zu verkaufen. Den Verkaufspreis legt man in der Werkstatt mit der Option 'Zu verkaufen' fest.

Aufkleber kaufen und verkaufen

Es ist auch möglich, Aufklebersätze vor dem Rennen zu handeln. Auch hierfür wird der Preis in der Werkstatt festgelegt.

Team-Rennen

Die Online-Version des Team-Rennens unterscheidet sich leicht von der Offline-Version. Hier besteht dein Team aus anderen echten Spielern. Die Teams werden vor dem Rennen in der Lobby zusammengestellt.

Zuschauerwetten (buen & anfeuern)

Dies funktioniert genau wie in der Offline-Version, jedoch werden die Wetten von echten Personen platziert. Dadurch wird alles noch aufregender!

GOLD-MITGLIEDSCHAFT MEHRSPIELER

LIVE - Eigenes Rennen

Wenn du über eine LIVE Gold-Mitgliedschaft verfügst, hast du Zugriff auf 'LIVE - Eigenes Rennen', um ein beliebiges Online-Event zu starten. Dabei kann jedes Auto deiner Online-Auto-Kollektion zum Einsatz kommen. Das einzigartige Handicap-System ermöglicht es dir außerdem, in jeder beliebigen Wagenklasse und -gattung anzutreten.

Treffpunkte

Treffpunkte stehen Spielern mit einer Gold-Mitgliedschaft im Bereich der Online-Karriere zur Verfügung. Dort findest du leicht andere Spieler, um Spiele zu starten. Jede Liga hat einen eigenen Treffpunkt, in dem alle anderen Spieler der Liga sich treffen, während du überlegst, welche Ziele und Events du versuchen möchtest. Hier kannst du mit anderen Spielern organisieren, was du tun möchtest. Die Funktion FOLGEN macht es dir einfach, mit anderen schnell Gruppen zu bilden.

MITWIRKENDE

ASCARI

Ascari name and logo as used on genuine Ascari cars are registered trademarks of Ascari Cars Ltd. Ascari and its logo are trademarks of Ascari Cars.

ASTON MARTIN

Aston Martin, DB9 Volante, Vanquish S and the Aston Martin logo are trademarks owned and licensed by Aston Martin Lagonda © 2007 Aston Martin Lagonda.

AUDI

Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner AUDI AG.

BMW

The BMW logo, the BMW wordmark and the BMW model designations are Trademarks of BMW AG and are used under license.

CITROEN

The Citroen C2 16v VTR (2004 Model) is used under license to THQ Inc.

DODGE

Dodge and HEMI are trademarks of DaimlerChrysler Company LLC.

FIAT

Fiat is a registered trademark owned by Fiat S.p.A. Under license from Fiat Group Automobiles S.p.A. All rights reserved.

FORD

Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. www.ford.com

GM

General Motors Trademarks used under license to THQ Inc.

HOLDEN

Official Licensed Holden Product.™ General Motors Corporation.

HONDA

Designed, manufactured, and distributed by/for THQ Inc. Honda®, "H" logo®, Acura®, Stylized "A" Logo®, Civic®, Integra Type R®, CRX™, SiR™, Type R™, Type-S™, S2000®, NSX®, RSX, Si™, and the distinctive design elements of Honda and Acura vehicles are trademarks and intellectual property of Honda Motor Co., Ltd., used under license from American Honda Motor Co., Inc. in the U.S. and Honda Motor Co., Ltd. in other countries. Official Honda licensed product. All rights reserved.

HYUNDAI

Hyundai and its logos are trademarks of Hyundai Motor Company.

KOENIGSEGG

Koenigsegg and its logo are trademarks of Koenigsegg Automotive AB.

LOTUS

Approved and Licensed Product of Group Lotus plc.

MAZDA

Mazda, MX-5, RX-7, RX-8 and Miata names, emblems and body designs are used under approval of Mazda Motor Corporation.

MELLING

Melling and its logo are trademarks of Melling Sports Cars, Inc.

MINI

The MINI trademarks are used under license from BMW AG.

MINI

Mitsubishi, Eclipse, FTO, GTO, 3000GT, Lancer EVOLUTION names, emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of MITSUBISHI MOTORS CORPORATION and used under license by THQ Inc.

NISSAN / INFINITI

"NISSAN" and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to THQ Inc.

"INFINITI" and the names, logos, marks and designs of the INFINITI products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to THQ Inc.

PAGANI

Pagani and its logos and designs are trademarks of Pagani Automobili S.p.A. and used under license by THQ Inc.

PEUGEOT

Peugeot and its logos are trademarks of PSA and used under license by THQ Inc.

PLYMOUTH

Chrysler® is a registered trademark of DaimlerChrysler Company, LLC. Plymouth® Barracuda and its trade dress are used under license from DaimlerChrysler. ©DaimlerChrysler Company, LLC 2007.

RENAULT

Renault Official Licensed Products are vehicle models and trademarks protected by legislation on trademarks. Used with permission from Renault. All rights reserved.

SALEEN

Saleen®, Saleen® S7™, Saleen® S281™, all its vehicle model names and their designs are registered trademarks of Saleen, Inc. used under license to THQ Inc. © Saleen, Inc. 2007

SEAT

Trademarks, design, patents and copyrights are used with the permission of the owner SEAT S.A.

SUBARU

Names, trademarks and body designs of Fuji Heavy Industries Ltd. are used under license to THQ Inc.

TOYOTA / LEXUS

TOYOTA, SCION, MR2, COROLLA, CELICA, SUPRA and tC and associated symbols, emblems and designs are intellectual property of Toyota Motor Corporation and are used with permission. LEXUS, LS300 and associated symbols, emblems and designs are intellectual property of Toyota Motor Corporation and are used with permission.

TVR

TVR and its logo are trademarks of TVR Engineering Ltd.

VAUXHALL

Vauxhall Trademarks licensed to THQ Inc.

VW

Trademarks, design patents and copyrights are used with the permission of the owner Volkswagen AG.

PART MANUFACTURERS

BFGoodrich® Tires Trademarks are used under license from Michelin Groupe Companies.

BRIDGESTONE and POTENZA names, emblems and wheel designs are trademarks and/or other intellectual properties of Bridgestone Corporation and used under license to THQ Inc.

FERODO name and logo used under license from Federal-Mogul

Friction Products Limited, a wholly owned subsidiary of Federal-Mogul Corporation.

The 'HKS' name and logo are registered trademarks of HKS-USA, Inc., and all rights therein are expressly reserved.

MOOG name and logo used under license from Federal-Mogul World Wide, Inc. and Federal-Mogul Products, Inc., wholly owned subsidiaries of Federal-Mogul Corporation.

OZ Racing is a trademark and is used with permission from O.Z. S.p.A.

© 2007 THQ Inc. Images of the Sydney Opera House appear under license from Sydney Opera House Trust 2007. 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. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. Hot Import Nights and its logo are trademarks of Hot Import Nights LLC. Juiced 2: Hot Import Nights is powered by the SpeedTreeRT™ foliage middleware solution. SpeedTreeRT ©2002-2006. SpeedTree™ and IDV™ (and associated logos) are registered trademarks and used under license from Interactive Data Visualization. Juice Games, Juiced, THQ 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.



LIZENZVEREINBARUNG

Softwarelizenzvertrag für das Computerprogramm „Juiced 2 Hot Import Nights“

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 „Juiced 2 Hot Import Nights“ der THQ Entertainment GmbH und/oder ihrer Lizenzgeber. Sie erhalten ein einfaches, nicht übertragbares Recht zur Nutzung der Software „Juiced 2 Hot Import Nights“ 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.

THQ übernimmt insbesondere keine Gewähr dafür, dass die THQ-Produkte den Anforderungen und Zwecken des Lizenznehmers genügen oder mit anderen von ihm ausgewählten oder benutzten Produkten, insbesondere bestimmter Hardware oder Software zusammenarbeiten. Die Verantwortung für die richtige Auswahl und die Folgen der Benutzung sowie die damit beabsichtigten und erzielten Ergebnisse trägt der Lizenznehmer.

THQ und/oder ihre Lizenzgeber haften nicht, wenn der Lizenznehmer Komponenten der Produkte ändert oder in sie sonst wie eingreift, die Bedienungsanleitung nicht beachtet, vertragswidrig Hard- oder Software verwendet, die notwendigen Installationsvoraussetzungen nicht einhält oder sonstige risikobehaftete Handlungen vornimmt.

Keiner der Vertragspartner haftet gegenüber dem Anderen insbesondere bei Nicht- oder Schlechterfüllung des Vertrages, falls Letztere auf höhere Gewalt zurückzuführen ist, z. B. besondere Natur- oder Kriegereignisse, staatliche Eingriffe, Brände und auf diesen Ereignissen beruhende Nichtverfügbarkeit von Kommunikationseinrichtungen oder Energiequellen.

Es wird darauf aufmerksam gemacht, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Computersoftware so zu erstellen, dass sie in allen Anwendungen und Kombinationen absolut fehlerfrei arbeitet. Gegenstand des Vertrages ist daher nur eine Software, die der Programmbeschreibung und der Bedienungsanleitung im Wesentlichen entspricht, ohne dass dafür eine weitergehende Haftung seitens THQ und/oder ihrer Lizenzgeber übernommen wird.

Der Lizenznehmer ist nicht berechtigt, gegen Forderungen von THQ aufzurechnen, es sei denn, seine Gegenforderung ist unbestritten oder rechtskräftig festgestellt.

THQ macht darauf aufmerksam, dass Sie für alle Schäden aufgrund von Vertragsverletzungen haften. THQ oder ihre Erfüllungsgehilfen haften nicht für Schäden, es sei denn, dass ein Schaden durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit seitens THQ oder dessen Erfüllungsgehilfen verursacht worden ist.

Die Haftung wird seitens THQ je Schadensereignis, soweit gesetzlich wirksam, auf das gesetzliche Minimum begrenzt; Gerichtsstand ist Krefeld, soweit dies gesetzlich zulässig ist. Es gilt deutsches Recht.

DATENSCHUTZ

Wenn Sie die THQ-Software nutzen, erkennen Sie damit die gesetzlichen Datenschutzbestimmungen an. THQ behält sich das Recht vor, diesen Lizenzvertrag jederzeit ohne Ankündigung zu ändern. Wir sind bemüht, Sie auf Änderungen hinzuweisen, empfehlen jedoch, regelmäßig unsere Webseite zu besuchen, um eventuelle Änderungen zu lesen.

VERTRAGSVERHÄLTNISSE MIT DRITTEN

Ihre Teilnahme an Werbeaktionen, Kauf von Artikeln oder Dienstleistungen aller Art über das Internet inklusive Zahlung begründet ein Vertragsverhältnis nur zwischen dieser dritten Partei und Ihnen, nicht aber mit THQ. Ausgenommen davon sind die von THQ selbst betriebenen Seiten.

Sie sind damit einverstanden, dass eine Haftung – welcher Art auch

immer – in diesen Fällen für THQ und/oder ihre Lizenzgeber ausgeschlossen ist, auch wenn der Vertragsabschluss über einen Link auf der Webseite von THQ zustande kommt.

VORSCHLÄGE

THQ nimmt Ihre Vorschläge und Kommentare gern entgegen. Allerdings behält sich THQ vor, diese ohne Gegenleistung in welcher Form auch immer zu verwerten. Mit Übersendung von Vorschlägen erteilt der Benutzer bereits jetzt insoweit alle erforderlichen Genehmigungen und Zustimmungen zur Verwertung.

SCHLUSSBESTIMMUNGEN:

Dieser Vertrag wird durch die Verwendung der Software wirksam. THQ behält sich das Recht vor, diesen Vertrag ohne Vorankündigung und Begründung zu beenden. Ihr Recht zur Nutzung dieser Software endet sofort in dem Fall, dass Sie mit diesem Vertrag nicht mehr einverstanden sind oder diese Software entgegen diesem Vertrag oder sonstigen gesetzlichen Vorschriften nutzen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, den Gebrauch dieser Software sofort zu unterlassen und sämtliche vorhandenen Kopien dieser Software zu löschen.

Sollten einzelne Bestimmungen aus diesem Vertrag unwirksam sein oder werden, so sollen die übrigen Abreden davon nicht berührt werden.

Beide Teile verpflichten sich, eine unwirksame Klausel bzw. eine Vertragslücke dahingehend durch gemeinsame Vereinbarungen auszufüllen, dass der beabsichtigte wirtschaftliche Zweck in zulässiger Weise am ehesten erreicht wird.

THQ Entertainment GmbH, Krefeld, August 2007

THQ CUSTOMER SERVICES

AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline
1902 222 448
Call costs \$2.48 (incl GST) per minute
Higher from mobile/public phones

DANMARK

eursupport@thq.com

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 11º 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 16,00 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.
Visita nuestra web:
Registra tu juego en www.thq-games.es para acceder a
los trucos, al material exclusivo de los juegos, las preguntas
frecuentes y al soporte técnico online.

FRANCE

Assistance technique : 08 25 06 90 51 du lundi au samedi
de 10 à 12h et de 14h à 20h (0.34€ la minute)
thq@euro-interactive.fr

ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro
Servizio Assistenza Tecnica:
E-mail: 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
Registra il tuo gioco su www.thq-games.com/it/
per ottenere una completa assistenza online e trovare
risposta alle domande più frequenti.

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 telefoonnummers
zijn van toepassing)

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

NORGE

eursupport@thq.com

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
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17,00h às 19,00h
Todos os dias úteis

SERVICO 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)

SUOMI

eursupport@thq.com

SVERIGE

eursupport@thq.com

UK

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

Online:
Register your game at www.thq-games.com
for FAQs and full online support

Juiced 2

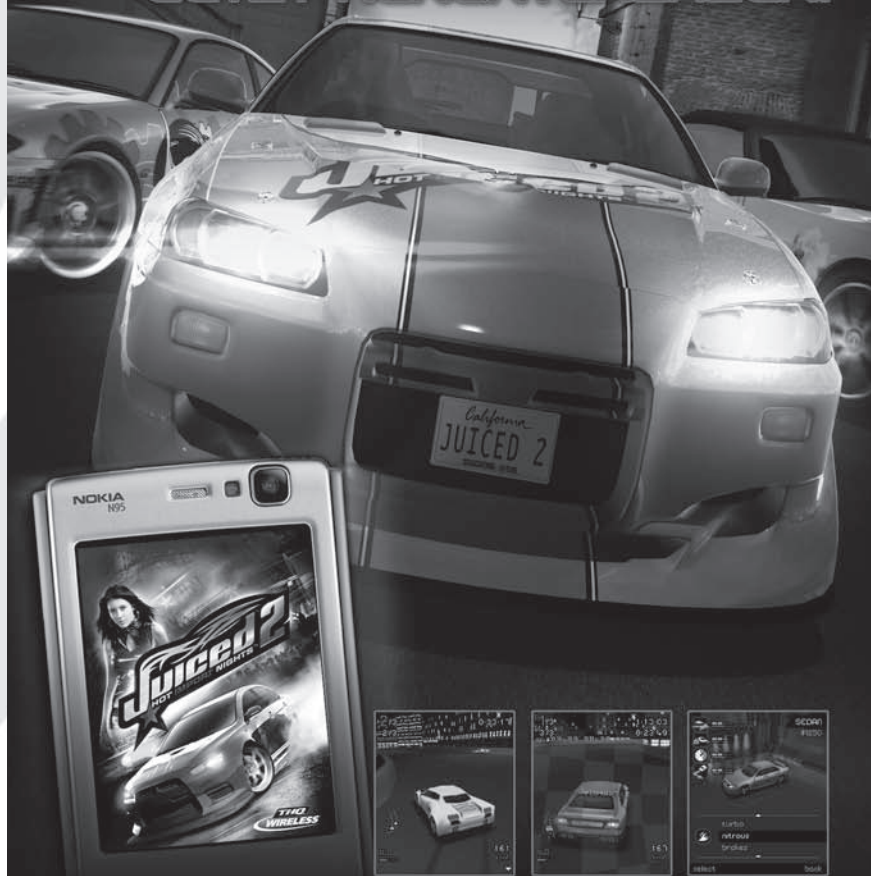
HOT IMPORT NIGHTS™

WIRD MOBIL!

SENDE J2HIN AN DIE 82000

SENDE J2HIN AN DIE 0900188188

JETZT HERUNTERLADEN!



© 2007 THQ Wireless 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 Ltd. Juiced, Juice Games, 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.