INHALT

HAFTUNGSAUSSCHLUSS	**1**
INSTALLATION	**2**
STEUERUNG	**2**
ERSTE SCHRITTE	**4**
TEAMRENNEN	**5**
SOLORENNEN	**9**
MITWIRKENDE	**10**

HAFTUNGSAUSSCHLUSS

Durch die Installation, das Kopieren oder die anderweitige Nutzung dieser Software erkennen Sie die unten aufgeführten Beschränkungen an.

EINGESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG: Empire Interactive garantiert, dass die Software ab Übergabe in wesentlicher Übereinstimmung mit der mit ihr mitgelieferten Dokumentation für die Dauer von neunzig (90) Tagen funktioniert. Jegliche gesetzlichen Gewährleistungen für die Software werden auf neunzig (90) Tage beschränkt, wenn die Auswirkung dieser Klausel durch geltendes Recht nicht besonders ausgenommen wurde.

ANSPRÜCHE DES KUNDEN: Die einzige Verpflichtung von Empire Interactive und Ihr ausschließliches Rechtsmittel besteht darin, dass Empire Interactive nach eigenem Ermessen entweder (a) den bezahlten Preis zurückerstattet oder (b) die Software oder Hardware ersetzt, die dieser eingeschränkten Gewährleistung nicht genügt und zusammen mit einer Kopie Ihrer Quittung an den Händler zurückgegeben wird. Diese eingeschränkte Gewährleistung gilt nicht, wenn der Ausfall der Software auf einen Unfall, Missbrauch oder fehlerhafte Anwendung zurückzuführen ist. Für die Ersatz-Software wird entweder für den Rest der ursprünglichen Garantiefrist oder dreißig (30) Tage die oben beschriebene Garantie gewährt, wobei der längere Zeitraum maßgebend ist.

KEINE WEITEREN GEWÄHRLEISTUNGEN: Im größtmöglichen, durch das anwendbare Recht gestatteten Umfang lehnen Empire Interactive und dessen Lieferanten alle weiteren Vertragsabsprachen, Garantien und Bedingungen in Bezug auf die Software und die begleitende Benutzerdokumentation ab, unabhängig davon, ob sie ausdrücklich oder konkludent gewährt worden sind, einschließlich, aber nicht beschränkt auf konkludente Gewährleistungen im Hinblick auf Handelsüblichkeit und Eignung für einen bestimmten Zweck.

HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG: Im größtmöglichen, durch das anwendbare Recht gestatteten Umfang lehnen Empire Interactive und dessen Lieferanten jede Haftung für irgendwelche besonderen, zufälligen, indirekten oder Folgeschäden (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Schäden aus entgangenem Gewinn, Geschäftsunterbrechung, Verlust von Geschäftsinformationen oder irgendwelchen anderen Vermögensschäden) ab, die durch die Verwendung der Software oder durch die Tatsache, dass sie nicht verwendet werden kann, entstehen; dies gilt auch dann, wenn Empire Interactive zuvor auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen worden ist. In jedem Fall beschränkt sich die Haftung von Empire Interactive und seiner Lieferanten nach dieser Vereinbarung auf den tatsächlich von Ihnen für die Software gezahlten Betrag, wenn die Auswirkung dieser Klausel durch geltendes Recht nicht besonders ausgenommen wurde.

Jeglicher Verleih bzw. unerlaubte Vervielfältigung, Aufführung oder Sendung der auf dem Datenträger enthaltenen Informationen verstößt gegen geltendes Recht. Diese Software-Lizenzvereinbarung unterliegt englischem Recht.

INSTALLATION

1. Lege die **FORD STREET RACING**-CD-ROM mit der beschrifteten Seite nach oben in dein CD-ROM- oder DVD-Laufwerk. Wenn die CD nicht nach wenigen Sekunden startet, lies dir Punkt 2 durch. Andernfalls überspringe diesen Abschnitt und fahre mit Punkt 3 fort.

2. Falls die Autostart-Funktion deaktiviert ist, doppelklicke auf das Symbol "Arbeitsplatz" auf dem Windows-Desktop. Doppelklicke auf das Symbol deines CD-ROM- oder DVD-Laufwerks, um den Inhalt der CD anzuzeigen. Doppelklicke danach auf die Datei **autorun.exe**.

3. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.

Hinweis: In der während der Installation angezeigten Readme-Datei findest du aktuellste Informationen zum Spiel.

SPIEL KONFIGURIEREN

Nach der Installation gelangst du zum Bildschirm Game Configuration (Spiel konfigurieren). Hier kannst du Controller-, Grafik-, Audio- und Spracheinstellungen vornehmen. Wähle **OK**, um vorgenommene Änderungen zu speichern und zum Desktop zurückzukehren. Wähle **Run Game** (Spiel starten), um vorgenommene Änderungen zu speichern und das Spiel zu starten.

STEUERUNG

FORD STREET RACING kann mit der Tastatur, einem Gamepad oder einem Lenkrad-Controller gespielt werden. Um alle Funktionen des Spiels zu nutzen, benötigst du ein Gamepad mit 10 Tasten oder einen Lenkrad-Controller mit Pedalen und 8 Tasten.

TASTATURSTEUERUNG

TASTATURSTEUERUNG SPIELER 1

Steuerung	Im Spiel	Menüs
Pfeiltaste links/rechts	Lenken (links/rechts)	Menü links/rechts
Pfeiltaste auf	Beschleunigen	Menü aufwärts
Pfeiltaste ab	Bremse/Rückwärtsgang	Menü abwärts
Strg rechts	Handbremse	-
Eingabe	Sicht ändern	Annehmen
Umschalt rechts	Rückansicht	-
W	Nach vorne wechseln	-
S	Nach hinten wechseln	-
A	Wagen 1 auswählen/Team-Block	-
D	Wagen 2 auswählen/Team-Verfolgerrennen	-
Q	Teambefehl abbrechen	-
P	Spiel anhalten	-
Esc	-	Zurück
X	-	Sonderfunktion

TASTATURSTEUERUNG SPIELER 2

Steuerung	Im Spiel
V/B	Lenken (links/rechts)
Q	Beschleunigen
A	Bremse/Rückwärtsgang
Leertaste	Handbremse
Strg	links Sicht ändern
Tab	Rückansicht

LENKRAD KONFIGURIEREN

FORD STREET RACING

Benutze das Konfigurationsprogramm, um die Tasten deines Lenkrads einzurichten. Wenn du eine Achse zuordnest, befindet sich je nach Bewegungsrichtung der Achse neben der Belegung ein "+" oder "-".

Wenn dein Lenkrad Pedale sowohl mit einfacher als auch geteilter Achse unterstützt, kannst du deine gewünschte Einstellung in der Windows-Systemsteuerung oder in der Software deines Lenkrads vornehmen. Wenn du deine Pedale von einfacher auf geteilte Achse (oder umgekehrt) umstellst, musst du die Steuerungen für Beschleunigen und Bremsen im Konfigurationsprogramm neu belegen.

Vergewissere dich, dass die neuesten Treiber für deinen Lenkrad-Controller installiert sind und er unter Windows korrekt kalibriert und eingerichtet ist (unter "Systemsteuerung/Spieloptionen" oder "Systemsteuerung/Spielcontroller").

ERSTE SCHRITTE

Willkommen zu **FORD STREET RACING**! Fahre 18 der begehrtesten Ford-Wagen durch die Straßen von Los Angeles und erlebe heiße Teamrennen.

Du leitest ein Team aus bis zu drei Wagen (vom klassischen Boss Mustang bis zum brandneuen 2007 Shelby Cobra GT-500) und hast die Möglichkeit, während des Rennens zwischen den Wagen zu wechseln und Teambefehle zu geben. So erweiterst du das normale Rennen um strategische und taktische Elemente.

HAUPTMENÜ

SCHNELLES RENNEN – Fahre ein einzelnes Solorennen. So kannst du sofort loslegen!
TEAMRENNEN – Fahre Teamrennen, -wettkämpfe und -herausforderungen.
SOLORENNEN – Fahre Solorennen und -herausforderungen.
MEHRSPIELER – Fahre 2-Spieler-Rennen.
OPTIONEN – Wähle deine **FORD STREET RACING**-Optionen.
PROFIL – Verwalte dein **FORD STREET RACING**-Profil.
SPIEL BEENDEN – Beendet **FORD STREET RACING**.

MENÜ TEAMRENNEN

EINZELNES RENNEN – Fahre ein einzelnes Teamrennen. Nur freigeschaltete Wagen und Strecken sind verfügbar.
TEAMMEISTERSCHAFT – Fahre eine Reihe von Teammeisterschaften und baue dein Team auf.
HERAUSFORDERUNGEN – Teste deine Fähigkeiten als Fahrer in einer Reihe von Herausforderungen, um Credits zu gewinnen.
TUTORIALS – Lerne die Grundlagen des Teamrennens kennen. Wir empfehlen dir, die Tutorials zu spielen, bevor du in einem Teamrennen antrittst.

MENÜ SOLORENNEN

EINZELNES RENNEN – Fahre ein einzelnes Solorennen. Nur freigeschaltete Wagen und Strecken sind verfügbar.
MEISTERSCHAFT – Fahre eine Reihe von Solomeisterschaften.

MEHRSPIELER-MENÜ

Fahre 2-Spieler-Standardrennen. Wenn du die Option Mehrspieler wählst, gelangst du zum Einstellungsbildschirm.

OPTIONEN-MENÜ

AUTOMATISCH SPEICHERN

AUTOM. SPEICHERN – Wir empfehlen dir, die Option AUTOM. SPEICHERN zu aktivieren, um sicherzustellen, dass dein Fortschritt und deine Rekorde automatisch gespeichert werden.

AUDIO

EFFEKTE – Ändert die Lautstärke der Soundeffekte.
MUSIK – Ändert die Musiklautstärke.

ANZEIGE

TACHO-EINHEITEN – Ändert die Geschwindigkeitsanzeige auf Kilometer pro Stunde oder Meilen pro Stunde.

STEUERUNG

Legt die Controller für Spieler 1 und Spieler 2 fest.
HINWEIS: Controller werden über das Programm Game Configuration (Spiel konfigurieren) eingestellt, das du über das Windows-Startmenü aufrufen kannst (Start > Alle Programme > Empire Interactive > Ford Street Racing).

MITWIRKENDE

MITWIRKENDE – Zeigt an, wer an diesem Spiel mitgewirkt hat.

PROFIL-MENÜ

Dein Profil enthält deinen Fortschritt, die beste Rundenzeit und weitere Informationen.
SPEICHERN – Speichert dein aktuelles Profil.
LADEN – Lädt ein zuvor gespeichertes Profil.
ERSTELLEN – Erstellt ein neues Profil.
FORTSCHRITT ANZEIGEN – Zeigt deinen Spielfortschritt an.

MENÜ EINSTELLUGEN

Das Menü Einstellungen erscheint vor Einzelrennen im Team-, Solo- oder Mehrspielermodus.
Die Menüoptionen sind je nach gewähltem Modus und Renntyp unterschiedlich.

RENNTYP – Legt den Renntyp fest.
GEGNER – Legt die Anzahl der Gegner fest (Solo und Mehrspieler).
GEGNERISCHE TEAMS – Legt die Anzahl gegnerischer Teams fest (Team).
GEGNERTYP – Legt den Gegnertyp fest: Gemischt (gemischtes Gegnerfeld) oder Gleich (Gegner fahren den gleichen Wagen wie du).
SCHWIERIGKEIT – Legt den Schwierigkeitsgrad fest: Leicht, Mittel oder Schwer.
RUNDENANZAHL – Legt die Anzahl der zu fahrenden Runden fest.

TEAMRENNEN

In **Teamrennen** führst du ein Team aus 2 oder 3 Wagen, das zusammenarbeiten muss, damit jeder auf der bestmöglichen Position das Rennen beendet. Es gewinnt das Team mit den meisten Gesamtpunkten und nicht unbedingt das Team, das die Ziellinie zuerst überquert.

Als Anführer deines Teams stehen dir drei spezielle Fähigkeiten zur Verfügung. Du kannst zwischen Wagen deines Teams **wechseln**, um sie zu steuern, und deinen Teamkollegen die Befehle **Block** und **Verfolgerrennen** geben. Um Rennstrategie und -taktik zu entwickeln, ist es wichtig, eine Kombination aus Wechseln, Blocken und Verfolgerrennen anzuwenden. Im Verlauf der Teammeisterschaft wirst du diese Fähigkeiten benötigen, um gegen stärkere Teams zu gewinnen.

HINWEIS: Wir empfehlen dir, die Tutorials zum Teamrennen zu spielen, bevor du in einem Teamrennen antrittst. Die Tutorials findest du im Menü Teamrennen.

ANZEIGEN IN TEAMRENNEN

FAHRERFELD-POSITION

Diese Anzeige gibt die aktuellen Positionen aller Rennwagen mit ihren Teamfarben wieder. Der Wagen im oberen Bereich der Anzeige führt das Fahrerfeld an. Der von dir gefahrene Wagen wird durch ein weißes Kästchen angezeigt, in der die aktuelle Position des Wagens erscheint.

Deine Teammitglieder werden durch ein schwarzes Kästchen angezeigt, in dem die Controller-Taste angezeigt wird, mit der du den Wagen auswählen kannst, sowie ein Symbol für das aktuelle Manöver des Fahrzeugs (siehe Teambefehle). Die Hintergrundfarben der Kästchen entsprechen der Anzeigefarbe des Teammitglied (siehe Teammitglied wählen).

TEAM-POSITION

Diese Anzeige gibt die aktuellen Positionen aller Teams des Rennens mit ihren Teamfarben wieder. Das Team im oberen Bereich der Anzeige führt das Rennen an. Teampunkte und -positionen errechnen sich aus der aktuellen Position jedes Wagens im Team. Am Ende des Rennens erhält jedes Team die jeweiligen Endpunkte.

Position	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
Punkte	10	8	7	6	5	4	3	2	1

STRECKENKARTE

Diese Karte zeigt eine Übersicht der vor dir liegenden Strecke an und enthält Punkte in den entsprechenden Teamfarben für alle Fahrzeuge des Rennens. Die Start-/Ziellinie wird durch eine karierte Markierung angezeigt. Über der Karte erscheinen die aktuelle Runde deines Wagens und die Gesamtzahl der Runden im aktuellen Rennen. Unter der Karte wird die momentane Geschwindigkeit deines Wagens angezeigt.
TIPP: Benutze die Rückansicht, um auf der Strecke nach hinten zu schauen und alle Wagen zu sehen, die sich hinter dir befinden.

WAGEN WECHSELN

Indem du Wagen wechselst, kannst du:

- jeden Teamwagen steuern und ihn im Fahrerfeld nach vorne bringen;
- an die beste Position gelangen, um Teambefehle zu geben;
- die Rennsituation besser einschätzen.

Du kannst während des Rennens jederzeit zwischen Wagen wechseln, indem du die Tasten für die Option Nach vorne wechseln oder Nach hinten wechseln drückst. Nach vorne wechseln lässt dich zum Teamwagen wechseln, der sich vor dir befindet, Nach hinten wechseln bringt dich zum Teamwagen, der sich hinter dir befindet.
Wenn du den Wagen wechselst, wird das Spiel angehalten, bis du dich im neuen Wagen befindest. Du übernimmst die Steuerung des neuen Wagens, sobald das Spiel wieder mit normaler Geschwindigkeit läuft.
HINWEIS: Wenn du gerade das Führungsfahrzeug deines Teams steuerst und den Befehl Nach vorne wechseln gibst, wechselst du zum letzten Wagen deines Teams. Befindest du dich im letzten Wagen, wenn du den Befehl Nach hinten wechseln gibst, wechselst du zum Führungsfahrzeug deines Teams.
TIPP: Versuche dein Team zusammenzuhalten, da du so erfolgreicher fahren kannst.

TEAMBEFEHLE

Als Anführer deines Teams kannst du **Block**-Befehle geben, um gegnerische Teamwagen zu verlangsamen, oder deine Teamwagen mit dem Befehl **Verfolgerrennen** im Fahrerfeld nach vorne bringen. Bevor du einen Befehl gibst, musst du auswählen, für welches Teammitglied der Befehl gelten soll.

TEAMMITGLIED AUSWÄHLEN

Teammitglieder haben die gleiche Teamfarbe und eine Teamanzeige, die über ihren Wagen erscheint.
Die Farbe der Teamanzeige entspricht der Hintergrundfarbe des entsprechenden Kästchens in der Fahrerfeld-Anzeige, so dass du deine Teammitglieder unterscheiden kannst.

Teammitglied (wartet auf Auswahl).

Du kannst ein Teammitglied auswählen, indem du die Tasten für die Optionen **Wagen 1 auswählen** oder **Wagen 2 auswählen** drückst (die Tasten erscheinen in der Fahrerfeld-Anzeige). Wenn du den Wagen ausgewählt hast, wechselt er in einen aufmerksamen Zustand, da er einen Befehl erwartet.
Ein Wagen bleibt nur wenige Sekunden in diesem Zustand, bevor er wieder auf eine erneute Auswahl wartet.

Ein Teammitglied wartet auf einen Befehl.

Wenn du ein Teammitglied aufmerksam gemacht hast, kannst du ihm einen Befehl geben. Du hast außerdem die Möglichkeit, beide Teammitglieder gleichzeitig auszuwählen, indem du beide Tasten zum Auswählen der Wagen zur selben Zeit drückst.

BLOCKEN

Beim Befehl Block fahren Teammitglieder vor gegnerische Wagen, um sie zu verlangsamen, so dass dein Führungsfahrzeug aufholen kann. Ein erfolgreicher Block führt dazu, dass das gegnerische Fahrzeug stark abbremst und Schlangenlinien fährt, während der Fahrer die Kontrolle wiedererlangt. Wagen, die ein Blockmanöver ausführen, leuchten auf der Rückseite rot.
Um einen Block-Befehl zu geben, drücke die **Team-Block-**Taste, wenn ein Wagen ausgewählt ist. Daraufhin ändern sich sowohl das Symbol über dem Fahrzeug als auch die Fahrerfeld-Anzeige.
Wenn du einen wirkungsvolleren Block erzielen möchtest, warte, bis sich ein Teammitglied vor einem gegnerischen Wagen befindet, und gib ihm erst dann den Befehl zum Blocken. Versuche außerdem, **Doppel-** und **Dreifachblocks** auszuführen, indem du den Block-Befehl Teammitgliedern gibst, die dicht beieinander sind. Wenn Sie sich in der Nähe deines Wagens befinden, führen Sie mit dir gemeinsam einen Block aus.

Ein Teammitglied führt einen Block aus.

Ein Teammitglied für einen Doppelblock aus.

Ein Teammitglied führt einen Dreifachblock aus.

TIPP: Benutze die Streckenkarte, um Block-Befehle besser zu timen, die du Teammitgliedern geben möchtest, die sich außer Sichtweite befinden.

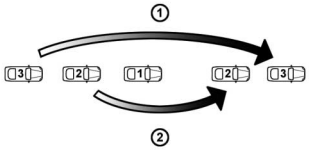
VERFOLGERRENNEN

Das Verfolgerrennen (oder auch Fahren im Windschatten) ist ein Rennmanöver, das die Geschwindigkeit eines Wagens erhöht, indem dieser direkt hinter einem anderen Fahrzeug fährt und es so überholen kann.
Um ein Verfolgerrennen zu befehlen, drücke die Taste für die Option **Team-Verfolgerrennen**, wenn ein Fahrzeug ausgewählt ist. Daraufhin ändern sich sowohl das Symbol über dem Fahrzeug als auch die Fahrerfeld-Anzeige.
Wirkungsvollere Verfolgerrennen erzielst du, indem du Teammitgliedern, die sich in der Nähe deines Wagens befinden, Befehle zum Verfolgerrennen erteilst und so **Doppel-** oder **Dreifach-Verfolgerrennen** ausführst. Wenn die Teammitglieder sich in der Nähe deines Wagens befinden, machen sie beim Verfolgerrennen mit.
Während eines Verfolgerrennens wechseln sich die beteiligten Wagen (beginnend mit dem hinteren Fahrzeug) mit dem Verfolgen und Vorbeifahren ab. Der Wagen, der mit dem Verfolgen an der Reihe ist, wird durch einen Wind-Effekt auf der Wagenrückseite angezeigt.

Ein Teammitglied führt ein Verfolgerrennen aus.

Ein Teammitglied führt ein Doppel-Verfolgerrennen aus.

Ein Teammitglied führt ein Dreifach-Verfolgerrennen aus.



Ein vollständiges Dreifach-Verfolgerrennen (mit drei Wagen):

Schritt 1: Teamwagen 3 verfolgt Teamwagen 2, um an ihm vorbeizuziehen.

Schritt 2: Teamwagen 2 verfolgt Teamwagen 1, um an ihm vorbeizuziehen.

TIPP: Begib dich näher an den vor dir fahrenden Teamwagen, um einen höheren Geschwindigkeitsschub zu erhalten.
TIPP: Versuche mehrere Verfolgerrennen hintereinander auszuführen, indem du einen zweiten Befehl gibst, sobald das erste Verfolgerrennen stattgefunden hat.
TIPP: Benutze die Streckenkarte, um Befehle für Verfolgerrennen besser zu timen, die du Teammitgliedern geben möchtest, die sich außer Sichtweite befinden.
TIPP: Achte darauf, wo du Verfolgerrennen befiehlst. Vermeide enge Kurven und schmale Streckenabschnitte.

TEAMBEFEHL ABBRECHEN

Du kannst Teambefehle jederzeit abbrechen, indem du die Taste für die Option Teambefehl abbrechen drückst.

FORTGESCHRITTENE MANÖVER

Du hast die Möglichkeit, verschiedenen Teammitgliedern Block- und Verfolgerrennen-Befehle zu geben. So kannst du z.B. ein Doppelverfolgerrennen mit einem Teammitglied ausführen, während das andere Teammitglied blockt.
Es ist außerdem möglich, während eines Verfolgerrennens die Wagen zu wechseln, so dass du immer den Wagen fährt, der den Geschwindigkeitsschub erhält.
Experimentiere mit verschiedenen Kombinationen von Manövern und dem Wagenwechsel, um die Leistung deines Teams zu verbessern.

TEAM-RENNTYPEN

Im Teamrennen stehen drei Renntypen zur Verfügung:
TEAMRENNEN – Ein Standard-Teamrennen.
K.O. – Am Ende jeder Runde scheiden die letzten beiden Wagen aus dem Rennen aus. Versuche dein Team also im Fahrerfeld vorne zu halten!
DUELL – Das Rennen beginnt als Duell mit zwei Wagen. Alle 2 Runden vergrößert sich das Team, bis es zu einem Duell 3 gegen 3 geworden ist.

KARRIEREFORTSCHRITT

Im Verlauf der verschiedenen Teammeisterschaften erhältst du je nach deinen Endpositionen in Rennen, Wettkämpfen und Meisterschaften Preise in Form von Credits, Wagen, Strecken oder Herausforderungen. Je besser deine Position in einem Rennen ist, desto bessere Preise erhältst du. Wenn du eine Strecke, eine Herausforderung oder einen Wagen erhalten hast, kannst du den entsprechenden Preis in allen **FORD STREET RACING**-Spielmodi verwenden.
Für jeden Wettkampf erhältst du einen Rang: Gold, Silber oder Bronze. Dein Rang basiert auf deiner Endposition in jedem Rennen – um Gold zu erhalten, musst du also alle gewinnen!
Im Verkaufsraum kannst du mit deinen Credits neue Wagen kaufen, die du freigeschaltet hast.
HINWEIS: Wenn du zum ersten Mal die Teammeisterschaft startest, musst du Wagen im Verkaufsraum erwerben.
In der **Garage** kannst du dir deine Fahrzeuge ansehen, beschädigte Wagen reparieren oder Wagen verkaufen, die du nicht mehr benötigst.
In **Herausforderungen** hast du die Möglichkeit, mit deinen Fahrkünsten ans Limit zu gehen und zusätzliche Credits zu erhalten, die du für dein Team ausgeben kannst.
Bitte beachte, dass du die Credits nur beim ersten Bestehen einer Herausforderung erhältst.

TEAMWAGEN AUSWÄHLEN

Vor dem Beginn eines Teamrennens musst du Wagen für dein Team auswählen. In einem einzelnen Teamrennen wird die Wagenklasse nach der Auswahl des ersten Wagens gesperrt, so dass du die verbleibenden zwei Wagen aus der gleichen Klasse auswählen musst (Klassisch, Leistung oder Hohe Leistung).
Du wählst die Wagenklasse mit den Tasten **Menü aufwärts** und **Menü abwärts**. In einzelnen Teamrennen besteht dein Team immer aus drei Wagen. Während du dein Team auswählst, kannst du dich außerdem für eine Teamfarbe entscheiden.
Für eine Teammeisterschaft musst du ein Team aus Wagen zusammenstellen, die sich in deiner Garage befinden.
Beachte bitte, dass du Wagen, die den Kriterien des Wettkampfs nicht entsprechen, nicht auswählen kannst.
Wenn du die Auswahl deines Teams und seiner Farbe abgeschlossen hast, geht es mit der Streckenauswahl weiter.

SOLORENNEN

In Solorennen fährst du einen einzigen Wagen. Es gibt keine Strategien für Teamrennen, so dass du dich vollkommen auf dein fahrerisches Können konzentrieren kannst.

SOLO-RENNTYPEN

Im Solorennen stehen fünf Renntypen zur Verfügung:
STANDARDRENNEN – Ein Standardrennen. Überquere als Erster die Ziellinie!
K.O. – Am Ende jeder Runde scheiden die letzten beiden Wagen aus dem Rennen aus. Kannst du lang genug durchhalten, um zu gewinnen?
ZEITRENNEN – In diesem Rennen fährst du gegen die Uhr.
DUELL – Ein Rennen gegen einen Einzelgegner. Überquere als Erster die Ziellinie, um zu gewinnen!
ÜBERHOLEN – Lass die Gegner hinter dir! Überhole in der vorgegebenen Zeit so viele Wagen wie möglich. Sauberes Fahren wird belohnt: Wenn du drei Wagen überholst, ohne sie anzustoßen, erhältst du einen Zeitbonus.

SOLOWAGEN AUSWÄHLEN

Wähle die Wagenklasse (Klassisch, Leistung oder Hohe Leistung), den gewünschten Wagen und seine Farbe aus. Wagen, die noch nicht freigeschaltet wurden, erscheinen als Umriss.

STRECKE AUSWÄHLEN

Um eine Strecke auszuwählen, scrolle nach links oder rechts durch die verfügbaren Strecken und benutze die Tasten Menü aufwärts oder Menü abwärts, um die Richtung der Strecke (vorwärts oder rückwärts) zu ändern.
HINWEIS: Strecken mit einem Vorhängeschloss sind momentan gesperrt und können nicht ausgewählt werden.

ANZEIGEN IN SOLORENNEN

Fahrerfeld-Anzeige – Diese Anzeige gibt die aktuellen Positionen aller Rennwagen wieder. Der Wagen im oberen Bereich der Anzeige führt das Fahrerfeld an. Der von dir gefahrene Wagen wird durch ein weißes Kästchen angezeigt, in der die aktuelle Position des Wagens erscheint.
Streckenkarte – Diese Karte zeigt eine Übersicht der vor dir liegenden Strecke an und enthält Punkte für alle Wagen des Rennens (Gelb: dein Wagen; Blau: andere Wagen). Die Start-/Ziellinie wird durch eine karierte Markierung angezeigt. Über der Karte erscheinen die aktuelle Runde deines Wagens und die Gesamtzahl der Runden im aktuellen Rennen. Unter der Karte wird die momentane Geschwindigkeit deines Wagens angezeigt.
Standardanzeigen während des Rennens:
ZEIT – Deine aktuelle Rundenzeit.
BESTE – Deine beste Rundenzeit im aktuellen Rennen.
Anzeigen während des Zeitrennens:
ZIEL – Die Zielrundenzeit.
AKTUELL – Deine aktuelle Rundenzeit.
LETZTE – Die für die vorherige Runde benötigte Zeit.
REKORD – Der aktuelle Rundenrekord für diesen Wagen.
Anzeigen im Modus Überholen:
ZEIT – Die für diese Herausforderung verbleibende Zeit.
WAGEN – Die Anzahl der überholten Wagen/Die erforderliche Anzahl überholter Wagen.
SAUBER – Die Anzahl sauber hintereinander überholter Wagen.

MITWIRKENDE

RAZORWORKS

PRODUKTION
Kevin Bezant, Steve Hart, Jennie Bates

GRAFIK
Rick Nath, Kam Chana, Steven Crow, Simon Davies, James Morris, Dan Zelcs, Marco Segers
Mika Valimaa, Damien Murphy, Adam Wilkinson, Andrew Jackson, Daniel Martinez-Normand, John Wilkinson, Keith Burden, Sanjay Nath

DESIGN
Anthony Lewis, Mike Harman

PROGRAMMIERUNG
Dave Proctor, Todd Gibbs, Jeff Sheard, Dave Lomas, Dan Clarke, Graham Blackwood, Kostas Pataridis, Jason Turner, Ioannis Venetsanopoulos

LEITUNG SOUNDDESIGN
Richard Beddow

MUSIK KOMPONIERT VON
Richard Beddow

ZUSÄTZLICHE MUSIK
Roy Adams

ZUSÄTZLICHES SOUNDDESIGN
Greg Hill - Soundwave Concepts

INTERNE QA
Gavin Clark, Richard Hughes

EMPIRE INTERACTIVE

PRODUKTIONSLEITUNG
Simon Prytherch

PRODUKTIONSUNTERSTÜTZUNG
Steve Metcalf

QS-MANAGER
Dave Cleaveley

QS-MANAGER-ASSISTENZ
Steve Frazer

LEITUNG QS
Cliff Ramsey

QS
Kyle Brewer, Wayne P Gardner, Darren T Bennett
Phil Octave, James Knight, James Davis

MIT BESONDEREM DANK AN:

The Beanstalk Group
Terry Watts
Pam Goodey (our Los Angeles tour guide)
Richard T. Weaver (Motor Services)
NemeSys Technology, Inc. & The Scarbee J-Slap
Keith LeBlanc / The Mix – Cymbals