SOMMARIO

LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ	**1**
INSTALLAZIONE	**2**
COMANDI	**2**
PER INIZIARE	**4**
GARA A SQUADRE	**5**
GARA IN SINGOLO	**9**
RICONOSCIMENTI	**10**

LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ

Se installi, copi o utilizzi in qualsiasi altro modo il presente prodotto Software dichiari di accettare le presenti limitazioni.

GARANZIA LIMITATA: Empire Interactive garantisce il funzionamento del software in accordo con la documentazione scritta per un periodo di novanta (90) giorni dalla data d'acquisto. Ogni garanzia relativa al software è limitata alla durata di novanta (90) giorni a meno che ciò non sia in palese contrasto con la legislazione vigente.

TUTELA DEL CLIENTE: gli obblighi di Empire Interactive e le uniche tutele a garanzia del cliente consistono, a discrezione di Empire Interactive, in: (a) il rimborso del prezzo pagato; (b) la sostituzione del software o hardware non rispettante i termini della presente Garanzia limitata e restituito direttamente al punto vendita accompagnato da una copia della ricevuta fiscale. La presente Garanzia limitata non è valida qualora i problemi del software derivino da incuria, abuso o uso non appropriato da parte del cliente. La sostituzione del software viene garantita per il tempo rimanente della garanzia originale o per trenta (30) giorni nel caso tale termine sia inferiore.

NESSUN'ALTRA GARANZIA: nella misura massima consentita dalla legge in vigore, Empire Interactive e i suoi fornitori non si riconoscono responsabili di ulteriori rimostranze, garanzie, condizioni o simili, sia esplicite che implicite, comprese ma non limitatamente alle garanzie implicite e/o le condizioni di vendita e di idoneità per scopi particolari riguardanti il software e la documentazione d'accompagnamento.

RESPONSABILITÀ PER DANNI: nella misura massima consentita dalla legge in vigore, Empire Interactive e i suoi fornitori non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi genere di danno (inclusi, ma non limitati a, i danni diretti o indiretti verso la persona, o legati alla perdita di profitti, interruzione di profitti, perdita di informazioni economiche o qualsivoglia altra perdita economica) dovuto all'uso o al mancato funzionamento del presente prodotto, anche qualora Empire Interactive fosse stata preventivamente informata della possibilità di tali danni. In ogni caso Empire Interactive e i suoi fornitori dichiarano che ogni responsabilità relativa a ciascuna delle clausole della presente dichiarazione sarà limitata all'ammontare già corrisposto dal cliente per l'acquisto del software, a meno che la presente clausola non sia in palese contrasto con la legislazione vigente.

Le operazioni di copia, riproduzione, noleggio, trasmissione non autorizzata delle informazioni contenute nel presente prodotto costituiscono una violazione della legislazione vigente. La presente Licenza d'uso del software è sottoposta alla legislazione dell'Inghilterra.

INSTALLAZIONE

1. Inserisci il CD-ROM di **FORD STREET RACING** nell'unità CD-ROM o DVD-ROM con l'etichetta rivolta verso l'alto. Dopo qualche istante dovrebbe iniziare l'esecuzione automatica del programma d'installazione. Se ciò non dovesse avvenire leggi il punto 2, altrimenti passa al punto 3.

2. Se l'esecuzione automatica è disattivata, dal desktop di Windows fai doppio clic su "Risorse del computer". Fai doppio clic sull'icona dell'unità CD-ROM o DVD-ROM per visualizzare il contenuto del disco. Fai doppio clic sul file **autorun.exe**.

3. Segui le istruzioni visualizzate sullo schermo per completare l'installazione.

NOTA: per informazioni sugli ultimi aggiornamenti del software, visualizza il file Leggimi al termine dell'installazione.

CONFIGURAZIONE DEL GIOCO

Al termine dell'installazione verrà visualizzata la schermata di Configurazione del gioco.
Da qui potrai impostare le tue preferenze relative ai comandi, alle opzioni di grafica e audio e alla lingua.
Per salvare i cambiamenti effettuati e tornare al desktop fai clic su **OK**.
Per salvare i cambiamenti effettuati e avviare il gioco seleziona **Avvia il gioco**.

COMANDI

Puoi giocare a **FORD STREET RACING** attraverso la tastiera, un gamepad o un volante. Con questi ultimi dispositivi, per poter usare tutti i comandi del gioco avrai bisogno di un gamepad a 10 tasti o di un controller volante dotato di pedaliera e almeno 8 tasti.

COMANDI TASTIERA

COMANDI TASTIERA GIOCATORE 1

Comando	**Gioco**	**Menu**
Freccia sinistra/destra	Sterza (a sinistra/destra)	Menu sinistra/destra
Freccia su	Accelera	Menu su
Freccia giù	Freno/Retromarcia	Menu giù
CTRL di destra	Freno a mano	
INVIO	Cambia visuale	Accetta
MAIUSC di destra	Retrovisore	-
W	Scambia in avanti	-
S	Scambia all'indietro	-
A	Seleziona veicolo 1/Blocco di squadra	-
D	Seleziona veicolo 2/ Inseguimento a squadre	-
Q	Annulla ordine squadre	-
P	Pausa	-
ESC	-	Indietro
X	-	Funzione speciale

COMANDI TASTIERA GIOCATORE 2

Comando	**Gioco**
V /B	Sterza (a sinistra/destra)
Q	Accelera
A	Freno/Retromarcia
Barra spaziatrice	Freno a mano
CTRL di sinistra	Cambia visuale
TAB	Retrovisore

CONFIGURAZIONE VOLANTE

FORD STREET RACING

Per impostare i tasti del volante utilizza il programma di configurazione. Quando imposti un asse, vicino alla mappatura sarà visualizzato un segno "+" o "-" a seconda della direzione in cui hai spostato l'asse.

Se il tuo volante supporta sia la pedaliera ad assi combinati che ad assi separati, potrai selezionare l'impostazione che preferisci dal Pannello di controllo di Windows o attraverso il programma fornito insieme al volante. Se modifichi le impostazioni della pedaliera dalla modalità ad assi combinati a quella ad assi separati (o viceversa), dovrai anche riconfigurare i comandi del freno e dell'acceleratore nel programma di configurazione.

Controlla che i driver del volante siano aggiornati e che il volante sia impostato e calibrato correttamente in Windows ("Pannello di controllo/Opzioni giochi" o "Pannello di controllo/Periferiche di gioco").

PER INIZIARE

Benvenuto nel mondo di **FORD STREET RACING**! Guida per le strade di Los Angeles 18 delle più potenti auto Ford e prova il brivido delle corse a squadre. Sei al comando di una squadra di massimo 3 auto che vanno dalla classica Boss Mustang fino alla nuovissima 2007 Shelby Cobra GT-500. Durante le gare puoi passare da un'auto all'altra e dare istruzioni alla tua squadra: oltre alla guida dovrai elaborare una strategia e una tattica di squadra.

MENU PRINCIPALE

GARA VELOCE: affronta da solo una Gara in singolo. Il modo più rapido di iniziare a gareggiare!
GARA A SQUADRE: affronta competizioni e sfide a squadre.
GARA IN SINGOLO: affronta gare e competizioni in singolo.
MULTIGIOCATORE: affronta gare per 2 giocatori contemporaneamente.
OPZIONI: imposta le opzioni di **FORD STREET RACING**.
PROFILO: controlla il tuo Profilo **FORD STREET RACING**.
ESCI DAL GIOCO: esci da **FORD STREET RACING**.

MENU GARA A SQUADRE

GARA SINGOLA: affronta una gara a squadre singola. Sono disponibili solo i veicoli e i tracciati sbloccati.
CAMPIONATO A SQUADRE: affronta una serie di campionati a squadre mentre metti a punto i veicoli della tua squadra.
SFIDE: metti alla prova la tua abilità in una serie di sfide per guadagnare crediti.
TUTORIAL: impara i fondamentali delle Gare a squadre. Gioca queste esercitati prima di affrontare una Gara a squadre.

MENU GARA IN SINGOLO

GARA SINGOLA: affronta da solo una Gara in singolo. Sono disponibili solo i veicoli e i tracciati sbloccati.
CAMPIONATO: affronta una serie di Campionati in singolo.

MENU MULTIGIOCATORE

Affronta gare standard per 2 giocatori. Se selezioni la modalità Multigiocatore verrà visualizzata la schermata Impostazioni gara.

MENU OPZIONI

AUTOSALVATAGGIO

AUTOSALVATAGGIO: imposta su ON l'opzione di AUTOSALVATAGGIO. In questo modo i tuoi progressi e i record verranno salvati automaticamente.

AUDIO

VOLUME EFFETTI: imposta il volume degli effetti sonori.
MUSICA: imposta il volume della musica.

SCHERMO

UNITÀ DI VELOCITÀ: seleziona l'unità di velocità preferita: chilometri orari (KM/H) o miglia orarie (MPH).

COMANDI

Seleziona i dispositivi di controllo per il Giocatore 1 e 2.
NOTA: per configurare i controller utilizza il programma di Configurazione del gioco. Puoi avviare il programma dal menu di avvio di Windows (Start > Programmi > Empire Interactive > Ford Street Racing).

RICONOSCIMENTI

RICONOSCIMENTI: seleziona questa opzione per visualizzare i riconoscimenti del gioco.

MENU PROFILO

Il tuo Profilo contiene i progressi di gioco, il miglior tempo sul giro e altre informazioni.
SALVA: salva il Profilo corrente.
CARICA: carica un Profilo salvato in precedenza.
CREA: crea un nuovo Profilo.
VISUALIZZA PROGRESSI: visualizza i tuoi progressi all'interno del gioco.

MENU IMPOSTAZIONI GARA

Il Menu impostazioni gara viene visualizzato prima di ogni gara singola a squadre o in singolo, o nella modalità Multigiocatore. Le opzioni del menu cambiano a seconda della modalità e del tipo di gara selezionata.

MODALITÀ DI GARA: seleziona la modalità di gara.
AVVERSARI: seleziona il numero di avversari (modalità In singolo e Multigiocatore).
SQUADRE AVVERSARIE: seleziona il numero di squadre avversarie (modalità A squadre).
TIPO AVVERSARIO: seleziona la tipologia di veicoli dei tuoi avversari: Mista (un insieme di auto diverse) o Gara (auto uguali alle tue).
DIFFICOLTÀ: seleziona la difficoltà: Facile, Media e Difficile.
NUMERO DI GIRI: seleziona il numero di giri della gara.

GARA A SQUADRE

Nelle **Gare a squadre** sei a capo di una squadra di 2 o 3 piloti che devono lavorare insieme per arrivare al traguardo nella posizione più alta possibile della classifica. Vince la squadra che ottiene complessivamente il maggior numero di punti (non è necessariamente quella che attraversa per prima il traguardo).

Come leader della tua squadra puoi usare tre abilità speciali: puoi **scambiare** le auto per prendere direttamente il controllo dei veicoli della tua squadra, inoltre puoi impartire ai componenti della tua squadra gli ordini di **Blocco** o **Inseguimento**. Per sviluppare strategia e tattiche di gara è indispensabile combinare correttamente Scambi, Blocchi e Inseguimenti. Se giochi in un Campionato a squadre avrai bisogno di queste abilità per battere le squadre più forti.
NOTA: prima di affrontare una Gara a squadre ti consigliamo di giocare i Tutorial Gare a squadre. Puoi trovare queste esercitazioni nel menu Gara a squadre.

SCHERMATE DI GIOCO GARA A SQUADRE

INDICATORE DI POSIZIONE GRUPPO

L'indicatore di posizione gruppo indica le posizioni attuali di tutti i veicoli in gara, evidenziati con i colori delle varie squadre. L'auto nella parte più alta dell'indicatore è l'auto di testa. L'auto che stai guidando è indicata da un riquadro bianco. All'interno del riquadro viene visualizzata la posizione attuale della tua auto in gara. I componenti della tua squadra sono indicati da un riquadro nero.
All'interno del riquadro viene visualizzato il tasto del controller con cui puoi selezionare il veicolo e un simbolo che indica la manovra che sta effettuando il veicolo in quel momento (vedi Ordine squadre). Il colore dello sfondo di ogni riquadro corrisponde al colore dell'indicatore componente della squadra (vedi Selezione componente squadra).

INDICATORE POSIZIONE SQUADRA

L'indicatore posizione squadra indica le posizioni attuali di tutti i veicoli in gara, evidenziati con i colori delle varie squadre. L'auto nella parte più alta dell'indicatore è l'auto di testa. I punti per ogni squadra e la posizione della squadra vengono calcolati in base alla posizione attuale di ogni veicolo della squadra. Alla fine della gara a ogni squadra vengono attribuiti i punti definitivi.

Posizione	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
Punti	10	8	7	6	5	4	3	2	1

MAPPA TRACCIATO

La mappa tracciato visualizza il percorso del tracciato. I punti indicano la posizione di tutti i veicoli in gara evidenziati con i colori delle rispettive squadre. La linea del traguardo è indicata dal segnale a scacchi. Sopra la mappa viene visualizzato il giro attuale della tua auto e il numero totale di giri della gara. Al di sotto della mappa viene visualizzata la velocità attuale della tua auto.
SUGGERIMENTO: usa la visuale Retrovisore per vedere cosa succede alle tue spalle e tutti i veicoli dietro di te.

SCAMBIO VEICOLI

Lo Scambio veicoli ti permette di:

- prendere il controllo di ogni veicolo della tua squadra per migliorare la sua posizione nel gruppo;
- raggiungere la posizione ideale per dare istruzioni agli altri membri della squadra;
- avere una miglior consapevolezza della gara nel suo insieme.

Puoi passare da un veicolo all'altro in ogni momento della gara. Devi solo premere i tasti **Scambia in avanti** o **Scambia all'indietro**. Il tasto Scambia in avanti ti metterà alla guida dell'auto della tua squadra che si trova davanti a te, il tasto Scambia all'indietro ti porterà nell'auto della tua squadra che si trova alle tue spalle. Mentre cambi veicolo l'azione viene bloccata finché il trasferimento al nuovo veicolo non viene completato. Prenderai il comando del nuovo veicolo non appena l'azione torna alla velocità normale.
NOTA: se stai guidando il veicolo di testa della tua squadra e Scambi in avanti, verrai trasferito al veicolo di coda della tua squadra. Viceversa, se stai guidando il veicolo di coda della tua squadra e Scambi all'indietro, verrai trasferito al veicolo di testa della tua squadra.
SUGGERIMENTO: cerca di mantenere i tuoi veicoli vicini fra loro per migliorare l'efficacia del tuo gioco di squadra.

ORDINE SQUADRE

Dato che sei il capo della tua squadra, puoi dare ai tuoi compagni l'ordine di **Blocco** in modo da rallentare i veicoli delle squadre rivali, oppure l'ordine di **Inseguimento** per far avanzare i tuoi veicoli nel gruppo. Prima di dare un ordine devi selezionare il componente della squadra a cui vuoi dare istruzioni.

SELEZIONE COMPONENTE SQUADRA

I componenti di una squadra hanno lo stesso colore di squadra e sopra i loro veicoli viene visualizzato un indicatore componente squadra. Il colore dell'indicatore corrisponde al colore di sfondo del riquadro appropriato nell'indicatore di posizione gruppo. In questo modo puoi tenere divisi i tuoi due compagni di squadra.

Indicatore componente squadra (in attesa di selezione).

Per selezionare un componente della tua squadra puoi premere i tasti **Seleziona veicolo 1** o **Seleziona veicolo 2** (i tasti vengono visualizzati nell'indicatore di posizione gruppo). Quando un veicolo viene selezionato, entrerà in stato di allerta mentre il pilota resta in attesa di ordini. NOTA: il veicolo resterà in stato di allerta solo per pochi secondi, poi tornerà in stato di attesa selezione.

Un componente della squadra in attesa di un ordine.

Quando un componente della squadra è in allerta il giocatore può impartire un ordine a quel veicolo. Se premi contemporaneamente entrambi i tasti **Seleziona veicolo**, puoi selezionare entrambi i componenti della tua squadra.

BLOCCO

Ordina ai componenti della tua squadra di bloccare: si posizioneranno davanti alle auto avversarie per rallentarle, in questo modo le tue auto potranno recuperare eventuali svantaggi. Un blocco ben riuscito costringerà i veicoli bersaglio a frenare violentemente e sbandare nel tentativo di riprendere il controllo.
I veicoli che effettuano una manovra di blocco sono identificabili grazie a un effetto luminoso rosso proveniente dal retro della vettura.
Per dare l'ordine di blocco premi il tasto **Blocco di squadra** quando è selezionato un veicolo. Verrà modificata sia l'icona sopra il veicolo sia l'indicatore di posizione gruppo.
Affinché il blocco abbia un effetto maggiore, aspetta che il componente della tua squadra si trovi davanti a un veicolo avversario prima di dare l'ordine. Inoltre, prova a effettuare una manovra di **Doppio blocco** e **Triplo blocco**. Devi dare l'ordine di blocco a componenti della tua squadra vicini tra loro. Se sono vicini al tuo veicolo si uniranno a te in una manovra di blocco.

Un componente della squadra che effettua un Blocco.

Un componente della squadra che effettua un Doppio blocco.

Un componente della squadra che effettua un Triplo blocco.

SUGGERIMENTO: usa la mappa del tracciato per dare al momento giusto gli ordini di blocco ai componenti della tua squadra che sono fuori dalla tua visuale.

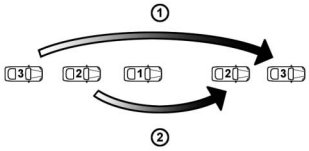
INSEGUIMENTO

L'inseguimento, conosciuto anche come scia, è una manovra che permette a un veicolo di acquistare velocità extra sfruttando il flusso aerodinamico di un veicolo che lo precede da vicino. In questo modo il veicolo ha la spinta necessaria per effettuare un sorpasso.
Per dare l'ordine di inseguimento premi il tasto **Inseguimento di squadra** quando è selezionato un veicolo. Verrà modificata sia l'icona sopra il veicolo sia l'indicatore di posizione gruppo.
Per ottenere un inseguimento più efficace, prova e effettuare una **Doppia scia** e una **Tripla scia**. Devi dare l'ordine di inseguimento a componenti della squadra vicini; se sono vicini tra loro al tuo veicolo anche tu parteciperai alla manovra di inseguimento.
Durante una manovra di inseguimento, i veicoli coinvolti fanno a turno per mettersi in scia e superare i veicoli che li precedono. Il primo a iniziare è il veicolo in coda. Quando arriva il turno di inseguimento di un veicolo, il veicolo viene evidenziato da un effetto scia visualizzato sul retro del veicolo stesso.

Un componente della squadra che effettua una Scia.

Un componente della squadra che effettua una Doppia scia.

Un componente della squadra che effettua una Tripla scia.



Ecco una manovra Tripla scia completa (che coinvolge tre veicoli):

Manovra 1: il veicolo 3 si mette sulla scia del veicolo 2 per ottenere la spinta.

Manovra 2: il veicolo 2 si mette sulla scia del veicolo 1 per ottenere la spinta.

SUGGERIMENTO: affinché la spinta sia maggiore fai avvicinare il più possibile i veicoli della tua squadra.
SUGGERIMENTO: prova a concatenare le manovre di inseguimento. Non appena la prima manovra viene completata dai di nuovo l'ordine di inseguimento.
SUGGERIMENTO: usa la mappa del tracciato per dare al momento giusto gli ordini di inseguimento ai componenti della tua squadra che sono fuori dalla tua visuale.
SUGGERIMENTO: quando ordini un inseguimento, stai attento a non essere in prossimità di curve o strettoie del tracciato.

ANNULLA ORDINE SQUADRE

Puoi annullare gli ordini dati alla squadra in qualsiasi momento: devi solo premere il tasto Annulla ordine squadre.

MANOVRE AVANZATE

È possibile combinare gli ordini di blocco e inseguimento per i diversi componenti della tua squadra. Per esempio, puoi effettuare una doppia scia con un componente della tua squadra mentre l'altro pilota è impegnato in un blocco.
Inoltre è possibile scambiare i veicoli durante una manovra d'inseguimento: in questo modo sarai sempre alla guida dell'auto che sfrutta l'accelerazione della scia.
Per migliorare le prestazioni della tua squadra prova le differenti combinazioni di manovre e scambio di veicoli.

MODALITÀ GARA A SQUADRE

Per le Gare a squadre sono disponibili tre modalità:
GARA A SQUADRE: una gara a squadre semplice.
ELIMINAZIONE: alla fine di ogni giro vengono eliminati dalla gara gli ultimi due veicoli.
Per vincere la tua squadra dovrà essere in testa al gruppo.
DUELLO A SQUADRE: la gara inizia come un duello uno contro uno. Ogni due giri entrano in pista nuovi veicoli finché la gara diventa un duello tra due squadre di tre auto ciascuna.

PROGRESSI CARRIERA

Man mano che completi i vari campionati a squadre verrai premiato in base alla tua posizione finale nelle gare, nelle competizioni e nei campionati.
I premi possono essere costituiti da crediti, veicoli, tracciati, nuove sfide e campionati.
Più alta è la posizione in cui finisci la gara e più alta sarà la ricompensa. Se riesci a sbloccare un tracciato, una sfida o un'auto, tali premi saranno disponibili in tutte le modalità di **FORD STREET RACING**.
I crediti che hai vinto possono essere spesi nello **Showroom** per acquistare nuovi veicoli per la tua squadra: sceglili tra tutti quelli che hai sbloccato.
NOTA: la prima volta che entri in un Campionato a squadre dovrai comprare nuovi veicoli allo Showroom.
Nel **Garage** puoi vedere tutti i veicoli che possiedi, riparare quelli danneggiati e vendere quelli che non ti servono più.
Le **sfide** sono un ottimo modo di mettere alla prova le tue abilità e guadagnare crediti extra da spendere per la tua squadra. NOTA: otterrai una ricompensa solo la prima volta che completi una sfida.
Per ogni competizione otterrai una **Posizione**: Oro, Argento o Bronzo. La tua posizione si basa sulla posizione d'arrivo di ogni gara. Per ottenere l'Oro devi vincerle tutte!

SELEZIONE VEICOLI SQUADRA

Prima di partecipare a una Gara a squadre devi selezionare i veicoli da usare nella corsa. In una Gara a squadre singola, dopo aver selezionato il tuo primo veicolo la classe sarà "bloccata": ciò significa che dovrai scegliere gli altri due veicoli nella stessa classe di appartenenza: Classiche, Sportive o Alte prestazioni.
Per selezionare la classe del veicolo usa i tasti **Menu su** e **Menu giù**. NOTA: nelle Gare a squadre singole la tua squadra è sempre composta da 3 veicoli.
Quando selezioni la tua squadra puoi anche sceglierne il colore. In una gara Campionato a squadre devi selezionare i veicoli fra quelli del tuo garage. NOTA: quando selezioni i veicoli, non potrai scegliere quelli che non rispettano i criteri richiesti dalla competizione a cui vuoi partecipare. Quando hai scelto i veicoli della tua squadra e il loro colore puoi procedere alla selezione del tracciato.

GARA IN SINGOLO

Nelle Gare in singolo sei alla guida di un solo veicolo. Non devi preoccuparti di nessuna strategia di squadra, puoi concentrarti sulla guida e migliorare la tua abilità di pilota.

MODALITÀ GARA IN SINGOLO

Per le Gare in singolo sono disponibili cinque modalità:
GARA STANDARD: una gara semplice. Per vincere devi attraversare per primo il traguardo!
ELIMINAZIONE: alla fine di ogni giro vengono eliminati dalla gara gli ultimi due veicoli.
Riuscirai ad arrivare in fondo e a vincere?
PROVA A TEMPO: sei solo tu contro il cronometro.
DUELLO: un testa a testa mozzafiato. Per vincere devi attraversare per primo il traguardo!
SORPASSO: lasciati alle spalle gli avversari! Sorpassa più auto che puoi prima che finisca il tempo.
La guida pulita viene ricompensata: sorpassa 3 auto senza subire danni e otterrai tempo extra.

SELEZIONE VEICOLO IN SINGOLO

Per selezionare un veicolo con cui gareggiare, prima devi selezionare la classe del veicolo: Classiche, Sportive o Alte prestazioni. A questo punto puoi selezionare il veicolo che preferisci e il colore.
NOTA: viene visualizzata solo la sagoma dei veicoli non ancora sbloccati.

SELEZIONE TRACCIATO

Scorri a sinistra e a destra i tracciati disponibili per scegliere quello su cui vuoi gareggiare. Premi i tasti **Menu su** e **Menu giù** per scegliere tra il tracciato normale e quello invertito.
NOTA: i tracciati che presentano un'icona a lucchetto sono bloccati e non possono essere selezionati.

SCHERMATE GARA IN SINGOLO

Indicatore di posizione gruppo: questa schermata indica la posizione attuale di tutti i veicoli in gara. L'auto nella parte più alta dell'indicatore è l'auto di testa. L'auto che stai guidando è indicata da un riquadro bianco. All'interno del riquadro viene visualizzata la posizione attuale della tua auto in gara.
Mappa tracciato: indica il percorso del tracciato. I punti indicano la posizione di tutti i veicoli in gara. Il tuo veicolo è indicato da un punto giallo: gli altri veicoli da punti blu. La linea del traguardo è indicata dal segnale a scacchi. Sopra la mappa viene visualizzato il giro attuale della tua auto e il numero totale di giri della gara. Al di sotto della mappa viene visualizzata la velocità attuale della tua auto.
Indicatori gara standard:
TEMPO: il tuo tempo sul giro attuale.
MIGLIORE: il miglior tempo sul giro in questa gara.
Indicatori Prova a tempo:
OBIETTIVO: il tempo sul giro da battere.
ATTUALE: il tuo tempo sul giro attuale.
ULTIMO: il tuo tempo sul giro precedente.
RECORD: il record sul giro attuale per questo veicolo.
Indicatori Sorpasso:
TEMPO: il tempo restante per questa sfida.
AUTO: il numero di auto sorpassate / il numero di auto da sorpassare per raggiungere l'obiettivo.
GUIDA PULITA: il numero di auto sorpassate di fila senza incidenti.

RICONOSCIMENTI

RAZORWORKS

PRODUZIONE
Kevin Bezant, Steve Hart, Jennie Bates

GRAFICA
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

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

SOUND DESIGNER CAPO
Richard Beddow

MUSICA COMPOSTA DA
Richard Beddow

MUSICISTA AGGIUNTO
Roy Adams

SOUND DESIGN AGGIUNTO
Greg Hill - Soundwave Concepts

CQ INTERNO
Gavin Clark, Richard Hughes

EMPIRE INTERACTIVE

PRODUTTORE ESECUTIVO SENIOR
Simon Prytherch

ASSISTENTE ALLA PRODUZIONE
Steve Metcalf

DIRETTORE CQ
Dave Cleaveley

ASSISTENTE DIRETTORE CQ
Steve Frazer

RESPONSABILE CQ
Cliff Ramsey

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

UN RINGRAZIAMENTO PARTICOLARE A

The Beanstalk Group
Terry Watts
Pam Goodey (la nostra guida turistica a Los Angeles)
Richard T. Weaver (Servizio trasporti)
NemeSys Technology, Inc. & The Scarbee J-Slap
Keith LeBlanc / The Mix – Cymbals