

**WARNUNG FÜR DIE BESITZER VON
PROJEKTIONS-FERNSEHGERÄTEN**

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele.

EPILEPSIE-WARNUNG**Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie das Spiel
benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.**

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden, in der Regel sind diese Spiele für Menschen mit Epilepsie jedoch nicht gefährlich. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

Bei Bestehen einer Epilepsie mit Photosensibilität sind einige Vorsichtsmaßnahmen sinnvoll, ohne daß hier generell von der Benutzung von Computer- und Videospielen abgeraten werden muß.

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels jede Stunde eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten ein.

NEED FOR SPEED™

BRENNENDER ASPHALT

DIE WICHTIGSTEN STEUERBEFEHLE

Aktion

Nach links/rechts lenken

Beschleunigen

Bremsen/Rückwärts

Hoch-/Runterschalten (nur manuelle Schaltung)

Auto nach Unfall zurücksetzen

Tastatur

Pfeiltasten **LINKS/RECHTS**

Pfeiltaste **OBEN**

Pfeiltaste **UNTEN**

A/Z

R

Hinweis: Weitere Informationen über die Spiele-Befehle finden Sie im Abschnitt Standard-Fahrbefehle.

INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG	4	BILDSCHIRM WERKSTATT	20
EINE RUNDE DREHEN	4	BILDSCHIRM WAGEN REPARIEREN	20
DAS SPIEL EINSTELLEN	5	BILDSCHIRM WAGEN-UPGRADES	21
BILDSCHIRM EINSTELLUNGEN	5	OPTIONEN WAGEN-UPGRADE	21
EINZELSPIELER-HAUPTMENÜ	6	ZUSÄTZLICHE SPIELMODI	22
BILDSCHIRM SPIELER-WAGEN	7	EINZELRENNEN-MODUS	22
SCHALTUNG	7	EINZELRENNEN-EINSTELLUNG	22
FARBE	7	VERFOLGUNG	22
WAGEN-VERGLEICH	7	VERFOLGUNGS-EINSTELLUNGEN	23
SCHAUFENSTER	8	RENNARTEN	23
CABRIO	8	MEHRSPIELER-VERFOLGUNG	23
TUNING	8	KNOCKOUT-MODUS	23
WAGEN HERUNTERLADEN	9	KNOCKOUT-EINSTELLUNGEN	23
BILDSCHIRM ORT	9	NACH EINEM RENNEN	24
BILDSCHIRM GEGNER	9	MEHRSPIELER-KNOCKOUTS	24
BILDSCHIRM FAHRHILFE	10	TURNIER-MODUS	24
BILDSCHIRM OPTIONEN	10	TURNIER-EINSTELLUNGEN	24
BILDSCHIRM AUDIO	10	NACH EINEM RENNEN	24
CONTROLLER	11	MEHRSPIELER-TURNIERE	24
KAMERAS	11	GESPEICHERTE SPIEL-DATEIEN LADEN	25
GRAFIKEN	12	MEHRSPIELER-RENNEN	26
HEADS UP DISPLAY	13	ARCADE/GETEILTER	
LADEN	13	BILDSCHIRM-RENNEN	26
AUF DER STRECKE	14	NETZWERK (IPX)	27
STANDARD-FAHRBEFEHLE	14	NETZWERK (TCP)	27
STEUERBEFEHLE BEI DER		INTERNET	28
VERFOLGUNG	15	MODEM	28
MENÜ PAUSE	15	SERIELLE VERBINDUNG	28
BILDSCHIRM RENN-ÜBERSICHT	16	MEHRSPIELER-HAUPTMENÜ	29
KARRIERE-SPIEL	17	SCHNELLTASTEN	30
BILDSCHIRM SCHAUFENSTER	17	MITWIRKENDE	30
BILDSCHIRM KURS-AUSWAHL	18	EINGESCHRÄNKTE GARANTIE	33
KURSARTEN	18	RÜCKSENDUNG NACH ABLAUF DER	
BILDSCHIRM KURSRENNEN	19	GARANTIEFRIST	33
PREISE FÜR DEN ABSCHLUSS VON			
KURSEN	19		

EINFÜHRUNG

Bereit für die nächste Herausforderung? Dann sind Sie hier richtig! Bei Need For Speed™: Brennender Asphalt sitzen Sie auf dem Pilotensitz der heißesten Wagen der Welt. Sie wollten immer schon wissen, wie es ist, mit einem Lamborghini Diablo SV oder einem Porsche 911 Turbo die Straßen entlangzujagen? Dann probieren Sie es doch einfach aus - hier finden Sie diese und viele weitere Spitzenmotoren, die nur auf Sie warten.

Und dann, wenn Sie diese heißen Schlitten getestet haben, starten Sie eine Karriere als Rennfahrer und wagen Sie sich auf eine Rennstrecke, um Preisgelder einzustreichen. Damit können Sie bessere Wagen kaufen oder ein Upgrade Ihres eigenen Fahrzeugs bezahlen und dieses so zu einem echten Traumwagen machen. Und wer Mut hat, setzt dann alles auf eine Karte und versucht, den Wagen des Gegners zu gewinnen. Noch nie war der Einsatz so hoch!

- **NEU!** Lizenzierte Superwagen - Fahren Sie Ihre absoluten Traumwagen.
- **NEU!** Komplettes Wirtschaftssystem im Spiel - Gewinnen Sie Rennen, um Geld zu verdienen, neue Wagen zu kaufen und Ihre Exoten zu tunen.
- **NEU!** High-Stakes-Rennen - Verlieren Sie das Rennen, verlieren Sie Ihr Auto.
- **NEU!** 19 anspruchsvolle Strecken - Fahren Sie Rennen an zahlreichen exotischen Orten.
- **NEU!** Echte Fahrzeugschäden - Mit Auswirkungen auf Handling und Aussehen des Wagens.
- Mehrspieler-Rennen - Treten Sie gegen einen Freund an über LAN, Modem, serielle Verbindung oder Internet.
- Wagen zum Downloaden - Halten Sie Ausschau nach weiteren Superwagen auf der Web-Seite von EA, laden Sie die neuen Fahrzeuge herunter und setzen Sie sie in NFS: Brennender Asphalt ein.

Neuigkeiten und Updates für Need for Speed: Brennender Asphalt finden Sie auf der offiziellen Web-Seite von NFS: Brennender Asphalt unter **www.needforspeed.com**.

Wenn Sie weitere Informationen über dieses und andere Spiele suchen, besuchen Sie die EA-Web-Seite unter **www.ea.com**.

Electronic Arts rät: Schnallen Sie sich beim Fahren immer an, beachten Sie die Straßenverkehrsregeln und setzen Sie sich nie angetrunken ans Steuer.

EINE RUNDE DREHEN

Sie können's kaum noch abwarten? Dann nichts wie los - probieren Sie einen dieser Superwagen aus!

Ein Rennen beginnen:

1. Klicken Sie im Bildschirm Einstellungen auf ARCADE EINZELRENNEN. Es erscheint das Menü Rennart.
2. Klicken Sie auf EINZELRENNEN. Das Fenster Namen eingeben erscheint.
3. Geben Sie Ihren Namen ein und drücken Sie **ENTER**. Das Hauptmenü erscheint.
4. Klicken Sie auf RENNEN. Das Rennen wird geladen.

Wenn der Countdown auf "3...2...1...LOS!" läuft, geben Sie Gas und testen Sie, was Ihr Motor leistet.

DAS SPIEL EINSTELLEN

Bildschirm Einstellungen

Wenn Sie das Spiel laden, erscheint der Bildschirm Einstellungen.

Hinweis: Installations- und Ladeanweisungen finden Sie auf der beiliegenden Referenzkarte.

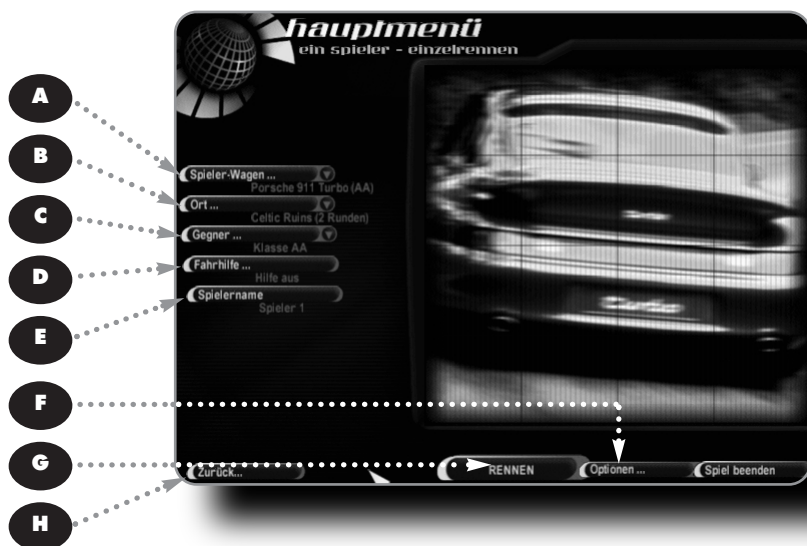


- A) Kämpfen Sie um virtuelles Geld und Preise im Modus Karriere-Spiel (sehen Sie dazu den Abschnitt Karriere-Spiel)
- B) Perfektionieren Sie Ihre Fahrkunst in einem Einzelspielerrennen Ihrer Wahl
- C) Fahren Sie Wagen gegen Wagen mit einem Gegner über geteilten Bildschirm für zwei Mitspieler (sehen Sie dazu den Abschnitt Mehrspieler-Rennen)
- D) Gehen Sie auf die Need For Speed-Web-Seite
- E) Treten Sie über eine Netzwerkverbindung gegen einen Freund an (sehen Sie dazu den Abschnitt Mehrspieler-Rennen)
- F) Gehen Sie zum Bildschirm Laden (sehen Sie dazu den Abschnitt Gespeicherte Spiel-Dateien laden)
- G) Lassen Sie sich die Mitwirkenden anzeigen
- H) Das Spiel beenden
 - Um einen Punkt in einem Menü in NFS: Brennender Asphalt zu markieren, bewegen Sie Ihren Cursor auf den Menüpunkt und klicken Sie mit der linken Taste.
 - Informationen zu besonderen Rennarten finden Sie unter Zusätzliche Spielmodi.

Hinweis: Auf Standardeinstellungen wird in diesem Handbuch durch **Fettdruck** hingewiesen.

Einzelspieler-Hauptmenü

Hier beginnen die Einstellungen Ihres Need-For-Speed-Einzelrennens.



- A) Wagen wählen (sehen Sie dazu den Abschnitt Bildschirm *Spieler-Wagen*)
- B) Strecke wählen (sehen Sie dazu den Abschnitt Bildschirm: *Ort*)
- C) Wagen wählen, gegen den (die) Sie antreten möchten (sehen Sie dazu den Abschnitt Bildschirm *Gegner*)
- D) Fahrhilfoptionen anpassen (sehen Sie dazu den Abschnitt Bildschirm *Fahrhilfe*)
- E) Spielernamen eingeben. *NFS: Brennender Asphalt* verfolgt Ihre Rennleistung mit diesem Fahrernamen.
- F) Spieloptionen einstellen (sehen Sie dazu den Abschnitt Bildschirm *Optionen*)
- G) Spiel starten
- H) Zurück zum Bildschirm *Einstellungen*
 - Immer, wenn Sie ein nach unten zeigendes Pfeil-Icon sehen, klicken Sie es an, um ein Pulldown-Menü zu öffnen.

Bildschirm Spieler-Wagen

Schaltung

Wenn Sie sich nur auf das reine Beschleunigen und Fahren konzentrieren möchten, wählen Sie **AUTOMATIK**-Schaltung, oder wählen Sie **MANUELL**, damit Sie mit Ihrer Schaltkunst aus dem Drehmoment noch das letzte herausholen können.

Farbe

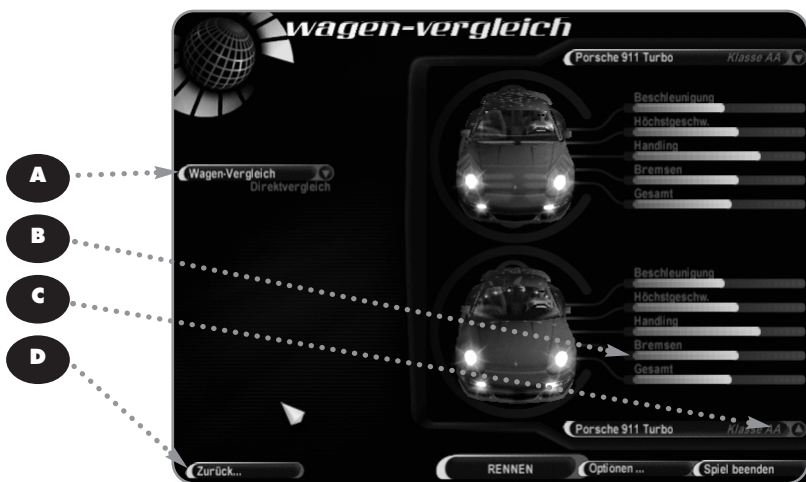
Lackieren Sie Ihr Fahrzeug. Zusätzlich zu den angebotenen Farbtönen können Sie **INDIVIDUELL** wählen, um eine beliebige Farbe zu erstellen.

Eine eigene Farbe erstellen:

1. Wählen Sie **INDIVIDUELL** im Pulldown-Menü Farbe. Die Farbpalette erscheint.
2. Bewegen Sie den senkrechten Schieberegler zu der gewünschten Farbe, positionieren Sie dann den Farbwähler mit der Maus oder den Pfeiltasten auf eine bestimmte Farbe.
3. Klicken Sie auf **VORSCHAU**, um die Farbe auf Ihrem Wagen anzuschauen.
4. Wenn Sie mit der Farbe einverstanden sind, klicken Sie auf **ÜBERNEHMEN**.

Wagen-Vergleich

Vergleichen Sie Ihren Wagen mit anderen in seiner Klasse, Wagen-gegen-Wagen mit einem beliebigen anderen Modell im Spiel oder in einer Gruppe mit allen Wagen.



- A) Wählen Sie einen Vergleichsmodus
 - B) Leistungsbewertung
 - C) Wählen Sie einen Wagen, mit dem Ihr eigener verglichen werden soll
 - D) Zurück zum Bildschirm Spieler-Wagen
- Die Wagenklassen basieren auf Beschleunigungs- und Höchstgeschwindigkeitsleistungen.

Schaufenster

Gehen Sie zum Bildschirm Schaufenster, um sich genau darüber zu informieren, was Ihr Traumwagen unter der Haube hat.



- A) Wählen Sie ein anderes Auto
- B) Wählen Sie eine andere Statistik-Kategorie
- C) Sehen Sie sich das virtuelle Cockpit an
- D) Schauen Sie sich Fotos von jedem Wagen an
- E) Zurück zum Menü Spieler-Wagen
 - Auf dem Bildschirm Innenausstattung können Sie mit Hilfe der Anzeigen auf dem Bildschirm den Bildausschnitt in eine beliebige Richtung bewegen.

Cabrio

Bestimmte Wagen haben eine Cabrio-Option. Schalten Sie nach Wunsch auf VERDECK GESCHLOSSEN/VERDECK OFFEN.

Tuning

Mit den Schieberegler können Sie die Einstellung Ihres Wagens in jeder Tuning-Kategorie anpassen.

- Um den Wagen auf die ursprünglichen Einstellungen zurückzusetzen, klicken Sie auf STANDARD.
- Um zum Menü Spieler-Wagen zurückzukehren, klicken Sie auf OK.

MOTOREN-TUNING

Bei einem niedrigeren Tuning erreichen Sie eine schnellere Beschleunigung auf Strecken mit engeren Kurven, bei einem höheren Tuning erreichen Sie eine größere Höchstgeschwindigkeit auf Strecken, die dies erlauben.

BREMSVERTEILUNG

Verlegen Sie die Bremsverteilung nach vorne, um ein vorhersehbareres Bremsverhalten zu erreichen; verlegen Sie sie nach hinten, um Slides in den Kurven zu erhalten.

STEUERUNGS- GESCHWINDIGKEIT	Stellen Sie diese Option langsamer ein, damit man lenken kann, oder schneller, damit die Lenkung schnell, direkt reagiert.
ÜBERSETZUNGS- VERHÄLTNIS	Mit einem niedrigen Übersetzungsverhältnis kommt Ihr Wagen schnell in den höheren Drehzahlbereich. Mit einem hohen Übersetzungsverhältnis starten Sie zwar langsamer, haben dafür aber eine höhere Höchstgeschwindigkeit.
FEDERUNG	Ein Wagen mit weicher Federung rollt in die Kurven. Ein Wagen mit harter Federung kämpft sich durch die Strecke, aber das Fahrgefühl ist besser.
AERODYNAMIK	Stellen Sie sie niedriger ein für mehr Bodenandruckkraft - das verbessert das Handling, aber reduziert die Geschwindigkeit -, oder höher für weniger Windwiderstand.
REIFEN	Regenreifen greifen bei nassen Straßenverhältnissen besser. Rennreifen haben eine glattere Oberfläche, die auf trockenen Straßen haftet, aber auf nassen Straßen rutscht.

Hinweis: Tuning läßt sich nur bei Arcade Einzelrennen durchführen.

Wagen herunterladen

Zusätzlich zu den Wagen in *NFS: Brennender Asphalt* finden Sie online weitere Traumwagen.

Wagen herunterladen:

1. Klicken Sie auf WAGEN HERUNTERLADEN. Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel schließen und Ihren Web-Browser starten möchten.
2. Klicken Sie auf JA, um fortzufahren. Ihr Internet-Browser bringt Sie zur Need for Speed-Homepage, wo Sie weitere Anweisungen für den Download-Vorgang finden.

Bildschirm Ort

Wählen Sie Streckenoptionen für Ihr Rennen

RUNDEN	Wählen Sie die Anzahl der Runden, die Sie fahren möchten (2, 4 oder 8)
RICHTUNG	Schalten Sie auf VORWÄRTS/RÜCKWÄRTS fahren.
SPIEGELVERKEHRT	AUS /EINSchalten.
NACHTFAHRT	AUS /EINSchalten.
WETTER	AUS /EINSchalten.
STRECKEN-REKORDE	Hier können Sie sich eine Liste Ihrer Bestzeiten auf der Strecke anzeigen lassen.
PRÄSENTATION STARTEN	Hier können Sie eine Videozusammenfassung der Strecken-Information ansehen.

Bildschirm Gegner

SCHWIERIGKEITSGRAD	Hier stellen Sie den Schwierigkeitsgrad für Ihre Gegner ein: (AMATEUR, PROFI , CHAMPION).
ANZAHL	Wählen Sie die Anzahl der Wagen, gegen die Sie fahren möchten: (0- 6 oder Komplettes Feld)
VERKEHR	Schalten Sie EIN/ AUS , um mit beweglichen Hindernissen zu spielen.
WAGEN-VERGLEICH	Sehen Sie dazu den Abschnitt Wagen-Vergleich.
SCHAUFENSTER	Sehen Sie dazu den Abschnitt Schaufenster.

- Wenn Sie gegen ein komplettes Feld antreten, können Sie gegen mehrere identische Computer-Wagen fahren, indem Sie einen bestimmten Wagen aus dem Menü Gegner-Wagenklasse wählen. Oder Sie können gegen zufällig ausgewählte Wagen aus einer Klasse fahren, indem Sie eine der allgemeinen Wagenklasse-Optionen wählen.

Hinweis: Die Option Verkehr steht nicht zur Verfügung, wenn die Anzahl der Gegner auf KOMPLETTES FELD eingestellt wurde.

Bildschirm Fahrhilfe

Die Fahrhilfe erleichtert Ihnen das Fahren der Strecke bei hoher Geschwindigkeit. Fahrhilfen stehen nur in den Modi Einzelrennen und Verfolgung zur Verfügung.

EA-TIP: Wenn Sie NFS noch nicht kennen, helfen Ihnen diese Fahrhilfen, die Strecken von NFS: Brennender Asphalt zu meistern und im Mehrspieler-Modus als würdiger Gegner gegen Ihre Freunde anzutreten.

BREMSEN	Wenn die Bremshilfe-Option auf EIN steht, reagieren Ihre Bremsen effektiver.
UNFALL-WIRKUNG	Schalten Sie die Unfall-Wirkung auf EIN, damit Ihr Auto nach einem Unfall schneller repariert wird.
TRAKTION	Die Traktion verhindert, daß Ihre Reifen bei hohem Drehmoment durchdrehen. So liegt der Wagen in Kurven und beim Start besser auf der Straße.
VERFOLGUNG	Nur im Verfolgungsmodus verfügbar. Wenn diese Option EINGeschaltet ist, wird Ihr Wagen, nachdem Sie eine Verhaftung vorgenommen haben, zum führenden Wagen teleportiert, wenn Sie auf Zurücksetzen drücken, damit Sie eine Chance haben, auch diesen zu verhaften.
UNFALLSCHADEN	Wählen Sie, welche Auswirkung die verschiedenen Unfallschäden auf Ihr Fahrzeug haben. Bei AUS hat der Unfallschaden keine Auswirkungen auf Aussehen oder Handling Ihres Wagens.

Bildschirm Optionen

Jeder auf dem Bildschirm Optionen aufgeführte Punkt führt zu einem eigenen Bildschirm.

Bildschirm Audio

MENÜ-MUSIK	Lautstärke der Menü-Musik einstellen.
RENN-MUSIK	Lautstärke der Musik im Spiel einstellen.
SOUNDEFFEKTE	Lautstärke der Soundeffekte einstellen.
MOTOREN-LAUTSTÄRKE	Lautstärke der Motorengeräusche einstellen.
LAUTSTÄRKE SPRACHE	Lautstärke des Ansagers einstellen.
MUSIK TYP	Wählen Sie entweder MUSIK oder legen Sie Ihre eigene MUSIK-CD ein, um Ihre Lieblingsmusik zu hören.
AUDIO-MODUS	Wählen Sie den besten Sound-Modus, der von Ihrem System unterstützt wird.
MUSIK-TITEL	Wählen Sie Ihren Lieblings-Song, der während eines Rennens abgespielt werden soll, oder wählen Sie ZUFALL.
MENÜ-TITEL	Wählen Sie Ihren Lieblings-Song, der während der Menübildschirme abgespielt werden soll, oder wählen Sie ZUFALL.
AUDIO-TEST	Führen Sie einen Sound-Test mit Ihren Lautsprechern durch.

Controller

Öffnen Sie das Controller-Menü, um den Button für jede Renn-Aktion anzuschauen. Sie können die Buttons neu zuordnen, wenn die Standard-Konfiguration für Ihren Renn-Stil nicht ganz das richtige ist.

- Um einen Button/eine Taste neu zuzuordnen, klicken Sie auf die Aktion, die Sie ändern wollen, und drücken Sie dann den Button/die Taste, dem/der Sie sie zuordnen möchten.
- Um einen Befehl wieder einer Achse zuzuordnen, gehen Sie folgendermaßen vor:

VERFAHREN ZUR HALB-ACHSEN-ZUORDNUNG

Einen Befehl einer halben Achsen-Reichweite zuordnen:

1. Plazieren Sie die Achsen-Steuerung in die mittlere Position.
 2. Klicken Sie die Aktion an, die Sie neu zuordnen möchten.
 3. Bewegen Sie die Achse aus der Mittelposition ganz nach außen.
- Sie können der anderen Achsenhälfte einen anderen Befehl zuordnen.

VERFAHRUNG ZUR KOMPLETT-ACHSEN-ZUORDNUNG

Einen Befehl einer kompletten Achsenreichweite zuordnen:

1. Plazieren Sie die Achsen-Steuerung ganz nach außen.
 2. Klicken Sie die Aktion an, die Sie neu zuordnen möchten.
 3. Bewegen Sie die Achse in die gegenüberliegende äußere Position.
- Um die Richtung umzukehren, beginnen Sie wieder mit der Achse in der gegenüberliegenden, äußeren Position.

TODESZONE	Um die Todeszone Ihres Controllers zu vergrößern oder verkleinern, klicken und ziehen Sie den Kreis in die Mitte der Linie. Die Todeszone ist der Bereich, in dem Sie Ihren Controller bewegen können, ohne daß die Leistung Ihres Wagens beeinflußt wird.
FORCE FEEDBACK	<i>NFS: Brennender Asphalt</i> nutzt die Vorteile von Force-Feedback-Controllern. Bewegen Sie die Schieberegler, um das Feedback der einzelnen Fahrkräfte anzupassen.
AUDIO-FEEDBACK	Weisen Sie dem Audio-Feedback über Ihren aktuellen Rennstand drei Nummerntasten zu. Diese Option ist besonders hilfreich, wenn das HUD (Heads Up Display) beim Fahren AUSgeschaltet ist.
FUNKTIONSTASTEN	Gewöhnen Sie sich an die Funktionstasten-Befehle, mit denen Sie die Kamerawinkel ändern oder einige Optionen während des Spiels EIN/AUSschalten können. Die Funktionstasten können nicht auf andere Tasten verlegt werden.
VORDEFINIERT	Nehmen Sie sich die Zeit, diese nützlichen Funktionen zu erlernen. Die vordefinierten Tasten können nicht auf andere Tasten verlegt werden.
	<ul style="list-style-type: none"> • Um alle Optionen auf die ursprüngliche Einstellung zurückzusetzen, klicken Sie auf STANDARDWERTE.

Kameras

Während eines Rennens können Sie vier Kameras durchschalten. Definieren Sie mit dem Menü Kameras Ihre bevorzugten Positionen als Standard-Kameraperspektiven.

- Um die Kameraperspektive einzustellen, klicken Sie auf alle Kamera-Buttons, um die Auswahl durchzuschalten, oder öffnen Sie die Pulldown-Menüs und klicken Sie auf die gewünschte Perspektive.

Grafiken

In *NFS: Brennender Asphalt* werden die Grafikoptionen standardmäßig auf die optimalen Einstellungen für Ihren Computer eingestellt. Wenn Sie mehr Grafikdetails wünschen, stellen Sie die Optionen so hoch wie möglich ein. Wenn Sie möchten, daß das Spiel auf Ihrem Computer schneller läuft, reduzieren Sie die Details.

AUFLÖSUNG	Wählen Sie für optimale Grafik die höchste Auflösung, die von Ihrer Grafikkarte unterstützt wird. Die von (z) gefolgten Auflösungen laufen standardmäßig mit der EINGeschalteten Z-Buffer-Option.
BREITER BILDSCHIRM	Schalten Sie ihn EIN , wenn Sie mit einer breiten Bildschirmanzeige spielen möchten.
WAGEN-CHROM	Durch Chrom erhält Ihr Wagen einen brillanten, reflektierenden Glanz. Schalten Sie diese Option EIN/AUS.
WAGEN-SCHATTIERUNG	Die Schattierung verleiht den Konturen Ihres Wagens mehr Tiefe. Schalten Sie diese Option EIN/AUS.
WAGEN-DETAILS	Je mehr Details man sieht, desto realistischer ist das Erscheinungsbild Ihres Wagens. Schalten Sie diese Option auf HOCH, MITTEL oder NIEDRIG.
SPEZIALEFFEKTE	Die Spezialeffekte verleihen dem Rennen noch mehr Realismus. Schalten Sie diese Option auf HOCH, NIEDRIG or AUS.
HORIZONT	Durch den Horizont wird die Landschaft abgeschlossen. Schalten Sie diese Option auf HOCH, NIEDRIG oder AUS.
ERWEITERT	Hier stehen Ihnen viele weitere Optionen zur Verfügung.
Triple-Buffer	Dadurch können 3D-Videokarten mehr Speicher nutzen und die Bildwiederholrate erhöhen.
Gamma-Korrektur	Stellen Sie mit dem Schieberegler die Helligkeit Ihres Bildschirms ein.
Sichtweite	Diese Option bestimmt, wie weit die Landschaft dargestellt wird. Wenn sie auf VOLL gestellt ist, erscheint die gesamte Landschaft. Wenn sie auf NAH gestellt ist, wird die Landschaft erst dargestellt, wenn Sie durchfahren.
Z-Buffer	Schalten Sie den Z-Buffer EIN, um die flüssigste Grafik zu erhalten.
Blickwinkel	Wählen Sie einen ENGEN Winkel, um sich auf Ihren Wagen zu konzentrieren oder einen WEITEN, damit mehr Landschaft zu sehen ist.
Frontleuchten	Frontleuchten mit NIEDRIGER QUALITÄT erhellen den Bereich vor Ihrem Wagen. Frontleuchten mit HOHER QUALITÄT richten ihre Strahlen auf die Straße und erleuchten Ihren Weg.
Perspektive	Stellen Sie den Sichtbereich ein.
Nebel	Schalten Sie diesen Spezialeffekt EIN /AUS.
Lensflare	Schalten Sie diesen Spezialeffekt EIN /AUS..

Heads Up Display

Beim Heads Up Display, oft auch HUD genannt, handelt es sich um die Anzeigen auf dem Bildschirm während des Rennens. Bei den meisten Anzeigen sind mehrere Einstellungen möglich. Schalten Sie die Anzeigen AUS, um eine klarere Sicht auf die Strecke zu bekommen.



- A) Anzeigen einstellen
 - B) Geschwindigkeit in mph oder km/h auf einer digitalen oder analogen Anzeige darstellen
 - C) U/min mit einer digitalen oder analogen Anzeige darstellen
 - D) Sehen Sie nach, wieviel Schaden Ihr Wagen genommen hat
 - E) Karte auf EIN/AUS stellen
 - F) Wählen Sie, mit welcher Zeit Ihre aktuelle Rundenzeit verglichen werden soll.
EIN/AUSschalten
 - G) Zusammenfassung der gegnerischen Fahrer anzeigen
 - H) Rückspiegel EIN/**AUS**schalten
- Hinweis:** Einige Anzeigeneinstellungen sind nur bei bestimmten Bildschirmlayouts verfügbar.

Laden

Sehen Sie dazu den Abschnitt Gespeicherte Spiel-Dateien laden.

AUF DER STRECKE

Standard-Fahrbefehle

Dieser Abschnitt enthält Standard-Fahrbefehle für den Fall, daß Sie die Tastatur als Controller verwenden. Wenn Sie einen anderen Spiel-Controller verwenden, merkt *NFS: Brennender Asphalt* es und stellt sich darauf ein. Wenn Sie Ihre Fahrbefehle anzeigen lassen oder konfigurieren möchten, wählen Sie **CONTROLLER** im Menü **Optionen**.



Klicken Sie auf den Namen oder das Karten-Icon eines Gegners, um das Rennen aus der Sicht dieses Fahrers zu sehen. Um zur Sicht Ihres eigenen Wagens zurückzukehren, klicken Sie an eine beliebige Stelle

- **Beschleunigen:** Pfeiltaste **OBEN**.

EA-TIP: Drehen Sie den Motor vor dem Start nicht zu hoch. Wenn Ihr Tacho zu hoch steht, wenn Ihr Wagen in den ersten Gang schaltet, drehen Ihre Reifen durch, und Sie verlieren kostbare Zeit.

- Zum **Lenken** links/rechts: Pfeiltasten **LINKS/RECHTS**.
- Zum **Bremsen:** Pfeiltaste **UNTEN**. **Zurücksetzen:** Halten Sie die Pfeiltaste **UNTEN**, wenn Ihr Wagen ganz zum Stillstand gekommen ist.

Hinweis: Zur Einrichtung der Funktion Automatisch Rückwärts müssen Sie die Einstellung im Menü **Controller** zuordnen.

- **Handbremse** ziehen: drücken Sie die **LEERTASTE**. Verwenden Sie diese Option für enge Haarnadelkurven und für kraftvolles Bremsen bei hohen Geschwindigkeiten.

EA-TIP: Versuchen Sie doch mal, zum Spaß Sie die Handbremse zum Schleudern und für 360°-Drehungen zu nutzen!

- Zum Hoch-/Runterschalten drücken Sie **A/Z**.
- Zum Durchschalten durch die **Kameraperspektiven** drücken Sie **C**.
- Für einen **Blick nach hinten** drücken und halten Sie **B**.
- Zum **Hupen** drücken Sie **H**. (Im Modus Verfolgung wird damit die Sirene eingeschaltet.)
- Um Ihre **Frontleuchten** auf EIN, AUS, FERNLICHT zu schalten, drücken Sie **L**.
- Um Ihren Wagen nach einem Unfall schnell **zurückzusetzen**, drücken Sie **R**.

Steuerbefehle bei der Verfolgung

Die folgenden Befehle werden nur für den Modus Verfolgung genutzt. Sehen Sie dazu den Abschnitt Zusätzliche Spielmodi auf S. 22.

- Um **Verstärkung** zu rufen, drücken Sie **W**.
- Um zum **nächsten Polizisten** durchzuschalten, drücken Sie **N**.
- Um zu einem Polizeiauto zu **springen**, drücken Sie **J**.
- Um **Krähenfüße** auszulegen, drücken Sie **S**.
- Um Ihre Verstärkung anzuweisen, eine **Straßensperre** aufzustellen, drücken Sie **K**.

Menü Pause

Sie können jederzeit in das Menü Pause gehen, um zu unterbrechen oder Optionen einzustellen.

- Um ein Rennen anzuhalten, drücken Sie **ESC**. Das Pause-Menü erscheint.

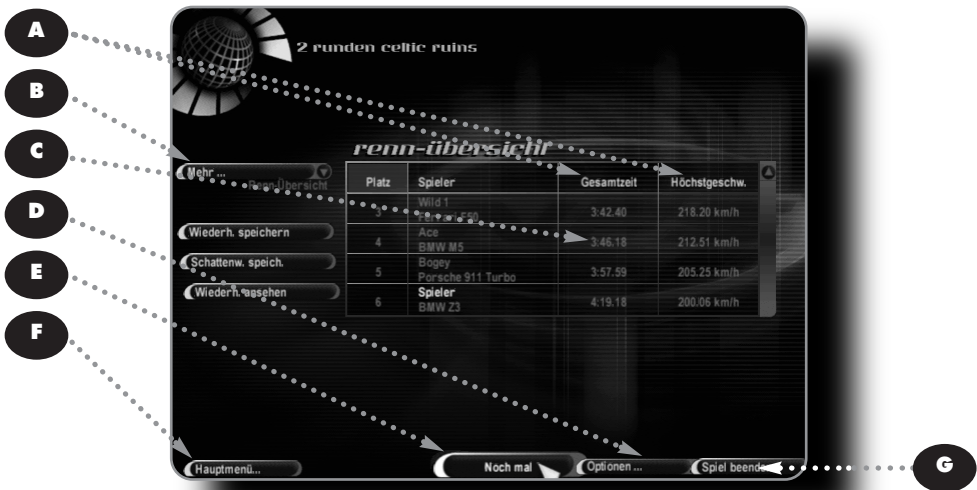
AUDIO	Passen Sie mit den Schieberegler alle Sound-Optionen an.
STEUERUNG	Schauen Sie die Fahr-Steuerung an und/oder ordnen Sie den Befehlen neue Tasten zu. Sehen Sie dazu den Abschnitt Controller.
KAMERAS	Ordnen Sie die Kameraperspektiven zu. Sehen Sie dazu den Abschnitt Kameras.
GRAFIKEN	Stellen Sie die Grafikoptionen ein. Sehen Sie dazu den Abschnitt Grafiken.
HEADS UP DISPLAY	Stellen Sie die Anzeiger auf dem Bildschirm ein. Sehen Sie dazu den Abschnitt Heads Up Display.
FORTSETZEN	Weiter geht's mit der Renn-Action.
VERLASSEN	Brechen Sie das aktuelle Rennen ab. (Gehen Sie entweder zum Hauptmenü, zum Bildschirm Nach dem Rennen oder zum Windows-Betriebssystem.)

Wenn Ihr Rennen angehalten ist, können Sie mit Hilfe der Funktionstasten die Spielumgebung anschauen. Das ist besonders dann nützlich, wenn Sie Grafiken-Optionen im Pause-Menü anpassen möchten.

- Um das Pause-Menü auszublenden, drücken Sie **F1**.
- Um das Bild auf dem Pause-Bildschirm nach links/rechts zu drehen, drücken und halten Sie **F2/F4**.
- Um die automatische Pause-Bildschirmrotation anzuhalten/fortzusetzen, drücken Sie **F3**.

Bildschirm Renn-Übersicht

Nach jedem Rennen erscheint eine automatische Wiederholung, gefolgt vom Bildschirm Renn-Übersicht.



- A) Klicken Sie auf eine Überschrift, um die Fahrer nach dieser Kategorie zu ordnen
- B) Schalten Sie Ergebnisse und Rekorde durch
- C) Bewegen Sie den Cursor über eine Zeit oder eine Geschwindigkeit, damit sie jeweils nach Runden aufgeschlüsselt werden
- D) Zum Menü Optionen
- E) Zurück zur Startlinie für ein identisches Rennen
- F) Zurück zum Hauptmenü-Bildschirm
- G) Spiel verlassen
 - Um eine Wiederholung des Rennens zu speichern, klicken Sie auf WIEDERHOLUNG SPEICHERN. Geben Sie einen Namen ein (Ihr Spielername ist Standard) und drücken Sie ENTER. Um die Wiederholung zu laden, sehen Sie den Abschnitt Gespeicherte Spiel-Dateien laden.
 - Um einen Schattenwagen Ihres Rennens zu speichern, klicken Sie auf SCHATTENWAGEN SPEICHERN. Geben Sie einen Namen ein (Ihr Spielername ist Standard) und drücken Sie ENTER. Um den Schattenwagen zu laden, sehen Sie den Abschnitt Gespeicherte Spiel-Dateien laden.

Der Schattenwagen gibt Ihre Leistung während des vorangegangenen Rennens wieder. Wenn Sie einen Schattenwagen laden, fahren Sie dasselbe Rennen gegen einen durchsichtigen Wagen, der Ihre Linie vom vorherigen Rennen fährt. So können Sie gegen sich selbst fahren.

Hinweis: Sie können mit dem Schattenwagen nicht kollidieren.

- Um die Wiederholung des Rennens erneut anzusehen, klicken Sie auf WIEDERHOLUNG ANSEHEN. Die Wiederholung zeigt Ihren Wagen vom Start bis zum Ziel mit verschiedenen Fernsehkameras.

KARRIERE-SPIEL

Zu den neuen Funktionen von NFS: *Brennender Asphalt* gehört Karriere-Spiel, bei dem Sie einen Kurs abfahren und dabei virtuelles Geld und Preise gewinnen können. Jeder Kurs besteht aus einer bestimmten Rennart: Turnier, Knockout oder High-Stakes-Rennen. (Sehen Sie dazu den Abschnitt Zusätzliche Rennarten.) Je besser Sie auf dem Kurs abschneiden, desto mehr Geld verdienen Sie. Dieses Geld können Sie dann für ein Upgrade Ihrer Wagen oder den Kauf eines leistungsfähigeren Fahrzeugs verwenden.

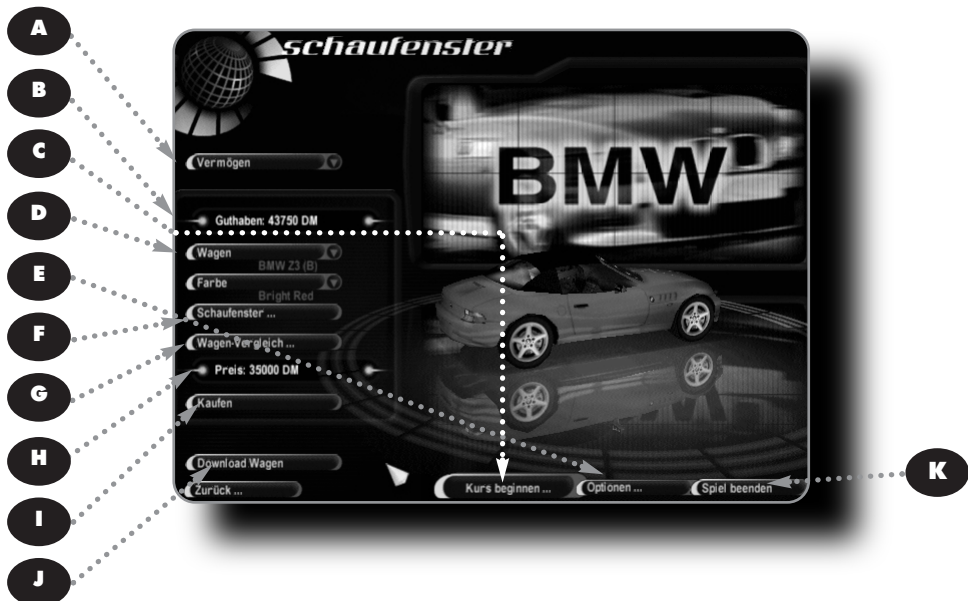
Eine Karriere als Rennfahrer beginnen:

1. Wählen Sie KARRIERE-SPIEL auf dem Bildschirm Einstellungen. Das Fenster Profil wählen/erstellen erscheint.
2. Geben Sie Ihren Namen ein und drücken Sie ENTER. Der Bildschirm Schaufenster erscheint.

Hinweis: Sie müssen einen Wagen kaufen, bevor Sie Ihre Karriere starten können.

Bildschirm Schaufenster

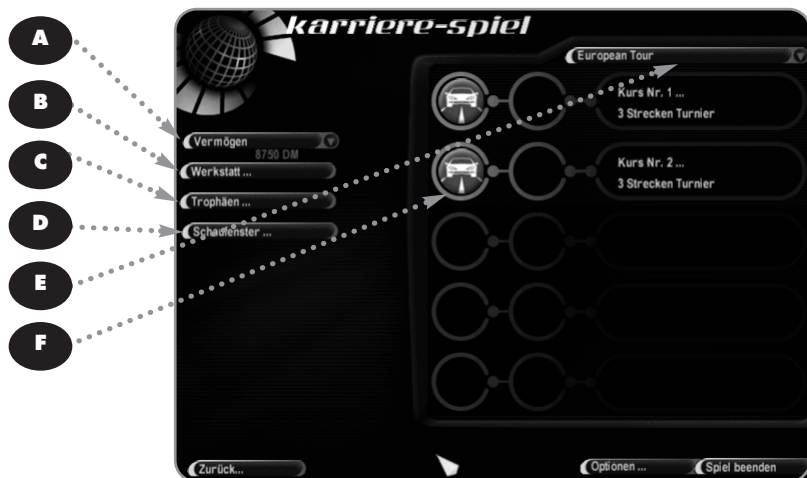
Auf dem Bildschirm Schaufenster können Sie einen Traumwagen kaufen, mit dem Sie Rennen fahren können.



- A) Vollständige Guthaben-Übersicht anzeigen
- B) Ihr aktuelles Guthaben
- C) Zum Bildschirm Kurs-Wahl
- D) Menü der verfügbaren Wagen aufrufen
- E) Zum Bildschirm Optionen
- F) Zum Bildschirm Schaufenster
- G) Zum Bildschirm Wagen-Vergleich
- H) Wagenpreis
- I) Markierten Wagen kaufen
- J) Zur Web-Seite von Need For Speed
- K) Das Spiel beenden

Bildschirm Kurs-Auswahl

Wählen Sie einen Rennkurs, den Sie fahren möchten.



- A) Vollständige Guthaben-Übersicht anzeigen
- B) Zum Bildschirm Werkstatt
- C) Zu den Trophäen
- D) Zum Schaufenster
- E) Zum Menü Level. Jeder Level besteht aus 1-5 verschiedenen Rennkursen.
- F) Anklicken, um einen Kurs zu wählen. Der Bildschirm Kurs erscheint

Kursarten

Jeder Kurs besteht aus 1-8 Rennen. Es gibt drei Arten von Kursen, die gefahren werden können:

TURNIER

Diese Kursart besteht aus verschiedenen Rennen. Am Ende jedes Rennens werden Punkte auf der Grundlage Ihrer Endplatzierung vergeben. Nach dem letzten Rennen wird der Fahrer mit den meisten Punkten zum Sieger erklärt.

KNOCKOUT

Auch diese Kursart besteht aus verschiedenen Rennen. Jedoch wird nach jedem Rennen der Fahrer, der als letzter durchs Ziel geht, aus dem Rennen genommen. Der Sieger wird durch ein K.O.-Verfahren gekürt.

HIGH STAKES

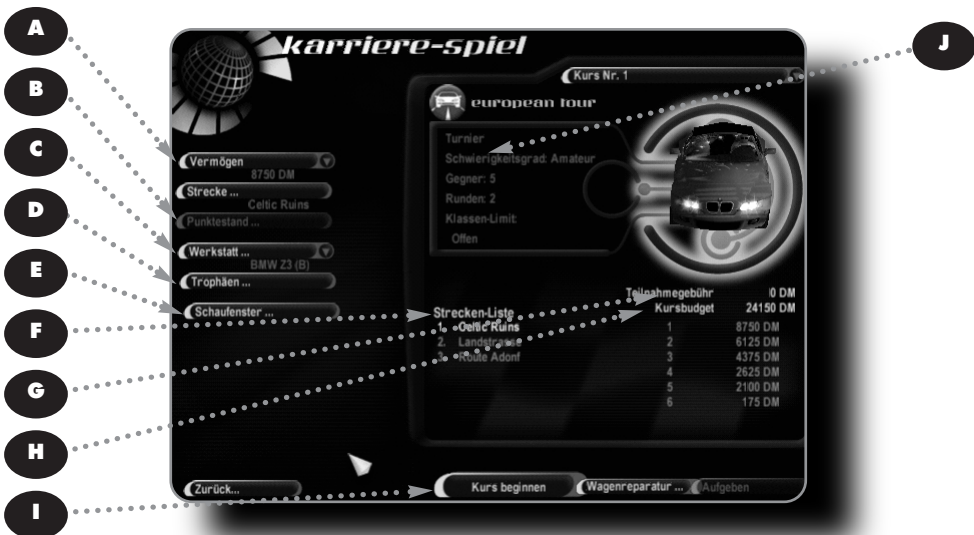
Der ultimative Kurs. Bei High Stakes geht es um ein Wagen-gegen-Wagen-Rennen - doch die Sache hat einen Haken: Sie müssen Ihren Traumwagen bei einem Rennen aufs Spiel setzen, bei dem der Sieger alles gewinnt. An diesem Kurs können Sie nur dann teilnehmen, wenn Sie zwei eigene Wagen besitzen.

Hinweis: Bei einigen Turnieren gibt es für den ersten Platz einen Bonus-Wagen.

Hinweis: Zu Beginn haben Sie nur Zugriff auf den Level European Tour. Zugriff auf zusätzliche Level haben Sie erst dann, wenn alle Kurse auf den zur Zeit verfügbaren Levels abgeschlossen wurden.

Bildschirm Kursrennen

Der Bildschirm Kursrennen enthält wertvolle Informationen über Strecken, Kurs-Punktestände und Preisgelder.



- A) Vollständige Guthaben-Übersicht anzeigen
- B) Aktuelle Kurs-Punktestände anzeigen
- C) Zum Bildschirm Werkstatt
- D) Zu den Trophäen
- E) Zum Schaufenster
- F) Die Strecken, aus denen der Kurs besteht
- G) Teilnahmegebühr für den Kurs
- H) Preisgeld
- I) Kurs fahren
- J) Schwierigkeitsgrad des Kurses

Hinweis: Sobald ein Spieler die Teilnahmegebühr für einen Kurs mit neuen Strecken bezahlt hat, stehen diese Strecken in allen Spielmodi zur Verfügung.

Preise für den Abschluß von Kursen

Die Spieler erhalten Medaillen beim Abschluß von Kursen und Trophäen beim Abschluß von Levels.

- Sie haben einen Turnier-Kurs abgeschlossen, wenn Sie eine der ersten drei Positionen errungen haben. Für den 1. Platz gibt es eine Goldmedaille, für den 2. Platz eine Silbermedaille und für den 3. Platz eine Bronzemedaille. Es gibt Geld für alle Plätze, wobei die Höherplatzierten mehr Geld bekommen.
- Sie haben einen Knockout-Kurs abgeschlossen, wenn Sie alle Rennen überstanden haben, ohne eliminiert zu werden. Für den 1. Platz gibt es eine Goldmedaille, und es gibt Geld für alle Plätze, wobei die Höherplatzierten mehr Geld bekommen.

- Sie haben einen High-Stakes-Kurs abgeschlossen, wenn Sie gesiegt haben. Für den 1. Platz gibt es eine Goldmedaille und den Wagen des Verlierers. Für den 2. Platz gibt es ein Preisgeld.
- Sie haben ein Level abgeschlossen, wenn Sie eine Medaille bei allen Kursen des Levels gewonnen haben. Die Art der Trophäe (Gold, Silber, Bronze) entspricht der niedrigsten Medallengruppe, die Sie erhalten.
- Insgesamt gibt es 10 Level und 30 Kurse, die Sie fahren können. Sie haben gewonnen, wenn Sie alle 10 Level erfolgreich abgeschlossen haben.
- Die Spieler können nochmals auf Level gehen oder Kurse fahren, die sie bereits abgeschlossen haben, um zusätzliches Geld zu gewinnen oder ihre Preise heraufzustufen.

Bildschirm Werkstatt

GUTHABEN	Vollständige Guthaben-Übersicht anzeigen.
WAGENREPARATUR	Zum Bildschirm Wagenreparatur.
UPGRADE	Zum Bildschirm Upgrade.
SCHAUFENSTER	Zum Bildschirm Schaufenster.
SCHALTUNG	Umschalten zwischen AUTOMATIK und MANUELLER Schaltung. Eine Manuelle Schaltung fordert Sie mehr, aber Sie können damit auch mehr Leistung aus Ihrem Wagen herausholen.
CABRIO	Umschalten zwischen VERDECK GESCHLOSSEN/VERDECK OFFEN.
VERKAUFEN	Ihren Wagen verkaufen, um mehr Geld zur Verfügung zu haben.

Hinweis: Sie können nur dann einen Wagen verkaufen, wenn Sie mehr als einen in Ihrer Werkstatt stehen haben.

Bildschirm Wagen reparieren

Durch regelmäßige Wartung Ihres Wagens bleiben Sie auf dem Kurs konkurrenzfähig.



- A) Vollständige Guthaben-Übersicht anzeigen
- B) Karosserie reparieren
- C) Motor reparieren
- D) Aufhängung reparieren
- E) Steuerung reparieren
- F) Leistungsgrad des Wagens
- G) Alle Schäden reparieren

Bildschirm Wagen-Upgrades

Kaufen Sie neue Upgrades, um die Leistung Ihres Wagens zu verbessern.



- A) Leistungsgrad des Fahrzeugs
- B) Vollständige Guthaben-Übersicht anzeigen
- C) Upgrade-Beschreibung
- D) Preis für ein Upgrade

OPTIONEN WAGEN-UPGRADE

- | | |
|---------|---|
| LEVEL 1 | Niedrigere Aufhängung und Reifen-Upgrade für eine bessere Bodenhaftung und ein besseres Handling. |
| LEVEL 2 | Verbesserte Aerodynamik für ein besseres Handling und Gewichtspersparnis für eine schnellere Beschleunigung. |
| LEVEL 3 | Tunen des Motors für verbesserte Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit. Bremsen-Upgrade für verkürzten Bremsweg. |

ZUSÄTZLICHE SPIELMODI

Einzelrennen-Modus

Beim Einzelrennen-Modus können einer oder zwei Mitspieler an einem kompletten Rennen teilnehmen. Ergreifen Sie diese Gelegenheit, um sich mit den Strecken von *NFS: Brennender Asphalt* vertraut zu machen und den schnellsten Weg zur Ziellinie herauszufinden, einschließlich Abkürzungen, mit denen Sie gegen schnellere Wagen bestehen können.

EA-TIP: Wenn Sie gerade erst anfangen, können Sie sich das Fahren bei Einzelrennen erleichtern, indem Sie die Fahrhilfe EINSchalten.

Einzelrennen-Einstellung

Wählen Sie EINZELRENNEN im Menü Rennart, konfigurieren Sie dann Ihr Spiel im Hauptmenü und klicken Sie auf RENNEN.

Verfolgung

Spiele Sie einen normalen Bürger, der seinen Nervenkitzel auf öffentlichen Straßen sucht - doch nehmen Sie sich vor der Polizei in acht, die über die Einhaltung der Geschwindigkeitsbegrenzung wacht, während Sie sich auf der Zielfahrt befinden. Oder versuchen Sie Ihr Glück als Gesetzeshüter und versuchen Sie mit allen gebotenen Mitteln, alle festzunageln, die gegen die Geschwindigkeitsbegrenzungen verstoßen.

Hinweis: Nicht alle Wagen sind im Verfolgungs-Modus verfügbar.

Wenn die Polizei die Verfolgung aufnimmt:

- Fahren Sie freiwillig oder gezwungenermaßen an den Rand, werden Sie angehalten. Es verstreicht wertvolle Zeit, während Sie festgehalten werden.
- Wenn Sie zu oft angehalten werden (je nachdem, wieviele Runden Sie fahren), werden Sie verhaftet. Wenn das passiert, ist Ihr Spiel vorbei.

EA-TIP: Hüten Sie sich vor übertriebener Selbstsicherheit. Wenn Sie der Polizei davonfahren, holt sie sich Verstärkung mit Superwagen, die es mit Ihrem Fahrzeug aufnehmen können.

Wenn Sie einen Raser verfolgen:

- Drücken Sie **H**, um Sirene und Blaulicht einzuschalten. Der Raser wird jetzt verfolgt und verhaftet.
- Nutzen Sie die Überlegenheit Ihres Wagens, um den Übeltäter zu überholen und vor ihm herzufahren. Drücken Sie **S**, um die Krähenfüße auszuwerfen.
- Wenn Sie im Modus Arcade Einzelrennen sind, können Sie einen Polizisten zu Ihrer "Verstärkung" ernennen und ihm direkte Befehle geben. Ihre Verstärkung handelt als Ihr Partner und hilft Ihnen, Raser zu erwischen.
- Um Verstärkung zu wählen, drücken Sie **W**.
- Um Ihre Verstärkung anzuweisen, eine Straßensperre zu errichten, drücken Sie **K** nach **W**.
- Um Ihre Verstärkung anzuweisen, Krähenfüße auszuwerfen, drücken Sie **S** nach **W**. Je schneller Sie einen Raser fassen, desto mehr Zeit haben Sie, den nächsten Raser zu erwischen.

EA-TIP: Einen Raser kann man am besten anhalten, indem man sich vor seinen Wagen setzt und ihm den Weg versperrt.

Verfolgungs-Einstellungen

Wählen Sie Verfolgung aus dem Menü Rennart, konfigurieren Sie dann Ihr Spiel im Hauptmenü und klicken Sie auf RENNEN.

- Um auf der Seite des Gesetzes zu stehen, müssen Sie ein Verfolgungsfahrzeug aus dem Menü Spieler-Wagen wählen.

Verfolgungs-Hinweis: Die Option Komplettes Feld ist im Menü Gegner nicht verfügbar.

Rennarten

NFS: Brennender Asphalt bietet Ihnen jetzt drei einzigartige Verfolgungsrennen an.

CLASSIC Der originale Verfolgungs-Modus. Spielen Sie entweder ein Polizeiteam oder einen von zwei Rennfahrern. Ihr Ziel besteht darin, das Rennen als Erster zu beenden.

FLUCHT Dieses Rennen ist neu bei *NFS: Brennender Asphalt*; es handelt sich hier um ein Rennen ums Überleben. Spielen Sie einen Rennfahrer und gehen Sie der Polizei so lange wie möglich aus dem Weg oder übernehmen Sie die Leitung eines Polizeiteams, um den Raser so schnell wie möglich aus dem Verkehr zu ziehen.

ZEITRENNEN Auch "Zeitrennen" ist neu - das härteste Rennen von allen. Als Rennfahrer müssen Sie die erforderliche Anzahl von Runden in einem bestimmten Zeitrahmen abschließen. Doch mit jedem Strafzettel, den Sie erhalten, geht Ihnen kostbare Zeit verloren. Als Polizist müssen Sie beide Fahrer davon abhalten, das Rennen abzuschließen, bevor die Uhr abläuft.

- Wenn Sie den Fahrer spielen und einen Modus als erster abschließen oder erfolgreich ein Rennen abschließen, werden Sie zum "Meistgesuchten" für diese Strecke ernannt. Wenn Sie den Polizisten spielen und beide Fahrer daran hindern, ein Rennen abzuschließen, werden Sie zum "Top-Polizisten" ernannt.

Hinweis: Werden Sie in einem beliebigen Modus der "Meistgesuchte" und "Top-Polizist", um einen Bonus-Wagen freizuschalten.

Mehrspieler-Verfolgung

Ein Zwei-Spieler-Verfolgungs-Rennen bietet verschiedenste Spielmöglichkeiten. Spielen Sie auf entgegengesetzten Seiten des Gesetzes in einer Wagen-gegen-Wagen-Konfrontation oder tun Sie sich als Polizisten oder Raser gegen computergesteuerte Gegner zusammen. Verfolgung kann auch über eine TCP- oder IPX-Netzwerk-Verbindung gespielt werden.

Hinweis: Die Controller-Funktionen der Einzelspieler-Verfolgung sind im Mehrspieler-Modus nicht verfügbar.

Knockout-Modus

Knockouts sind Turniere mit K.O.-System. Zunächst nehmen acht Wettbewerber teil. Nach jedem Rennen über 2 Runden scheidet der letztplatzierte Wagen aus dem Knockout aus. Das Finalrennen ist eine Mann-gegen-Mann-Begegnung der beiden verbleibenden Wagen.

- Sie können drei verschiedene Knockouts fahren – **AMATEUR**, **PROFI** oder **CHAMPION**. Bei Profi- und Champion-Knockouts werden die Schwierigkeitsgrade Ihrer Gegner immer höher, und einer oder zwei der folgenden Faktoren werden der Strecke zufällig zugefügt: Wetter, Nacht/Tag, Spiegelverkehr, Vorwärts/Rückwärts.

Knockout-Einstellungen

Wählen Sie KNOCKOUT im Menü Rennart, konfigurieren Sie dann Ihr Spiel im Hauptmenü und klicken Sie auf RENNEN.

Hinweis: Alle Optionen im Menü Ort sind für das Knockout voreingestellt.

Hinweis: Das Menü Gegner ist nicht verfügbar, weil die verbleibenden Knockout-Meldungen vom Computer auf der von Ihnen gewählten Rennklasse basierend ausgewählt werden.

Nach einem Rennen

Nach jedem Rennen erscheint eine automatische Wiederholung, gefolgt von dem *Bildschirm Renn-Übersicht*. Sehen Sie dazu den Abschnitt Bildschirm Renn-Übersicht.

Hinweis: Wenn Sie in einem Knockout Erster werden, wird eine Bonus-Strecke freigeschaltet.

Mehrspieler-Knockouts

Das Knockout geht so lange weiter, wie noch mindestens ein menschlicher Rennfahrer im Rennen ist. Aus dem Knockout ausgeschiedene Spieler können weiter teilnehmen, indem sie ein normales Fahrzeug fahren, das nicht am Wettbewerb teilnehmen kann.

Turnier-Modus

Ein Turnier besteht aus einer Serie von sechs Rennen, die jeweils auf unterschiedlichen Strecken gefahren werden. Sehen Sie nach einem Turnier-Rennen auf dem Bildschirm Turnier-Statistik nach, welche Position Sie errungen haben.

- Sie können drei verschiedene Arten von Turnieren austragen – **AMATEUR**, **PROFI** oder **CHAMPION**. Bei Profi- und Champion-Turnieren werden die Schwierigkeitsgrade Ihrer Gegner immer höher, und einer oder mehrere der folgenden Faktoren werden der Strecke zufällig zugefügt: Wetter, Nacht/Tag, Spiegelverkehrt, Vorwärts/Rückwärts

Turnier-Einstellungen

Wählen Sie TURNIER im Menü Rennart, dann konfigurieren Sie Ihr Spiel im Hauptmenü und klicken Sie auf RENNEN.

Hinweis: Sie können weder Strecke noch Rundenanzahl wählen, weil die Turniere auf voreingestellten Strecken stattfinden und immer über vier Runden gehen.

Hinweis: Das Menü Gegner ist nicht verfügbar, weil die verbleibenden Turnier-Meldungen alle vom Computer auf der von Ihnen gewählten Rennklasse basierend ausgewählt werden.

Nach einem Rennen

Nach jedem Rennen erscheint eine automatische Wiederholung, gefolgt von dem *Bildschirm Renn-Übersicht*. Sehen Sie dazu den Abschnitt Bildschirm Renn-Übersicht.

Hinweis: Wenn Sie in einem Turnier Erster werden, wird ein Bonus-Wagen freigeschaltet.

Mehrspieler-Turniere

Mehrspieler-Turniere bestehen aus acht Rennen über 2 Runden.

GESPEICHERTE SPIEL-DATEIEN LADEN

Öffnen Sie das Laden-Menü, um gespeicherte Spiel-Dateien zu laden. Vom Laden-Menü können Sie laufende Knockouts und Turniere wiederaufnehmen, Wiederholungen ansehen und gegen sich selbst fahren.

- Um das Laden-Menü zu öffnen, klicken Sie auf LADEN im Menü Einstellungen.

Eine Datei laden:

1. Klicken Sie auf die Datei-Art, die Sie laden möchten: WIEDERHOLUNGEN, SCHATTENWAGEN, KNOCKOUTS oder TURNIERE. Die Liste der gespeicherten Daten erscheint.
2. Wählen Sie die Datei, die Sie laden möchten, klicken Sie dann auf LADEN und machen Sie sich bereit für das Rennen. Sobald die Datei geladen ist, stehen Sie am Start für die nächste Veranstaltung.

Eine Datei löschen:

1. Klicken Sie auf die Datei-Art, die Sie löschen möchten: WIEDERHOLUNGEN, SCHATTENWAGEN, KNOCKOUTS oder TURNIERE. Die Liste der gespeicherten Dateien erscheint.
2. Wählen Sie die Datei, die Sie löschen möchten, klicken Sie dann auf LÖSCHEN. Die Datei wird gelöscht.

MEHRSPIELER-RENNEN

Fahren Sie Wagen gegen Wagen mit einem Freund oder mit dem Computer im Modus Arcade/geteilter Bildschirm, verbinden Sie zwei Computer für Rennen über Modem- und Serielle Verbindung, verbinden Sie bis zu acht Computer über ein Netzwerk oder treten Sie über das Internet gegen andere Spieler an.

Hinweis: Wenn Sie Probleme haben, eine Verbindung zwischen Computern zu erstellen, sehen Sie in der beigefügten Referenzkarte nach.

Arcade/geteilter Bildschirm-Rennen

Zwei Spieler können im Modus Geteilter Bildschirm an einem PC spielen. Beide Spieler können gemeinsam die Tastatur benutzen, falls nötig, aber wir empfehlen, daß einer der Spieler einen anderen Controller, z.B. einen Joystick, verwendet, um die besten Ergebnisse zu erzielen.

- Im Modus Geteilter Bildschirm haben Menüs wie Spieler-Wagen und Spielernamen Einstellungen für Spieler 1 und Spieler 2.
- Im Modus Geteilter Bildschirm erscheint im Menü Steuerung eine Spalte für die Steuerung des Spielers 2. Die Standardbelegung ist wie folgt (bitte beachten Sie, daß die Steuerung für den Spieler 1 anders ist als im Einzelspieler-Modus):

AKTION	SPIELER 1	SPIELER 2
NACH LINKS/RECHTS LENKEN	PFEILTASTE LINKS/RECHTS	G/D
BESCHLEUNIGEN	PFEILTASTEN OBEN	R
BREMSEN	PFEILTASTE UNTEN	F
HANDBREMSE	EINFG	LEERTASTE
HOCH-/RUNTERSCHALTEN	BILD HOCH/BILD RUNTER	A/Z
KAMERAPERSPEKTIVEN DURCHSCHALTEN	K	Q
HUPE (SIRENE IM MODUS VERFOLGUNG)	M	W
BLICK NACH HINTEN	POS 1	E
WAGEN ZURÜCKSETZEN	ENDE	X
KRÄHENFÜßE AUSLEGEN (VERFOLGUNGSMODUS)	P	S
LICHT DURCHSCHALTEN EIN/ FERNLICHT/AUS	L	Y
NACH LINKS/RECHTS SCHAUEN	./.	C/V

Hinweis: Die besonderen Steuerbefehle für Verfolgung sind in den Mehrspieler-Modi nicht verfügbar

Netzwerk (IPX)

Wenn Sie Zugang zu einem IPX-Netzwerk (LAN) haben, stehen Ihnen Netzwerkspiele mit bis zu acht Fahrern bei *NFS: Brennender Asphalt* zur Verfügung, die Sie einrichten oder an denen Sie teilnehmen können.

Ein Netzwerk (IPX)-Rennen beginnen:

1. Wählen Sie im Menü Einstellungen SPIELER VERBINDEN... Das Menü Spieler verbinden erscheint.
2. Wählen Sie NETZWERK (IPX). Die aktuelle Spielersliste erscheint.
3. Wählen Sie SPIEL ERSTELLEN, um ein Netzwerkspiel einzurichten, oder wählen Sie ein Spiel aus der aktuellen Spielersliste und klicken Sie auf TEILNEHMEN..., um als Client an einem Spiel teilzunehmen.
 - Der Host wird aufgefordert, einen Namen einzugeben und Netzwerk-Einstellungen für den Datentransfer und Daten-Updates zu konfigurieren.
 - Wählen Sie **CLIENT/SERVER** für Netzwerkspiele mit mehr als zwei Mitspielern oder PEER-TO-PEER, um den Datentransfer für Zweispieler-Spiele zu optimieren.
 - Mit der Updates-Option wird der Datentransfer über das Netz konfiguriert. **CONTROLLER**-Updates sind die beste Einstellung für schnelle LANs. **POSITIONS**-Updates sind die beste Einstellung für langsame Netzwerke.
4. Treffen Sie Ihre Datenwahl und klicken Sie dann auf OK. Das Mehrspieler-Hauptmenü erscheint.

Netzwerk (TCP)

Wenn Sie eine IP-Adresse und Zugang zu einem TCP-Netzwerk haben, können Sie sich mit bis zu acht Computern für ein Mehrspieler-Spiel zusammenschließen.

Ein Netzwerk (TCP)-Rennen beginnen:

1. Wählen Sie im Menü Einstellungen SPIELER VERBINDEN... Das Menü Spieler verbinden erscheint.
2. Wählen Sie NETZWERK (TCP) und wählen Sie dann, ob Sie das Spiel ERSTELLEN oder daran TEILNEHMEN möchten.
 - Der Host wird aufgefordert, einen Namen einzugeben und Netzwerk-Einstellungen für den Datentransfer und Daten-Updates zu konfigurieren.
 - Wählen Sie **CLIENT/SERVER** für Netzwerkspiele mit mehr als zwei Mitspielern oder PEER-TO-PEER, um den Datentransfer für Zweispieler-Spiele zu optimieren.
 - Mit der Updates-Option wird der Datentransfer über das Netz konfiguriert. **CONTROLLER**-Updates sind die beste Einstellung für schnelle LANs. **POSITIONS**-Updates sind die beste Einstellung für langsame Netzwerke.
 - Wenn Sie an einem Spiel teilnehmen, geben Sie die IP-Adresse des Host-Computers ein und klicken Sie dann auf OK.
3. Treffen Sie Ihre Datenwahl und klicken Sie dann auf OK. Das Mehrspieler-Hauptmenü erscheint.

Internet

Erstellen Sie eine Verbindung zu **www.earacing.com**; dort finden Sie die Beta-Version des Online-Vermittlungsdienstes von EA, der Spieler auf der ganzen Welt miteinander verbindet. Für den Zugang zu EAracing.com benötigen Sie eine Verbindung mit dem Internet.

1. Wählen Sie auf dem Bildschirm Einstellungen **SPIELER VERBINDEN**. Das Menü Spieler verbinden erscheint.
2. Wählen Sie **EARACING ONLINE**.

Modem

Zwei Computer können für ein Zweispieler-Spiel über Modem miteinander verbunden werden.

1. Wählen Sie im Menü Einstellungen **SPIELER VERBINDEN...** Der Bildschirm Spieler verbinden erscheint.
2. Wählen Sie **MODEM...** Wählen Sie dann, ob Sie bei diesem Anruf **WÄHLEN** oder **ANTWORTEN** möchten. Der Computer, der antwortet, ist der Host.
 - Wenn Sie den Anruf machen, geben Sie die Modem-Nummer des Host-Computers ein und klicken Sie dann auf OK.
3. Wenn Sie das Spiel erstellen, müssen Sie wählen, ob es sich um eine **PEER-TO-PEER-** oder eine **CLIENT/SERVER-**Verbindung handelt und ob es **POSITIONS-UPDATES** oder **CONTROLLER-UPDATES** hat; klicken Sie dann auf OK. Der Bildschirm Mehrspieler-Hauptmenü erscheint.

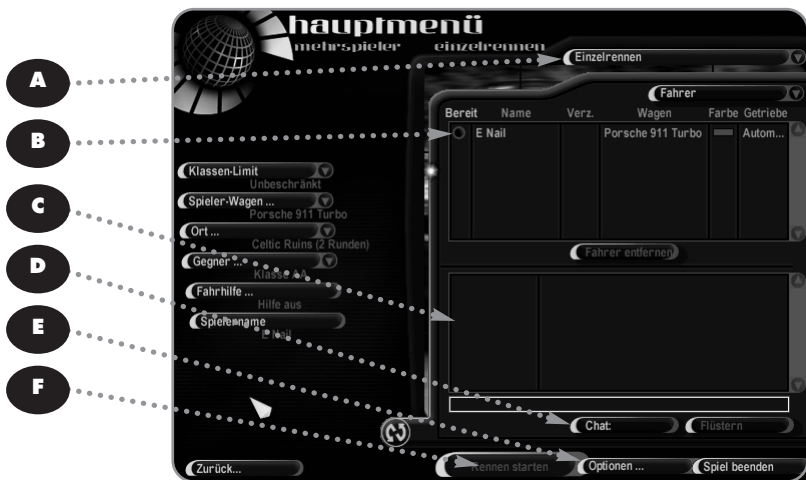
Serielle Verbindung

In diesem Modus sind zwei PCs für eine Wagen-gegen-Wagen-Begegnung seriell miteinander verbunden.

1. Wählen Sie im Menü Einstellungen **SPIELER VERBINDEN...** Der Bildschirm Spieler verbinden erscheint.
2. Wählen Sie **SERIELL VERBINDEN...** Das Menü Serielle Verbindung erscheint.
3. Prüfen Sie die COM-Port-Nummer, die auf dem Bildschirm angezeigt wird. Wenn diese für Ihr serielles Kabel richtig ist, klicken Sie auf **VERBINDEN**. Das Mehrspieler-Hauptmenü erscheint.
 - Um zu dem richtigen COM-Port durchzuschalten, klicken Sie auf **COM-Port**.

Mehrspieler-Hauptmenü

Das Mehrspieler-Hauptmenü ist so ähnlich wie der Bildschirm des Standard-Hauptmenüs. Hier stellen Sie das Rennen ein und chatten mit Ihren Gegnern, bevor Sie beginnen.



- A) Art des Rennens wählen
- B) Spielernamen und Wageninformationen
- C) Chat-Fenster
- D) Chat-Feld
- E) Renn-Optionen wählen
- F) Das Rennen beginnen

Zwar ist der Host für die Einstellung des Mehrspieler-Rennens verantwortlich, aber die Clients können über das Chat-Fenster Vorschläge machen.

- Zum Chatten geben Sie eine Nachricht ein und drücken Sie dann **ENTER**, um sie abzuschicken. Die mit Ihrem Namen gekennzeichnete Nachricht erscheint im Chat-Fenster.

Die Clients haben minimale Eingabemöglichkeiten im Mehrspieler-Hauptmenü. Sie können ihre Wagen konfigurieren und ihre Namen eingeben.

- Wenn ein Client zur Teilnahme an einem Rennen bereit ist, klickt er/sie auf **STARTKLAR**. Das rote Signal neben dem Client-Namen wird grün und zeigt damit an, daß er/sie startbereit ist.
- Wenn alle Clients bereit sind, klickt der Host auf **RENNEN**. Das Spiel wird geladen, die Computer werden aufeinander abgestimmt, und das Rennen beginnt.

SCHNELLTASTEN

AKTION

RENNEN ANHALTEN

PAUSE-MENÜ VERBERGEN

PAUSENKAMERA NACH LINKS/RECHTS DREHEN

ROTATION DER PAUSENKAMERA ANHALTEN

ANZEIGER AUF DEM BILDSCHIRM (SPIELER 1/SPIELER 2) **EIN/AUS**

RÜCKSPIEGEL **EIN/AUS**

MUSIK **EIN/AUS**

SFX **EIN/AUS**

COP-SCANNER **EIN/AUS**

FENSTER VERKLEINERN/VERGRÖßERN

TASTATUR

ESC

F1

F2/F4

F3

F5/F6

F7

F8

F9

F10

F11/F12

MITWIRKENDE

Entwicklungsleitung

Entwicklungsleitung: Joel Lueders

Chef-Entwicklungsleitung: Mike Mathisen

Produktion

Produzent: Mark Madland

Co-Produzent: Mark Coates

Online-Produzent: Jim Edmonds

Produktionsassistenz: Ragnar Lindstrom, John Petrick, Brian Taney

Produktionsassistenz: Alex Pantelias

Ausführender Produzent: Sam Nelson

Produktionsleitung: Hanno Lemke

Programmierung

Programmierleitung: Sam Deasy

Programmierer: Peter Andrew, Dan Berke, Doug Deardorff, Greg D'Esposito, John Fawcett, Jim Hall, Michael Lankerovich, Gordon Ludlow, Wes Potter, Anne Sullivan, Chuck Walters, Ted Zuvich

Designer

Künstlerische Leitung: David Bollesen

Künstlerische Leitung Interface: Dave McCormack

Künstlerische Leitung Strecken: Jim Tibbits

Künstlerische Leitung Wagen und Cockpits: Ryan Blinsky

Designer: Andrew Baker, James Becker, Jeff DuLong, Kevin Gee, Layne Gifford, Harley Howe, Phil Howe, Jeff Hydorn, Rob Johnson, Razvan Neagu, Jason Rappaport, Kevin Ring, Drew Robertson, Aaron Rose, Stefan Schwartz, Scott Thurman, Eugene Wong, Robert Adams, Eduardo Agostini, Sheila Allan, Garth Buzzard, Simon Craghead, Paul Goad, Curtis Hoines, Laurie Kindiak, Anthony Leonati, Robert Sculnick

Qualitätssicherung

QS-Koordination: Caesar Filori

QS-Leitung: Mike Cody

QS-Assistenzleitung: John Largis, Josh Reynolds

QS-Tester: Dave Blumberg, Jesse Brocksomith, Kristine Bryan, Allen Burkhart, Tony Case, Brian DeVerter, David Drury Allen, J Galloway, Michael Gills, Joseph Keating, Ed Miller, Shawn I. Neal, Henry Pak, Blair Peters, Kate Powell, Raul Rodriguez, Diana Schiefelbein, Jonny Steward, Patrick Swift, Tim Zoch

QS-Technik: Justin Phipps

QS-Mastering: Wyeth Orestes Johnston

Audio

Audioleitung: Robert Ridihalgh

Sound-Design Seattle: Jay Weinland, Matt Ragan, Robert Ridihalgh, Alistair Hirst

Sound-Design Vancouver: Crispin Hands, Saki Kaskas, Andy Teal, Rom Di Prisco

Musik-Komposition: Rom Di Prisco, Saki Kaskas, Crispin Hands, Robert Ridihalgh

Mischung: Hiwatt Marshall

Musikalische Berater: The Forster Brothers for Tuff Break Entertainment

Musikbearbeitung und -mastering: Rom Di Prisco

Sprachentwicklung und Bearbeitungsleitung: Jennifer Lewis

Sprachbearbeitung: Olo, Phil Giborski, Lori Wilson, Jeremy Cook

Audio-Libraries: Iain Macanulty, Dave Mercier

Scripts und Layouts: Robert Ridihalgh, Mark Coates, Brooke Burgess, Tony Whitney

Musiklizenzen: Beverly Koeckeritz

Musik-Supervisor: Jonnie Forster

Besonderen Dank an

Die Hitmen-Gruppe bei EA Redwood Shores, die an der PGA-Tour gearbeitet hat und uns jede Menge Bäume zur Verfügung gestellt hat.

Weitere Mitwirkende

Handbuch-Autoren: Anthony Lynch, Jamie Poolos

Web-Entwicklung und -Design: Scott Zimble

PR: Jeane Wong

Produktmanager: Peter Royea

Fotografie: Diego Cassetta, Rob Newell, Benedict Redgrove, Werner Deisenroth – Sirius Studios

Lokalisierungsproduzenten: Gaar Lindstrom, Serena Whitters, Arlaine Walker

Lizenzenkoordination: Mark Coates, Joel Lueders, Serena Whitters

Intro-Sequenz: Equinoxe Digital Entertainment

Grafik-Designer: SHEN Technologies

Qualitätsendkontrolle: Michael Parker, Benjamin Crick, Anatol Somerville, Jacob Fernandez

Electronic Arts Europa

Produktmanager: Audrey Meehan

DTP-Manager: Anita K. Legg

Dokumentation: Oli Ladenburg

Produkt-Design und Künstlerische Leitung: James Nolan, FLUID & Ed du Bois

Produkt- und Dokumentations-Layout: John Goldsmid

Qualitätssicherung: Desmond O'Connor, Fabio Mastangoli

Übersetzungscoordination: Clare Parkes

Deutsche Lokalisierungsleitung: Bianca Normann

Deutsche Übersetzung: Isabell Sterner, Bettina Bachon, Claudia Stevens, Michaela Bartelt

Deutsches Dokumentationslayout: Claudio Georgi, Frank Werner

Deutsche Sprachaufnahmen: M&S, Frankfurt

Deutsche Sprecher: Egon Hoegen, Helge Heynold, Joachim Pütz, Eric Borner, Sonngard Boelke, Peter Bauer, Gisa Schmidt

Deutsche Tests: Frank Goerdes

Deutsche Qualitätssicherung: Dirk Vojtilo, Sascha Mairesse, Thorsten Sturm, Ulrich Israel

Deutsches Marketing: Jörg Brand

Lokalisierungscoordination - Export und Web: Petrina Wallace

Materialkoordination: Lynn Moss

Studio: Steve Fitton

HINWEIS

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE UNTERSTEHEN DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS HANDBUCH DARF WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE FORM GEBRACHT WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRONIC ARTS LIMITED, PO BOX 835, SLOUGH, BERKS. SL3 8XU, ENGLAND, EINGEHOLT.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD IN DER VORLIEGENDEN FORM GELIEFERT.

Eingeschränkte Garantie

Electronic Arts gewährt dem Käufer dieses Computer-Software-Produkts eine Garantie von 12 Monaten ab Kaufdatum in bezug auf die Medien, auf denen diese Software-Programme gespeichert sind. Während dieser Frist werden dem Käufer fehlerhafte und mangelhafte Medien ersetzt, sofern das Original-Produkt einschließlich des Kaufbelegs, der Angabe der Mängel sowie der Adresse des Käufers an Electronic Arts geschickt wird.

Diese Garantie ist eine zusätzliche Garantie und beeinträchtigt in keiner Weise die Garantiebestimmungen Ihres Landes.

Diese Garantie bezieht sich nicht auf Medien, die unsachgemäß verwendet wurden.

Rücksendung nach Ablauf der Garantiefrist

Um nach Ablauf der Garantiefrist eine Ersatzlieferung zu bekommen, senden Sie die Original-CD an den Kundendienst von Electronic Arts.

Bitte legen Sie eine kurze Beschreibung des Defekts bei, einen Eurocheck über 20,- DM, und vermerken Sie Ihren Namen, Ihre Anschrift sowie eine Telefonnummer, unter der Sie tagsüber für Rückfragen erreichbar sind.

Electronic Arts GmbH, Customer Service, Pascalstr. 6, 52076 Aachen

Unser Kundendienst steht Ihnen werktags von 9.30-13.00 Uhr und 14.00-17.30 Uhr unter folgenden Telefonnummern zu Verfügung:

Für Deutschland: 0190/57 23 33 (1,21 DM/min)

Für die Schweiz: 0900/55 40 20 (2 SFr/min) Nicht möglich ist die Anwahl aus der Schweiz mit einem Handy, von einer Telefonzelle oder von der Nebenstelle einer Telefonanlage aus, bei der diese Servicenummern gesperrt sind.

Für Österreich: 0049/2408-940777

In Deutschland können Sie zusätzlich unsere Hint-Line 0190/78 79 06 (2,42 DM/min) oder 0190/90 00 30 (2,40 DM/min) (für ältere Spiele) in Anspruch nehmen, wenn Sie Spieletips benötigen.

Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen.

Software und Dokumentation ©1999 Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten. Need For Speed, Electronic Arts und das Electronic Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. BMW, Z3 und M5 sind Warenzeichen der BMW AG. BMW-Autozubehör ©1999 BMW AG. Alle Rechte vorbehalten. Ferrari, Ferrari F50, Ferrari 550 Maranello, alle entsprechenden Logos sowie die besonderen Designs des Ferrari F50 und Ferrari 550 Maranello sind Warenzeichen von Ferrari S.p.A. Chevrolet, Corvette, Camaro, Z28, Firebird, T/A, Caprice, Pontiac sowie die Embleme und Karosserie-Designs sind Warenzeichen von General Motors und werden von Electronic Arts Inc. unter Lizenz verwendet. Der Begriff "Jaguar", das Symbol der springenden Katze und die Buchstaben XKR sind Warenzeichen von JAGUAR CARS LTD, ENGLAND und werden unter Lizenz verwendet. Automobili Lamborghini, Diablo SV und alle entsprechenden Logos sind Warenzeichen von Automobili Lamborghini S.p.A. McLaren, McLaren F1 GTR sowie alle entsprechenden Logos sind Warenzeichen von McLaren Cars N.V. "Mercedes", "Mercedes Benz", "CLK" und "SLK" sind Warenzeichen der Daimler-Benz AG. ©Chet Hanchett/Panoramic Images, Chicago 1998. ©First Light/Panoramic Images, Chicago 1998. Unter bestimmten Patenten lizenziert von der Dr. Ing h.c. F. Porsche AG. "Porsche" und "911" sind eingetragene Warenzeichen der Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

NOTES

