

Warnung für die Besitzer von Projektionsfernsehgeräten

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele sollte vermieden werden.

Epilepsie-Warnung

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden.

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 einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte sie sich vor Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem 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 sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

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.

- Man sollte sich nicht zu nah am Bildschirm aufhalten. Man sollte so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen.
- Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden.
- Man sollte nicht spielen, wenn man müde ist oder nicht genug Schlaf gehabt hat.
- Es sollte darauf geachtet werden, dass der Raum, in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.
- Bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten eingelegt werden.

INHALT

Befehlsübersicht	3
Menüsteuerung	3
Spielbefehle	3
Einleitung	3
Spielen	4
Hauptmenü	4
Schnelles Rennen	5
Arcade	5
Karriere	6
Die Boxen	6
Shicane	6
Slot	8
Rocket	8
Herausforderungen	8
MCR	9
Powerups	10
Tempoboni	11
Pausemenü	11
Optionen	12
Spiel-Setup	13
Sound-Setup	13
Control-Setup	13
Grafik-Setup	14
Mitwirkende	15
Lizenzbedingungen	18

BEFEHLSÜBERSICHT

Menüsteuerung

Maus-Steuerung wird nicht unterstützt. Die gesamte Menüsteuerung wird von vorgegebenen Steuerbefehlen übernommen.

Hinweis: Alle hier aufgeführten Befehle entsprechen den Standardeinstellungen. Wenn du die Einstellungen verändern möchtest, lies dazu den Abschnitt *Control-Setup*.

AKTION	BEFEHLE SPIELER 1	BEFEHLE SPIELER 2
Menü links	CURSOR LINKS	X
Menü rechts	CURSOR RECHTS	C
Menü oben	CURSOR OBEN	Q
Menü unten	CURSOR UNTEN	A
Bestätigen	ENTER	LEERTASTE
Zurück	ESC	^

Spielbefehle

Im folgenden Abschnitt findest du die Basis-Befehle.

AKTION	BEFEHLE SPIELER 1	BEFEHLE SPIELER 2
Lenken	CURSOR LINKS/RECHTS	X/C
Beschleunigen	CURSOR OBEN	Q
Rückwärts	CURSOR UNTEN	A
Bremsen	RECHTE SHIFT-Taste	Y
Powerup nutzen	ENTER	LEERTASTE
Hochschalten	BILD OBEN	F
Runterschalten	BILD UNTEN	V
Zurückschauen	RECHTE STRG-Taste	TAB
Kamera wechseln	BACKSPACE	LINKE SHIFT-Taste
Pause	ESC	^

EINLEITUNG

Wir schreiben das Jahr 2015, die Welt schreitet nach Unterhaltung und die soll immer noch spannender und aufregender sein. Genau das hat Drome zu bieten, egal ob du über TV oder Netz daran teilnimmst oder selbst zum Drome reist, um das Spektakel der größten Rennteams der Welt zu erleben, und auf den gefährlichsten und aufregendsten Rennstrecken, die es je gab, gegeneinander anzutreten. Hier gibt es fliegende Kameras, gigantische Bildschirme und ausgefallene Landschaften. Für Beobachter und Beteiligte ist dies ein einmaliges Spektakel, das man erlebt haben muss.

Über sechs 16-spurige Superhighways führt kein Weg am Drome vorbei: Das Las Vegas des Rennmetiers, die Kreation des mysteriösen Impresarios, Dromulus. Das Getöse der Menge, das nur noch vom ohrenbetäubenden Lärm der Motoren übertroffen wird.



Der Drome ist nicht nur eine Rennstrecke oder ein Bündel von Rennstrecken. Er ist wie eine Stadt, die ihre eigenen Gesetze hat. Es gibt Hotels, Restaurants und einen Themenpark, in dem du deine Zeit zwischen den Rennen verbringen kannst. Darüber ragt der Turm von Dromulus, Herzstück des Drome. Bei Sonnenschein wirft der große, asymmetrische Turm einen Schatten über den Drome, der mit der Sonne wie ein Uhrzeiger

weiter wandert. Dadurch werden die Teams und Fahrer ständig daran erinnert, dass jede Minute zählt und über Erfolg und Misserfolg entscheiden kann.

Hier kannst du deine Fahrtauglichkeit gegen die Besten testen, hier bedeutet Rennen nicht nur gewinnen, sondern überleben.

SPIELEN

Wähle aus dem Hauptmenü ein Spiel aus, das du spielen möchtest.

HAUPTMENÜ



Mit den Pfeiltasten der Tastatur kannst du die Menü-Auswahl durchschalten.

- | | |
|-------------------------|---|
| SCHNELLES RENNEN | Hier kannst du sofort dein Rennen starten, entweder alleine oder zu zweit. |
| ARCADE | Erstelle ein Spiel nach deinen eigenen Vorstellungen und nutze die zur Verfügung stehenden Autos, Strecken und Rennbedingungen. |
| KARRIERE | Du übernimmst die Rolle von "Max Axel", einem neuen Fahrer im Nitro-Team (siehe Abschnitt <i>Karriere</i>). |
| OPTIONEN | Hier kannst du Spieleinstellungen (siehe Abschnitt <i>Optionen</i>) verändern. |
| MITWIRKENDE | Sieh dir die Macher von <i>Drome Racers</i> an. |
| BEENDEN | Verlasse das Spiel und kehre zu Windows zurück. |

Schnelles Rennen

In der Option SCHNELLES RENNEN kannst du sofort dein Rennen starten. Du kannst entweder alleine oder zu zweit gegen den Rest der Autos fahren. Es gibt keine Einführung. Du startest sofort auf der Rennstrecke und in dem Auto, das du selbst im Modus **Arcade** (siehe Abschnitt *Arcade*) ausgewählt hast.

Schnelles Rennen starten:

1. Wähle im Hauptmenü SCHNELLES RENNEN aus.
2. Wähle entweder 1 SPIELER oder 2 SPIELER.
3. Drücke ENTER.

Arcade

Arcade-Spiel starten:

1. Markiere im Hauptmenü Arcade und drücke ENTER.
2. Wähle entweder 1 SPIELER oder 2 SPIELER.
3. Wähle zwischen EINZELRENNEN und ZEITRENNEN.

EINZELRENNEN Du fährst gegen 5 andere Fahrer an der Spitze, in einem Rennen zur Fahne.

ZEITRENNEN Ermöglicht dir, unbegrenzt Runden zu drehen, um auf einer Strecke deiner Wahl den Zeitrekord zu brechen.

4. Schalte jetzt mit den Pfeiltasten LINKS/RECHTS die verfügbaren Strecken durch und wähle dann mit der ENTER-Taste die Strecke aus, die du fahren möchtest.
5. Wähle die Route, die du nehmen möchtest, wie viele Runden sie haben soll, zu welcher Tageszeit du fahren möchtest und welches Wetter du bevorzugst.

Hinweis: Weitere Strecken und Routen werden während deines Spielfortschritts im Modus Karriere (siehe Abschnitt *Karriere*) freigeschaltet.

6. Schalte im Bildschirm Auto wählen mit den Pfeiltasten LINKS/RECHTS die verfügbaren Autos durch und verändere ihre Farbe mit den Pfeiltasten UNTEN/OBEN.
7. Wähle die Art der Gangschaltung, die du benutzen möchtest, entweder MANUELL oder AUTOMATISCH.

Hinweis: Drag-Autos verfügen nur über eine MANUELLE Schaltung.

8. Überprüfe deine Wahl im Bestätigungs-Bildschirm und drücke die ENTER-Taste, um das Rennen zu starten, oder drücke ESC, um deine Auswahl zu korrigieren.

Einzelrennen

Im Modus Einzelrennen und der 1-Spieler-Option fährst du auf einer Strecke gegen fünf andere Fahrer. In der 2-Spieler-Option fährst du ein Kopf-an-Kopf-Rennen gegen deinen Konkurrenten, es sind keine anderen Fahrer auf der Strecke.

Zeitrennen

Im Zeitrennen kannst du versuchen, auf der ausgewählten Strecke die bestmögliche Zeit raus zu holen.

Note: Im Zeitrennen steht dir eine unbegrenzte Anzahl von Runden zur Verfügung. Um ein Zeitrennen zu verlassen, musst du im Pausemenü RENNEN BEENDEN wählen.

Karriere

Herzlichen Glückwunsch, du startest eine Karriere als spitzenmäßiger Rennfahrer. Dein Name ist Max Axel und du bist der Neuling im Nitro-Team. Deine Aufgabe ist es, das Nitro-Team von der "Novize-Meisterschaft" über die "Amateur-Meisterschaft" bis zum Ende der "Profi-Meisterschaft" zu führen, um letztendlich die Drome-Meisterschaft zu gewinnen.



Im Karriere-Modus spielen:

Wenn du im Hauptmenü Karriere-Modus wählst, wähle **NEUE KARRIERE**. Wähle eine freie Spieldatei, in der du dein Spiel speichern kannst, und drücke die ENTER-Taste. Nachdem der Film endet, befindest du dich in der Box des Nitro-Teams.

Die Boxen

In der Box des Nitro-Teams findest du alle Informationen, die du brauchst, um die Meisterschaften zu gewinnen. Du bekommst diese Informationen, indem du mit den Charakteren Shicane, Slot und Rocket kommunizierst.

Jeder Charakter hat in der Box seinen/ihren eigenen Bereich. Mit den Pfeiltasten LINKS/RECHTS kannst du zwischen den Charakteren wechseln, drückst du die ENTER-Taste, kannst du mit ihnen sprechen.



Shicane

Shicane ist die Chefmechanikerin des Nitro-Teams. Sie kümmert sich um deine Autos und sorgt dafür, dass du jederzeit startklar bist. Wenn du SHICANE wählst, kannst du zwischen den Optionen GARAGE oder RENNEN wählen.



Garage

Auto wechseln

Diese Option ermöglicht dir, verschiedene Autos aus deiner unterirdischen Garage auszuwählen. Im Bildschirm Auto wählen kannst du mit den Pfeiltasten LINKS/RECHTS die verfügbaren Autos durchschalten. Mit den Pfeiltasten OBEN/UNTEN wählst du eine neue Lackierung. Drücke die ENTER-Taste, um deine Eingaben zu bestätigen, und kehre zum Menü Shicane zurück.

Autos tunen

Shicane wird dir zeigen, welche Auto-Upgrades du für deine Credits, die du während deiner Rennen verdient hast, kaufen kannst. Die verfügbaren Upgrades sind:

Motor: Erhöht deine Höchstgeschwindigkeit und verbessert deine Beschleunigung.

Turbo: Erhöht die Beschleunigung deines Autos und holt noch mehr aus deinem Motor raus.

Aerodynamik: Verringert den Gegenwind, ermöglicht dir eine bessere Handhabung und eine leicht erhöhte Höchstgeschwindigkeit.

Reifen: Erhöht die Reifenhaftung, damit du die Kurven besser ausfahren kannst.

Panzerung: Reduziert die Anzahl der Schäden durch Zusammenstöße und gegnerische Powerups.

Die Autos haben in jedem Bereich eine andere Kapazität, was ihre Upgrades angeht. Wenn du dir die Statistiken anschaust, erfährst du, wie viele Upgrades auf einen Wagen angewendet werden können. Zum Beispiel akzeptieren einige Autos eine Menge Turbo-Upgrades, sind aber für einen leistungsstärkeren Motor zu leicht. Andere akzeptieren eine bessere Panzerung, können aber ihre Aerodynamik nicht verändern.

Jedes Upgrade, das du einkaufst, wird jedem Auto, das es akzeptiert, hinzugefügt. Nicht alle Autos können die eingekauften Upgrades nutzen, in diesem Fall werden sie nicht verworfen, sondern solange aufgehoben, bis du ein Auto fährst, das dieses Upgrade nutzen kann. Jedes Auto, das am Rennen teilnimmt, wird bis zu seinem Limit verbessert.

Autos bauen

Du kannst erst dann ein neues Auto bauen, wenn du eine oder mehrere Konstruktionsmedaillen erhalten hast (siehe Abschnitt Konstruktionsmedaillen).

1. Um ein Auto zu bauen, musst du dich zuerst entscheiden, ob es ein Straßen-Auto, Offroad-Auto oder ein Dragster werden soll. Drücke dazu die Pfeiltasten LINKS/RECHTS, um die erforderlichen Reifen auszuwählen.
2. Wähle dann eine Chassis-Art aus (leicht, mittel, schwer) – die verschiedenen Chassis-Arten beeinflussen die Handhabung des fertigen Autos sofort.
3. Wähle jetzt eine Karosserie, die zu deinem Chassis passt. Du wirst sehen, dass die Statistiken für jeden sehr unterschiedlich sind, aber du wirst schon bald erkennen, was dir steht!
4. Drücke dann die Pfeiltasten OBEN/UNTEN, um eine Farbe für dein Auto auszuwählen.

Die Anzeige **Credits** zeigt dir an, wie viele Credits du auf deiner Bank hast. Credits werden während jeden MCRs, je nach deiner Position am Ende eines Rennens vergeben.

Konstruktionsmedaillen werden an verschiedenen Stellen während einer Meisterschaften verliehen.

Slot



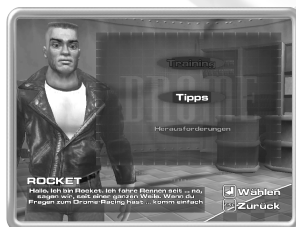
Slot ist der Computerexperte des Nitro-Teams. Rede mit ihm, wenn du laden oder speichern möchtest. Außerdem verrät er dir, wie gut du bist.

Karriere speichern & laden: Du kannst jedes deiner Spiele von einer der drei Spieldateien laden oder dein aktuelles Spiel speichern.



Fortschritt: Mit den Pfeiltasten LINKS/RECHTS kannst du deine Fortschritte, die du während einer Meisterschaft machst, verfolgen, und die Herausforderungen und die Autos, die du gebaut hast, kontrollieren.

Rocket



Rocket ist ein ehemaliger Fahrer. Er gibt dir nützliche Tipps und informiert dich über den Zutritt zu Trainings- und Herausforderungs-Rennen.

Herausforderungen



An verschiedenen Punkten einer Meisterschaft wirst du von den anderen führenden Fahrern zu einem Kopf-an-Kopf-Rennen herausgefordert. Wenn du die Herausforderung annimmst, kannst du zusätzliche Credits gewinnen und zeigen, wer der Beste ist! Du musst die Herausforderung nicht sofort annehmen, sondern kannst dies auch zu einem anderen Zeitpunkt während des MCRs tun, indem du einfach Rocket einen Besuch abstatte.

MCR

In jeder Meisterschaft gibt es einige MCRs (Multi Challenge Races), die du gewinnen musst, um das nächste freischalten zu können.

Wenn du im Bildschirm Shicane RENNEN wählst, kannst du dir aussuchen, an welchem MCR du teilnehmen möchtest. Jedes MCR besteht aus mindestens zwei Stufen, die sich an verschiedenen Stellen im Drome befinden. Um jedes MCR zu gewinnen, musst du am Ende der letzten Stufe der Erste sein.

- Wenn du deine neue Karriere startest, wird dir die Novizen-Meisterschaft und MCR 1 angeboten. Aber wenn du Fortschritte machst, wirst du an einer Vielzahl von verschiedenen Rennen, unter verschiedenen Bedingungen und an verschiedenen Orten teilnehmen können.

Dragster-Rennen-Qualifying

Zu Beginn jeden MCRs hast du die Möglichkeit, deine Startposition zu verbessern, indem du in das Qualifying-Dragster-Turnier eintrittst. Wenn du nicht daran teilnehmen möchtest, startest du in der ersten Stufe des MCRs in den hinteren Reihen, nämlich auf Position 6.

Eine Qualifying-Session starten:

- Wähle aus dem Rennmenü von Shicane QUALIFYING aus und drücke die ENTER-Taste.

Das Dragster-Qualifying funktioniert wie ein 3-Runden-KO-Turnier. In der 1. Runde fährt jeder der 6 Fahrer ein Kopf-an-Kopf-Rennen gegen seine Rivalen und die zwei langsamsten Fahrer müssen ausscheiden. Sie werden beim MCR auf den Plätzen 5 und 6 starten. In der 2. Runde wiederholt sich der Vorgang mit den übrigen 4 Fahrern, die dann um den 3. und 4. Platz fahren, in der 3. Runde entscheidet sich schließlich, wer das MCR auf Platz 2 startet und wer die Pole Position erhält.

Ein Dragster fahren:



Bring deinen Motor während des Renn-Countdowns mit der Pfeiltaste OBEN auf Touren. Die Kunst, von der Startlinie so schnell wie möglich weg zu kommen, liegt darin, dass du die richtige Drehzahl finden musst. Zu viel und deine Reifen drehen durch, während dein Rivale die Strecke runter prescht. Zu wenig und du kriechst im Schneckentempo über die Startlinie, anstatt hinaus auf die Drag-Piste zu rasen.

Bist du einmal gestartet, steigt die Drehzahl von alleine an. Wenn der Drehzahlmesser seinen kritischen Punkt erreicht, lege mit der Taste BILD OBEN einen höheren

Gang ein. Wenn die Drehzahl diesen Punkt übersteigt, bekommst du zwar mehr Power, riskierst aber, dass du deinen Motor ruinierst.

- Wenn das Rennen vorbei ist, wähle RENNEN BETRACHTEN, um dir die anderen Fahrer während ihrer Kopf-an-Kopf-Rennen anzusehen oder wähle WEITER und starte so direkt die nächste Runde.

Streckenrennen

Die Anzahl (mindestens 2) und Zusammenstellung der Strecken innerhalb eines MCRs sind von Dromulus vorgegeben. Er entscheidet über das Gebiet (Stadt, Berge und Schluchten) und die Art der Strecke (Straße oder Off-Road-Strecke). Wenn du Dragster-Rennen-Qualifying gewählt hast, startest du auf der Position, die du dir verdient hast. Ansonsten musst du eben weiter hinten starten und dich durchkämpfen!

Du musst auf der ersten Strecke gut abschneiden, damit du dir beim Start an der nächsten Strecke eine gute Position sichern kannst!

So sieht dein Rennbildschirm aus:



Powerups

In jedem Rennen (außer im Drag-Rennen und Zeitrennen) gibt es die folgenden Powerups, die du sammeln solltest:



Repulsor An deinem Wagen erscheinen Düsen, und plötzlich jagt er über die Strecke. Der Repulsor ist am effektivsten, wenn er auf einem geraden Streckenabschnitt verwendet wird.



Beil Feuer ein Geschoss ab, das wie eine rotierende Scheibe aussieht. Es fliegt in gerader Richtung und verursacht bei jedem Gegner, der getroffen wird, einen Schaden.



Mine Sie wird wie eine böse Überraschung für die verfolgenden Autos auf die Straße geschmissen. Pass auf, dass du nicht versehentlich drüber fährst!



Fernlenkrakete Wenn sie abgefeuert wird, wird sie dem angepeilten Auto großen Schaden zu fügen!



Leuchtgranate Sie wird in den Himmel abgefeuert, ihr Leuchten wird die anderen Fahrer für einige Sekunden blenden.



Energiefeld Dieses Powerup umgibt dein Auto und zerstört alles, was ihm in die Quere kommt.



EMP-Drohnen Eine EMP elektrisiert das Zielauto und legt sein elektrisches System lahm, dies verhindert, dass sie ihre Powerups einsetzen können.



Energiekapsel Sammle sie, um dein Auto zu reparieren, wenn es beschädigt wurde (siehe Abschnitt *Schäden*).

Tempoboni



Auf der Straße und auf Offroad-Strecken wirst du grüne Doppelpfeile bemerken.

Wenn du über sie fährst, bekommst du einen Geschwindigkeitsschub, der dir eine höhere Beschleunigung ermöglicht.

Schäden

Wenn das Auto eines Spielers während des Rennens beschädigt wurde, wirkt sich der Schaden auf seine Gesundheit aus.



Nach einigen Zusammenstößen oder Schlägen durch gegnerische Powerups wird Rauch aus deinem Auto aufsteigen. Nutze diese Warnung und sammle die grünen Gesundheits-Kugeln auf, die über der Strecke schweben. Wenn dein Auto trotzdem weiter beschädigt wird, verliert dein Auto Teile und seine Leistung wird herabgesetzt. Und es ist ganz schön schwer, mit einem schwerbeschädigten Auto an der Spitze weiter zu fahren.

Pausemenü

Drücke die ESC-Taste, um ein Spiel zu unterbrechen und das Pausemenü aufzurufen.



RENNEN FORTSETZEN

Zurück zum Spiel.

RENNEN NEU STARTEN

Starte das Rennen neu.

OPTIONEN

Hier kannst du die Lautstärke der Musik und der Soundeffekte verändern.

BEENDEN

Beende das Rennen.

Hinweis: Diese Optionen variieren je nach Spielmodus - z.B.: im Modus Karriere gibt es z.B. die Option LEVEL WIEDERHOLEN, während der Modus Arcade die Option RENNEN NEU STARTEN enthält.

Ergebnis-Bildschirm



Wenn du über die Ziellinie kommst, wird der Bildschirm Ergebnisse angezeigt.

Neben den Ergebnissen sind folgende Optionen verfügbar:

VIDEOSEQUENZEN Sieh dir die Fahrer aus verschiedenen Blickwinkeln bei ihren Rennen an.

Hinweis: Hier handelt es sich nicht um eine Wiederholung deines Rennens.

WEITER Du gelangst zur Box zurück, um dich auf die nächste Stufe vorzubereiten.

STRECKE WECHSELN Hier kannst du eine neue Strecke auswählen.

Hinweis: Im Modus Karriere wird STRECKE WECHSELN durch MCR BEENDEN ersetzt, du gelangst zur Box zurück und bereitest dich auf ein neues MCR vor.

RENNEN NEU STARTEN Du kannst das Rennen, das du soeben beendet hast, noch einmal starten.

Hinweis: Im Modus Karriere wird RENNEN NEU STARTEN während eines MCR durch LEVEL WIEDERHOLEN ersetzt.

ENDE Du verlässt das Rennen und kehrst zurück zum Hauptmenü.

OPTIONEN



Folgende Spieleinstellungen kannst du vom Menü Optionen aus vornehmen:

Standardeinstellungen

Diese Option stellt alle ursprünglichen Einstellungen wieder her.

Spiel-Setup



Aufholen

Lasse diese Hilfe EINGeschaltet, und das Spiel unterstützt dich bei deinem Rennen. Schaltest du sie AUS, gibt es keine Hilfe durch den künstlichen Assistenten.

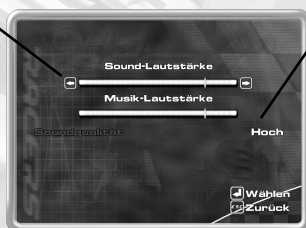
Tachometer

In dieser Option kannst du zwischen KM/H (Kilometer pro Stunde) oder MPH (Miles Per Hour) wählen.

Sound-Setup

Ändere die Lautstärke für Musik und Sound-Effekte.

*Markiere mit den Pfeiltasten
OBEN/UNTEN eine Option
und drücke dann die Pfeiltaste
LINKS/RECHTS, um den
Lautstärke-Schieberegler zu
bewegen.*



*Ändere die Soundeinstellung
zu NIEDRIG, MITTEL und
HOCH mit den Pfeiltasten
LINKS/RECHTS. Die
Standardeinstellung ist HOCH.*

- Drücke die ENTER-Taste, um die Änderungen zu bestätigen und zum Menü Optionen zurückzukehren.

Control-Setup

Hier kannst du die Zuordnung der Befehle zu deiner Tastatur verändern oder die Einstellung anderer Eingabegeräte vornehmen, z.B. Lenkrad/Joystick. Du kannst hier 1 Spieler oder 2 Spieler wählen und dabei kann jeder seine individuell verschiedenen Einstellungen vornehmen. Das heißt, dass beide Spieler entweder die gleiche Tastatur benutzen können – jeder mit seinen individuellen Befehls-Einstellungen – oder ein Spieler benutzt die Tastatur und der zweite Spieler benutzt ein anderes zusätzlich angeschlossenes Eingabegerät.

- Wähle den Befehl, den du ändern möchtest, drücke ENTER, drücke dann eine andere Taste oder bewege deinen Controller auf die Funktion, die du verändern möchtest und drücke noch einmal ENTER.
- Du kannst deine Änderungen jederzeit rückgängig machen, indem du STANDARDEINSTELLUNGEN wählst.

Grafik-Setup

Obwohl *Drome Racers* die bestmöglichen Grafikeinstellungen für deinen PC automatisch einstellen sollte, möchtest du die Einstellungen vielleicht verändern, um das Gesamtbild zu verbessern oder die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen (Bildfrequenz).

Grafik-Haupteinstellungen (MINIMUM/NIEDRIG/MITTEL/HOCH/MAXIMUM)

Wähle die Qualität der Grafik im Spiel. Je höher die Einstellung, desto niedriger ist die Bildfrequenz. Wenn du nicht die gewünschte Bildfrequenz erreichst, solltest du die Auflösung verringern.

Auflösung

Verändert die Bildschärfe. Eine hohe Auflösung sieht besser aus, verringert aber gegebenenfalls die Spielgeschwindigkeit und es kann sein, dass dein Monitor eine so hohe Auflösung nicht unterstützt. Wenn du eine sehr hohe Auflösung möchtest, aber nicht die Bildfrequenz erreichst, die du benötigst, stelle die Grafik-Haupteinstellungen niedriger ein.

Erweiterte Einstellungen

Der Schieberegler für die Grafik-Haupteinstellungen, stellt dies für dich ein, du kannst es aber auch selber einstellen.

Detailtiefe (MINIMUM/NIEDRIG/MITTEL/HOCH/MAXIMUM)

Erhöhtst du die Detailtiefe, so erhöht sich auch die Anzahl der Polygone, die abgebildet werden (erhöhte Details bei Autos, Strecken, Umgebungen etc.). Als eine Konsequenz daraus wird die Bildfrequenz allerdings herabgesetzt. Stellst du sie niedriger ein, so sinkt auch die Anzahl der Polygone und gleichzeitig erhöht sich die Bildfrequenz wieder.

Texturqualität (MINIMUM/NIEDRIG/MITTEL/HOCH/MAXIMUM)

Erhöhtst du die Texturqualität, so verbessert dies das Aussehen jeder Oberfläche im Spiel. Eine höhere Texturqualität benötigt mehr Grafikspeicher und verlangsamt möglicherweise das Spiel.

Schattendetail (MINIMUM/NIEDRIG/MITTEL/HOCH/MAXIMUM)

Verbessert das Detail und die Schärfe der Schatten, das gilt besonders für Autos und Waffen. Die Schattenqualität zu erhöhen, verursacht möglicherweise eine Reduzierung der Bildfrequenz.

Anti-Aliasing-Qualität (MINIMUM/NIEDRIG/MITTEL/HOCH/MAXIMUM)

Anti-Aliasing verfeinert das Aussehen der Linien und Kanten - wenn du diese Funktion ausschaltest, wirst du möglicherweise bei manchen Objekten unscharfe Ränder bemerken. Die Erhöhung der Qualität kann möglicherweise die Bildfrequenz herabsetzen.

Hardware T&L (EIN/AUS)

Wenn deine Karte Hardware und Lighting unterstützt, solltest du es unbedingt nutzen (Informationen darüber erhältst du bei deinem Hardware-Hersteller), da du damit immer eine Verbesserung der Grafik-Geschwindigkeit und -Qualität erreichst. Solltest du Probleme mit dem Spiel haben, schalte es einfach aus, das hilft immer.

Vertikale Synchronisation (EIN/AUS)

PC-Monitore haben eine hohe Leistungsfähigkeit und die Grafikkarten unterstützen diese Fähigkeit. Eine von diesen Fähigkeiten ist die Vertikale Synchronisations-Rate. Sie kann zwischen 60Hz bis zu über 100Hz betragen und ist abhängig von deiner Hardware. Wenn deine Hardware in der Lage ist, Informationen über die Vertikale Synchronisations-Rate zu geben, und diese Option EINgeschaltet ist, dann wird die Vertikale Synchronisations-Rate geschlossen, und du erreichst damit ein besseres Bild, ähnlich der Option Anti-Aliasing. Das Spiel läuft schneller, wenn die Vertikale Synchronisations-Rate AUSgeschaltet ist, allerdings musst du dann mit Grafik-Störimpulsen rechnen.

Triple Buffer (EIN/AUS)

Das Triple Buffer erhöht die Geschwindigkeit und die Qualität der Grafik, benötigt dafür allerdings sehr viel Grafikspeicher. Schalte es aus, wenn deine Grafikkarte wenig freien Speicher hat.

Trilineares Mip-Mapping (EIN/AUS)

Das Mip-Mapping verbessert die Darstellung von Objekten, die sich auf dem Bildschirm verändern. Ohne Mip-Mapping musst du möglicherweise mit Verzerrungen der Darstellung rechnen. Schaltest du diese Option ein, wird möglicherweise deine Bildfrequenz herabgesetzt. Das Trilineare Mip-Mapping ist nicht so gut wie das Anisotropische Mip-Mapping, dafür hat es weniger Einfluss auf die Geschwindigkeit des Spiels.

Anisotropisches Mip-Mapping (EIN/AUS)

Das Anisotropische Mip-Mapping ist besser als das Trilineare Mip-Mapping, hat aber auch einen größeren Einfluss auf die Geschwindigkeit des Spiels.

MITWIRKENDE

ATD

Lead Programmer: Dr Andrew Hague

Programmers: Jack Aidley, Rob Baker, Jay Bell, David Christie, Stuart Clarke, Lyndon Sharp, Oli Renault, Stephen Wright

Engine Team: Julian Thomas, Darren Vine, Andrew Wright

Additional Programming: Justin Eames, Pete Long, Derek Pettigrew, Steve Wilcox

Artists: Tony Heap, Phil Irving, Rob James, Ken Jarvis, Jimmy O'Ready, Chris Oxenbury, Richard Priest, Marco Segers, Matt Stephens, Neal Sutton, Graeme Wilson

Additional Art: Gillian Bertram, Colin Dempsey

Design: Michael Benfield, Ian Mayor, Mike McCurdy

Sound Design: John Davies

Additional Thanks: Simon Goodwin, Dene Landucci, Tom Straub

Initial Concept & Production: Gavin Cooper, Stuart Tilley

Technical Manager: Steve Bennett

Creative Producer: Drew Wilkins

Team Producer: Jonathan Eardley

Managing Director: Chris Gibbs

Special Thanks:

Emily & Baggy, Jo Balcombe, Emma & Matilda Bell, Gillian Bertram, Matt's Brick, Suzi Brown, Chrissy Cameron, Joanne Cushion, Claire Deakin, Ingo, Jessica, Dawn, Kerry, Jake, Joseph Oxenbury, Mrs Pline, Gillian Rourke, Tommy & Shannen, Snoop, Hayes Muay Thai, Ironia Malisa, Peligra Massive, Liz & Melissa, Danny & Philip, Paula Wilcox, Karen, Daniel & Xander.

Silicon Dreams

Music: John Hancock, Stafford Bawler, Steve Gow, Mark Hyett

Artists: John LeBurn

Audio Motion

Speech: Dez Tong

LEGO® Interactive

Global Vice President of Software: Tom Stone

Director of Production: David Ratcliffe

Senior Producer: Pete Murphy

Associate Producer: Gary Simmons

Head of Software Operations: Kevin Turner

Project Manager: Geoff Smith

Head of Technology: Ian Johnson

Software Analysts: Warren Leigh, Eddie Hayden

Global Brand Director: Sean Ratcliffe

Global Marketing Manager: Helen Nicholas

Head of Business Affairs: Clive Illenden

Business Affairs Executive: Staci Kalama

Market Research Manager: Tim Price

Thanks to everyone in LEGO Interactive for their feedback and support.

Special Thanks: Lawrence Doyle, Barbara Barnes, Gary Martin

Electronic Arts

Line Producer: Michael Ress

Assistant Producer: Jason Berisford

European Marketing Manager: Susann Oelschlegel

European Marketing Assistant: Christian Sponziello

US Product Manager: Anne Kain

US Public Relations: Tim McDowd

Package Project Management: Candice Westman

Studio Operations: Paulette Doudell, Steve Sammonds, Rosalie Vivanco, Phil Jones, Linda Walker, Anne Miller

Mastering: Wayne Boyce, Des Gayle, Donna Hicks, James Kneen, Matt Price, Sam Roberts

EAD Localisation Manager: Isabelle Martin

EAD Localisation Project Manager: Elena Carballido

Creative Services: Liz Simpson, Candice Westman

Production Manager: Jenny Whittle

Account Executive: Jane Martin-Kaye

Production Planner: Mark Jefferson

Documentation Layout and Translation Coordination: Paul Ryan

European CQC Operations Manager: Linda Walker

European CQC Test Manager: Jean-Yves Duret

European CQC Test Supervisor: David Fielding

European CQC Test Leads: Andrew Chung, Paul Richards, Ben Jackson

European CQC Senior Testers: James Bolton, Dean Choudhuri-Bennett, Paul Davies, Tony Hopkins, Nick Barrett, James Fry, Luke Batten, Shaun Fennell, Ed Carter, Jason Bassett, Graham Parkings, Zahir Auddin, Rob Moody, Ben Craven, Con Yacoumis, Melvin Verrasamy

European CQC Platform Manager: James Featherstone

European CQC Platform Specialists: Ashley Powell, James Arup, James Norton, Tim Wileman

Quality Assurance: Pete Samuels, Andy Miller, Olly Byrne, Daniel Simcock, Barrie Tingle, John Hopkin, Nick Barrett, James Fry, Luke Batten, Shaun Fennell, Ed Carter, Jason Bassett, Graham Parkings, Zahir Auddin, Rob Moody, Ben Craven, Con Yacoumis, Melvin Verrasamy

Special Thanks: Black II Black for their Brass samples and Rhodes samples.

Deutsche Version

Marketing-Direktor: Oliver Kaltner

Produktmanager: Steffen Rühl

PR: Raoul Birkhold

Lokalisierungsleitung: Michaela Bartelt

Lokalisierungskoordination: Bettina Bachon, Nadine Monschau

Übersetzung: Robert Böck, Nadine Monschau, Sandra Spaetgens

Sprachaufnahmen: Soundhouse, Köln

Koordination Sprachtests: Dirk Vojtilo

Sprachtests: Charles Ulbig, Bastian Skacel

Dokumentationslayout: Alexandra Lewalter, Frank Werner

Made with Karma Game Dynamics from MathEngine. Karma and the Karma logo are trademarks of MathEngine plc.

LEGO, das LEGO Logo und die Konfiguration des Steines sind Marken der LEGO Gruppe. © 2002 The LEGO Group.

Alle Charakter-, Spieler-, Firmen- und Produktnamen, auf die in diesem Spiel Bezug genommen wird, sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit mit Namen von tatsächlich lebenden oder verstorbenen Personen sowie Firmen oder Produkten sind rein zufällig und völlig unbeabsichtigt.

Dieses Spiel ist Fiktion. Alle in diesem Spiel gezeigten Figuren und Begebenheiten sind frei erfunden. Ähnlichkeiten mit tatsächlich lebenden oder verstorbenen Personen oder wahren Begebenheiten sind rein zufällig.

LIZENZBEDINGUNGEN

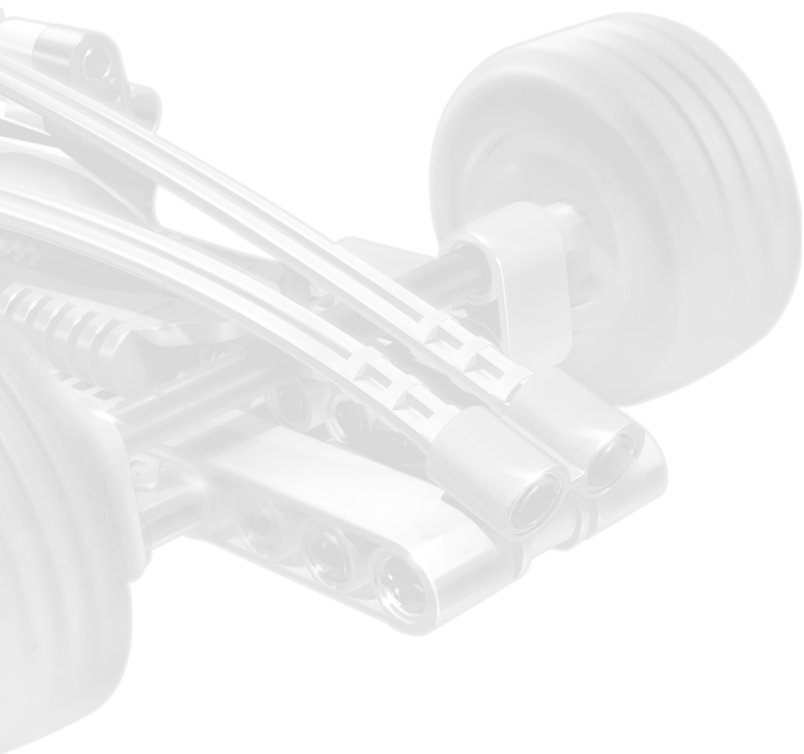
Das vorliegende Handbuch sowie die darin beschriebene Software einschließlich ihrer Verpackung sind urheberrechtlich geschützt. Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten. Electronic Arts behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an der hier beschriebenen Software vorzunehmen.

Gestattete Nutzung

Die Software darf nur durch den autorisierten Handel verkauft werden. Durch den Erwerb dieser Original-Software bist du berechtigt, die Vertragssoftware für die ausschließlich private Nutzung in jedem kompatiblen Computer einzusetzen, vorausgesetzt, dass sie jeweils nur in einem Computer eingesetzt wird und du im Besitz einer Original-Dokumentation sowie der dazugehörigen Original-Software bist. Im übrigen finden hinsichtlich der Nutzungsrechte die unabdingbaren Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes ergänzende Anwendung.

Unzulässige Nutzung

Jede andere Nutzung der Vertragssoftware oder der Dokumentation, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung (z.B. in Schulen oder Universitäten), die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den die Vertragssoftware oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (insbesondere über das Internet oder andere Online-Systeme), ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung von Electronic Arts untersagt. Ohne schriftliche Genehmigung von Electronic Arts bist du ferner nicht berechtigt, Dritten eine Lizenz an der Software zu erteilen oder die Software in nicht ausdrücklich gestatteter Weise Dritten zur Verfügung zu stellen, die Software oder Dokumentation zu ändern, zu modifizieren oder anzupassen (dieses Verbot gilt unter anderem auch für das Übersetzen, Abwandeln und Weiterverwenden des Produkts in Teilen). Die Bestimmungen des Urheberrechts finden auch hier ergänzende Anwendung. Die Dekompilierung der Software ist ausdrücklich untersagt. Jede Beschädigung, Veränderung oder Nachdruck des Titels oder Teilen davon ist als Urkundenfälschung strafbar. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt. Ferner ist die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, nicht gestattet.





Software und Dokumentation © 2002 The LEGO Group. LEGO, das LEGO Logo und die Konfiguration des Steines sind Marken der LEGO Gruppe.

Vertrieb durch Electronic Arts. Electronic Arts und das EA-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.