



ADVERTENCIA:

Antes de jugar a este juego, lea el Manual de instrucciones de la Xbox 360™ así como el manual de cualquier periférico, para obtener información sobre salud y seguridad. Guarde todos los manuales por si los necesita posteriormente. Para obtener un manual de nuevo, visite www.xbox.com/support o llame al servicio de atención al cliente de Xbox (ver el interior o el reverso del juego).

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles a estos ataques que los adultos. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones:

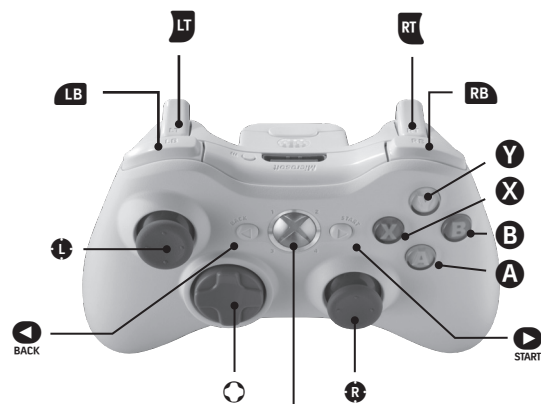
- Siéntese a una distancia considerable de la pantalla.
- Utilice una pantalla más pequeña.
- Juegue en una habitación bien iluminada.
- No juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

ÍNDICE

CONTROLES COMPLETOS	
CONTROLES DE JUEGO GENERALES	
JUGAR	2
PANTALLA DE CARRERA	2
PANTALLA DE PERSECUCIÓN	3
GUARDAR Y CARGAR	4
XBOX LIVE	4
MODO CARRERA	5
SERIE DESAFÍO	6
GARANTÍA	7
INFORMACIÓN SOBRE ATENCIÓN AL CLIENTE	9

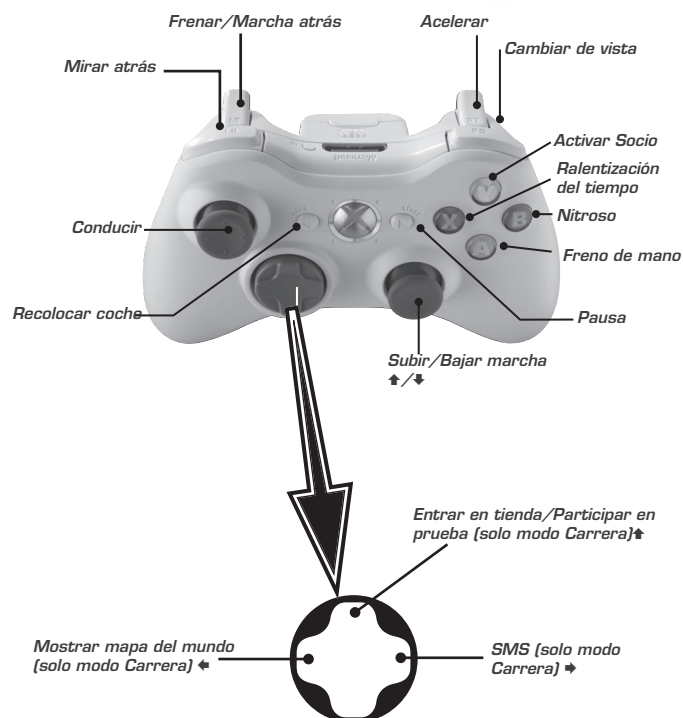
MANDO XBOX 360



CONTROLES COMPLETOS

Los controles que aparecen a continuación representan la configuración predeterminada. Puedes cambiar la configuración del mando en la sección Controles del menú de opciones.

CONTROLES DE JUEGO GENERALES



Nota: las opciones predeterminadas aparecen en negrita.

Visita EA™ online en www.es.ea.com



JUGAR

Entra en acción con una carrera rápida, controla toda la ciudad en el modo Carrera o consigue medallas en la serie desafío. ¿A qué estás esperando? ¡Dala caña!

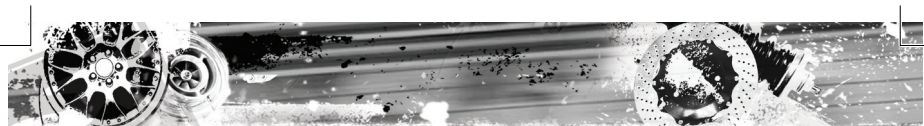
MI PERFIL

Antes de empezar tu Carrera o guardar cambios, recibirás un aviso para que crees tu perfil. Una vez que lo hayas creado, tus progresos en el juego se guardarán automáticamente en él.

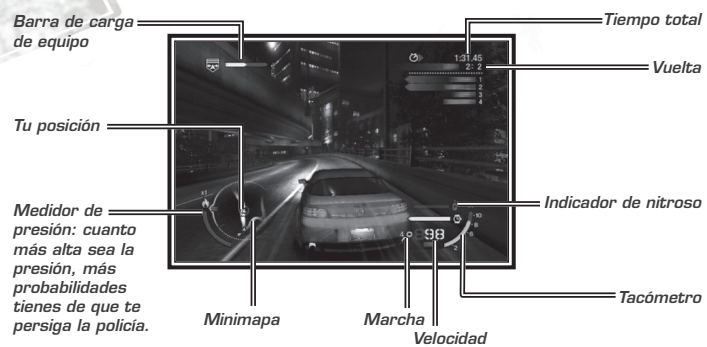
MENÚ PRINCIPAL

Carrera	Ver pág. 6.
Mis coches	Llena tu garaje con coches y personalízalos con mejoras visuales y de prestaciones que hayas desbloqueado. Visita el Bazar Xbox Live® para descargar nuevos coches y piezas para el modo Carrera y durante todo el juego. Envía una foto que hayas creado a NeedforSpeed.com y compártela con EA Nation.
Serie desafío	Ver pág. 7.
Carrera rápida	Ponte a la faena sin más dilación en una carrera que no cuenta para los progresos en el modo Carrera. Selecciona Xbox Live para encontrar rivales online.
Partida rápida	La manera más rápida de competir con rivales en una carrera a través de Xbox Live.
Partida personalizada	Establece una carrera Xbox Live con tu configuración predeterminada y busca rivales con preferencias similares.
Tarjetas de recompensa	Si completas los logros del juego y de Xbox Live que aparecen en pantalla, sumarás tarjetas de recompensa. Todos los iconos constan de cuatro logros que debes completar para conseguir la recompensa.
Estadísticas	Lleva un registro de todos tus progresos en el juego y online, incluidos tus mejores tiempos en cada carrera, y tus estadísticas de persecución acumuladas.
Opciones	Ajusta las opciones a tu medida; el sonido, la imagen, la jugabilidad y la configuración de Xbox Live. Si detienes la partida puedes acceder al menú de opciones.

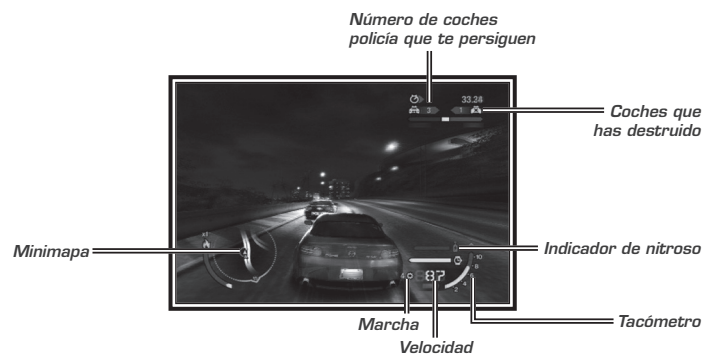




PANTALLA DE CARRERA



PANTALLA DE PERSECUCIÓN





GUARDAR Y CARGAR

El juego guarda y carga tus progresos automáticamente en el disco duro Xbox 360 o en la unidad de memoria Xbox 360. Puedes desactivar la opción de autoguardado en la sección de jugabilidad del menú de opciones. También puedes guardar manualmente tus progresos en cualquier momento si seleccionas GUARDAR en el menú del modo Carrera.

XBOX LIVE

Con Xbox Live® podrás jugar con quien quieras cuando quieras. Crea tu propio perfil (tarjeta de jugador), charla con tus amigos, descarga contenido en el Bazar Xbox Live y envía y recibe mensajes de voz y video. ¡Conéctate ya y forma parte de la nueva revolución!

Nota: para ver el último contenido en el Bazar Xbox Live de Need for Speed Carbono presiona  en la pantalla Mis coches.

CONECTANDO

Antes de poder utilizar Xbox Live, debe conectar su consola Xbox a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox Live. Para comprobar si Xbox Live se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox Live, visite www.xbox.com/live.

CONTROL PARENTAL

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y tutores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños, de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings.

NECESITAS REGISTRARTE Y SUSCRIBIRTE PARA ACCEDER A LAS OPCIONES ONLINE. PUEDES ENCONTRAR LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES, Y LAS ACTUALIZACIONES DE LAS OPCIONES EN WWW.ES.EA.COM.

SE NECESITA CONEXIÓN A INTERNET. TIENES QUE SER MAYOR DE 13 AÑOS PARA REGISTRARTE ONLINE.

EA SE RESERVA EL DERECHO DE DEJAR DE PRESTAR EL SERVICIO EN LÍNEA TRAS UN AVISO DE 30 DÍAS QUE SE PUBLICARÁ EN EL SITIO WEB WWW.ES.EA.COM.

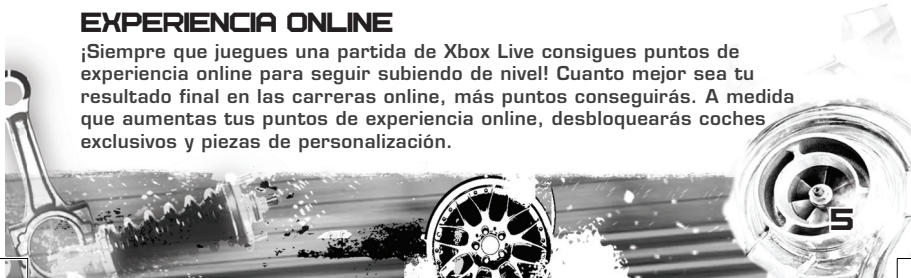
JUGAR ONLINE

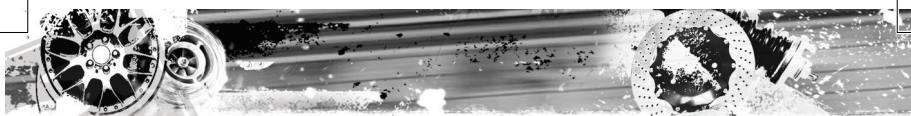
Conecta tu gamertag a tu cuenta de EA Online en NeedforSpeed.com para poder beneficiarte del inicio de sesión rápido y mostrar todos tus logros, fotos de coches y estadísticas en EA Nation.

Lo único que tienes que hacer para acceder a una partida de Xbox Live es establecer una prueba de carrera rápida o de serie desafío y a continuación seleccionar la opción Xbox Live. Ciertos eventos, como persecución por turnos y persecución de eliminación solo están disponibles en Xbox Live. Ver Serie desafío en la pág. 7 para obtener más información.

EXPERIENCIA ONLINE

¡Siempre que juegues una partida de Xbox Live consigues puntos de experiencia online para seguir subiendo de nivel! Cuanto mejor sea tu resultado final en las carreras online, más puntos conseguirás. A medida que aumentas tus puntos de experiencia online, desbloquearás coches exclusivos y piezas de personalización.





MODO CARRERA

Tú y tu equipo debéis competir en una guerra a tumba abierta por la ciudad y darlo todo para conseguir los barrios de vuestros rivales. Cada vez la policía ejerce más presión, por lo que la batalla se traslada en última instancia a Carbon Canyon, donde la reputación y los territorios se pueden perder en cada centímetro de cada curva.

CLASES DE COCHES

Muscle. Exóticos. Tuner. ¿A qué clase perteneces? Cada una de ellas tiene sus puntos fuertes y sus puntos débiles. Por ejemplo, los tuners son los mejores en las curvas, pero los exóticos alcanzan las velocidades más altas. Elige una clase, decide entre transmisión manual o automática, y comienza tu trayectoria hacia el dominio de la ciudad.

TU EQUIPO

Por suerte, no tendrás que hacerlo todo tú solo. Dispones de un equipo que te apoya. En la mayoría de los eventos, puedes llevar socios y utilizarlos como mejor te convenga en las carreras.

RECLUTAR SOCIOS

En determinadas ocasiones, y después de derrotar al jefe de un equipo rival, sus socios se ofrecerán para unirse a tu equipo. Selecciona MI EQUIPO en el refugio para echar un vistazo a las opciones de gestión de equipo. Aquí podrás ver vídeos biográficos de todos los socios y ver qué tipo de habilidades y bonificaciones aportarían a tu equipo si los contrataras.

FUNCIONES

Los tres tipos de socios, bloqueadores, lanzadores y exploradores, tienen funciones específicas que te ayudarán a ganar carreras. Los bloqueadores se interponen en el camino de pilotos rivales para frenarlos o echarlos de la carretera. Los lanzadores te dan un impulso de velocidad, que depende del tiempo que te mantengas en su rebufo. Los exploradores te indican rutas alternativas en el trayecto.

HABILIDADES

Además, los socios disponen de otras habilidades que te serán de gran utilidad. Los manipuladores consiguen que el nivel de presión policial no aumente, y además obtendrás más dinero cuando ganes una carrera. Los mecánicos hacen descuentos en piezas de prestaciones y te proporcionan impulso de nitroso y ralentización del tiempo durante las carreras. Los inventores desbloquean algunas piezas de Autosculpt en el menú de personalización, y te consiguen descuentos en piezas visuales.





MENÚ REFUGIO

Mapa del mundo

Utiliza el mapa para acceder a carreras y ver cuánto territorio has conseguido. Todos los territorios son propiedad de un equipo rival, y para conseguirlos tienes que ganar un determinado número de carreras y desbloquear eventos para enfrentarte al jefe rival. Para apoderarte del territorio tienes que derrotar al jefe.

Circulación libre

Puedes circular por la ciudad, acceder a carreras, despistar a la policía o aceptar un desafío de un equipo rival a una carrera de un punto a otro del mapa.

Personalización

Invierte tus ganancias en mejoras de piezas estándar para tus coches o utiliza tu imaginación y crea el coche de tus sueños con Autosculpt. Cuando hayas elegido las piezas, selecciona el CARRITO DE LA COMPRA para comprarlas e instalarlas en el coche. Visita el Bazar Xbox Live para descargar nuevos coches y piezas para el modo Carrera y durante todo el juego.

Selección de coche

Elige el coche que prefieras para la siguiente carrera. Aquí también puedes vender los coches si necesitas dinero.

Equipo

Aquí puedes contratar y despedir a tus socios y ver sus vídeos biográficos y sus coches. También puedes personalizar el logotipo de tu equipo.

SERIE DESAFÍO

Agarra el volante, pon a prueba tus habilidades o comprueba tu nivel frente a otros pilotos online. Para alcanzar los eventos de Medalla de oro, antes tienes que conseguir los de plata y los de bronce. Vence en eventos de Medalla de oro para desbloquear piezas y vinilos y utilizarlos en los modos online y Carrera. Los eventos circuito, sprint y radar se pueden jugar en modo cooperativo en Xbox Live, o en pantalla dividida.

CORRE CONTRA EL COCHE FANTASMA

El coche fantasma es una grabación de un récord de pista anterior que se puede cargar y contra el que puedes competir. También puedes correr contra el líder actual de Xbox Live en casi todos los circuitos si seleccionas FANTASMA DE LÍDER ACTUAL en la opción de fantasma.

Duelo de Canyon

Enfrentate a rivales en carreras individuales por las arriesgadas carreteras del Canyon. No pierdas de vista el medidor de duelo de la parte superior derecha de la pantalla. Si te quedas demasiado atrás, pierdes automáticamente.

Carrera de Canyon

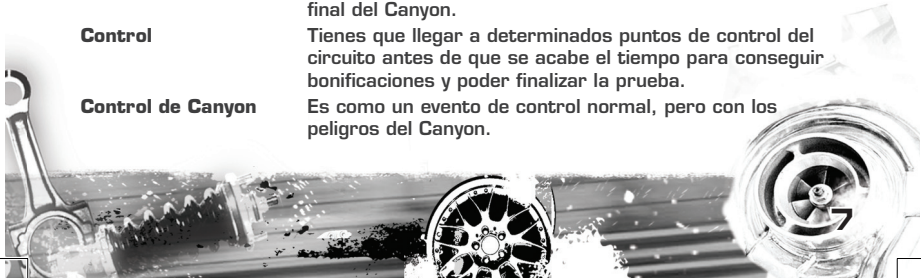
Enfrentate a otros tres pilotos en una carrera hasta el final del Canyon.

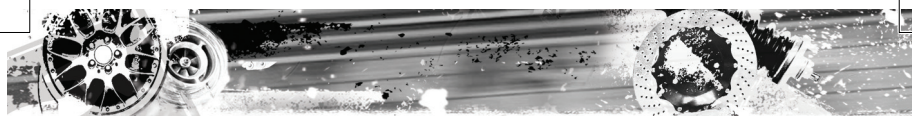
Control

Tienes que llegar a determinados puntos de control del circuito antes de que se acabe el tiempo para conseguir bonificaciones y poder finalizar la prueba.

Control de Canyon

Es como un evento de control normal, pero con los peligros del Canyon.





Derrape de Canyon

Alcanza una puntuación determinada para ganar este evento. Para conseguir puntos tienes que derrapar en las curvas. Cuanto más largo y rápido sea el derrape, más puntos consigues. Si consigues derrapar sin chocar contra los muros, haciendo secciones limpias, consigues multiplicadores.

Eludir persecución

Aguanta la persecución durante un tiempo determinado antes de escapar. El medidor de la parte superior derecha de la pantalla te indica lo cerca que estás de eludir la persecución, o bien de ser arrestado, además de cuántos coches te persiguen. Trás llenar el medidor de evasión, tendrás que llenar el medidor de zona segura. Cuando el medidor de zona segura está lleno, la persecución finaliza. No obstante, si te vuelven a ver antes de que el medidor de zona segura se llene, la persecución vuelve a empezar.

Colisiones

Procura que la policía no te detenga, y llévate a unos cuantos por delante. Empótrate contra sus coches para destruirlos.

Circuito

Compite en las tradicionales carreras dando vueltas a un circuito cerrado.

Sprint

Conduce lo más rápido que puedas en una carrera de punto a punto.

Derrape

Al igual que en el derrape de Canyon, tendrás que derrapar en las curvas para alcanzar una puntuación determinada y superar el desafío. Si conectas varios derrapes seguidos consigues multiplicadores.

Radar

Pasa por un determinado número de radares en una carrera de punto a punto. El ganador será el que haya acumulado mayor velocidad al final de la carrera.

Guerra de carreras

Tú contra otros diecinueve corredores en una carrera de tres vueltas.

Persecución por turnos

En esta prueba cronometrada, un piloto es el corredor, y el resto son policías. Para ganar, el piloto tiene que eludir a la policía el mayor tiempo posible. Para convertirte en el piloto, tienes que arrestar al que lo es en ese momento. (Solo Xbox Live)

Persecución de eliminación

El piloto que finalice último en cada vuelta reaparece como policía y su misión es frenar el avance del resto de pilotos. Como policía, consigues puntos al chocar contra los demás coches. (Solo Xbox Live)





Aviso

Electronic Arts se reserva el derecho de hacer mejoras en este producto como se describe en este manual en cualquier momento y sin avisar.

Este manual y el software descrito en él están protegidos por copyright. Todos los derechos están reservados. Ninguna parte de este manual o del software descrito puede ser copiada, reproducida, traducida o reducida a cualquier medio electrónico o forma legible por máquina sin consentimiento previo por escrito de Electronic Arts Ltd, Customer Services, PO Box 181, Chertsey, KT16 0YL, Inglaterra.

Electronic Arts no da garantías, condiciones o declaraciones, expresas o implícitas, con respecto a este manual, su calidad, comerciabilidad o adecuación para cualquier propósito particular. Este manual se proporciona "tal cual". Electronic Arts da ciertas garantías limitadas con respecto al software y los medios de soporte del software. En ningún caso Electronic Arts será responsable de cualesquiera daños especiales, indirectos o consiguientes.

Estos términos y condiciones no afectan ni prejuzgan los derechos estatutarios de un comprador en cualquier caso en que el comprador sea un cliente que adquiere artículos siempre que no sea con objetos comerciales.





© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, el logotipo de EA y Need for Speed son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y otros países. Todos los derechos reservados. Aston Martin, DB9 y el logotipo de Aston Martin logo son marcas registradas propiedad y bajo licencia de Aston Martin Lagonda © 2006 Aston Martin Lagonda. Las marcas registradas, diseños de patentes y copyrights se utilizan con la aprobación del propietario AUDI AG. El logotipo de BMW, la marca y las designaciones de modelo son marcas registradas de BMW AG y se utilizan bajo licencia. DaimlerChrysler, la estrella de tres puntas en un anillo, la estrella de tres puntas en una corona de laureles y Mercedes-Benz son marcas registradas licenciadas cortesía de DaimlerChrysler AG y se utilizan bajo licencia a Electronic Arts. Chrysler®, Plymouth®, Hemi® y los logotipos relacionados, los nombres de modelos de vehículos e imagen comercial son marcas registradas de DaimlerChrysler Corporation y se utilizan bajo licencia. ©DaimlerChrysler Corporation 2006. Dodge y HEMI son marcas comerciales de DaimlerChrysler Corporation. Dodge Viper SRT-10, Dodge Challenger Concept, Dodge Challenger, Dodge Charger SRT8, Dodge Charger R/T, Dodge HEMI y sus diseños de modelos se utilizan bajo licencia a Electronic Arts. © DaimlerChrysler Corporation 2006. Alfa Romeo es una marca registrada propiedad de Fiat Auto S.p.A. Bajo licencia de Fiat Auto S.p.A. Ford Oval y los nombres de las placas son marcas registradas propiedad y licenciadas por Ford Motor Company. Shelby® y GT-500® son marcas comerciales y propiedad intelectual de Carroll Shelby y Carroll Shelby Licensing Inc. y se utilizan bajo licencia. Jaguar, XK y el símbolo del saltador son marcas registradas propiedad de y licenciadas por Jaguar Cars Limited © 2006 Jaguar Cars Limited. Las marcas comerciales de General Motors se utilizan bajo licencia de Electronic Arts. Electronic Arts. Vauxhall, Monaro, todos los emblemas relacionados, y los diseños de los modelos de vehículos son marcas comerciales registradas de Vauxhall Motor Company Limited y se utilizan bajo licencia a Electronic Arts Inc. Los nombres, emblemas y diseños de carrocerías de Koenigsegg CCX son marcas comerciales y/o propiedad intelectual de Koenigsegg Automotive AB y se utilizan bajo licencia a EA. Las marcas registradas Lamborghini, Gallardo, Murciélago y todos los logos asociados se utilizan bajo licencia de Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italia. Elise, Europa S, Lotus y Lotus Round Device son marcas comerciales registradas de Group Lotus plc. Mazda, Mazdaspeed, RX-8, RX-7, Mazdaspeed3 y todas las marcas asociadas, emblemas y diseños se usan bajo la aprobación de Mazda Motor Corporation. El nombre y el logotipo de McLaren son marcas registradas de McLaren Group Limited. Los nombres, emblemas y diseños de Mitsubishi, Eclipse, y Lancer Evolution son marcas registradas y propiedad intelectual de MITSUBISHI MOTORS CORPORATION y se utilizan bajo licencia de Electronic Arts Inc. NISSAN y los nombres, logotipos y diseños de los productos NISSAN son marcas comerciales y/o propiedad intelectual de NISSAN MOTOR CO., LTD. y los usa Electronic Arts Inc bajo licencia. Pagani, Zonda F y sus diseños son marcas comerciales y/o propiedad intelectual de Pagani Automobili y se utilizan bajo licencia a Electronic Arts. Porsche, el emblema de Porsche, 911, Carrera son marcas registradas de Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Bajo licencia de ciertas patentes. Los productos con licencia oficial de RENAULT son modelos de vehículos y marcas registradas protegidas por las leyes de propiedad intelectual. Utilizado con permiso de RENAULT. Todos los derechos reservados. Las marcas comerciales de SUBARU y los diseños de carrocerías son propiedad de FUJII HEAVY INDUSTRIES, LTD. y se usan bajo licencia de ELECTRONIC ARTS INC. Toyota, Lexus, Supra, Corolla, MR2, Altezza, Sprinter TRUENO, IS300 y sus símbolos asociados, emblemas y diseños, son propiedad intelectual de Toyota Motor Corporation y se utilizan con autorización. Las marcas registradas, diseños de patentes y copyrights se utilizan con la aprobación del propietario VOLKSWAGEN AG. Los nombres y logotipos de todas las empresas post fabricación son marcas registradas de sus respectivos dueños y se utilizan con autorización. CASTROL, SYNTEC, UNLOCK THE POWER, GTX, MAXIMUM PROTECTION AGAINST SLUDGE BUILD UP y SYNTEC BLEND son marcas registradas de Castrol Ltd. Cooper y el logotipo Cooper Tires son marcas comerciales de Cooper Tire & Rubber Company. © 2006 Progressive Direct Insurance Company. Todos los derechos reservados. RenderWare es una marca comercial o marca comercial registrada de Criterion Software Ltd.

Partes de este software son copyright 1998-2005 de Criterion Software Ltd. y sus licenciadores.

El resto de marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños.

EA™ es una marca de Electronic Arts™.

Este juego incorpora la tecnología de Massive Incorporated ("Massive") que activa ciertos objetos en el juego [ej: anuncios] que se descargan temporalmente en tu pc o consola y cambian mientras estás conectado a internet. Como parte del proceso, no se recoge ningún tipo de información personal que pueda identificarte y solo se necesita la información para poder acceder temporalmente. Esta información de acceso no se usará para determinar ningún tipo de información personal. Para más información visita <http://www.massiveincorporated.com/privacy.htm>.



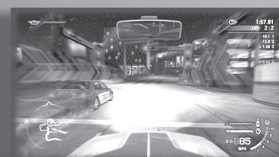
EAS07605407MT



LA EMOCIÓN CONTINÚA EN www. **NEED FOR SPEED** .es



Hemos creado un espacio donde la
velocidad, la adrenalina y las "curvas" continúan.
Llévate todo lo que te gusta a tu propio asfalto.



ENTRA Y REGÍSTRATE