



# DTM

## **RACE DRIVER™ 3**

THE ULTIMATE RACING SIMULATOR

Codemasters® 

## Zur Beachtung

- Halten Sie die DVD-ROM nur am Rand, und vermeiden Sie es, die Oberfläche der DVD-ROM zu berühren. • Die DVD-ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch.
- Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD-ROM. Dies könnte zu Betriebsfehlern führen.

## Epilepsiewarnung

### ACHTUNG: LESEN SIE DIESE HINWEISE DURCH, BEVOR SIE IHR VIDEOSPIELSYSTEM IN BETRIEB NEHMEN

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Bitte suchen Sie vor dem Gebrauch von Videospielen Ihren Arzt auf, wenn Sie oder ein Familienmitglied an Epilepsie leiden. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

## Piraterie

Die unerlaubte Reproduktion von Spielen stellt eine Rechtsverletzung des Urheberrechts dar und ist eine Straftat.

### **Die unerlaubte Reproduktion und der Verkauf von illegalen Kopien kann zu einer Freiheitsstrafe führen.**

Dieses Codemasters Spiel wird durch den FADE™ und StarForce® Kopierschutz geschützt. Wenn Sie eine illegale Kopie kaufen, werden Sie damit spielen können – aber nicht lange. Bei dem Spielen mit einer Raubkopie wird sich die Leistung des Spiels verschlechtern.

Achten Sie darauf, dass Ihnen das nicht passiert. Kaufen Sie nur Original-Software bei legitimierten Händlern.

Wenn Sie von illegalem Kopieren oder dem illegalen Verbreiten von Spielen wissen und helfen wollen, gegen Software Piraterie vorzugehen, rufen Sie bitte die GVV – Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen - an unter der Telefonnummer:

# 040-61179220

(dort können Sie auch anonym Hinweise geben) oder schreiben Sie eine E-Mail an: [klaudia@gvu.de](mailto:klaudia@gvu.de)

Nähere Informationen zur GVV erhalten Sie unter [www.gvu.de](http://www.gvu.de)

<i>Installation</i> .....	2
<i>Spielsteuerung</i> .....	3
<i>Das Spiel</i> .....	4
<i>Der Spielbildschirm</i> .....	5
<i>Schaden</i> .....	6
<i>Hauptmenü - Überblick</i> .....	7
<i>Online spielen</i> .....	9
<i>Optionen</i> .....	10
<i>World Tour</i> .....	12
<i>Profikarriere-Modus</i> .....	14
<i>Regeln und Flaggen</i> .....	15
<i>Tuning</i> .....	16
<i>Fahrzeug-Upgrades</i> .....	18
<i>Telemetrie</i> .....	19
<i>Herzlichen Dank an</i> .....	20
<i>Besonderer Dank an</i> .....	20
<i>Credits</i> .....	21
<i>Notizen</i> .....	22
<i>Software-Lizenzabkommen und Gewährleistung</i> .....	24
<i>Technischer Kundendienst</i> .....	25

## **INSTALLATION**

Legen Sie die „DTM Race Driver™3“-DVD in Ihr DVD-Laufwerk und schließen Sie die Lade. Warten Sie einige Sekunden, bis das Laufwerk initialisiert wurde. Wenn für das entsprechende Laufwerk die Autostart-Funktion aktiviert ist, wird die Installation von „DTM Race Driver™3“ automatisch starten. Wenn Autostart nicht aktiviert ist, rufen Sie das Windows®-Startmenü auf und wähle die Option AUSFÜHREN. Geben Sie jetzt D:\setup (ersetzen Sie 'D' durch den Buchstaben Ihres DVD-ROM-Laufwerks) und drücken Sie die Eingabetaste.

Folgen Sie nun den Bildschirmanweisungen des Installationsprogramms. Um DTM Race Driver™3 spielen zu können, muss DirectX 9.0c auf Ihrem Computer installiert sein. Während der Installation erfolgt bei Bedarf eine Abfrage, ob Sie DirectX 9.0c ebenfalls installieren möchten.

Während der Installation haben Sie außerdem die Möglichkeit, das Spiel online zu registrieren.

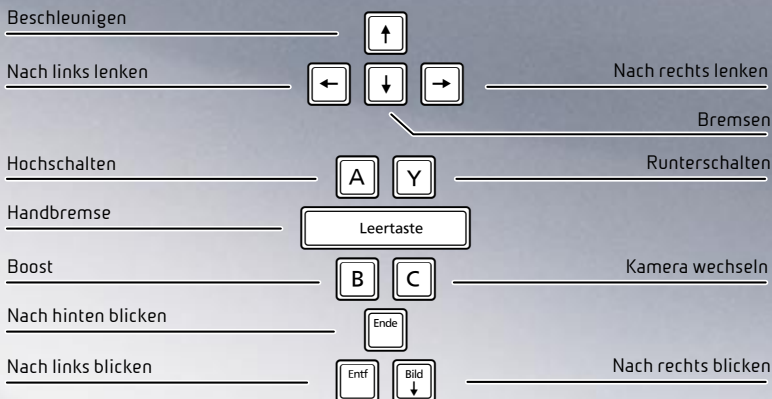
Sie können Ihr Spiel allerdings auch jederzeit nach der Installation unter [www.codemasters.de/register](http://www.codemasters.de/register) registrieren.

Wenn Sie über eine Modemverbindung zum Internet verfügen, die nicht automatisch bei Bedarf aufgerufen wird, müssen Sie eventuell eine Verbindung herstellen, bevor Sie ihr Spiel online registrieren.

Es wird empfohlen vor der Installation des Spiels alle nicht unbedingt notwendigen Programme (abgesehen von Programmen für den Internetzugang) zu schließen.



# **SPIELSTEUERUNG**



## **STEUERUNG DURCH EIN LENKRAD**

Dieses Spiel unterstützt Logitech GT Force, Driving Force, Driving Force Pro und Momo USB-Lenkräder.

Wenn Sie ein USB-Lenkrad verwenden, vergewissern Sie sich, dass es angeschlossen ist, bevor Sie die START-Taste drücken, um das Spiel zu starten. Drücken Sie die START-Taste an dem entsprechenden Lenkrad, das daraufhin für diese Spielsitzung verwendet werden muss.

Wenn Ihr USB-Lenkrad Multi-Lenkung unterstützt, kann dieser Modus unter Optionen > Fahren aktiviert werden. Ausführliche Informationen zur Controller-Konfiguration finden Sie unter Optionen > Fahren > Steuerung ändern.

## **Menü-Navigation**

Menüpunkt markieren:

Menüoptionen ändern (sofern möglich):

Markierten Menüpunkt auswählen:

Abbrechen/Menü verlassen:

Pfeiltasten

Pfeiltasten

(Eingabetaste) (soweit anwendbar)

(ESC) (soweit anwendbar)

Es werden außerdem weitere Tasten benutzt, um durch einige der Menü-Bildschirme zu navigieren. Die Tastenleiste unten am Bildschirm zeigt an, welche Taste zu benutzen ist.





## ***Spielerprofil***

Wählen Sie nach dem Laden des Spiels ein bereits bestehendes Spielerprofil oder erstellen Sie ein neues. Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal laden, müssen Sie ein neues Profil erstellen.

## ***Ein neues Profil erstellen***

Wählen Sie zunächst einen Speicherplatz für Ihr Profil. Bei Ihrer Karriere als Fahrer werden alle Ihre Fortschritte und freigeschalteten Features in diesem Profil gespeichert.

Geben Sie dann Ihre Profildetails an und wählen Sie „Fertig“. Schließen Sie die Erstellung Ihres Profils ab, indem Sie die Spieloptionen bestimmen (siehe „Optionen“ für weitere Informationen). Wenn Sie fertig sind, wählen Sie „Beginnen“, um Ihre Karriere zu starten.

## ***Ihre Rennkarriere***

Dies ist Ihre Chance, sich in der Welt des Rennsports einen Namen zu machen. Sie werden an einer Vielzahl äußerst unterschiedlicher Meisterschaften mit einer Vielfalt an Rennwagen und einzigartigen Herausforderungen teilnehmen.

Den Erfolg müssen Sie sich hart erarbeiten. Sie müssen sich nicht nur an sehr unterschiedliche Rennstile gewöhnen, sondern auch die anderen Fahrer im Auge behalten, die ebenfalls den Sieg für sich beanspruchen möchten.

Der Modus World Tour steht am Anfang von allem. Wenn Sie die Karriereleiter erklimmen, können Sie mehr Fahrzeuge und Strecken freischalten, die Sie dann in den anderen Spielmodi benutzen können.

Im Profikarriere-Modus erhalten Sie für jede gewonnene Meisterschaft einen Pokal. Sie erhalten einen Pokal, wenn Sie die Meisterschaft im normalen Modus beenden, einen, wenn Sie sie im schwierigen Modus beenden und einen, wenn Sie die beste Rundenzeit auf einer Strecke erzielen (nur beim Zeitfahren). Diese Pokale können dann zum Freischalten von zusätzlichem Bonus-Inhalt verwendet werden.



# **DER SPIELBILDSCHIRM**



**Rennstrecken**



**Rallye**



- |                                |  |
|--------------------------------|--|
| 1. Rundenanzeige:              | Zeigt die Anzahl der bisher gefahrenen Runden an.  |
| 2. Positionsanzeige:           | Zeigt Ihre aktuelle Position im Rennen an.   |
| 3. Anzeige der aktuellen Zeit: | Zeigt die Zeit an, die das Rennen bisher dauert.   |
| 4. Rundenzeit:                 | Zeigt die Zeit an, die Ihre aktuelle Runde bisher dauert.  |
| 5. Bestzeit:                   | Zeigt den Rundenrekord für die aktuelle Strecke an.  |
| 6. Gas-/Bremsanzeige:          | Zeigt die auf das Gas-/Bremspedal einwirkende Kraft an.  |
| 7. G-Force-Anzeige:            | Zeigt die aktuell auftretenden Beschleunigungskräfte in g an.  |
| 8. Gang-Symbol:                | Zeigt den Gang an, in dem Sie gerade fahren.   |
| 9. Treibstoff-Anzeige:         | Zeigt die Treibstoffmenge an, die sich noch im Tank befindet.  |
| 10. Geschwindigkeit:           | Zeigt Ihre Geschwindigkeit in Meilen pro Stunde an.  |
| 11. Mini-Karte:                | Zeigt Ihre Position und die Position Ihres schärfsten Konkurrenten auf der aktuellen Strecke an. Ihr Rennwagen wird als Pfeil dargestellt.   |
| 12. Level-Fortschritt:         | Zeigt Ihren Fortschritt in der Rallye-Etappe an.   |
| 13. Zwischenzeit:              | Die schnellste gestoppte Zeit für jeden Abschnitt der Rallye. Ist die Anzeige grün, sind Sie zurzeit der Schnellste, ist sie rot, wurde eine schnellere Zeit gestoppt.   |
| 14. Rallye-Kurvenanzeige:      | Zeigt die Richtung der vor Ihnen liegenden Kurve an.   |
| 15. Schadensanzeige:           | Leuchtet von gelb (minimaler Schaden) bis rot (schwerer Schaden), wenn Teile Ihres Rennwagens beschädigt werden. Sie können Ihren Rennwagen in den Boxen (falls verfügbar) reparieren, aber wenn er so schwer beschädigt wird, dass Sie das Rennen nicht mehr beenden können, können Sie sich auch (über das Pausenmenü) zurückziehen. |

Alle Fahrzeuge können beschädigt werden, aber das Ausmaß des Schadens ist bei jedem Fahrzeug anders. Zum Beispiel sind Formel-Fahrzeuge viel schadensanfälliger, und zwar insbesondere an den Reifen und Rädern. Trucks dagegen sind robust und können mehr aushalten. Es ist wichtig, dass Sie diese Unterschiede in Betracht ziehen und Ihren Rennstil entsprechend anpassen.

**Hinweis:** Wenn Teile so stark beschädigt werden, dass sie nicht mehr funktionieren, werden Sie automatisch aus dem Rennen genommen.

# ➤ **SCHADEN**



## **GÄNGE**

Getriebeschäden können die Höchstgeschwindigkeit beeinträchtigen. Sie können auch die Fähigkeit zum Wechseln der Gänge vermindern. Das Getriebe kann durch falsches Schalten durch den Spieler (im Modus „manuell“) oder bei einem Frontalzusammenstoß beschädigt werden.



## **LENKUNG**

Lenkungsschäden vermindern die Lenkreaktion des Fahrzeugs. Bei schweren Schäden zieht das Fahrzeug in eine Richtung, wodurch es bei hohen Geschwindigkeiten schwer zu kontrollieren ist. Die Lenkung kann durch einen Frontalzusammenstoß, einen seitlichen Aufprall oder durch Fahren neben der Strecke bei hoher Geschwindigkeit beschädigt werden.



## **FEDERUNG**

Schäden an der Federung beeinträchtigen die Bodenhaftung und das Kurvenverhalten. Schwere Schäden erhöhen das Risiko, dass der Rennwagen ausbricht. Die Federung kann durch Zusammenstöße oder das Fahren neben der Strecke bei hoher Geschwindigkeit beschädigt werden.



## **MOTOR**

Ein Motorschaden vermindert die Fahrzeugleistung beträchtlich. Er vermindert die Höchstgeschwindigkeit und die Beschleunigung. Der Motor kann bei Zusammenstößen beschädigt werden. Ist der Motor einmal beschädigt, überhitzt er leichter. Ein Balken unter dem Motor-Symbol zeigt die aktuelle Temperatur des Motors an.



## **RÄDER**

Schäden an den Rädern beeinträchtigen die Stabilität und das Handling des Rennwagens. Der Verlust eines Rads kann dazu führen, dass Sie das Rennen nicht zu Ende fahren können. Ein Balken unter dem Rad-Symbol zeigt die aktuelle Temperatur des Reifens an.

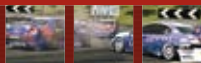


## **ABRIEB**

Wenn sich die Reifenoberfläche abnutzt, wird die Bodenhaftung schlechter. Fahren neben der Strecke nutzt die Reifen schneller ab und sollte vermieden werden.



Schaden an der Karosserie des Rennwagens ist nicht rein kosmetisch. Er beeinträchtigt auch die Aerodynamik des Rennwagens und damit dessen Fähigkeit, die Höchstgeschwindigkeit zu erreichen. Schäden an den Flügeln haben auch ernsthafte Folgen für das Handling.





# HAUPTMENÜ - ÜBERBLICK

Im Hauptmenü können Sie Ihre Rennsport-Karriere beginnen. Hier können Sie auf die unten genannten Simulationsmodi und die auf S. 12 bzw. 14 beschriebenen Modi Welttournee und Profikarriere zugreifen. Im Modus Welttournee haben Sie die Freiheit, von einer Motorsport-Disziplin zu einer anderen zu wechseln, und Regeln und Flaggen sind nicht so wichtig. Der Profikarriere-Modus konzentriert sich auf das wahre Beherrschen einer einzigen Motorsport-Disziplin.

## Simulationsmodi

Im Simulationsmenü können Sie aus den folgenden Optionen auswählen:

**Freies Rennen:** In diesem Modus können Sie jede beliebige Meisterschaft durchspielen, die Sie vorher im Welttournee- oder Profikarriere-Modus freigeschaltet haben. Im Modus Freies Rennen können Sie selbst das kleinste Detail der Meisterschaft bestimmen, z. B. die Rennstrecke, die verwendeten Regeln und Flaggen, die Gegner, usw. Sie können auch „komplette Rennereignisse“ anschalten und durch den gesamten Rennkalender für diese Meisterschaft, einschließlich der Trainings und der Qualifying, spielen.

**Disziplin wählen:** Scrollen Sie nach links oder rechts, um die Disziplin, in der Sie fahren möchten, zu wählen. Über jeder Disziplin steht eine Beschreibung dessen, was bei einem solchen Rennen zu erwarten ist.

**Meisterschaft wählen:** Nach der Auswahl der Disziplin sind Sie nun bereit, Ihre Meisterschaft zu bestimmen. Scrollen Sie nach links/rechts, um die gewünschte Art der Meisterschaft zu wählen. Dann können Sie die gewünschten Rennstrecken oder den gesamten Rennkalender wählen. Wenn Sie mit den gewählten Strecken zufrieden sind, können Sie den Rennwagen, den Sie fahren möchten, wählen.

**Meisterschafts-Einstellungen:** Nachdem Sie die Art des Rennens, die Strecken und den Rennwagen gewählt haben, können Sie die Details Ihrer Meisterschaft anpassen. Hier können Sie die Regeln oder Flaggen, die Rundenzahl und Ihre Gegnerzahl wählen und festlegen, wie die Startposition bestimmt werden soll.

**Zeitfahren:** Setzen Sie im Zeitfahren auf jeder beliebigen Strecke, die Sie in einer Meisterschaft freigeschaltet haben, Ihre Rundenrekorde.

**Multiplayer:** Eine Chance, auf einer beliebigen Strecke auf einem geteilten Bildschirm im Zweispieler-Modus zu spielen. Beide Spieler müssen „Start“ drücken, um dem Spiel beizutreten. Dann wählt Spieler 1 wie im Modus Freies Rennen die Optionen. Das Rennen beginnt, sobald Spieler 2 seinen Rennwagen gewählt hat.



## Netzwerk:

Wählen Sie „Netzwerk“, um einem Multiplayer-Rennen gegen andere Spieler in einem Lokalen Netzwerk (LAN) beizutreten oder selbst eins zu starten.

**Beitreten:** Betreten Sie die Lobby eines Spiels, das auf einem anderen, mit ihrem LAN verbundenen, PC erstellt wurde, indem Sie eine der auf dem Bildschirm aufgelisteten Spielsitzungen auswählen. Wechseln Sie, falls gewünscht, Ihren Rennwagen, Ihr Team und Ihren Fahrer, und drücken Sie, wenn Sie mit Ihrer Auswahl zufrieden sind, F1, um anzuzeigen, dass Sie bereit sind. Wenn der Host „Bereit“ gewählt hat, haben alle, die noch nicht bereit sind, 15 Sekunden Zeit, um „Bereit“ zu drücken, bevor das Rennen beginnt.

**Erstellen:** Folgen Sie den Optionen auf dem Bildschirm, um die Parameter für Ihr eigenes Online-Spiel zu erstellen. Wenn Sie mit allen Einstellungen zufrieden sind, wählen Sie „Spiel starten“, um zur Lobby zu gehen. Ihr Spiel erscheint daraufhin auf der Spiel Liste eines jeden sich im gleichen Netzwerk befindlichen PCs. Sie können vom Lobby-Menü aus, indem Sie ins Menü „Spieleinstellungen“ zurückkehren, die Spieleinstellungen, die Meisterschaft und die Rennwagen wählen.

Wenn Sie zum Loslegen bereit sind, wählen Sie „Bereit“. Daraufhin beginnt ein 15-sekündiger Countdown bis zum Rennstart, der auf den Bildschirmen aller Spieler zu sehen ist. Spieler, die nicht vor Ende des Countdowns „Bereit“ gewählt haben, werden vom Rennen ausgeschlossen.

**IP eingeben:** Geben Sie die IP-Adresse eines PCs in Ihrem LAN ein, der DTM Race Driver™3 als Host gestartet hat.

**Netzwerkoptionen:** Unter „Netzwerkoptionen“ können Sie Ihren Spielernamen ändern und Ihre Verbindungsgeschwindigkeit konfigurieren.



**Ausscheidungsmodus:** ein neuer, aufregender Online-Modus. Am Ende jeder Runde wird der Spieler, der als Letzter die Ziellinie überquert hat, disqualifiziert. Es können auch mehrere Spieler gleichzeitig disqualifiziert werden. Der letzte Fahrer, der auf der Strecke übrig bleibt, ist der Sieger.



## ONLINE SPIELEN

Wählen Sie „Online spielen“, um an einem Multiplayer-Spiel im Internet teilzunehmen. Wenn Sie das erste Mal online spielen, müssen Sie ein Benutzerkonto bei GameSpy erstellen. Wählen Sie „New Account“ (Neues Benutzerkonto) und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Wählen Sie „Select Account“ (Benutzerkonto auswählen), um ein bereits existierendes Benutzerkonto auszuwählen.

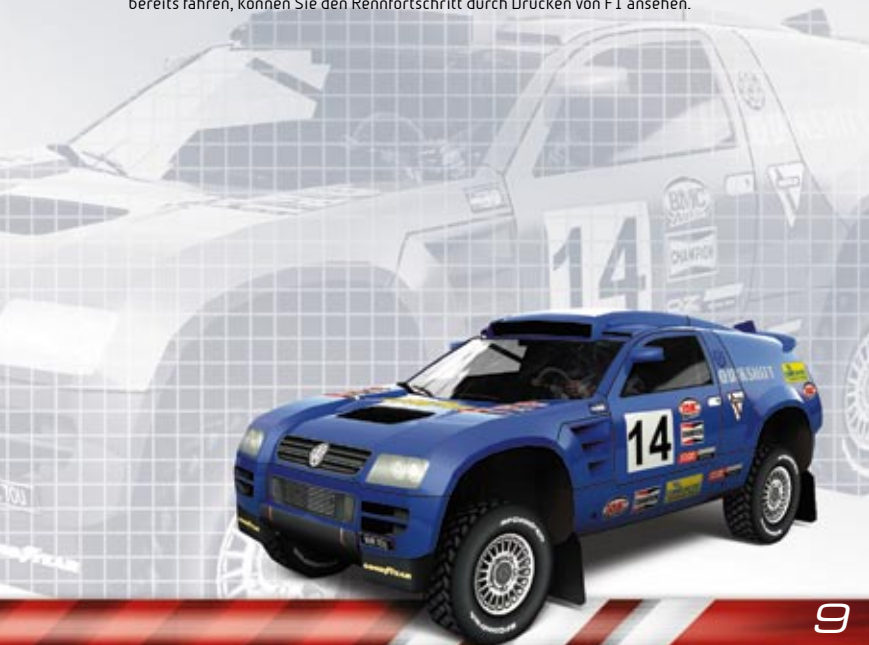
**Schnelles Spiel:** „Schnelles Spiel“ ist der schnellste und einfachste Weg, in ein Spiel zu kommen. Es findet das erste laufende Spiel, dem Sie beitreten können. Wählen Sie „Join“ (Beitreten), um dem angezeigten Spiel beizutreten, oder „Find Next“ (Weitersuchen), um das nächste verfügbare Spiel anzuzeigen.

**Sitzungen durchsuchen:** Mit dieser Option können Sie genau bestimmen, welcher Art von Spiel Sie beitreten möchten. Bestimmen Sie die Suchkriterien für Ihr Spiel und wählen Sie dann „Suchen“, um eine Liste laufender Spiele anzuzeigen, die Ihren Vorlieben entsprechen. Markieren Sie ein Spiel auf der Liste und drücken Sie die Eingabetaste, um die Lobby für dieses Spiel zu betreten.

**Create Match (Spiel erstellen):** Wählen Sie „Create Match“ und folgen Sie dann den Optionen auf dem Bildschirm, um Ihr eigenes Online-Spiel zu erstellen und für andere Spieler zugänglich zu machen.

**Lobby:** Vor dem Start eines Online-Rennens betreten alle Spieler zum Vorbereiten die Lobby. Von hier aus können Sie Ihr Team/Ihren Rennwagen wählen. Der Host kann auch entscheiden, ob in der Sitzung alle Rennregeln und Flaggen benutzt werden sollen oder nicht. Wenn Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden sind, wählen Sie „Ready“ (Bereit), um dem Host des Spiels anzuzeigen, dass Sie alle Einstellungen vorgenommen haben und darauf brennen, loszulegen. Wenn andere Spieler nicht 15 Sekunden, nachdem der Host „Ready“ gewählt hat, bereit sind, beginnt das Spiel, egal ob andere Spieler „Ready“ gewählt haben.

**Zuschauer-Modus:** Wenn Sie einer Spielsitzung beitreten, in der die anderen bereits fahren, können Sie den Rennfortschritt durch Drücken von F1 ansehen.



## **Profil**

Wählen Sie „Profil“, um sich einen Namen zu geben, der im Karriere-Modus und in anderen Rennmodi benutzt werden kann. Sie können auch die Sprache für die Spielanzeige und Ihre Nationalität wählen.

## **Fahren**

Wählen Sie „Fahren“, um Ihren Fahrstil und Ihre Vorlieben für die Funktions-Belegung zu bestimmen.

### **Steuerung ändern:**

Um die Steuerung zu ändern, markieren Sie die Funktion und drücken Sie die Eingabetaste und anschließend, die Taste, der Sie die Funktion zuweisen wollen. Wenn Sie die Standardeinstellungen für die Steuerung wiederherstellen möchten, wählen Sie „Standardeinstellungen wiederherstellen“.

### **Erweitert:**

Passen Sie den Nullbereich und das Ansprechverhalten Ihres Controllers an.

### **Force Feedback/ Stärke-Niveau:**

Konfigurieren Sie Force Feedback bei entsprechenden Lenkrädern.

### **Getriebe:**

Wählen Sie „Automatik“ und die Gänge werden automatisch gewechselt – großartig für Anfänger.

Wählen Sie „Manuell“, wenn Sie die volle Kontrolle über das Schalten möchten.

Wählen Sie „Manuell mit Kupplung“, um vollständige Schaltkontrolle zu haben – für sehr erfahrene Fahrer.

### **Pro-Simulation:**

Wenn Sie eine beliebige der Pro-Simulation-Handling-Optionen einschalten, wird das Fahrerlebnis viel realistischer und dadurch viel schwieriger. Diese Optionen sollten nur eingeschaltet werden, wenn Sie ein sehr geübter Fahrer sind.



### **Grafiken:**

Wählen Sie „Grafiken“, um festzulegen, welche Anzeige-Elemente Sie auf dem Bildschirm ein- oder ausgeblendet haben möchten.

### **Sound:**

Wählen Sie „Sound“, um die Lautstärke der verschiedenen Soundelemente zu regeln.

### **Bonus:**

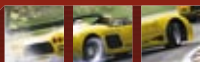
Wählen Sie „Bonus“, um Bonuscodes einzugeben oder zu aktivieren. Anweisungen zum Erhalt dieser Codes finden Sie auf der Rückseite des Handbuchs.

### **Netzwerk:**

Hier können Sie Änderungen an Ihrer Netzwerkkonfiguration vornehmen.



**Pro-Simulation-Handling:** Ist dieser Modus eingeschaltet, ist Ihr Rennwagen nicht nur schwieriger zu fahren, sondern erleidet auch viel realistischere Schäden. Dieser Modus ist für Elite-Fahrer, die ein authentisches Fahrerlebnis möchten.





## Überblick

Dieser Modus bietet Ihnen eine Motorsport-Karriere, der Sie durch eine Vielzahl verschiedener Meisterschaften führt. Ihre Karriere beginnt mit der Chance, an einer der beiden folgenden Meisterschaften teilzunehmen: den Global GT Lights oder dem Autosport Clio Cup. Wenn Sie in diesen Meisterschaften erfolgreich sind, können Sie die Karriereleiter erklimmen. Sie erhalten die Möglichkeit, an verschiedenen Motorsport-Serien wie der britischen GT-Serie, der DTM und der „V8 Supercars“-Serie teilzunehmen. Wenn Sie in diesen erfolgreich sind, erhalten Sie schließlich die Chance, für das Team von BMW WilliamsF1 zu fahren.

## Rick treffen

Rick ist Ihr Manager und wird Sie bei Ihrer Karriere unterstützen. Er hält Sie auf Trab und stellt sicher, dass Sie bei den Wettkämpfen das Beste aus Ihren Rennwagen herausholen. Bei den Rennen steht er über Boxenfunk mit Ihnen in Verbindung, informiert Sie über Probleme und teilt Ihnen wichtige Informationen mit. Aber seien Sie gewarnt, Rick ist nicht zimperlich! Er sagt Ihnen alles unverblümt. Sie können ihn nur zufrieden stellen, wenn Sie all diese Meisterschaften gewinnen!

## Ränge

Dieser Modus besteht aus verschiedenen Rängen. In jedem Rang haben Sie verschiedene Meisterschafts-Optionen zur Auswahl. Es stehen immer mindestens zwei Meisterschaften zur Auswahl, und in den meisten Fällen sind es drei. Eine Ausnahme bilden die beiden letzten Ränge, die aus Meisterschaften mit WilliamsF1-Herausforderungen bestehen, wo es keine andere Wahlmöglichkeit gibt.



## **Flexibilität**

Bei der World Tour können Sie Ihre Karriere vorantreiben, indem Sie sich in den bereits freigeschalteten Rängen nach oben oder unten bewegen. Um sich für einen neuen Rang zu qualifizieren, müssen Sie mindestens eins der Ziele des vorherigen Rangs erreichen. Wenn Sie eine Meisterschaft beendet haben, schalten Sie diese, zusammen mit dem Wagen, den Sie gefahren sind und den gefahrenen Rennstrecken, frei. Es ist auch möglich, Ränge durch Teilnahme an Online-Rennen freizuschalten.

## **Meisterschaften**

Alle wichtigen Meisterschaften des Spiels sind im Modus World Tour zu finden. Nicht in allen Meisterschaften kommen der gesamte Rennkalender und die gesamten Rennformate vor. Wenn Sie Rennen mit dem gesamten Rennkalender und allen Regeln fahren möchten, gehen Sie zum Profikarriere-Modus.

## **Boxenstops**

Wenn Ihr Rennwagen beschädigt oder Ihr Tank fast leer ist, ist es an der Zeit, an die Box zu fahren. Jeder Reparatur ist eine Zeit zugeordnet, sodass Sie sehen können, wie lange sie dauern wird. Zusätzlich wird eine Boxenstopp-Gesamtzeit angegeben. Sie können die Boxenstoppzeit ändern, indem Sie das Reparaturniveau oder die Benzinmenge beim Tanken ändern. Bei einigen Meisterschaften gibt es Pflicht-Boxenstops. Das heißt, dass Sie einen Boxenstopp zum Reifenwechsel oder zum Auftanken machen müssen. Rick wird Ihnen sagen, in welchen Runden ein Boxenstopp nötig ist.



## PROFIKARRIERE-MODUS

Im Profikarriere-Modus können Sie eine Rennsport-Disziplin wählen und jede Meisterschaft mit den gesamten Rennregeln, Kalendern, Flaggen, etc. realistisch durchspielen.



Die Klassik-Disziplin ermöglicht es Ihnen, in einigen der berühmtesten Rennwagen aller Zeiten an Wettkämpfen teilzunehmen. Vom Mercedes W25, dem Siegerwagen aus den 30er Jahren, bis hin zu den starken Muscle Cars der 70er Jahre.



In der GT-Disziplin fahren Sie die prestigeträchtigsten und exotischsten Sportwagen der Welt. Nehmen Sie an Rennen in mehreren Klassen teil und lernen Sie, einige der stärksten Rennwagen der Motorsportwelt zu beherrschen.



Erleben Sie die Spannung der schnellsten Motorsportklasse der Welt, angefangen bei Dirttrack-Ovalen bis hin zum Indianapolis Motor Speedway.



Die Tourenwagen-Disziplin bietet aggressiven, spannungsgeladenen Rennsport vom Feinsten. Dabei geht es darum, einen Platz in der DTM oder der „V8 Supercars“-Meisterschaft zu ergattern.



Rallye, Baja, Nissan Dakar, Rallycross: Erleben Sie in der Offroad-Disziplin das gesamte Spektrum des Offroad-Rennsports. Die besondere Herausforderung dieser aufregenden Disziplin besteht darin, das Fahrzeug zu beherrschen und sich gleichzeitig auf die Umgebung einzustellen.



In der Disziplin „Open Wheel“, vielleicht einer der technisch schwierigsten Disziplinen überhaupt, müssen die Fahrer alle Besonderheiten der Strecke und des Fahrzeugs verstehen. Der Schlüssel zum Erfolg liegt darin, die Ideallinie zu finden und Berührungen mit diesen empfindlichen Rennwagen zu vermeiden.



Fahren Sie auf der 160 Hektar großen Anlage des Bedford Autodrome diverse Rennen gegen die Uhr. In jedem Rennen fährt ein anderer Wagen auf einer anderen Strecke.



Diese Disziplin bietet eine Auswahl einzigartiger, schwieriger Meisterschaften, in denen sich Spieler in verschiedenen Honda-Autos und -Fahrzeugen messen.

## ➤ **REGELN UND FLAGGEN**

In den Modi Freies Rennen und Profikarriere können Sie wählen, alle Rennregeln anzuwenden und alle Flaggen zu benutzen. Unten finden Sie eine Liste der im Spiel verwendeten Flaggen und ihrer Bedeutungen. Diese Flaggen und die mit ihnen verbundenen Regeln können auf dem Bildschirm Meisterschaft-Setup ein- oder ausgeschaltet werden.



Wird auch als Überholfahne bezeichnet. Zeigt einem Fahrer an, dass ihn ein schnelleres Fahrzeug überholen will.



Die schwarze Flagge zeigt an, dass der Fahrer entweder eine Zeit- oder Boxenstrafe bekommen hat.



Die gelbe Flagge wird als Warnung vor einem Unfall weiter vorne angezeigt. Überholen ist verboten, solange diese Flagge gezeigt wird.



Die grüne Flagge (nach einer gelben geschwenkt) zeigt das Ende einer Gefahr an. Die Fahrer können wieder Geschwindigkeit aufnehmen.



Die weiße Flagge zeigt an, dass ein Fahrer die letzte Runde des Rennens begonnen hat. Sie kann (in bestimmten Meisterschaften) auch bedeuten, dass sich auf dem vor ihm liegenden Streckenabschnitt ein wesentlich langsames Fahrzeug befindet.



Eine diagonal unterteilte, schwarz-weiße Flagge wird Fahrern für unsportliches Verhalten wie rücksichtsloses Fahren und Kurvenschneiden gezeigt.



Eine schwarze Flagge mit orangefarbenem Punkt wird Fahrern gezeigt, deren Fahrzeuge mechanische Probleme haben. Der betroffene Fahrer muss so schnell wie möglich in die Box fahren.



**Shootouts:** In einigen Meisterschaften findet nach dem Qualifying ein Shootout (Super-Pole in der DTM) statt. In der Super-Pole kämpfen die zehn besten Fahrer des Qualifyings im Einzelzeitfahren um die Plätze eins bis zehn der Startaufstellung.



In den Modi Zeitfahren, Freies Rennen und Profikarriere können Sie Ihr Fahrzeug tunen, um seine Leistung anzupassen. Man kann auch mit den Standardeinstellungen Bestzeiten erreichen und Rennen gewinnen, aber wahrscheinlich werden Sie feststellen, dass ein paar leichte Veränderungen hilfreich sind. Wenn Sie nach der Auswahl eines Teils F1 drücken, erhalten Sie eine detaillierte Beschreibung über dessen Einfluss auf den Rennwagen.

**Hinweis:** Tuning ist nicht in allen Meisterschaften und nicht alle Setup-Optionen sind für alle Fahrzeuge verfügbar.

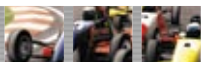
**Abtrieb:** Abtrieb entsteht, wenn Luft über die Karosserie strömt. Abtrieb erhöht die Bodenhaftung, aber auch den Luftwiderstand, der die Höchstgeschwindigkeit vermindern kann. Um den Abtrieb anzupassen, markieren Sie Front oder Heck des Rennwagens und verwenden Sie Pfeiltasten rechts/links, um deren Einstellungen zu ändern.

**Übersetzung:** Für maximale Beschleunigung muss das Getriebe sehr eng abgestuft sein. Das vermindert allerdings drastisch die Höchstgeschwindigkeit. Umgekehrt erhöht eine weite Abstufung die Höchstgeschwindigkeit, vermindert aber drastisch die Beschleunigung. Zum Einstellen der Gänge markieren Sie jeden Gang einzeln und stellen Sie seine Werte ein.

**Stabilisatoren:** Ein Stabilisator ist ein Metallstab, der beide Räder auf der gleichen Achse mit der Karosserie verbindet. Dadurch wird eine entgegengesetzte Bewegung der Federung auf der Fahrer- und Beifahrerseite erschwert. Das Wankverhalten des Fahrzeugs und die Bodenhaftung werden so stark verbessert. Um den Abtrieb anzupassen, markieren Sie Front oder Heck des Rennwagens und verwenden Sie die Pfeiltasten rechts/links oder die Richtungstasten, um deren Einstellungen zu ändern.

**Gummimischung:** Die Gummimischung bestimmt die Härte eines Reifens. Weiche Reifen bringen bessere Bodenhaftung, nutzen sich aber schneller ab und sprechen etwas schlechter auf Lenkbewegungen an. Härtere Reifen verringern die Bodenhaftung, halten dafür aber länger und sprechen besser auf Lenkbewegungen an. Zum Anpassen der Gummimischung schieben Sie den Schieberegler je nachdem, ob Sie harte oder weiche Reifen wünschen, nach links oder rechts.

**Reifenprofil:** Das Reifenprofil ist der Abstand zwischen der Lauffläche eines Reifens und dem Mantel. Verglichen mit normalen Pkw-Reifen haben Rennreifen ein geringes Profil, um mit einer größeren Auflagefläche den Anforderungen von Hochleistungsfahrzeugen zu genügen. Um das Reifenprofil anzupassen, markieren Sie Front oder Heck des Rennwagens und verwenden Sie die Pfeiltasten rechts/links, um die Einstellungen zu ändern.





**Bremskraft:** Das Anpassen der Bremsbalance beeinflusst das Kurvenverhalten des Fahrzeugs. Wenn Sie die Geschwindigkeit verringern, wird das Gewicht des Fahrzeugs auf die Vorderräder verlagert. Das erhöht die Bodenhaftung der Vorderräder, aber vermindert die Bodenhaftung der Hinterräder. Beim Einfahren in enge Kurven oder beim Herumbewegen des Hecks kann dies hilfreich sein, aber wenn Sie zu schnell fahren, kann der Rennwagen leicht unkontrollierbar ins Schleudern geraten.

Wenn die Bremskraft zu sehr auf die Vorderräder verlagert wird, ist Vorsicht geboten, weil die Bremsen schneller blockieren können und das Fahrzeug dann nicht mehr zu steuern ist. Zum Anpassen der Bremskraft bewegen Sie den Schieberegler abhängig davon, ob Sie sie mehr nach hinten oder nach vorne verlagern möchten, nach links oder nach rechts.

**Bodenfreiheit:** Die Regulierung des Fahrzeugniveaus ändert den Arbeitsbereich der Federung des Rennwagens. Ein hohes Fahrzeugniveau gibt den Federn die größte Reichweite, aber verschlechtert auch das Wankverhalten und reduziert den Abtrieb und die Bodenhaftung. Um das Fahrzeugniveau zu regulieren, markieren Sie Front oder Heck des Rennwagens und verwenden Sie die Pfeiltasten rechts/links, um die Einstellungen zu ändern.

**Federung:** Die Federung beeinflusst die Bodenhaftung des Rennwagens und dessen Fähigkeit, Kurven bei hoher Geschwindigkeit zu nehmen. Eine weiche Federung ist für unebenen Boden geeignet, da jedes Rad den Kontakt mit dem Boden länger halten kann. Ist sie jedoch zu weich, kann Ihr Fahrzeug sich in Kurven leicht überschlagen. Eine harte Federung verbessert das Kurvenverhalten, aber auf rauem Terrain reduziert sie merklich die Bodenhaftung. Um die Federung anzupassen, markieren Sie Front oder Heck des Rennwagens und verwenden Sie Pfeiltasten rechts/links, um die Einstellungen zu ändern.

**Spur und Radsturz:** Wenn beide Räder an einer Achse so eingestellt sind, dass sie an der Vorderseite leicht aufeinander zulaufen, spricht man von einer Vorspur. Laufen die Räder vorne leicht auseinander, spricht man von einer Nachspur. Die Spureinstellungen beeinflussen den Abtrieb, die Geschwindigkeit beim Geradeausfahren und die Stabilität, und es gibt eine Beziehung zwischen der Stabilität beim Geradeausfahren mit der Vorspur und der schnellen Lenkreaktion bei der Nachspur. Um die Spur anzupassen, markieren Sie Front oder Heck des Rennwagens und verwenden Sie Pfeiltasten rechts/links, um die Einstellungen zu ändern.

Der Radsturz ist der Winkel des Reifens, wie er von vorne vom Fahrzeug gesehen wird. Der Radsturz ist negativ, wenn das Rad oben nach innen und positiv, wenn das Rad oben nach außen geneigt ist. Das Anpassen des Radsturzes kann eine drastische Auswirkung auf das Lenkverhalten des Fahrzeugs haben. Um den Radsturz anzupassen, markieren Sie Front oder Heck des Rennwagens und verwenden Sie Pfeiltasten rechts/links, um die Einstellungen zu ändern.



## **FAHRZEUG-UPGRADES**

In bestimmten Weltmeisterschaften können Sie die verschiedenen Fahrzeugteile aufrüsten. Diese Upgrades erhöhen die Fahrzeugleistung (auf Kosten der Sparsamkeit beim Treibstoffverbrauch), die Bremsstärke, die Motorleistung, die Stabilität, usw. Um das gewünschte Upgrade zu installieren, scrollen Sie nach links oder rechts, um es zu markieren und drücken Sie die Eingabetaste, um es zu installieren. Unter jedem Symbol wird angezeigt, wie viele Felder das Upgrade einnimmt. Die Gesamtzahl der verfügbaren Upgrade-Felder werden oben links auf dem Bildschirm angezeigt. Wenn Sie auf diesem Bildschirm F1 drücken, wird detailliert angezeigt, wie die verschiedenen Upgrades die Fahrzeugleistung beeinflussen.



### **Ansaugsätze:**

Erhöhen die Leistung – erhöhen den Benzinverbrauch



### **Bremssätze:**

Erhöhen die Bremskraft



### **Bremsschläuche:**

Erhöhen die Bremskraft



### **Nocken:**

Erhöhen die Leistung – erhöhen den Benzinverbrauch



### **Kupplungen:**

Erhöhen die Leistung



### **Pop-Off-Ventile:**

Erhöhen die Leistung



### **Elektronik:**

Erhöhen die Leistung – verringern den Benzinverbrauch



### **Motor-Tuning:**

Erhöhen die Leistung – verringern den Benzinverbrauch



### **Kühlschläuche:**

Verhindern die Überhitzungsgefahr des Motors



### **Auspuffrohre:**

Erhöhen die Leistung – verringern den Benzinverbrauch



### **Schwungräder:**

Erhöhen die Leistung – verringern den Benzinverbrauch



### **Zündungssätze:**

Erhöhen die Leistung – verringern den Benzinverbrauch



### **Zwischenkühler:**

Erhöhen die Leistung – erhöhen den Benzinverbrauch

**Ölkühler:**

Verhindern die Überhitzungsgefahr des Motors

**Überrollkäfig:**

Erhöht die Leistung und vermindert die Anfälligkeit für mechanische Schäden

**Sitze:**

Erhöhen die strukturelle Stabilität

**Fahrwerksstreben:**

Erhöht die Leistung und vermindert die Anfälligkeit für mechanische Schäden

**Federsätze:**

Erhöhen die Stabilität

**Antriebssätze:**

Ermöglichen einen schnelleren Gangwechsel und erhöhen die Leistung

**Turbolader:**

Erhöhen die Leistung – erhöhen den Benzinverbrauch

**Reifen:**

Verbessern die Bodenhaftung und vermindern den Abrieb

**Räder:**

Verringern Achs- und Reifenschäden

## TELEMETRIE

Nach dem Abschluss eines Qualifyings oder einer Testfahrt auf jeder beliebigen Strecke können Sie sich die gesammelten Daten anschauen. Sie zeigen Ihre Geschwindigkeit auf jedem Streckenteil an sowie wann Sie gebremst oder gekuppelt haben. Sie können diese Daten dann mit vorherigen Daten vergleichen, um herauszufinden, wo Sie sich verbessern können. Durch Drücken von F1 können Sie heranzoomen, sodass Sie die Daten besser sehen können und mit F2 laden sie Tuning-Daten aus vorangegangenen Versuchen.



## **HERZLICHEN DANK AN**

Alan Docking Racing, Audi AG, Barry Pomfret, BMW, Classic Team Lotus, Dallara, Automobili s.p.a, Daimler Chrysler, Fiat Auto S.p.A, Fuji Heavy Industries Limited, Gemballa Automobil GmbH, General Motors, Graham Hathaway Engineering Ltd., JC Bramford Excavators Ltd, Jedi Racing Cars Ltd, John Mills Engineering Ltd, Koenig Specials, Marcos Sportscars Ltd, MG Sport & Racing Ltd, Mitsubishi Motors Corporation, Morgan, Mosler Automotive, Nissan Motor Company Limited, Noble Automotive Ltd, Renault Merchandising SAS, Strana Truck Association of North America, Svanda Motorsports, TVR Engineering Ltd., Ultima Sports Ltd, Williams Grand Prix Engineering Ltd, 4Players GmbH, AS Auto Verlag GmbH und Axel Springer, Oz S.p.A., Prodrive UK, Sparco SpA, Suncor Energy Products, Nicky Grist Motorsport Ltd, Nimrod Productions.

Bahrain International Circuit, WA Sporting Car Club Inc, Bathurst Regional Council, Motorsport Vision, Castle Combe Circuit, Donington Park Leisure Ltd, Dover Motorsports Inc, Eastern Creek International Raceway, Hockenheim-Ring GmbH, Gold Coast Motor Events Co, Mazda Raceway Laguna Seca, Mondello Park Ltd, Motopark GmbH, Motorsportclub Nürnberg, Nürburgring GmbH, Oran Park Raceway Pty Ltd, PI Operations Pty Ltd, Melbourne Racing Club, Shanghai International Circuit Co. Ltd, Circuit of Spa Francorchamps, Exploitatie Circuit Zandvoort b.v.

Akrapovic d.o.o., Autocar Electrical Equipment, Auto Inparts, Avo UK Ltd, Cooper-Avon Tyres Ltd, ThyssenKrupp Bilstein GmbH, Black Diamond Performance, Blitz UK, BMC s.r.l., Brembo S.p.A, Bridgestone Corp., Components Automotive 73 Ltd, Collins Performance Engineering, Dastek, Freeman Automotive UK Ltd, Heinrich Eibach GmbH, Federal Mogul Corporation, Fianza Engineering, Corporation, Goodridge UK Ltd, Good Year, Hella, Koni BV, Leda Suspension Ltd, Max-Torque Ltd, Milltek Sport, Mintex, Omex Technology Systems Ltd, OMP Racing R.r.l., Pace products (Anglia) Ltd, A&I(Peco) Acoustics Ltd, Penske Racing Shocks, Pipercross Ltd, Peter Lloyd Rallying, EPTG Ltd / Power Engineering, RT Quaife Engineering Ltd, Quickshift Racing, Raceparts(UK) Ltd, Red Dot Racing, ReVerie Ltd, Scorpion Exhausts, SPA Design Ltd, Sparco SpA, Superchips Incorporation, Supersprint, Toyo Tyre UK, Xtrac Ltd.

## **BESONDERER DANK AN**

Frauke Meyer, Christoph Hewer, WM GmbH, die Mitglieder des Gremiums der Direktoren der ITR e.V. Die DTM und alle ihre Teams, Fahrer, Hersteller und Strecken und Sponsoren dieser Serie. Tracey Benton, Jenny Babbage, Basil Scaffidi. Die Mitglieder des Gremiums der Direktoren der V8 Supercars Australia Pty Limited CAN 077 053 484, die Australian V8 Supercar Championship und alle ihre Teams, Fahrer, Hersteller und Sponsoren dieser Serie. Neil Vandegrift und Nicole Polsky, Indianapolis Motor Speedway.



Dieses Produkt wird unter Lizenz von der International Management Group of America Pty Limited hergestellt und vertrieben.

Marken, Designpatente und Copyrights werden mit Einverständnis des Eigentümers AUDI AG genutzt.

Das BMW-Logo, das "BMW WilliamsF1"-Logo, der BMW-Schriftzug und die BMW-Modelldesigns sind Marken der BMW AG und werden unter Lizenz genutzt.

Dodge ist eine Marke der DaimlerChrysler Corporation.

Alle Fiat-Autos, -Autoteile, -Namen, Automarken und zugehörige Abbildungen in diesem Spiel sind geistiges Eigentum und Marken und/oder urheberrechtlich geschützte Materialien von Fiat S.p.A. Alle Rechte vorbehalten.

Der Buick Gran Sport 455, Chevrolet Silverado, Pontiac Firebird, Corvette C5 und Corvette C5R sind Marken von General Motors, Nutzung unter Lizenz an Codemasters Software Company Ltd.

Originalmusik komponiert und arrangiert von Nimrod Productions Limited  
[www.nimrodproductions.com](http://www.nimrodproductions.com)

DaimlerChrysler, der dreizackige Stern im Ring, der dreizackige Stern im Lorbeerkrans und Mercedes-Benz sind Marken von und lizenziert mit Einverständnis der DaimlerChrysler AG und werden genutzt unter Lizenz an The Codemasters Software Company Ltd.

Renault Official License-Produkte sind Fahrzeugmodelle und Marken, geschützt durch Gesetze zum Schutz geistigen Eigentums. Nutzung mit Erlaubnis von Renault. Alle Rechte vorbehalten.

General Motors' Vauxhall VX220 und Vauxhall Monaro, alle dazugehörigen Embleme und Fahrzeugdesigns sind Marken der Vauxhall Motors Limited Trademarks und wurden an Codemasters Software Company Ltd zur Nutzung lizenziert.

Marken, Designpatente und Copyrights werden genutzt mit Erlaubnis ihres Eigentümers Volkswagen AG.

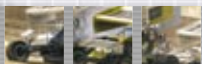
IRL, „Indy Racing League“, „IndyCar“, „Indianapolis 500“, „Indy 500“, „Indianapolis Motor Speedway“ und „The Greatest Spectacle in Racing“ sind eingetragene Marken von Brickyard Trademarks, Inc. und werden unter Lizenz genutzt.



"Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2005  
by RAD Game Tools, Inc."









## SOFTWARE LIZENZVEREINBARUNG & GEWÄHRLEISTUNG DER CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED

ACHTUNG - BITTE SORGFÄLTIG LESEN: DAS BILIEGENDE PROGRAMM (DAZU) ZÄHLEN DAS COMPUTERSOFTWARE-PROGRAMM, DESSEN AUFNAHME-MEDIUM SOWIE DIE DAZUGEHÖRIGE DOKUMENTATION ALS DRUCKWERK ODER IN ELEKTRONISCHEM FORMAT) WIRD ZU DEN UNTEN STEHEND AUFGEFÜHRTEN BEDINGUNGEN AN SIE LIZENZIERT, DIE EINE RECHTSKRÄFTIGE UND BINDEnde VEREINBARUNG ZWISCHEN IHNEN UND THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED. („CODEMASTERS“) DARSTELLEN. DURCH DIE VERWENDUNG DES PROGRAMMS ERKLÄREN SIE IHR EINVERSTÄNDNIS MIT DER RECHTSKRÄFTIG BINDENDEN WIRKUNG DER BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG MIT CODEMASTERS.

DAS PROGRAMM ist durch englisches Urheberrecht, internationale Verträge und Konventionen zum Urheberrecht sowie anderes Recht geschützt. Das Programm wird lizenziert, nicht verkauft, und diese Vereinbarung stellt keine Übertragung von Eigentum in Bezug auf das Programm oder jegliche Kopien davon dar.

1. Lizenz zur beschränkten Verwendung. Codemasters erteilt Ihnen eine nicht-exklusive, nicht übertragbare eingeschränkte Lizenz zur Verwendung eines einzelnen Exemplars des Programms ausschließlich zum Privatgebrauch.
2. Eigentum. Alle Rechte in Bezug auf geistiges Eigentum an diesem Programm (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Video, Audio und andere Inhalte) sowie das Eigentumsrecht an allen Kopien und Exemplaren davon sind Codemasters oder deren Lizenzgebern vorbehalten. Sie erhalten keine Rechte oder Ansprüche in Bezug auf das Programm, außer denen, die im ersten Abschnitt dieser Vereinbarung aufgeführt sind.

### UNTERSAGT SIND IHNEN:

- \* Das Kopieren des Programms.
- \* Verkauf, Vermietung, Verleih, Lizenzierung, Vertrieb oder anderweitige Übertragung oder Bereitstellung des Programms oder seiner Auszüge an Dritte sowie die Verwendung des Programms oder seiner Auszüge zu kommerziellen Zwecken wie beispielsweise in „Cyber Cafes“, Computerspielzentren oder sonstigen kommerziellen Umgebungen, in denen mehrere Anwender Zugriff auf das Programm erhalten könnten. Codemasters bietet unter Umständen eine separate Standortlizenz an, die Ihnen die Bereitstellung des Programms zu kommerziellen Zwecken gestattet; Kontaktinformationen finden Sie weiter unten.
- \* Rückentwicklung, Ableitung des Quellcodes, Modifikation, Dekompilierung, Zerlegung des Programms oder seiner Auszüge sowie die Erstellung abgeleiteter Werke auf Grundlage derselben.
- \* Das Entfernen, Deaktivieren oder Umgehen jeglicher Eigentumshinweise oder -etiketten, die auf dem oder im Programm enthalten sind.

**BESCHRÄNKTE GARANTIE.** Codemasters garantiert dem ursprünglichen Käufer des Programms für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kaufdatum, dass das Aufnahme-Medium des Programms frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Falls innerhalb der 90 Tage ab dem ursprünglichen Kaufdatum derartige Mängel auftreten, ersetzt Codemasters solche Produkte innerhalb dieser Frist nach ausreichend fränkter Einsendung des Produkts unter Beilage eines datierten Kaufbelegs, sofern das Programm noch von Codemasters hergestellt wird. Falls das Programm nicht mehr verfügbar ist, bleibt es Codemasters vorbehalten, es durch ein Programm gleichen oder höheren Werts zu ersetzen. Diese Garantie gilt ausschließlich für das Aufnahme-Medium mit dem Programm, wie es ursprünglich durch Codemasters bereitgestellt wurde. Sie ist hinfällig, wenn der Mangel durch Missbrauch, unsachgemäße Verwendung oder Fahrlässigkeit entstand. Jegliche gesetzlich vorgeschriebenen stillschweigenden Garantien sind ausdrücklich auf die oben dargelegte Frist von 90 Tagen begrenzt.

MIT AUSNAHME DES VORHERGEHENDEN ERSETZT DIESIE GARANTIE JEGLICHE SONSTIGEN MÜNDLICHEN ODER SCHRIFTLICHEN AUSDRÜCKLICHEN ODER STILLSCHWIGENDEN GARANTIE, EINSCHLIESSLICH JEGLICHER GARANTIE ZUR HANDELSÜBLICHEN QUALITÄT, EIGNUNG ZU EINEM BESTIMMTEN ZWECK ODER GESETZESENTSPRECHUNG, UND CODEMASTERS IST NICHT DURCH SONSTIGE DARSTELLUNGEN ODER ANSPRÜCHE GEBUNDEN.

Bei der Einsendung des Programms zum Ersatz unter der Garantie schicken Sie bitte nur die ursprünglichen Datenträger des Produkts in geeigneter Versandverpackung und unter Beilage (1) einer Fotokopie des datierten Kaufbelegs, (2) Ihres Namens und Ihrer Adresse als Ausdruck oder in Druckschrift, (3) einer kurzen Beschreibung des Mangels, des aufgetretenen Problems und des Systems, auf dem das Programm ausgeführt wurde.

**BESCHRÄNKUNG DES SCHADENSERSATZES.** CODEMASTERS HAFET KEINESFALLS FÜR BESONDERE, BEGLEIT- ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM BESITZ, DER VERWENDUNG ODER DER FEHLFUNKTION DES PROGRAMMS ENTSTEHEN, EINSCHLIESSLICH EIGENTUMSSCHÄDEN, VERLUST AN FIRMENWERT, COMPUTERAUSFÄLLEN ODER FEHLFUNKTIONEN SOWIE IM GESAMTEN GESETZLICH ZUGELASSENEN RAHMEN SCHADENSERSATZ BEI VERLETZUNGEN, SELBST WENN CODEMASTERS AUF DIE MÖGLICHKEIT DERARTIGER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDE. DAS GESAMTE AUSSASS DER HAFTUNG DURCH CODEMASTERS ÜBERSTIEGT KEINESFALLS DEN FÜR DEN ERWERB DER LIZENZ ZUR VERWENDUNG DIESES PROGRAMMS ENTRICHTETEN BETRAG. IN EINIGEN STAATEN/ LÄNDERN SIND DER AUSSCHLUSS ODER DIE EINSCHRÄNKUNG ODER ZEITLICHE BEGRENZUNG EINER STILLSCHWIGENDEN GARANTIE ODER DER HAFTUNG BEI BEGLEIT- ODER FOLGESCHÄDEN NICHT GESTATTET; DAHER TREFFEN DIE OBEN AUFGEFÜHRTEN HAFTUNGS- UND SCHADENS- ODER EINSCHRÄNKUNGEN FÜR SIE MÖGLICHERWEISE NICHT ZU. DIESIE GARANTIE VERLEIHT IHNEN BESTIMMTE RECHTE, UND JE NACH DER ZUSTÄNDIGEN RECHTSPRECHUNG HABEN SIE MÖGLICHERWEISE AUCH WEITERE RECHTE.

**KÜNDIGUNG/BEENDIGUNG.** Diese Vereinbarung erlischt automatisch und ohne Beeinträchtigung der Rechte von Codemasters, wenn Sie gegen die Bedingungen verstoßen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, alle Exemplare und Bestandteile des Programms in ihrem Besitz zu vernichten.

**UNTERLASSUNG** Angesichts des dauerhaften Schadens, der Codemasters bei unzulänglicher Durchsetzung der Bedingungen dieser Vereinbarung entstünde, stimmen Sie der Berechtigung von Codemasters zu, auch ohne Kautions, sonstige Sicherheiten oder Nachweis erlittenen Schadens Wiedergutmachung in Bezug auf Verletzungen der Vereinbarung zu fordern, die über die Mittel hinausgehen können, die Codemasters unter der anwendbaren Rechtsprechung zustehen.

**SCHADENSERSATZ** Sie verpflichten sich, Codemasters, seine Partner, angeschlossene Unternehmen, Zulieferer, Unternehmensleitung, Aufsichtsrat, Mitarbeiter und Vertreter vor allen Schäden, Verlusten und Kosten zu schützen und schadlos zu halten, die direkt oder indirekt aus Ihren Handlungen oder Unterlassungen bei der Verwendung des Programms im Rahmen der Bedingungen dieser Vereinbarung entstehen.

**VERSCHIEDENES.** Diese Vereinbarung ist die gesamte Vereinbarung in Bezug auf diese Lizenz zwischen den Parteien und ersetzt alle vorherigen Abkommen und Darstellungen. Eine Änderung der Vereinbarung ist nur möglich, wenn sie von beiden Parteien schriftlich in Kraft gesetzt wird. Falls eine der Bedingungen sich als nicht durchsetzbar erweist, wird sie nur in dem Maß geändert, das zum Erreichen der Durchsetzbarkeit erforderlich ist, und die restlichen Bedingungen dieser Vereinbarung sind nicht betroffen. Diese Vereinbarung unterliegt englischem Recht und ist dementsprechend auszulegen, und Sie erkennen die ausschließliche Gerichtsbarkeit englischer Gerichte an.

**Fragen zu dieser Lizenz richten Sie bitte unter der folgenden Adresse an Codemasters:**

**The Codemasters Software Company Limited, PO Box 6,  
Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, GB.  
Tel +44 1926 814 132 Fax +44 1926 817 695**

## **Codemasters Website**

**[www.codemasters.de](http://www.codemasters.de)**

Codemasters' website contains game patches, FAQs and an online version of our technical support knowledgebase. It also has a technical support request form that you can use to request assistance with this or any other Codemasters game.

## **E-Mail**

**[kundendienst@codemasters.com](mailto:kundendienst@codemasters.com)**

Bitte fügen Sie Ihre "Dxdiag.txt"-Datei und eine Beschreibung Ihres Problems bei. Um diese Datei zu erhalten, klicken Sie START in der Windows-Taskleiste und dann AUSFÜHREN. Geben Sie im Dialogfeld "Dxdiag" ein und klicken Sie OK. Dadurch wird der DirectX Diagnostik-Bildschirm aufgerufen. Um die Ergebnisse zu senden, klicken Sie einfach auf die Schaltfläche ALLE INFORMATIONEN SPEICHERN und speichern als Textdatei (.txt) ab. Jetzt fügen Sie diese Datei Ihrer E-Mail bei.

E-Mail Unterstützung gibt es an 7 Tagen in der Woche.

## **Telefon / Fax**

Stellen Sie, bevor Sie anrufen sicher, dass Sie auf unserer Website nach einer möglichen Lösung für Ihr Problem gesucht und die "DTM Race Driver™3"-Hilfdatei gelesen haben, die sich auf der „DTM Race Driver™3“-DVD-ROM befindet.

**Um auf diese Hilfedatei zuzugreifen:**

1. Doppelklicken Sie auf dem Desktop auf ARBEITSPLATZ.
2. Rechtsklicken Sie auf Ihr DVD-ROM-Laufwerk.
3. Linksklicken Sie auf EXPLORER.
4. Doppelklicken Sie auf README.

**Tel.: (innerhalb von GB) 0870 75 77 881  
(außerhalb von GB) 0044 1926 816065**

Telefone sind besetzt:

14:00-19:00 (CET) Montag, Mittwoch und Freitag,  
15:00-19:00 (CET) Dienstag und Donnerstag.

Bitte rufen Sie nur an, wenn Sie sich an Ihrem PC befinden. Ihr PC sollte außerdem eingeschaltet und funktionsbereit sein (nicht gerade abgestürzt o.ä.). Anrufe werden unter Umständen für Ausbildungszwecke aufgezeichnet.

## **Codemasters Postadresse**

Customer Services, Codemasters Software Ltd,  
PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.

# Bonuscodes

- **Schalten Sie alle Meisterschaften des Spiels frei.**
- **Schalten Sie zusätzliche Bonus-Meisterschaften frei.**
- **Lassen Sie Ihre Gegner mit dem Speedboost stehen.**
- **Schalten Sie Hochgeschwindigkeits-Spielzeugautos frei.**
- **Rauf auf die Bahn und rein in die Slot-Racing-Meisterschaft!**
- **Machen Sie Ihren Rennwagen unzerstörbar und teilen Sie so richtig aus.**

Cheats, die Fahrzeuleistung/Schäden betreffen, können bei Online-Spielen nicht benutzt werden.

Hinweis: All dies kann auch freigeschaltet werden, indem Sie das Spiel komplett durchspielen.

**Um diese Bonuscodes zu erhalten, loggen Sie sich ein unter**

**[www.codemasters.de/bonuscodes](http://www.codemasters.de/bonuscodes)**

**oder rufen Sie folgende Nummer an:**

# 0900 3000450

Anrufe kosten 1.86 € pro Minute. Die Kosten für Anrufe von Mobiltelefonen aus variieren. Die Anrufer müssen über 16 Jahre alt sein und die Erlaubnis des Rechnungsempfängers haben. Preise gültig bei Druckbeginn.

## **Bevor Sie anrufen, lesen Sie bitte diese Schritt-für-Schritt-Anweisungen ...**

- 1** Gehen Sie im Spiel zu Hauptmenü > Optionen > Bonus > Freischalt-Infos und notieren Sie den Bonus-Zugriffscode. Sie benötigen diesen, um auf die Bonuscodes zugreifen zu können.
- 2** Loggen Sie sich ein oder rufen Sie die Hintline unter der oben stehenden Nummer an und folgen Sie den Anweisungen, die Sie in den „DTM Race Driver™3“-Bereich bringen.
- 3** Wenn Sie dazu aufgefordert werden, geben Sie den Bonus-Zugriffscode aus Schritt 1 ein.
- 4** Falls Sie die Codes online kaufen (4,49 € zahlbar per Kreditkarte/PayPal), wird Ihnen der komplette Satz per E-Mail gesendet. Falls Sie die Hintline anrufen, schreiben Sie die Codes auf, die Ihnen vorgelesen werden. Sie können pro Anruf auf so viele Bonuscodes zugreifen, wie Sie möchten.
- 5** Um die Boni freizuschalten, wählen Sie im Hauptmenü Optionen > Bonus und geben Sie den/die zuvor erhaltenen Code(s) ein.

\* Benötigt ein Telefon mit Tonwahl und eine „DTM Race Driver™3“-Speicherdatei.



5024866329995  
PRD3CDGE05