

www.atari.com/actofwar
JETZT ERHÄLTLICH

3546430111345



HABEN SIE PROBLEME MIT IHRER SOFTWARE?

Im Folgenden finden Sie eine Reihe von Tipps, die Ihnen dabei helfen können, die meisten Probleme im Zusammenhang mit aktuellen DirectX-Spielen zu lösen.

Überprüfen der Systemkonfiguration

Bitte nehmen Sie sich die Zeit und überprüfen Sie, ob Ihr System den Anforderungen entspricht, die auf der Packung aufgelistet sind.

Mithilfe des DirectX-Diagnoseprogramms können Sie sich einen Überblick über Ihr System verschaffen, wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Ihr PC den Anforderungen entspricht. Gehen Sie bitte folgendermaßen vor, um das DirectX-Diagnoseprogramm aufzurufen: Klicken Sie auf die Schaltfläche „Start“ und wählen Sie die Option „Ausführen“. Geben Sie in das Textfeld „dxdiag“ ein. Nun wird die Benutzeroberfläche des DirectX-Diagnoseprogramms angezeigt. Hier haben Sie Zugriff auf alle relevanten Systemdetails, inklusive Informationen über Grafik- und Soundkarte. Sie können unter anderem überprüfen, ob Grafik und Sound richtig funktionieren, indem Sie auf die entsprechenden Schaltflächen klicken, um **DirectDraw**, **Direct3D** und **DirectSound** zu testen.

Hinweis: Falls Sie nicht über fortgeschrittenes Computerkenntnis verfügen, würden wir Ihnen davon abraten, irgendeine der Optionen im DirectX-Diagnoseprogramm zu ändern.

Vor dem Starten des Spiels

Es kann vorkommen, dass andere Programme die Systemressourcen in Beschlag nehmen, die das Spiel benötigt, um einwandfrei zu laufen. Nicht bei allen dieser Programme ist es offensichtlich, dass sie aktiv sind, und viele werden automatisch beim Hochfahren des Systems gestartet. Solche Programme, die ständig auf Ihrem System aktiv sind, nennt man auch „**Hintergrundanwendungen**“. In manchen Fällen können sie die Ursache dafür sein, dass Ihr Programm hängt oder abstürzt. Deshalb empfehlen wir Ihnen, solche Hintergrundanwendungen zu beenden, bevor Sie das Spiel starten.

- Wenn auf Ihrem System **Antivirus**- oder **Crash Guard**-Programme laufen, sollten Sie diese schließen oder deaktivieren, ehe Sie das Spiel starten. Suchen Sie dazu das Symbol des Programms in der Windows-Taskleiste. Rechtsklicken Sie das Symbol und wählen Sie die entsprechende Option („Deaktivieren“, „Schließen“, oder ähnliches).
- Sobald Sie die Antivirus- und Crash Guard-Programme deaktiviert haben, sollten Sie auch allgemeine Hintergrundanwendungen beenden, da diese manchmal zu Problemen führen, wenn Sie ein PC-Spiel installieren oder ausführen. Mehr dazu können Sie im Abschnitt „Wie man alle unnötigen Hintergrundanwendungen beenden kann“ nachlesen.

Das System aufräumen

Bevor Sie Software installieren, muss sichergestellt sein, dass Ihre Festplatte optimal funktioniert. Sie sollten es sich daher zur Gewohnheit machen, in regelmäßigen Abständen Ihren PC „**aufräumen**“.

Die Werkzeuge, die Sie dazu benötigen, werden mit Windows mitgeliefert: Verwenden Sie ScanDisk, Defragmentierung und Datenträgerbereinigung, damit alles einwandfrei läuft. Dann sind die Chancen groß, dass aktuelle Spiele auf Ihrem PC weitgehend problemlos laufen. Ein „sauberes“ System hat auch den Vorteil, dass es viel effizienter arbeitet, und somit auch andere Anwendungen, die Sie sonst noch benutzen, schneller und stabiler laufen.

Konsultieren Sie die Windows-Hilfdateien, um sich über die Werkzeuge **ScanDisk** bzw. **Fehlerprüfung**, **Defragmentierung** und **Datenträgerbereinigung** zu informieren.

Die Benutzung der Windows-Hilfe

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Start“ und wählen Sie die Option „Hilfe“ (bzw. „Hilfe und Support“), um die Windows-Hilfe aufzurufen.
2. Klicken Sie jetzt in das Suchen-Feld und geben Sie das entsprechende Schlüsselwort ein, z. B. „ScanDisk“ (Win 98/ME), „Fehlerprüfung“ (Win 2000/XP), „Defragmentierung“ und „Datenträgerbereinigung“. Sie erhalten dann eine Anleitung, die Ihnen erklärt, wie Sie diese Werkzeuge benutzen können.

Das Spiel stürzt ab oder hängt?

Bei Spielen, welche die aktuellste Version von DirectX verwenden, sollten Sie sich vergewissern, dass Sie über die neuesten **Treiber** für Ihre Grafikkarte verfügen. So kann man oft verhindern, dass ein Spiel abstürzt oder hängt.

- **Zunächst sollten Sie versuchen**, die aktuellsten Treiber von der Webseite des Herstellers der Grafikkarte herunterzuladen. Im Folgenden finden Sie eine Liste der bekanntesten **Grafikkartenhersteller**:

Asus: <http://www.asus.com>
ATI: <http://www.ati.com>
Creative Labs: <http://www.europe.creative.com>
Guillemot: <http://www.guillemot.com>
Hercules: <http://www.hercules.com>

Creative Labs: <http://www.europe.creative.com>
C-Media: <http://www.cmedia.com.tw>
Diamond: <http://www.diamondmm.com>
ESS: <http://www.esstech.com>
Videologic: <http://www.videologic.com>
Yamaha: <http://www.yamaha.com>

- **Falls Ihr Problem dadurch nicht gelöst wird**, dann versuchen Sie bitte, die aktuellsten Treiber des Herstellers Ihres **Grafikkarten-Chipsatzes** herunterzuladen:

NVidia: <http://www.nvidia.com>
ATI: <http://www.ati.com>
Power VR: <http://www.powervr.com>
Matrox: <http://www.matrox.com>
S3: <http://www.s3graphics.com>
Intel: <http://www.intel.com>
SIS: <http://www.sis.com>

- Haben Sie Probleme mit abgehacktem oder stotterndem Sound, oder kommt es bei der Soundausgabe zu Unterbrechungen? Dann sollten Sie versuchen, die aktuellsten **Treiber für Ihre Soundkarte** herunterzuladen:

Wie man alle unnötigen Hintergrundanwendungen beenden kann

Wichtiger Hinweis: Nach dem Beenden des Spiels sollten Sie die Hintergrundanwendungen wieder reaktivieren, indem Sie Ihren PC neu starten. Dadurch werden alle Hintergrundanwendungen, die Sie beendet haben, **automatisch reaktiviert**.

Windows 98/ME

1. Halten Sie die Tasten STRG und ALT auf Ihrer Tastatur gedrückt und drücken Sie dann ENTF. Nun wird das Fenster „Anwendung schließen“ angezeigt, in dem alle Hintergrundanwendungen aufgelistet werden, die gerade auf Ihrem System laufen.
2. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, klicken Sie auf den Eintrag in der Taskliste und dann auf die Schaltfläche „Task beenden“.

Hinweis: Beenden Sie auf keinen Fall die Hintergrundanwendungen Explorer und Systray, da diese für die Ausführung von Windows benötigt werden. Alle anderen Hintergrundanwendungen können Sie gefahrlos beenden.

3. Das Fenster wird jetzt geschlossen und der Task ist beendet. Wiederholen Sie obige Schritte, um alle anderen Hintergrundanwendungen (bis auf „Explorer“ und „Systray“) zu beenden.

Windows 2000/XP Professional

1. Halten Sie die Tasten STRG und ALT auf Ihrer Tastatur gedrückt und drücken Sie dann ENTF. Nun wird das Windows-Sicherheitsfenster angezeigt.
2. Klicken Sie auf „Task-Manager“, um den Windows-Task-Manager zu öffnen. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, wechseln Sie zur Registerkarte „Anwendungen“, klicken Sie auf den entsprechenden Eintrag in der Taskliste und dann auf die Schaltfläche „Task beenden“.

Hinweis: Abhängig von Ihren Systemeinstellungen kann es vorkommen, dass bei einem Druck auf STRG, ALT und ENTF nicht das Windows-Sicherheitsfenster angezeigt wird, sondern sofort der Windows-Task-Manager erscheint.

Windows XP Home

1. Halten Sie die Tasten STRG und ALT auf Ihrer Tastatur gedrückt und drücken Sie dann ENTF. Nun wird der Windows-Task-Manager angezeigt.
2. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, wechseln Sie zur Registerkarte „Anwendungen“, klicken Sie auf den entsprechenden Eintrag in der Taskliste und dann auf die Schaltfläche „Task beenden“.

Bevor Sie die Hotline anrufen

Wenn Sie anrufen möchten, sollten Sie sich an Ihren PC setzen und die folgenden Informationen bereithalten (siehe Abschnitt „Überprüfen der Systemkonfiguration“). Bereiten Sie bitte auch

Notizmaterial vor.

- PC-Marke und -Modell
- Prozessortyp
- Betriebssystem inklusive Versionsnummer (z. B. Windows® 98;Windows® Me)
- RAM (Arbeitsspeicher)
- Informationen über Grafik- und Soundkarte und Treiber

INHALT

Erste Schritte	6
Die ReadMe-Datei	6
Setup und Installation	6
Steuerung	7
Die Story	10
Die Spielfiguren	10
Hauptmenü	10
Optionen	12
Menüs im Spiel	13
HUD	14
Wiederholungsmodus	15
Filmregisseur-Steuerung	15
Mitwirkende	20
Technischer Support	34

ERSTE SCHRITTE

Die ReadMe-Datei

Auf der *DRIV3R™* DVD-ROM befindet sich eine ReadMe-Datei, in der die Lizenzvereinbarung und aktualisierte Informationen zum Spiel eingesehen werden können. Wir empfehlen Ihnen, sich diese Datei anzusehen, damit Sie von den Änderungen Kenntnis nehmen, die nach Druck dieses Handbuchs noch vorgenommen wurden.

Um die Datei anzeigen zu können, doppelklicken Sie im Verzeichnis *DRIV3R* auf Ihrer Festplatte darauf (normalerweise *C:\Programme\Atari\DRIV3R*). Sie können die ReadMe-Datei aber auch aufrufen, indem Sie zuerst auf die Start-Schaltfläche der Windows®-Taskleiste klicken und dann nacheinander „Programme“, „Atari“, „*DRIV3R*“ und zum Schluss die ReadMe-Datei auswählen.

SETUP UND INSTALLATION

1. Starten Sie Windows® 2000 and XP.
2. Legen Sie die *DRIV3R* DVD-ROM in das DVD-ROM-Laufwerk ein.
3. Wenn die Option „AutoPlay“ aktiviert ist, sollte der Titelbildschirm erscheinen. Wenn „AutoPlay“ nicht aktiviert ist oder die Installation nicht automatisch startet, klicken Sie auf die Start-Schaltfläche der Windows®-Taskleiste und dann auf „Ausführen“. Geben Sie *D:\Setup* ein, und klicken Sie dann auf „OK“.

Hinweis: Wenn Ihr DVD-ROM-Laufwerk einem anderen Buchstaben als „D“ zugewiesen ist, verwenden Sie diesen entsprechend.

4. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation der *DRIV3R* DVD-ROM abzuschließen.
5. Sobald die Installation beendet ist, klicken Sie auf die Start-Schaltfläche der Windows®-Taskleiste und wählen Programme/Atari/Driv3r/Driv3r, um das Spiel zu starten.

Hinweis: Die *DRIV3R* DVD-ROM muss sich im DVD-ROM-Laufwerk befinden, damit Sie spielen können.

Installation von DirectX®

DRIV3R erfordert für einen einwandfreien Betrieb DirectX® 9.0c oder eine höhere Version. Falls DirectX® 9.0c oder eine höhere Version nicht auf Ihrem Rechner installiert ist, klicken Sie auf „Ja“, wenn Sie aufgefordert werden, die Installation zu bestätigen.

STEUERUNG

Fahrsteuerung

ACTION	TASTE
Beschleunigen	' (Apostroph)
Bremsen / Rückwärtsgang	/
Nach links lenken	Z
Nach rechts lenken	X
Handbremse	Leertaste
Burnout / Anhänger abhängen	\, #
Einstigen / Aussteigen	E
Nach links blicken	A
Nach rechts blicken	D
Nach hinten blicken	W
Ansicht wechseln	C
Hupe	H
Kran nach oben	Pfeil auf
Kran nach unten	Pfeil ab
Kran nach links	Pfeil links
Kran nach rechts	Pfeil rechts
Aktion	Ziffernblock 0
Mit dem Kran greifen	Eingabetaste

Steuerung zu Fuß

ACTION	TASTE (STANDARD)
Vorwärts gehen	W
Rückwärts gehen	S
Seitschritt nach links	A
Seitschritt nach rechts	D
Ducken / Rollen	Strg links
Springen	Leertaste
Einstigen / Aussteigen	E
Waffen durchgehen	Q
Umsehen / Zielen	Maus (und Ziffernblock)
Feuern	Ziffernblock 5
Waffe ziehen	Tabulator
Nachladen	R
Ansicht wechseln	C
Aktion	Ziffernblock 0

Erläuterung der Fahrsteuerung

Beschleunigen

Drücken Sie **'** (Apostroph), um Gas zu geben.

Steuern

Steuern Sie Ihren Wagen mit **Z** nach links und mit **X** nach rechts.

Bremsen und Rückwärts

Drücken Sie zum Bremsen **/** Sobald Ihr Wagen steht, schaltet er in den Rückwärtsgang, wenn Sie **/** weiterhin gedrückt halten.

Handbremse ziehen

Manchmal müssen Sie abrupt abbiegen oder eine 180°-Drehung vollführen, um sich aus einer brenzligen Lage zu befreien. Drücken Sie hierzu die Leertaste, um die Handbremse des Wagens zu ziehen und somit die Hinterräder zu blockieren. Sie sollten dabei jedoch vorsichtig sein, da dies zu einer extremen Übersteuerung führen kann.

Burnout

Wenn es für Sie eng wird und Sie schnell entwischen müssen, können Sie mit **\, #** einen Hinterrad-Burnout vollführen.

Hupe

Drücken Sie zum Hupen **H**. Sie können Ihre „Verbrechen“-Rate verringern, indem Sie Fußgänger durch Hupen aus dem Weg scheuchen.

Nach links/rechts blicken

Halten Sie **A** oder **D** gedrückt, um nach links bzw. nach rechts zu schauen. Sie können sich nach nützlichen Abkürzungen, versteckten Gassen, kommendem Verkehr und natürlich auch nach der Polizei umschauen.

Nach hinten blicken

Halten Sie **W** gedrückt, um nach hinten zu schauen. Dies fungiert als Ihr Rückspiegel. Sie können hiermit feststellen, wie nahe die Polizei ist und was sie gerade tut.

Kameraansicht wechseln

DRIV3R kann komplett in der Egoperspektive (innerhalb des Fahrzeugs bzw. mit den Augen von Tanner) oder in der Externansicht (hinter dem Fahrzeug bzw. hinter Tanner) gespielt werden. Mit **C** können Sie zwischen diesen beiden Einstellungen umschalten.

Pause

Mit **Esc** können Sie das Spiel anhalten.

Zu Fuß

Bei Undercover-Missionen können Sie Ihr Fahrzeug verlassen und frei in der Stadt herumlaufen. Zu Fuß können Sie grundlegende Aktionen ausführen, wie z. B. Türen aufschließen, Schalter drücken, Zündmechanismen einstellen u.dgl. Viele dieser Tätigkeiten sind für einen Missionserfolg erforderlich.

Laufen

Um in die Richtung zu laufen, in die Sie gerade blicken, drücken Sie **W**.

Rückwärts gehen

Drücken Sie **S**, um rückwärts zu gehen.

Aus einem Fahrzeug aussteigen

Mit **E** steigen Sie aus einem Fahrzeug aus.

In ein Fahrzeug einsteigen

Wenn Sie genug zu Fuß gegangen sind, werden Sie einen fahrbaren Untersatz benötigen. Um ein Fahrzeug zu „entführen“, treten Sie in dessen Fahrbahn und bringen es somit zum Anhalten. Wenn der Wagen steht, drücken Sie **E**, um einzusteigen und sich hinter das Steuer zu setzen. Die meisten Fahrzeuge im Spiel können auf diese Weise gestohlen werden.

Waffe ziehen

Drücken Sie die Tabulatortaste, um die derzeit ausgewählte Waffe zu ziehen bzw. wegzustecken. Drücken Sie auf dem Ziffernblock **5**, um zu feuern.

Waffen durchgehen

Mit **Q** können Sie die Waffen nacheinander durchgehen. Mit **R** wird nachgeladen.

Munition

Indem Sie über die Leiche einer bewaffneten Person hinweglaufen, sammeln Sie automatisch Munition auf.

Ducken

Drücken Sie **Strg** links, um sich zu ducken, wenn Sie stehen. Wenn Sie im Laufen **Strg** links drücken, führen Sie eine Rolle aus.

Springen

Mit der Leertaste können Sie springen, wenn Sie zu Fuß unterwegs sind.

Aktionen

Wenn Sie zu Fuß unterwegs sind, können Sie missionsspezifische Aktionen durchführen, indem Sie auf dem Ziffernblock **0** drücken. Bei einigen Missionen müssen Sie Schalter drücken, die durch ein helles, gelbes Kästchen hervorgehoben sind.

DIE STORY

In Miami will eine Gang von Autodieben 40 der teuersten Wagen der Welt an einen geheimnisvollen internationalen Käufer liefern. Die Bande stiehlt die Wagen in Miami und Südfrankreich und koordiniert den Verkauf in Istanbul - dem Tor von Europa nach Asien. Aus diesem Grund hat sich Tanner unter den Autodiebding gemischt. Tanner ist ein besessener und rücksichtsloser Undercover-Polizist, der als Fluchtfahrer getarnt ist. Er ist fest entschlossen, dem kriminellen Autohandel Einhalt zu gebieten und die Identität des Käufers aufzudecken.

Sie spielen die Rolle von Tanner und arbeiten somit sowohl für als auch gegen den Autodieb. Sie müssen Ihr Fahrkönnen und Ihre Geschicklichkeit beim Umgang mit Waffen einsetzen, um sich in die Bande einzuschleusen, und dann herausfinden, wie Sie sie rechtzeitig aufhalten können.

40 gestohlene Wagen. Mit einem Straßenwert von 20 Millionen Dollar. Aber nur ein einziger Polizist, der alles in der Hand hat.

DIE SPIELFIGUREN



Tanner

Undercover-Polizist, wird auch „Der Fahrer“ genannt. Er ist risikosüchtig, verwendet brutale Methoden und ist an hochgefährliche Undercover-Arbeit gewöhnt. Er neigt dazu, sich Autoritäten zu widersetzen und sie zu ignorieren.



Tobias Jones

Polizeiinspektor und Tanners Partner. Cool, ruhig und selbstbewusst, an die Zusammenarbeit mit Tanner gewöhnt und von dessen Methoden einerseits fasziniert, während sie ihn andererseits z.T. abstoßen. Jones ist etwas zurückhaltender, aber auf keinen Fall weniger engagiert.



Jericho

Ehemalige rechte Hand von Solomon Caine, einem Gangster mit einem Imperium, das von Chicago bis Vegas reicht. Er ist unberechenbar und unerschütterlich. Was seine Skrupellosigkeit betrifft, so kann nur Tanner ihm das Wasser reichen - der Mann, der ihn aufhalten will.



Calita

Anführerin von „South Beach“, einer berüchtigten Gang in Miami. Sie ist kaltherzig, berechnend und ehrgeizig. Es heißt, sie habe einmal in einer aussichtslosen Geiselaffäre ihre eigenen Leute getötet. Seitdem legt sich lieber niemand mehr mit ihr an.

HAUPTMENÜ

Nach dem Hochfahren des Spiels gelangen Sie in das Hauptmenü, in dem mehrere Optionen und Spielmodi ausgewählt werden können. Klicken Sie auf die gewünschte Option oder Spielart.



Undercover

Dies ist der Storymodus und das Hauptspiel in *DRIV3R*. Sie können aber auch zuerst den Modus „Freie Fahrt“ ausprobieren, um an Ihrem Fahrkönnen zu feilen, bevor Sie sich auf die zahlreichen Missionen einlassen.

Spiel fortsetzen

Das zuvor gespeicherte Spiel laden und fortsetzen.

Neues Spiel

Ein neues Undercover-Spiel starten.

Mission wiederholen

Sie haben die Möglichkeit, abgeschlossene Missionen erneut zu spielen. Nachdem Sie eine gespeicherte Mission ausgewählt haben, wird eine kurze Filmsequenz abgespielt, die Sie auf den aktuellen Stand der Story dieses Spiels bringt.

Zwischensequenzen anzeigen

Sehen Sie sich die Filmsequenzen an, damit Sie über den aktuellen Stand der Story von *DRIV3R* informiert sind.

FREIE FAHRT

In diesem Modus können Sie nach Belieben überall hinfahren, alle Fahrzeuge nehmen, die Sie sehen, und Polizeiverfolgungsjagden anzetteln, bei denen Sie Ihre Verfolger auf beliebige Weise abschütteln können. Erkunden Sie Städte, um Cheats und Geheimnisse freizuschalten.

Achtung: Wenn Sie im Modus „Freie Fahrt“ etwas freischalten, wird die automatische Speicherfunktion nicht aktiviert. Um Ihren Spielstand speichern zu können, müssen Sie das Spiel beenden und Ihr Profil dann manuell speichern. Sie finden Ihr Profil im Optionenmenü unter Profile.

FAHRSPiele

Verfolgungsjagd

Verfolgen und zerstören Sie den Wagen Ihres Gegners, bevor die Zeit abläuft.

Nichts wie weg

Schütteln Sie die Polizei so schnell wie möglich ab.

Trail Blazer

Folgen Sie einer Spur von Kegeln, die in der ganzen Stadt verteilt sind. Sie beginnen mit einem festgelegten Zeitlimit und erhalten eine zusätzliche Sekunde für jeden umgefahrenen Kegel. Erreichen Sie schnellstmöglich das Ziel, und versuchen Sie dabei so viele Kegel wie möglich umzufahren.

Überleben

Probieren Sie, so lange wie möglich zu überleben, während wahnsinnige Polizisten Sie rammen und versuchen, Ihr Auto zu Schrott zu fahren.

Checkpoint-Rennen

Fahren Sie von einem Kontrollpunkt zum nächsten. Jeder Kontrollpunkt befindet sich irgendwo in der Stadt. Mit Hilfe Ihrer Karte können Sie die schnellstmögliche Route durch alle Tore ermitteln.

Tor-Rennen

Fahren Sie durch so viele Kegeltore wie möglich. Wenn Sie einen Kegel umfahren, wird Zeit abgezogen. Im Laufe der Zeit werden die Tore immer schmäler. Erreichen Sie das Ende, bevor die Zeit abgelaufen ist.

OPTIONEN



Extras: Hier haben Sie Zugriff auf jede Menge Bonusmaterial.

Wiederholungen: Hier gelangen Sie zum Verwaltungsbildschirm der Wiederholungen, in dem Sie die gespeicherten Wiederholungen laden, ansehen oder löschen können. Nachdem Sie eine Wiederholung ausgewählt haben, können Sie sie zum Filmregisseur-Modus bringen und bearbeiten.

Profile: Sie können Profile laden, speichern oder löschen.

EINSTELLUNGEN

Sound

Soundeffekte: Erhöhen bzw. verringern Sie die Lautstärke der Soundeffekte.

Musik: Erhöhen bzw. verringern Sie die Lautstärke der Musik.

Allgemeine Lautstärke: Regeln Sie die allgemeine Soundeffekt- und Musiklautstärke im Spiel.

Soundkarteneinstellungen: Passen Sie die Einstellungen der Soundkarte Ihren Wünschen an.

Annehmen: Bestätigen Sie die Änderungen und kehren Sie zum Einstellungen-Menü zurück.

Anzeige

Gamma: Stellen Sie die Helligkeit ein.

Detaillierte Grafikkarteneinstellungen: Regeln Sie die Einstellungen Ihrer Grafikkarte, um eine optimale Leistung zu erzielen.

Fortgeschrittenes Shader An/Aus - Unterstützt Pixel Shader 2.0 (auf kompatiblen Karten)

Kantenglättung An/Aus - Sorgt auf diagonalen Oberflächen für glattere Kanten

Bildformat: Wählen Sie 4:3 (Full Screen) oder 16:9 (Wide Screen).

Annehmen: Bestätigen Sie die Änderungen und kehren Sie zum Einstellungen-Menü zurück.

Steuerung

Blick-Steuerung umkehren: Wenn diese Option eingeschaltet ist und Maus nach oben sehen" verwenden, blicken Maus nach unten (und umgekehrt).

Blick-Empfindlichkeit: Hier können Sie einstellen, wie empfindlich die Blicksteuerung reagiert.

Vibration: Für kompatible Controller können Sie hier die Vibration AN- und AUSschalten.

Controller-Konfiguration: Hier können Sie die gewünschten Peripheriegeräte auswählen und den Controller Ihren Wünschen entsprechend konfigurieren.

Annehmen: Bestätigen Sie die Änderungen und kehren Sie zum Einstellungen-Menü zurück.

Spiel

Automatisches Zielen: Wenn diese Option aktiviert ist, bewegt sich das Fadenkreuz

automatisch und erfasst das nächste Ziel.

Untertitel: Schalten Sie die Untertitel auf dem Bildschirm AN/AUS.

Geschwindigkeit: Wählen Sie die Maßeinheit für die Geschwindigkeitsanzeige aus: Meilen pro Stunde (MPH) oder Kilometer pro Stunde (KMH).

Automatischer Waffen-Upgrade: Wenn diese Option eingeschaltet ist, wird von der gewählten Waffe zu einer besseren gewechselt, sobald eine solche eingesammelt wird.

Thrill Cam (Actionkamera): Hier können visuelle Effekte eingestellt werden, die bei der Actionkamera-Ansicht zu sehen sind. Schalten Sie die Druck-Zeitlupe AN/AUS.

Annehmen: Bestätigen Sie die Änderungen und kehren Sie zum Einstellungen-Menü zurück.

Sprache

Audio: Sprachwahl für die Dialoge im Spiel.

Text: Sprachwahl für den Text im Spiel.

Annehmen: Bestätigen Sie die Änderungen und kehren Sie zum Einstellungen-Menü zurück.

MENÜS IM SPIEL

Pausemenü

Drücken Sie **Esc**, um die Karte für die Stadt anzuzeigen, in der Sie sich gerade befinden. Die Karte kann gedreht, verschoben und vergrößert werden, um den gewünschten Ort zu finden.



Wenn Sie die Karte im Uhrzeigersinn drehen wollen, drücken Sie 9 auf dem Ziffernblock. Wenn Sie die Karte gegen den Uhrzeigersinn drehen wollen, drücken Sie 3 auf dem Ziffernblock.

Drücken Sie 8 auf dem Ziffernblock, um die Karte nach oben zu verschieben.

Drücken Sie 2 auf dem Ziffernblock, um die Karte nach unten zu verschieben.

Drücken Sie 4 auf dem Ziffernblock, um die Karte nach links zu verschieben.

Drücken Sie 6 auf dem Ziffernblock, um die Karte nach rechts zu verschieben.

Um heranzuzoomen, drücken Sie 1 auf dem Ziffernblock. Wenn Sie herauszoomen möchten, drücken Sie 7 auf dem Ziffernblock.

Weiter: Spiel fortsetzen.

Wiederholung anzeigen: Anzeigen einer Wiederholung des „automatischen Regisseurs“.

Filmregisseur: Den Filmregisseur-Modus starten.

Thrill Cam (Actionkamera): Drücken Sie **T**, um die Action in einer dramatischen Echtzeit-Zeitlupe anzuzeigen. Die Bewegungsunschärfe (Motion Blur) kann eingestellt werden, indem die entsprechende Einstellung erhöht oder verringert wird.

Optionen: Soundeffekt- und Musiklautstärke anpassen.

Neustart: Das Spiel erneut starten.

Spiel beenden: Das Spiel beenden und zum Hauptmenü zurückkehren.

Mission erledigt

Nachdem Sie eine Mission erfolgreich abgeschlossen haben, stehen mehrere Optionen zur Auswahl:

Nächste Mission: Mit der nächsten Mission weitermachen.

Wiederholung anzeigen: Anzeigen einer Wiederholung des „automatischen Regisseurs“.

Wiederholung speichern: Wiederholung auf der Festplatte speichern.

Profil speichern: Aktuellen Spielstand speichern.

Filmregisseur: Den Filmregisseur-Modus starten.

Neustart: Die aktuelle Mission bzw. das aktuelle Ziel erneut probieren.

Spiel beenden: Das Spiel beenden und zum Hauptmenü zurückkehren.

Mission gescheitert

Wiederholung anzeigen: Anzeigen einer Wiederholung des „automatischen Regisseurs“.

Wiederholung speichern: Wiederholung auf der Festplatte speichern.

Profil speichern: Aktuellen Spielstand speichern.

Filmregisseur: Den Filmregisseur-Modus starten.

Neustart: Die aktuelle Mission erneut probieren.

Spiel beenden: Das Spiel beenden und zum Hauptmenü zurückkehren.



HUD

Timer

In Missionen, die auf Zeit laufen, zeigt der Timer oben in der Mitte des Bildschirms Ihre aktuelle Missionszeit. Die Zeit läuft je nach Mission vor- oder rückwärts.

Polizei-Standortpfeile

Wenn die Polizei Sie verfolgt, zeigen die roten Pfeile unten auf dem Bildschirm Ihre Position an. Die Anzahl der Pfeile entspricht der Anzahl der Polizisten. Die Farbintensität der Pfeile stellt ihre Nähe dar: Je roter die Pfeile, um so näher die Polizei.

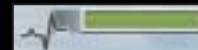
Radar

Mit dem Radar können Sie auf der Minikarte leichter zu Ihrem Missionsziel oder einem Fahrspiel-Wegepunkt (grüne Punkte) navigieren. Die Städte in DRIV3R sind riesig. Es ist also nicht immer möglich, das Ziel auf diese Weise zu sehen (denken Sie daran, dass Sie die gesamte Karte vom Pausenmenü aus anzeigen können).

Mit Hilfe des Radars können Sie auch Waffenarsenale (blaue Punkte), geheime Unterschlüpfe (rote Kreuze), Schurken (rote Punkte) und Polizisten lokalisieren. Polizisten werden als weiße Kegel dargestellt, die ihre Richtung und ihr Blickfeld anzeigen. Wenn Sie

eine Straftat in Sichtweite eines Polizisten begehen, wird er die Verfolgung aufnehmen und bei seiner Zentrale die Aussendung weiterer Wagen anfordern. Ist dies der Fall, nimmt nicht nur die Wachsamkeit der Polizei zu, sondern auch deren Sichtbereich. Werden Sie verfolgt, blinkt das Radar rot und blau. Wenn Sie einen Polizisten abhängen oder schwer schädigen, nimmt das Radar wieder die gewöhnliche Farbe an.

Gesundheit



Wenn Sie angeschossen oder von einem Fahrzeug angefahren werden, aus einer großen Höhe fallen oder zu lange im Wasser sind, verlieren Sie Gesundheit. Wenn diese Anzeige Null erreicht, sind Sie tot. Wenn Sie über Gesundheitspäckchen laufen, erhalten Sie Gesundheitspunkte zurück.

Verbrechen



Die Verbrechen-Anzeige erscheint unterhalb der Gesundheitsanzeige in der oberen linken Ecke des Bildschirms. Sie gibt Ihre aktuelle „Verbrechen“-Rate an. Jedes Mal, wenn Sie in Anwesenheit eines Polizisten eine Straftat begehen, steigt die Verbrechen-Anzeige an, und der Polizist nimmt die Verfolgung auf. Wenn Sie weiterhin Straftaten im Beisein der Polizei begehen, steigt die Anzeige weiter an und damit auch die Aggressivität, mit der Sie der entsprechende Polizist verfolgt. Hier eine kurze Liste der Hauptstraftaten, die Sie begehen können:

- Geschwindigkeitsübertretung
- Überfahren einer roten Ampel
- Zerstörung öffentlichen Eigentums
- Gefährdendes Fahrverhalten
- Ziehen einer Waffe
- Einschüchtern/Erschießen von Fußgängern

Schaden



Jedes Mal, wenn Sie Ihren Wagen in ein anderes Fahrzeug, eine Wand, ein Gebäude oder ein anderes festes Objekt rammen, nimmt er Schaden. Die Stärke des Schadens hängt von der Schwere des Zusammenstoßes ab. Aber sobald die Schadensanzeige in der oberen linken Ecke des Bildschirms ihre Grenze erreicht hat, ist Ihr Wagen Schrott.

Sie können jedoch durch Bänke, Tische und andere Dinge fahren, ohne dass Ihr Fahrzeug beschädigt wird.

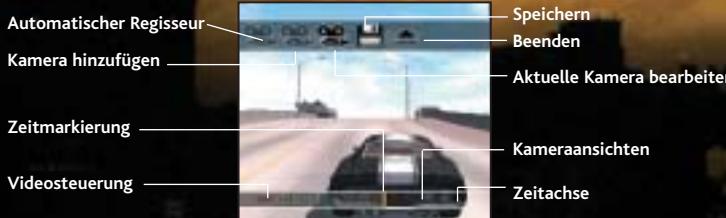
Außerdem sollten Sie stets im Hinterkopf behalten, dass Sie - falls Sie Ihren Wagen zu Schrott fahren - jederzeit aussteigen und einen anderen stehlen können.

WIEDERHOLUNGSMODUS

Filmregisseur

In diesem einzigartigen und umfangreichen Bearbeitungsmodus können Sie Ihre gespeicherten Wiederholungen anzeigen oder sie für Ihre eigenen Autoverfolgungsfilme bearbeiten. Die einfachen Anweisungen auf den nächsten Seiten geben Ihnen Informationen über Kameraplatzierung, Frame-Fortschritt, Zoom und Editierung. Sie werden schneller als Sie glauben cineastische Leckerbissen erstellen.

FILMREGISSEUR-STEUERUNG



Videosteuerung

Wiedergabe/Pause

Klicken Sie auf das Wiedergabe-Symbol, um die Wiederholung zu starten. Wenn Sie während der Wiedergabe erneut auf das Wiedergabe-Symbol klicken, wird die Wiederholung angehalten, und Sie kehren zur Symbolanzeige zurück. Die Wiedergabe wird normalerweise verwendet, um eine bestimmte Szene oder Handlungssequenz zu erreichen, die man bearbeiten will.

Frame-Fortschritt

Klicken Sie auf dieses Symbol, um in der Wiedergabe Frame für Frame weiterzugehen – dies ist optimal zum Auswählen bestimmter Augenblicke, die Sie anzeigen oder bearbeiten möchten.

Vorspulen

Klicken Sie auf das Vorspul-Symbol, um die Wiederholung in der zweifachen Wiedergabegeschwindigkeit anzuzeigen. Somit können Sie die gewünschte Position oder den Kamerawechsel auswählen. Klicken Sie auf Wiedergabe/Pause, um im Pausenmodus zur Wiederholung zurückzukehren.

Zum Anfang zurückspulen

Hiermit springen Sie direkt an den Anfang und starten die Wiederholung neu. Ihre Kameraänderungen und Bearbeitungen bleiben nach dem Neustart gleich.
Hinweis: Nur während der Wiedergabe der Wiederholung verfügbar.

Vollbild

Hiermit können Sie die Zeitachse ausblenden. Mit der Eingabetaste können Sie die Zeitachse wieder einblenden.

Hinweis: Nur während der Wiedergabe der Wiederholung verfügbar.

Automatischer Regisseur

Wenn Sie dieses Symbol auswählen, führt der Filmregisseur-Modus die Wiederholung vollständig aus und fügt Kameras automatisch hinzu. Dies ist eine einfache Methode, um Wiederholungen anzusehen und zudem feinere Details und Funktionen des Filmregisseur-Modus zu lernen. Die Wiederholung kann jederzeit unterbrochen und mit Hilfe vordefinierter Filmregisseur-Kameras bearbeitet werden.



Kamera hinzufügen

Öffnet ein Untermenü, in dem mehrere unterschiedliche Kameras zur Auswahl stehen. Jede hinzugefügte Kamera wird ab dem Punkt aktiv, an dem Sie die Wiederholung angehalten haben, und wird durch eine orangefarbene Zeitachsenmarkierung dargestellt.

Installierte Kameras



Verfolgerkamera

Verfolgt Tanner oder das ausgewählte Fahrzeug, an dem die Kamera angebracht ist.



Egoperspektive

Ändert die Schweise zur Egoperspektive, die sich aus dem Fahrzeug ergibt, an dem die Kamera angebracht ist, oder die mit den Augen von Tanner zu sehen ist.



Hintere Kamera

Nimmt die Aktionen hinter dem ausgewählten Fahrzeug auf.

Hinweis: Diese Kamera ist nicht verfügbar, wenn Tanner zu Fuß unterwegs ist.



Bewegliche Kamera

Dies ist die klassische, auf Rädern montierte Kamera, die eine großartige Sicht auf die Straße freigibt.

Hinweis: Diese Kamera ist nicht verfügbar, wenn Tanner zu Fuß unterwegs ist.

Effekte für Installierte Kameras



Zeitlupe

Verlangsamt die angezeigten Aktionen. Die Zeitlupengeschwindigkeit kann mit dem Regler angepasst werden.



Motion Blur (Bewegungsunschärfe)

Verwischt die angezeigten Aktionen. Die Bewegungsunschärfe kann mit dem Regler angepasst werden.



Welcher Wagen?

Wechselt durch die Fahrzeuge, die an der Verfolgungsjagd beteiligt sind. Sie können dann auswählen, an welchem Wagen die Kamera installiert werden soll.

Hinweis: Dieses Symbol kann nicht ausgewählt werden, wenn Sie nicht an einer Verfolgungsjagd beteiligt sind.



Kamera schwenken

Lässt die Kamera um das Objekt drehen.

Hinweis: Kann nur mit Verfolgerkamera verwendet werden.



Bestätigen

Sie müssen Ihre Wahl bestätigen, um jegliche vorgenommenen Änderungen anzuwenden und zum Wiedergabebildschirm zurückzugelangen.



Feste Kamera

Diese feste, statische Kamera konzentriert sich auf einen bestimmten festgelegten Punkt oder auf ein Fahrzeug Ihrer Wahl. Mit den Pfeiltasten auf / ab wird die Kamera vor- bzw. zurückbewegt; mit Bild auf wird die Kamera nach unten und mit Bild ab nach oben bewegt. Mit den Ziffernblocktasten 4, 6, 8 und 2 wird die Blickrichtung der Kamera geändert.

Effekte für feste Kameras

Zeitlupe

Verlangsamt die angezeigten Aktionen. Auch hier kann die Zeitlupengeschwindigkeit mit dem Regler angepasst werden.

Motion Blur (Bewegungsunschärfe)

Verwischt die angezeigten Aktionen. Die Bewegungsunschärfe kann mit dem Regler angepasst werden.

Zoom

Ermöglicht das Heranzoomen an ein Ziel. Die Zoomstärke kann mit dem Regler angepasst werden.

Wagen anvisieren

Visiert einen Wagen an und verfolgt ihn auf dem Bildschirm.

Welches Ziel?

Wechselt durch die Fahrzeuge, die an der Verfolgungsjagd beteiligt sind und visiert sie an.

Bestätigen

Sie müssen Ihre Wahl bestätigen, um jegliche vorgenommenen Änderungen anzuwenden und zum Wiedergabebildschirm zurückzugelangen.

Kamera bearbeiten

Öffnet ein Untermenü, in dem Kameras bearbeitet werden können, indem Typen getauscht, Positionen und Effekte geändert, Startpositionen angepasst und Kameras gelöscht werden. Der Kameratyp wird hervorgehoben, damit er mit Ihrer Position auf der Zeitachse übereinstimmt. Klicken Sie auf das hervorgehobene Symbol, um die Kameraeffekte zu bearbeiten oder einen der anderen Kameratypen auszuwählen.

Zeit

Mit den Pfeiltasten links und rechts wird die Startzeit der aktuellen Kamera (unter der orangefarbenen Markierung angezeigt) zeitlich vorwärts bzw. rückwärts verschoben.

Mit den Pfeiltasten auf bzw. ab wird von der Startzeit zur Endzeit gewechselt. Dies wird durch eine blinkende Markierung auf der Zeitachse dargestellt.

Hinweis: Der Film selbst bewegt sich nicht weiter.

Kameraposition löschen

Löschen des aktuellen Kameratyps, der sich unter der orangefarbenen Zeitachse markierung befindet.

Wiederholung speichern

Speichern der Wiederholung.

Auswurf

Den Filmregisseur-Modus beenden.

Die Entstehung von *DRIV3R*

Das Video „Die Entstehung von *DRIV3R*“ ist nur mit englischsprachiger Vertonung verfügbar. Um die deutschen Untertitel anzuzeigen, muss zum einen im Anzeige-Menü die Option „Untertitel“ auf AN geschaltet sein und zum andern im Sprache-Menü unter der Option „Text“ die Sprache Deutsch gewählt werden.

MITWIRKENDE

Reflections Interactive

Project Manager Graeme Jennings	Sound Engineer Seb Thomas	Art Manager Dave Oxford, Sr.	Scripting Lead Scripter Steve Borland	Lead John Hopkin	Sandrine Dubois Printed Materials Project Manager
Programming Team	Programming Team	Miami City Lead Dan Oxford	Craig Anderson Lee Barber Rob David	Testers Andrew Ball Dan Creagh Alick Gardiner	Vincent Hattenberger Copy Writer
Technical Lead Steve North	Technical Lead Christopher Phillips	Steve Adams Mark Adamson William Brown	Anthony Erskine Paul Gerrard Martin Oliver	Geoff Pate Richard Todd	Jenny Clark MAM Project manager
Allan Bentham Jonathan Grant James Hopkin Patrick Lau Russ Lazzari Simon O'Connor Steve Robb Allan Walton	Tools and Technology Management Philippe Paquet	Kally Chow Richard Daglish	Jonathan Rivers Andrew Stewart	Tech Support John Hurst	MANUFACTURING / SUPPLY CHAIN
Physics Team Lead Chris Jenner	Physics Team Lead Chris Jenner	Tim Flowers Nick Honey	Stuart Varrall	Paul Noble	Alain Fourcaud Director Supply Chain
Programming Team	Programming Team	Jim Nelson Alex Nye	Cinematics	Special Thanks	Delphine Doncieux/Fanny Giroud/Mike Shaw/Jean Grenouiller Manufacturing Coordinators
Art Team	Allan Bentham Andrew Davies Dave Chambers	Nice	Cinematics Project Management Dave Oxford, Sr.	Big thanks to all the long-suffering families and friends of the DRIV3R team members.	QUALITY ASSURANCE TEAM
Will Brown Gavin Greaves Graham Sergeant	John Connors Gavin Freyberg Jonathan Grant	City Lead Dave Oxford, Jr.	Mark Akester Robin Armstrong David Cockburn	Thanks for being patient.	Lewis Glover Quality Director
Scripting Team	James Hopkin Russ Lazzari Will Musson	Andrew Bales Allison Best	Marcus Hardy Andrew James	Giselle Stewart, Bridgette Smith, Jan Hurst, Rob Watts, Gareth Betts, Lynn Daniels, Keith Leary, Lee Kirton, Mike Webster, Jeff Sehring, Matt Frary, Dave Gatchel, Stephane Baudet, Rob Dobi, Turbo PACS Performance Center in Durham, Phil Scott, Hubert Nguyen, Kevin Strange, Dave Horne, Peter Harrison, Andrea D'orta, Mike Carr. All the DRIV3R fansites — Yes we do read the forums.	Bruno Trubia Quality Control Project Manager
Lee Barber Anthony Erskine	John McKenna Tom Morris	Paul Foster Emma Nye	Richard Robinson Chris Rubery	Storyboard Artist Paul Davidson	Lisa Charman Certification Project Manager
QA	Steve North Jeanette Phillips	Graham Sergeant Guy Walker	Maha Subramanian	Screenplay & Cut Scene Director Maurice Suckling	Sophie Wibaux Product Planning Project Manager
Lead Richard Todd	Steve Robb Paul Ryland	Istanbul	Animation Production Coordinator Simon McKeown	Philippe Louvet Engineering Services Manager	Philippe Louvet Engineering Services Manager
Geoff Pate Dale Scullion	Additional Programming Alistair Brown	Andreas Tawn Anthony Erskine	In-Game Animation Team	Stéphane Entéric Engineering Services Expert	Stéphane Entéric Engineering Services Expert
Console Credits	Stephane Beley Wayne Coles	Gavin Greaves Paul Gerrard	Lead Gavin Williams	Emeric Polin Engineering Services Expert	Emeric Polin Engineering Services Expert
Development Director Martin Edmondson	Peter Jones Aaron Leiby	Andy Sharratt John Smiley	Raphael Nogues Mike Thompson	Atari Europe	MARKETING TEAM
Project Management	Awen Limbourg Patrick Lau	Martyn Wilson Dean Windle	Additional Animations Gavin Whelan	Jean Marcel Nicolai Senior VP of International Operations.	Martin Spiess European Marketing Senior VP
Project Manager Gareth Edmondson	Paul Maidens Ben Merrick	Mark Wright	Additional Art Jack Couvela	Gareth Betts Senior Producer	Cyril Voiron European Group Marketing Manager
Associate Project Manager Tony M Roberts	Steve Meyer Andrew Newton	Additional Art Jack Couvela	Additional Character Modelling Pete Collier	Ludovic Bony Localisation Team Leader	Mathieu Brossette European Brand Manager
Design Team Steve Borland Martin Edmondson	Chris Preston Himansu Patel	Dirk Lambert Chris Willacy	Additional Vehicle Art John Roxburgh	Karine Vallet Localisation Project Manager	John Tyrrell European Communications Manager
Craig Lawson Mark Mainey	Mark Rowley James Rutherford	Vehicle Art Simon Auchterlonie	Additional Vehicle Art John Roxburgh	Rebecca Perner Republishing Director	Renaud Marin European Web Manager
Design Team Steve Borland Martin Edmondson	Chris Simpson	Paul Dykes	Mark Wilks	QA Richard Smith	LOCAL MARKETING TEAM
Craig Lawson Mark Mainey	Gary Ushaw Peter Young	Kally Chow	Kally Chow	QA Manager Graeme Jennings	Australia – William Ng
Mission Programming Management Robin Wardle	Mission Programming Management Art Teams			Caroline Fauchille Printed Materials Team Leader	Benelux – Johan DeWindt
					France – Alexandre Enklaar
					Germany – Jens Hofmann
					Greece – Spyros Stanistas
					Iberica – Laura Aznar / Joanna

Teixeira
 Italy - Andrea Loiudice
 Nordic - Nikke Lindner
 Switzerland - Tino Pivetta
 United Kingdom - Ben Walker

SPECIAL THANKS TO :

Barry " Hardwire " Carnell
 Stephen " Presidente " Doherty
 Julio " Titititi " Lucio
 KBP: Astrid Forstbauer et Benoît Mergault

Synthesis: Mauro Bossetti and Emanuele Scichilone

Enzyme Testing Lab: Marc-André Parizeau et Kirsten Shrankel

RelQ and Gaurav

TAKE OFF

Petrol

Music

Music Design
 Nimrod Productions
www.nimrodproductions.com
 Music supervisor and Official Soundtrack concept
 Marc Canham

In-game and FMV music composed by Marc Canham/Rich Aitken/Narco

Ingame music featuring the The Nimrod Session Orchestra:

Arranged and Conducted by Jonathan Williams

Lead Players

Robin Ashworth

Ben Griffiths

Dominic Jewel

Andrew Joyce

Carys Lane

Anna Starkey

Jon Stone

Special thanks for making the music happen to

Iggy Pop, Art Collins, Charlie Rapino, Wolf Urban, Nick Feldman, Caroline Henley, Karen Mai Jones, Louisa Demetriades, Carlos Bedoya, Martin Edmondson and Maurice Suckling.

DRIV3R Soundtrack available on Epic Records. www.epic-crecords.com

 "Epic" Registered Trademark. is the exclusive trademark of Sony Music Entertainment Inc.

www.sonymusic.co.uk

www.sonymusic.com



Music Artists

"Move Over"

Performed by Teddybears Sthlm

Written by Teddybears Sthlm

Published by Madhouse

(p) 2001 Sony Music Entertainment (Sweden) AB

Licensed courtesy of Sony Music Entertainment (UK) Limited

"c'mon and try"

Performed by mellowdrone

Written and produced by

Jonathan Bates

Mixed by Brian Virtue

Published by boring music (BMI)

(p) 2004 boring music

Licensed courtesy of ARTISTdirect Records

"The 2nd Evolution"

Written and performed by Narco

Mixed by Rich N

Copyright Control

Licensed courtesy of Nimrod Productions Limited

"Black Thread"

Performed by Los Halos

Written by Los Halos

Recorded by Jason Knight at Minor Street Records

Mastered by Walt Bass Sonic Studios

Published by Loveless Records

(p) 2001 Loveless Records

Licensed courtesy of Loveless Records

"Static in the Cities"

Performed by Hope Of The States

Written by Sam Herlihy, Paul Wilson, Jimmi Lawrence, Anthony Theaker, Mike Siddell, Simon Jones

Copyright Control

(p) 2003 Sony Music Entertainment (UK) Ltd

Licensed courtesy of Sony Music Entertainment (UK) Limited

"Gimme Danger"

Performed by Iggy And The Stooges

Written by Iggy Pop and James Williamson

Published by Bug Music Ltd, EMI Music Publishing Ltd

(p) 1973 Sony Music Entertainment Inc

Licensed courtesy of Sony

Music Entertainment (UK) Limited

"Destiny"

Performed by Syntax

Written by Syntax, Tim Gordine

Published by Salvation Music / Copyright Control

(p) 2003 illustrious Records Ltd/Sony Music Entertainment (UK) Limited

Licensed courtesy of Sony Music Entertainment (UK) Limited

"Bowels Of The Beast"

Performed by The Raveonettes

Written by Sune Rose Wagner

Published by Crunchy Tunes (KODA)

(p) 2002 Sony Music Entertainment Inc.

Licensed courtesy of Sony Music Entertainment (UK) Limited

"Ripe For The Devil"

Performed by Okuniev

Written by David Okuniew

Orchestration Nat Woodcock Copyright Control

"Boy From The City"

Performed by SLO-MO

Written by David J. Gledhill

Copyright Control

(p) 2004 Sony Music Entertainment (UK) Ltd

Licensed courtesy of Sony Music Entertainment (UK) Limited

"Zero PM"

Performed by The BellRays

Written by Tony Fate

Published by The BellRays

Published by Circus Records (p) 2003 Circus Records

Licensed courtesy of Circus Records

"Big Brat"

Performed by Phantom Planet

Written by Alexander Greenwald

Published by Flying Saucer Fuel Music (ASCAP), Johnny Rebel Music (ASCAP), I Like Music (ASCAP), Shagstar Publishing Co. (ASCAP)

(p) 2003 Sony Music Entertainment Inc.

Licensed courtesy of Sony Music Entertainment (UK) Limited

"Exit"

Performed by Stateless

Written by Jonathan Taylor, Christopher Alcock, Gerard Roberts, Archibald Buchanan-Dunlop, James Sturdy Copyright Control

(p) 2004 Sony Music Entertainment (UK) Ltd

Licensed courtesy of Sony Music Entertainment (UK) Limited

"Zero PM"

Performed by The BellRays

Written by Tony Fate

Published by The BellRays

(p) 2002 The BellRays Licensed courtesy of The BellRays

"Evil Brother"

Written and performed by Narco

Mixed by Rich N Copyright Control

Licensed courtesy of Nimrod Productions Limited

DRIV3R © 2004 Atari, Inc. All Rights Reserved. Created and developed by REFLECTIONS Interactive Limited, an Atari studio. All trademarks are the property of their respective owners.

Windows and DirectX are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Pentium is a trademark or registered trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



In-game music performed by Narco



Music Produced by Rich Aitken and Marc Canham.

Engineered by Edwin 'Chopper' Scroggie

Mixed by Rich 'Narco'

Mastered by Robert Gretsch

DRIV3R – Der Soundtrack.

Ohrenbetäubende Schlagzeugbeats, knallharte Gitarrenriffs, heiße Stimmen, fetzige Synthesizer, eine ausgeflippte Drum Machine und einige der aufregendsten Underground-Bands der Gegenwart wurden in einen Mixer gesteckt, und was kam dabei heraus? DRIV3R - Der Soundtrack. Stell dir vor, du gehst spät nachts die Radiosender durch - so spät, dass es fast schon früh ist. Du stolperst über ein Signal, das du noch nie zuvor bemerkt hast. Du hörst einen DJ plaudern, Musik auflegen und wieder plaudern - es ist, als ob sich der letzte Wille eines verlorenen Propheten unaufhaltsam in die Welt ergießt. Selbst wenn keiner zuhört, redet er unaufhörlich weiter, übersprudelnd vor Wissen - Erfahrungen, die er in langen dunklen Jahren gesammelt hat. Du hörst ihm eine Zeit lang zu, und er nimmt dich mit auf eine Reise, die nicht nur die seine ist, sondern auch deine, jedermanns Reise. Morgen Nacht wirst du vielleicht wieder versuchen, diesen Sender zu finden - und er wird verschwunden sein.

Das war die Stimme von Iggy Pop.

Maurice. www.mauricesuckling.com



"c'mon and try" mellowdrone

Ihre Musik wurde als "mehrschichtige Schalltexturen" beschrieben. Mellowdrone bestand zuerst nur aus Jonathan Bates, einem Mac und einem billigen Keyboard von Radio Shack. Bates wurde in Miami geboren und landete irgendwann in LA, wo er dann mit Greg Griffith, Tony De Matteo und Scott Ellis eine Band gründete - eine Band, die es 2004 richtig knallen lassen wird, dank einer selbst produzierten EP und eines Debütalbums mit voller Länge.

www.mellowdrone.com

Ihr Song "C'mon and try" kommt in der Szene "Der Beginn" in Miami vor. Er stammt von der EP "Go get 'em tiger", die im Frühjahr 2004 veröffentlicht wird.



"Big Brat" Phantom Planet

In Fredonia, der berühmten Amisch-Gemeinde im US-Bundesstaat New York, hatte niemand eine Ahnung, was in dieser Holzhütte mitten im Wald los war. Dorthin hatten sich Phantom Planet zusammen mit ihrem Producer Dave Fridmann verzogen. Bei dieser Session ist "Big Brat" entstanden.

www.phantomplanet.com

"Big Brat" ist in der Szene "Sieh's ein" zu höhren. Es ist Bestandteil des Albums Phantom Planet, das im Juni 2004 veröffentlicht werden wird.



"Gimme Danger" Iggy And The Stooges

Track Nr. 2 auf der LP Raw Power - dem Album, das den Punk Rock auf die Bühne katapultierte. Als dieses Punk-Geschoss drei Jahre später (1976) einschlug, geriet die ganze Welt in Panik!

www.iggypop.com

"Gimme Danger" taucht in der Szene "Die Guten" auf und stammt aus dem Album Raw Power, 1973.



"Bowels Of The Beast" The Raveonettes

Tja, was hat's mit den Raveonettes auf sich? "Es geht um die brachiale, alles transformierende Kraft ungebändigter Elektrizität." Ihre Debüt-EP ist vergangenes Jahr in Dänemark als bestes Rock-Album ausgezeichnet worden. Jedes Stück war in Bb-Moll, weniger als drei Minuten lang und verwendete nicht mehr als drei Akkorde. Das ist ein echter musikalischer Blitz - und er hat gerade wieder eingeschlagen, in ihrem neuen Album Chain Gang of Love.

www.theraveonettes.com

Die Szene "Der Bagman" enthält ihren Song "Bowels of the Beast" (von der 2002 erschienenen EP "Whip it on").



"Boy From The City" SLO-MO

"Der Junge aus der Stadt arbeitet mit einem Übermaß an Informationen." Er schwadroniert gerne und leiert in einem schleppenden Singsang den schrillen Text einer tragikomischen Geschichte runter; dazu Sambabeat, Bongos und Fuzz-Gitarren. Der Sound schwankt zwischen lässig-locker und aggressiv-bombastisch.

SLO-MO on www.circusrecords.net

Die Szene "Flucht" enthält den Song "Boy from the City" (zu finden auf dem Album "Slo-Mo" aus dem Jahre 2003).



"Destiny" Syntax

Hör zu, und du wirst einen unerbittlichen Drang spüren, der wächst, anschwillt und dich durchfließt, unvermeidlich und unentrißbar. Wie die Wurzeln einer schwarzen Pflanze, die sich ihren Weg durch den Betonboden bahnen. An den finsternen Strunk hängen Blätter, die in der schwülen Luft die Frage zu stellen scheinen: Wie entkomme ich dem Pfad, auf dem ich mich befinde? Syntax sind schon unterwegs.

www.syntaxonline.co.uk

Die Szene "Schicksal" enthält ihren Song "Destiny" aus dem Album "Meccano Mind", das im Frühjahr 2004 auf den Markt kommt.



"Ripe For The Devil" Okuniev

Der Teufel ist ein gefallener Engel, der von Gott wegen seiner Zweifelei aus dem Himmel verbannt wurde. Bei der Band Okuniev handelt es sich nicht nur um Musiker, sondern auch um Visual-Künstler. Sie kommen aus East London, einem Stadtteil der unterhalb der U-Bahnstation Angel (Engel) liegt... Auch sie haben viele Fragen. Können die Blinden sie nicht mit ihren Ohren sehen und die Tauben sie nicht mit ihren Augen hören?

www.okuniev.com

Die Szene "Istanbul" enthält den Song "Ripe For The Devil" aus ihrem Debütalbum, das diesen Sommer auf den Markt kommt.



"Move Over" Teddybears STHLM

Teddybears STHLM war anfangs eine Stockholmer Underground-Trash-Punkband. Dann kam es ihnen aber in den Sinn, dass sie in den Studios für noch mehr Chaos und Überraschungen sorgen könnten. Und genau das machen Patrik Arve, Klas Åhlund und Jocke Åhlund jetzt auch!

www.teddybearssthlm.com

In den DRIV3R Menü-Bildschirmen hören Sie den Song "Move Over". Teddybears STHLM hat soeben ihr neues Album "Fresh!" fertig gestellt.



"Evil Brother", "The 2nd Evolution", "Stand Off" Narco

"Vorsicht Baby, ich benutze Technologie." Keine Regeln. Keine Akkorde. Echte Menschen und echte Maschinen. Ultramodern und völlig kompromisslos. Voll in die Fresse und an der anderen Seite wieder raus. Wie der Mann schon sagt: "Was meinen Sie?"

www.narcomusic.co.uk

DRIV3R enthält die aus dem Album "Control Of The Stereo" stammenden Songs "Evil Brother", "The 2nd Evolution" und "Stand Off". "Control Of The Stereo" kommt diesen Sommer auf den Markt.



"Black Thread" Los Halos

Die Wahrheit ist eine ganz einfache Lüge. Wenn die Wahrheit begrenzt und kleiner ist als der Raum, den sie einzunehmen hofft, dann füllen die Lügen den restlichen Raum. Los Halos füllt den Raum bereits seit 1998 mit ihrer Wahrheit.

www.loshalos.com

Die Szene "Geisel" enthält ihren Song "Black Thread" aus dem Album "Los Halos" (2001).



"Exit" Stateless

"Früher fand ich, es sei ein schöner Traum, davonfliegen zu können wie ein Vogel. Vögel werden abgeschossen." Der Sound der Keyboards erinnert an einen kleinen Vogel, der festgebunden ist und davonzufliegen versucht. Aber so sehr er sich auch anstrengt, er fliegt nur im Kreis. Im Refrain beginnt der Zuhörer jedoch die Hoffnung zu schöpfen, der kleine Vogel erlange doch noch die Freiheit.

<http://www.stateless-online.com/>

Die Szenen "Sieh's ein" und "Übergabeort 2" enthalten den Song "Exit" aus ihrem Debütalbum, das Ende 2004 auf den Markt kommt.



"Zero PM" The BellRays

Ich träumte einmal von einem Konzert, von Sound-Explosionen einer Band, mein Kopf versuchte erfolglos, sie zu beschreiben. Ich hatte Angst, aufzuwachen. Als ich aufwachte, hätte ich schwören können, es röte nach Oktan. Entdecken Sie die BellRays - eine Band, die ihre wildesten Träume übertrifft.

www.thebellrays.com

Während Sie sich am Ende des Spiels die Liste all derer ansehen, die an DRIV3R mitgearbeitet haben, hören Sie den Song "Zero PM" von ihrem 2002 erschienenen Album "Meet the Bellrays".



"Static In The Cities" Hope Of The States

Egal wie schnell und wie weit Sie fahren – die Band Hope Of The States bleibt stets da, wo sie sich zu Beginn befand: in Ihrem tiefsten Inneren. Die Einsamkeit der Gitarre und das aufsteigende Klagen der Saiten – dem können wir uns nicht entziehen. Sie sind ein Teil unserer Selbst.

www.hopeofthestates.com

Die Szene "Kontakte" enthält ihren Song "Static In The Cities". Dieses Debütalbum von Hope Of The States erscheint diesen Sommer.

Nimrod Productions und DRIV3R:

Die gesamte musikalische Gestaltung von DRIV3R – angefangen von der Auswahl der Musiktitel des Albums in Zusammenarbeit mit den Spieleentwicklern von Reflections bis hin zur Komposition der DRIV3R-Originalmusik – wurde von Nimrod Productions geleitet und im Sinne einer Filmmusik in innovativer Weise angegangen. Dabei war DRIV3R für Nimrod Productions ein absolut fesselndes Projekt, für das sie nicht nur in ihren Oxfordshire Studios mit ihrer eigenen Band (Narco) und dem Nimrod Session Orchestra aufnahmen, sondern auch nach Miami jetteten, um mit dem legendären Iggy Pop zusammen zu arbeiten. Mit DRIV3R – Der Soundtrack hat Nimrod – gemeinsam mit Epic Records und Reflections – einen neuen Maßstab für zukünftige Spiel-Soundtracks gesetzt.

www.nimrodproductions.com

Special Thanks

Iggy Pop, Art Collins, Charlie Rapino, Wolf Urban, Nick Feldman, Caroline Henley, Karen Mai Jones, Louisa Demetriades, Carlos Bedoya, Martin Edmondson and Maurice Suckling.

Atari übt keinerlei Kontrolle über Funktionsweise und Inhalt der Webseiten Dritter wie auch über die darin enthaltenen Links aus und übernimmt diesbezüglich keine Haftung.

JETZT IN DEN REGALEN



DER SOUNDTRACK ZUM SPIEL

IN ALLEN GUT SORTIERTEN MUSIKGESCHÄFTEN ERHÄLTLICH

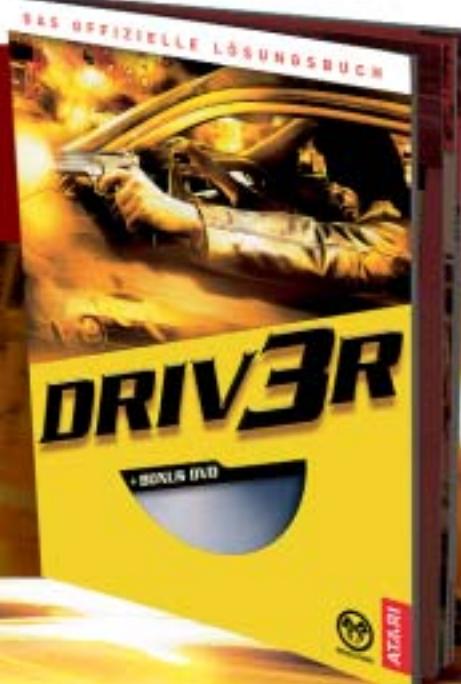
ENTHÄLT ALLE TRACKS DES
DRIV3R-SPIELS

**PHANTOM PLANET
IGGY & THE STOOGES
HOPE OF THE STATES
THE RAVEONETTES
THE BELLRAYS
SYNTAX & VIELE MEHR...**

WWW.DRIV3R.COM



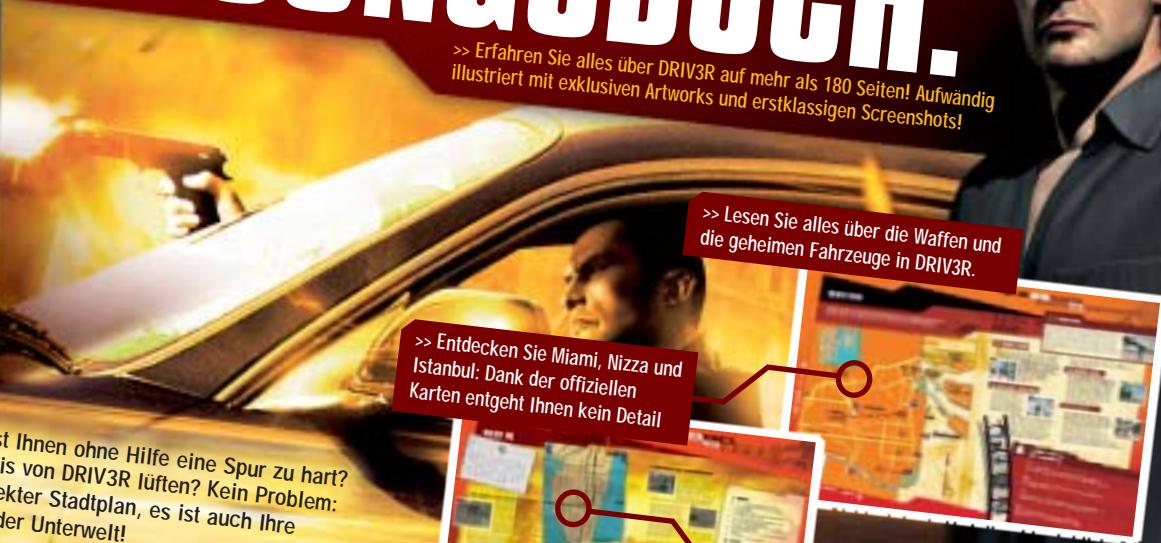
EPICRECORDS.COM



MEHR ALS NUR EIN LÖSUNGSBUCH.

>> Erfahren Sie alles über DRIV3R auf mehr als 180 Seiten! Aufwändig illustriert mit exklusiven Artworks und erstklassigen Screenshots!

>> Mit offiziellen Karten und exklusiven Artworks.



>> Entdecken Sie Miami, Nizza und Istanbul: Dank der offiziellen Karten entgeht Ihnen kein Detail

>> Lesen Sie alles über die Waffen und die geheimen Fahrzeuge in DRIV3R.

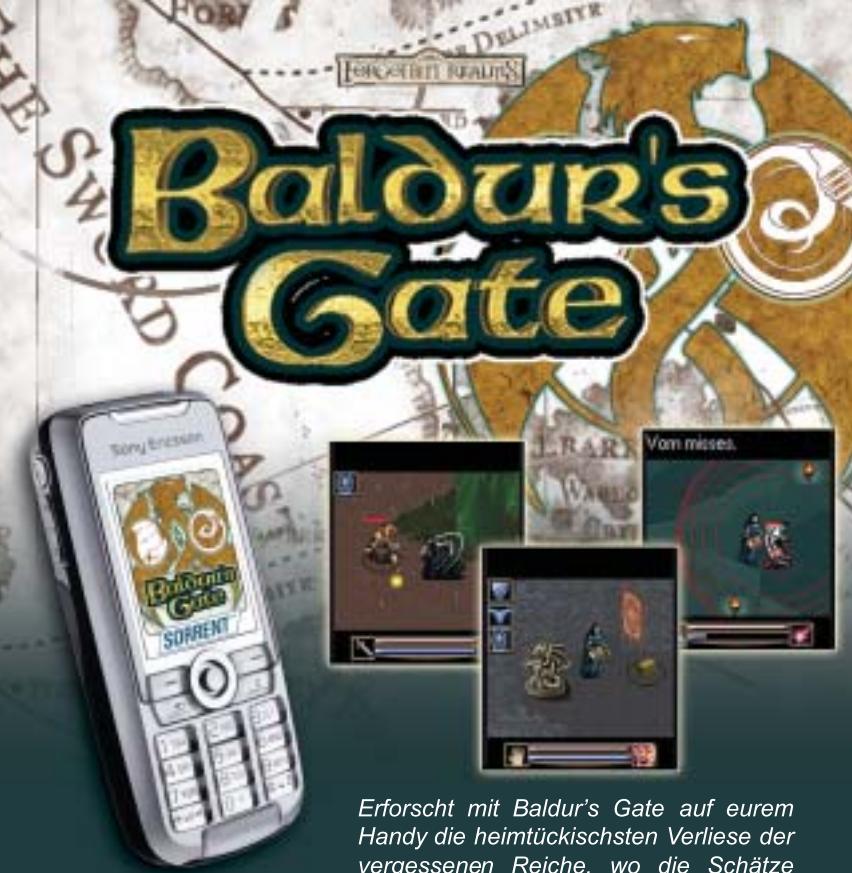
>> DRIV3R komplett gelöst: Erfahren Sie alles über sämtliche Missionen und Fahrzeuge – inklusive umfangreicher Tipps und Tricks direkt von den Spiele-Entwicklern!

>> Werfen Sie einen Blick hinter die Kulissen des Spiels, und schauen Sie den Programmierern über die Schulter.

NUR IM LÖSUNGSBUCH: DIE EXKLUSIVE DRIV3R-DVD!

- >> Exklusiver Kurzfilm "Run the Gauntlet" von Ridley Scott Associates
- >> "Making of Run the Gauntlet"
- >> "Making of DRIV3R"

- >> Ausschnitte aus dem DRIV3R-Soundtrack mit Songs von The Bellrays, Syntax, Iggy Pop, The Raveonettes u.v.a.

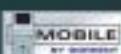


Erforscht mit Baldur's Gate auf eurem Handy die heimtückischsten Verliese der vergessenen Reiche, wo die Schätze vielfältig sind, Magie und Monster im Überfluss auftreten und die aufregendsten Abenteuer euch erwarten.

Hole es auf dein Handy für nur 2,98 €

Sende 'MACRO GATE' an 84840

Nur in Deutschland erhältlich



Abrechnung erfolgt über deinen Mobilfunkanbieter. Es fallen die gültigen SMS/WAP/GPRS-Verbindungspreise deines Mobilfunkanbieters an. Erhältlich für folgende Handys: Nokia, SonyEricsson, Siemens, Sharp, Samsung & Motorola. Anfragen bitte an: support@macrospace.com Macrospace Ltd, Priory House, 6 Wrights Lane, London W8 6TA. Baldur's Gate™ © 2004 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. Forgotten Realms and its logo is a trademark of Wizards of the Coast, Inc, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. Dungeons & Dragons, D&D, and their logos are trademarks of Wizards of the Coast, Inc, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. Forgotten Realms, Dungeons & Dragons, D&D, and their logos are trademarks of Wizards of the Coast, Inc, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. Sorrent™ © 2004 Sorrent Inc. All rights reserved.

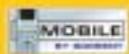


Hol' dir DRIV3R™
auf dein Handy für
nur 2,98 €

Sende 'MACRO DRIVER' an 84840

mehr unter www.driv3rmobile.com

Nur in Deutschland erhältlich



Abrechnung erfolgt über deinen Mobilfunkanbieter. Es fallen die gültigen SMS/WAP/GPRS-Verbindungspreise deines Mobilfunkanbieters an. Erhältlich für folgende Handys: Nokia, SonyEricsson, Siemens, Sharp, Samsung & Motorola. Anfragen bitte an: support@macrospace.com Macrospace Ltd, Priory House, 6 Wrights Lane, London W8 6TA. Driver 3™ © 2004 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. Sorrent™ © 2004 Sorrent Inc. All rights reserved.



ICH WILL
NVIDIA



PHOTOS



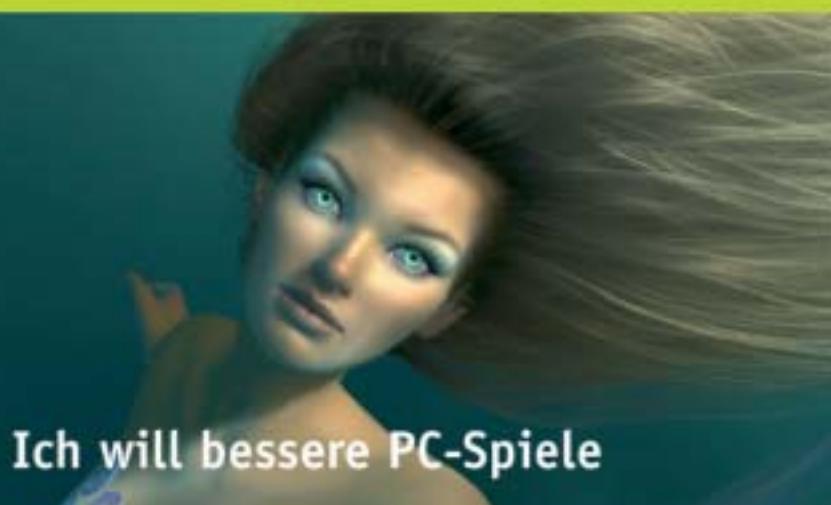
VIDEOS



PC-SPIELE



PERFORMANCE



Ich will bessere PC-Spiele

Dank ihrer Performance, Kompatibilität und Zuverlässigkeit sind NVIDIA®-Grafikprodukte erste Wahl für Spielefreaks auf der ganzen Welt. Die coolsten neuen Spiele werden auf NVIDIA®-Plattformen entwickelt und bringen optimale Leistung in Verbindung mit ihrer NVIDIA®-Grafiklösung. Mit der NVIDIA GeForce™ FX und der GeForce™ 6-Serie erleben Sie atemberaubende Kinoeffekte bei maximaler Geschwindigkeit.

Einfach installieren und sofort loslegen: NVIDIA® Hardware und PC-Spiele mit dem "NVIDIA: The way it's meant to be played™"-Logo bieten das ultimative Spielerlebnis. Ihr PC mit einem Grafikprozessor aus der GeForce™ FX- oder der GeForce™ 6-Serie bietet Spielvergnügen ganz im Sinne des Erfinders: "The way it's meant to be played."



<http://eu.nvidia.com>



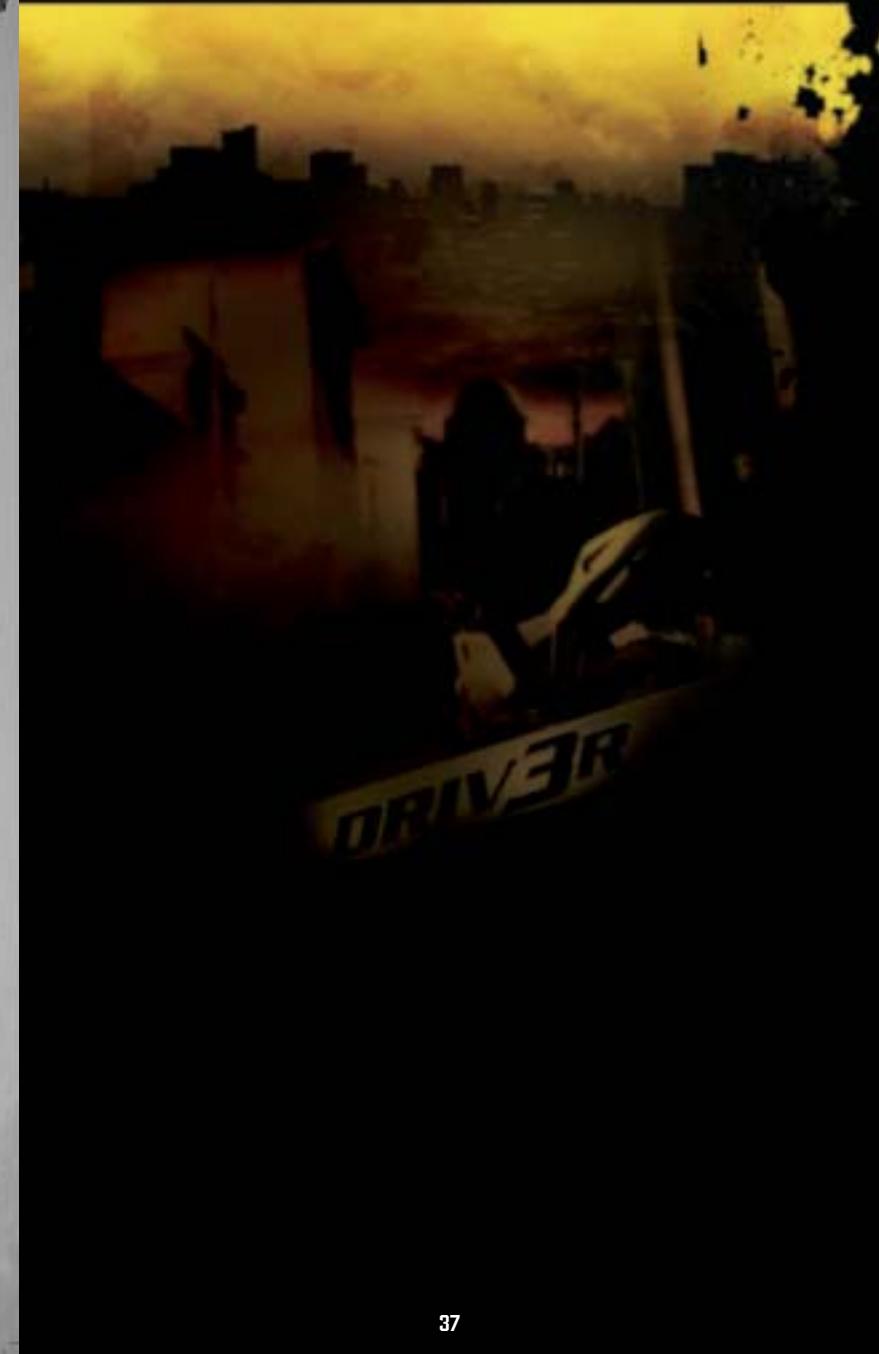


Jetzt: 4Players.de bohrt die Downloads auf.

Komplett kostenlos.
Ohne Anmeldung.
Volle Geschwindigkeit.

Unter www.4players.de/aow
gibt's die neuesten Demos,
Patches, Videos und vieles mehr-
schneller geht's nicht!

4PLAYERS.DE
DIE SPIELEVERSTEHER





Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 (\$2,48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (<1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atarisupport.de
• Belgien	+32 (0)2 72 18 663	+31 (0)40 24 466 36	www.playstation.be nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1,99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Soluces: 0892 68 30 20 3615 Infogrammes (0,34 €/mn) Technique: 0825 15 80 80 (0,15 €/mn du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Euro Interactive / Atari France Service Consommateur 84, rue du 1 ^{er} mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 Spielerische: 0190 771 883 (<1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atarisupport.de
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	+31 (0)40 23 93 580	+31 (0)40 24 466 36	www.playstation.nl nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 de 2 ^a a 6 ^h , entre as 9:00 e as 17:00	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.service@atari.com
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900 105 172 Spielerische: 0900 105 173 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 95* *24 hours a day / £1/min / inside UK only "You need the bill payer's permission before calling."	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?

As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

Come and join the community!

To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download **wallpapers** or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of **ATARI** web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.