

SICHERHEITSWARNUNG UND COPYRIGHT

EPILEPSIEWARNUNG

Ein sehr geringer Prozentsatz der Bevölkerung leidet an epilepsieähnlichen Anfällen, die möglicherweise von bestimmten Bildeffekten wie Blitzlichtern oder anderen Schemata, wie sie auch in Computerspielen vorkommen können, ausgelöst werden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bisher keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor Anfälle als Folge dieser Krankheit gehabt haben. Auch solche Menschen können an einer nichtdiagnostizierten Störung leiden, die solche Anfälle auslöst, während sie Computer- oder Konsolenspiele spielen. Diese Anfälle können in unterschiedlichen Symptomen wie z.B. Schwindelgefühlen, Sehstörungen, Augenzucken, krampfartigen Zuckungen oder Unsicherheit in Armen oder Beinen, Verwirrung, Beeinträchtigung der Sehfähigkeit oder zeitweiligem Verlust des Bewusstseins äußern. Auch Bewusstlosigkeit, oder Krämpfe, die zu Verletzungen durch Sturz oder Zusammenprall mit Objekten führen, können bei diesen Anfällen auftreten. Wenn Sie eines der genannten Symptome an sich bemerken, beenden Sie sofort das Spielen mit dem Computer oder der Konsole und konsultieren Sie einen Arzt. Eltern sollten Ihre Kinder beobachten oder fragen, ob bei ihnen derartige Symptome aufgetreten sind - Kinder und Jugendliche sind eher durch solche Anfälle gefährdet, als Erwachsene. Das Risiko epileptischer Anfälle aufgrund von Lichtempfindlichkeit kann reduziert werden, indem Sie die Entfernung zum Monitor oder TV-Bildschirm erhöhen, einen kleineren Monitor oder TV-Bildschirm benutzen, in einem gut beleuchteten Zimmer spielen und niemals bei Müdigkeit oder Erschöpfung spielen. Bitte konsultieren Sie einen Arzt, bevor Sie spielen, wenn Sie oder ein Mitglied Ihrer Familie Anfälle erlebt hat oder an Epilepsie leidet.

GT Legends basiert auf den offiziellen Lizenzen der bekannten Renn-Teams, die in dem Spiel auftreten. AC Cobra, Alfa Romeo, Austin, BMC, BMW, Chevrolet, De Tomaso, Ferrari, Fiat, Ford, Jaguar, Lotus, Mercedes, Porsche, Renault, Shelby und TVR sind registrierte Marken ihrer jeweiligen Besitzer.

GT Legends © 2005 10TACLE PUBLISHING GMBH. Produziert und lizenziert durch AAA Capital Game Fund No.1. Alle Rechte vorbehalten. Unter der offiziellen Lizenz der FIA-GTC-TC, Sekretariat Deutschland. Alle anderen Marken sind das Eigentum Ihrer jeweiligen Besitzer.

Willkommen bei GT Legends	5
Einleitung	6
Für Schnellstarter	7
Heads Up Display	8 - 9
Das Hauptmenü	10
Karriere	11 - 12
Einzelrennen und offenes Training	13
Eigene Wagen	14
Autohändler	15
Probefahrt	16
Schwierigkeitsgrade	17
Steuerung	18 - 19
Fahrhilfen	20
Der Mehrspieler-modus	21 - 24
Setup- und Fahrtechniken	25 - 27
Optionen	28 - 29
Spiel-Performance	30
Credits	31
Endbenutzer Lizenzvertrag	32 - 33
Technischer Support	34



Liebe GT-Legends-User,

vielen Dank, dass Sie sich für unser ultimatives Highend-Produkt entschieden haben. Lassen Sie sich zurückversetzen in eine Zeit, in der Motorsport noch nicht beherrscht wurde von Telemetrie und Hightech und wo Rennwagen noch nicht durch Katalysatoren und moderne Auspuffanlagen geräuschgedämpft waren. Die damalige Typenvielfalt und die unterschiedlichsten Fahrzeugkonzepte führten schon in den 50ern, 60ern und 70ern zu packenden Duellen auf den verschiedensten Rennstrecken Europas. So konnte z.B. ein „kleiner“ Mini Cooper auf nasser oder kurvenreicher Strecke sehr wohl gegen einen großvolumigen „Ami“ vom Schlage eines Ford Mustang bestehen. Ob Frontantrieb, Heckantrieb, hochdrehender Vierzylinder oder hubraumstarker Achtzylinder, ob Starrachse oder Einzelradaufhängung, Scheiben- oder Trommelbremse, der Fantasie der Konstrukteure waren seinerzeit keine Grenzen gesetzt. Aber vor allem das Können der Piloten stand sowohl damals bei den Originalen-, als auch heute wieder bei den GT-Legends-Rennwagen im Vordergrund. Spannen Sie mit GT-Legends den Bogen von den traditionellen Werten der 50er bis 70er Jahre zu den innovativen Möglichkeiten der Neuzeit. Sie haben mit unserem Classic Car Racing Game die einmalige Chance die gleichen Originalrennwagen zu „erfahren“, die Sie auch heute noch auf der Rennstrecke live erleben können. Den jeweiligen aktuellen Rennkalender der FIA-Europameisterschaft für GT und Tourenwagen finden Sie unter:

www.fia-historic-racing.com

Besuchen Sie Ihre Lieblingsrennwagen doch einfach mal bei einem unserer nächsten Events. Erleben Sie Motorsport live zu Hause und auf der Rennstrecke. Sie werden begeistert sein wie nah Vision und Realität beieinander liegen. Viel Spaß beim „Rennen fahren“! Wir würden uns sehr freuen, Sie als Gast oder vielleicht sogar als Teilnehmer auf der Rennstrecke begrüßen zu dürfen.

Ronny G. Bredhauer
FIA-GTC-TC Koordinator

GT LEGENDS

Die historische Rennsimulation GT Legends bringt den legendären Geist der 60er und 70er Jahre auf Ihren PC. Alle Legenden der klassischen Autorennen dieser Zeit, vom berühmten Mini Cooper über die kraftvolle Corvette Stingray bis zum bulligen BMW CSL sind in diesem Spiel vertreten. Diese mythischen Maschinen traten einst auf Rennstrecken in aller Welt zum Wettstreit an. Damals waren Rennwagen aggressive Ungetüme, die ihren Fahrern Geist und eine harte Hand abverlangten, wenn sie heil ins Ziel kommen wollten. Diese glorreiche Zeit ist vergangen und lebt nur noch in Anekdoten und auf den Seiten von elegischen Bildbänden fort – bis jetzt. Denn die FIA hat sich entschlossen, diese historischen Fahrzeuge wieder über die Rennstrecken zu schicken. So kann auch die heutige Generation diese legendären Rennwagen einmal live erleben: in der europäischen FIA-GTC-TC Rennserie für historische GT- und Tourenwagen. Auf verschiedenen Rennstrecken treten zahlreiche klassische Grand Touring und Tourenwagen in der FIA GTC-TC Series gegeneinander an und bringen die aufregenden Zeiten der historischen Rennen zurück.

Drei verschiedene Meisterschaften hat die FIA für diese Wagen ausgeschrieben: TC65 -Tourenwagen bis zum Baujahr 1965, GTC65 - GT-Wagen bis zum Baujahr 1965 und GTC-TC76 - GT- und Tourenwagen bis zum Baujahr 1976. In GT Legends starten Sie mit mäßig motorisierten Tourenwagen der 60er Jahre: Einem Austin Mini Cooper und einem Lotus Cortina GT. So können Sie sich mit Strecken und Fahrverhalten dieser alten Haudegen vertraut machen, bevor Sie sich in die kraftvolleren GTs der 60er Jahre und die brüllenden Boliden der 70er mit ihren überbreiten Rennreifen setzen.

In GT Legends können Sie mehr als neunzig berühmte Rennwagen der 60er und 70er Jahre sammeln und auf einigen der bekanntesten und anspruchvollsten Rennstrecken Europas fahren. Mit Ihren Siegen in den Cup-Serien schalten Sie spannende Kurse und fantastische Rennwagen frei, mit denen Sie in Online-Rennen gegen andere Spieler antreten können. Nur den besten Fahrern sind die schnellsten und schönsten Maschinen zugänglich.

Es geht um die oberste Stufe des Treppchens und den Pokal, um das beste Auto und den besten Fahrer - also geben Sie Vollgas!

3, 2, 1 - GO!

EIN ERSTES FAHRERPROFIL ERSTELLEN

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, müssen Sie einen Namen für den Fahrer eingeben. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit einem Klick auf das Häkchen und das Steuerungsmenü erscheint.

FAHRERPROFILE – EINEN NEUEN FAHRER ANLEGEN

Im Hauptmenü finden Sie den Menüpunkt „Fahrerprofile“. Dort können Sie ein bestehendes Profil laden oder mit der Auswahl „Neu“ ein neues Profil erstellen.

CONTROLLEREINSTELLUNGEN

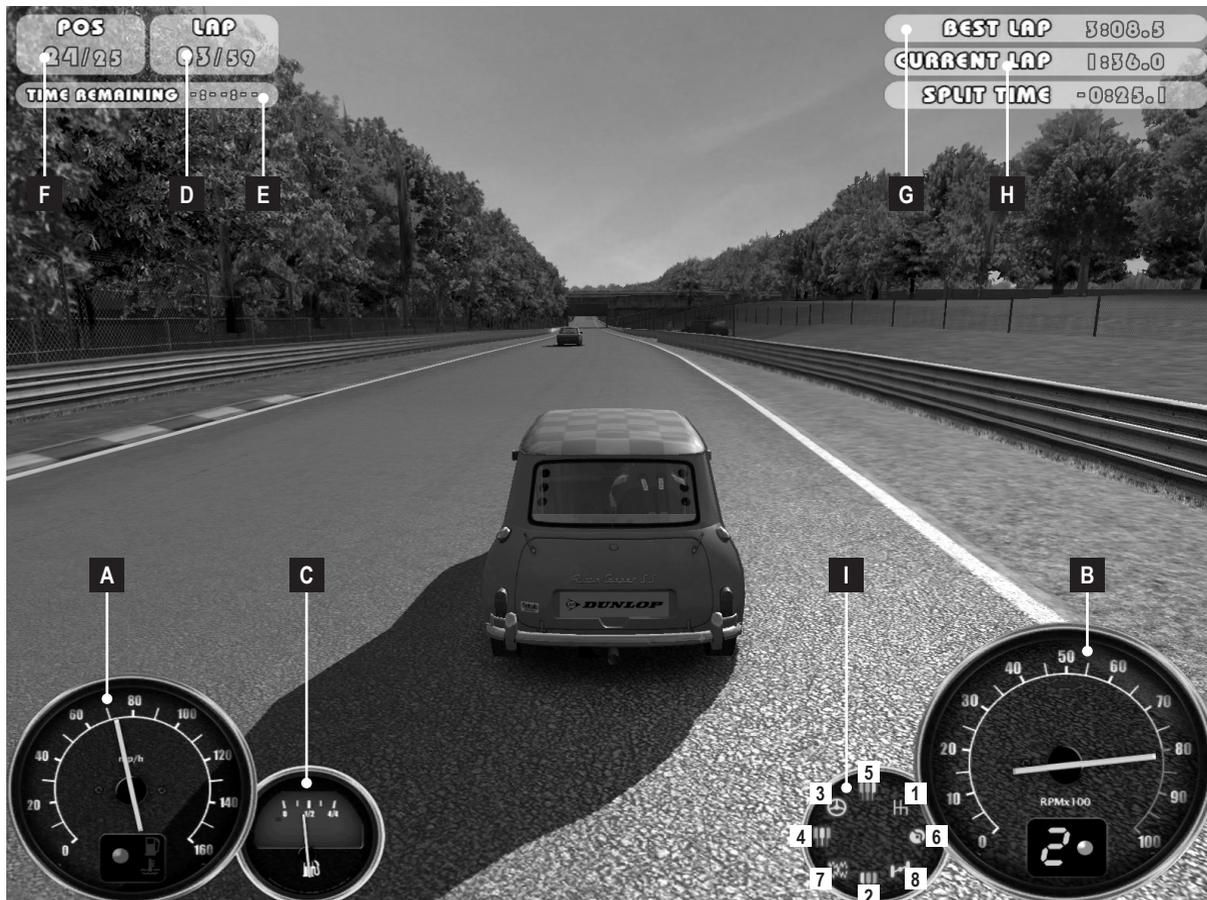
Wenn Sie ein neues Fahrerprofil angelegt haben, erscheint der Bildschirm „Steuerung“ mit den Steuerungseinstellungen für den Controller. Hier können Sie die Tastenbelegung auf der Strecke und in den Menüs sowie grundlegende Spielparameter einstellen. Sind Sie mit der Tastenbelegung zufrieden, klicken Sie auf „Weiter“ in der rechten unteren Ecke des Bildschirms. Im folgenden Bildschirm können Sie die Einstellungen der Eingabegeräte überprüfen. Betätigen Sie Lenkung, Gas, Bremse und Kupplung, und der entsprechende Balken links unten auf dem Bildschirm sollte reagieren. Hier können Sie auch die Empfindlichkeit und die Deadzone einstellen. Ein Klick auf „Weiter“ ruft den Bildschirm mit den Force-Feedback-Einstellungen auf. GT Legends stellt Force-Feedback-Einstellungen für bestimmte Eingabegeräte bereit, die in der Liste „Spezialeffekte“ aufgeführt sind. Wenn Ihr Eingabegerät dort nicht genannt ist, empfehlen wir, die „Standardeffekte“ zu verwenden. Mit der Einstellung der „Feedbackeffekte“ legen Sie fest, wie stark der Force-Feedback-Mechanismus auf die Vorgänge im Spiel reagiert. Wir empfehlen die Einstellung „Maximum“.

DAS RENNEN BEGINNT!

Wenn Sie ein Rennen gegen den PC starten wollen, klicken Sie auf „Einzelspieler“. Hier können Sie sich für Karriere, Einzelrennen oder Offenes Training entscheiden. Danach wählen Sie Strecke, Fahrzeug und Schwierigkeitsgrad. Wenn die Strecke geladen wurde, können Sie in der Garage die Einstellungen und das Fahrzeug-Setup verändern. Mit einem Klick auf „Fahren“ geht es auf die Piste.

HEADS UP DISPLAY

- A) Drehzahlmesser (groß)
- B) Tachometer (groß)
- C) Tankanzeige
- D) Rundenzähler
- E) Verbleibende Zeit
- F) Position im Rennen
- G) Beste Rundenzeit
- H) Aktuelle Rundenzeit
- I) Fahrhilfen:
 - 1) Automatische Schaltung
 - 2) Automatische Kupplung
 - 3) Lenkhilfe
 - 4) Bremshilfe
 - 5) Traktionskontrolle
 - 6) ABS
 - 7) Schaden
 - 8) Stabilitätskontrolle



EINZELSPIELER

Machen Sie Karriere in den Cup-Serien, testen Sie Ihr Fahrzeug-Setup auf der Strecke oder fahren Sie einfach mal ein Rennen gegen computergesteuerte Gegner.

MEHRSPIELER

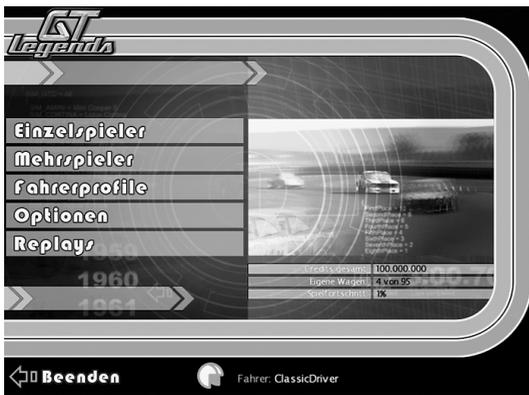
Hier messen Sie Ihre Fahrkünste mit denen anderer Spieler, entweder online oder im LAN.

FAHRERPROFILE

Hier können Sie Ihre Renn-Ergebnisse einsehen, neue Fahrerprofile erstellen und alte löschen.

OPTIONEN

Die Grafik-, Sound-, Controller- und Realismus-Einstellungen können Sie hier Ihren Vorlieben anpassen.

**REPLAYS**

Hier können Sie Ihre Triumphe nacherleben oder verlorene Rennen auswerten und für das nächste Mal dazulernen.

In den Rennen des Karriere-Modus eröffnen Sie sich die Welt von GT Legends. Gewinnen Sie Credits, indem Sie sich ein Platz auf dem Treppchen sichern, und geben Sie Ihr hart verdientes Geld für neue, stärkere Fahrzeuge aus. Mit Ihrem Fortschritt in den Cup-Serien werden neue Arten von Rennen und internationale Rennstrecken freigeschaltet. Ist eine Strecke erst einmal freigeschaltet, steht sie in allen Spielmodi von GTL zur Verfügung. Außerdem können Sie Bonusfahrzeuge entdecken und gewinnen. Sind diese seltenen Wagen erst mal freigeschaltet, können sie in allen Spielmodi von GTL verwendet werden, auch in Mehrspielerrennen.

**TIPP**

Bei Nachrennen sollten maximal acht Wagen an den Start gehen, um eine gute Performance zu gewährleisten. Nachrennen mit sehr vielen Wagen am Start sind nur auf High-End PCs ein Genuss.

Sie beginnen Ihre Karriere mit zwei Tourenwagen der 60er Jahre, einem Austin Mini Cooper und einem Lotus Cortina. Mit gewonnenen Rennen und verdienten Credits erhalten Sie Zugang zu den schnelleren und kraftvolleren GT-Cups der 60er. Wenn Sie diese beherrschen, können Sie zu den enorm starken GT- und Tourenwagenrennen der 70er fahren, bevor Sie in den kompletten FIA Championships antreten dürfen. Der Karriere-Modus beginnt mit der Cup-Serie A. In jeder Serie gilt es, mehrere Cups zu absolvieren, und jeder Cup hat ein eigenes Thema und kann nur mit bestimmten Fahrzeugen gefahren werden. Sie müssen in jedem Renne einer Serie unter die ersten Drei kommen, damit die nächste Serie freigeschaltet wird. Ist eine neue Serie freigeschaltet, stehen alle Strecken dieser Serie auch in den Einzelrennen, dem Offenen Training und für den Mehrspieler-Host zur Verfügung.

WAGEN WÄHLEN

Wenn Sie eine Cup-Serie begonnen haben, können Sie den Cup auswählen, mit dem Sie beginnen wollen. Wenn Sie auf einen Cup klicken, werden die dafür zugelassenen Wagen und die Strecken für diesen Cup angezeigt. Welche Wagen zugelassen sind, richtet sich nach dem Thema des jeweiligen Cups, und nur diese Wagen sind wählbar. Im folgenden Bildschirm wählen Sie das Team, mit dem Sie das Rennen bestreiten werden. Alle zugelassenen Wagen werden Ihnen angezeigt, und wenn der Bolide Ihrer Wahl noch nicht in Ihrem Besitz ist, können Sie ihn mit einem Klick auf die Schaltfläche „Wagen kaufen“ erwerben. Wenn Sie einen Wagen näher betrachten wollen, markieren Sie ihn und klicken Sie auf „Wagen betrachten“, um in den „Schauraum“ zu gelangen. Manche Fahrzeuge sind nicht käuflich zu erwerben - sie müssen gewonnen werden. Sie erkennen diese Raritäten an dem Vorhängeschloss im Symbol.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Nachdem Sie sich für einen Wagen entschieden haben, können Sie den Schwierigkeitsgrad einstellen. Er bestimmt die Art der Cups, die ausgelobte Siegpriämie, und welche Fahrhilfen zur Verfügung stehen. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto höher ist die Siegpriämie in Credits.

FREIES TRAINING UND QUALIFYING

Wenn Sie vor dem Rennen ein Freies Training oder ein Qualifikationsrennen bestreiten wollen, markieren Sie die entsprechenden Felder mit einem Haken. Im Freien Training können Sie die Strecke studieren und das Wagen-Setup einrichten. In den Qualifyings erkämpfen Sie sich eine Position in der Startaufstellung - wenn Sie diese überspringen, starten Sie als Letzter im Grid.

SPEICHERN WÄHREND EINES CUPS

Sollten Sie ein Rennen nach Beginn abbrechen, wird es als nicht beendet („Rennabbruch“) gewertet. Falls Sie also ein Rennen unterbrechen müssen, aber diesen Cup zu einem späteren Zeitpunkt weiterführen wollen, sollten Sie das Spiel erst speichern, bevor Sie es abbrechen. Drücken Sie dazu die Escape-Taste und wählen Sie „Speichern“, bevor Sie Ihr Rennen abbrechen. Später können Sie dann diesen Cup mit einem Klick auf die Schaltfläche „Gespeichertes Spiel fortsetzen“ wieder aufnehmen.

EINZELRENNEN UND OFFENES TRAINING

EINZELRENNEN

Ein Einzelrennen ist ein Rennen außerhalb des Karriere-Modus. Hier können Sie alle freigeschalteten Strecken mit den von Ihnen erworbenen Wagen unsicher machen. Im Einzelrennen können Sie die Tageszeit der Rennsession, sowie die Anzahl der Runden, Ihre Startposition, die Zahl der Gegner und die zugelassenen Wagen bestimmen. Klicken Sie im Einzelspielermenü auf Einzelrennen und wählen Sie dann Wagen, Strecke und Rennoptionen nach Ihren Vorlieben. Strecken werden in den Cup-Serien freigeschaltet. Wenn Sie eine neue Cup-Serie in Ihrer Karriere starten, stehen alle Strecken dieser Serie auch für Einzelrennen, für Offenes Training, und im Mehrspieler-Host-Modus zur Verfügung.

OFFENES TRAINING

Im Offenen Training können Sie Ihre Fahrkünste mit jedem Ihrer Wagen und auf allen freigeschalteten Strecken erproben. Wenn Sie einen Haken in das Feld „Privatfahrt“ setzen, können Sie die Strecke allein erkunden, wenn nicht, befahren Sie die Strecke gemeinsam mit KI-gesteuerten Wagen. Im Offenen Training können Sie die Tageszeit einstellen und Sie haben kein Zeitlimit. Ihre Rundenzeiten und die Zahl der gefahrenen Runden werden gespeichert. Auch Rundenrekorde aus dem Offenen Training werden in ihrem Fahrerprofil hinterlegt.

TIPP

Im Einzelrennen - Wenn die Anzahl der Gegner grau dargestellt wird, werden manche gegnerische Wagen mehrfach vorkommen. Doppelte Fahrzeuge vermeiden Sie, indem Sie den Regler so weit nach rechts bewegen, dass die Zahl der gegnerischen Fahrzeuge orange dargestellt wird.



EIGENE WAGEN

Wie viele der über 90 Wagen im Spiel werden Sie sammeln? Unter dem Menüpunkt „Eigene Wagen“ können Sie Ihre Kollektion bewundern. Jeder Einzelne ist dort mit der Angabe von Wert, Gewicht, Höchstgeschwindigkeit, Leistung, Drehzahl und Klasse aufgeführt.

TOP TIP

Sie können Musikdateien im MP3-Format in den Ordner „Music“ im Wurzelverzeichnis von GTL speichern. Wenn Sie nun in den Optionen „Musik im Wagen“ einschalten, können Sie während des Rennens Ihre Lieblingssongs genießen.

Wenn Sie Ihre Fahrzeuge näher betrachten wollen, klicken Sie auf „Schauraum“ in der rechten unteren Ecke des Bildschirms. Im folgenden Bildschirm können Sie in mit einem Klicken auf die Schaltflächen „Offenes Training“ oder einem „Einzelrennen“ eine Spritztour mit Ihrem Wagen machen, den „Wagen verkaufen“, wenn Sie Geld brauchen oder einfach den Boliden von allen Seiten bewundern. Genießen Sie den Anblick Ihrer hart erarbeiteten Rennmaschinen - das haben Sie sich verdient.



AUTOHÄNDLER

Sind Sie der Erste unter Ihren Freunden, der die schnellsten Wagen von GT Legends in seiner Garage hat?

In GT Legends können Sie mehr als 90 Wagen käuflich erwerben. Wenn Sie shoppen gehen wollen, klicken Sie auf „Autohändler“ im Hauptmenü.



Links auf dem Bildschirm finden Sie eine Liste mit Fahrzeugmodellen. Wenn Sie eines davon anklicken, erscheinen die verschiedenen Wagen dieses Typs auf der rechten Seite. Markieren Sie das entsprechende Wagensymbol auf der rechten Seite und klicken Sie auf „Schauraum“, wenn Sie einen davon näher betrachten wollen. Nun können Sie den Wagen von allen Seiten anschauen. Mit den Pfeilen am oberen Bildschirmrand können Sie alle Wagen in dieser Liste durchschalten.

PROBEFAHRT

Manchmal ist es schwer, sich für einen dieser wunderbaren klassischen Wagen zu entscheiden. Machen Sie doch einfach eine Probefahrt. So sehen Sie, wie der Wagen sich verhält, bevor Sie Ihre sauer verdienten Credits auf den Tisch blättern.

TIPP

In der Cockpitsicht können Sie mit der Leertaste (Standardtastenbelegung) die verschiedenen Informationen zum Rennen im LCD-Display durchschalten.

Hinweis: Seltene Sammlerstücke müssen Sie erst durch Siege im Karriere-Modus freischalten, bevor Sie sie fahren können.

Klicken Sie im Schauraum auf das Symbol ‚Probefahrt‘. Dort stehen drei verschiedene Strecken für die Probefahrt zur Wahl. Auf der rechten Seite können Sie hier die Tageszeit wählen, vom frühen Morgen bis in die tiefe Nacht. Mit „Strecke wählen“ geht es weiter. Jetzt noch den gewünschten Schwierigkeitsgrad einstellen, dann können sie die „Probefahrt starten“ - ab geht die Post! Wenn Sie die Probefahrt abrechnen wollen, drücken Sie die Escape-Taste, und Sie landen wieder im Schauraum.



SCHWIERIGKEITSGRADE

GT Legends, das bedeutet Spannung und Fahrspaß, unabhängig von Ihrer Erfahrung mit Rennspielen. Die fünf verschiedenen Schwierigkeitsgrade, von Anfänger bis Profi, bieten Spielern jeder Erfahrungsstufe eine passende Einstellung. So ist jede Strecke zu meistern. Wenn Sie einen Wagen ausgewählt haben, können Sie einen von fünf Schwierigkeitsgraden wählen, die jeweils unterschiedliche Kombinationen aus KI-Stärke, erlaubten Fahrhilfen und Realismus von Schäden darstellen.

	A	B	C	D	E	F	G
Anfänger					1.	2.	3.
Fortgeschrittener				1.	2.	3.	
Amateur			1.	2.	3.		
Semi-Profi		1.	2.	3.			
Profi	1.	2.	3.				

A - Diamant-Trophäe, B - Platin-Trophäe, C - Gold-Trophäe, D - Silber-Trophäe, E - Bronze-Trophäe, F - Glas-Trophäe, G - Plastik-Trophäe.

Der Schwierigkeitsgrad beeinflusst auch, wie viele Credits und welche Trophäen sie gewinnen können - je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr Credits und desto wertvoller die Trophäe. Mit wachsender Erfahrung können Sie also bessere Trophäen gewinnen, indem Sie Rennen meistern, die Sie schon auf niedrigerem Schwierigkeitsgrad gewonnen haben.

TIPP

Der aktuelle Schwierigkeitsgrad wird gespeichert und als Voreinstellung für das nächste Rennen gewählt. Hinweis: Dies gilt auch für die Einzelrennen. Schwierigkeitsgrade können nicht während eines laufenden Cups geändert werden.

TASTENBELEGUNG

Hier ist die Standardbelegung der Tastatur aufgelistet. Sie können die Belegung unter dem Eintrag „Steuerung“ im Optionsmenü ändern.

Beschleunigen	A	KI Fahrer ein/aus	I
Bremsen	Y	Fahremamen	Tab
Links lenken	,	Wagen zurücksetzen	E
Rechts lenken	.	Sofort-Replay	R
Hochschalten	Alt	Pause	P
Runterschalten	Alt Gr	Fahrersicht	Umsch.-Links
Kupplung	Q	Blick links	V
Begrenzer	L	Blick rechts	N
LCD Modus	Leertaste	Blick nach hinten	B
Anfrage Boxenstop	9	Swingcam runter	Zblk 2
Menüauswahl	Enter	Swingcam links	Zblk 4
Menü hoch	Pfeil hoch	Swingcam zurück	Zblk 5
Menü runter	Pfeil runter	Swingcam rechts	Zblk 6
Menüwert erhöhen	Pfeil rechts	Swingcam reinzoomen	Zblk 7
Menüwert verringern	Pfeil links	Swingcam hoch	Zblk 8
Scheinwerfer	H	Swingcam rauszoomen	Zblk 9
Bremsbalance vorne	ü	Nächster Wagen	Zblk +
Bremsbalance hinten	+	Voriger Wagen	Zblk -

KAMERASICHTEN

Cockpitsichten	Einfg
Alternative Sichten	Pos 1
Außenkameras	Bild hoch
TV-Kamera	Bild runter
Zeitlupe	Zblk 0
Superzeitlupe	Zblk .

FAHRHILFEN

Hinweis: Welche Fahrhilfen zur Verfügung stehen, hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad und dem Controller-Typ ab.

FUNKTIONSTASTEN

Automatische Schaltung	F1	Traktionskontrolle	F5
Automatische Kupplung	F2	Antiblockier-System (ABS)	F6
Lenkhilfe	F3	Schaden	F7
Bremshilfe	F4	Stabilitätskontrolle	F8

REPLAYS STEUERN

Pause	Pfeil runter	Schnellrücklauf	Pfeil links
Schnellvorlauf	Pfeil rechts	Zurück zur Cockpitsicht	Einfg

MAUSSTEUERUNG

Die folgenden Eingaben sind nur in der Cockpitsicht möglich.

Sitz nach hinten	Linksklick und Maus nach vorn
Sitz runter	Linksklick und Maus zurück
Sitz nach vorne	Rechtsklick und Maus nach vorn
Sitz hoch	Rechtsklick und Maus zurück

LENKRADSTEUERUNG

Die Einstellung der Lenkradsteuerung hängt vom Lenkrad-Typ ab. Individuelle Anpassungen können in den Controller-Einstellungen vorgenommen werden. Wenn sie korrekt zugewiesen sind, können Tasten und die Achse von Lenkrädern auch zur Menüsteuerung verwendet werden.

TIPP

Die verfügbaren Fahrhilfen für den gewählten Schwierigkeitsgrad werden im HUD angezeigt. Wenn Sie versuchen, eine gesperrte Fahrhilfe mit den Funktionstasten zu aktivieren, wird die Nachricht „<Fahrhilfe:> Nicht zugelassen“ angezeigt.

Die Anzahl der zulässigen Fahrhilfen ist abhängig je vom Schwierigkeitsgrad und vom Controllertyp. Auf der Stufe Anfänger stehen Ihnen alle Fahrhilfen zur Verfügung, während für Profis nur sehr wenige erlaubt sind. Spielern mit digitalen Controllern wie Tastatur oder digitalen Joypads stehen auch auf der Profi-Stufe mehr Fahrhilfen zur Verfügung.

Individuelle Einstellungen der Fahrhilfen werden gespeichert und stehen auch in folgenden Rennen zur Verfügung. Sie können sie wie folgt im Optionsmenü anpassen.

Automatikgetriebe - Ist diese Option eingeschaltet, schaltet das Spiel die Gänge automatisch (auch Taste F1)

Automatikkupplung - Betätigt die Kupplung automatisch und sorgt für weiche Übergänge beim Schalte (auch Taste F2)

Automatischer Rückwärtsgang - Wenn das Auto komplett zum Stillstand gekommen ist, und Sie die Bremse weiter gedrückt halten, wird nach einer kleinen Verzögerung automatisch in den Rückwärtsgang geschaltet.

Die folgenden Fahrhilfen werden mit den Funktionstasten am oberen Rand der Tastatur aktiviert.

Lenkhilfe - Unterstützt Benutzer von Tastatur oder Gamepad beim Lenken. F3

Bremshilfe - Hilft dabei, im richtigen Moment vor einer Kurve zu bremsen. F4

Traktionskontrolle - Verhindert das Durchdrehen der Räder. Hilfreich bei Tastatursteuerung. Auf manchen Schwierigkeitsgraden gibt es zwei Einstellungen, hoch und niedrig. Mit F5 können Sie zwischen ihnen umschalten.

Antiblockier-System - Verhindert das Blockieren der Räder beim Bremsen. Hilfreich bei Tastatursteuerung. Auf manchen Schwierigkeitsgraden gibt es zwei Einstellungen, hoch und niedrig. Mit F6 können Sie zwischen ihnen umschalten.

Schaden - Verhindert Schäden am Fahrzeug durch Unfälle. F7.

Stabilisierung - Verhindert, dass der Wagen ins Schleudern kommt. F8

In GT Legends können Sie gegen Freunde und andere menschliche Fahrer in einem Lokalen Netzwerk (LAN), oder direkt über das Internet mittels TCP/IP oder im GT Legends Internet System antreten. Mit einem Platz auf dem Treppchen in einem Mehrspieler-Rennen gewinnen Sie Credits, die Sie für neue Wagen ausgeben können.

Den Mehrspieler-Modus finden Sie im Hauptmenü. Dort können Sie zwischen LAN / Direct IP, oder Internet wählen.

LAN / DIRECT IP

Fahren Sie private Rennen im LAN oder über das Internet. Die Option LAN / Direct IP öffnet den Lobby-Bildschirm, in dem Sie ein neues Spiel starten oder einem Existierenden beitreten können.

Ein neues Spiel anlegen

Wenn Sie ein eigenes Spiel anlegen wollen, dem andere beitreten können, klicken Sie auf „Host“. Sie können nun aus den Strecken wählen, die Sie im Einzelspielermodus freigeschaltet haben. Außerdem stellen Sie hier den Schwierigkeitsgrad, das Rennen und die zugelassenen Wagen ein. Sie können die Wagen nach Klasse oder Fahrzeugmodell sortieren.

Wenn die Rennbedingungen festgelegt sind, klicken Sie erneut auf „Host“. Nun müssen Sie einen Namen für das Spiel angeben, mit dem anderen Fahrern Ihr Spiel angezeigt wird.

Nun wird die gewählte Strecke geladen und Sie sind zuerst einmal allein in Ihrem Renn-Event. Andere Fahrer können nun entweder über das LAN, oder (wenn Sie eine aktive Verbindung zum Internet haben) über das Internet Ihrem Spiel beitreten. Wenn Sie jemanden einladen möchten, an Ihrem Rennen teilzunehmen, geben Sie ihm Ihre IP-Adresse.

Hinweis: Als Host müssen Sie zuerst das Rennen laden, bevor andere Teilnehmer beitreten können. Wenn die Strecke noch nicht geladen ist, ist das Spiel für andere Spieler nicht sichtbar.

Einem Spiel beitreten

Wenn Sie einem bestehenden Spiel beitreten wollen, müssen Sie zuerst herausfinden, ob das Spiel im LAN oder im Internet stattfindet. Wenn der Host das Spiel in Ihrem LAN erstellt hat, wird GT Legends es suchen, sobald Sie in der Mehrspieler-Lobby angekommen sind. Nach wenigen Sekunden werden alle aktiven Spiele im LAN dort aufgelistet.

Wenn das Spiel im Internet stattfindet, brauchen Sie die IP Adresse des Host. Dabei handelt es sich um eine eindeutige Adresse des Host-Rechners im Internet, die Sie nur vom Host des Spiels bekommen können (IP-Adressen bestehen aus vier Zahlen mit maximal drei Stellen, die durch Punkte getrennt werden, z. B. „233.101.23.80“). Wenn Sie die IP-Adresse haben, wählen Sie in der Lobby die Option „IP eingeben“, geben die Zahlenkombination in das entsprechende Feld ein und klicken auf die Schaltfläche „Weiter“. GT Legends wird unter der angegebenen Adresse nach einem Spiel suchen und es nach wenigen Sekunden in der Liste der Spiele aufführen.

Mit einem Klick auf „Aktualisieren“ sucht das Spiel erneut im LAN nach angelegten Spielen - allerdings nur dort: Wenn Sie eine IP-Adresse angegeben haben und das Spiel nicht gefunden wurde, überprüfen Sie die Adresse und klicken Sie noch mal auf „IP eingeben“. Sollte das Spiel immer noch nicht erscheinen, fragen Sie beim Host nach, ob das Spiel schon gestartet ist und ob die IP-Adresse stimmt.

Sie können jeden Wagentyp aus Ihrem Wagenpark einsetzen, den der Host für dieses Rennen zugelassen hat. Wenn Sie noch kein entsprechendes Fahrzeug Ihr eigen nennen, können Sie im Fahrzeugauswahlmenü noch schnell eines kaufen.

INTERNET RACING - DER GT LEGENDS INTERNET SERVICE

GT Legends bietet eine weitere Methode, Rennen über das Internet auszutragen, in der Sie auch gegen Ihnen unbekannte Rennsportfans fahren und mit ihnen chatten können. Den GT Legends Internet Service erreichen Sie mit einem Klick auf den Eintrag „Internet“ im Mehrspieler-Menü.

Geben Sie die Online Seriennummer, die Sie mit dem Spiel bekommen haben, ein (sie wird nur einmal abgefragt). Es erscheint der Login-Bildschirm. Beim ersten Besuch auf dieser Seite müssen Sie hier einen Benutzernamen und ein Passwort eingeben.

Registrierung

Wählen Sie den Eintrag „Anmelden“ und geben Sie die Informationen ein, die benötigt werden, um ein Konto beim GT Legends Internet Service einzurichten. Dazu gehören Ihr Benutzername für die Lobby, Ihr Passwort (mit Bestätigung) und Ihre E-Mail-Adresse. Wenn Sie die Bestätigung haben, dass Ihr Benutzername erfolgreich angemeldet wurde, können Sie sich einloggen.

Der Benutzername, mit dem Sie beim GT Legends Internet Service angemeldet sind, ist unabhängig von Ihren Spielereinstellungen. Er dient ausschließlich als Kennname in der Lobby. Sie können sich einen beliebigen Namen als Benutzer des GT Legends Internet Service zulegen und trotzdem mit Ihrem bevorzugten Fahrerprofil an den Start gehen. In der Lobby selbst erscheinen Sie unter Ihrem Benutzernamen, egal ob Sie ein Spiel anlegen oder einem anderen Spiel beitreten möchten. Wenn Sie aber die Lobby verlassen und einem Online-Rennen beitreten, ist nur der Name Ihres Fahrerprofils für die anderen Teilnehmer des Rennens sichtbar.

WICHTIG: Prägen Sie sich Ihren Benutzernamen und Ihr Passwort gut ein. Wählen Sie Namen und Passwort sorgfältig, damit Sie sich leicht daran erinnern können.

Spiel-Liste

Diese Liste zeigt Kurzinformationen über alle derzeit aktiven Spiele. Dies sind: Der Spielname, wie ihn der Host eingegeben hat, der Austragungsort des Rennens, die aktuelle Zahl der Fahrer im Spiel, der Schwierigkeitsgrad und der Ping zu dem Spiel. Suchen Sie nach Rennen auf einem Schwierigkeitsgrad, den Sie gut beherrschen, dann haben alle Teilnehmer den meisten Spaß am Spiel.

In der Lobby werden Ihnen die detaillierten Einstellungen jedes Spiels angezeigt. Wählen Sie dazu das Spiel in der Spiel-Liste an und klicken Sie dann auf „Regeln“.

Wenn Sie selbst ein Spiel anlegen wollen, klicken Sie auf „Anlegen“ und stellen Sie die Optionen ein. Sie können jede Strecke wählen, die Sie im Einzelspielermodus freigespielt haben. Wenn das Spiel angelegt und gestartet ist, wird es für alle Besucher der Lobby sichtbar in der Spiel-Liste erscheinen.

Spielerliste

Hier wird der Benutzername jedes Fahrers angezeigt, der im Moment im GT Legends Internet Service aktiv ist. Die Spieler sind entweder in der Online-Lobby oder bereits einem Spiel beigetreten. Dieser Status wird in der Liste angezeigt. Wenn Sie zur Zeit ein Rennen fahren, wird das Spiel angezeigt, an dem Sie teilnehmen. Ist ein Spieler nicht auf einem Spielservers unterwegs, wird der Name des Chatraums angezeigt, in dem er sich gerade aufhält, z. B. „ < ZENTRALE (GER) >“

Chat

Der GT Legends Internet Service bietet ein zentrales Chatsystem für alle Benutzer in der Online-Lobby. Hier können Sie mit anderen Besuchern der Lobby plaudern (nicht aber mit Spielern, die einem Spiel beigetreten sind), Freunde finden, Rennen arrangieren und vieles mehr.

Außerdem können Sie einen eigenen Chatraum einrichten und ihn, wenn gewünscht, mit einem Passwort sichern. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Erstellen“, geben Sie die Details (Name, Grußbotschaft, Passwort) ein, und er wird in der Liste der Chaträume erscheinen.

Informationen darüber, wie Sie einen Dedicated Server zum Anlegen von Spielen einrichten, finden Sie in der Datei „dedicated_server.txt“ auf der Installations-CD.

Mit GTL per Du – Eine allgemeine Einführung. Von Doug Arnao.

Teilnehmer an Rennveranstaltungen der IMSA, SCCA und FIA von 1985 bis 1998. Drei aufeinander folgende Titel in den SCCA Meisterschaften (’89-’91) in einem Porsche 914/6 mit einer Serie von 30 Siegen und sieben Rundenrekorden. 1989 Dritter im Porsche Cup USA.

Es gibt Fahrtechniken, die unabhängig von den individuellen Eigenschaften der jeweiligen Rennwagen eingesetzt werden sollten. GT Legends bietet viele verschiedene Fahrzeugtypen. Um das meiste aus ihnen herauszuholen, sollten Sie erst einmal diese grundlegenden Fahrtaktiken verinnerlichen. Erst wenn Sie diese beherrschen, kommen die unterschiedlichen Eigenschaften der Wagen richtig zum Tragen und verlangen ihren eigenen Fahrstil. Die folgenden allgemeinen Fahrtechniken werden Ihnen helfen, Geschwindigkeit zu machen - unabhängig davon, mit welchem Rennwagen Sie in GTL unterwegs sind.

Zuallererst: Ein Rennfahrer braucht Feingefühl. Feingefühl mit allen Steuerungselementen und bei allen Reaktionen. Am Lenkrad, dem Gaspedal, dem Schaltknüppel und den Bremsen - sowohl beim Drücken als auch beim Loslassen. Ihr Job ist es, die dynamische Balance des Wagens (beim Übergang von einem Zustand zum nächsten) so wenig wie möglich zu beeinträchtigen. Mit heftigen, ruckartigen Bewegungen nehmen Sie das Fahrzeuggewicht von den Rädern - und das in einem Moment, in dem Sie diesen Druck am meisten brauchen: wenn Sie mit hoher Geschwindigkeit durch eine Kurve fahren. Zuerst müssen Sie wissen, wann Sie das Lenkrad einschlagen, um eine weiche Linie mit einem sauberen Scheitelpunkt durch die Kurve zu ziehen. Jede Strecke hat dunkle Spuren dort, wo viele Wagen auf der schnellsten Linie gefahren sind. Daran können Sie sich auf der Piste orientieren, bis Sie diese Linie verinnerlicht haben.

Brems- und Gaspedal sind die am meisten missverstandenen Teile der Fahrzeughandhabung, zumindest, wenn Novizen am Lenkrad sitzen. Der richtige Druck ist entscheidend, um den Wagen unter Kontrolle zu halten, während man in einer Kurve beschleunigt. Stellen Sie sich vor, dass zwischen Ihrem Fuß und dem Gaspedal ein Ei steckt. Versuchen Sie, es nicht zu zerbrechen. Treten Sie nie das Gaspedal durch - drücken Sie es ganz sanft. Die schwächeren Wagen in GTL sind durch zuviel Gas

TOP TIP

Wenn Sie einen GTL Server hinter einer Firewall betreiben wollen, sollten die UDP Ports 34297 und 34298 und der TCP Port 34347 geöffnet sein. Weitere Informationen finden Sie in der Datei GTL_Server_Hosting.txt im Wurzelverzeichnis des Spieles.

kaum aus der Ruhe zu bringen, aber einige der stärkeren Wagen mit Frontmotor, wie etwa die Cobras, sind ohne Disziplin am Gaspedal nicht zu beherrschen. Auch über das Bremsen sollten sie sich ein paar Gedanken machen. Sie sollten so spät wie möglich auf die Bremsen gehen, ohne aber über das Ziel hinauszuschießen und den Kurveneingang zu verpassen. Auch die Bremsen wollen mit Feingefühl betätigt werden - rasen Sie nicht einfach bis zur 100-Meter Marke, um dann voll ins Eisen zu steigen.

TIPP

Gute Rundenzeiten erfordern gefühlvollen Umgang mit Gaspedal, Bremsen und Lenkrad. Sollten Sie Schwierigkeiten haben, den Wagen auf der Piste halten, überprüfen Sie die Controllereinstellungen und stellen Sie sicher, dass sie die bestmögliche Sensitivität aufweisen.

Treten Sie ganz sanft auf das Bremspedal sanft und steigern Sie dann den Druck. Wenn Sie zu abrupt bremsen, blockieren die Räder und der Bremsweg verlängert sich. Denken Sie daran: Ein rollender Reifen bremst den Wagen besser herunter als ein blockierender, rutschender Reifen. Genauso wichtig ist es, langsam Bremsdruck zurückzunehmen, wenn der Kurveneingang erst einmal erreicht ist. Hier ist das Timing entscheidend. Als Anfänger sollten Sie nur bremsen, wenn der Wagen geradeaus fährt. Schlagen Sie nie das Lenkrad ein, wenn der Bremsvorgang noch nicht vollständig abgeschlossen ist.

Eine fortgeschrittene Bremstechnik ist das Trail Braking. Dabei wird die Bremse sanft gedrückt gehalten, während Sie in die Kurve lenken. Danach folgt ein weiterer Bremsschub, der Sie tiefer in die Kurve führt. Bei Wagen mit Hang zum Untersteuern hilft diese Technik enorm, die Kurve schnell zu nehmen. Fahrzeuge mit Vorderradantrieb wie der Mini Cooper profitieren sehr davon. Wenn Sie das Meiste aus diesen kleinen Killermaschinen herausholen wollen, werden Sie um das Trail Braking kaum herumkommen. GT Legends bietet eine enorme Auswahl an Rennwagen. Jeder ist physikalisch und optisch haargenau nachgebildet. Die Eigenschaften der über 90 Fahrzeuge in dieser Rennsimulation können in folgende Gruppen eingeteilt werden:

Frontmotor, Starrachse hinten (*Ford Mustang, Shelby GT350, Ford Falcon, Alfa GTA, Lotus Cortina, Austin Healey 3000, Jaguar MKII, Ford Capri, Ford Escort*). Untersteuert,

rutscht leicht. Diese stark motorisierten amerikanischen „Iron Cars“ lenken sich schwerfällig und kommen leicht ins Rutschen. Sie machen Spaß und erzielen beachtliche Geschwindigkeiten, wenn Sie diese Eigenschaften kontrolliert einsetzen. Feingefühl am Gaspedal ist entscheidend, um sie unter Kontrolle zu halten. Die britischen und europäischen Wagen lenken sich direkter, sind aber leichter und schwächer motorisiert und daher weniger für Power-Slides und mehr für reine Drifts geeignet.

Frontmotor, unabhängige Hinterachse (*Chevy Corvette, BMW CSL, TVR Griffith 400, Ferrari 275GTB/C, Jaguar E-Type, Lotus Elan, Lotus Elite, Mercedes 300SL, Shelby Cobra*). Neutrales Handling mit leichter Neigung zum Untersteuern, mittleres Gewicht. Klassische Sportwagen, die sich sehr berechenbar fahren lassen. Sie sind gut ausbalanciert, haben kaum ausgeprägte Eigenheiten und erfordern keine Spezialtechniken um sie zu beherrschen. Die unabhängige Hinterachse sorgt für sehr guten Grip in allen Kurven. Exzellentes Bremsverhalten.

Mittelmotor (*Porsche 914/6, Porsche 906, DeTomaso Pantera, Ford GT-40*). Neutrales Handling. Durch den Schwerpunkt in der Mitte lenken sich diese Wagen sehr leicht, kommen aber auch leicht ins Schleudern, wenn sie nicht mit Samthandschuhen angefasst werden. Entwickeln hohe Geschwindigkeiten, wenn sie richtig gefahren werden.

Heckmotor (*Porsche 911 RSR, Abarth 1000TC, Renault Alpine*). Fahren schnell bis ans obere Limit. Werden unberechenbar, wenn das Heck erst einmal ins Schleudern kommt. Der Schwerpunkt hinten erzeugt dann einen Pendeleffekt. Sehr gute Traktion in der Beschleunigung.

Vorderradantrieb (*Austin Mini Cooper*). Sehr leicht zu fahren. Dieser Wagen versucht zu untersteuern, da die Vorderräder die meiste Arbeit leisten. Bei zu hohen Geschwindigkeiten rutscht das Vorderteil zuerst von der Fahrbahn. In riskanten Situationen kann ein Tritt aufs Gaspedal das Schlimmste verhindern. Geschicktes Trail Braking ist bei diesem Wagen sehr hilfreich.

TOP TIP

Denken Sie daran: Wer schnell unterwegs sein will muss bremsen können. Die richtige Linie durch eine Kurve ist entscheidend für Ihre Rundenzeiten. Wenn Sie sich im Kiesbett neben der Fahrbahn wiederfinden, haben Sie zu spät gebremst.

OPTIONEN

Im Optionsmenü können Sie das Spiel Ihren Vorlieben anpassen.

Spiel

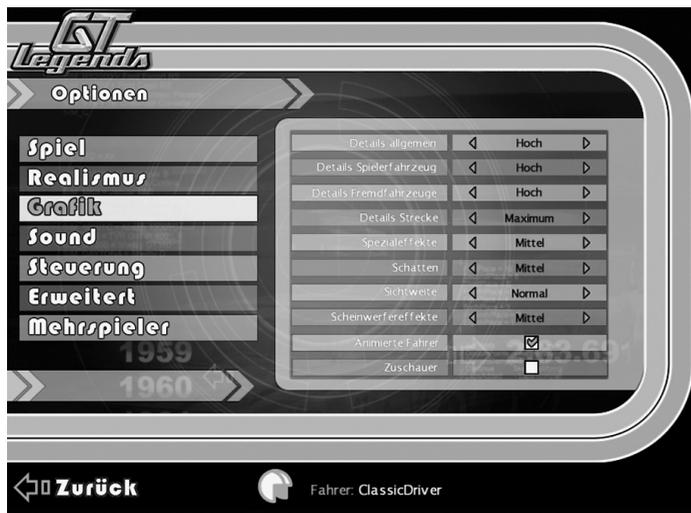
Hier können Sie allgemeine Spieloptionen einstellen, die Fahrersichten, Maßeinheiten, Spiegel und andere Features regeln.

Realismus

Zusätzlich zu den Fahrhilfen können Sie mit der Option „Tag-/Nachtwechsel“ die Tageslichtverhältnisse verändern - und ein 24-Stunden-Rennen in 24 Minuten fahren!

Grafik

In diesem Menü verändern Sie Grafikeinstellungen, die Bildqualität und Performance des Spieles beeinflussen. Diese Optionen sind sehr wichtig, um die Bildwiederholrate auf Ihrer PC-Hardware zu optimieren.



OPTIONEN

Sound

Hier können sie die Audioparameter verändern, um GTL Ihrem Hörgeschmack anzupassen.

Steuerung

Stellen Sie hier die Controllerbelegung ein. Weitere Informationen dazu erhalten Sie im Abschnitt „Für Schnellstarter“.

Erweitert

Grafikdetails und zusätzliche Einstellmöglichkeiten für fortgeschrittene Benutzer finden Sie hier.



TIPP

Wenn Sie in der Cockpitsicht den aktuellen Gang einblenden wollen, schalten Sie die „Ganganzeige“ im Realismus-Menü ein. Alternativ können Sie die Taste 5 drücken.

Mehrspieler

In diesem Menü können Sie Einstellungen für den Mehrspieler-Modus vorgeben.

Vorschläge zur Verbesserung des Fahrerlebnisses auf Ihrem PC.

Spieleinstellungen anpassen

1. Reduzieren Sie die Zahl der Computergegner.
2. Regeln Sie die Einstellung „Details Fremdfahrzeuge“ im Menü Grafikoptionen herunter.
3. Schalten Sie „Detaillierte Räder“ im Menü „Erweitert“ aus.
4. Schalten Sie „Detaillierte Wagen“ im Menü „Erweitert“ aus.
5. Setzen Sie die „Schattenqualität“ im Menü „Erweitert“ auf mittel.
6. Schalten Sie die Option „Zuschauer“ in den Grafikoptionen aus.
7. Benutzen Sie die Einstellung 60x bei „Lichteffekte beschleunigen“ nur mit Vorsicht. Große Grids sind bei Nachtfahrten sehr CPU-intensiv.
8. Regeln Sie die Option „Schatten“ im Grafikmenü herunter.
9. Die Performance in Nachtrennen verbessern Sie, indem Sie die Option „Scheinwerfereffekte“ im Grafikmenü herunterschalten.

PC-Einstellungen anpassen

1. Schalten Sie die anisotropische Filterung in den Grafikeinstellungen von Windows aus.
2. Schalten Sie das Full Screen Anti-Aliasing in der GTLConfig aus.
3. Regeln Sie die Auflösung in der in GTLConfig herunter.
4. Regeln Sie den Shader Level (DirectX-Modus) in der GTLConfig herunter.

GTLConfig.exe

Die GTLConfig.exe ist eine Datei im Wurzelverzeichnis Ihres GT Legends Spieles auf Ihrem PC. Damit können Sie Auflösung, Farbtiefe, Bildaktualisierungsrate und den Shader Level des Spieles einstellen. So regeln Sie die Balance von Grafikqualität und Spielperformance für Ihren PC. Die Standardeinstellung für die Shader ist Auto (empfohlen). Die DirectX-Version ist manuell einstellbar. Einige der besten Grafikeffekte von GT Legends sind nur mit DirectX9 möglich, aber auf älteren Computern mit begrenzten Möglichkeiten der Grafik kann das Spiel mit einer älteren DirectX-Version bessere Performance liefern.

PUBLISHER: 10TACLE PUBLISHING GMBH.

ENTWICKLER: SimBin AB.

SPIELENTWICKLUNG: **Entwicklungsleitung/Creative Director:** Ian Bell; **Technical Director:** Andy Garton; **Lead Designer/Producer:** Rod Chong; **Associate Producer:** Stephen Viljoen; **Art Director:** Eric Boosman; **Physik und KI:** Doug Arnao; **Art Lead:** Gustavo Olivera; **Build/Asset Manager:** Viktor Kolomiets; **Programmierung:** Jens Agby, Jon Bäcklund, Darren Barrett, Robert Dibley, Steven Dunn, Andy Garton, Paul Houbart, Anders Johansson, Ged Keaveney, Steve Wilson; **Leitung Fahrzeugmodellierung:** Perran Truran; **Fahrzeugmodellierung:** Bryn Alban, Casey Ringley; **Zusätzliche Fahrzeugmodellierung:** Ruben Campiña, Angel Campiña, Martijn Haans, Kalle Helgesson, Gustavo Olivera, Cornelis van Steenberg; **Leitung Fahrzeugtexturierung:** Jan Frischkorn; **Fahrzeugtexturierung:** Vincent Dambreville, Patrick Dontigny, Daniel Karlsson, Jonathan Moore, Gustavo Olivera; **Zusätzliche Fahrzeugtexturierung:** Eric Boosman, Bob Dye, Hui Guan, Bram Knot; **Streckenmodellierung:** Andy Garton, Dominik Rühl-Mezzetti, Sean Vollmer; **3D-Streckenmodellierung:** Luis Barata, Roe Tengco, Daniel Thies; **Streckentexturierung:** David Driver, Cyro Pires Filho, Marcio Ramos; **Zusätzliche Streckenproduzenten:** Eric Boosman, Shimon Cohen, Jay Ekkel, Sven Moll, Andreas Moll, Danilo Monno, Gustavo Olivera, Perran Truran, Stephen Viljoen; **Menü-Grafik Design:** Marcel Dortland; **Sound Director & Musikkomponist:** Stephen Baysted; **Sound Designer:** Greg Hill; **Gitarristen:** Lindsay Barron, Matthew Rushton; **Video Intro-Animation/Additional Art:** Shimon Cohen; **Video Compositing:** Rod Chong; **Animation:** Roger Bacon, Dan McGeoch; **Technical Writing:** Karin Groepper Boosman; **Additional Technical Production:** Mark Reynolds; **Leitung QA:** Vittorio Rapa; **Leitung Beta Team:** Denis Paradis; **Development Administrator:** Laura Zareckaite; **Video Producer:** Bryan Liew; **Zusätzliches Menü-Grafik Design:** Rob Bullough, Jonathan Moore; **Betatester:** Aaron Brown, Serge Cantin, Mick Dunn, Themas Kafetzos, Phil Lee, Matthias Marquardt, Johnathan Moore, Guillaume Plu, John Schoen, Sam Stone, David Winder, Vince Klortho, Søren Riis, Ronnie Pedersen, Ferenc Pal, Steve Claeys, Peter Antonsen, Karsten Borchers, Marko Hartikainen; **Motion Graphics:** Monkbot.

SIMBIN MANAGEMENT: **CEO:** Henrik Roos; **COO:** Tomas Karlsson; **Marketing Manager:** Johan Roos; **PProjekt- u. QA-Koordinator:** Diego Sartori; **Presse- & PR-Manager:** Marie Moqvist; **SimBin AB Event Manager:** Reine Thunberg; **SimBin AB Board Assistant:** Jessica Stark.

10TACLE PUBLISHING GMBH: **Executive Producer:** Martijn Pantlin; **Marketing:** Frank Holz, Wolfgang Duhr, Marcel Jung, Sebastian Häusler; **Project Controller:** Marc Huppke; **Development Director:** Jürgen Reusswig; **Business Development:** Kay Krämer, Marc Küpper; **QA & Lokalisierung:** Nick Porsche, Navid Kiani, Oliver Landrock, Joannis Thomas.

SPECIAL THANKS TO: FIA-GTC-TC Secretary Germany, Ronny G. Bredhauer, Managing Director.

ADDITIONAL PRODUCTION: Blimey! Games Ltd.

IMAGE SPACE INCORPORATED: Nutzt gMotor2 von Image Space Incorporated: (C) 2005. Alle Rechte vorbehalten.

RAD SOFTWARE: Nutzt Miles Sound System: Copyright (C) 1991-2005 by RAD Game Tools, Inc.;

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

NUTZT INNO SETUP UND ISTOOL FÜR INSTALLATION UND UPDATES: Inno Setup: Copyright (C) 1997-2005 Jordan Russell. Alle Rechte vorbehalten; **ISTool:** Copyright (C) 1999-2005 Bjørnar Henden.

SPECIAL THANKS: Doug Piercy, Dan Suenson, Claus Damgaard, Henrik Lindberg, Mikael Gustavson, Bill Sheppard, Thomas Verhoeven, Hans-Jürg Malsbenden, Michael Menden, Artur Haas, Doug Tifford, Harry & Nigel Vaulkhard, Dr. Gunther Alth, Jamie Boot, Sharon Matarazzo, Wing & Leticia Ko, Laurent Rabier, Robert Coulter, Sascha Mönig, Joe Campana, Darryll Combridge - Side Track'd Racing, Neil Jefferies - Greenhatch Group.

END USER LICENSE AGREEMENT (EULA)

Diese Original-Software ist urheberrechtlich und markenrechtlich geschützt. Sie darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und ausschließlich privat genutzt werden. Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte diese Lizenz aufmerksam durch. Indem Sie das Softwareprodukt installieren oder verwenden erklären Sie sich einverstanden, durch die Bestimmungen des EULAs gebunden zu sein.

SOFTWAREPRODUKT LIZENZ

Durch diesen Endbenutzer-Lizenzvertrag werden Ihnen folgende Rechte eingeräumt: Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen (entweder als natürliche oder als juristische Person) und der 10TACLE PUBLISHING GMBH. Durch den Erwerb dieser Original-Software wird Ihnen das Recht eingeräumt, die Software auf einem Computer zu installieren und zu nutzen. 10TACLE PUBLISHING GMBH überträgt kein Eigentumsrecht an der Software auf Sie – diese Lizenz gilt als Verkauf der Software. Sie sind Eigentümer der CD-ROM/DVD, auf der die Software aufgezeichnet ist, 10TACLE PUBLISHING GMBH bleibt jedoch voll und ganz Eigentümer der Software auf der CD-ROM/DVD und zugehörigen Dokumentation sowie Inhaber aller Rechte an geistigem und gewerblichem Eigentum, das darin enthalten ist. Diese nicht exklusive und persönliche Lizenz gibt Ihnen das Recht, eine Kopie des Softwareproduktes auf einem einzigen Computer, einer einzigen Spielkonsole, einer einzigen Arbeitsstation, einem einzigen Terminal, einem einzigen tragbaren PC, Pager etc. für nicht kommerzielle Zwecke zu installieren, zu verwenden und anzuzeigen. Jede andere Nutzung. Insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung, z.B. auch in Schulen, Universitäten, die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den diese Software oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (auch über das Internet oder andere Online-Systeme) ist ohne vorherige schriftliche Genehmigung untersagt. Wenn Ihnen die Software die Möglichkeit gibt Bilder zu drucken, die markenrechtlich geschützte Illustrationen von 10TACLE PUBLISHING GMBH enthalten, gestattet Ihnen diese Lizenz nur, die Bilder ausschließlich auf Papier zu drucken und sie als Ausdrucke des Druckers Ihres Computers für Ihre persönlichen, nicht kommerziellen und nichtstaatlichen Zwecke zu verwenden (Sie dürfen diese Bilder z.B. nicht öffentlich darstellen oder verkaufen), vorausgesetzt, Sie halten sich an alle Copyright-Hinweise, die in den von der Software erzeugten Bildern enthalten sind. Das Abspeichern von Daten, insbesondere mit einem eventuell vorhanden Level Editor erstellte Karten oder mit einem eventuell mitgeliefertem SDK (Software Development Kit) erstellte MODS (Modifikationen) der Software, wird ausschließlich zur privaten Nutzung gestattet. Eine darüber hinaus gehende Vervielfältigung, Verbreitung und gewerbliche Verwertung wird nicht gestattet. Die Herstellung, Nutzung, Kombination, Vervielfältigung oder Verbreitung von solchen Karten oder Modifikationen mit anstößigem oder rechtswidrigem Inhalt oder unter Verletzung der Gesetze oder Rechte Dritter ist nicht gestattet. Für sämtliche Karten und Modifikationen sind alleine Sie verantwortlich und verpflichtet, 10TACLE PUBLISHING GMBH und seine Mitarbeiter und Händler von allen Schäden, Ansprüchen und Klagen freizustellen, die aus Ihrer Herstellung, Nutzung, Kombination, Vervielfältigung oder Verbreitung von solchen Karten und Modifikationen resultieren. 10TACLE PUBLISHING GMBH bietet weder technischen Support noch wie immer geartete Gewährleistungen für einen Editor sowie eventuell enthaltene SDK Komponenten.

BESCHREIBUNG WEITERER RECHTE UND EINSCHRÄNKUNGEN

Sicherungskopie: Die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum privaten Gebrauch, ist nicht gestattet.

Beschränkte Garantie: Mit Kauf dieses Produktes der 10TACLE PUBLISHING GMBH haben Sie ein gesetzliches Gewährleistungsrecht für die Dauer von 2 Jahren ab Kaufdatum (§§ 434 ff. BGB). Bei wesentlichen Mängeln der Software, die deren übliche Verwendung erheblich beeinträchtigen, können Sie Nacherfüllung oder die Rücknahme des Produktes verlangen. Zum Nachweis Ihrer Rechte heben Sie bitte den Kassenbeleg auf. Unwesentliche, bei der Entwicklung von Software nicht zu vermeidende Fehler, werden wir versuchen mit dem nächsten Patch zu korrigieren. Wir würden uns freuen, wenn Sie uns solche Mängel anzeigen. Über das Vorliegen neuer Patches können Sie sich auf der Seite www.10tacle.com informieren. Eine über die gesetzliche Gewährleistung hinausgehende Garantie können wir leider nicht übernehmen. Ein Gewährleistungsrecht besteht nicht, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung des Produktes durch den Kunden beruht.

Andere Gewährleistungsrechte bleiben unberührt: Die obige Garantie wird von 10TACLE PUBLISHING GMBH als dem Hersteller des Softwareproduktes übernommen. Etwaige gesetzliche Gewährleistungs- oder Haftungsansprüche, welche nach dem Gesetz gegen den Händler zustehen, von dem Sie Ihr Exemplar des Softwareproduktes erhalten haben, werden hierdurch weder ersetzt noch beschränkt.

Haftungsbeschränkung: Im größtmöglichen, durch das anwendbare Recht gestatteten Umfang lehnt die 10TACLE PUBLISHING GMBH jede Haftung für irgendwelche besonderen, zufälligen, indirekten oder Folgeschäden ab, die aus der Verwendung oder der Unmöglichkeit der Verwendung des Softwareproduktes entstehen. Dies gilt auch dann, wenn 10TACLE PUBLISHING GMBH zuvor auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen hat.

Marken: Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag gewährt Ihnen keinerlei Rechte in Verbindung mit Marken von 10TACLE PUBLISHING GMBH.

Vertragsende / Kündigung: Diese Lizenz gilt, bis sie von einer der beiden Parteien beendet wird. Sie können diese Lizenz jederzeit beenden, indem Sie die Software an 10TACLE PUBLISHING GMBH zurückschicken oder indem Sie die Software, die gesamte zugehörige Dokumentation sowie alle Kopien und Installationen davon vernichten, unabhängig davon, ob diese gemäß dieser Lizenz erstellt wurden oder nicht. Dieser Lizenzvertrag wird sofort ohne Benachrichtigung durch 10TACLE PUBLISHING GMBH beendet, falls Sie eine Bestimmung dieser Lizenz nicht einhalten. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtliche Kopien des Softwareproduktes zu vernichten.

Salvatorische Klausel: Sollten Bestimmungen dieses Vertrages ungültig oder undurchsetzbar sein oder werden, so bleibt der Restvertrag unberührt.

Rechtswahl: Auf alle Rechtsfragen aus oder im Zusammenhang mit diesem Vertrag ist deutsches Recht anzuwenden.



10TACLE PUBLISHING GMBH
Goebelstrasse 21
64293 Darmstadt

Aktuelle Informationen zu GT Legends sowie zu anderen Produkten finden Sie auf folgenden Webseiten:

www.10tacle.com

www.gt-legends.com

Bei technischen Fragen können Sie uns per Post, Internet oder Telefon 24h / 7 Tage pro Woche kontaktieren.

Deutschland

Technische Fragen: **0900 1 51 99 10** (EUR 1,24/min)

Tipps und Tricks: **0900 1 53 77 70** (EUR 1,86/min)

Österreich

Technische Fragen: **0900 41 05 25** (EUR 1,35/min)

Tipps und Tricks: **0900 47 47 32** (EUR 1,80/min)

Schweiz

Technische Fragen: **0900 41 05 25** (CHF 1,96/min)

Tipps und Tricks: **0900 47 47 32** (CHF 3,38/min)

Unseren technischen Support via Email finden Sie auf www.10tacle.com im Communitybereich.