

SEGA RALLY PC MANUAL

FRONT COVER

GERMAN

SEGA PC - NUTZUNGSANMERKUNGEN

GESUNDHEITSHINWEISE

Benutzen Sie diese Software in einem gut ausgeleuchteten Raum und bleiben Sie zur Schonung Ihrer Augen in ausreichender Entfernung zum Monitor oder TV-Bildschirm. Machen Sie jede Stunde eine 10- bis 20-minütige Pause und spielen Sie nicht, wenn Sie erschöpft oder übermüdet sind. Ihre Sehschärfe könnte sich durch zu langes Spielen oder zu kurzer Entfernung zum Monitor oder TV-Bildschirm verschlechtern.

In seltenen Fällen können Reize durch starkes Licht oder Blitze beim Starren auf einen Monitor oder TV-Bildschirm bei manchen Leuten vorübergehend zu Muskelzuckungen oder Ohnmächtigkeit führen. Wenden Sie sich vor dem Spielen an Ihren Arzt, wenn solche Symptome bei Ihnen schon aufgetreten sind. Beenden Sie das Spiel augenblicklich, wenn Sie beim Spielen des Spiels Probleme mit Schwindelanfällen, Brechreiz oder Bewegungsübelkeit bekommen. Wenden Sie sich bei anhaltendem Unbehagen an einen Arzt.

UMGANG MIT DEM DATENTRÄGER

Behandeln Sie die Spiel-Discs vorsichtig, um jegliche Kratzer auf deren Ober- und Unterseite zu vermeiden. Biegen Sie die Discs nicht oder vergrößern die Spindellöcher.

Reinigen Sie die Discs mit einem weichen Tuch wie solche zum Reinigen von Kameraobjektiven. Wischen Sie mit leichtem Druck kreisförmig vom Spindelloch nach außen zum Rand. Reinigen Sie die Discs niemals mit einem Farbverdünner, Benzol oder aggressiven Chemikalien.

Beschreiben Sie die Discs nicht und kleben Sie auf keine ihrer Seiten Etiketten.

Bewahren Sie die Discs nach dem Spielen in ihren Originalhüllen auf. Bewahren Sie sie nicht an heißen oder luftfeuchten Orten auf

SEGA Rally™ Spiel-Discs enthalten Software für einen Personal Computer. Spielen Sie diese Discs nicht auf einem herkömmlichen CD-Player ab, da dies die Kopfhörer oder Lautsprecher beschädigen könnte.

- Lesen Sie außerdem das Handbuch Ihres PCs.
- Unbefugtes Kopieren dieses Handbuchs ist verboten.
- Unbefugtes Kopieren und Reverses Engineering dieser Software ist verboten.

Vielen Dank, dass Sie sich für den Kauf von SEGA Rally™ entschieden haben. Bitte beachten Sie, dass diese Software für den Gebrauch mit einem PC entwickelt wurde. Bitte lesen Sie sich dieses Handbuch sorgfältig durch, bevor Sie mit dem Spielen beginnen.

SEGA RALLY™

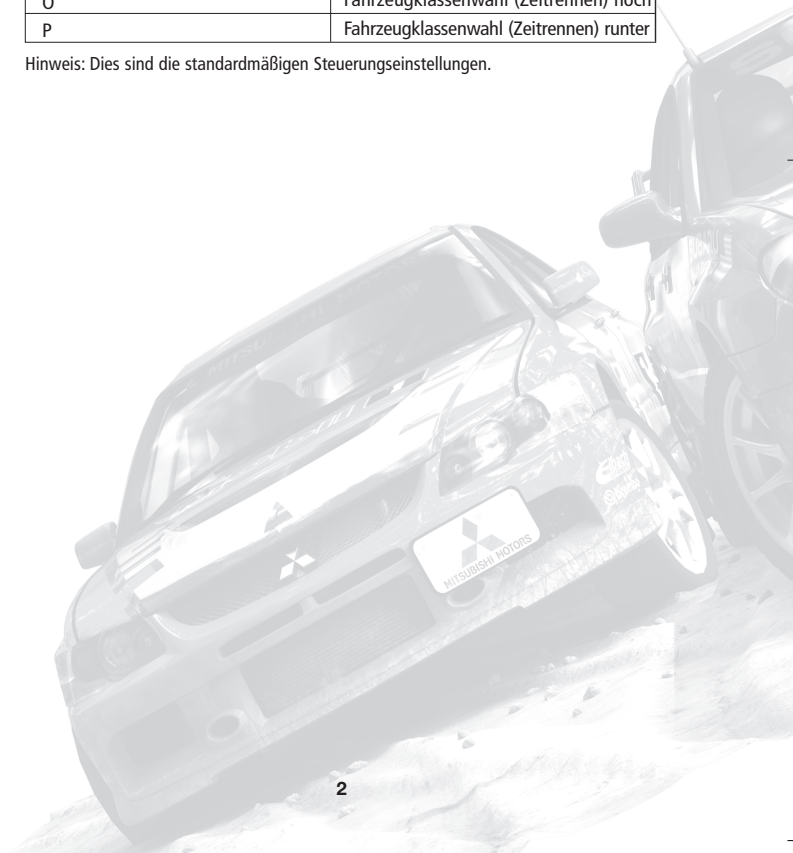
Inhalt

SEGA Rally™-Steuerung	2
SEGA Rally™ spielen	3
Speichern und Laden	3
Hauptmenü	4
Schnelles Rennen	4
Meisterschaft	5
Zeitrennen	6
Mehrspieler / Online	6
Optionen	7
Gesetzliche Vereinbarungen	10
Kundendienst / Garantie	12

SEGA Rally™-Steuerung

Konfiguration 1 (Tastatur)	STEUERUNG
A	Beschleunigen
Y	Bremse / Rückwärts
,	Nach links lenken
.	Nach rechts lenken
Leertaste	Handbremse
S	Heraufschalten
X	Herunterschalten
Strg links	Kamera wechseln
Tab	Fahrernamen Ein / Aus
O	Fahrzeugklassenwahl (Zeitrennen) hoch
P	Fahrzeugklassenwahl (Zeitrennen) runter

Hinweis: Dies sind die standardmäßigen Steuerungseinstellungen.

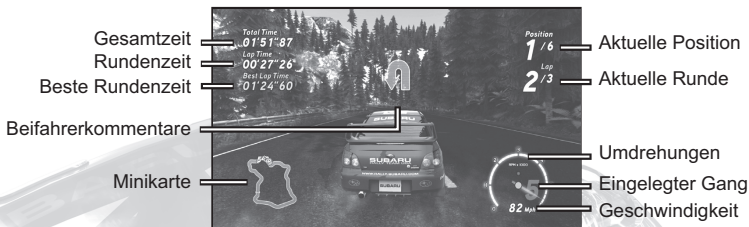


Speichern und Laden

SEGA Rally™ unterstützt ein vollautomatisches Speicher- und Ladesystem. Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, wird ein Fenster auf dem Bildschirm angezeigt, das über die Erstellung eines Speicherpunktes informiert. Danach speichert und lädt das Spiel automatisch.

SEGA Rally™ spielen

Head-Up-Display



Während des Rennens werden Sie über das Head-Up-Display (HUD) mit wichtigen Informationen über das Rennen, an dem Sie momentan teilnehmen, versorgt. Das HUD ist für jedes Auto gleich, ändert sich jedoch für den jeweiligen Spielmodus, den Sie ausgewählt haben.

Gesamtzeit – Zeigt Ihre Gesamtzeit für das aktuelle Rennen an.

Rundenzeit – Zeigt Ihre aktuelle Rundenzeit an.

Beste Rundenzeit – Zeigt Ihre beste Runde im aktuellen Rennen an.

Beifahrerkommentare – Eine Erklärung, was als Nächstes auf Sie zukommt (Kurve, Sprung, Brücke, Pfützen).

Minikarte – Eine Karte der Strecke, auf der die Positionen aller Fahrzeuge angezeigt werden. Ihre Position wird mit einem „roten Kreis“ markiert.

Aktuelle Position – Ihre aktuelle Position im Rennen.

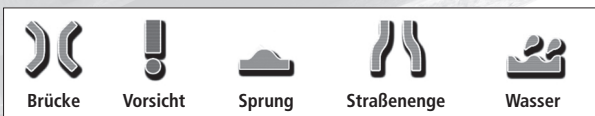
Aktuelle Runde – Die Runde, in der Sie sich momentan befinden.

Umdrehungen – Aktuelle Drehzahl.

Eingelegter Gang – Zeigt den momentan eingelegten Gang an.

Geschwindigkeit – Zeigt die Geschwindigkeit an, mit der Sie gerade fahren.

Beifahrerkommentare



Hauptmenü / Schnelles Rennen

Hauptmenü

Meisterschaft

Treten Sie in Rennen gegen andere Rallykonkurrenten an, um drei verschiedene Rally-Meisterschaften zu gewinnen. Starten Sie in der Premier-Meisterschaft mit einer kleinen Auswahl an Fahrzeugen. Versuchen Sie durch Rennsiege möglichst viele Punkte zu erzielen, um an der nächsten Meisterschaft teilnehmen zu können.

Zeitrennen

Der Spieler fährt als einziges Fahrzeug auf der Strecke ein Rennen gegen die Uhr. Ziel ist es, die drei Runden in der schnellstmöglichen Zeit zu beenden.

Mehrspieler

Gehen Sie online, um Spieler auf der ganzen Welt herauszufordern.

Optionen

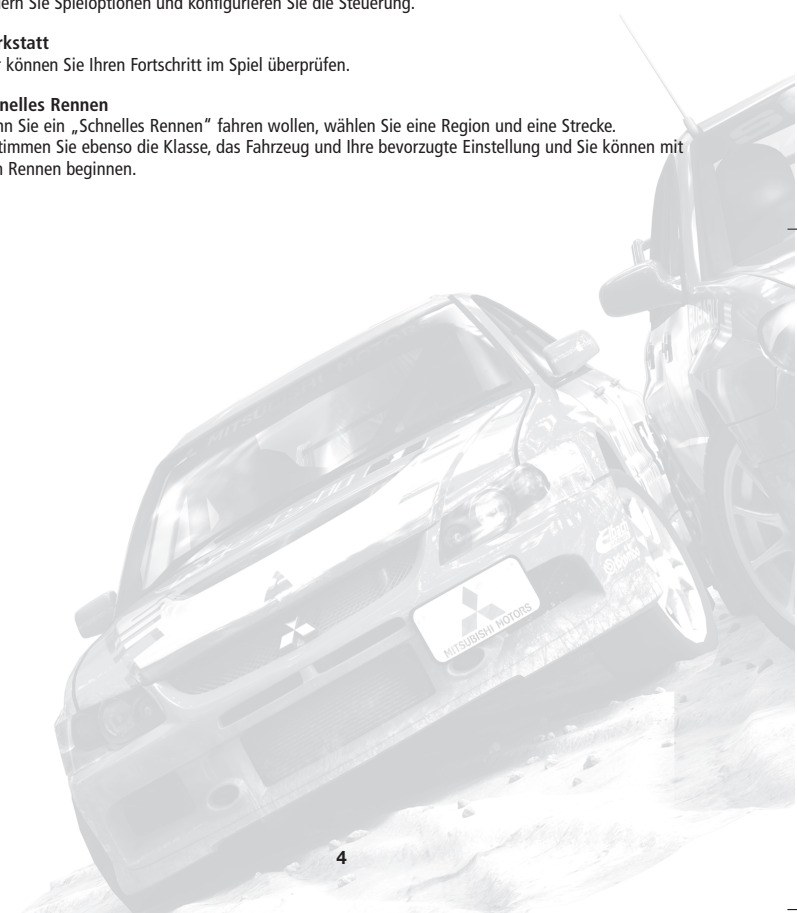
Ändern Sie Spieloptionen und konfigurieren Sie die Steuerung.

Werkstatt

Hier können Sie Ihren Fortschritt im Spiel überprüfen.

Schnelles Rennen

Wenn Sie ein „Schnelles Rennen“ fahren wollen, wählen Sie eine Region und eine Strecke. Bestimmen Sie ebenso die Klasse, das Fahrzeug und Ihre bevorzugte Einstellung und Sie können mit dem Rennen beginnen.



Meisterschaft

Ein Ereignis wählen

In diesem Modus steht zunächst nur die Premier-Meisterschaft zur Verfügung. Wenn Sie bestimmte Kriterien erfüllen, werden die Meisterschaft für getunte Fahrzeuge und die Masters-Meisterschaft freigeschaltet.

Jede Meisterschaft besteht aus drei Schwierigkeitsklassen; am Anfang kann jedoch nur die erste ausgewählt werden. Die Profiklasse wird nach Abschluss der Amateurlasse freigeschaltet und die Expertenklasse nach erfolgreichem Beenden der Profiklasse.

Sie müssen nicht jedes Ereignis abschließen und gewinnen, um weitere Klassen und Meisterschaften freizuschalten. Sie brauchen lediglich genügend Punkte um fortzufahren. Sie können jedoch weitere Boni und Geheimnisse freischalten, wenn Sie alle Ereignisse jeder Meisterschaft erfolgreich abschließen.

Fahrzeug wählen

Nach Auswahl der Rally, an der Sie teilnehmen möchten, können Sie ein Fahrzeug auswählen. In jeder Meisterschaft stehen verschiedene Fahrzeuge mit unterschiedlichen Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung.

Ergebnisbildschirm

Am Ende jedes Rennens wird ein Ergebnisbildschirm mit den Punkten, die Sie gerade in diesem Rennen erreicht haben, und ihre Gesamtpunktzahl angezeigt.

Zeitrennen / Mehrspieler / Online

Zeitrennen

Im Zeitrennen können Sie auf Ihrem System eine Zeit einstellen, um gegen Freunde auf Ihrem PC anzutreten. Sollten Sie allerdings mit dem Internet verbunden sein, können Sie Ihre Zeiten mit anderen Spielern auf der ganzen Welt vergleichen. Ebenso können Sie ein Phantom für jede Strecke in diesem Spiel aus der Liste der Bestzeiten herunterladen und ein Rennen gegen es fahren: Versuchen Sie, das Phantom zu schlagen! Sollten Sie dabei eine Bestzeit erreichen, wird Ihr Phantom automatisch zu den Bestenlisten hochgeladen, damit andere Spieler ihr Phantom herunterladen und herausfordern können.

Region auswählen

Schalten Sie zwischen den Strecken hin- und her und wählen Sie eine aus, um ein Rennen darauf zu fahren.

Fahrzeug auswählen

Nach Auswahl der gewünschten Strecke wählen Sie eine Fahrzeugklasse und dann ein Fahrzeug mit Ihren bevorzugten Einstellungen, bevor Sie das Zeitrennen beginnen.

Mehrspieler

Im Mehrspielermodus können Sie das Spiel online spielen.

Spielmodus auswählen

Online – Treten Sie gegen Spieler aus der ganzen Welt an. Sie können entweder selbst eine Sitzung erstellen oder einer verfügbaren beitreten.

Online

HINWEIS: Um im Online-Modus zu spielen, müssen Sie mit dem Internet verbunden sein.

Im Online-Modus stehen Ihnen vier Optionen zur Verfügung: Schnelles Spiel, Benutzerdefiniertes Spiel, Spiel erstellen und Weltrang-Bestenliste.

Schnelles Spiel – Diese Option listet alle verfügbaren Spiele auf, die momentan in einer Sitzung sind.

Benutzerdefiniertes Spiel – Sämtliche verfügbaren Online-Spiele werden aufgelistet. Zusätzlich können Sie bestimmte Suchkriterien, wie z.B. die Fahrzeugklasse und die Anzahl der Spieler für das Rennen, festlegen. Dadurch werden nur Spiele angezeigt, die Ihren Suchkriterien entsprechen.

Spiel erstellen – Hier können Sie Ihr eigenes Spiel erstellen. Sie können die Fahrzeugklasse, maximale Anzahl der Spieler, Anzahl der Runden, Aufholeffekte und KI festlegen.

Sobald sie die Option „Spiel erstellen“ ausgewählt haben, werden Sie aufgefordert, eine Meisterschaft auf verschiedenen Strecken für Online-Rennen zu erstellen. Möchten Sie die Strecken lieber im weiteren Verlauf auswählen, wählen Sie „Nein“ und Sie werden zurück zur Lobby geleitet, in der Sie die Strecken nach jedem Rennen hinzufügen können.

Die Online-Lobby

Wenn Sie als Host die Lobby betreten, werden die folgenden Optionen angezeigt.

Hinweis: Wenn Sie eine zuvor erstellte Lobby als Client betreten, wird die Option „Streckenwahl“ nicht angezeigt und „Spiel starten“ mit „Bereit“ ersetzt.

Chat – In diesem Chatraum können Sie sich per Tastatur mit den anderen Spielern unterhalten.

Fahrzeugwahl – Wählen Sie Ihr Fahrzeug aus.

Streckenwahl (nur Host) – Wählen Sie eine einzelne Strecke oder eine ganze Gruppe aus, auf denen das Rennen stattfinden soll.

Streckenliste (nur Client) – Sehen Sie sich die Liste mit den Strecken an, für die sich der Host entschieden hat.

Einstellungen (nur Host) – Legen Sie die Spieleinstellungen fest.

Spiel starten (nur Host) – Starten Sie das Online-Spiel, wenn alle Clients „Bereit“ gewählt haben.

Bereit (nur Client) – Wählen Sie diese Option aus, um dem Host und den anderen Spielern mitzuteilen, dass Sie spielbereit sind.

Spiel verlassen – Damit können Sie die Online-Spielsitzung verlassen.

Wenn Sie ein Online-Spiel hosten, können Sie einen Spieler entfernen oder für die Dauer dieser Sitzung sperren. Als Host stehen Ihnen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

Hinauswerfen

Wenn Sie diese Option auswählen, wird der ausgewählte Spieler von der aktuellen Sitzung entfernt. Jedoch kann dieser Spieler jederzeit zu der gehosteten Sitzung zurückkehren. Markieren und wählen Sie den Spieler in der Lobby aus und wählen Sie danach „Hinauswerfen“.

Hinauswerfen und sperren

Wenn Sie Spieler für die Dauer der Sitzung entfernen möchten, wählen Sie „Hinauswerfen und sperren“. Dadurch werden die Spieler sofort von der Spielsitzung entfernt und der Liste der gesperrten Benutzer hinzugefügt. Ein gesperrter Spieler kann keinem Ihrer Spiele in der aktuellen Online-Sitzung beitreten. Wenn Sie das nächste Mal das Spiel starten, nachdem Sie es zuvor einmal verlassen haben, werden alle Einträge aus der Liste der gesperrten Benutzer gelöscht, damit zuvor gesperrte Spieler wieder an Ihren Rennen teilnehmen können. Markieren und wählen Sie den Spieler in der Lobby aus und wählen Sie danach „Hinauswerfen und sperren“.

Optionen

Ändern Sie Spieloptionen wie z.B. Audio, automatisches Speichern und Steuerungseinstellungen.

Audio

Sie können jeweils die Lautstärke für Soundeffekte, Musik und die Beifahrerkommentare festlegen.

Controller

Wählen Sie aus, ob Sie mit der Tastatur, einem USB-Controller oder einem Lenkrad, das von dem Spiel unterstützt wird, spielen möchten. Ebenso können Sie die Steuerungseinstellungen festlegen.

Anzeige

Wählen Sie als Einheit auf dem Geschwindigkeitsmesser Mph oder Km/h aus. Bestimmen Sie, ob das HUD (Head-Up-Display) und der Rückspiegel angezeigt werden sollen und legen Sie die Einstellungen für die Helligkeit fest.

Notizen



Notizen



Gesetzliche Vereinbarungen

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and SEGA Rally are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved.

All trademarks used herein are under license from their respective owners.

Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner AUDI AG.

BFGoodrich® Tires Trademarks are used under license from Michelin Group Companies.

CASTROL and the CASTROL logo are trade marks of Castrol Limited, used under licence.

CHAMPION and the Bow Tie logo used under license from Federal-Mogul Ignition Company, a wholly owned subsidiary of Federal-Mogul Corporation.

Cosworth is a trademark or registered trademark of Cosworth Ltd in the United Kingdom and elsewhere. All rights reserved.

DENSO is a trademark of DENSO CORPORATION used under license to SEGA Corporation.

ENKEI is a trademark of Enkei Corporation used under license to SEGA Corporation.

FEDERAL-MOGUL name and logo used under license from Federal-Mogul Corporation.

FERODO name and logo used under license from Federal-Mogul Friction Products, a wholly owned subsidiary of Federal-Mogul Corporation.

The CITROËN logo, the CITROËN wordmark and the CITROËN model designations are Trademarks of CITROËN and are used under license.

Peugeot trademarks and logo and body design are the intellectual property of Automobiles Peugeot and are used under license by SEGA.

Lancia and Fiat brands, cars, car parts, car names and associated imagery featured in this game are intellectual property rights including trademarks and/or copyrighted materials of Fiat SpA and Fiat Group Automobiles SpA. Under license from Fiat Group Automobiles SpA.



OFFICIAL LICENSED
PRODUCT

Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. Manufactured by SEGA. www.ford.com.



FUJITSUBO is a trademark of FUJITSUBO GIKEN KOGYO CO., LTD. used under license to SEGA Corporation.

HOT WHEELS™ and associated trademarks and trade dress are owned by, and used under license from Mattel, Inc ©2007 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

Uses Granny Animation. Copyright © 1999-2007 by RAD Game Tools, Inc.

© 2007 Logitech. All rights reserved. Logitech, the Logitech logo, and other Logitech marks are owned by Logitech and may be registered. All other trademarks are the property of their respective owners.

Gesetzliche Vereinbarungen

HUMMER, H3, all related Emblems, and the distinctive vehicle body and grille designs are General Motors Trademarks used under license to SEGA Publishing Europe Ltd.



All trademarks used herein are under license from Magneti Marelli.

Michelin and the Tyre Man (Bibendum) are trademarks used with permission from the Michelin Group. Copyright 2007 Michelin.

The MINI trademarks are used under license from BMW AG.

MITSUBISHI, LANCER EVOLUTION IX and CONCEPT-X names, emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of MITSUBISHI MOTORS CORPORATION used under license by SEGA Corporation.

The Mobil logo and the flying horse design are trademarks of the Exxon Mobil Oil Corporation or one of its subsidiaries.

PIAA is a trademark of PIAA Corporation used under license to SEGA Corporation.

Manufactured and distributed by SEGA with kind consent of ŠKODA AUTO a.s. (www.skoda-auto.com). Copyright and reproduction rights to the trademark, samples, and models granted by ŠKODA AUTO a.s. All rights reserved.

SUBARU, IMPREZA names, emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of Fuji Heavy Industries Ltd. and are used under license to SEGA Corporation.

TAKATA is a trademark of Takata Corporation used under license to SEGA Corporation.

TEIN is a trademark of TEIN,INC. used under license to SEGA Corporation.

TOYOTA, CELICA and all other associated marks, emblems and designs are intellectual property rights of Toyota Motor Corporation and used with permission.

Trademarks, design patents and copyrights are used with the permission of the owner Volkswagen AG.

YOKOHAMA is a trademark of THE YOKOHAMA RUBBER CO.,LTD. used under license to SEGA Corporation.

SEGA Rally developed using Vision Racer www.visionracer.com

This game incorporates technology of Massive Incorporated ("Massive") that enables in-game advertising, and the display of other similar in-game objects, which are uploaded temporarily to your personal computer or game console and replaced during online game play. As part of this process, Massive may collect your Internet protocol address and other basic anonymous information, and will use this information for the general purposes of transmitting and measuring in-game advertising. Massive does not store or use any of this information for the purpose of discovering your personal identity. For additional details regarding Massive's in-game advertising practices, and to understand your options with respect to in-game advertising and data collection, please see Massive's privacy policy at http://www.massiveincorporated.com/site_network/privacy.htm. The trademarks and copyrighted material contained in all in-game advertising are the property of the respective owners. Portions of this product are © 2007 Massive Incorporated. All rights reserved.

RUF Rt 12 emblems and RUF body styling equipment are trademarks and / or other intellectual property of RUF Vertriebs GmbH and used under licence to SEGA.

Aaux Pro Basic and Coup fonts are used under license from T-26 Type Foundry.

Kundendienst / Garantie

Mehr Informationen zum Produkt-Support
in Ihrem Land finden Sie auf

www.sega-europe.com/support

Unseren Kundendienst erreichen Sie an Werktagen montags bis freitags von 11 bis 20 Uhr
unter folgenden Rufnummern:

Für unsere Kunden aus Deutschland:

TECHNISCHE HOTLINE: 0900-100 SEGA bzw. 0900-1007342

(1,49€/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*

SPIELINHALTLICHE HOTLINE: 0900-110 SEGA bzw. 0900-1107342

(1,49€/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*

Für unsere Kunden aus Österreich:

TECHNISCHE UND SPIELINHALTLICHE HOTLINE: 0900-444612

(1,56€/Min. aus dem Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*

Für unsere Kunden aus der Schweiz:

TECHNISCHE UND SPIELINHALTLICHE HOTLINE: 0900-737737

(2,50 CHF/Min aus dem Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*

Alternativ können Sie den technischen Kundendienst auch unter **support@sega.de**
erreichen.

*Alle Preise beziehen sich auf Anrufe aus dem Festnetz sowie zum Zeitpunkt der ersten Drucklegung dieses Handbuchs. Die Kosten zu einem späteren Zeitpunkt insbesondere aus den Mobilfunknetzen können variieren. Bitte beachten Sie hierzu auf jeden Fall die kostenlose Tarifansage am Anfang der Verbindung. Bitte informieren Sie sich auch über die Kosten direkt bei Ihrem Telefonanbieter. Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können.

GARANTIE: SEGA Europe Limited garantiert Ihnen, dem ursprünglichen Käufer dieses Spiels, dass dieses Spiel im Wesentlichen 90 Tage ab dem Erstkaufdatum wie in der beiliegenden Anleitung beschrieben funktioniert. Sollten Sie innerhalb dieser Garantiezeit von 90 Tagen auf ein Problem stoßen, hat Ihr Händler die Möglichkeit, Ihnen das Spiel nach seiner Wahl entweder kostenfrei zu reparieren oder zu ersetzen. Dabei ist unten beschriebene Vorgehensweise unbedingt einzuhalten (strengstens verboten). Diese begrenzte Garantie (a) gilt nicht bei geschäftlicher oder gewerblicher Verwendung des Spiels und (b) tritt außer Kraft, wenn die aufgetretenen Schwierigkeiten auf Unfälle, Missbrauch, Viren oder unsachgemäße Anwendung zurückzuführen sind. Diese begrenzte Garantie verleiht Ihnen bestimmte Rechte. Außerdem stehen Ihnen eventuell positive oder andere Rechte unter Ihrer örtlichen Rechtsprechung zu.

GARANTIEANSPRÜCHE: Wenden Sie sich mit Ihren Garantieansprüchen bitte immer an den Händler, bei dem Sie das Spiel gekauft haben. Geben Sie das Spiel zusammen mit einer Kopie des Originalkaufbelegs und einer Beschreibung der aufgetretenen Schwierigkeiten zurück. Der Händler hat nun die Wahl, das Spiel entweder zu reparieren oder zu ersetzen. Ersatzspiele erhalten eine Garantie für die verbleibende Zeit der ursprünglichen Garantie bzw. von 90 Tagen, je nachdem, welcher Zeitraum länger ist. Sollte das Spiel aus irgendeinem Grund nicht repariert oder ersetzt werden können, haben Sie Anspruch auf Schadenersatz der direkt (nicht jedoch anderer) entstandenen Schäden in angemessener Höhe, maximal jedoch auf den Betrag, den Sie beim Erwerb dieses Spiels bezahlt haben. Oben genannte Mittel (Reparatur, Ersatz oder begrenzter Schadenersatz) sind Ihre ausschließlichen Rechtsmittel.

BEGRENZUNGEN: Im vollen vom Gesetz vorgeschriebenen Umfang sind weder SEGA Europe Limited noch seine Händler oder Lieferanten für jegliche speziellen, zufälligen, sträflichen, indirekten bzw. Folgeschäden haftbar, die aus dem Besitz, der Benutzung oder Funktionsstörungen dieses Spiels resultieren.

Dieser Service steht eventuell nicht in allen Gebieten zur Verfügung. Der Nutzer bestimmt die Länge des Anrufs. Alle Nachrichten sind ohne vorherige Ankündigung veränderlich. Die in diesem Dokument enthaltenen Informationen, u.a. auch die URL und andere Verweise auf Internetseiten, sind ebenfalls ohne vorherige Ankündigung veränderlich. Sofern nicht anders angegeben, sind alle im Spiel genannten Firmen, Organisationen, Produkte, Personen und Ereignisse fiktiv und haben keinerlei Bezug zu tatsächlichen Firmen, Organisationen, Produkten, Personen und Ereignissen. Der Nutzer ist für die Einhaltung der urheberrechtlichen Bestimmungen verantwortlich. Die Vervielfältigung, Speicherung oder Eingabe in ein Datenabrufsystem bzw. Übertragung dieses Dokuments – auch von Teilen hiervon – jeglicher Art, auf jegliche Art und Weise (elektronisch, mechanisch, Fotokopie, Aufnahme oder sonstige) und für jeglichen Zweck ist ohne die ausdrückliche schriftliche Zustimmung von SEGA Europe Limited untersagt, ohne dass die unter das Urheberrecht fallenden Bestimmungen dadurch eingeschränkt werden.

Mike Rockenfeller, Audi DTM-Pilot:

Wer nach vorne will, liest nur die Nr. 1



Die ganze Welt des Motorsports:

- Von Formel 1 über Tourenwagen, Rallye und Classic Racing bis Motorrad
- Exklusive Hintergrundberichte und präzise Analysen
- Tracktests und packende Fotostrecken



Näher dran ist nur der Fahrer.