

IMPRESSUM:



10tacle Studios AG
Goebelstr.21
64293 Darmstadt

www.10tacle.com

Homepage "Michael Schumacher World Tour - Kart":
<http://www.msworldtour.com>

Copyright: 10tacle studios AG 2004

Alle Rechte vorbehalten.

Software, Grafiken, Musik, Text, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Kein Teil der Software oder des Handbuchs darf in jeglicher Form reproduziert, benutzt, versendet oder in eine andere Sprache übersetzt werden ohne die vorherige schriftliche Genehmigung der 10tacle Studios AG. Die meisten Begriffe zu Hard- und Software in diesem Handbuch sind eingetragene Warenzeichen sollen als solche behandelt werden.

INHALT

Impressum	2
Inhalt	3
Gesundheitsinformationen	4
Installation	4
Systemanforderungen	6
Steuerung	6
Force Feedback-Effekte	9
Das Spiel	10
Michael Schumachers Kart-Karriere	11
Hauptmenü	13
Fahrer	14
Training	14
Schnelles Rennen	16
Karrieremodus	17
Optionen	21
Mehrspieler	23
Beenden	28
Anpassung	28
Online-Rangliste	29
Karts und Klassen	30
Streckenübersicht	32
Tipps und Tricks	33
Lizenzvereinbarung	34
Credits	38
Technische Hilfe und Kundenservice	39

GESUNDHEITSINFORMATIONEN

EPILEPSIEWARNUNG

Einige Menschen neigen zu epileptischen Anfällen, wenn sie aufblitzende Lichter oder bestimmte Muster in ihrer Umgebung sehen. Diese Anfälle können auch auftreten, wenn sie fernsehen oder Computerspiele spielen. Selbst Spieler, die nie zuvor davon betroffen waren, können plötzlich dazu neigen.

Befragen Sie Ihren Arzt, ob Sie oder ein Mitglied Ihrer Familie jemals eine solche Veranlagung zeigte, bevor Sie Spiele auf dem Computer benutzen. Wenn Sie eines der folgenden Symptome verspüren, dann sollten Sie sofort mit dem Spielen aufhören und ärztlichen Rat einholen: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelkrämpfe bzw. -zuckungen, Verwirrtheit, Bewusstlosigkeit und/oder Krämpfe bzw. Zuckungen.

INSTALLATION

INSTALLATION

Legen Sie die Michael Schumacher World Tour (MSWT) - Kart CD in das CD-ROM-Laufwerk und warten Sie einige Sekunden, bis das Laufwerk bereit ist. Stellen Sie sicher, dass die Autostart-Funktion des Laufwerks aktiviert ist. Klicken Sie auf „**Installieren**“, wenn der Start-Bildschirm erscheint, und folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Sollte die CD nicht automatisch starten, klicken Sie bitte im Windows-Startmenü auf „**Ausführen...**“ und dann auf „**Durchsuchen...**“ Wählen Sie von dem Laufwerk, in das Sie die MSWT - Kart-CD eingelegt haben, die Datei „**autorun.exe**“ aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „**Öffnen**“. Nachdem das Installationsprogramm überprüft wurde, können Sie die gewünschte Sprache aus einer Liste auswählen. Es erscheint nun die Lizenzvereinbarung. Um dieser zuzustimmen, müssen Sie auf die Schaltfläche „**Annehmen**“ klicken. Danach geht es weiter.

Wählen Sie als Nächstes die Komponenten des Spiels aus, die Sie installieren möchten. Die MSWT - Kart-Spieldateien werden auf jeden Fall installiert, jedoch ist die Verknüpfung im Startmenü optional.

Klicken Sie auf „**Weiter**“ und legen Sie fest, in welches Verzeichnis das Spiel installiert werden soll. Wenn Sie das voreingestellte Verzeichnis übernehmen möchten, klicken Sie einfach auf „**Installieren**“. Ansonsten müssen Sie „**Durchsuchen**“ wählen und das gewünschte Verzeichnis festlegen. Sobald Sie damit fertig sind, klicken Sie bitte auf „**Installieren**“.

Sollte DirectX9 noch nicht auf Ihrem Rechner installiert sein, dann holen Sie die Installation nach, bevor Sie das Spiel starten. Hierzu klicken Sie bitte auf die Schaltfläche „**DirectX 9.0b installieren**“ im Start-Bildschirm. Damit führen Sie das Installationsprogramm von Microsoft aus. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um fortzufahren. Sollte DirectX9 bereits auf Ihrem System installiert sein, so ist die Schaltfläche hierfür deaktiviert. Sie können DirectX9 auch manuell installieren, indem Sie im Ordner „**DirectX9**“ auf der MSWT - Kart-CD die Datei „**dxsetup.exe**“ ausführen und somit das Installationsprogramm starten.

Nach der Installation kann das Spiel gestartet werden, indem die entsprechenden Links im Startmenü aufgerufen werden, es sei denn, Sie haben sich dafür entschieden, diese Links nicht mitzuinstallieren. Alternativ können Sie das Spiel aufrufen, indem Sie die Schaltfläche „**Spielen**“ im Start-Bildschirm anklicken.

Sie können „**MSWT - Kart**“ wieder von Ihrem Computer entfernen, indem Sie im Windows-Startmenü auf „**Programme -> MSWT - Kart -> Deinstallieren**“, oder auf „**Einstellungen -> Systemsteuerung -> Software**“ und dort auf die Schaltfläche „**Hinzufügen/Entfernen...**“ klicken. Das Deinstallationsprogramm entfernt dann alle Spieldateien von Ihrem Computer, sobald Sie die Schaltfläche „**Deinstallieren**“ angeklickt haben. Außerdem können Sie für die Deinstallation auch die entsprechende Schaltfläche im Start-Bildschirm benutzen.

Weitere Optionen im Start-Bildschirm

Mit einem Klicken auf die Schaltfläche „**Handbuch**“ können Sie sich das Handbuch ansehen, das auf der CD im PDF-Format abgelegt wurde. Hinweis: Damit Sie sich dieses Handbuch ansehen können, muss das Programm „**Adobe Acrobat Reader**“ auf Ihrem System installiert sein. Dieses befindet sich auch auf der MSWT - Kart-CD.

Um alle Neuigkeiten und Extras über dieses Spiel zu erfahren, klicken Sie einfach auf die Schaltfläche „**Web**“. Sie besuchen dann die offizielle **MSWT - Kart Website**.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Minimale Systemanforderungen:

Prozessor 500 MHz, 128 MB RAM, Win 98, Me, 2000, XP
 32 MB DirectX 9-kompatible AGP 3D-Grafikkarte
 DirectX-Soundkarte
 DirectX 9
 640x480x16 Pixel Auflösung, 15" Monitor
 300 MB freier Platz auf der Festplatte
 CD-ROM-Laufwerk mit 8facher Geschwindigkeit
 Maus, Tastatur
 Internet-Zugang, 56k-Modem

Empfohlene Systemkomponenten:

Prozessor 900 MHz, 256 MB RAM, Win 98, Me, 2000, XP
 64 MB DirectX 9-kompatible AGP 3D-Grafikkarte
 DirectX-Soundkarte
 DirectX 9
 1024x768x32 Pixel Auflösung, 19" Monitor
 300 MB freier Platz auf der Festplatte
 CD-ROM-Laufwerk mit 24facher Geschwindigkeit
 Maus, Tastatur, Joystick oder Lenkrad
 Internet-Zugang, ISDN, Breitband

STEUERUNG

Die Belegung der Steuerung kann im Menü „**Optionen / Steuerungsoptionen**“ festgelegt werden. Alle Änderungen können zurückgenommen werden, indem Sie die Schaltfläche Standard unten in jedem Einstellungsbildschirm anklicken. Dadurch werden die ursprünglichen Werkseinstellungen wiederhergestellt.



STANDARD-TASTATURBELEGUNG:

Nach links lenken	-	Pfeiltaste links
Nach rechts lenken	-	Pfeiltaste rechts
Beschleunigen	-	Pfeiltaste hoch
Bremsen/rückwärts fahren	-	Pfeiltaste runter
Umsehen	-	rechte Umschalttaste
Kameraposition ändern	-	Taste „F1“
Menü hoch	-	Pfeiltaste hoch
Menü runter	-	Pfeiltaste runter
Menü Auswahl	-	Eingabetaste
Menü Abbruch / Pause	-	Esc-Taste

CONTROLLERBELEGUNG:

Sie können alle Einstellungen für Game Pads, Joysticks, Lenkräder, etc. verändern und/oder konfigurieren, indem Sie im Optionsmenü den Punkt „**Controller-Optionen**“ aufrufen.

Doch vor der Konfiguration im Spiel sollte das jeweilige Eingabegerät ordnungsgemäß im Betriebssystem installiert sein. Um dies zu überprüfen, klicken Sie bitte in der Systemsteuerung auf „**Gamecontroller**“.

Sie ändern eine Voreinstellung, indem Sie sie aus der Liste auswählen, die Eingabetaste drücken und die gewünschte Taste einmal drücken. Die neue Zuordnung wird nun angezeigt und ist aktiv.



Eingabe-Achse

Wenn die Eingabe-Achse umgekehrt ist, nachdem Sie ein Eingabegerät (zum Beispiel Joystick oder Game Pad) zugewiesen haben, so können Sie dies ändern, indem Sie das entsprechende Kontrollkästchen in der Spalte „**Umk.**“ anklicken.

Steuerungsgeschwindigkeit

Wenn Sie ein Lenkrad, ein Game Pad oder einen Joystick benutzen und

das Kart im Spiel sehr empfindlich auf die Eingabegeräte reagiert, so können Sie eine langsamere Reaktion einstellen, indem Sie das entsprechende Kontrollkästchen in der Spalte „Rtg.“ anklicken.

Sie können die Eingabe testen, indem Sie das Gerät benutzen. Der Text im linken „Testfeld“ leuchtet bei Funktion auf.

STEUERUNGSANPASSUNG

Hier können Sie die Standardsteuerung für Ihr Kart ändern. Die Einstellungen hängen ganz von Ihren Vorlieben beim jeweiligen Controller ab. Auf der linken Seite des Bildschirms sehen Sie ein Lenkrad. Es reagiert auf die Steuerung genauso wie das Kart während der Rennen. Mit ihm können Sie die verschiedenen Einstellungen ausprobieren, während Sie sie an Ihre Vorlieben anpassen.



WEICH/HART

Passen Sie an, wie das Kart auf die Bewegungen eines Joysticks oder Lenkrads reagieren soll. Eine weiche Einstellung ist vor allem in der Mittelposition sehr präzise, bei einer harten Einstellung reagiert der Controller vor allem im äußeren Bereich genauer.

Diese Einstellung hat keinerlei Auswirkung, wenn Sie das Spiel mit einer Tastatur oder einem digitalen Joypad spielen.

LANGSAM/SCHNELL

Legen Sie fest, wie schnell das Kart auf die Lenkbewegungen ansprechen soll. Eine langsame Einstellung ist für die Tastatur, ein Joypad oder einen Joystick empfohlen. Eine schnelle Einstellung empfiehlt sich bei einem Lenkrad.

TOTER BEREICH

Definieren Sie hier den neutralen Bereich Ihres Joysticks und Lenkrads. Wenn Sie in der Mittelstellung ein Driften und unsauberes Lenken

feststellen, sollten Sie diesen toten Bereich verändern.

Diese Einstellung hat keinerlei Auswirkung, wenn Sie das Spiel mit einer Tastatur oder einem digitalen Joypad spielen.

LENKRADMODUS

Schalten Sie diese Option ein, wenn Sie das Spiel mit einem Lenkrad spielen und die Steuerung optimieren möchten. Schalten Sie sie bei einem Joystick aus.

Diese Einstellung hat keinerlei Auswirkung, wenn Sie das Spiel mit einer Tastatur oder einem digitalen Joypad spielen.

FORCE FEEDBACK-EFFEKTE:

Hier können Sie die Standardeinstellungen für die Unterstützung von Force Feedback verändern. Bitte beachten Sie, dass diese Optionen nur für Geräte mit Force Feedback-Unterstützung vorgesehen sind. Im Handbuch Ihres Controllers erhalten Sie weitere Informationen hierzu.



EFFEKTE AKTIVIEREN

Aktiviert oder deaktiviert die Force Feedback-Effekte.

EFFEKTE UMKEHREN

Wenn die Effekte genau andersherum eingestellt sind, können Sie sie mit dieser Option umkehren (links ist dann rechts und umgekehrt).

EFFEKTSTÄRKE

Stellen Sie die Stärke der Force Feedback-Effekte wunschgemäß ein.

AUTOMATISCHES ZENTRIEREN

Passen Sie die Stärke des automatischen Zentrierens an.

Hinweis: Einige Controller besitzen eine eingebaute automatische Zentrierung. Wenn Sie die Zentrierungsfunktion des Spiels verwenden, sollten Sie vielleicht die des Controllers deaktivieren. Im Handbuch Ihres Controller finden Sie Informationen dazu, wie man das macht.

TIPP:

Wenn Sie Probleme haben sollten, die Force Feedback-Effekte im Spiel zu spüren, überprüfen Sie bitte, dass Sie die richtigen Treiber installiert haben und die Stromversorgung sichergestellt ist. Sehen Sie dann im Handbuch des Controllers nach.

DAS SPIEL

Erleben Sie hautnah den Beginn von F1-Star Michael Schumachers Karriere. Spüren Sie die Atmosphäre der besten internationalen Kart-Strecken und fordern Sie Fahrer aus aller Welt heraus, um online gegen Sie anzutreten.

Kart ist die ultimative 3D-Kart-Simulation mit 3 verschiedenen Rennklassen und Karts, 17 Strecken und realistischer Rennerfahrung.

Das Fahrverhalten des Karts wurde so programmiert, dass es die Spannung und Schnelligkeit der echten Karts widerspiegelt. Die Rennerfahrung ist daher wie auf den echten Kart-Strecken, wo die Schwierigkeiten durch Strecke und Gegner ständig ansteigen. Online-Platzierungen ermöglichen Ihnen den Vergleich Ihrer Leistungen mit denen anderer Fahrer. Und im Online-Mehrspielermodus können Sie sogar gegen die anderen Fahrer von Angesicht zu Angesicht antreten!

Bestimmen Sie Ihre Rennbekleidung, Farbe und Design Ihres Karts, den Namen Ihres Rennfahrers und vieles mehr. Erschaffen Sie so Ihren ganz persönlichen Rennprofil!

Lernen Sie, wie man das Kart unter realistischen Bedingungen fährt und treten Sie in die Fußstapfen des legendären Michael Schumacher. Während Sie sich durch die verschiedenen Strecken und Klassen kämpfen, trainieren Sie ständig und verbessern Ihr Können.

FEATURES

- Erleben Sie realistische Karts auf 17 Strecken in der ganzen Welt.
- Schalten Sie neue Strecken und die schwierigeren Klassen frei, indem

Sie alle Konkurrenten besiegen.

- Legen Sie eine schnelle Runde im schnellen Rennen vor oder fahren Sie im Training gegen sich selbst.
- Nutzen Sie Ihre gewonnenen Karts und Strecken, um online neue Herausforderungen zu finden, oder gegen Ihre Freunde in einem LAN-Rennen zu fahren.
- Lassen Sie Ihre besten Runden- und Streckenzeiten in einer Online-Platzierung auf der Website des Spiels anzeigen.

MICHAEL SCHUMACHERS KART-KARRIERE

Michael Schumacher begann sehr früh mit dem Kart-Rennen. Obwohl sein Vater nicht sehr begeistert über die kostspieligen Kart-Ambitionen seines Sohns war, gab es ein paar Gönner in der Gegend, die dann und wann ihre finanzielle Unterstützung anboten und Michael somit den Sport ermöglichten. Es war Michaels Vater, der sein erstes Fahrzeug baute und ihn im Kart-Club Kerpen-Horrem anmeldete.

Michaels Enthusiasmus für das Kart-Rennen wuchs mit den Jahren immer mehr an. 1980 bauten die Mitglieder des Kerpener Kart-Clubs eine neue Rennstrecke in Kerpen-Manheim. Michael - und später auch sein Bruder Ralf - fuhren dort so oft sie nur konnten.

Jedoch war Michael noch zu jung, um an Meisterschaften teilzunehmen. Daher musste er noch bis 1983 warten, bis er seine Kart-Lizenz bekam. Er machte sich sofort daran, 1984 die deutsche Jugendmeisterschaft zu gewinnen. 1985 gewann er diesen Titel erneut und wurde zum Junioren-Vizeweltmeister von Le Mans erklärt.

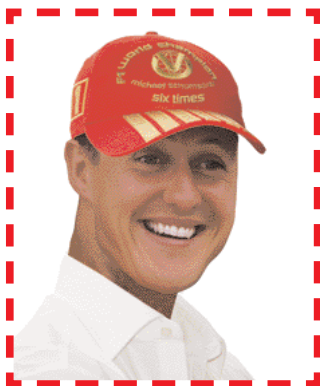
An der deutschen Kart-Meisterschaft nahm er 1986 zum ersten Mal teil, ergatterte Platz drei in der Rangliste und überquerte außerdem noch als Dritter das Ziel in der Europameisterschaft. 1987 erlebte er seinen ersten großen Erfolg: Michael Schumacher gewann die deutschen und die europäischen Kart-Meisterschaften.

Seine große Leidenschaft für Karts hat er nicht aufgegeben. Wann immer es sein enger Zeitplan erlaubt, setzt er sich in ein Kart, um ein paar Runden zu fahren.

Die Tatsache, dass er 2001 noch immer an den Kart-Meisterschaften der Formel Super A Klasse (FSA) auf seiner Heimatstrecke in Kerpen teilnahm, zeigt, dass ihm der Spaß und die Herausforderung eines Kart-

Rennens nicht fremd geworden sind. Er plant auch noch, an weiteren Kart-Meisterschaften teilzunehmen.

Parallel dazu unterhält Michael Schumacher mehrere Kart-Center in Deutschland. Hier können Freunde des Rennsports selbst eine Fahrt mit dem 200cc 4-Taktmotor genießen.



Kontaktadresse für Michael Schumachers Kart-Center in Deutschland:

MS Motorsport GmbH
Michael-Schumacher-Str. 5
50170 Kerpen - Sindorf
Tel.: + 49 (0)2273 - 6019-0
Fax: +49 (0)2273 - 6019-120
E-Mail: info@ms-kartcenter.de

Weitere nützliche Informationen finden sich auf der Website:

www.michaelschumacher-kartcenter.de

Sehr wertvolle Informationen über die technischen Aspekte des Kart-Sports finden sich auf der Webseite der Firma DUNLOP:

<http://www.dunlop.de>

HAUPTMENÜ

Das Hauptmenü erscheint automatisch nach der Intro-Sequenz, sobald Sie Michael Schumacher World Tour - Kart gestartet haben. Hier können Sie auch die Einstellungen ändern, um ein persönliches Profil zu erstellen und die verschiedenen Spielmodi auswählen. Mit dem Menü **Optionen** können Sie das Spiel so optimieren, dass es perfekt zur Konfiguration Ihres PCs passt.

Detaillierte Beschreibungen der einzelnen Menüpunkte finden sich auf den folgenden Seiten.



- **Fahrer:** Legen Sie den Namen des Fahrers fest und/oder erstellen Sie einen neuen. Alle Fortschritte im Spiel werden automatisch im aktuell ausgewählten Profil gespeichert.
- **Training:** Hier können Sie trainieren und versuchen, die schnellsten Runden gegen Ihr virtuelles Selbst (Geist) zu fahren. Ihre besten Rundenzeiten können Sie auch in der Online-Rangliste veröffentlichen.
- **Schnelles Rennen:** Um schnell loszuspielen, müssen Sie Sofortrennen auswählen, oder im Zeitrennen Ihre besten Streckenzeiten mit denen anderer Spieler oder der Online-Rangliste messen.
- **Karrieremodus:** Treten Sie gegen die besten Computergegner an und qualifizieren Sie sich für die Spitzenklasse. Beginnen Sie in der FUN-Klasse und schalten Sie die schnelleren Klassen frei, wo Michael Schumacher schon mit Freuden darauf wartet, gegen Sie fahren zu dürfen.
- **Mehrspieler:** Fordern Sie Freunde und andere echte Online-Gegner in einem LAN- oder Internet-Rennen heraus.
- **Online-Ergebnisse:** Reichen Sie Ihre Rekorde für die Online-Rangliste ein.
- **Optionen:** Hier können Sie Sound, Grafik, Steuerung und Sprache einstellen und die Credits einsehen.
- **Beenden:** Beenden Sie das Spiel und kehren Sie zu Windows zurück.

FAHRER

Hier kann der Spieler ein persönliches Profil anlegen, in welchem der gesamte Fortschritt im Spiel automatisch gespeichert wird. Der Verlauf der Karriere des ausgewählten Fahrers wird im linken Bildschirmfenster angezeigt. Jeder in Ihrer Familie kann ein eigenes Profil anlegen und somit seine eigenen persönlichen Einstellungen jederzeit abrufen.

Um ein neues Profil anzulegen, müssen Sie ein leeres Namensfeld und dann Neuer Spieler anklicken. Sie können dann über die Tastatur einen Namen eingeben. Mit der Eingabetaste beenden Sie die Eingabe. Ihre neue Karriere beginnt hier.

Das ausgewählte Profil wird gelöscht, wenn Sie die Schaltfläche Spieler löschen anklicken. Andere zuvor angelegte Profile können Sie auswählen, indem Sie in der Liste der Fahrernamen nach unten oder oben blättern.

Sobald Sie die Eingabetaste drücken oder auf **Wählen** klicken, wird dieses ausgewählte Profil beim Spielen von MSWT Kart benutzt.



TRAINING

Hier können Sie gegen sich selbst um die besten Rundenzeiten fahren.

Wählen Sie eine beliebige freigeschaltete Klasse aus, in der Sie trainieren möchten. Im folgenden Menü können Sie eine Strecke bestimmen. Der Name der Strecke und ihre Beschreibung wird jeweils im linken Fenster angezeigt.



Nach der Auswahl der Strecke erscheint eine Liste mit den aktuellen Rundenrekorden. Gleich unter der Liste findet sich Ihre Bestzeit, sofern Sie auf dieser Strecke bereits eine haben.

Klicken Sie auf **Weiter** oder drücken Sie die Eingabetaste, um ins Anpassungsmenü zu gelangen. Dort können Sie Ihr Kart verändern und das Rennen beginnen, indem Sie auf **Start** klicken.

Nun beginnt das Training. Nachdem die Kamera einmal um Ihr Kart gefahren ist, können Sie losfahren. Sobald Sie die Ziellinie überquert haben, beginnt der Zähler für Ihre erste Rundenzeit zu ticken.

Sobald die erste Rundenzeit feststeht, erscheint ein 'Geister-Kart' auf der Startlinie und wiederholt Ihre beste Runde. Versuchen Sie, dem Geist zu folgen und ihn zu überholen. Sie können nicht mit ihm zusammenstoßen. Wenn Sie die Ziellinie vor dem Geist überqueren, speichert das System automatisch Ihre Zeit und Fahrlinie, um sie dem Geist zu übermitteln. Dadurch können Sie Ihren Fahrstil im Auge behalten und ihn in jeder weiteren Runde noch verbessern.

Sobald Sie einen Rundenrekord gefahren haben, wird dies in der Streckenübersicht mit einem grünen Häkchen angezeigt.

ONLINE-ERGEBNISSE

Wenn Sie einen neuen Rundenrekord gefahren sind, können Sie diesen über die Schaltfläche Online-Ergebnisse zur Online-Rangliste einreichen (Näheres dazu im entsprechenden Kapitel).

BILDSCHIRMANZEIGE IM SPIEL

In der linken oberen Ecke werden die Rundenzeiten aller Runden angezeigt. In der Mitte zählt während Ihrer Fahrt der Rundenrekord herunter. Gleich darunter ist Ihre beste Rundenzeit zu sehen. Diese erscheint

jedoch nur, wenn Sie die Strecke schon einmal gefahren sind. In der Ecke rechts oben sehen Sie den aktuellen Rundenrekord.



In der linken unteren Ecke ist eine Minikarte der Strecke zu sehen, auf der die Position des Fahrers angezeigt wird. Rechts unten kann man die aktuelle Geschwindigkeit ablesen.

Sie können eine Trainingsrunde unterbrechen, fortsetzen und neu starten, indem Sie die **Esc-Taste** drücken. Das Spiel geht dann ins Pausemenü und zeigt genau diese Optionen.

SCHNELLES RENNEN

In diesem Modus können Sie sofort ins Rennen einsteigen, wenn Sie einfach mal eine „Runde zwischendurch“ fahren oder sich eine neue Rundenbestzeit erarbeiten wollen.



Sofortrennen

Um mit Ihrem Kart mal eben eine Runde zu fahren, können Sie **Sofort-**

rennen auswählen und auf **Weiter** klicken oder die Eingabetaste drücken. Im folgenden Bildschirm können Sie eine beliebige der im Karrieremodus freigeschalteten Klassen auswählen und eine Strecke auswählen.

Die Qualifikation können Sie ein- oder ausschalten. Zur Qualifikation müssen Sie eine Runde in der vorgegebenen Qualifikationszeit schaffen. Je schlechter Ihre Zeit, desto schlechter auch Ihre Startposition. Wenn Sie die Qualifikation auslassen, starten Sie immer von der letzten Position aus. Näheres zur Qualifikation finden Sie im Kapitel **Karrieremodus**.

Zeitrennen

In diesem Modus können Sie versuchen, die Streckenbestzeit zu fahren, ohne dabei von anderen Karts auf der Strecke gestört zu werden. Hier können Sie Ihren Freunden Ihr fahrerisches Talent präsentieren oder sich in der Online-Ragliste eintragen (Näheres dazu im Kapitel **Online-Ergebnisse**).

Wählen Sie eine beliebige der freigeschalteten Klassen aus. Anschließend können Sie die gewünschte Strecke durch Anklicken festlegen.

Im folgenden Bildschirm werden die Namen jener angezeigt, die es in die Bestzeiten-Listen geschafft haben. Klicken Sie auf **Weiter** oder drücken Sie die Eingabetaste, um zum Anpassungsbildschirm zu gelangen. Dort können Sie das Aussehen und/oder die Reifen Ihres Karts ändern (Näheres dazu im Kapitel **Anpassung**). Klicken Sie **Start** an oder drücken Sie die Eingabetaste, um das Zeitrennen zu beginnen.

Sie können ein Rennen unterbrechen, fortsetzen und neu starten, indem Sie die Esc-Taste drücken. Das Spiel geht dann ins Pausemenü und zeigt genau diese Optionen.

KARRIEREMODUS

Hier können Sie sich den Weg nach oben in der Welt des Kartings erarbeiten. Sie beginnen in der langsameren und einfacheren FUN-Klasse und durch das Gewinnen von Rennen und Punkten können Sie nach und nach die schnelleren Klassen freischalten. Das ultimative Ziel ist es, die Meisterschaft in der FSA-Klasse zu gewinnen. Dort wird ein virtueller Michael Schumacher im Kampf um die Weltmeisterschaft gegen Sie antreten.



Um Ihre Karriere zu beginnen, müssen Sie zunächst die **FUN-Klasse** auswählen. Die anderen Klassen werden erst freigeschaltet, wenn Sie in den Rennen genügend Punkte erlangt haben. Die Anzahl der benötigten Punkte wird jeweils neben den noch nicht freigeschalteten Klassen angezeigt. Außerdem können Sie einsehen, wie viele Punkte Sie bereits erreicht haben. Klicken Sie auf **Weiter** oder drücken Sie die Eingabetaste, um fortzufahren.

Es erscheint dann ein Menü, in welchem die verfügbaren Strecken dieser Meisterschaft angezeigt werden. Neben dem Streckennamen wird die Anzahl der Punkte angezeigt, die Sie dort erreicht haben. Unter der Liste finden Sie Ihre Gesamtpunktzahl sowie die benötigte Punktzahl. Wählen Sie eine der Strecken aus, indem Sie auf ihren Namen klicken. Sie können mit den Pfeiltasten oder dem Controller durch die Liste blättern.

Eine Kurzbeschreibung der Strecke wird im linken Fenster angezeigt. Klicken Sie auf Weiter oder drücken Sie die Eingabetaste, um mit dem Rennen auf der ausgewählten Strecke zu beginnen.



Im folgenden Bildschirm sehen Sie die letzten Rundenrekorde. Klicken Sie auf **Streckenrekord**, um die Streckenrekorde zu sehen. Außerdem können Sie in diesem Bildschirm festlegen, ob Sie die Qualifikation auslassen möchten, indem Sie auf **Qualifikation** klicken, um diese ein- oder auszuschalten. Klicken Sie auf **Weiter** oder drücken Sie die Eingabetaste, um fortzufahren.

Jetzt kommt ein Bildschirm, in dem Sie das Aussehen und die Reifen Ihres Karts vor jedem Rennen ändern können. Klicken Sie einfach auf **Anpassen**, um dies zu tun (Näheres dazu im Kapitel **Anpassen**). Klicken Sie auf **Start** oder drücken Sie die Eingabetaste, um das Rennen oder die Qualifikation zu starten.

QUALIFIKATION

Um sich zu qualifizieren, müssen Sie eine Runde innerhalb der vorgegebenen Qualifikationszeit fahren. Jede Zeit, die darüber liegt, verschlechtert Ihre Startposition. Wenn Sie die Qualifikation auslassen, starten Sie immer von der letzten Position.



Wenn die Qualifikationsrunde beendet ist, werden Ihre Zeit und die sich daraus ergebende Startposition angezeigt. Wenn Sie damit zufrieden sind, klicken Sie auf **Weiter**. Ansonsten können Sie mit **Neustart** versuchen, eine bessere Zeit zu fahren.

Bildschirmanzeige im Spiel

In der linken oberen Ecke werden die Rundenzeiten aller Runden angezeigt. In der Mitte zählt während Ihrer Fahrt der Rundenrekord herunter. Rechts oben sehen Sie den aktuellen Rundenrekord.



Unten links sehen Sie eine Minikarte der Strecke mit der Position der Fahrer. In der Mitte sehen Sie die aktuelle Runde und Gesamtzahl der Runden. Rechts unten finden Sie die Geschwindigkeitsanzeige.

Sie können eine Qualifikation unterbrechen, fortsetzen und neu starten, indem Sie die Esc-Taste drücken. Das Spiel geht dann ins Pausemenü und zeigt genau diese Optionen.

DAS RENNEN

Sie finden sich nun auf der erkämpften Startposition wieder. Nach der üblichen Startsequenz müssen Sie das Gaspedal fest durchtreten, denn das Rennen beginnt sofort, nachdem der Countdown beendet ist!

Ihr Ziel ist es, in allen Rennen der Meisterschaft Punkte zu bekommen, um die nächste Klasse freischalten zu können (Näheres dazu im Kapitel **Streckenübersicht** in diesem Handbuch).

Nach dem Rennen werden die Endergebnisse und Ihre Position angezeigt. Von hier aus können Sie entweder mit der Streckenauswahl weitermachen oder die aktuelle Strecke erneut fahren, um ein besseres Ergebnis rauszuholen.

Die Punkte werden nach den offiziellen FIA-Regeln vergeben:

1. Platz	= 10 Punkte
2. Platz	= 6 Punkte
3. Platz	= 4 Punkte
4. Platz	= 3 Punkte
5. Platz	= 2 Punkte
6. Platz	= 1 Punkt

Wenn Sie das Rennen mit einer schlechteren Zeit als zuvor beendet haben, werden dafür keine Punkte notiert! Punkte werden nur für Ihre

beste Zeit vergeben. Wenn Sie das gleiche Rennen mehrmals gewinnen, dann werden die Punkte hierfür auch nicht addiert. Nur die letzte und beste Platzierung der Strecke einer bestimmten Klasse werden notiert.

Wenn Sie die benötigte Punktzahl in einer bestimmten Klasse erreicht haben, dann haben Sie sich qualifiziert, in der nächsthöheren Klasse zu fahren.

Bildschirmanzeige im Spiel

In der linken oberen Ecke werden die Rundenzeiten aller Runden angezeigt. Oben in der Mitte findet sich die aktuelle Position im Rennen und rechts oben sehen Sie den aktuellen Rundenrekord.



Unten links sehen Sie eine Minikarte der Strecke mit der Position der Fahrer. In der Mitte sehen Sie aktuelle Runde und Gesamtzahl der Runden. Rechts unten finden Sie die Geschwindigkeitsanzeige.

Sie können ein Rennen unterbrechen, fortsetzen und neu starten, indem Sie die Esc-Taste drücken. Das Spiel geht dann ins Pausemenü und zeigt genau diese Optionen.

OPTIONEN

In diesem Menü können Sie alle Einstellungen für das Spiel vornehmen. Diese werden in Ihrem Fahrerprofil gespeichert und automatisch abgerufen, sobald Sie Ihr Profil auswählen.



SOUNDOPTIONEN

- **Effektlautstärke:** Stellen Sie die prozentuale Lautstärke der Soundeffekte ein.
- **Musiklautstärke:** Stellen Sie die prozentuale Lautstärke der Musik ein.
- **Soundmodus:** Entscheiden Sie sich für Mono oder Stereo.
- **Stereo vertauschen:** Für den Fall, dass die Kanäle Ihrer Lautsprecher vertauscht sind, können Sie dies hier korrigieren.
- **Musik:** Legen Sie fest, wie die Musikstücke während der Rennen abgespielt werden. Je Strecke spielt ein bestimmtes Stück pro Strecke. Mit **Zufällig** wird bei jeder Strecke ein Stück nach dem Zufallsprinzip ausgewählt.

GRAFIKOPTIONEN

- **Auflösung:** Stellen Sie eine Bildschirmauflösung ein, die den Möglichkeiten Ihres Computers entspricht.
- **Grafikdetail:** Stellen Sie die Detailtiefe der Grafik unter Berücksichtigung der Leistung Ihres Computers ein.
- **Reflektionen:** Hiermit schalten Sie die Lichtreflexionen im Spiel ein oder aus. Sind sie ausgeschaltet, wird der Rechner nicht so sehr gefordert.
- **Farbtiefe:** Stellen Sie die Farbtiefe der Grafik unter Berücksichtigung der Leistung Ihres Computers ein. Die Einstellung 16-Bit kann auf älteren Systemen zu einem flüssigeren Spielablauf führen.

SPRACHE

Hier können Sie einstellen, welche Sprache im Spiel standardmäßig auf den Bildschirmen aller Mitspieler benutzt wird.

CONTROLLER-OPTIONEN

In diesem Menü können Sie die Einstellungen für die Steuerung vorneh-

men und Tasten neu belegen. Indem Sie auf Standard klicken, können Sie alle vorgenommenen Änderungen rückgängig machen. Es werden dann alle Einstellungen auf die Vorgaben zurückgesetzt. Näheres dazu auch im Kapitel Steuerung.

ONLINE-ERGEBNISSE

Legen Sie hier fest, ob Sie die Online-Ergebnis-Funktion nutzen möchten oder nicht (wenn Ihr Computer nicht ans Internet angeschlossen ist).

CREDITS

Hier wird Ihnen eine Liste aller Personen angezeigt, die an der Erstellung des Spiels beteiligt waren. Drücken Sie eine beliebige Taste oder die linke Maustaste, um zurück zum Optionsmenü zu gelangen.

MEHRSPIELER

Im Mehrspieler-Modus können Sie Ihre Freunde und Familie in einem direkten Rennen über Ihr hauseigenes Netzwerk (LAN) oder über das Internet herausfordern. Sobald Sie diesen Menüpunkt im Hauptmenü anwählen, erscheint der Client/Server-Setup-Bildschirm.



Als Erstes sollten Sie festlegen, ob Sie über ein LAN (Local Area Network) oder über Ihre Internetverbindung gegen andere fahren möchten. Klicken Sie dazu den entsprechenden Button an.

SPIEL-NEWS

Klicken Sie auf die Schaltfläche **News**, um zu überprüfen, ob es aktuelle Patches, Tipps, Online-Turniere oder allgemeine Ankündigungen zum Spiel gibt.

ANMELDUNG AN EINEN SERVER

Es sollten automatisch alle verfügbaren MSWT Kart-Server gefunden werden. Die Details der Server werden dann im oberen Fenster angezeigt. Sie können die Liste aktualisieren, indem Sie die entsprechende Schaltfläche anklicken.

Wählen Sie einen Server aus der Liste aus, damit weitere Informationen dazu in den zwei mittleren Fenstern angezeigt werden. Klicken Sie dann auf **Mitspielen**, um sich an dem Server anzumelden. Sollte der Server passwortgeschützt sein, werden Sie gebeten, dieses zunächst einzugeben.

Wenn ein Server nicht gefunden wird oder Sie einen bestimmten Server suchen, dann können Sie die IP-Adresse auch von Hand eingeben. Klicken Sie hierzu auf **Manuelle IP**, geben Sie die IP- und die Port-Adresse ein und drücken Sie die Eingabetaste. Sie werden dann direkt mit dem Server verbunden.

CHAT-RAUM

Wurde die Verbindung zum Server aufgebaut, gelangen Sie zunächst in den Chat-Raum. Dort müssen Sie warten, bis das Rennen beginnt. Nach dem Rennen kehren alle Spieler auch in diesen Bildschirm zurück. Der Name der nächsten Strecke wird links oben angezeigt. Alle anderen Spieler, die bereits verbunden sind, werden oben rechts aufgelistet.



Chat mit anderen Spielern

Im mittleren Bereich des Fensters können Sie mit den anderen angeschlossenen Spielern chatten. Die Nachrichten der Spieler werden hinter den jeweiligen Namen angezeigt. Sie können selbst eine Nachricht schreiben, indem Sie in den blauen Balken am unteren Bildrand klicken und den gewünschten Text eingeben. Nachdem Sie die Eingabetaste gedrückt haben, erscheint Ihr Text im Nachrichtenfenster darüber und kann von allen anderen Spielern gelesen werden. Chat-Texte werden in grüner Farbe dargestellt.

Server-Meldungen

Im Nachrichtenfenster werden auch verschiedene Server-Meldungen angezeigt, z.B.: „Ein Spieler hat das Spiel verlassen“ und dergleichen mehr. Server-Meldungen werden in gelber Farbe dargestellt.

Rauswerfen von Spielern

Klicken Sie auf Rauswerfen, so starten Sie eine Abstimmung darüber, ob ein bestimmter Spieler vom Server ausgeschlossen werden soll. Im linken oberen Fenster werden dann alle Spielernamen in grüner Farbe angezeigt. Zur Abstimmung müssen Sie dann das Kästchen neben einem Namen anklicken. Der Name erscheint anschließend in roter Farbe. Hinter den Namen anderer Spieler erscheinen grüne Markierungen, wenn diese von anderen Spielern gewählt wurden. Alle Spieler können ihre Auswahl ändern, bis alle den gleichen Namen ausgewählt haben. Die Abstimmung ist dann abgeschlossen und der betreffende Spieler wird vom Server ausgeschlossen (Rauswurf). Danach erscheint noch eine entsprechende Nachricht im Nachrichtenfenster.

Hinweis: Der Spieler, der den Server betreibt, kann nicht herausgewählt werden. Außerdem kann kein Spieler sich selbst wählen. Dementsprechend findet sich neben diesen Namen auch kein Kästchen zum Anklicken.

Wenn ein anderer Mitspieler eine Abstimmung begonnen hat, blinkt die Schaltfläche Rauswerfen auf Ihrem Bildschirm und fordert Sie somit zum Abstimmen auf. Klicken Sie auf die Schaltfläche, um die Abstimmung vorzunehmen.

Strecken-Abstimmung

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Strecken-Abstimmung**, um mit den anderen Spielern darüber abzustimmen, welche Strecke Sie als Nächstes fahren. Im linken oberen Fenster wird dann eine Liste mit allen Streckennamen in rot angezeigt. Klicken Sie in das Kästchen neben einem Namen, um für diese Strecke zu stimmen. Eine grüne Markierung erscheint dann dort. Grüne Markierungen erscheinen auch hinter anderen Streckennamen, wenn andere Spieler für diese gestimmt haben. Alle Spieler können ihre Auswahl ändern, bis jeder die gleiche Auswahl getroffen hat. Die Abstimmung ist dann zu Ende und im Nachrichtenfenster erscheint eine entsprechende Meldung. Der eigentliche Streckenwechsel wird dann automatisch vom Spiel arrangiert.

Wenn ein anderer Mitspieler eine Abstimmung begonnen hat, blinkt die Schaltfläche **Strecken-Abstimmung** auf Ihrem Bildschirm und fordert Sie somit zum Abstimmen auf. Klicken Sie auf die Schaltfläche, um die Abstimmung vorzunehmen.

Garage

Klicken Sie auf **Garage**, um Ihr Kart vor dem Rennen noch zu verändern. Sie gelangen dann in den Anpassungsbildschirm. Näheres dazu im Kapitel **Anpassung**.

Netzwerkspiel abbrechen

Um den Server vor dem Rennen zu verlassen, müssen Sie auf die Schaltfläche **Netzwerkspiel abbrechen** klicken.

Rennbeginn!

Wenn Sie startklar sind, klicken Sie einfach auf **Fertig**. Ihr Name wird im rechten oberen Fenster dann in grüner Farbe angezeigt, damit alle anderen Mitspieler wissen, dass Sie bereit sind. Nachdem alle Spieler auf **Fertig** geklickt haben, kann der Betreiber des Servers das Rennen starten, indem er auf **Start** klickt (Fertig wird nach dem Anklicken zu Start).

Hinweis: Das Rennen kann vom Server aus auch gestartet werden, wenn noch nicht alle Spieler fertig sind.

EINEN SERVER ERSTELLEN

Sobald Sie auf Server erstellen geklickt haben, gelangen Sie in den Bildschirm zum Erstellen eines Servers. Dort finden Sie alle Optionen, die zum Einrichten Ihres eigenen Spielservers nach Ihren eigenen Wünschen erforderlich sind.



Servername

Geben Sie einen Namen für Ihren Server ein. Alle anderen können den Namen dann in ihrer Liste sehen.

Passwort

Nutzen Sie diese Funktion, wenn Sie Ihren Server mit einem Passwort

schützen möchten, damit nur ausgewählte Spieler sich darauf anmelden können. Das Passwort wird von jedem abgefragt, der sich auf diesem Server anmelden will. Lassen Sie dieses Feld frei, so ist der Server nicht passwortgeschützt.

Server-Port

Erfahrene Benutzer können einen anderen Port einstellen, wenn sie dies wünschen. Wenn Sie sich nicht sicher sind, dann lassen Sie die Einstellung auf 31000.

Bot-Spieler

Ist diese Option eingeschaltet, so wird das Start-Grid mit Computerspielern aufgefüllt. Ohne diese Option sind keine Computerspieler im Rennen dabei.

Internet-Server

Schalten Sie diese Option ein, wenn Ihr Server im Internet angezeigt werden soll. Ansonsten ist der Server nur im LAN erreichbar.

Zufällige Strecken

Mit dieser Option wechselt der Server zufällig durch die ausgewählten Strecken. Ansonsten kommen die Strecken in der gleichen Reihenfolge wie in der Streckenliste.

Max. Spieler

Hier können Sie die maximale Anzahl der Spieler festlegen, die sich auf Ihrem Server anmelden können.

Max. Runden

Legen Sie hier die Anzahl der Runden für jedes Rennen fest. Der erlaubte Höchstwert ist 9.

Startreihenfolge

Stellen Sie hier die Art und Weise ein, nach der die Positionen vor jedem Rennen bestimmt werden. Der Server vergleicht dementsprechend die Rundenrekorde aller Spieler und legt die Positionen fest. Stellen Sie Zufall ein, wenn die Positionen zufällig verteilt werden sollen. Mit Bester zuerst bekommt der Spieler mit dem besten Rundenrekord die Pole Position. Bei Bester zuletzt bekommt der Fahrer mit der schlechtesten Zeit sie, wodurch das Rennen vielleicht interessanter wird.

Verfügbare Strecken

Hier können Sie die Strecken auswählen, die auf Ihrem Server zur Verfügung stehen sollen. Sämtliche Strecken werden im Fenster darunter angezeigt. Machen Sie ein Häkchen in das Kästchen aller Strecken, die Sie auswählen möchten. Durch einen Klick in das Kästchen neben der Klasse können Sie alle Strecken dieser Klasse auswählen.

Um alle Optionen wieder auf die Voreinstellung zurückzusetzen, klicken Sie einfach auf **Standard**. Mit **Abbrechen** gelangen Sie wieder ins Serverlistenmenü.

Wenn Sie mit den Einstellungen für Ihren Server zufrieden sind, klicken Sie einfach auf **Annehmen**. Der Server wird dann erstellt und Sie gelangen zum nächsten Bildschirm. Das ist dann der Chat-Raum des Servers. Warten Sie dort auf die anderen Spieler. Klicken Sie auf **Fertig**, wenn Sie bereit für das Rennen sind. Sobald alle Mitspieler ebenfalls auf **Fertig** geklickt haben, verwandelt sich die Schaltfläche bei Ihnen in **Start**. Damit können Sie das Rennen dann starten.

Näheres dazu finden Sie unter **Chat-Raum** in diesem Kapitel.

BEENDEN

Hiermit verlassen Sie das Spiel und gelangen wieder zu Windows.

ANPASSUNG

Im Anpassungsmenü können Sie das Aussehen von Kart und Fahrer vor jedem Rennen ändern. Außerdem können Sie die Reifen wechseln, wenn weitere Reifen zur Verfügung stehen. Die Anpassung wird in drei Gruppen unterteilt:

- **Rennanzug:** verschiedene Sponsor-Designs in unterschiedlichen Farben
- **Helm:** verschiedene Sponsor-Designs in unterschiedlichen Farben
- **Visier:** verschiedene Typen
- **Chassis:** verschiedene Sponsor-Designs in unterschiedlichen Farben
- **Räder:** verschiedene Typen von Dunlop Kart-Reifen

Ein Klick auf eine der Kategorien öffnet ein weiteres Fenster mit den

entsprechenden Auswahlmöglichkeiten. Klicken Sie auf **Annehmen**, um eine Auswahl zu übernehmen und ins Kategoriemenü zurückzukehren.



Zu Beginn des Spiels sind die Auswahlmöglichkeiten begrenzt. Es kommen weitere hinzu, je mehr Rennen Sie im Karrieremodus gewinnen.

ONLINE-RANGLISTE

Um Ihr Können präsentieren zu können, gibt es die Möglichkeit, Ihre aktuellen Runden- und Streckenrekorde in die offizielle Online-Rangliste auf der MSWT - Kart Website hochzuladen.

Dazu müssen Sie zunächst ein Konto auf der Website einrichten. Gehen Sie hierzu auf www.msworldtour.com. Dort finden Sie weitere Informationen zur Erstellung eines Kontos.

Sie können Ihre Rekorde einreichen, indem Sie auf die Schaltfläche **Online-Ergebnisse** im Hauptmenü klicken. Er erscheint dann ein entsprechender Bildschirm.



Dort können Sie dann einsehen, ob Ihre Rekorde für einen Eintrag reichen. Zum Einreichen müssen Sie den Benutzernamen für Ihr Konto ein-

geben, das Sie auf der Website eingerichtet haben. Vergessen Sie nicht, auch Ihr Passwort einzugeben. Klicken Sie auf Übertragen oder drücken Sie die Eingabetaste zur Bestätigung. Wenn Sie korrekt mit dem Internet verbunden sind, dann lädt Ihr Computer nun automatisch die Informationen hoch. Anschließend können Sie Ihren Namen und Ihre Rekorde in den Ergebnislisten auf der Website finden.

Sie können diese Option im Menü Optionen abschalten, wenn Sie das Internet nicht nutzen möchten oder keine Verbindung haben.

KARTS UND KLASSEN

In **Michael Schumacher World Tour - Kart** können Sie drei verschiedene Kart-Typen aus drei verschiedenen Rennklassen fahren.

FUN-KLASSE

Das FUN-Kart hat nur einen Motor mit 200cc, ist jedoch ein Viertakter. Die Beschleunigung ist dadurch geringer, wodurch das Kart optimal für Anfänger ist. Dies ist das Kart von der originalen Michael Schumacher Indoor Kart-Bahn in Kerpen-Sindorf.

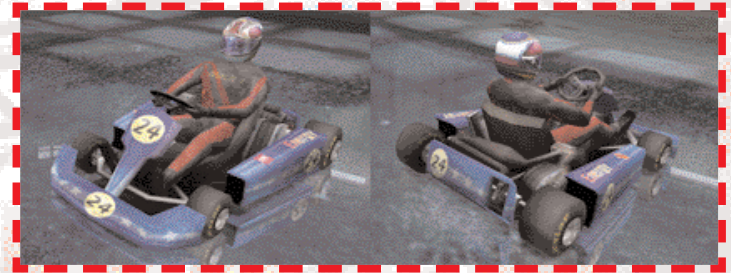


- Viertaktmotor
- Hydraulische Zentrifugalkupplung
- 6 PS
- Höchstgeschwindigkeit: 70 km/h
- Leergewicht: 95 kg

Dies ist ein absolutes Anfängerfahrzeug, mit dem man herausfinden kann, ob man für diesen Sport geeignet ist. Wenn Sie dieses Kart beherrschen, sind Sie bereit für die nächste Klasse.

ICA-KLASSE

Das ICA-Junior-Kart (100cc, Zweitaktmotor), mit dem Schumacher von 1984 bis 1985 seine ersten großen Kart-Erfolge hatte (Deutscher Juniorenmeister, Vizeweltmeister der Junioren).

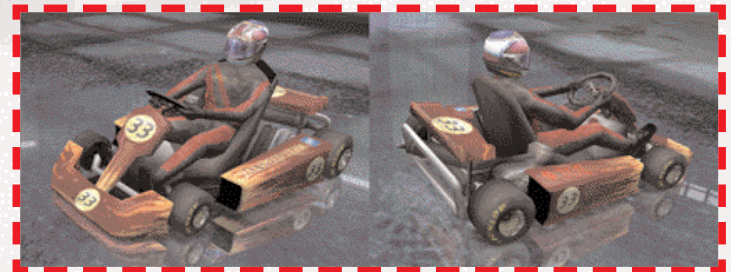


- Zweitaktmotor
- Kolbengesteuert
- Trockene Zentrifugalkupplung
- 22 PS
- Höchstgeschwindigkeit: 115 km/h
- 0-100km/h in 5 Sekunden
- Leergewicht: 70 kg

Hier lernen F1-Profis alles, was sie für eine große Motorsportkarriere brauchen: Fahrtechnik, Stärke und den Willen zum Sieg.

FSA-KLASSE

Die Formel Super A 100cc Zweitakter - das Kart, das Schumacher 2001 bei der Kart-Weltmeisterschaft in Kerpen gegen den Rest der Weltelite des Kart-Sports gefahren ist.



- Zweitaktmotor
- Membrangesteuert
- Maximal 18000 U/min.
- Direktantrieb
- 32 PS
- Höchstgeschwindigkeit: 160 km/h
- 0-100km/h in 4 Sekunden
- Leergewicht: 70 kg

Jedes Jahr benutzen die 30 besten Kart-Talente der Welt dieses Kart, um sich zu messen. Diese Karts haben eine extrem gute Bodenhaftung, da sie spezielle Reifen verwenden. Jedoch sind die Motoren auch sehr schwierig zu tunen – definitiv nur etwas für Profis!

STRECKENÜBERSICHT

FUN-KLASSE VIERTAKT 200CC

Benötigte Punkte für die nächste Klasse: 32

Kuba Stadt, Kuba
Länge: 710 m
Tageszeit: Nachmittag

Venice Beach, USA
Länge: 680 m
Tageszeit: Morgen

Miyajima, Japan
Länge: 810 m
Tageszeit: Morgen

Shetland-Inseln, Großbritannien
Länge: 790 m
Tageszeit: Mittag

ICA-KLASSE ZWEITAKT 100CC

Benötigte Punkte für die nächste Klasse: 45

Sydney, Australien
Länge: 1080 m
Tageszeit: Abend

Verbier, Schweiz
Länge: 1010 m
Tageszeit: Nachmittag

Miyajima, Japan
Länge: 810 m
Tageszeit: Nacht

Machu Picchu, Peru
Länge: 1090 m
Tageszeit: Mittag

Bochum, Deutschland
Länge: 1230 m
Tageszeit: Nacht

FORMULA SUPER A - FSA-KLASSE ZWEITAKT 100CC

Benötigte Punkte zur Weltmeisterschaft: 80

Verbier, Schweiz
Länge: 1010 m
Tageszeit: Abend

Bochum, Deutschland
Länge: 1230 m
Tageszeit: Abend

Sydney, Australien
Länge: 1080 m
Tageszeit: Nacht

Miyajima, Japan
Länge: 810 m
Tageszeit: Morgen

Machu Picchu, Peru
Länge: 1090 m
Tageszeit: Abend

Venice Beach, USA
Länge: 680 m
Tageszeit: Mittag

Kuba Stadt, Kuba
Länge: 710 m
Tageszeit: Abend

Shetland-Inseln, Großbritannien
Länge: 790 m
Tageszeit: Morgen

TIPPS UND TRICKS

Michael Schumacher ist nicht der einzige große deutsche Kart-Fahrer, der ins Profigeschäft einstieg: Stefan Bellof, Bernd Schneider, Heinz Harald Frentzen sind nur einige, die ebenfalls diesen Weg gegangen sind.

Wenn das Kart-Fieber Sie gepackt hat, dann sollten Sie am besten zur nächsten Kart-Bahn eilen. Wenn Sie sogar einmal in einem echten Renn-Kart sitzen wollen, dann sollten Sie die verschiedenen Motorsportvereine ansprechen (DMSB, DMV, ADAC). Außerdem können Sie auch einen Blick auf die Website des deutschen Kart-Magazins werfen:

www.motorsport-xl.de.

Für das Kart-Fahren braucht man viel Übung und Zeit. Zunächst müssen Sie fit genug sein und sich ausreichend konzentrieren können. Dann benötigen Sie technisches Know-how, Talent, eine hohe Motivation und zu guter Letzt viel Erfahrung. Wer auch immer es in die Spitze des Kart-Sports schafft, hat alles, was man braucht, um Großes im Rennsport zu bewirken.

Einer der Hauptfaktoren, um gute Rundenzeiten zu erreichen, ist natürlich Ihre Kurventechnik und die so genannte Ideallinie. Es ist wirklich wichtig, ein Gefühl für den richtigen Winkel aus einer Kurve heraus zu entwickeln.

„Saubere, aber hart bremsen – spät in die Kurve hinein, aber trotzdem den Scheitelpunkt korrekt mitnehmen – früh wieder Gas geben, aber nicht zu früh – optimal beschleunigen, aber nicht die Räder durchdrehen lassen.“ Dies könnte eine kurze Zusammenfassung der Kurventechnik darstellen. Den Rest müssen Sie selbst herausfinden!

Ich wünsche Ihnen viel Kart-Spaß!

Ihr
Michael Bellmann
(Deutscher Kart-Meister)

LIZENZVEREINBARUNG

ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG

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.

SOFTWAREPRODUKTLIZENZ

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 Studios AG.

Durch den Erwerb dieser Original-Software wird Ihnen das Recht eingeräumt, die Software auf einem Computer zu installieren und zu nutzen. 10tacle Studios AG überträgt kein Eigentumsrecht an der Software auf Sie - diese Lizenz gilt nicht als "Verkauf" der Software.

Sie sind Eigentümer der CD-ROM, auf der die Software aufgezeichnet ist, 10tacle Studios AG bleibt jedoch voll und ganz Eigentümer der Software auf der CD-ROM und der zugehörigen Dokumentation sowie Inhaber aller Rechte an geistigem und gewerblichem Eigentum, das darin enthalten ist.

Diese nichtexklusive und persönliche Lizenz gibt Ihnen das Recht, eine Kopie des Softwareproduktes auf einem einzigen Computer, einer einzigen Arbeitsstation, einem einzigen Terminal, einem einzigen tragbaren PC, Pager etc. 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 Internet oder andere Online-Systeme) ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung untersagt.

Wenn Ihnen die Software die Möglichkeit gibt, Bilder zu drucken, die markenrechtlich geschützte Figuren von 10tacle Studios AG enthalten, gestattet Ihnen diese Lizenz nur, die Bilder ausschließlich auf Papier zu drucken und sie als Ausdrucke des Druckers Ihres Computers für Ihre persönlichen, nichtkommerziellen 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.

Die Abspeicherung von Daten, insbesondere mit einem eventuell vorhandenen 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 hinausgehende 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 allein Sie verantwortlich und verpflichtet, 10tacle Studios AG 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 Studios AG bietet weder technischen Support noch wie immer geartete Gewährleistungen für einen Editor sowie eventuell enthaltene SDK Komponenten.

BESCHREIBUNG WEITERER RECHTE UND EINSCHRÄNKUNGEN

Sicherungskopie

Eine Kopie des Softwareproduktes darf nur für Sicherungs-oder Archivierungszwecke aufbewahrt werden.

Beschränkte Garantie

10tacle Studios AG garantiert für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kauf, dass die Software im Wesentlichen gemäß den begleitenden gedruckten Materialien arbeitet. Die gesamte Haftung von 10tacle Studios AG und Ihr alleiniger Anspruch besteht nach Wahl von 10tacle Studios AG entweder in der Rückerstattung des bezahlten Preises, oder in der Reparatur oder dem Ersatz des Softwareproduktes, das der beschränkten Garantie von 10tacle nicht entspricht, soweit es zusammen mit einer Kopie der Rechnung an 10tacle Studios AG zurückgegeben wird. Diese beschränkte Garantie gilt nicht, wenn der Fehler des Softwareproduktes auf einen Unfall, Missbrauch oder fehlerhafte Anwendung zurückzuführen ist.

Andere Gewährleistungsrechte bleiben unberührt

Die obige Garantie wird von 10tacle Studios AG als dem Hersteller des Softwareproduktes übernommen. Etwaige gesetzliche Gewährleistungs- oder Haftungsansprüche, welche Ihnen 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 Studios AG jeder 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 Studios AG zuvor auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen hat

Marken

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag gewährt Ihnen keinerlei Rechte in Verbindung mit Marken von 10tacle Studios AG.

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 Studios AG 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 Studios AG 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.

MICHAEL SCHUMACHER WORLD TOUR KART



Eine 10tacle Studios AG Produktion

Entwickelt von der Inverse Entertainment GmbH

CREDITS

INVERSE ENTERTAINMENT GMBH:

Projekt-Management
Marco Schultz

Programmierung
Nils Pipenbrinck

Zusätzliche Programmierung
Tammo Hinrichs
Felix Bohmann
Michael Büttner

Leitung Grafik & Graphik-Konzept
Thomas Heinrich

Grafiken
Thomas Heinrich
Florian Mehnert

Zusätzliche Grafiken
Martin Woit
Daniela Hudson

Kart-Balancing
Hayden Smith

Büroadministration
Nadine Anette Opitz

10TACLE STUDIOS AG:

Ausführender Produzent
Martijn Pantlin

Business-Development
Kay Krämer

Produktionsleitung
Jason Garber

Testleitung
Navid Kiani

PACK UND MANUAL-DESIGN:
www.vkundk.com

TECHNISCHE HILFE UND KUNDENSERVICE

Grafik- und Soundprobleme:

Sollten bei Ihnen Probleme mit Grafik oder Sound auftreten, dann stellen Sie bitte sicher, dass Sie die aktuellsten Treiber für Grafik- oder Soundkarte verwenden. Diese können Sie vom jeweiligen Hersteller erhalten.

Bitte stellen Sie sicher, dass DirectX 9 auf Ihrem Computer installiert ist! DirectX9 findet sich auf der MSWT - Kart-CD und kann über das Autostart-Menü installiert werden.

Haben Sie Probleme bei der Installation der Software oder hängen Sie im Spiel fest und brauchen Hilfe?

Wir helfen Ihnen gerne. Und so können Sie uns erreichen:

Telefonisch:

Tipps und Tricks: 01908 -82 415 (7 Tage die Woche erreichbar)
Technische Helpline: 01908 -82 416 (7 Tage die Woche erreichbar)
1,86 EUR/Minute aus dem deutschen Festnetz

Online:

<http://www.msworldtour.com> (Support-Bereich)