



Warnung für die Besitzer von Projektionsfernsehgeräten

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele sollte vermieden werden.

Epilepsie-Warnung

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden.

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden, in der Regel sind diese Spiele für Menschen mit Epilepsie jedoch nicht gefährlich. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte sie sich vor Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

Bei Bestehen einer Epilepsie mit Photosensibilität sind einige Vorsichtsmaßnahmen sinnvoll, ohne dass hier generell von der Benutzung von Computer- und Videospielen abgeraten werden muss.

- Man sollte sich nicht zu nah am Bildschirm aufhalten. Man sollte so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen.
- Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden.
- Man sollte nicht spielen, wenn man müde ist oder nicht genug Schlaf gehabt hat.
- Es sollte darauf geachtet werden, dass der Raum, in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.
- Bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten eingelegt werden.

Inhalt

Warnung für die Besitzer von Projektionsfernsehgeräten	1	Meine Karriere	18
Epilepsie-Warnung	1	Messenger	18
Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung	1	Teams	19
Systemanforderungen	3	MatchUps	19
Minimum-Konfiguration	3	Turniere	19
Unterstützte Eingabegeräte	3	Rangliste	20
Anforderungen für Online-Spiele	4	Mein FIFA 2004	20
Bereinigung des Systems vor dem Spielstart	4	Trikotübersicht	20
Was ist DirectX™?	5	Benutzerprofile	20
Wie installiere ich DirectX 8.1?	5	Optionen	21
Installation des Spiels	5	Spieleinstellungen	21
Deinstallation/Erneute Installation des Spiels	5	Team-Management	21
Vor dem Spielstart	6	Startaufstellung	21
Spielstart	7	Standardsituationen	21
Steuerung	7	Taktik	22
Menüsteuerung	7	Transfers	22
Allgemeine Spielbefehle	7	Standardsituationen	22
Angriff (mit Ball)	8	Sprache	22
Abwehr (ohne Ball)	9	EA SPORTS™ Trax	22
Torwart im Ballbesitz	10	Speichern, Laden & Löschen	22
Standardsituationen	10	Speichern	22
Spieleinstellungen	11	Laden	23
Hauptmenü	11	Löschen	23
Jetzt spielen	12	Bildschirm Speichern/Laden	23
Das Spiel	12	Kameras	23
Steuerungsanzeigen	12	Sofortwiederholung	23
Spieler-Statusleiste	13	Probleme mit der Software?	24
Pause-Menü	13	Abstürze	24
Bildschirme Nach dem Spiel	13	Soundprobleme	24
Spielmodi	13	Controller-Informationen	25
Karrieremodus	13	Lizenzbedingungen	26
Bildschirm Übersicht Wöchentliches Training	14	Garantie	27
Bildschirm Weitere Optionen	15	Nach der Garantie	27
Turnier	16	Hotline	28
Trainingsmodus	16	Technischer Kundendienst - Können wir helfen?	29
Football Fusion	16	Online-Dienste	29
Online spielen*	17		
Einloggen	17		
Registrierung	18		
Willkommensbildschirm	18		



Systemanforderungen

Bitte stelle sicher, dass dein Computer den Mindestanforderungen des Spiels entspricht, die weiter unten und auf der Verpackung aufgeführt sind. **Es ist äußerst wichtig, dass dein Computer diese Mindestanforderungen erfüllt, damit das Spiel fehlerfrei läuft.**

Systemvoraussetzungen überprüfen

Mithilfe des DirectX-Diagnoseprogramms kannst du Informationen über deine Systemvoraussetzungen erhalten, falls du dir nicht sicher bist, was dieses Thema angeht.

- Starte das DirectX-Diagnoseprogramm, indem du auf den **Start**-Button in der Taskleiste klickst und anschließend **Ausführen** wählst. Gib in die Dialogbox DXDIAG ein. Das DirectX-Diagnoseprogramm wird gestartet.
- Deine Systemvoraussetzungen werden in der Registerkarte System angezeigt. In den Registerkarten Anzeige bzw. Sound findest du Informationen über deine Grafik- bzw. Soundkarte.
- Vergleiche diese Angaben mit den Mindestvoraussetzungen weiter unten. Als Faustregel kannst du dir merken, dass auf einem Computer, der die *Mindestvoraussetzungen* erfüllt, das Spiel mit den niedrigsten Grafik- und Soundeinstellungen läuft.

Hinweis: Nur erfahrene Benutzer sollten Änderungen an den Einstellungen im DirectX-Diagnoseprogramm vornehmen.

- Hast du Probleme, das Spiel zu starten, und benötigst Hilfe? Dann lies den Abschnitt *Bereinigung des Systems vor dem Spielstart!*
- Hast du Probleme, weil das Spiel abstürzt? Dann lies den Abschnitt *Vor dem Spielstart!*

Minimum-Konfiguration

- Microsoft Windows® 98 SE/ME/2000/XP
- Intel Pentium III-Prozessor mit 600 MHz oder 100% kompatibler Prozessor
- 64 MB RAM (128 MB RAM für Windows® 2000/XP)
- 8-fach CD-ROM-/DVD-Laufwerk
- Direct3D-Grafikkarte mit 32 MB und zu DirectX™ 8.1 kompatibelem Treiber
- 880 MB freie Festplattenkapazität
- Zu DirectX 8.1 kompatible Soundkarte
- Tastatur, Maus

Unterstützte Eingabegeräte

- Microsoft Windows-kompatible Maus, Tastatur und Controller, die 100% zu DirectX 8.1 (Direct Input) kompatibel sind. Ein Analog-Joystick mit 6 Tasten wird zur vollen Funktionalität empfohlen.

Hinweis: Du musst die jeweils aktuellste Treibersoftware für deinen Controller installiert haben, um sicherzustellen, dass das Spiel einwandfrei funktioniert. Du kannst dir die aktuellste Treibersoftware für die verschiedenen Controller von den Webseiten der Controller-Hersteller herunterladen. Hier ist eine Liste der bekanntesten Hersteller von Controllern:

Microsoft Sidewinder:	http://www.microsoft.com/sidewinder
Logitech:	http://www.logitech.com
Saitek:	http://www.saitek.com
Thrustmaster:	http://www.thrustmaster.com
Act Labs:	http://www.act-labs.com
Gravis:	http://www.gravis.com

Anforderungen für Online-Spiele

- Internetverbindung mit mindestens 56 Kbps.
- Ein Zugangskonto bei einem ISP (Internet Service Provider).
- Microsoft Internet Explorer 6.0 (oder höher).
- 1 *FIFA Football 2004* CD2 pro PC.

Hinweis: Aktuelle Browserversion kannst du herunterladen von:

Microsoft Internet Explorer: <http://www.microsoft.com/windows/ie/default.htm>

Bereinigung des Systems vor dem Spielstart

Bevor neue Software installiert wird, ist es **wichtig**, dass sich die Festplatte in gutem Zustand befindet. Wir empfehlen deshalb, ScanDisk und Defragmentierung regelmäßig laufen zu lassen. Dadurch kann gewährleistet werden, dass Spiele möglichst fehlerfrei laufen. Darüber hinaus funktioniert dein Computer umso besser, wenn die Festplatte in einem guten Zustand ist, und auch andere Software läuft dann stabiler und schneller.

- **ScanDisk (Win 98/ME)/Fehlerüberprüfung (Win 2000/XP)** sucht auf der Festplatte/den Festplatten nach Fehlern und behebt sie.
- **Die Defragmentierung der Festplatte(n)** stellt sicher, dass die Dateien richtig sortiert sind. Dadurch soll vermieden werden, dass Daten beschädigt werden. Außerdem begünstigt die Defragmentierung die Prozessorgeschwindigkeit.
- **Die Datenträgerbereinigung** bereinigt die Festplatte von nicht benötigten Dateien und macht so Platz auf der Festplatte frei, so dass es bei der Installation zu keinen Problemen kommen sollte.

In der Windows-Hilfe-Datei findest du weitere Informationen zum Ausführen von ScanDisk/der Fehlerüberprüfung, der Defragmentierung und der Datenträgerbereinigung.

Verwenden der Windows-Hilfe

- Klicke auf den Start-Button und wähle Hilfe.
- Klicke nun auf die Option Suchen und gib die Stichwörter „ScanDisk“ (Win 98/ME), „Fehlerüberprüfung“ (Win 2000/XP), „Defragmentierung“ und „Datenträgerbereinigung“ ein. Dir werden dann Hilfedateien zu diesen Punkten angezeigt.



Was ist DirectX™?

DirectX ist ein Bestandteil von Windows® 98, 2000, ME und XP. Es ermöglicht Windows, sehr schnell auf bestimmte Bestandteile deines PCs zuzugreifen, damit die aktuellsten Spiele auf deinem PC laufen. Wenn neue Technologien verwendet werden, wie z.B. 3D-Beschleuniger oder 3D-Soundkarten der neuen Generation, unterstützt DirectX diese neuen Technologien. Für das Spiel wird DirectX 8.1 benötigt, das auf der Spiel-CD enthalten ist, damit du es, falls nötig, installieren kannst.

Um problemlos zu laufen, benötigt DirectX möglicherweise die aktuellsten Software-Treiber für Grafikkarte, Soundkarte oder 3D-Treiber. Wenn Treiberversionen verwendet werden, die über keine DirectX 8.1-Unterstützung verfügen, treten beim Spielen möglicherweise Probleme hinsichtlich Grafik oder Sound auf.

Weitere Informationen zu DirectX findest du auf der offiziellen Website unter <http://www.microsoft.com/directx>

Wie installiere ich DirectX 8.1?

Wenn du DirectX **nach** der Installation des Spiels installieren möchtest, lege CD 1 in dein CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk ein, klicke auf den Start-Button und wähle AUSFÜHREN. Gib D:\DirectX\dxsetup ein (gegebenenfalls musst du D durch den entsprechenden Buchstaben für dein CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk ersetzen) und klicke auf OK. Wähle DIRECTX NEU INSTALLIEREN zum Installieren des Spiels.

Installation des Spiels

Um das Spiel zu installieren, legst du die CD in dein CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk ein und wartest, bis das Autostart-Menü erscheint. Klicke auf INSTALLIEREN. Das Fenster zur Eingabe der Seriennummer erscheint. Gib die Seriennummer ein, die du in dem weißen Kästchen auf der Rückseite des Handbuchs findest, und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm zur Installation des Spiels.

- Wenn das Autostart-Menü nicht automatisch erscheint, doppelklickst du auf das **Arbeitsplatz**-Symbol auf deinem Desktop und doppelklickst anschließend auf das CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk, in dem die CD eingelegt ist. Doppelklicke auf die Datei 'setup.exe'. Die Installation startet.

Deinstallation/Erneute Installation des Spiels

Wenn Probleme beim Spielen auftreten oder das Spiel nicht korrekt installiert wurde, solltest du es deinstallieren.

1. Klicke dazu auf den **Start**-Button und wähle **Programme** und anschließend das Verzeichnis, in dem das Spiel installiert wurde. Klicke auf Deinstallieren.
2. Um das Spiel nach der Deinstallation erneut zu installieren, gehst du wie im Abschnitt *Installation des Spiels* beschrieben vor.

WICHTIGER HINWEIS: Wir empfehlen dringend, das Spiel nicht manuell zu deinstallieren, da dadurch möglicherweise einige zum Spiel gehörigen Dateien nicht korrekt entfernt werden. Es ist normal, dass durch den Spieler erstellte Dateien wie gespeicherte Spiele, Wiederholungen oder andere spielspezifische Dateien auch nach der Installation auf dem Computer erhalten bleiben. Sollen diese Dateien ebenfalls nach der Deinstallation entfernt werden, löschst du sie einfach so, wie du auch sonst Dateien von deinem Computer löschst.

Vor dem Spielstart

Manchmal können Programme, die auf deinem System laufen, Ressourcen beanspruchen, die dein Spiel benötigt, um ordnungsgemäß zu laufen. Diese Programme sind nicht alle direkt sichtbar, und viele werden automatisch beim Starten des Computers ebenfalls gestartet. Es gibt zahlreiche Programme, so genannte „Hintergrundanwendungen“, die immer auf deinem System ausgeführt werden. In seltenen Fällen können diese einen Absturz des Spiels herbeiführen.

Wichtiger Hinweis: Wenn du diese „Hintergrundanwendungen“ schließt, um dein System für das Spiel zu optimieren, dann stehen sie nach Beendigung nicht mehr zur Verfügung. Achte also darauf, diese Hintergrundanwendungen nach dem Spielen wieder zu aktivieren, indem du den Computer neu startest.

Antivirus-/Systemschutz-Programme

Wenn auf deinem System Antivirus- oder Systemschutz-Programme laufen, solltest du diese beenden bzw. deaktivieren, bevor du spielst. Dazu **rechtsklickst** du in der Windows-Taskleiste auf das Programmicon und wählst SCHLIESSEN, DEAKTIVIEREN oder die entsprechende Option.

Allgemeine Hintergrundanwendungen schließen

Sobald die Antivirus- und Systemschutz-Programme deaktiviert sind, solltest du alle unnötigen Hintergrundanwendungen beenden, da sie manchmal Probleme bei der Installation oder beim Spielen verursachen können.

Windows 98/ME

1. Drücke gleichzeitig die Tasten **Strg+Alt+Entf**. Das Fenster ANWENDUNG SCHLIESSEN sowie eine Liste aller Hintergrundanwendungen, die derzeit auf deinem Computer laufen, erscheint.
2. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, klickst du auf den Namen in der Liste und dann auf den Button **Task Beenden**.
Hinweis: Es ist wichtig, dass du die Hintergrundanwendungen **Explorer** und **Systray** NICHT SCHLIESST, da diese unerlässlich sind, damit Windows korrekt arbeitet. Alle anderen Hintergrundanwendungen können beendet werden.
3. Das Fenster Anwendung schließen wird geschlossen, und die Anwendung ist beendet. Wiederhole diesen Vorgang, um auch alle anderen Hintergrundanwendungen zu schließen.

Windows 2000/XP Professional

1. Drücke gleichzeitig die Tasten **Strg+Alt+Entf**. Das Fenster Windows-Sicherheit erscheint.
2. Klicke nun auf TASK-MANAGER. Im Fenster Task-Manager beendest du eine Hintergrundanwendung, indem du in der Registerkarte Anwendungen zuerst auf ihren Namen in der Liste und anschließend auf **Task beenden** klickst.
Hinweis: Je nach Computereinstellungen erscheint bei einigen Windows 2000-/XP Professional-Benutzern nach dem Drücken von **Strg+Alt+Entf** direkt das Fenster Windows-Sicherheit, so dass sofort auf den Task-Manager zugegriffen werden kann.

Windows XP Home

1. Drücke gleichzeitig die Tasten **Strg+Alt+Entf**. Das Fenster Task-Manager erscheint.
2. Im Fenster Task-Manager beendest du eine Hintergrundanwendung, indem du in der Registerkarte Anwendungen zuerst auf ihren Namen in der Liste und anschließend auf **Task beenden** klickst.
Wichtiger Hinweis: Denk daran, dass du beim nächsten Neustart deines Computers alle Hintergrundanwendungen, die du geschlossen hast, wieder aktivierst.



Spielstart

- Lege die CD in dein CD-ROM-/DVD-Laufwerk ein. Das Autostart-Menü erscheint. Klicke auf SPIELEN, um das Spiel zu starten.

Hinweis: Falls das Spiel nicht automatisch startet, wenn du die CD in das CD-ROM-/DVD-Laufwerk einlegst, wähle **Start>Programme** (oder **Alle Programme** für Windows XP)> *FIFA Football 2004*. Der Einführungsbildschirm erscheint, und das Spiel beginnt.

Steuerung

Menüsteuerung

1. Bewege die Maus, um eine Option zu markieren.
2. Mit einem Linksklick wählst du die markierte Option aus.

Allgemeine Spielbefehle

Hinweis: Wir empfehlen dir die Verwendung eines 360°-Analog-Gamepads wie z. B. das Logitech® Dual Action™.

Hinweis: In diesem Handbuch werden standardmäßig die Tastaturbefehle verwendet. Die allgemeinen Spielbefehle für die verschiedenen Controller werden in der Befehlsübersicht erläutert.

Befehlsübersicht

Tastatur	Microsoft Sidewinder	Logitech® Dual Action™
Pfeiltasten	Steuerkreuz	Linker Stick
A	A	1
D	C	3
W	Y	4
S	B	2
Q	X	5
E	R	6
Y	L	7
C	Z	8
ESC	Start	10

SPIELER BEWEGEN	Pfeiltasten
SPRINTEN	E
GEHEN	C
IGM AKTIVIEREN (siehe auch IGM (In-Game Management))	C + Y
SPIEL UNTERBRECHEN (siehe auch Pause-Menü)	ESC

IGM (In-Game Management)

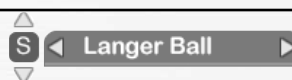
Halte C und dann auch Y, um während des Spiels taktische Änderungen an deinem Team vorzunehmen.

Drücke die Pfeiltasten ↑, um zwischen den verschiedenen Taktikbereichen zu wechseln, und drücke dann die Pfeiltasten ↔ für die folgenden Änderungen:

Defensivstrategie: Pressing/Neutral/Zurückgezogen

Teammental: Offensiv/Neutral/Defensiv

Offensivstrategie: Spiel über Flügel/Ballbesitz/Lange Bälle



Angriff (mit Ball)

PASSEN/KOPFBALL	S
SCHIESSEN/KOPFBALL/VOLLEY	Normal D Flach D + C
HEBER/FLANKE	Normal A Vollspann A + C
LUPFER	A antippen
PASS IN DEN FREIEN RAUM	W
SPEZIALBEWEGUNG	Normal UMSCHALTEN halten + Pfeiltasten Gehen C halten + UMSCHALTEN + Pfeiltasten
DOPPELPASS (siehe auch Passen)	S, Q, S/W/A

Kraft, Länge und Richtung

- Wenn du den Ball ganz normal abspielst (also nicht als Pass), erscheint eine Schusskraftanzeige unten auf dem Bildschirm. Halte die entsprechende Taste gedrückt, um den Ball kraftvoller (und somit schneller und weiter) zu spielen, und lass die Taste los, wenn die Anzeige entsprechend gefüllt ist. Beim **Schießen** kann es passieren, dass der Ball nicht beim gewünschten Ziel ankommt, wenn du in den roten Bereich kommst. Benutze die Pfeiltasten zum Zielen – der Ball fliegt dann in die allgemeine Blickrichtung beim Loslassen der Taste.

Passen

- **Pässe** und **normale Heber** werden automatisch zu einem Mitspieler in Sichtweite oder in dessen Lauf gepasst, während **Steilpässe** und **Vollspann-Heber** einfach nur in die generelle Blickrichtung des Spielers erfolgen.
- Für eine **Direktabnahme** (Passen oder Schießen des Balls ohne vorheriges Anstoppen) drücke die gewünschte Taste, *bevor* dein Spieler den Ball annimmt.
- Um einen **Doppelpass** mit einem Mitspieler zu spielen, drücke **S** zum Abspielen, dann **Q** zum Laufen und schließlich **S**, **W** oder **A**, um dem steil gelaufenen Spieler den Ball wieder zuzuspielen.

Dribbeln

- Je schneller du läufst, desto schwieriger wird es, einen Pass anzunehmen oder im Ballbesitz zu bleiben. Du solltest versuchen, dein Tempo immer an die Spielsituation anzupassen.

Off the Ball™-Angriffssteuerung

Off the Ball™-Läufe: Wenn dein Spieler gerade im Ballbesitz ist, drücke **Y** und erweitere so seine Passmöglichkeiten. Die potentiell anzuspielenden Mitspieler erscheinen jetzt mit Ziffern über ihren Köpfen. Drücke **Y**, um durch die Passempfänger zu schalten, und benutze die **RECHTE UMSCHALTTASTE** + die Pfeiltasten, um den Lauf des markierten Passempfängers vorzugeben. Um den Ball dann in Richtung dieses Mitspielers zu passen, drücke **A** oder **W**.



EA SPORTS-Tipp: Benutze diese Option auf dem Flügel für millimetergenaue Flanken.

Spieler schicken: Um einen speziellen Spieler steil zu schicken, halte **Q** und benutze die **RECHTE UMSCHALTTASTE** + die Pfeiltasten, um seine Bewegung zu steuern. Der Spieler im Ballbesitz muss den Ball dann mit ausreichender Kraft und Länge spielen, damit er ihn in den Lauf des Mitspielers passen kann. Ein perfekter **Pass in den freien Raum (W)** sollte direkt im Lauf des Passempfängers landen, ohne dass er stoppen oder umkehren muss.

Abwehr (ohne Ball)

SPIELER WECHSELN	S
NORMALER ZWEIKAMPF	D
AGGRESSIVER ZWEIKAMPF	A
TORWART NACH VORNE	W

EA SPORTS-Tipp: Laufe nah an den ballführenden Spieler heran und nimm ihm mit fairen Mitteln den Ball ab. So solltest du in Ballbesitz kommen können, ohne ein Foul zu begehen.

Off the Ball™-Abwehrsteuerung: Zweiter Verteidiger

Für den Abwehrspieler, der dem Ball am nächsten steht, ist ein Zweikampf nicht immer die beste Abwehrmethode. Wenn er den Spieler im Ballbesitz ansieht, ist es manchmal viel effektiver, ihm einfach den Weg zum Tor zu versperren und dann einen **zweiten Verteidiger (C)** zu Hilfe zu holen, der auf den Spieler geht.

Torwart im Ballbesitz

BEWEGEN/WURF ODER SCHUSS ZIELEN	Pfeiltasten
WERFEN	S
HOHER SCHUSS	A/D

Standardsituationen

Einen direkten Freistoß ausführen

So kannst du den Ball zum gewünschten Ziel bringen:

1. Drücke die Pfeiltasten, um mit dem Zielcursor den Bereich **anzuvisieren**, wo du den Ball hinspielen möchtest.



2. Entscheide dich, ob du den Ball mit **Effet** spielen möchtest, indem du den Schusscursor (den Punkt, an dem du den Ball treffen wirst) mit der **RECHTEN UMSCHALTТАSTE** + den Pfeiltasten positionierst. Der Ball wird dann entsprechend angeschnitten.



Ball-Effet: Um den Ball anzuschneiden, musst du ihn mit Effet schießen, indem du ihn auf einer Seite triffst. Je weiter du dabei zum Rand des Balles kommst, desto stärker wird der Ball angeschnitten. (Wenn du beispielsweise den Ball ganz rechts triffst, fliegt der Ball zunächst im Bogen nach rechts und dreht sich dann wieder zurück nach links und umgekehrt.)

3. Drücke zum Schießen dann A, S oder D, um die Schussanzeige zu starten, und drücke dieselbe Taste noch einmal beim **Aufschwung**, um die **Kraft** des Schusses zu bestimmen (je näher du die Anzeige in Richtung des roten Bereichs bringst, desto kraftvoller wird der Schuss, doch desto schneller wird auch der Abschwung). Drücke die Taste schließlich beim **Abschwung** ein drittes Mal und bestimme so die **Genauigkeit** (stoppe die Anzeige in der Mitte des Genauigkeitsbereichs für die besten Resultate).



Einen offensiven indirekten Freistoß oder Eckstoß ausführen

1. Mit den Pfeiltasten ↑ und S kannst du eine der **vorgegebenen Varianten** wählen (siehe auch *Standardsituationen*).
2. Wähle einen **Ballempfänger**, indem du die entsprechende Taste (W/A/D) drückst, deren Ziffer über dem Kopf des gewünschten Spielers ist (1/2/3).
3. Mit der Off the Ball™-Steuerung kannst du dir **Platz verschaffen**, während du auf die Standardsituation wartest (siehe auch *Off the Ball™-Steuerung bei offensiven indirekten Freistößen und Eckstößen: Drängeln*).

Off the Ball™-Steuerung bei offensiven indirekten Freistößen und Eckstößen: Drängeln
 Während du auf einen offensiven indirekten Freistoß oder Eckstoß wartest, kannst du dir etwas Platz durch das 'Drängeln' mit der Markierung verschaffen. Drücke die Pfeiltasten, um den Spieler zu bewegen; damit er sich etwas Platz verschafft, drücke die **RECHTE UMSCHALTASTE** und die Pfeiltasten in seine Richtung.

Einen defensiven indirekten Freistoß oder Abstoß ausführen

ZIELEN	Pfeiltasten
LANGER PASS	A/D
KURZER PASS	S

Hinweis: Halte die Schusstaste für einen kraftvolleren Schuss gedrückt.

Einwerfen

ZIELEN	Pfeiltasten
EINWERFEN	A, S oder D

Elfmeter schießen

ZIELEN	Pfeiltasten
SCHIESSEN	D

Hinweis: Halte die Schusstaste für einen kraftvolleren Schuss gedrückt.

Abwehren anderer Standardsituationen als Elfmeter

SPIELER/MAUER BEWEGEN	Pfeiltasten
SPRUNG IN MAUER	A, W oder D
SPIELER WECHSELN	S

Hinweis: Das Stellen der Mauer ist nur möglich, wenn du einen offensiven Freistoß in der Nähe des eigenen Tors abwehrst.

Halten eines Elfmeters

HECHTSPRUNG	Pfeiltasten
--------------------	-------------

Spieleinstellungen

Beim ersten Starten von *FIFA Football 2004* (ohne ein aktives Benutzerprofil) kannst du zunächst auf die Pfeile und dann auf deine Lieblingsliga und dein Team klicken. Deine Auswahl wird dann als Standardeinstellung für den Modus Jetzt spielen verwendet.

Hauptmenü

Vom Hauptmenü aus kannst du gleich auf den Platz (siehe auch *Jetzt spielen*), einen Spielmodus wählen (siehe auch *Spielmodi*), mit dem Spiel online gehen und Gegner rund um den Globus herausfordern (siehe auch *Online spielen*), dir die Informationen in deinem Benutzerprofil ansehen (siehe auch *Mein FIFA 2004*), das Spiel wunschgemäß konfigurieren (siehe auch *Optionen*) und dir neue Features, andere Angebote von EA SPORTS™ und die Liste der Mitwirkenden von *FIFA Football 2004* ansehen sowie zu Windows zurückkehren.

Jetzt spielen

Stürze dich gleich auf den Platz und fordere einen beliebigen Verein oder eine andere Nation heraus.

Jetzt spielen starten:

1. Klicke auf JETZT SPIELEN. Der Bildschirm Mannschaftsauswahl erscheint.

Mannschaftsauswahl

Im Bildschirm Mannschaftsauswahl kannst du wählen, mit welchem Team du spielen möchtest und welches Benutzerprofil verwendet werden soll.



2. Mit dem Steuerkreuz deines Controllers oder den Pfeiltasten \leftrightarrow kannst du das Controller-Symbol unter die Heim- oder Gastmannschaft platzieren. Die Farbe der Ballbesitzanzeige im Spiel erscheint über deinem Symbol.
3. Klicke auf dein Symbol, um das Benutzerprofil zu wählen, das du verwenden möchtest.
4. Sobald du alle Einstellungen vorgenommen hast (oder bei Spielen mit 2 oder mehr Spielern, sobald alle ihre Einstellungen vorgenommen haben), klicke auf den Pfeil nach rechts.
 - Wenn alle Symbole in der Mitte verbleiben, findet ein Spiel CPU gegen CPU statt.
5. Klicke auf die Pfeile, um eine Liga, die Heimmannschaft (das Können einer Mannschaft wird über die Sterne unterhalb des Wappens angezeigt) und das Trikot zu wählen (wiederhole dies auch für die Gastmannschaft). Du kannst mit einem Klick auf ZUFÄLLIG die Teams zufällig auswählen lassen.
 - Klicke auf STADION, um ein Stadion für das Spiel zu wählen (weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Stadion auswählen*).
6. Im Bildschirm Team-Management kannst du deine Startaufstellung wählen (weitere Informationen zum Formieren deines Teams findest du im Abschnitt *Startaufstellung*) und auf den Pfeil nach rechts klicken. Klicke auf SPIELEINSTELLUNGEN, um Änderungen an deinen Spieleinstellungen vorzunehmen.

Bildschirm Stadion auswählen

FIFA Football 2004 bietet dir eine ganze Vielfalt verschiedener realer und standardisierter Stadien, von Old Trafford bis Nou Camp. Klicke auf die Pfeile und dann auf FERTIG, um dich für eines zu entscheiden – und die ZEIT zu wählen.

Das Spiel

Steuerungsanzeigen



Gesteuerter Spieler im Ballbesitz



Gesteuerter Spieler ohne Ball



Gesteuerter Spieler außerhalb des Bildschirms



Spieler mit Off the Ball™-Läufen



Spieler-Statusleiste

Sergio Aragoneses

Während eines Spiels erscheint der Spielerstatus unten auf dem Bildschirm, der dir den momentanen Ermüdungszustand des Spielers anzeigt. Die Anzeige nimmt ab, je öfter der Spieler sprintet (E halten); er wird dann langsamer, doch sobald er sich erholt hat, kehrt er wieder zu normaler Geschwindigkeit zurück.

Pause-Menü

Drücke während des Spiels ESC, um das Pause-Menü mit den folgenden Optionen aufzurufen:

SPIEL FORTSETZEN:	Setze das laufende Spiel fort.
TEAM-MANAGEMENT:	Wechsle Spieler aus, ändere deine Taktik oder bestimme die Standardsituationen. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt <i>Team-Management</i> .
SPIELINFO:	Klicke diesen Menüpunkt zum Anzeigen der Spielstatistik sowie der verwarteten Spieler und Torschützen an.
MANNSCHAFTSAUSWAHL:	Betrachte oder ändere deine Mannschaftsauswahl. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt <i>Mannschaftsauswahl</i> .
KAMERAS:	Ändere den Kamerawinkel. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt <i>Kameras</i> .
SPIELEINSTELLUNGEN:	Ändere die Spieloptionen. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt <i>Spieleinstellungen</i> .
SOFORTWIEDERHOLUNG:	Schau dir eine Wiederholung der letzten Sekunden des Spiels an. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt <i>Sofortwiederholung</i> .
SPIEL NEU STARTEN:	Pfeife das aktuelle Spiel noch einmal an.
SPIEL VERLASSEN:	Beende das laufende Spiel und kehre zu den Menübildschirmen zurück. (Wenn du in einem Wettbewerbsmodus ein Spiel verlässt, wird es automatisch mit 0:2 gegen dich gewertet. Handelt es sich dabei um ein Rückspiel, verlierst du automatisch die gesamte Runde.)

Bildschirme Nach dem Spiel

Nach einem Spiel kannst du dir die Statistiken ansehen (SPIELINFO) oder dasselbe Spiel noch einmal austragen (SPIEL NEU STARTEN). Zusätzlich kannst du über ZURÜCK ZU WINDOWS *FIFA Football 2004* beenden.

Hinweis: Wenn ein Spiel im Modus Jetzt spielen nach 90 Minuten unentschieden steht, kannst du es entweder so beenden, nach der GOLDEN GOAL-Regel weiterspielen oder direkt zum ELFMETERSCHIESSEN übergehen.

Spielmodi

Karrieremodus

Entscheide dich für ein Team aus den 23 Ligen und starte einen Angriff auf den Fußballthron über fünf Jahre. Du kannst nur oben mitspielen, wenn du dich auf dem Transfermarkt umsiehst und deine Spieler trainierst und fit hältst.

Hinweis: Hilfe zum Karrieremodus bekommst du, indem du KARRIEREHILFE im Bildschirm Weitere Optionen wählst.

1. Wähle SPIELMODUS>KARRIEREMODUS>NEUE KARRIERE (oder auch KARRIERE LADEN, falls du bereits einen Spielstand gespeichert hast. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt Bildschirm *Speichern/Laden*).
2. Wähle JA und bestätige so das Überschreiben ungespeicherter Mannschaften (oder NEIN, wenn du die aktuelle Mannschaft vor dem Starten des Karrieremodus speichern möchtest).
3. Gib deinen Namen ein und drücke dann ENTER.
4. Klicke auf die Liga, in der du starten möchtest, und klicke dann auf ein Team der Liga. Deine Vertragsziele und deine Optionen für das wöchentliche Training werden angezeigt. Klicke auf den Pfeil nach rechts, und es erscheint der Bildschirm *Übersicht Wöchentliches Training*.
5. Nachdem du deine Spieler ein bisschen gefordert hast, dir die aktuellen Informationen über dein Team angesehen und die ersten Schritte auf den Transfermarkt gewagt hast (siehe auch Bildschirm *Übersicht Wöchentliches Training*), entscheide dich für FERTIG.
6. Dein nächstes Spiel wird jetzt angezeigt. Wähle zum Starten NÄCHSTES SPIEL.
 - Entscheide dich für WEITERE OPTIONEN, wenn du zu weiteren Informationen und Optionen gelangen möchtest (siehe auch Weitere Optionen), oder KARRIERE SPEICHERN, um deine Fortschritte zu speichern (siehe auch Bildschirm *Speichern/Laden*).
7. Entscheide dich für eine Mannschaft (weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt Mannschaftsauswahl) und klicke auf die Pfeile, um die Trikots beider Teams zu wählen.
8. Im Bildschirm Team-Management kannst du deine Startaufstellung (weitere Informationen zum Formieren deines Teams findest du im Abschnitt *Startaufstellung*) bestimmen und dann auf den Pfeil nach rechts zum Fortsetzen klicken.

Bildschirm Übersicht Wöchentliches Training

INDIVIDUELLES TRAINING:

Trainiere einzelne Spieler in deiner Mannschaft in bis zu drei Disziplinen pro Woche. Um einen Spieler zum Training einzuteilen, klicke auf seinen Namen und dann auf den Pfeil nach rechts. Der erste Trainingslot wird ausgewählt. Klicke auf die Pfeile und wähle so eine Trainingsart. Nun steht die nächste Trainingsart zur Verfügung. Wiederhole den Vorgang, wenn du dem Spieler mehr als eine Trainingsart zuweisen möchtest, und klicke dann auf den Pfeil nach rechts.

FITNESSTRAINING MANNSCHAFT:

Wähle eine bestimmte Trainingsstufe für deine gesamte Mannschaft.

TRANSFERMARKT:

Auf dem Transfermarkt kannst du Spieler kaufen und verkaufen. Klicke auf die Pfeile und wähle so eine Liga/ein Team. Du kannst dann deine Suche mit den Pfeilen in den Bereichen Status und Position weiter einschränken. Klicke schließlich auf den Namen eines Spielers und auf SPIELERBIOGRAFIE (weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt Bildschirm *Spielerbiografie*).

Nr.	Sp. Name	Pos.	Fähigkeit	Alter	Auslei.	Status
1	David Beckham	MF	85	25	Nein	Verfübar
2	Michael Owen	FW	80	22	Nein	Verfübar
3	Steven Gerrard	MF	75	22	Nein	Verfübar
4	Frank Lampard	MF	70	22	Nein	Verfübar
5	Roberto Carlos	FW	85	32	Nein	Verfübar
6	Andriy Shevchenko	FW	80	25	Nein	Verfübar
7	Christian Vieri	FW	75	30	Nein	Verfübar
8	Francesco Totti	FW	80	28	Nein	Verfübar
9	Alessandro Del Piero	FW	75	28	Nein	Verfübar
10	Paolo Di Canio	FW	70	32	Nein	Verfübar

Hinweis: Du kannst Transfers nur innerhalb der beiden Transferspannen vornehmen (Januar und Juli/August).

Bildschirm Spielerbiografie: Klicke auf den Namen eines Spielers und dann auf SPIELERBIOGRAFIE, um dir seine Details anzusehen. Mit den Pfeilen kannst du durch die Spielerattribute schalten.

Wenn du über den Bildschirm Transfermarkt auf eine Spielerbiografie zugegriffen hast, stehen dir die folgenden Optionen zur Verfügung:

Spieler anderer Teams:

- **Um ein Angebot für einen Spieler abzugeben,** klicke auf ANGEBOT UNTERBREITEN. Klicke dann auf die Pfeile und schließlich auf WEITER, um ein Angebot für den Spieler zu unterbreiten bzw. mit ihm zu verhandeln.

Deine Spieler:

- **Um einen Spieler auf die Liste zu setzen,** klicke auf die Pfeile, wähle ZUR TRANSFERLISTE HINZUFÜGEN und bestätige die Auswahl (wenn du den Spieler wieder von der Liste nehmen möchtest, wähle AUS TRANSFERLISTE ENTFERNEN). **Wenn du einen Spieler aus seinem Vertrag entlassen möchtest,** wähle SPIELER FREIGEBEN und bestätige die Einstellung. Sollte ein Verein an deinem Spieler interessiert sein, kannst du **einen Vertrag aushandeln, den Spieler zu verkaufen,** indem du MIT ... VERHANDELN wählst und dich dann für ANGEBOT ANNEHMEN bzw. ANGEBOT ABLEHNEN entscheidest.

MANNSCHAFTSNEWS: Klicke auf die Pfeile, um dir die aktuellen Verletzungen anzusehen sowie deine Ziele und die Vereine, die sich für deine Spieler interessieren.

KARRIEREHILFE: Klicke die Pfeile an, um Hilfe zum Karrieremodus zu erhalten.

Bildschirm Weitere Optionen

Über den Menüpunkt WEITERE OPTIONEN in den Bildschirmen Spieltagübersicht und Turnierübersicht gelangst du zu einer Liste mit weiteren Optionen, über die du zu detaillierten Informationen, Einstellungen und Hilfsmitteln für den momentan gewählten Spielmodus gelangst.

STATISTIKZENTRALE: Sieh dir den Status des Wettbewerbs an, den du gerade bestreitest.

TABELLEN: Klicke auf die Pfeile, um zwischen den Wettbewerben und den Runden oder Gruppen (nur bei Pokalen) zu wechseln.

SPIELPLAN: Hier siehst du alle Ergebnisse und die kommenden Partien. Mit den Pfeiltasten kannst du zwischen Tagen und Monaten wechseln. Klicke auf einen Spieltag, um dir die Ergebnisse bzw. den Tag dieses Spiels anzusehen. Solltest du hier ein Datum in der Zukunft wählen, kannst du dich auch entscheiden, alle Spiele bis zu diesem Tag simulieren zu lassen, ohne sie wirklich selbst spielen zu müssen. Entscheide dich in diesem Falle für die Option SIMULIEREN und bestätige deine Entscheidung.

STATISTIKEN: Klicke auf die Pfeile, um zwischen Spieler- und Team-Statistiken (klicke auf die Pfeile für andere Mannschaften) zu wechseln.

TEAM-MANAGEMENT: Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Team-Management*.

MANNSCHAFTSNEWS: Klicke auf die Pfeile, um dir anzuschauen, welche deiner Spieler derzeit verletzt sind, um eine Übersicht deiner Ziele zu erhalten und zu erfahren, welche Vereine an deinen Spielern interessiert sind.

AUFSTELLUNG ANSEHEN: Behalte die Mannschaften deiner Gegner im Auge (klicke auf die Pfeile zum Wählen der Liga bzw. des Teams).

KARRIEREHILFE: Klicke auf die Pfeile, um Hilfe zum Karrieremodus zu erhalten.

SPIELEINSTELLUNGEN: Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Spieleinstellungen*.

MEIN FIFA 2004: Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Mein FIFA 2004*.

Turnier

Spiele dich in die Endspiele der härtesten Pokalwettbewerbe. Wähle SPIELMODUS>TURNIER>NEUES TURNIER (oder TURNIER LADEN, wenn du ein gespeichertes Spiel fortsetzen möchtest – weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Bildschirm Speichern/Laden*). Entscheide dich zwischen Standardaufstellung oder Aktuelle Aufstellung und bestätige dann deine Auswahl. Entscheide dich für den gewünschten Pokal und wähle dann das Team (oder auch die Teams), für das du spielen möchtest, indem du es in der Teilnehmerliste markierst und dann auf BENUTZER/CPU klickst, um das Team als Benutzer zu steuern (oder um das Team wieder von der CPU steuern zu lassen). Klicke dann auf den Pfeil nach rechts (um ein bestehendes Team durch ein anderes Team deiner Wahl zu ersetzen, klicke auf sein Vereinswappen, dann auf MANNSCHAFT ERSETZEN und schließlich die andere Mannschaft). Du gelangst jetzt in den Bildschirm *Turnierübersicht* (weitere Informationen dazu findest du unter den Schritten 6. bis 8. des *Karrieremodus*).

Trainingsmodus

Verpass dir selber – und deinen Spielern – eine kurze gedankliche Auffrischung, wie du dieses Spiel spielst. Wähle SPIELMODUS>TRAININGSMODUS und dann die beiden Teams (klicke auf STADION zur Auswahl des Stadions und der Zeit). Du startest im Pause-Menü des Trainingsmodus (weitere Informationen findest du im Abschnitt *Trainingsmodus-Pause-Menü*).

Trainingsmodus-Pause-Menü

TRAINING FORTSETZEN:	Setze das aktuelle Training fort.
MODUS:	Wechsle zu einer anderen Trainingsart (wähle zwischen FREIES TRAINING, ECKE, DIREKTER FREISTOSS oder INDIREKTER FREISTOSS).
BENUTZER:	Ändere die Spielerzahl in deinem Team (nur beim freien Training).
CPU:	Passe die Zahl der Spieler der Computermannschaft an (nur beim freien Training).
ORT:	Wähle den Bereich des Platzes, wo du trainieren möchtest (nicht beim freien Training).
TRAINING BEENDEN:	Verlasse den Trainingsmodus.

Football Fusion

Spiele einzelne *Fußball Manager 2004*-Partien in *FIFA Football 2004* oder exportiere gesamte Mannschaften vom *Fußball Manager 2004* nach *FIFA Football 2004* (inklusive der Teams aus niedrigeren Ligen, die sonst nicht im Spiel zu finden sind).

Eine *Fußball Manager 2004*-Partie in *FIFA Football 2004* spielen:

- Wähle in *Fußball Manager 2004* den Menüpunkt FIFA 2004 FOOTBALL FUSION im Bildschirm Spiel (weitere Informationen dazu findest du im Handbuch von *Fußball Manager 2004*).

Ein Team von *Fußball Manager 2004* nach *FIFA Football 2004* exportieren:

- Wähle in *Fußball Manager 2004* FOOTBALL FUSION>VEREIN EXPORTIEREN. Wähle eine Mannschaft* (weitere Informationen dazu findest du im Handbuch von *Fußball Manager 2004*) und dann einen Platz im Bildschirm Fusion Team-Export. Drücke dann **D** und später noch einmal **D**, um den Bestätigungsbildschirm zu verlassen.
- * Um ein Team zu exportieren, das bereits gespeichert wurde, startest du das Spiel mit deinem gespeicherten Team und wählst OPTIONEN>FOOTBALL FUSION>GESPEICHERTEN VEREIN EXPORTIEREN. Dann klickst du auf das gewünschte Team und wählst **JETZT EXPORTIEREN**.



2. Beende *Fußball Manager 2004*, starte *FIFA Football 2004* und wähle dann SPIELMODUS>FOOTBALL FUSION IMPORTIEREN. Wähle die gespeicherte Fusion-Mannschaft und importiere sie (weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt Bildschirm *Speichern/Laden*).

Hinweis: Um dein Team im Modus Jetzt spielen zu wählen statt eine der enthaltenen Ligen zu spielen, entscheide dich für FOOTBALL FUSION und wähle dann eine importierte Mannschaft. Um eine importierte Mannschaft in einem anderen Turniermodus zu benutzen, drücke Q im Bildschirm Mannschaft auswählen und entscheide dich dann für eines der importierten Teams.

Online spielen*

Tritt gegen Mitspieler rings um den Globus über EA SPORTS™ Online an. Schließe dich einem Verein oder einer Liga an, erstelle eigene Teams und Ligen oder nimm an Spielen und Turnieren teil, um eine Online-Karriere zu starten.

- Um dich mit EA SPORTS™ Online zu verbinden, wähle ONLINE SPIELEN im Hauptmenü und bestätige dann deine Auswahl.
- * **WICHTIGE INFORMATIONEN ZUM EA SPORTS™ ONLINE-SERVICE INKLUSIVE DER VERFÜGBARKEIT, BEDINGUNGEN UND KONDITIONEN SOWIE DER MITGLIEDSVEREINBARUNG FINDEST DU UNTER <http://www.easports.com/pconlinelegal/>**

EA SPORTS Online ist ein Live-Spieleservice, der über Internet gespielt wird. EINE INTERNET-VERBINDUNG WIRD FÜR DAS ONLINE-SPIEL BENÖTIGT. Internet Service Provider berechnen gewöhnlich eine monatliche Gebühr. ES STEHEN NICHT ALLE FEATURES IN JEDEM LAND ZUR VERFÜGUNG.

ELECTRONIC ARTS BERECHNET EINE MONATLICHE GEBÜHR FÜR DIESEN SERVICE, und zwar unabhängig von den Gebühren des Internet-Providers. Die Kosten für die ersten 14 Tage sind im Preis für dieses Spiel enthalten. Nach den ersten 14 Tagen kannst du weitere kostenlose Tage durch die enthaltene Game Time™-Karte erhalten oder bei Angabe einer Kreditkartennummer weitere Zeit kaufen. Wenn du unter 18 bist und eine Kreditkarte nutzen möchtest, benötigst du eine Einverständniserklärung des Kreditkarteneigentümers. Die monatlichen Kosten und weitere Informationen findest du unter <http://www.easports.com/pconlinelegal/>.

DU MUSST MINDESTENS 13 JAHRE ALT SEIN, UM DICH FÜR DEN EA SPORTS ONLINE-SERVICE REGISTRIEREN ZU DÜRFEN.

EA BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, DEN EA SPORTS ONLINE-SERVICE MIT EINER FRIST VON 90 TAGEN EINZUSTELLEN.

Einloggen

Bevor du den EA SPORTS™ Online-Service nutzen kannst, musst du dein Produkt registrieren und einen neuen EA-Account anlegen bzw. einen bestehenden Account von EA.com oder AOL/AIM verwenden.

Hinweis: Wenn du bereits ein Mitglied des EA SPORTS™-Online-Service bist, kannst du dich mit deinen Account-Informationen einloggen. Befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm, um *FIFA Football 2004* für das Online-Spiel zu registrieren.

- Klicke zum Registrieren im Willkommensbildschirm auf JETZT TEILNEHMEN.

Hinweis: Um ein ganzes Jahr lang kostenfrei zu spielen, musst du dich unter [easports.com](http://www.easports.com) einloggen und die Nummer, die du auf deiner Game Time™-Karte in der Verpackung des Produkts findest, eingeben.

Registrierung

Du kannst dich für einen neuen EA-Account registrieren, oder - falls du bereits über einen verfügst - dein Spiel für das Online-Spiel registrieren.

- Klicke auf **DIESEN SPIELNAMEN HINZUF**, um *FIFA Football 2004* bei EA SPORTS™ Online zu registrieren. Gib deinen EA-Mitgliedsnamen und dein Passwort in den entsprechenden Feldern ein.
- Um einen bereits existierenden Account von AOL™, AOL Instant Messenger™, Compuserve 2000™ oder Netscape AOL Instant Messenger zu nutzen, klicke auf den jeweiligen Link und befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm.
- Klicke zum Erstellen eines neuen EA-Accounts auf **ICH MÖCHTE EINEN NEUEN EA SPORTS™ ONLINE-ACCOUNT ERSTELLEN**. Befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm, um deine Registrierung abzuschließen.

Willkommensbildschirm

Wenn du dich erfolgreich eingeloggt hast, gelangst du in den Willkommensbildschirm, wo du Spiele starten, MatchUps suchen, dir dein Profil anschauen und online mit anderen Fußballfans chatten kannst. Du solltest dir auf jeden Fall die Wettbewerbe und Preise anschauen, die es nur bei EA SPORTS™ Online gibt.

- Bewege deine Maus zum Öffnen einer Navigationsleiste im Bildschirm nach oben oder unten. Im Willkommensbildschirm kannst du dir die Mitglieder des Monats anschauen oder dich nach verfügbaren MatchUps und deinen momentanen Turnieren umsehen.

TURNIER-LOBBY:	Schließe dich einem Turnier an (siehe auch Turniere).
SCHNELLES MATCHUP:	Tritt ohne große Einstellungen gegen einen anderen Spieler an.
MATCHUP-LOBBY:	Richte ein MatchUp ein (siehe auch MatchUps).
MESSANGER:	Chatte mit anderen Spielern (siehe auch Messenger).
NACHRICHTENANZEIGE:	Schau dir Updates zu Ergebnissen, verdienten Token etc. an.
HOME:	Kehre zum Home-Bildschirm zurück.
HILFE:	Hier bekommst du Hilfestellung.

- Zum Abmelden öffnest du die Navigationsleiste unten im Bildschirm. Dann klickst du auf **LOGOUT**.

Meine Karriere

Schau dir deine Online-Karriere-Statistiken an oder verändere deine Online-Einstellungen (klicke zum Bearbeiten deiner Einstellungen auf **EINSTELLUNGEN BEARBEITEN**; stelle deine persönlichen Daten ein und klicke auf **ÄNDERUNGEN SPEICHERN**).

Messenger

Über deinen Messenger kannst du Mitglieder finden, Mitgliederlisten einrichten und Spiele organisieren.

- Klicke auf **MITGLIED SUCHE**, um **Mitglieder zu finden**. Gib die Kriterien für das Mitglied ein und klicke dann auf **SUCHE**.
- Um deinem Messenger ein **Mitglied hinzuzufügen**, klicke auf das Symbol bei seinem Namen. Klicke dann auf **ZU MESSENGER HINZUFÜGEN**.
- Klicke auf das Symbol bei seinem Namen, um ein Mitglied aus deinem Messenger zu **entfernen**. Klicke dann auf **ENTFERNEN**.
- Um einem Mitglied eine **Nachricht zu senden**, klicke in deinem Messenger auf seinen Namen. Gib die Nachricht in das entsprechende Feld ein. Klicke dann auf **SENDEN**.
- Klicke zum **Erstellen einer neuen Gruppe** in deinem Messenger auf **NEUE GRUPPE**.



Teams

Es gibt zwei Arten von Online-Teams in *FIFA Football 2004*: Öffentliche und Private. Öffentlichen Teams kann sich jeder Spieler anschließen, private Teams erfordern jedoch ein Passwort.

- Um ein **Team zu finden**, wähle TEAM SUCHEN im Menü Teams in der Navigationsleiste oben. Gib die Parameter für das gewünschte Team auf der linken Seite der Homepage des Teams ein. Klicke dann auf SUCHEN.
- Um einem **Team beizutreten**, klicke auf dessen Namen in der Suchliste. Der Mitgliedsstatus des Teams und seine Datenschutzrichtlinien werden auf der Homepage des Teams angezeigt.
- Um eine **Nachricht** an den Manager des Teams **zu schicken**, klicke auf den Namen des Mitglieds in der Liste der Teams. Im erscheinenden Menü klickst du auf NACHRICHT.
- Zum Gründen deines eigenen Clubs wählst du TEAM ERSTELLEN im Menü Teams und befolgst die Anweisungen auf dem Bildschirm.

MatchUps

Spiele im direkten Duell gegen andere Online-Spieler. Du kannst zwischen den beiden Formaten Profispiel oder Eigen wählen (Profispiele zählen für deine Online-Rangliste).

- Wähle LOBBY im Menü MatchUp in der Navigationsleiste oben, **um anzutreten**. Um dich in eine bestimmte MatchUp-Lobby zu begeben, wähle deren Namen in der Liste.
- Um ein **MatchUp zu spielen**, klicke auf ein offenes Spiel, das dich interessiert. Klicke dann auf JETZT SPIELEN.
- Zum **Erstellen eines Profispiel-MatchUps**, klicke auf MATCHUP ERSTELLEN. Gib den Namen deines MatchUps ein und konfiguriere die weiteren Einstellungen. Wenn du dies getan hast, klicke auf BEENDEN. (Bei Profispielen ist es möglich, dass zwei Spieler dasselbe Team wählen).
- Um ein **erstelltes MatchUp zu entfernen**, klicke auf ABBRECHEN bei der Liste in der MatchUp-Lobby.

Turniere

Im Bereich Turniere kannst du ein Turnier selbst erstellen oder an einem bestehenden teilnehmen und so gegen andere Spieler oder Teams antreten.

- Um an einem **Turnier teilzunehmen, das für alle Spieler offen ist**, klicke in der Turnier-Lobby auf seinen Namen, sieh dir das Format im Fenster an und klicke dann auf OK.
- Du kannst nur an **Team gg. Team-Turnieren** teilnehmen, wenn du Mitglied eines der beiden Teams bist.
- Um ein **offenes Turnier zu erstellen**, klicke auf TURNIER ERSTELLEN in der Turnier-Lobby und befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm (nachdem du ein Turnier erstellt und veröffentlicht hast, kannst du seine Einstellungen nicht mehr verändern).
- Um ein **Team gg. Team-Turnier zu erstellen**, musst du einfach das Team suchen, das du herausfordern möchtest (jedes Team muss aus mindestens fünf Mitgliedern bestehen).

Rangliste

Im Bereich Leaderboards kannst du die führenden Online-Mitglieder in Profispielen, Schnellen Spielen und Team-Tokens auf einer täglichen, wöchentlichen oder monatlichen Basis einsehen. Wertungen der Teams können ebenfalls angezeigt werden. (Klicke oben auf den Spaltenkopf, um Mitglieder nach einer statistischen Kategorie zu sortieren).

Mein FIFA 2004

Wenn du in den Bildschirmen von Mein FIFA 2004 ein anderes Benutzerprofil verwenden möchtest, klicke auf die Pfeile. Die Informationen des gewählten Benutzers werden jetzt angezeigt.

Trikotübersicht

Mit den Pfeilen nach links und rechts kannst du zwischen den Ligen umschalten und dann mit den Pfeilen nach oben und unten die Trikots der verschiedenen Teams in der gewählten Liga ansehen. Besiege eine Mannschaft, um ihr Heim- und Auswärtstrikot zu sehen; wenn du gegen alle Teams der Liga gewinnst, siehst du die dritten Trikots dieser Liga.

Benutzerprofile

In deinem Benutzerprofil sind alle deine Spieleinstellungen gespeichert (z. B. Tastenbelegungen, Standardsituationen, Spieleinstellungen etc.) sowie deine Lieblingsmannschaft. Wenn du zum ersten Mal *FIFA Football 2004* startest, kannst du ein neues Benutzerprofil anlegen und deine Lieblingsmannschaft wählen.

Erstellen/Bearbeiten eines Benutzerprofils

Erstellen eines neuen Benutzerprofils:

1. Wähle MEIN FIFA 2004>BENUTZERPROFILE>NEUES PROFIL ERSTELLEN (oder klicke auf NEU im Hauptmenü).
2. Gib deinen Profilnamen, Vornamen und Nachnamen ein und wähle das gewünschte Team.
- Entscheide dich für eine Mannschaft, indem du auf MEIN TEAM und dann die Pfeile klickst.
3. Wähle FERTIG und dann JA, um das Profil zu speichern.
- Wähle zum Bearbeiten deines aktuellen Benutzerprofils PROFIL BEARBEITEN im Bildschirm MEIN FIFA 2004-Benutzerprofile und befolge die Schritte 2. und 3. weiter oben.

Aktivieren eines Benutzerprofils

Das aktive Benutzerprofil bestimmt, welche Einstellungen momentan benutzt werden.

- Zum Wechseln des verwendeten Benutzerprofils klickst du auf die Pfeile im Bildschirm MEIN FIFA 2004-Benutzerprofile und wählst so das gewünschte Benutzerprofil.



Optionen

Spieleinstellungen

Mit den Pfeilen kannst du dir die GRUNDLEGENDEN EINSTELLUNGEN, FORTGESCHRITTENEN EINSTELLUNGEN oder die SOUNDEINSTELLUNGEN ansehen. Benutze die Pfeile, um die einzelnen Optionen zu verändern.

Hinweis: Standardoptionen werden in diesem Handbuch **fett** gedruckt.

GRUNDLEGENDE EINSTELLUNGEN:	Entscheide dich für die Halbzeitlänge, den Schwierigkeitsgrad, die Auflösung oder schalte Verletzungen, Abseits und Verwarnungen EIN und AUS.
FORTGESCHRITTENE EINSTELLUNGEN:	Passe die Schusskraft an, ändere den Kamerawinkel, schalte die Zeit-/Tor-Anzeige sowie das Radar EIN oder AUS und benutze die Schieberegler, um die Hilfe des Computers bei den Auswechslungen für die Heim- und Gastmannschaft zu bestimmen (leerer Balken = manuelle Steuerung, voller Balken = Computersteuerung).
SOUNDEINSTELLUNGEN:	Mit den Schiebereglern kannst du die Lautstärke des Kommentars, der Spiel-Soundeffekte, Menü-Soundeffekte und Menümusik einstellen.

Team-Management

Mit der Option „Team-Management“ kannst du alle Leistungskriterien deines Teams überwachen und bearbeiten:

1. Wähle mit den Pfeilen eine Liga/ein Team (wenn du dich in einem Spielmodus befindest, erscheint hier standardmäßig das Team, das du beim Betreten des Modus gewählt hast).
2. Klicke auf die Pfeile, um durch STARTAUFSTELLUNG (im Spiel AUSWECHSLUNGEN), STANDARDAUFSTELLUNG und TAKTIK zu schalten.

Startaufstellung

Die Startaufstellung (oder Auswechslungen während einer Partie) ändern:

1. Wechsle zu STARTAUFSTELLUNG (oder AUSWECHSLUNGEN im Spiel).
2. Blättere mit dem Schieberegler und klicke auf den Namen des ersten Spielers, den du tauschen möchtest, und klicke dann auf den Pfeil nach rechts. Der Spieler wird jetzt hervorgehoben.
3. Klicke auf den Namen des zweiten Spielers, den du tauschen möchtest, und dann auf den Pfeil nach rechts. Die beiden tauschen jetzt die Positionen.

EA-Tipp: Klicke auf die Pfeile, um durch die Fähigkeiten der Spieler zu schalten. Nicht so begabte Spieler mit geringeren Fähigkeiten können den Ball nicht so gut kontrollieren und ihre Schüsse sind nicht so platziert.

Standardsituationen

- Um einen momentanen Schützen für Eckstöße, Freistöße und Elfmeter zu ändern, klicke zunächst auf den ersten, dann auf den zweiten Spieler und schließlich auf den Pfeil nach rechts. Die Schützen werden jetzt verändert.

Taktik

Klicke auf die Pfeile, um die verschiedenen Mannschaftstaktiken zu markieren und zu verändern.

Transfers

Spieler zwischen Vereinen tauschen:

1. Wähle OPTIONEN>TRANSFERS.
2. Klicke auf eine Liga und dann auf eine Mannschaft.
3. Blättere mit dem Schieberegler und klicke auf den Namen des zu transferierenden Spielers. Der Spieler wird jetzt hervorgehoben. Klicke dann auf den Pfeil nach rechts.
4. Wiederhole dann die Schritte 2. und 3. für den zweiten Spieler und klicke auf FERTIG. Die beiden tauschen jetzt ihre Plätze.

Standardsituationen

Hier kannst du bestimmte Spielzüge für indirekte Freistöße und Eckstöße vorgeben, die du dann während des Spiels verwenden kannst.

1. Wähle mit den Pfeilen ein Benutzerprofil.
 2. Mit den Pfeilen kannst du den Ort einer Standardsituation wählen (er wird dann auf dem Feld oben links auf dem Bildschirm markiert).
 3. Klicke auf die Pfeile neben einem Platz für Standardsituationen und schalte durch die Optionen, um einen Spielzug auszuwählen.
- Wiederhole den Schritt 2. und wähle so andere Spielzüge für die markierte Standardsituation.

Hinweis: Du kannst während des Spiels für jede Position vier Standardsituationen auswählen. Drei davon kannst du bereits vorher bestimmen. Für die erste Standardsituation wird automatisch die jeweilige Standardauswahl getroffen (Hereingezogen in die Mitte für Ecken, und Ablegen und Schießen für Freistöße).



Sprache

Klicke auf die Pfeile und bestimme so die Sprache des Spiels.

EA SPORTS™ Trax

Klicke auf einen Titel, um ihn aus der Musikbox zu nehmen (wiederhole den Vorgang zum erneuten Markieren). Nicht gewählte Titel werden nicht abgespielt.

Speichern, Laden & Löschen

Speichern

- Gehe in den Bildschirm Speichern/Laden, um einen Spielstand zu speichern (weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Bildschirm Speichern/Laden*) oder wähle bei Karriere-/Turnier-/Fusion-Dateien die entsprechende Option im jeweiligen Modus. Du wirst auch beim Verlassen einiger Bildschirm zum Speichern aufgefordert.

Hinweis: Änderungen, die du nicht in einem bestimmten Spielmodus vornimmst, wirken sich auf alle Spielmodi aus. Alle in speziellen Spielmodi vorgenommenen Änderungen wirken sich ausschließlich auf den entsprechenden Wettbewerb aus. Änderungen, die du im Pause-Menü vornimmst, werden nach dem Spiel zurückgesetzt.



Laden

- Alle Benutzerprofile, die gefunden werden, werden automatisch mit den aktiven Benutzerprofil-Einstellungen für das Spiel geladen.
- Wenn du einen Spielstand laden möchtest, nachdem du das Spiel gestartet hast, gehe in den Bildschirm Speichern/Laden (weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Bildschirm Speichern/Laden*) oder wähle bei Karriere-/Turnier-/Fusion-Dateien die entsprechende Option im jeweiligen Modus.

Löschen

- Spielstände können über den Bildschirm Speichern/Laden auch wieder gelöscht werden (weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Bildschirm Speichern/Laden*).

Bildschirm Speichern/Laden

Um in den Bildschirm Speichern/Laden zu gelangen, wähle entweder SPEICHERN/LADEN aus den Bildschirmen Optionen, Weitere Optionen oder Benutzerprofile (du musst dann wählen, ob du SPEICHERN oder LADEN möchtest). Du kannst auch eine der Speicher- und Ladeoptionen im Spiel selber wählen.

Im Bildschirm Speichern/Laden speichern, laden und löschen:

1. Klicke auf die Pfeile und wähle den Dateityp, den du laden, speichern oder löschen möchtest (Alle Arten/Profile/Mannschaft/Karriere/Turnier/Fusion-Mannschaft/Fusion-Spiel).
2. Klicke auf eine Datei und dann auf den Pfeil nach rechts.
 - Wenn du eine Datei **speichern** möchtest, kannst du jetzt mit DATEI UMBENENNEN den Dateinamen ändern und sie mit DATEI SPEICHERN unter dem aktuellen Namen speichern (wähle zum Löschen einen nicht geladenen Spielstand und wähle DATEI LÖSCHEN).
 - Wenn du eine Datei **laden** möchtest, wähle DATEI LADEN

Kameras

Wähle KAMERAS aus dem Pause-Menü während des Spiels, um zwischen den verschiedenen Kameraperspektiven zu wechseln.

- Klicke auf die Pfeile und wähle zwischen TELE, MOBIL, LÄNGSANSICHT, SEITENLINIE und ÜBERTRAGUNG.
- Klicke auf die entsprechenden Pfeile, um die Höhe und den Zoom zu ändern.

Sofortwiederholung

Wähle im Pause-Menü die Option SOFORTWIEDERHOLUNG, wenn du dir die letzten Sekunden des Spiels noch einmal aus verschiedenen Perspektiven oder in Zeitlupe ansehen möchtest. Wähle eine Kameraeinstellung und klicke auf die VCR-Button, um die Action noch einmal zu erleben.

Probleme mit der Software?

Wenn Probleme bei der Installation oder der Verwendung der Software auftreten, möchten wir dir gerne helfen. Es gibt Möglichkeiten, sicherzustellen, dass die neuesten Spiele auch auf deinem Computer laufen. Diese Möglichkeiten sind unten aufgeführt und sollten die häufigsten Probleme, die beim Spielen der neuesten Spiele mit DirectX auftreten können, beheben.

Abstürze

Beim Spielen unter Verwendung der aktuellsten DirectX-Version musst du sicherstellen, dass du die aktuellsten Treiber für deine Grafikkarte installiert hast. Durch die Installation der aktuellsten Grafikkarten-Treiber können Abstürze vermieden werden.

Lade dir zuerst die aktuellsten Treiber von der Website des Herstellers deiner Grafikkarte herunter. Im Folgenden findest du eine Liste der Websites bekannter Hersteller:

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

Wenn dadurch die Leistung noch nicht verbessert wird, solltest du dir auch die aktuellsten Treiber des Herstellers des Grafikkarten-Chipsatzes herunterladen. Der Chipsatz deiner Grafikkarte ist der für die Grafikübertragung zuständige Chip, der sich auf deiner Grafikkarte befindet. Bekannte Grafikkarten-Chipsätze sind z.B. Radeon (ATI) und GeForce (nVidia). Im Folgenden findest du eine Liste der Websites bekannter Hersteller:

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

Soundprobleme

Wenn es zu unregelmäßigem oder stockendem Sound kommt, solltest du dir die aktuellsten Treiber für deine Soundkarte herunterladen und installieren. Im Folgenden findest du eine Liste der Websites bekannter Soundkarten-Hersteller:

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



Controller-Informationen

Joystick-Kalibrierung unter Windows 98/2000/ME/XP

Über die **Systemsteuerung** deines Computers auf dem **Arbeitsplatz** deines Computers kannst du einen Controller wählen und konfigurieren. FIFA Football 2004 unterstützt zwei unabhängige Controller mit jeweils bis zu 6 Achsen und 16 Tasten. Wenn mehr als zwei Controller an deinen Computer angeschlossen sein sollten, musst du zunächst den Controllern, die du für FIFA Football 2004 verwenden möchtest, wahlweise die Controller ID 1 oder Controller ID 2 zuweisen. Unter Windows 98 SE/ME/2000/XP kannst du dies unter

Systemsteuerung>Gamecontroller/Spieloptionen>Erweitert einstellen.

- Unter Windows ME heißt dieses Menü **Systemsteuerung>Spieloptionen>Controllererkennung**.

Eingabegeräte über spezielle Systemsteuerungen kalibrieren

Bei Eingabegeräten, die über eine spezielle Systemsteuerung kalibriert werden müssen (z. B. das Gravis Exterminator), ist es erforderlich, das Gerät *vor* dem Spielen von *FIFA Football 2004* zu konfigurieren.

Damit *FIFA Football 2004* deinen Joystick korrekt erkennen kann, musst du ihn über die Systemsteuerung kalibrieren. Wechsle zum Installieren oder Kalibrieren von Joysticks unter Windows 98/2000/ME/XP in die Systemsteuerung und doppelklicke auf Gamecontroller bzw. Spieloptionen.

Hinweis: Manche Eingabegeräte verwenden spezielle Programme zur Installation und Kalibrierung.

Lizenzbedingungen

Das vorliegende Handbuch sowie die darin beschriebene Software einschließlich ihrer Verpackung sind urheberrechtlich geschützt. Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten. Electronic Arts behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an der hier beschriebenen Software vorzunehmen.

Gestattete Nutzung

Die Software darf nur durch den autorisierten Handel verkauft werden. Durch den Erwerb dieser Original-Software bist du berechtigt, die Vertragssoftware für die ausschließlich private Nutzung in jedem kompatiblen Computer einzusetzen, vorausgesetzt, dass sie jeweils nur in einem Computer eingesetzt wird und du im Besitz einer Original-Dokumentation sowie der dazugehörigen Original-Software bist. Im Übrigen finden hinsichtlich der Nutzungsrechte die unabdingbaren Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes ergänzende Anwendung.

Unzulässige Nutzung

Jede andere Nutzung der Vertragssoftware oder der Dokumentation, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung (z.B. in Schulen oder Universitäten), die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den die Vertragssoftware oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (insbesondere über das Internet oder andere Online-Systeme), ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung von Electronic Arts untersagt. Ohne schriftliche Genehmigung von Electronic Arts bist du ferner nicht berechtigt, Dritten eine Lizenz an der Software zu erteilen oder die Software in nicht ausdrücklich gestatteter Weise Dritten zur Verfügung zu stellen, die Software oder Dokumentation zu ändern, zu modifizieren oder anzupassen (dieses Verbot gilt unter anderem auch für das Übersetzen, Abwandeln und Weiterverwenden des Produkts in Teilen). Die Bestimmungen des Urheberrechts finden auch hier ergänzende Anwendung. Die Dekompilierung der Software ist ausdrücklich untersagt. Jede Beschädigung, Veränderung oder Nachdruck des Titels oder Teilen davon ist als Urkundenfälschung strafbar. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt. Ferner ist die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, nicht gestattet.



Garantie

Electronic Arts übernimmt für die von ihr vertriebenen Produkte eine Garantie von 24 Monaten ab Kaufdatum (Kassenbon).

Innerhalb der Garantiezeit beseitigt Electronic Arts unentgeltlich Mängel des Produktes, die auf Material- oder Herstellungsfehler beruhen, durch Reparatur oder Umtausch.

Als Garantienachweis gilt der Kaufbeleg. Ohne diesen Nachweis kann ein Austausch oder eine Reparatur nicht kostenlos erfolgen.

Im Garantiefall gibst du bitte den vollständigen Datenträger in der Originalverpackung mit dem Kassenbon und unter Angabe des Mangels an deinen Händler.

Der Garantiefall ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist.

Nach der Garantie

Electronic Arts gewährt nach Ablauf der Gewährleistungsfrist eine beschränkte Garantie von weiteren 12 Monaten auf das Produkt. Sollte das Produkt innerhalb dieses Zeitraums einen Mangel oder Fehler aufweisen, so wird Electronic Arts gegen Zahlung einer Bearbeitungsgebühr von 10 € für PC- (15 € im Falle einer Doppel-CD), 15 € für PSX- und PS2- bzw. 35 € für N 64- sowie 25 € für Game Boy Advance- und Game Boy Color- und 15 € für Xbox- und GameCube-Produkte den defekten Teil des Produktes nachbessern oder das Produkt nach eigenem Ermessen umtauschen, sofern das Produkt noch erhältlich ist.

In diesem Fall ist das Originalprodukt, eine detaillierte Beschreibung des Defekts, der Kaufnachweis (Quittung) sowie ggf. ein Eurocheck über 10 €, 15 €, 25 € bzw. 35 € an:

Electronic Arts GmbH, Customer Service, Triforum Cologne, Innere Kanalstr. 15, D-50823 Köln

zu senden.

Gleichzeitig benötigen wir für eine schnelle Bearbeitung Namen, Anschrift sowie die Telefonnummer, unter der du tagsüber zu erreichen bist.

Hotline

Die Servicrufnummern für Kunden aus Deutschland:

0190 - 77 66 33

(€ 1,24 pro Minute)
für technische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar Mo.-Sa.
von 11-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung

0190 - 75 44 64

(€ 1,24 pro Minute)
für spielerische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar 24 Stunden täglich
Mo.-Sa. von 11-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung

Die Servicrufnummern für Kunden aus Österreich:

0900 - 37 37 61

(€ 1,08 pro Minute)
für technische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar Mo.-Sa.
von 11-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung

0900 - 37 37 62

(€ 1,08 pro Minute)
für spielerische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar 24 Stunden täglich
Mo.-Sa. von 11-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung



Die Servicrufnummern für Kunden aus der Schweiz:

0900 - 55 40 20

(CHF 2,00 pro Minute)
für technische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar Mo.-Sa.
von 11-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung

0900 - 77 66 77

(CHF 2,00 pro Minute)
für spielerische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar 24 Stunden täglich
Mo.-Sa. von 11-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung

Technischer Kundendienst - Können wir helfen?

Probleme? Fragen? Wir sind da, um dir zu helfen. Wenn du Probleme mit deinem Spiel hast, können wir dir auf verschiedene Weise weiterhelfen:

Online-Dienste

Wenn du über einen Internetzugang verfügst und technische Probleme mit der Spielesoftware hast, schaue dir bitte zuerst die FAQs unter nachfolgend aufgeführtem Link an:

www.support.electronic-arts.de

Dort sind die bekanntesten Probleme mit der Spielesoftware und deren zugehörige Lösungen aufgeführt.

Dieser FAQ-Bereich wird regelmäßig aktualisiert und ist stets auf dem aktuellsten Stand.

Wenn die FAQs dir bei deinem spezifischen Problem nicht weiterhelfen konnten, kannst du dich nach einer kurzen Registrierung über den Button „Fragen an EA“ direkt an einen Supportmitarbeiter wenden.

Die Beantwortung deines Anliegens sollte werktags nach spätestens 48 Stunden erfolgt sein.

Notizen

Notizen



Dieses Produkt enthält von der Agfa Monotype Corporation und ihren Tochterunternehmen lizenzierte Font-Software, die zu keinem Zwecke weder vertrieben, kopiert, reproduziert noch auf irgendeine sonstige Art und Weise verändert werden darf. Die Font-Software darf als Teil dieses Produktes an Dritte weitergegeben werden, vorausgesetzt, dass (i) alle Bedingungen dieser Vereinbarung akzeptiert werden und (ii) dass der Benutzer alle sich in seinem Besitz befindlichen Kopien der Font-Software, einschließlich aller auf dem PC installierten Kopien, unverzüglich nach Weitergabe eines solchen Produktes unbrauchbar macht. Die Font-Software ist zudem urheberrechtlich geschützt. Kopieren und Verbreiten der Font-Software, mit oder ohne Produkt, stellt sowohl eine Verletzung des Urheberrechts als auch Diebstahl von Eigentum dar. Der Benutzer erwirbt kein Recht oder Anspruch an der Font-Software, außer dem persönlichen Recht, entsprechend dieser Vereinbarung diese Software als Teil des Produktes, wenn dieses auf dem Computer installiert wird, zu nutzen.

Die vollständige Lizenzvereinbarung für Endverbraucher ist unter www.agfamonotype.com erhältlich.

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS und das EA SPORTS-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Offiziell FIFA-lizenziertes Produkt. (c) 1977 FIFA TM. Hergestellt unter Lizenz von Electronic Arts Inc. Spielernamen und -darstellungen werden unter Lizenz der International Federation of Professional Footballers „(FIFPro)“, der Nationalmannschaften, Vereine und/oder Ligen verwendet. © 2003 MLS. MLS, das MLS-Logo, Major League Soccer und die MLS-Mannschaftsbezeichnungen sind Eigentum von Major League Soccer, LLC. Alle Rechte vorbehalten. Alle gesponserten Produkte, Firmennamen, Markennamen und Logos sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™-Marke.



Dieses Produkt enthält den Macromedia Shockwave™ Player und den Macromedia Flash™ Player von Macromedia, Inc. Copyright © 1995-2002 Macromedia, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Macromedia, Shockwave und Flash sind Marken von Macromedia, Inc.