WARNUNG FÜR DIE BESITZER VON PROJEKTIONS-FERNSEHGERÄTEN:

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele.

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DAS SPIEL BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei manchen Personen 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. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.
Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.
Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten pro Stunde ein.

INHALT

EINLEITUNG 3

STARTEN SIE DEN MOTOR 4

Installation 4

So wird gespielt 4

Fahrsteuerung 4

HAUPTMENÜ 6

Strecken-Menü 10

Fahrzeugauswahl 10

Menü Getriebeauswahl 10

Renn-Reglement 10

Visuelle Anzeige 11

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG .16

Wichtig: Lesen Sie den folgenden Abschnitt sorgfältig, bevor Sie uns anrufen. 16

Wie gelange ich an die benötigten Informationen? 16

So können Sie uns On-Line erreichen.....17

MITWIRKENDE 18

Test Drive 4 18

The Pitbull Syndicate, Ltd. 18

Accolade, Inc. 18

EA Euorope 18

EINLEITUNG

Willkommen bei Test Drive® 4. Diese Testfahrt ist mehr als eine Runde um den Block. Es ist ein Rennen mit den heißesten Serienwagen der Welt. Wählen Sie zwischen heutigen High-Tech-Wundern und aufgemotzten Autos aus der amerikanischen Vergangenheit. Fahren Sie mit der alten Generation gegen die neue. Test Drive 4 verwendet Echtzeit-Animationen, um die Interaktion zwischen den Fahrzeugen und der Umgebung zu berechnen; Echtzeit-Erfahrung mit einem Hauch Übernatürlichem, um das zu gewährleisten, was wir alle wollen - den Rausch der Geschwindigkeit! Spielen Sie alleine oder gegen Ihre Freunde. Egal, wofür Sie sich entscheiden, auf Test Drive 4 können Sie zählen, wenn Sie ein Rennen erleben möchten, das Ihren Adrenalinspiegel in die Höhe treibt. Test Drive 4 bringt Sie an internationale Orte, wo Sie über die Landstraßen oder durch die Straßen der Stadt rasen können. Genießen Sie das malerische Städtchen Keswick im wunderschönen Lake District von England. Brausen Sie durch die Straßen von San Francisco, fahren Sie über die Golden Gate Bridge und vorbei an Fisherman's Wharf. Ab geht's durch die Pennsylvania Avenue in Washington D.C. Zurück in Europa genießen Sie die majestätischen Berge Italiens und der Schweiz, und während Sie sich über die Alpenstraßen winden, können Sie sogar einen Blick auf Bern erhaschen. Oder möchten Sie lieber eine Tour durch die bayerische Landeshauptstadt München machen und dann auf der Autobahn davonrauschen? Weiter geht's mit Ihrer Weltreise in Kyoto, Japan, einer erstaunlichen Mischung aus Altem und Neuem. All dies sind lange Straßenkurse und keine kurzen Ründchen auf netten Strecken. Jede Strecke hat mehrere Kontrollpunkte, gekennzeichnet durch Transparente, die quer über die Straße gespannt sind. Sie müssen jeden Kontrollpunkt erreicht haben, bevor die Uhr in der oberen Bildschirmmitte auf Null steht, sonst ist an dieser Stelle das Rennen für Sie vorbei. Achten Sie auf den Verkehr, liegengebliebene Fahrzeuge und scharfe Kurven. Wenn Sie schneller fahren, als die Polizei erlaubt, dann sollten Sie auch auf selbige achten! Leben Sie Ihren Traum. Erleben Sie den Rausch der Geschwindigkeit. Gewinnen Sie das Rennen.

STARTEN SIE DEN MOTOR

Installation

1) Sie benötigen Microsoft® Windows® 95.
2) Sie benötigen Microsoft DirectX® 5.0. Sollten die DirectX 5.0-Treiber nicht auf Ihrer Festplatte installiert sein, fragt Test Drive 4 am Ende der Installation, ob Sie diese Treiber installieren möchten.
3) Test Drive 4 benötigt ca. 220 MB freien Festplattenplatz; 260 MB, wenn Sie die 3Dfx™ -Version installieren möchten.
4) Legen Sie die CD "Test Drive 4" in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
5) Klicken Sie in der Windows-95-Taskleiste auf den Start-Button und dann auf Ausführen. Geben Sie in der Dialogbox "D:\SETUP" ein und klicken Sie auf den OK-Button. (Sollte D: nicht die Bezeichnung Ihres CD-ROM-Laufwerks sein, geben Sie bitte den korrekten Buchstaben ein.)
6) Das Installationsprogramm beginnt. Folgen Sie bitte den Bildschirm-Anweisungen.

So wird gespielt

1) Vergewissern Sie sich, daß Test Drive 4 korrekt installiert wurde. (Siehe oben.)
2) Legen Sie die CD "Test Drive 4" in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein
3) Um Test Drive 4 von Windows 95 aus zu starten, klicken Sie in der Taskleiste auf den Start-Button und dann auf Ausführen. In der Dialogbox geben Sie "C:\Programme\TEST DRIVE 4\Td4.exe" (oder "TD4_3dfx.exe" für die 3Dfx-Version) ein. Hierbei wird vorausgesetzt, daß Sie Test Drive 4 auf Laufwerk C: und im Standard-Verzeichnis "TEST DRIVE 4" installiert haben. Sollte dies nicht der Fall sein, geben Sie bitte das korrekte Verzeichnis ein.

Fahrsteuerung

Sie können Test Drive 4 mit der Tastatur, einem Joystick, einem Gamepad oder einem Lenkrad steuern. Die Maus steht in Test Drive 4 nicht zur Verfügung.
Im folgenden die Standard-Tastatursteuerung:

Menü-Steuerung

Pfeil-/Cursortasten	Bringen Sie von einer Option zur nächsten
ENTER	Option auswählen
ESC	Menü verlassen

Standard Tastatur-Belegung zur Fahrsteuerung

Pfeil RECHTS	Nach rechts lenken
Pfeil LINKS	Nach links lenken
Pfeil RAUF	Beschleunigen
Pfeil RUNTER	Bremsen/Rückwärts fahren
Leertaste	Bremsen/Rückwärts fahren
A	Hochschalten
Z	Runterschalten
X	Hupen
ESC	Pause
F1	Fenstergröße ändern (nicht bei der 3Dfx-Version)
F2	Sichtweite
F4	Kameraperspektive ändern

- Zum Rückwärtsfahren: Drücken Sie die Leertaste, bis der Wagen stehenbleibt; dann lassen Sie die Taste los und drücken Sie erneut, damit der Wagen rückwärts fährt.

Optionale Ausrüstung

Für detaillierte Infos zu den unterstützten Steuergeräten wählen Sie im HAUPTMENÜ OPTIONEN aus und dann JOYSTICK KONFIGURIEREN.

Gamepad

Wenn Sie ein Gamepad installiert haben, das von Windows 95 erkannt wird, können Sie es zur Menü-Steuerung und zum Spielen verwenden. Mit Steuerkreuz sind die Richtungstasten auf der linken Seite des Gamepads gemeint. Im folgenden die Belegung für zweiachsige Steuerkreuze mit vier Action-Tasten:

Menü-Steuerung

Gamepad-Steuerkreuz	Bringt Sie von einer Option zur nächsten
Gamepad-Action-Tasten	Option auswählen
Tastatur ESC	Menü verlassen

Fahrsteuerung

Gamepad Steuerkreuz RECHTS	Nach rechts lenken
Gamepad Steuerkreuz LINKS	Nach links lenken
Gamepad Action-Taste 1	Beschleunigen
Gamepad Action-Taste 2	Runterschalten
Gamepad Action-Taste 3	Hochschalten
Gamepad Action-Taste 4	Bremsen/Rückwärts fahren
Tastatur ESC	Pause
Tastatur F1	Fenstergröße ändern (nicht bei der 3Dfx-Version)
Tastatur F2	Sichtweite
Tastatur F4	Kameraperspektive ändern

- Zum Rückwärtsfahren: Drücken Sie die Gamepad Action-Taste, bis der Wagen stehenbleibt; dann lassen Sie die Taste los und drücken sie erneut, damit der Wagen rückwärts fährt.

Joystick

Wenn Sie einen Joystick installiert haben, der von Windows 95 erkannt wird, können Sie diesen zur Menü-Steuerung und zum Spielen verwenden.

Lenkrad

Wenn Sie ein Lenkrad installiert haben, das von Windows 95 erkannt wird, können Sie dieses zur Menü-Steuerung und zum Spielen verwenden.

Visuelle Genauigkeit contra Fahr-Reaktion

Test Drive 4 bietet Ihnen verschiedene Parameter, mit denen Sie das Spiel entsprechend der breitgefächerten Computer-Leistungsfähigkeit einstellen können. Sie können die Fenstergröße, grafische Details und den Sichtabstand den Fähigkeiten Ihres Computers exakt anpassen. Um die Bildschirmauflösung einzustellen, wählen Sie im HAUPTMENÜ OPTIONEN aus und dann GRAFIK-MENÜ. Wählen Sie als Auflösung NIEDRIG oder HOCH und stellen Sie die SICHTWEITE bzw. den horizontalen Abstand ein, indem Sie die Pfeiltasten **RAUF/RUNTER** drücken, während das Icon **SICHTWEITE** markiert ist. Zusätzlich können Sie während des Spiels die Funktionstaste F1 drücken, um die Fenstergröße im Spiel zu ändern. Die Idee hierbei ist, diese Parameter so einzustellen, daß Ihr Wagen gut auf die Steuerung anspricht und sich leicht handhaben läßt. Wenn Sie sich nicht sicher sind, mit welcher Einstellung Sie beginnen sollen, wählen Sie **NIEDRIG,** die kleinste Fenstergröße und die kürzeste Sichtweite (d.h. alle Einstellungen nach links schieben). Dadurch erreichen Sie maximale Fahr-Reaktion und Fahrsteuerung. Als nächstes erhöhen Sie die Einstellung für die drei Parameter, um die visuelle Genauigkeit zu verbessern und Ihren Vorlieben anzupassen, wobei die Bildrate schnell genug bleiben sollte, um tollen Spielspaß zu garantieren.

> **Hinweis:** Den Sichtabstand können Sie auch während des Spiels ändern, indem Sie ESC drücken und so das PAUSE-MENÜ aufrufen. Dort können Sie die Einstellungen für die SICHTWEITE vornehmen (je kleiner der farbige Balken, desto kürzer der Abstand).

HAUPTMENÜ

Das Hauptmenü bietet die folgenden Optionen.

EIN SPIELER

NETZWERK-OPTIONEN

HIGHSCORE

OPTIONEN

MITWIRKENDE

Ein Spieler
Wählen Sie im Hauptmenü diese Option, wenn Sie gegen computergesteuerte Gegner fahren möchten. Nachdem Sie die Auswahl getroffen haben, gelangen Sie automatisch zum Renn-Menü. Wählen Sie dort EIN SPIELER, um an einem der Pokal-Rennen teilzunehmen (siehe RENN-Menü).

Netzwerk-Optionen
Wählen Sie diese Option aus dem HAUPTMENÜ aus, um gegen einen Freund zu fahren und zwei oder mehr Computer SERIELL, über MODEM oder LAN zu verbinden.

Seriell: Wählen Sie diese Option, um an zwei Computern, die über ein serielles Kabel verbunden sind, ein Kopf-an-Kopf-Rennen zu fahren.

Modem: Wählen Sie diese Option, um an zwei Computern, die über ein Modem und eine Telefonleitung verbunden sind, ein Kopf-an-Kopf-Rennen zu fahren.

LAN: Wählen Sie diese Option, um über ein Windows-95-IPX-/Direct-Play-kompatibles Netzwerk Mehrspieler-Rennen zu fahren.

Highscore
Wählen Sie im HAUPTMENÜ diese Option, um sich die Highscore-Tabellen der verschiedenen Rennen anzuschauen. Für jede Strecke gibt es eine solche Tabelle, die Ihnen außerdem noch verschiedene Statistiken anzeigt. Weiterhin gibt es eine Highscore-Tabelle für jedes Pokalrennen. Weitere Informationen zu den Pokalrennen finden Sie im Abschnitt Renn-Menü.

Hinweis: Sie sollten Ihr Spiel immer speichern, bevor Sie Test Drive 4 verlassen. Am Ende des Rennens nach dem Bildschirm Ergebnisse wählen Sie Verlassen. Im Hauptmenü wählen Sie Optionen und dann Laden/Speichern.

Mitwirkende
Wählen Sie im HAUPTMENÜ diese Option, um herauszufinden, wer dieses Spiel entworfen und entwickelt hat.

Optionen
Wählen Sie diese Option im HAUPTMENÜ, um Zugang zum Audio-Menü, zum Grafik-Menü, zur Joystick-Konfiguration, zu den Spiel-Optionen oder zum Menü Laden/Speichern zu erhalten.

Audio-Konfiguration: In diesem Untermenü stellen Sie die Lautstärke für den Sound im Spiel ein. Im Sound-Menü sehen Sie zwei Icons: Lautstärke MUSIK und Lautstärke SFX.

Grafik-Menü: In diesem Untermenü stellen Sie die Bildschirmauflösung und die Standard-Sichtweite ein. Für Computer mit weniger als 150 MHz empfehlen wir die Einstellungen “Niedrig”. Computer mit mehr als 150 MHz können die Einstellung “Hoch” verwenden.

Die Einstellung LOW verwendet die Auflösung 320x240 und 256 Farben. (Das gilt nicht für die 3Dfx-Version oder andere Versionen mit 3D-Hardware-Beschleunigern.)

Die Einstellung HIGH verwendet die Auflösung 640x480 und 256 Farben. (Das gilt nicht für die 3Dfx-Version oder andere Versionen mit 3D-Hardware-Beschleunigern.)

Die SICHTWEITE-Einstellungen steuern den Grafikaufbau bzw. den Abstand, mit dem die Spielumgebung entlang der Straße zum Horizont verläuft. Bei langsamen Computern setzen Sie die Einstellung auf “Niedrig”, bei schnellen Computern auf “Hoch”.

Spiel-Optionen: In diesem Untermenü wählen Sie die Einheit für Ihren Tachometer (MPH oder KM/H), die Zeitanzeige an den Kontrollpunkten (EIN/AUS) und den Verkehr (EIN/AUS).

Laden/Speichern

Wählen Sie diese Option, um Spieleinstellungen und Highscore-Tabellen von der Festplatte zu laden bzw. auf dieser zu speichern. Mit dieser Option können Sie auch Bonusstrecken speichern, die Sie im Spiel aktiviert haben. Das Icon Laden/Speichern sieht zwar aus wie eine Diskette, die Änderungen werden aber auf der Festplatte gespeichert, Sie benötigen keine Diskette.

Speichern: Wählen Sie das Icon “Speichern”, um den aktuellen Stand des Spiels zu speichern. Dadurch werden alle Highscore-Tabellen, Bonus-Wagen, die Sie erreicht haben, und die Strecken in umgekehrter Richtung gespeichert. Ein Untermenü wird eingeblendet.

Laden: Wählen Sie das Icon “Laden”, um den aktuell gespeicherten Stand des Spiels zu laden, einschließlich aller Highscore-Tabellen, Bonus-Wagen und Strecken in umgekehrter Richtung. Ein Untermenü wird eingeblendet.

Renn-Menü

Nachdem Sie im Hauptmenü “Ein Spieler” gewählt haben, können Sie nun die Art des Rennens wählen. Sie können nur auf einer Strecke Ihrer Wahl fahren oder Sie können an einem Turnier mit mehreren Strecken teilnehmen und versuchen, einen der Test-Drive-4-Pokale zu gewinnen. Wenn Sie eins der Pokalrennen gewinnen, werden Sie in der Highscore-Tabelle besonders hervorgehoben.

Einzelrennen

Wählen Sie diese Option im Renn-Menü, um auf einer einzelnen Strecke zu fahren. Wenn die Zeit, in der Sie das Rennen beenden, zu den Bestzeiten zählt, haben Sie die Chance, Ihren Namen in die Highscore-Tabelle für die gewählte Strecke einzutragen. Wählen Sie eine der zur Verfügung stehenden Strecken aus dem Strecken-Menü.

Challenge-Pokal - Beste Gesamtzeit

Im Challenge-Pokal fahren Sie auf sechs Strecken. Sie kommen automatisch zum nächsten Rennen, egal wie gut oder schlecht Sie fahren. Sie gewinnen, wenn Sie im Vergleich zu den computergesteuerten Gegnern die beste Zeit fahren. Liegt Ihre Endzeit im Bereich der Bestzeiten, haben Sie die Chance, Ihren Namen in die Highscore-Tabelle für den Challenge-Pokal einzutragen.

Meisterschafts-Pokal - Höchste Gesamtpunktzahl

Im Meisterschafts-Pokal fahren Sie auf zwölf Strecken. Sie kommen automatisch zum nächsten Rennen, egal wie gut oder schlecht Sie fahren. Sie gewinnen, wenn Sie die höchste Gesamtpunktzahl im Vergleich mit den Gegnern erreicht haben. Die Punkte werden am Ende jeder Strecke entsprechend dem Platz vergeben, den Sie erreicht haben. Sind Sie der erste Fahrer an einem Kontrollpunkt, gibt es dafür Bonuspunkte. Jedesmal, wenn Sie von der Polizei gestoppt werden, verlieren Sie Punkte. Ist Ihre Gesamtpunktzahl am Ende unter den besten insgesamt, haben Sie die Chance, Ihren Namen in die Highscore-Tabelle für den Meisterschafts-Pokal einzutragen.

Pitbull-Pokal - Nur der Sieger kommt weiter

Im Pitbull-Pokal fahren Sie auf sechs Strecken. Sie müssen auf jeder Strecke gewinnen, um zur nächsten zu gelangen. Ihr Platz in der Highscore-Tabelle des Pitbull-Pokals hängt von Ihrer Gesamtzeit auf allen Strecken ab.

Meisterschafts-Pokal - Beste Gesamtzeit in verschiedenen Autos

Im Meisterschafts-Pokal fahren Sie auf zehn Strecken. Sie kommen automatisch zum nächsten Rennen, egal wie gut oder schlecht Sie fahren. Sie gewinnen, wenn Sie im Vergleich zu den computergesteuerten Gegnern die niedrigste Gesamtzeit gefahren sind. Zählt Ihre Gesamtzeit zu den Bestzeiten, haben Sie die Chance, Ihren Namen in die Highscore-Tabelle für den Meisterschafts-Pokal einzutragen.

Beschleunigungsrennen - Beste Zeit auf der Viertelmeile

Testen Sie die Beschleunigung Ihres Wagens und Ihre Fähigkeiten beim Schalten auf der Viertelmeile. Sie müssen allerdings selbst schalten.

Strecken-Menü

Nachdem Sie im Renn-Menü Einzelrennen gewählt haben, wählen Sie die Strecke. Es gibt zwölf Strecken, die um sechs internationale Städte angelegt sind. Zu jeder Stadt gibt es zwei Strecken, die mit den Zahlen 1 und 2 versehen sind. Wenn Sie das erste Mal an den Start gehen, können Sie nur auf Strecke 1 starten. Sie müssen sich erst in einem Einzelrennen plazieren, um Zugang zu Strecke 2 der entsprechenden Stadt zu erhalten. (Hinweis: Die Optionen Verkehr und Kontrollpunkte müssen eingeschaltet sein.) Im STRECKEN-MENÜ werden alle Strecken angezeigt. Sie können jedoch nur auf Strecken fahren, die zur Verfügung stehen und dementsprechend markiert sind.

San Francisco, USA	Bern, Schweiz
Washington D.C., USA	Kyoto, Japan
Keswick, England	München, Deutschland

Fahrzeugauswahl

Nachdem Sie Rennen und Strecke gewählt haben, entscheiden Sie sich für das Fahrzeug. Detailliertere Fahrzeug-Beschreibungen finden Sie hinten in diesem Handbuch.

Menü Getriebeauswahl

Wenn Sie Ihr Fahrzeug ausgewählt haben, müssen Sie die Gangschaltung wählen. Wenn Sie sich für die manuelle Gangschaltung entscheiden, müssen Sie die Gänge selbst schalten. Machen Sie sich im Abschnitt STEUERUNG mit der Tastenbelegung zum Schalten vertraut und geben Sie Gas!

Renn-Reglement

Ihr erstes Ziel

Nachdem das Rennen begonnen hat, müssen Sie den ersten Kontrollpunkt erreichen, bevor die Zeitanzeige für diesen auf Null steht. Im nächsten Abschnitt erfahren Sie mehr über die Zeitanzeige an den Kontrollpunkten.

Kontrollpunkte

Wenn Sie über die Strecke brausen, fahren Sie durch die Kontrollpunkte. Diese hängen in Form von Transparenten quer über der Straße. Jedes Transparent ist numeriert und mit "Stage 1", "Stage 2" usw. beschriftet. Sie müssen jeden Kontrollpunkt erreichen, bevor die Zeitanzeige auf Null steht. Ist die Zeitanzeige bei Null angelangt, bevor Sie den Kontrollpunkt erreicht haben, dann ist das Rennen beendet. Wenn Sie einen Kontrollpunkt durchfahren, bekommen Sie zusätzliche Zeit gutgeschrieben. Unter OPTIONEN sehen Sie, wie Sie die Zeitanzeige ausschalten können.

Ziellinie

Jedes Rennen endet, wenn Sie die Ziellinie überfahren haben. Der erste Wagen, der die Ziellinie passiert, ist der Sieger.

Polizei

Test Drive® wurde als Komplett-Rennen für Straßen durch die Stadt und über Landstraßen entwickelt, und Sie werden bestimmt auch der Versuchung erliegen, schneller zu fahren, als die Polizei erlaubt. Wenn eine Polizeistreife Sie erwischt, wenn Sie zu schnell fahren, wird sie die Verfolgung aufnehmen und Sie anhalten. Danach können Sie weiterfahren. Vielleicht wollen Sie der Polizei entkommen, aber dann sollten Sie auch Gas geben!

Visuelle Anzeige

Zeitanzeige Kontrollpunkt

Die großen Zahlen in der oberen und unteren Bildschirmmitte sind die Zeitanzeige für den Kontrollpunkt. Sie müssen die Kontrollpunkte erreichen, bevor die Zeitanzeige auf Null steht. Wenn Sie einen Kontrollpunkt durchfahren, bekommen Sie zusätzliche Zeit gutgeschrieben.

Positionsanzeige

Die Linie am oberen Bildschirmrand zeigt Ihnen, wo Sie sich zur Zeit auf der Strecke befinden. Sie "sind" der mittlere Punkt auf dieser Linie. Ihre Gegner, die Sie überholen bzw. die an Ihnen vorbeiziehen, sind die anderen sich bewegenden Punkte auf dieser Linie. Die Kontrollpunkte werden auf dieser Linie durch Linien angezeigt. Gegner, die hinter Ihnen zurückliegen, werden links von "Ihrem" Punkt angezeigt, diejenigen, die vor Ihnen sind, erscheinen rechts davon.

Zeit

Die Zeit in der oberen linken Ecke, zeigt an, wieviel Zeit auf der aktuellen Strecke bereits vergangen ist.

Renn-Position

Die Zahl in der oberen rechten Ecke zeigt Ihre aktuelle Position im Gesamtfeld: "1" bedeutet, daß Sie zur Zeit führen. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie diese Position innehaben. Die anderen Fahrer werden Sie rücksichtslos rammen und versuchen, Sie von der Straße zu drängen. Sie können, wenn Sie es sich zutrauen, das gleiche mit ihnen machen. Aber bedenken Sie, daß Sie leicht die Kontrolle über Ihr Fahrzeug verlieren können, wenn Sie andere Autos rammen.

Geschwindigkeitsmesser

Der Geschwindigkeitsmesser in der unteren rechten Ecke zeigt Ihnen Ihre aktuelle Geschwindigkeit an. Unter der Anzeige, sehen Sie die Geschwindigkeit in Zahlen.

Drehzahlmesser

Die kleinere Anzeige in der unteren rechten Ecke ist der Drehzahlmesser, der anzeigt, wie hoch der Motor dreht.

Steuerung

Die Fahrzeuge rollen in direkter Reaktion zur Steuerung. Test Drive 4 bietet echtes Fahrgefühl innerhalb dessen, was mit den Tasten erreicht werden kann. Verwenden Sie optional analoge Controller, wenn Sie noch realistischere Fahrerfahrungen machen möchten. Wenn Sie den Eindruck haben, daß Ihre Fahrsteuerung langsam oder schwierig zu handhaben ist, kann es sein, daß Ihre Einstellungen nicht korrekt sind. Schauen Sie dann bitte in den Abschnitt VISUELLE GENAUIGKEIT CONTRA FAHR-REAKTION weiter oben.

Bremsen
Wenn Sie bremsen, leuchten die Rücklichter Ihres Wagens auf. Die Bremsen sind sehr wichtig; setzen Sie sie klug ein, und sie werden Ihnen helfen, zu gewinnen.

Kamera
Sie können verschiedene Kamerapositionen im und um das Auto herum wählen. Finden Sie am Anfang eines Rennens einen Winkel, der Ihnen gefällt und behalten Sie diesen Winkel während des Rennens bei. Einige Fahrer mögen es lieber, zwischen verschiedenen Kameraperspektiven hin- und herzuschalten, um dabei sowohl das Innere als auch das ganze Auto zu sehen. Probieren Sie ein wenig hin und her, um herauszufinden, was Ihnen am besten gefällt. Im Abschnitt FAHRSTEUERUNG sehen Sie die Tastenbelegung für die Kameras.

Die Strecken
Keswick: In England wird der Name wie Kes-ick ausgesprochen. Keswick ist ein kleines Dorf in der hübschen und malerischen Landschaft des Lake Districts im Norden Englands. Die Straßen sind eng und passen sich an die hügelige Landschaft an. An manchen Stellen geht es geradeaus, so daß Sie Gas geben können, aber Vorsicht - Sie wissen nie, was hinter der nächsten Kurve auf Sie wartet.

San Francisco: An der sonnigen Küste Kaliforniens liegt eine der belebtesten und schönsten Städte der Welt. Die Strecke führt entlang der San Francisco Bay, wo hohe Geschwindigkeiten möglich sind. Danach windet sich die Strecke in das Herz der City. Es gibt Leute, die behaupten, auch hier könnte man mit Vollgas fahren.

Bern, Schweiz: Die Autoteststrecke Europas. Vor allem die Italiener lieben diese Hochgebirgsstraßen, um dort ihre "Supercars" zu testen. Die Straßen klettern höher und höher hinauf zu den Pässen. Mehr als einmal müssen Sie Tunnel durchfahren, da die Alpen den Straßenbauern keine andere Möglichkeiten gelassen haben.

Kyoto, Japan: Kyoto ist die letzte Station des Superexpreß-Zugs, der in Tokio startet. Es ist eine der schönsten Städte in einer wunderschönen Landschaft und vor allem für ihre Tempel bekannt. Die Strecke führt entlang einiger dieser Tempel. Außerdem gibt es einige kurvige Straßen durch die nahegelegenen Berge.

Washington D.C.: Die Hauptstadt der USA. D.C. ist die Abkürzung für District of Columbia, ein abgeschlossener Bereich, der nicht viel größer ist als eine Großstadt. Hier gibt es eine schnelle Strecke mit langen geraden Abschnitten entlang der Boulevards, die zu den Regierungsgebäuden hinabführt. Entlang der Strecke können Sie einige der bekannten Bauwerke sehen.

München, Deutschland: Diese geschäftige deutsche Metropole ist eine Mischung aus Geschichte und Moderne. Die nahegelegenen Autobahnen laden geradezu zum schnellen Fahren ein. Auf dieser Strecke können Sie Ihre fahrerischen Fähigkeiten im Verkehrsgetümmel der Stadt testen und anschließend auf der Autobahn so richtig aufs Gaspedal treten.

DIE AUTOS

Machen Sie sich mit Ihrem Fahrzeug vertraut. Einige Autos sind schneller, während andere besser in den Kurven liegen. Nutzen Sie die Vorteile des Wagens und versuchen Sie, die Nachteile zu kompensieren. Wenn Sie alles optimal ausnutzen, dann sind Sie am Ende der Sieger! Sie brauchen gute Reflexe, um dieses Spiel zu gewinnen. Also, schärfen Sie Ihre Sinne, überprüfen Sie den Reifendruck und machen Sie sich klar für den Start!

1998 Dodge™ Viper™

Das Monster, das Detroit auffraß. Der Dodge Viper hat zahlreiche "Supercar Shootouts" in verschiedenen Automagazinen gewonnen. Unter seiner Motorhaube verbirgt sich ein satter 10-Zylinder-Motor mit 450 PS und einem Drehmoment von 490 lb-ft. Das bringt den Viper in 4,4 Sekunden auf 60 mph (4,5 Sekunden auf 100 km/h), und eine Viertelmeile wird in 12,8 Sekunden zurückgelegt. Die Spitzengeschwindigkeit beträgt 185 mph (298 km/h).

1998 Chevrolet™ Corvette™

Die lang erwartete 98er Corvette ist die fünfte Überarbeitung der Chevy-Sportwagen-Reihe von 1997. Die komplett neue Maschine bringt es auf 345 PS und läßt den Wagen bei einem Drehmoment von 350 lb-ft in 4,7 Sekunden auf 60 mph beschleunigen (4,8 Sekunden von 0 auf 100 km/h). Die Viertelmeile legt dieser Wagen in 13,3 Sekunden zurück. Bei einem Preis von $ 37.500 hat die "Vette®" das beste Preis-Leistungs-Verhältnis der Wagen in dieser Gruppe.

1994 Jaguar XJ-220™

Schnittig, schnell und sexy - das ist der ultimative Jaguar. Eine limitierte Ausgabe von 350 Stück für einen Preis von $ 600.000. Mit seinem Twin-Turbo-V6-Motor mit vier Ventilen pro Zylinder bietet er seinem Fahrer satte 549 PS und ein Drehmoment von 475 lb-ft. Damit kommt die "Katze" in weniger als 4 Sekunden auf 60 mph (3,85 Sekunden von 0 auf 100 km/h). Die Spitzengeschwindigkeit liegt bei 218 mph (351 km/h).

1998 TVR™ Cerbera™

Ein neuer Flitzer aus England. Wenn Sie die typische britische Reserviertheit erwarten, dann wird Sie dieses Auto eines Besseren belehren. In 4,2 Sekunden geht's von 0 auf 60 mph (4,3 Sekunden auf 100 km/h). Der 4,2 Liter V8-Motor liefert 360 PS und sein Drehmoment liegt bei 320 lb-ft. Wenn Sie diese Schönheit erst einmal gefahren sind, dann werden Sie sich an den Namen Cerbera erinnern.

1995 Nissan 300ZX™ twin Turbo Special

Dies ist kein Wagen für jeden Tag, so imposant, wie er im Schaufenster steht. Dieser Schlitten bringt es auf 430 PS mit seinem Twin-Turbo-V6-Motor. In 4,5 Sekunden schafft er es von 0 auf 60 mph (4,6 Sekunden auf 100 km/h), und für die Viertelmeile braucht er weniger als 13 Sekunden. Ein richtiges Juwel!

1970 Chevrolet™ Chevelle™ SS 454 LS-6 (Dealer Modified)

Das Biest. Eine ehrfurchtgebietende Bestie mit einem Gewicht von ca. 1600 kg. Dennoch schafft sie es in 4,4 Sekunden auf 60 mph (4,5 Sekunden auf 100 km/h), und für die Viertelmeile braucht sie auch nicht mehr als 12 Sekunden. Der Motor des 454 bringt es auf 500 PS und ein Drehmoment von 500 lb-ft. Also, treten Sie aufs Gas und zeigen Sie Ihren Konkurrenten die Rücklichter.

1969 Chevrolet™ Camaro ZL-1 COPO 9560™

Sollte jemals ein Killer-Camaro existiert haben, dann kann es sich nur um dieses Fahrzeug gehandelt haben. Lediglich 69 Stück dieser Camaros wurden 1969 produziert. Jeder ist mit einem 430 PS-Motor und einem Drehmoment von 450 lb-ft ausgestattet. An einem guten Tag bringt es dieses Baby in 4,2 Sekunden auf 60 mph (4,3 Sekunden auf 100 km/h), und die Viertelmeile legt es in weniger als 13 Sekunden zurück.

1969 Chevrolet™ Corvette ZL-1™

Zusammen mit dem ZL-1 Camaro ist dieser Wagen einer der aufregendsten, die Chevy je produziert hat. Wie beim Camaro hat auch dieser Wagen einen 430 PS-Motor und ein Drehmoment von 460 lb-ft. Die Viertelmeile legt er in weniger als 11 Sekunden zurück. Das belegt die Behauptung, daß die angegebene PS-Zahl und das Drehmoment der Vette und des Camaro eher konservativ waren. Lediglich zwei dieser beeindruckenden Fahrzeuge wurden 1969 gebaut.

- Es ist allgemein bekannt, daß diese Werte "erfunden" waren und die ZL-1 Vette und der Camaro es mit einem ordentlichen Tuning auf 600 PS und ein Drehmoment von 550 lb-ft brachten.

1971 Plymouth™ Hemi Cuda

Klassische Kraft. Der Cuda fällt aus der Reihe bei den Mopar-Muscle-Cars. Unter seiner Motorhaube verbergen sich 425 PS und ein Drehmoment von 500 lb-ft. Dieser Straßenwagen fährt die Viertelmeile in 13,5 Sekunden und in weniger als 5 Sekunden von 0 auf 60 mph.

Shelby Cobra™ 427

Eines der begehrtesten Sammler-Fahrzeuge aller Zeiten. 1966 war das letzte Jahr der Original-Produktions-Serie. Bereits vorher begann Shelby mit der Produktion der CSX4000 Cobra-Serie, und nun können Sie einen original Shelby Cobra kaufen und Ihre eigene Maschine einbauen. Die Vintage-Cobra von 1966 fährt mit einem Ford 427-Motor, der es auf 490 PS und ein Drehmoment von 510 lb-ft bringt. Von 0 auf 60 mph geht's in 3,5 Sekunden (3,6 Sekunden auf 100 km/h) und mit 120 mph (192 km/h) auf die Viertelmeile. Eine extra entwickelte Daytona-Coupé-Version des Cobra (mit Hardtop) fuhr zum ersten Mal in Le Mans auf den ersten Platz (in der Coupé-Klasse).

FAHRZEUG-EIGENSCHAFTEN

AUTOS	Motor Größe U.S.	Metrisch	PS	DREHMOMENT	Gewicht LB (U.S. lb ≈ Pfund; 1 lb = 0,454 kg)	Gewicht Metrisch	Gänge	Beschleunigung 0-60 mph	0-100 km/h	Höchstgeschwindigkeit mph	km/h
1998 Dodge Viper	488 ci	8,0 l	450 PS bei 5200 U/min	490 lb-ft bei 3600 U/min	3440 lbs	1560 kg	6 Gänge	4,4 Sek.	4,5 Sek.	185	298
1998 Chevrolet Corvette	346 ci	5,7 l	345 PS bei 5600 U/min	350 lb-ft bei 4400 U/min	3245 lbs	1460 kg	6 Gänge	4,7 Sek.	4,9 Sek.	175	277
1994 Jaguar XJ220	213 ci	3,5 l	549 PS bei 7000 U/min	475 lb-ft bei 4400 U/min	3025 lbs	1375 kg	5 Gänge	3,8 Sek.	3,9 Sek.	218	351
1998 TVR Cerbera	255 ci	4,2 l	360 PS bei 6500 U/min	320 lb-ft bei 4500 U/min	2315 lbs	1050 kg	5 Gänge	4,2 Sek.	4,3 Sek.	185	298
1995 Nissan 300ZX	180 ci Stock Car	3,0 l	430 PS bei 6400 U/min	450 lb-ft bei 4400 U/min	2500 lbs	1133 kg	5 Gänge	4,5 Sek.	4,6 Sek.	181	291
1966 Shelby Cobra	427 ci	7,0 l	490 PS bei 6500 U/min	510 lb-ft bei 3700 U/min	2529 lbs	1147 kg	4 Gänge	3,5 Sek.	3,6 Sek.	187	301
1970 Chevrolet Chevelle SS454	454 ci	7,2 l	500 PS bei 6500 U/min	500 lb-ft bei 4800 U/min							
LS-6 (Dealer Modified)			425 PS bei 5000 U/min	490 lb-ft bei 4000 U/min	3885 lbs	1762 kg	4 Gänge	4,4 Sek.	4,5 Sek.	184	296
1971 Plymouth 'Hemi' Cuda	426 ci	7,0 l	430 PS bei 5000 U/min laut Werbung	450 lb-ft bei 4400 U/min laut Werbung	3400 lbs	1542 kg	3 Gänge	5,0 Sek.	5,1 Sek.	175	282
1969 Chevrolet Camaro ZL-1 COPO 9560	427 ci Aluminium-Motorblock	7,0 l	600 PS bei 5000 U/min getuned	550 lb-ft bei 4400 U/min getuned	3070 lbs	1393 kg	4 Gänge	4,2 Sek.	4,3 Sek.	205	330
1969 Chevy Corvette ZL-1	427 ci Aluminium-Motorblock	7,0 l	425 PS bei 5800 U/min laut Werbung 600 PS bei 5800 U/min getuned	460 lb-ft bei 4000 U/min laut Werbung 550 lb-ft bei 4000 U/min getuned	3150 lbs	1429 kg	4 Gänge	4,3 Sek.	4,4 Sek.	202	325

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Falls Sie immer noch Probleme mit dieser Software haben, nachdem Sie ALLE Schritte nochmals gründlich überprüft haben, lesen Sie bitte den folgenden Abschnitt.

Wichtig: Lesen Sie den folgenden Abschnitt sorgfältig, bevor Sie uns anrufen.

Bei den heutigen PCs gibt es Millionen verschiedener Kombinationen von Hardware und Software.

Die folgenden Informationen müssen Sie vom Hersteller Ihres Computers erhalten oder aus Ihrer PC-Dokumentation entnommen haben, BEVOR Sie unsere Customer-Service-Abteilung anrufen:

(Hinweis: Die Informationen in den fettgedruckten Zeilen 3 bis 5 können Sie direkt von Ihrem PC-Hersteller erhalten.)

1. Die Fehlermeldung, die erschien, als das Problem auftrat (falls vorhanden).
2. Eine Auflistung der technischen Daten Ihres PCs:
   CPU-Geschwindigkeit und Typ — Größe des Arbeitsspeichers (RAM)
   Geschwindigkeit und Typ des CD-ROM-Laufwerks — Typ der Soundkarte
   Größe der Festplatte und wieviel freier Platz — Typ der Grafikkarte
   Das Betriebssystem z.B. Windows® 95, Windows™ 3.11 oder andere
   Eine Auflistung Ihrer Autoexec.bat- und Config.sys-Systemdateien
   Die Versionen Ihrer DirectX-Treiber
   (Sehen Sie im Abschnitt "Wie gelange ich an die benötigten Informationen?" nach.)

Mit diesen Informationen können Sie Ihren Computer korrekt konfigurieren. Wenn Sie die oben genannten Informationen erhalten, aber immer noch Probleme haben, dann steht Ihnen die Customer-Service-Abteilung von Electronic Arts während der folgenden Öffnungszeiten zur Verfügung: Montag bis Freitag von 9.30 Uhr bis 17.30 Uhr unter der Rufnummer 02408/940-555. Sie können uns aber auch unter der folgenden Adresse schriftlich erreichen und die oben genannten Informationen mitschicken. Bitte geben Sie auch eine Telefonnummer an, unter der Sie tagsüber erreichbar sind. Electronic Arts Customer Service, Pascalstr. 6, D-52076 Aachen

Wie gelange ich an die benötigten Informationen?

Windows® 95-Benutzer

1. Rechtsklicken Sie auf Arbeitsplatz.
2. Linksklicken Sie auf Eigenschaften.
3. Der Bildschirm "Eigenschaften für System" wird zeigen, wieviel RAM (Arbeitsspeicher) Sie haben und welches Fabrikat Ihre CPU ist, z.B. Intel/Cyrix.
   Hinweis: Windows® 95 erkennt den Cyrix-Chip nicht immer korrekt, deshalb kann es sein, daß er als ein 486er bezeichnet wird.
4. Klicken Sie jetzt auf den Geräte-Manager.
5. Klicken Sie auf das "+"-Symbol der entsprechenden Geräte, d.h.

- CD-ROM-Treiber
- Grafikkarten
- Audio-, Video- und Game-Controller.
  Dann werden die jeweiligen Gerätehersteller angezeigt.

6. Die CPU-Geschwindigkeit können Sie sehen, wenn Sie Ihren PC neustarten und in die obere linke Ecke des Bildschirms sehen. Sie sollten eine CPU-Geschwindigkeit von z.B. 166 MHz sehen. Das ist die von Ihnen benötigte Prozessor-Geschwindigkeit.
7. So können Sie nach einem DOS-Maustreiber suchen:

- Klicken Sie auf "Start".
- Bewegen Sie Ihren Mauszeiger auf "Suchen" und klicken Sie auf "Dateien/Ordner".
- Bringen Sie den Bildschirm auf maximale Größe, indem Sie auf das mittlere Kästchen oben rechts im Fenster "Suchen" klicken.
- Tippen Sie in die Box "Name/Ort" zuerst "Mouse.exe" und drücken Sie dann die Enter-Taste. (Stellen Sie sicher, daß in der Box "Suchen in" immer "(C:)" steht. Das bedeutet, daß die Suche immer im Stammverzeichnis beginnt.)
- Falls nichts im Bildschirm erscheint, versuchen Sie stattdessen "Mouse.com" einzutippen.
- Falls Sie eine der Dateien aufgelistet haben, tippen Sie bitte die Mauszeile ein, z.B. C:\mouse\mouse und die Details, die Sie in der Ordner- und Namen-Spalte finden. Wenn Sie keine dieser Dateien aufgelistet haben, wenden Sie sich bitte an Microsoft und fragen Sie dort nach einem Microsoft-DOS-Treiber der Version 8.2. oder höher.

8. Doppelklicken Sie links auf "Arbeitsplatz" und dann auf das Quadrat-Symbol, um die maximale Bildschirmgröße zu erhalten.
9. Linksklicken Sie jetzt auf Ihre Festplatte (C:\), dann wird aufgelistet, wieviel freien Festplattenplatz und wieviel Platz Sie insgesamt auf Ihrer Festplatte haben.
10. Klicken Sie auf "Start", gehen Sie dann auf "Programme", klicken Sie auf die "MS-DOS-Eingabeaufforderung".
11. Wenn Sie sich im MS-DOS-Modus befinden, tippen Sie "CD\" und drücken ENTER. Tippen Sie danach "Type Autoexec.bat Imore" und drücken Enter. (Um an dieses Zeichen "I" zu gelangen, halten Sie die Alt-Gr-Taste gedrückt und drücken gleichzeitig die Taste, die sich direkt rechts neben der linken Shift-Taste befindet.)
    Für Ihre CD-ROM-Zeile suchen Sie bitte nach einer Zeile, die folgendes enthält: "MSCDEX.EXE". Schreiben Sie die Zeile genau so auf, wie Sie sie vorfinden.
    Für Ihre Soundkarten-Zeile suchen Sie nach einer oder mehreren Zeilen, die entweder einen Bezug zu "Set sound" und/oder "Set Blaster" haben. Schreiben Sie die Zeile genau so auf, wie Sie sie vorfinden.
12. Befolgen Sie die gleichen Schritte für die Config.sys-Datei. Auch hier suchen Sie wieder nach detaillierten Informationen für die Zeilen Ihrer Soundkarte und Ihres CD-ROM-Laufwerks.

MITWIRKENDE

Test Drive 4

Konzept und Design von Accolade, Inc.

Zusätzliches Design und Entwicklung von The Pitbull Syndicate, Ltd.

Produziert und herausgegeben von Accolade, Inc.

The Pitbull Syndicate, Ltd.

Programmierung: Robert Troughton, Darren Tunnecliff, Ian Copeland, Chris Kirby, James Parr, Michael Troughton

Grafiken:

2D-Artwork: Kevin Preston, David Taylor

3D-Artwork: Richard Beston, Steve Dietz, Jonathan Kay, Gareth Pugh

Fotografie:Slade Anderson, Richard Beston, Steve Dietz, David Taylor, Brian Wannamaker, Chris Downend

Tontechniker: Peter Hewitson

Qualitätssicherung: Darren Kelly, Steven Hancock

Besonderer Dank an: Daisy and Rasta, Grumpy Mama,
Any and all friends of Pitbull.

Accolade, Inc.

Ausführender Produzent: Chris Downend

Produziert von: Chris Downend & Slade Anderson

Co-Produzent: Slade Anderson

Produktions-Assistenz: Jeff Gregg

Internationaler Produzent: Alisa Schaefbauer

Supervisor USA-Mastering: Luis Rivas

Testmanager: Alex V. Cabal

Testleitung: Matt Guzenda

Tester: Jason Cordero, Erik Johnson, Jeremy Johnson, Marie Person, Arif Sinan, James Strawn

Ko-ordination Kompatibilität: David Abrams

Produkt-Marketingmanager: Steve Allison

Lizenz-Spezialist: Gabrielle Benham

Einleitungs-Film: Mondo Media, San Francisco

Sound-Design Einleitungs-Film: Rick Kelly

Dokumentation: W.D. Robinson

Zusätzliche Soundeffekt: Tommy Tallarico Studios, Inc.

Kompatibilitäts-Tests: ST Labs, Inc.

BESONDERER DANK AN: Accolade und Pitbull möchten den Automobil-Herstellern für die gute Zusammenarbeit bei der Herstellung von Test Drive 4 danken. Es war eine besondere Erfahrung, diese Super und Muscle Cars hautnah erleben zu dürfen.

Und außerdem besonderer Dank an: Jim Barnett, David Grenewetzki, Stan Roach, Neil Johnston, Bill Linn, Erica Krishnamurthy, Tim Walsh, Ted Tahquechi, Allen Edwards, Brian Wanamaker, Steve Vandevier, Virgil and Tegan Hall, Ben Samuelson, Steve Temple, John OÖNeill, Lisa Shamus, Mike Darrow, John Maries, and Suncoast Sports Car Rental.

Mitwirkende Electronic Arts Europa

Produktmanager: Darryl Stil

Produktions-Bearbeitung: Jackie Daly

Dokumentation Europa: James Lenoël

Dokumentations-Layout: Saunders/Milner

Projektmanager Lokalisierung: Sonia Yazmadjian

Übersetzungs-Koordination: Petrina Wallace, Clare Parkes

Qualitätssicherung: Simon Romans

Deutsche Lokalisierungsleitung: Bianca Normann

Deutsche Übersetzung: Tina Klos

Deutsche Tester: Lars Berenbrinker, Ulrich Israel, Manuel Bertrams, Michael Lothmann

Deutsches Marketing: Benedikt Schüler, Hans-Jörg Brand

HINWEIS

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE UNTERSTEHEN DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS HANDBUCH DARF WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE FORM GEBRACHT WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRONIC ARTS LIMITED, PO BOX 835, SLOUGH, BERKS. SL3 8XU, ENGLAND, EINGEHOLT.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT. ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT BESTIMMTE BESCHRÄNKTE VERPFLICHTUNGEN IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DIE DATENTRÄGER. HIERZU WIRD AUF DIE EINGESCHRÄNKTE GARANTIE VERWIESEN.

Eingeschränkte Garantie

Electronic Arts erteilt dem ursprünglichen Käufer dieses Computer-Software-Produkts eine für 90 Tage ab Verkaufsdatum geltende Garantie, daß der Datenträger, auf dem das Software-Programm gespeichert ist, keine Mängel an Material und Verarbeitung aufweist. Sollten also während dieser Zeit Mängel an dem Datenträger auftauchen, tauschen Sie das Software-Programm bitte bei dem Händler um, bei dem Sie es gekauft haben. Diese Garantie gilt nicht für Datenträger, die unsachgemäßem oder übermäßigem Gebrauch oder Beschädigungen ausgesetzt waren.