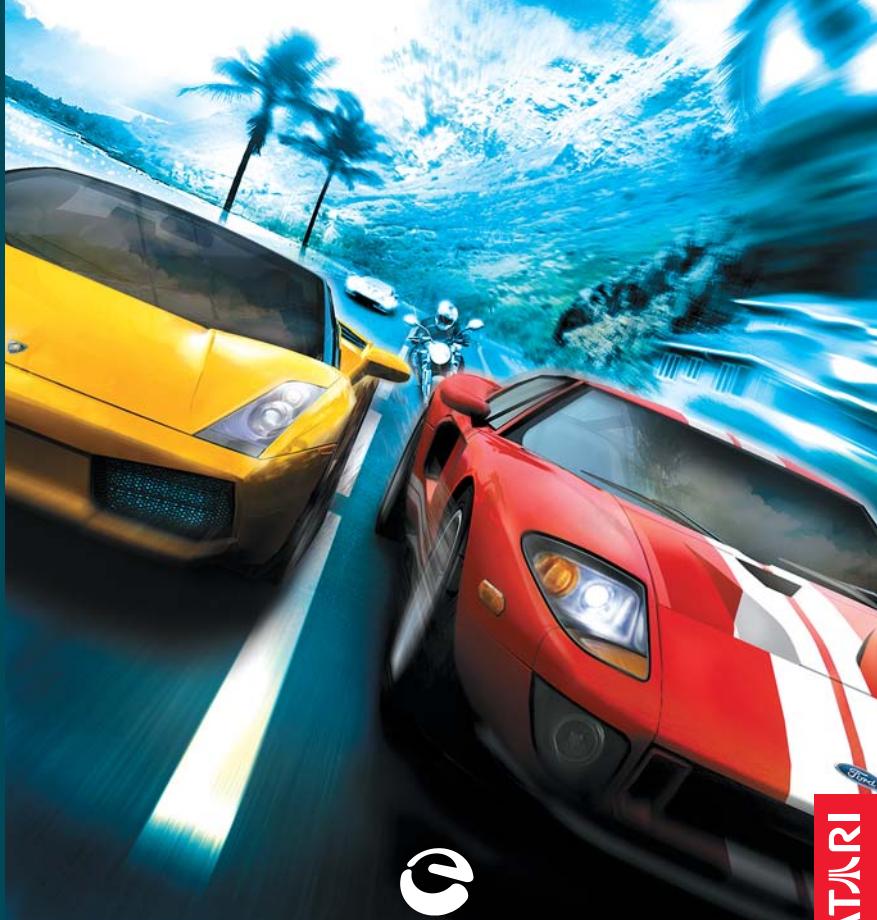


# TEST DRIVE

*unlimited*®



Test Drive® Unlimited © 2006 Atari Inc. Designed and developed by Eden Games SAS, an Atari development studio. Marketed and distributed by Atari Europe SASU. All trademarks are the property of their respective owners.

Atari Deutschland GmbH - Carl-Benz-Str. 21 - 60386 Frankfurt Deutschland

3546430124161

eden  
GAMES

ATARI

## HABEN SIE PROBLEME MIT IHRER SOFTWARE?

Im Folgenden finden Sie eine Reihe von Tipps, die Ihnen dabei helfen können, die meisten Probleme im Zusammenhang mit aktuellen DirectX-Spielen zu lösen.

### Überprüfen der Systemkonfiguration

Bitte nehmen Sie sich die Zeit und überprüfen Sie, ob Ihr System den Anforderungen entspricht, die auf der Packung aufgelistet sind.

Mithilfe des DirectX-Diagnoseprogramms können Sie sich einen Überblick über Ihr System verschaffen, wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Ihr PC den Anforderungen entspricht. Gehen Sie bitte folgendermaßen vor, um das DirectX-Diagnoseprogramm aufzurufen: Klicken Sie auf die Schaltfläche „Start“ und wählen Sie die Option „Ausführen“. Geben Sie in das Textfeld „dxdiag“ ein. Nun wird die Benutzeroberfläche des DirectX-Diagnoseprogramms angezeigt. Hier haben Sie Zugriff auf alle relevanten Systemdetails, inklusive Informationen über Grafik- und Soundkarte. Sie können unter anderem überprüfen, ob Grafik und Sound richtig funktionieren, indem Sie auf die entsprechenden Schaltflächen klicken, um **DirectDraw**, **Direct3D** und **DirectSound** zu testen.

**Hinweis:** Falls Sie nicht über fortgeschrittenen Computerkenntnisse verfügen, würden wir Ihnen davon abraten, irgendeine der Optionen im DirectX-Diagnoseprogramm zu ändern.

### Vor dem Starten des Spiels

Es kann vorkommen, dass andere Programme die Systemressourcen in Beschlag nehmen, die das Spiel benötigt, um einwandfrei zu laufen. Nicht bei allen dieser Programme ist es offensichtlich, dass sie aktiv sind, und viele werden automatisch beim Hochfahren des Systems gestartet. Solche Programme, die ständig auf Ihrem System aktiv sind, nennt man auch „**Hintergrundanwendungen**“. In manchen Fällen können sie die Ursache dafür sein, dass Ihr Programm hängt oder abstürzt. Deshalb empfehlen wir Ihnen, solche Hintergrundanwendungen zu beenden, bevor Sie das Spiel starten.

- Wenn auf Ihrem System **Antivirus**- oder **Crash Guard**-Programme laufen, sollten Sie diese schließen oder deaktivieren, ehe Sie das Spiel starten. Suchen Sie dazu das Symbol des Programms in der Windows-Taskleiste. Rechtsklicken Sie das Symbol und wählen Sie die entsprechende Option („Deaktivieren“, „Schließen“, oder ähnliches).
- Sobald Sie die Antivirus- und Crash Guard-Programme deaktiviert haben, sollten Sie auch allgemeine Hintergrundanwendungen beenden, da diese manchmal zu Problemen führen, wenn Sie ein PC-Spiel installieren oder ausführen. Mehr dazu können Sie im Abschnitt „Wie man alle unnötigen Hintergrundanwendungen beenden kann“ nachlesen.

### Das System aufräumen

Bevor Sie Software installieren, muss sichergestellt sein, dass Ihre Festplatte optimal funktioniert. Sie sollten es sich daher zur Gewohnheit machen, in regelmäßigen Abständen Ihren PC „aufzuräumen“.

Die Werkzeuge, die Sie dazu benötigen, werden mit Windows mitgeliefert: Verwenden Sie ScanDisk, Defragmentierung und Datenträgerbereinigung, damit alles einwandfrei läuft. Dann sind die Chancen groß, dass aktuelle Spiele auf Ihrem PC weitgehend problemlos laufen. Ein „sauberes“ System hat auch den Vorteil, dass es viel effizienter arbeitet, und somit auch andere Anwendungen, die Sie sonst noch benutzen, schneller und stabiler laufen.

Konsultieren Sie die Windows-Hilfeseiten, um sich über die Werkzeuge **ScanDisk** bzw. **Fehlerprüfung**, **Defragmentierung** und **Datenträgerbereinigung** zu informieren.

### Die Benutzung der Windows-Hilfe

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Start“ und wählen Sie die Option „Hilfe“ (bzw. „Hilfe und Support“), um die Windows-Hilfe aufzurufen.
2. Klicken Sie jetzt in das Suchen-Feld und geben Sie das entsprechende Schlüsselwort ein, z. B. „ScanDisk“ (Win 98/ME), „Fehlerprüfung“ (Win 2000/XP), „Defragmentierung“ und „Datenträgerbereinigung“. Sie erhalten dann eine Anleitung, die Ihnen erklärt, wie Sie diese Werkzeuge benutzen können.

### Das Spiel stürzt ab oder hängt

Bei Spielen, welche die aktuellste Version von DirectX verwenden, sollten Sie sich vergewissern, dass Sie über die neuesten **Treiber** für Ihre Grafikkarte verfügen. So kann man oft verhindern, dass ein Spiel abstürzt oder hängt.

- **Zunächst sollten Sie versuchen**, die aktuellsten Treiber von der Webseite des Herstellers der Grafikkarte herunterzuladen. Im Folgenden finden Sie eine Liste der bekanntesten **Grafikkartenhersteller**:

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>

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>

- **Falls Ihr Problem dadurch nicht gelöst wird**, dann versuchen Sie bitte, die aktuellsten Treiber des Herstellers Ihres **Grafikkarten-Chipsatzes** herunterzuladen:

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>

- Haben Sie Probleme mit abgehacktem oder stotterndem Sound, oder kommt es bei der Soundausgabe zu Unterbrechungen? Dann sollten Sie versuchen, die aktuellsten **Treiber für Ihre Soundkarte** herunterzuladen:

### Wie man alle unnötigen Hintergrundanwendungen beenden kann

**Wichtiger Hinweis:** Nach dem Beenden des Spiels sollten Sie die Hintergrundanwendungen wieder reaktivieren, indem Sie Ihren PC neu starten. Dadurch werden alle Hintergrundanwendungen, die Sie beendet haben, **automatisch reaktiviert**.

#### Windows 98/ME

1. Halten Sie die Tasten STRG und ALT auf Ihrer Tastatur gedrückt und drücken Sie dann ENTF. Nun wird das Fenster „Anwendung schließen“ angezeigt, in dem alle Hintergrundanwendungen aufgelistet werden, die gerade auf Ihrem System laufen.

2. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, klicken Sie auf den Eintrag in der Taskliste und dann auf die Schaltfläche „Task beenden“.

Hinweis: Beenden Sie auf keinen Fall die Hintergrundanwendungen Explorer und Systray, da diese für die Ausführung von Windows benötigt werden. Alle anderen Hintergrundanwendungen können Sie gefahrlos beenden.

3. Das Fenster wird jetzt geschlossen und der Task ist beendet. Wiederholen Sie obige Schritte, um alle anderen Hintergrundanwendungen (bis auf „Explorer“ und „Systray“) zu beenden.

#### Windows 2000/XP Professional

1. Halten Sie die Tasten STRG und ALT auf Ihrer Tastatur gedrückt und drücken Sie dann ENTF. Nun wird das Windows-Sicherheitsfenster angezeigt.

2. Klicken Sie auf „Task-Manager“, um den Windows-Task-Manager zu öffnen. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, wechseln Sie zur Registerkarte „Anwendungen“, klicken Sie auf den entsprechenden Eintrag in der Taskliste und dann auf die Schaltfläche „Task beenden“.

**Hinweis:** Abhängig von Ihren Systemeinstellungen kann es vorkommen, dass bei einem Druck auf STRG, ALT und ENTF nicht das Windows-Sicherheitsfenster angezeigt wird, sondern sofort der Windows-Task-Manager erscheint.

#### Windows XP Home

1. Halten Sie die Tasten STRG und ALT auf Ihrer Tastatur gedrückt und drücken Sie dann ENTF. Nun wird der Windows-Task-Manager angezeigt.

2. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, wechseln Sie zur Registerkarte „Anwendungen“, klicken Sie auf den entsprechenden Eintrag in der Taskliste und dann auf die Schaltfläche „Task beenden“.

### Bevor Sie die Hotline anrufen

**Wenn Sie anrufen möchten**, sollten Sie sich an Ihren PC setzen und die folgenden Informationen bereithalten (siehe Abschnitt „Überprüfen der Systemkonfiguration“). Bereiten Sie bitte auch

Notizmaterial vor.

- PC-Marke und -Modell
- Prozessortyp
- Betriebssystem inklusive Versionsnummer (z. B. Windows® 98;Windows® Me)
- RAM (Arbeitsspeicher)
- Informationen über Grafik- und Soundkarte und Treiber

## INHALT

### TECHNISCHES HANDBUCH

<i>Die Liesmich-Datei</i> .....	06
<i>Installation</i> .....	06
<i>Spielsteuerung</i> .....	07
<i>Speichern</i> .....	09
<i>Multiplayer (online oder offline)</i> .....	09
<i>So optimieren Sie Ihr Online-Spiel</i> .....	09

### REISEFÜHRER

<i>Heahea!</i> .....	10
<i>Zwischenstopps</i> .....	11
<i>Hawaii und Umgebung</i> .....	14
<i>Aktivitäten und Unterhaltung</i> .....	17
<i>Zeit für eine Pause</i> .....	18
<i>Während der Fahrt (HUD)</i> .....	19
<i>Brauchen Sie ein Fahrzeug?</i> .....	21
<i>Mitwirkende</i> .....	22
<i>Kundendienst/Produktunterstützung</i> .....	32

## DIE LIESMICHT DATEI

Die DVD-ROM von TEST DRIVE® UNLIMITED enthält eine Liesmich-Datei, die die Bedingungen für die Benutzung der Software sowie aktuelle Informationen zum Spiel enthält. Wir empfehlen Ihnen dringend, sich die Zeit zu nehmen, diese Informationen zu lesen, damit Sie die Verbesserungen nutzen können, die nach der Veröffentlichung dieses Handbuchs vorgenommen wurden. Um auf diese Datei zuzugreifen, klicken Sie in der Windows®-Taskleiste erst auf Start und anschließend auf

**Alle Programme/Atari/Test DriveUnlimited/Dokumentation/Liesmich.txt.**

## INSTALLATION

1. Starten Sie Windows® 2000 SP2/XP. Schließen Sie alle anderen noch geöffneten Programme.
2. Legen Sie die Installations-DVD-ROM von TEST DRIVE® UNLIMITED in Ihr DVD-ROM-Laufwerk.
3. Falls AutoPlay aktiviert ist, erscheint der Titelbildschirm. Sollte AutoPlay nicht aktiviert sein oder die Installation nicht automatisch starten, klicken Sie in der Windows®-Taskleiste erst auf Start und anschließend auf Ausführen .... Geben Sie D:\Setup ein und klicken Sie dann auf OK.

Achtung: Falls Ihrem DVD-ROM-Laufwerk ein anderer Laufwerksbuchstabe als D zugewiesen ist, setzen Sie bitte den entsprechenden Buchstaben ein.

4. Folgen Sie den restlichen Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation von TEST DRIVE® UNLIMITED abzuschließen. Für die Installation von TEST DRIVE® UNLIMITED ist ein Code erforderlich, den Sie auf der Außenseite der DVD-Hülle finden.
5. Nachdem die Installation abgeschlossen ist, klicken Sie in der Windows®-Taskleiste auf Start und wählen dann Programme/Atari/Test Drive® Unlimited/Test Drive® Unlimited starten, um das Spiel zu starten.

Achtung: Damit Sie spielen können, muss sich die TEST DRIVE® UNLIMITED-Spiel-DVD im DVD-ROM-Laufwerk befinden.

## So installieren Sie DirectX®

TEST DRIVE® UNLIMITED benötigt DirectX® 9.0c oder eine aktuellere Version, um zu funktionieren. Falls Sie auf Ihrem Computer DirectX® 9.0c oder eine aktuellere Version nicht installiert haben, klicken Sie auf JA, um die Bedingungen der DirectX® 9.0c-Lizenzvereinbarung anzunehmen. Die Installation von DirectX® 9.0c wird dann automatisch gestartet.

## SPIELSTEUERUNG

Dies ist eine Standard-Konfiguration. Sie können eine andere wählen, indem Sie in den Optionen des Hauptmenüs den Punkt Steuerung anwählen.

### Menü

Maus und Pfeiltasten oben/unten/links/rechts.....	In den Menüs bewegen
ESC.....	Hauptmenü
Eingabetaste.....	Bestätigen
Rücktaste.....	Verlassen/Zurück/Abbrechen/Schließen

### Fahrzeug

Pfeiltaste unten .....	Bremsen/Rückwärts
Pfeiltaste oben .....	Beschleunigen
C .....	Ansicht ändern
V .....	Rückwärtssicht
Pfeiltasten links/rechts .....	Lenken
Klicken + Maus .....	Nach links/rechts sehen
POS1 .....	Kamera zurücksetzen/Umsehen
H .....	Hupe
Leertaste .....	Einen Gang hochschalten
Umschalttaste .....	Handbremse
ALT .....	Einen Gang herunterschalten
Eingabetaste .....	Aktion/Lichthupe
P .....	Pause-Menü
B .....	Zurück auf die Straße
Umschalttaste rechts .....	Nach vorn lehnen (Motorrad)
STRG-Taste rechts .....	Nach hinten lehnen (Motorrad)

M .....	Karte
T .....	Chat
W .....	Fenster öffnen/schließen
Z .....	Vergrößerung des GPS ändern
ZIFFERNBLOCK 4 .....	Durch die Zusatzmenüs blättern (siehe nachfolgende Befehle).

### Zusatzmenüs

ZIFFERNBLOCK 4, 6, 2 UND 8 .....

In den Zusatzmenüs bewegen

R .....	Radio anzeigen
ZIFFERNBLOCK + .....	Radio einschalten/Lautstärke erhöhen
ZIFFERNBLOCK - .....	Lautstärke verringern/Radio ausschalten
ZIFFERNBLOCK 6 .....	Einmal klicken, um den Kanal oder die Wiedergabeliste zu wechseln. Zweimal schnell klicken, um einen anderen Titel zu wählen.

# TEST DRIVE

On Location

## Radiosender

Sie können für jedes Profil bis zu vier Radiosender erstellen. Das Hauptverzeichnis muss dabei am Speicherort des Benutzerprofils erstellt werden: Eigene Dateien\Test Drive Unlimited\savegame\PROFILE\_NAME\Radio“. Darin können Sie bis zu vier Verzeichnisse anlegen (der Verzeichnisname ist dabei der Name des Radiosenders).

Hier können Sie die Songs Ihrer Sender bearbeiten. Es sind vier Dateitypen zugelassen:

- MP3-Audiodateien
- M3U-Songlistendateien (Die M3U-Datei muss in diesem Verzeichnis erstellt werden, da sie anderenfalls nicht funktioniert. Die Datei funktioniert nicht im Spiel, wenn sie von einer anderen Stelle in diesen Ordner kopiert wurde.)
- Verknüpfungen zu MP3-Audiodateien
- Verknüpfungen zu M3U-Songlistendateien

*Warnung: Wenn Sie ein Profil löschen, werden auch alle in Ihren Profilverzeichnissen enthaltenen Dateien gelöscht.*

## CHRONOPACK

K Das Chronopack für neue Leistungsmessungen initialisieren.

## FAHRHILFEN

D Stufe der Traktionskontrolle einstellen.

## FREIE FAHRT-SPIELER

- F Freie Fahrt-Spieler-Menü anzeigen.
- 6 Auf einem Spielernamen: Einen Spieler einladen, für eine Freie Fahrt-Session in der Gruppe zu bleiben (und damit verhindern, dass man sich aus den Augen verliert).
- 6 Auf der ISOLIEREN-Funktion: Wenn Spieler eine Gruppe gebildet haben, kann man sie mit dieser Funktion von der Online-Gemeinschaft isolieren. Die Gruppe trifft dann nicht mehr auf andere Spieler.

## ÄNDERN DER STEUERUNG VON TEST DRIVE UNLIMITED:

Um Ihr Lenkrad zu konfigurieren, müssen Sie zuerst im Menü Optionen das Feld Lenkrad markieren. Wählen Sie dann Steuerung und klicken Sie auf die Aktion, die geändert werden soll.

**Achtung:** Wenn Sie die Konfiguration ändern, müssen die Steuerungselemente auf neutraler Position stehen.

## SPEICHERN

TEST DRIVE UNLIMITED verfügt über ein automatisches Speichern-Feature. Sobald es eine Änderung an Ihrem Fortschritt gibt, wird das Spiel gespeichert.

## MULTIPLAYER

### Online oder offline ...

Je nach Ihrem Status – „Online“ im Multiplayer-Modus oder „Offline“ im Einzelspieler-Modus – ändern sich bestimmte Features oder Spielmodi in TEST DRIVE UNLIMITED. Die Modi Club, Drive-In und Multiplayer sind nur verfügbar, wenn Sie online sind. Die beliebtesten eigenen Herausforderungen stehen allen Spielern im Multiplayer-Modus zur Verfügung.

Im Einzelspieler-Modus stoßen Sie auf Gegner, als wären Sie online, nur sind die Gegner in diesem Fall „Bots“.

## SO OPTIMIEREN SIE IHR ONLINE SPIEL

**Sofort-Herausforderung:** Hier fordern Sie eine bestimmte Person heraus (oder werden von einer bestimmten Person herausgefordert). Falls andere Spieler mit Ihnen gruppiert sind, nehmen diese (bis zu 8 Spieler) ebenfalls an der Sofort-Herausforderung teil, d. h. Sie bestimmen, wer mit von der Partie sein wird.

**Multiplayer-Herausforderung:** Wenn Sie eine Session erstellen, können Sie jeden beliebigen Spieler aus der Spiel-Lobby werfen, bevor Sie ein Rennen starten. Sie können so bestimmen, wer daran teilnehmen soll.

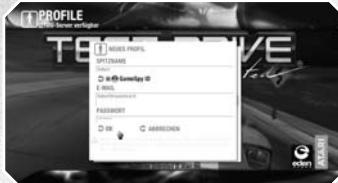
**Freie Fahrt:** Hier können Sie eine Gruppe festlegen (schließen Sie sich mit 7 Freunden zusammen und fahren Sie nach Belieben miteinander). Sie können niemanden aus dem Freie Fahrt-Modus hinauswerfen, aber Sie können Spieler stumm schalten. Es erscheinen außerdem nur die Spielernamen Ihrer Freunde und der sieben Spieler in Ihren Freie Fahrt-Zone auf dem Bildschirm. Wenn Sie also keine Lust auf Fremde haben, brauchen Sie einfach nur wegzufahren (oder zu teleportieren) und müssen sie nicht rauswerfen.

Im Freie Fahrt-Modus gibt es also eher einen positiven als einen negativen Ausschluss. Sie brauchen nur eine Gruppe aus Freunden zu bilden, wenn Sie nicht mit Fremden oder vielleicht sogar Leuten, die Sie nicht mögen, spielen möchten.

## SYMBOLE, DIE VOR DEM NAMEN EINES SPIELERS ERSCHEINEN:

- Diese Krone erscheint neben dem Namen von Spielern, die alle Herausforderungen absolviert haben.
- Diese Krone erscheint neben dem Namen von Spielern, die die Stufe „Meister“ erreicht haben.
- Das Geist-Symbol erscheint neben dem Namen eines Spielers, wenn sein Auto gegen Kollisionen geschützt ist. (Wenn zum Beispiel gerade die „Zurück auf die Straße“-Taste aktiviert wurde.)
- Dieses Symbol zeigt an, dass ein Spieler gerade Verbindungsprobleme hat. Das Fahrzeug könnte nicht richtig angezeigt werden und sich eventuell ruckelnd bewegen.
- Dieses Symbol zeigt an, dass ein Spieler das Spiel auf Pause geschaltet oder gerade die Karte geöffnet hat.
- Dieses Symbol zeigt an, dass ein Spieler im PROFI-Modus gespielt hat.

## HEAHEA! \*



Als Erstes müssen Sie ein Profil erstellen. Wenn Sie über eine Internetverbindung verfügen und online spielen möchten, markieren Sie die Option GameSpy-ID. Geben Sie Ihre E-Mail-Adresse und Ihr Passwort ein. Falls Sie noch kein GameSpy-Konto besitzen, wird es automatisch angelegt. Wenn Sie das GameSpy ID-Symbol nicht markieren, spielen Sie im Offline-Modus. Sie können bis zu acht Profile erstellen.

*Achtung: Wenn Sie ein Offline-Profil erstellen, können Sie es anschließend nicht mehr in ein Online-Profil umwandeln.*

Außerdem müssen Sie verbunden sein, damit Sie mit Ihrem Online-Profil spielen können. Abhängig vom Zustand der Verbindung kann der Aufbau der Verbindung zum GameSpy-Server bis zu 90 Sekunden dauern.

Sie können ein Neues Spiel starten oder ein laufendes Spiel fortsetzen. Wenn Sie ein neues Spiel starten wollen, müssen Sie zunächst einen Charakter auswählen. Sie können ihn später immer noch perfektionieren. Bedenken Sie jedoch, dass Sie das Geschlecht ihres Charakters später nicht mehr ändern können!

## PROFI-MODUS

Sobald Sie die Stufe „Meister“ erreicht haben, erscheint eine neue Option im Titelbildschirm:

\*Willkommen

*Achtung: Wenn Sie das Spiel in diesem Modus starten, haben Sie keinen Zugriff mehr auf Einzelspieler-Herausforderungen (Rennen, Zeit und Tempo).*

Der Profi-Modus wurde speziell konzipiert, um mit einem Lenkrad gespielt zu werden, kann jedoch auch mit einer Tastatur oder anderen Controllern gespielt werden.

### Tipps und Tricks:

- Stellen Sie sicher, dass das Lenkrad in den Fahroptionen aktiviert und die Empfindlichkeit optimiert ist.
- Aber Vorsicht: Das Fahrgefühl ändert sich, da die Fahrzeuge durch die Traktion der Reifen und die Bremse weniger Fahrfehler verzeihen.
- Denken Sie daran, dass Sie die Hilfen, mit denen Sie mehr Kontrolle auf der Strecke haben, auch weiterhin einstellen können: Fahrhilfe, Sport, Hypersport und AUS.

Und jetzt ab nach Hawaii, freuen Sie sich auf ein echt abgefahrenes Spielerlebnis!

Sobald Sie den Honolulu Airport verlassen haben, mieten Sie sich einen Wagen und fahren die erste Tour unter Anleitung des Tutorials ... und Ihres GPS!

## ZWISCHENSTOPPS ...



Wenn Sie erst einmal ein Haus gefunden haben, stehen Ihnen eine Menge Optionen zur Verfügung:



# TEST DRIVE

On Location

**Info** – Sie können sich alle TEST DRIVE UNLIMITED-WERTUNGEN aller Modi sowie Ihre Trophäen ansehen oder nachschauen, wie beliebt Sie sind. Hier finden Sie auch alle „NEWS“ (Neuigkeiten) zu Ihrem Fortschritt. Im FOTOALBUM finden Sie alle Bilder, die Sie aufgenommen und gespeichert haben. Sie können sie jederzeit löschen.



**Garage** – Hier können Sie sich Ihre Fahrzeuge ansehen und erhalten jeweils ausführliche Informationen über sie.

**ACHTUNG:** Die Größe Ihrer Garage bestimmt, wie viele Autos Sie besitzen können. Wenn Ihre Garage voll ist, müssen Sie ein weiteres Haus kaufen. Sie können mehrere Häuser besitzen. Anschließend können Sie mit der Option Liste Autos von einer Garage zu einer anderen transferieren.



**Handel** – Sie können nicht nur Fahrzeuge kaufen, sondern auch Ihre eigenen verkaufen (wenn die Garage voll ist), sich über den Status Ihrer Transaktionen informieren und mit Spielern auf der ganzen Welt Geschäfte machen!



**Charakter** – Ändern Sie die Kleidung oder das äußere Erscheinungsbild Ihres Charakters. Um in den Geschäften der Insel weitere Accessoires zu kaufen, müssen Sie mit Coupons bezahlen. Um Coupons zu erhalten, müssen Sie einige Missionen abschließen.

*Achtung: Wenn Sie Ihr Haus verlassen, ohne in die Garage zu gehen, benutzen Sie das Fahrzeug, das standardmäßig ausgewählt wird.*

## HAWAII UND UMGEBUNG



Drücken Sie M, um die Karte zu öffnen. Je nachdem, was Sie sich ansehen möchten (Herausforderung, Wichtige Orte oder Spieler), können Sie die verschiedenen Filter\* benutzen, um die Menge an Informationen, die auf der Karte angezeigt wird, zu erhöhen oder zu verringern.

Mit der Lesezeichen-Option können Sie direkt zu einer bestimmten Stelle der Karte gehen. In bislang unerkundete (schwarze) Bereiche der Karte gelangen Sie mit dieser Funktion jedoch nicht.

*Achtung: Sie können nur direkt zu einer Herausforderung oder einem Wichtigen Ort auf der Karte gehen, wenn er sich in einem erkundeten (blauen) Bereich der Karte befindet.*

*\*Filter : Mit dem Filter können Sie verfügbare Orte, die Sie interessieren, anzeigen oder verbergen, ebenso wie Orte, die im weiteren Verlauf freigeschaltet werden. Der Filter ist standardmäßig so eingestellt, dass alle verfügbaren Orte angezeigt werden.*

### Legende der Karte:

#### Rennen

(siehe Aktivitäten und Unterhaltung, Seite 17).



#### Tempo

(siehe Aktivitäten und Unterhaltung, Seite 17).



#### Zeit

(siehe Aktivitäten und Unterhaltung, Seite 17).



#### Top-Modell

(siehe Aktivitäten und Unterhaltung, Seite 17).



### Anhalter

(siehe Aktivitäten und Unterhaltung, Seite 17).



### Auslieferer

(siehe Aktivitäten und Unterhaltung, Seite 17).



### Kurier

(siehe Aktivitäten und Unterhaltung, Seite 17).



### Bekleidungs- und Accessoire-Geschäft

Hier finden Sie alles, was Sie brauchen, um die Garderobe Ihres Charakters zusammenzustellen.



### Haus

Weitere Details dazu finden Sie unter Zwischenstopps ... auf Seite 11.



### Club

Gründen Sie Ihren eigenen Club und laden Sie andere Spieler ein, Mitglied zu werden, oder werden Sie Mitglied in einem bereits vorhandenen Club.



### Drive-In

Im Drive-In können Sie Eigene Herausforderungen anbieten und an den Herausforderungen anderer Spieler teilnehmen.



### Autoverkauf

Weitere Details dazu finden Sie unter Brauchen Sie ein Fahrzeug? auf Seite 21.



### Motorradverkauf

Weitere Details dazu finden Sie unter Brauchen Sie ein Fahrzeug? auf Seite 21.



### Oldtimer-Autoverkauf

Schauen Sie regelmäßig vorbei, um wirklich besondere Fahrzeuge zu finden. Ihre Verfügbarkeit und ihr Preis richten sich immer nach Angebot und Nachfrage. Es ist jedoch auch möglich, sich ein Fahrzeug zu „reservieren“, das gerade nicht auf Lager ist.



# TEST DRIVE

On Location

## Autovermietung

Sie haben nicht genügend Credits für das Auto, das Sie möchten? Auf der Insel gibt es mehrere Autovermietungen, die Ihnen Fahrzeuge aus verschiedenen Kategorien für 30 oder 60 Minuten vermieten.

Achtung: Wenn Sie einen Mietwagen verlassen (indem Sie in Ihrer Garage oder bei einem Rennen Autos wechseln), wird das gemietete Fahrzeug sofort zurückgebracht.



## Lackiererei

Wird es Zeit für eine neue Wagenfarbe?



## Immobilienagentur

Wenn Ihr beeindruckender Fuhrpark weiter wächst, müssen Sie Garagenplatz erwerben, um alle Fahrzeuge unterzubringen. Die Makler auf der Insel bieten unterschiedliche Häuser in verschiedenen Preisstufen an. Sie können sich Häuser ansehen, bevor Sie sie kaufen, und jedes Haus verkaufen, das Sie nicht mehr brauchen.



## Tuningwerkstatt

Wenn Sie ein Fahrzeug gekauft haben, können Sie verschiedene Tuningwerkstätten aufsuchen. Leistungs- Upgrades können Ihnen das zusätzliche Quäntchen an Leistung verschaffen, das Sie benötigen. Jede Werkstatt hat sich auf bestimmte Marken oder Teile spezialisiert.



## Haus zu verkaufen

Während Sie herumfahren, finden Sie eventuell ein Haus, das Sie gern besitzen möchten. Sie können es dann mit Makler suchen auswählen und Ihrem GPS folgen, um den Handel abzuschließen.



## AKTIVITÄTEN UND UNTERHALTUNG



### Herausforderungen:

Bei manchen Herausforderungen müssen Sie bestimmte Fahrzeuge benutzen oder eine bestimmte Stufe erreicht haben. In den Modi Einzelspieler, Multiplayer und Club sind verschiedene Arten von Herausforderungen verfügbar:

**Rennen** (Einzelspieler/Multiplayer/Club) – Wer die Ziellinie zuerst überquert, hat gewonnen. Warnung: Bevor Sie loslegen, sollten Sie überprüfen, ob Sie und Ihr Fahrzeug der erforderlichen Stufe und Gruppe entsprechen.

**Tempo** (Einzelspieler/Multiplayer/Club) – Fahren Sie so schnell Sie können durch die Radarfallen der Polizei ... Ihr Durchschnittstempo bestimmt nämlich Ihr Ergebnis! Darüber hinaus gibt es noch Tempo-Herausforderungen, bei denen Ihre Aufgabe darin besteht, innerhalb des Zeitlimits ein möglichst hohes Tempo zu erreichen.

**Zeit** (Einzelspieler) – Fahren Sie gegen die Uhr.

### Eigene Herausforderung

 (Einzelspieler/Multiplayer)

Mit dem Editor (siehe Pause-Menü, Seite 18) können Sie Eigene Herausforderungen erstellen.

### Sofort-Herausforderung

 (Einzelspieler/Multiplayer)

Ein anderer Spieler hat Sie gerade herausgefordert. (ACHTUNG: Einer der Spieler muss vor dem Start die Ziellinie positionieren.) Können Sie die Ziellinie vor Ihrem Herausforderer überqueren? Fahren Sie eine beliebige Route, aber weichen Sie dem Verkehr aus und hüten Sie sich vor der Polizei!

Wenn Sie bei Freie Fahrt auf andere Fahrer stoßen, benutzen Sie mit der Eingabetaste die Lichthupe, um sie ebenfalls herauszufordern.

### Missionen

 (Einzelspieler)

Links auf dem Bildschirm erscheint eine Anzeige, um Sie über den Status der laufenden Mission zu informieren. Hüten Sie sich vor der Polizei!

### ZEIT FÜR EINE PAUSE ...



Drücken Sie P, um das Pause-Menü zu öffnen.

#### Fotos

Sobald das Foto-Feature freigeschaltet ist, können Sie es nutzen, um Fotos zu machen. Diese Fotos können Sie dann zu Hause in Ihrem Fotoalbum bewundern.

#### Editor

Sobald der Editor freigeschaltet ist, können Sie damit eigene Herausforderungen entwerfen. Sie können Rennen auf eigenen Strecken und mit individuellen Regeln veranstalten!

#### Lezezeichen

Sie können jeden Ort auf der Karte markieren und dann später direkt dorthin zurückkehren.

Mit der ESC-Taste können Sie jederzeit auf das Hauptmenü zugreifen.



### Optionen

**Online** – Stellen Sie die Spiel-Präferenzen für Online-Spiele ein.

Spieleinstellungen – Stellen Sie Fahrhilfe, Sitzposition und Einsatz ein.

**Steuerung** – Ändern Sie die Tastenbelegungs- und Steuerungsoptionen. (Bei laufenden Herausforderungen können Sie die Steuerung nicht ändern.)

**Audio** – Stellen Sie die Audio-Parameter ein.

**Anzeigeeinstellungen** – Ändern Sie die Einstellungen für das HUD.

**Sprache** – Stellen Sie die Sprache ein, die im Spiel verwendet wird. (Nur im Titelbildschirm verfügbar.)

**Grafik** – Ändern Sie die Auflösung, die Bildfrequenz, das Anti-Aliasing, HDR, die Helligkeit und die Detailstufe.

**Stimmen** – Stellen Sie die Optionen für die Spielerstimmen ein.

### WÄHREND DER FAHRT (HUD)



• **Fahrtanzeige** – Vermeiden Sie jegliche Kollisionen oder Unfälle und kommen Sie nicht von der Straße ab. Wenn die Anzeige leer ist, ist das Rennen verloren.



• **Tempoanzeige** – Erreichen Sie das Zieltempo, um die Herausforderung zu gewinnen.



• **Polizeibalken** – Erscheint, wenn Sie einen Gesetzesverstoß begehen. Die drei Polizei-Kennzeichen zeigen an, wie viele Streifenwagen Sie verfolgen. Die vier Pfeil-Symbole rechts neben dem Polizeibalken geben die Position der Polizei in Relation zu Ihrem Auto an. Je näher das kleine Auto unterhalb der Kennzeichen kommt, desto unerbittlicher werden Sie von der Polizei verfolgt. Wenn es sich weiter entfernt, bedeutet es, dass die Gesetzeshüter aufgeben.

# TEST DRIVE

On the road



- 1. GPS** - Damit können Sie wichtige Orte sehen, einer bestimmten Route folgen und viele verschiedene Informationen abrufen. Es kann Ihnen auch in Echtzeit die Entfernung zwischen Ihnen und einem bestimmten Ziel anzeigen.
- 2. Tachometer und Drehzahlmesser** - Die eine Anzeige gibt die Geschwindigkeit Ihres Fahrzeugs (km/h) an, die andere die Motordrehzahl pro Minute (UPM).
- 3. Identität anderer Spieler (online) oder Bots (offline)**
- 4. Kilometerzähler**



1. Kontrollpunkt
2. Zeit
3. Position
4. Richtungsanzeige

## BRAUCHEN SIE EIN FAHRZEUG?

Die verschiedenen Verkaufsräume auf Hawaii haben eine Menge Fahrzeuge im Angebot. Wenn Sie ein Auto oder Motorrad auswählen, können Sie sich dessen Leistungsbericht ansehen und sogar eine kurze Probefahrt damit unternehmen, bevor Sie sich für das Fahrzeug entscheiden.



### Beim Kauf ...

Sie können die Art der Felgen, die Lackfarbe und sogar Farbe und Art der Polsterung des Innenraums auswählen. Anschließend müssen Sie nur noch bezahlen ...

### Tuning und Verkauf des Fahrzeugs

Wenn Sie ein Fahrzeug gekauft haben, können Sie verschiedene High-End-Tuningwerkstätten aufsuchen. Sie können dann die mechanische Leistung des Fahrzeugs verbessern. Jede Werkstatt hat sich auf bestimmte Marken oder Teile spezialisiert. Von zu Hause aus können Sie Ihr Fahrzeug mit Hilfe der Handel-Option verkaufen.

*Achtung: Alle Verbesserungen, die Sie an einem Fahrzeug vornehmen, sind endgültig, und möglicherweise wird das Fahrzeug dadurch sogar in eine andere Gruppe eingestuft.*

# TEST DRIVE

On Location

## MITWIRKENDE



AC and related intellectual property is a registered trade mark of Acedes Holdings LLC.



Alfa Romeo is a registered trademark owned by Fiat Auto S.p.A. Under license from Fiat Auto S.p.A.



Ascari and related intellectual property is a registered trade mark of Ascari Cars Ltd



Aston Martin, DB4 GT Zagato, DB7 Zagato, DB9 Coupe, DB9 Volante, V8 Vantage, Vanquish S and the Aston Martin logo are trademarks owned and licensed by Aston Martin Lagonda © 2006 Aston Martin Lagonda



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



General Motors Trademarks used under license to Atari, Inc

"Caterham", "CSR 260", "Seven", the "7" logo device and related intellectual property are registered trade marks of Caterham Cars Limited.



Chrysler®, Plymouth®, Hemi® and related logos, vehicle model names, and trade dresses are trademarks of DaimlerChrysler Corporation and are used under license. ©DaimlerChrysler Corporation 2006.



Dodge and HEMI are trademarks of DaimlerChrysler Corporation. Dodge Viper SRT-10, Dodge Challenger R/T, Dodge Viper SRT-10 Coupe, Dodge Charger Super Bee HEMI and their trade dress are used under license by Atari, Inc. © DaimlerChrysler Corporation 2006.



Ducati Motor Holding S.p.A. official licensed product.



Ducati and related intellectual property is a registered trade mark of DUCATI MOTOR HOLDING S.p.A..



Edonis and related intellectual property is a registered trade mark of B.Engineering



Farboud and related intellectual property is a registered trade mark of Farboud Sports Cars Ltd.



Produced under license of Ferrari S.p.A. FERRARI, the PRANCING HORSE device, all associated logos and distinctive designs are trademarks of Ferrari S.p.A. The body designs of the Ferrari cars are protected as Ferrari property under design, trademark and trade dress regulations.



Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company



Jaguar, E-Type Coupe, XJ220, XK Convertible, XK Coupe, XKR Coupe and the Leaper Device are trademarks owned and licensed by Jaguar Cars Limited © 2006 Jaguar Cars Limited



Kawasaki, Ninja ZX-10R, Ninja ZX-12R & Z1000 are trademarks licensed by KAWASAKI MOTOR CORP., U.S.A. which does not manufacture or distribute this product. Consumer enquiries should be directed to ATARI, inc., 417 Fifth Avenue, New York, NY 10016.

87-2606-34009



Koenigsegg

LAMBORGHINI



LEXUS



LOTUS



MASERATI

OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Mclaren



Mercedes-Benz



MV



NISSAN



NOBLE



PAGANI



SHELBY



SOLEEN



TRIUMPH



TVR



VOLKSWAGEN

WIESMANN



Koenigsegg, CC8S and CCR names, emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of Koenigsegg Automotive AB and used under license to Atari, Inc.

The trademarks Lamborghini and the copyright and design rights in and to the Diablo, Gallardo, 400GT, 350 GT, Miura, LM002, Countach, vehicle are used under licence from Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italy.

LEXUS, IS350, GS450h, LS430, SC430 and all other associated marks, emblems and designs are intellectual property rights of Toyota Motor Corporation and used with permission.

Lotus, Lotus Circle Device & Lotus Esprit are registered trademarks and/or intellectual property of Group Lotus plc.

Produced under license. MASERATI, the Trident device, all associated logos and distinctive designs are trademarks of Maserati S.p.A.. The body designs of Maserati cars are protected as Maserati S.p.A. property under trademark, design, copyright and trade dress regulations.

"McLaren" is a registered trademark of McLaren Racing Limited and is licensed to Atari Inc. by McLaren Group Limited.

DaimlerChrysler, Three Pointed Star in a Ring and Three Pointed Star in a Laurel Wreath and Mercedes-Benz are Trademarks of and licensed courtesy of DaimlerChrysler AG and are used under license to Atari Inc.

MV Agusta and related intellectual property is a registered trade mark of MV AGUSTA MOTOR S.p.A.

Official Nissan Product. Nissan, Infiniti, NISMO, 350Z, Skyline GTR R34, G35 and associated symbols, emblems and designs are trademarks of Nissan Motor Co., Ltd. and used under license to Atari, Inc.

Approved and licensed product of Noble Moy Automotive Ltd.

Pagani and related intellectual property is a registered trade mark of Pagani Automobili S.p.a..

Saleen®, all its vehicle model names and their designs are registered trademarks of Saleen, Inc. used under license to Atari, Inc. ©Saleen, Inc. 2006

Shelby®, Cobra®, the "Cobra Snake" logo™, GT-500® and the shape and design (trade dress) of the Shelby Cobra Daytona Coupe vehicle are the registered trademarks of Carroll Shelby and Carroll Shelby Licensing, Inc. and are used under license.

© 2006 Spyker Cars N.V. All rights reserved.

Spyker and the Spyker logo are trademarks owned by Spyker Cars N.V.

Triumph is used under licence from Triumph Designs Limited. All rights reserved.

TVR and related intellectual property is a registered trade mark of TVR Engineering Ltd.

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

Wiesmann and related intellectual property is a registered trade mark of Wiesmann GmbH & Co. KG

# TEST DRIVE

On Location

## MUSIC CREDITS

### Original Music:

Written and produced by Gan Juan and Rich Aitken  
Recorded, produced, mixed and mastered at Nimrod Studios  
Courtesy of Nimrod Productions Ltd

Music supervision by Marc Canham  
[www.nimrodproductions.com](http://www.nimrodproductions.com)



#### "9 Volter" Performed by Colour of Fire

Written by Richards/Jones  
Published by Riverman Publishing Ltd.  
Licensed courtesy of Riverman Records Ltd.  
[www.riverman.co.uk](http://www.riverman.co.uk)

#### "And I'm Hip" Performed by Sgt Rock

Written by Jim Burke  
Courtesy of Jezebel Records (A Division Of Universal Music Operations Ltd)  
Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division  
Part of the Universal Music Group

#### "Angels Go Bald: Too" Performed by Howie B

Words and Music by Howard Bernstein  
Published by Sony/ATV Music Publishing  
Courtesy of Polydor UK Ltd  
Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division  
Part of the Universal Music Group

#### "Another Excuse" by Soulwax (7'44") BE-PO1-05-00044

Written and composed by Nancy Whang - David Dewaele / Stephen Dewaele  
Published by Strictly Confidential / We'll Sue You (83.34%) / C.C.  
Produced by Soulwax, mixed by DFA. Vocals by Nancy Whang courtesy of herself.  
Mastered by Niles Patel at The Exchange ; Additional Editing by Piet De Wagter at Equus.  
Taken from the "Nite versions" Album.

Original version on the album 'Any Minute Now'  
(p) & © 2005 Play It Again Sam [PIAS]  
[www.pias.com](http://www.pias.com) - [www.soulwax.com](http://www.soulwax.com)

#### "A Gritty Nitty" by The Pazant Brothers

(Edward Bland) Rockin' Music  
The copyright in this sound recording is owned by Ace Records Ltd  
(P) 1971 Ace Records Ltd  
Taken from the BGP CD "The Pazant Brothers - The Brothers Funk"  
(CDBGPD 171). ISRC#: GBBHN0501823

#### "Back Again" Performed by Boy Kill Boy

Words and Music by Carr/Chase/Mahmood/Peck Published by Sony/ATV Music Publishing  
Courtesy of Mercury Records (London) Ltd  
Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division  
Part of the Universal Music Group

#### "Big Bird" by Eddie Floyd

Composed by Booker T. Jones Jnr. and Eddie Floyd  
Performed by Eddie Floyd  
Published by Rondor Music London Ltd on behalf of Easy Memphis Music Corp  
© Cotillion Music Inc. / Warner-Tamerlane Music Corp.  
By kind permission of Warner/Chappell Music Limited  
From the album "Rare Stamps" (Stax 88013)  
Courtesy of Concord Music Group, Inc.

#### "Black Powder" by Motor

Written by Bryan Barton, Oliver Grasset  
Performed and Produced by Motor  
Published by Chrysalis Music Ltd  
(p) 2006 Mute Records Limited  
Licensed courtesy of Mute Records Limited

#### "Carbon Kid" by Alpinestars

Composed by Richard Woolgar and Glyn Thomas  
© Warner Chappell Music Publishing Limited  
By kind permission of Warner/Chappell Music Limited  
Licensed courtesy of Riverman Records Ltd.  
[www.riverman.co.uk](http://www.riverman.co.uk)

#### "Cissy Popcorn" Performed by Preston Love

Written by Wilton Lewis Felder Sr.  
Published by Chrysalis Music Ltd  
The copyright in this sound recording is owned by Preston Love (P) 1969 Preston Love, licensed  
from Ace Records Ltd.  
Taken from the BGP CD "Super Funk 3" (CDBGPD 148)

#### "Compute" by Soulwax (5'32") BE-PO1-05-00079

Written and composed by David Dewaele & Stephen Dewaele  
Produced, mixed and edited by Soulwax at Soulwax studio.  
Published by Strictly Confidential/We'll Sue You  
Taken from the "Nite versions" Album  
Original version on the album 'Any Minute Now'  
(p) & © 2005 Play It Again Sam [PIAS]  
[www.pias.com](http://www.pias.com) - [www.soulwax.com](http://www.soulwax.com)

#### "Comin' Down" by The View

Performed by The View  
Words & Music by Webster / Falconer  
Published by Universal Music Publishing Ltd  
C/O Two Thumbs Ltd 2006

#### "Feels Closer" Performed by Layo & Bushwacka! feat. Mino Cinelu

Feels Closer was written by Layo Paskin/Matthew Benjamin.  
Published by Chrysalis Music Ltd (PRS) © Olmeto Records 2006.  
Taken from the album 'Feels Closer' by Layo & Bushwacka!  
[www.olmetorecords.com](http://www.olmetorecords.com)

# TEST DRIVE

On C-tek

## "Finally Free" by Clearlake

Music by Clearlake

Published by Chrysalis Music Ltd

P & C 2006 Domino Recording Co Ltd

Licensed courtesy of Domino Recording co Ltd

[www.dominorecordco.com](http://www.dominorecordco.com) [www.clearlakeuk.com](http://www.clearlakeuk.com)

Taken from the album 'Amber' WIGCD152

## "Fix The Cracks" Performed by Humanzi

Written by Rutledge/Gallagher/Lonergan/Mulrooney

Published by BMG Music Publishing Ltd

Courtesy of Polydor UK Ltd

Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division

Part of the Universal Music Group

## "Funk #49" (Walsh/Peters/Fox)

Performed by The James Gang

Published by Universal Music Publishing Ltd

Courtesy of MCA Records Inc / Universal-Island Records Ltd

Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division

Part of the Universal Music Group

## "Funky Chicken" Performed by Preston Love

Written by Wilton Lewis Felder Sr.

Published by Chrysalis Music Ltd

The copyright in this sound recording is owned by Preston Love (P) 1969 Preston Love,

licensed from Ace Records Ltd.

Taken from the BGP CD "Super Funk 3" (CDBGPD 148)

## "Handshakes" performed by Metric

Last Gang Records under license to Drowned in Sound

Written by James Shaw and Emily Haines

Published by Chrysalis Music Ltd

## "He's Gonna Step On You Again" aka "Step On"

Written by John Kongos and Chris Demtrious

© Tapestry Music Limited

(P) Tuesday Productions , performed by John Kongos

## "Here We Go" - Broken Dolls

Performed by Broken Dolls

Written by James Connolly and John Garrison

Licensed courtesy of Southern Fried Records

## "Hired Goons" - Evil 9

Written & Produced by Tom Beaufoy & Pat Pardy

Published by Marine Parade Music Ltd/Bucks Music Ltd.

(P) Marine Parade Music Ltd 2004

© Marine Parade Music Ltd. 2004

[www.marineparade.net](http://www.marineparade.net)

Taken from the Marine Parade album "You Can be Special Too...."

## "I Live For" performed by Johnny Panic

Written by Solly/Francis/Shock/Bryan

Lyrics by Solly

Mixed by Chris Sheldon

Published by Kobalt Music

Licensed courtesy of Xtaster

## "(I'm A) Road Runner" - Jr Walker & The All Stars

Words and Music by Brian Holland, Lamont Dozier and Eddie Holland © 1965,

Stone Agate Music, USA Jobete Music Co Inc/EMI Music Publishing Ltd, London WC2H 0QY

Courtesy of Motown Records / Universal-Island Records Ltd

Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division

Part of the Universal Music Group

## "Information"

Written by Luke May, Liam May and Craig Higgins

© Year Zero Music, administered by Bucks Music Group Limited

(p) Courtesy of Black Daniel

## "No One Knows (UNKLE remix)" - Queens Of The Stone Age.

Words and Music by Josh Homme Nick Oliveri and Mark Lanegan

© 2003, Heavenly Songs/ EMI Music Publishing Ltd/ Board Stiff Music/

Natural Light Music, London WC2H 0QY

Published by Universal Music Publishing Ltd

(EMI have a 5% interest in Mark Lanegan)

Courtesy of Interscope Records / Polydor UK Ltd

Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division

Part of the Universal Music Group

## "PWSteal.Ldpinch.D" Performed by AFX

Written and produced by Richard D. James

Published by Chrysalis Music Ltd

(P) & © 2006 Replex

## "Restless" by The Cobras

Written by Steve Cropper and Jimmy Johnson

Performed by The Cobras

Published by Rondor Music London Ltd on behalf of Easy Memphis Music Corp

From the Single "Restless" (Stax 148)

Courtesy of Concord Music Group, Inc.

## "Sling Shot" Performed by Lefties Soul Connection

Composed by A.A. Bartels, O.C. Smit, B. Bosman, C. Vogel

Published by Twee Publishing/Chrysalis Benelux

## "Silver Buddha" by The Domes of Silence

Written and Performed by The Domes of Silence

From the album 'Mescaline'

Licensed courtesy of Nimrod Productions 2006

[www.domesofsilence.com](http://www.domesofsilence.com)

## "Time2Move On" - Malarkey

Performed by Malarkey

Written by Hensel / Lloyd-Lewis

Licensed courtesy of Malarkey

## "You're Wasting My Time (PT1)" - Billy Garner

(Dave Hamilton, Billy Garner)

Rockin Music

(P)1970 Ace Records Ltd.

Taken from the BGP CD 'Super Funk 2' CDBGPD 137

# TEST DRIVE

On Cheetah

## MIDDLEWARE



Powered by AUDILE Perceptual Audio Rendering Technology ©2003 INRIA  
<http://www-sop.inria.fr/reves/audile>



Uses Havoc™ Physics.  
©Copyright 1999-2004 Havok.com Inc.  
(and its Licensors). All Rights Reserved.  
See [www.havok.com](http://www.havok.com) for details.

This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2007 GameSpy Industries, Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

This game may incorporate dynamic ad serving technology, such as that offered by IGA Worldwide INC., which enables the game to receive advertising messages that appear within and in context with the game environments to enhance the realism of the game. In order to select the content that is displayed during use, IGA uses the IP address of the computer on which the game is played. The IP address is used to determine the player's country or city, the game being played, the size and length of time that content is displayed within a game, and the length of a game session. IGA does not use IP addresses to ascertain the identity of any individual game user. This ad serving technology is integrated into the game; to refuse use of the technology, do not play the game while connected to the Internet. For more information see our privacy policy at The IGA Worldwide, INC. privacy policy can be found at [www.igaworldwide.com/privacy.html](http://www.igaworldwide.com/privacy.html).

## EDEN GAMES

### STUDIO DIRECTORS

Stéphane Baudet

David Nadal

### GAME DIRECTORS

Stéphane Béley

Frédéric Jay

Pierre-Arnaud Lambert

### PRODUCERS

Ahmed Boukhelifa

Christophe Laboureau

### ASSISTANT PRODUCER

Yann Loosli

### TECHNICAL DIRECTORS

Stéphane Béley

Didier Blanche

## DEV TEAM PC

### LEAD TEAM PC

Carli Périmina (Krysalide)

### RENDERING TEAM

Vincent Duboisdendien

David Wong

### ONLINE TEAM

### ONLINE LEAD

Franck Maestre



Uses Bink Video.  
Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc.



### MPEG Layer-3

audio coding technology licensed from Fraunhofer IIS and Thomson. This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

## MIDDLEWARE



Uses Bink Video.  
Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc.



### MPEG Layer-3

audio coding technology licensed from Fraunhofer IIS and Thomson. This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

## SCENARIC AND GAME EDITOR TEAM

### SCENARIC AND GAME EDITOR LEAD

Alain Jamiou

### PROGRAMMERS

Julien Audran

Stéphane Caillet

François Gilbert

Guillaume Pagnier

### PHYSICS TEAM

### PHYSICS LEAD

Sébastien Tixier

### AUDIO TEAM

### AUDIO LEAD

David Alloza

### PROGRAMMERS

Katharine Neil

Nicolas Schaller

### ONLINE TEAM

### ONLINE LEAD

Franck Maestre

### PROGRAMMERS

Ludovic Balsan

Yvan Kalafatov

Frédéric Manisse

Alexandre Perrin (Artefacts)

### AI & FRONT-END TEAM

### AI & FRONT-END LEAD

Mathias Tamayo

### PROGRAMMERS

Thomas Minet

Stéphane Randanne (Artefacts)

### WORLDBUILDER TOOL'S TEAM

### WORLDBUILDER LEAD

Laurent Renoux

### PROGRAMMERS

Julien Audran

Guillaume Pagnier

### DESIGN TEAM X360

### LEAD GAME DESIGNER

Sylvain Branche

### GAME DESIGNERS

Boris Mellé

Paul Narducci

### LEVEL DESIGNERS

Alexis Madiner

Frédéric Marchetti

Nicolas Pecaut

### FRONT-END & CINEMATICS LEAD DESIGNER

Boris Mellé

### FRONT-END DESIGNERS

Miguel Coimbra

Sébastien Confulan

### INTRO CINEMATIC

Bruno Marion

## ART TEAM X360

### ART DIRECTOR

Benoit Boucher

### CARS

### CARS LEAD

Hugues Poncet

### ARTISTS

Guillaume Bachmann

Damien Canderle

Alexandre Deransy (Trainee)

David Guillaume

Florian Jugon (Trainee)

Sébastien Teulade

### ISLAND

### BACKGROUNDS LEAD

Jean Marc Torroella

### ARTISTS

Marina Arnaudova

Julien Dos Reis

Philippe Doumeng

Natacha Ramonatxo

### KEY LOCATIONS

### LEAD ARTIST

Frédéric Taquet

### CHARACTERS & SKINNING

### ARTISTS

Benjamin Bertrand

Jean-Baptiste Reynaud

### FX

### FX LEAD

Benoit Boucher

### ARTISTS

Mathias Baillet

Julien Dos Reis

Sébastien Laban

David Louis

### ANIMATION & CINEMATICS

### LEAD ARTIST

Arnaud Lhomme

### ARTIST

Sandrine Hervé

### EXTERNAL

### AMC STUDIO

### ARTEFACTS-STUDIO

### MANAGEMENT

Bruno Chabanel

### LEAD VEHICLE

Emmanuel Aubert

# TEST DRIVE

On Location

## VEHICLE ARTISTS

Lionel Billault,  
Freddy Bonisoli  
Martin Collet  
Jérémie Crabs  
David Gagnérot  
Jérôme Kedierski  
Frédéric Monhain  
Yann Vanderme

## TRAFFIC VEHICLE ARTISTS

François Bellotto  
Guillaume Curt  
Yann Mivelle  
Marie Meineu  
Yann Vanderme

## BACKGROUNDS

Emmanuel Aubert  
Lionel Billault  
**2D ART**  
David Ouk  
Régis Torrès  
Bruno Xiberras

## CCJA

Christophe Champlong  
Jean-Luc Damieu-Verdeau  
Cédric Lepiller  
Jean-Philippe Pollien

## KRYSLIDE

Gaëtan Boutelet  
Sébastien Debourg  
Pierre Desques  
Yoann Lori  
Cédric Peravenna  
Romaric Rivallin  
Clinton Wennink

## RABCAT

[www.rabcat.com](http://www.rabcat.com)

## MANAGEMENT

Arnold Blümli

Thomas Schleischitz

Christof Stants

## PROJECT MANAGER

Thomas Schleischitz

## LEAD ARTISTS

Christian Eichler  
Simon Kaiser  
Wolfram Neuer

## VEHICLE ARTISTS

Omar Chowdhury  
Alexander Fukari  
Ronald Kalchhauser  
Alexander Peters  
Benedikt Podlesnig  
Werner Potzelberger  
Johannes Schiehssl  
Florian Schödl  
Thomas Seiger  
Philip Unger  
Roland Wolf

## VIRTUOS LTD

### 3D ARTISTS

Huang Biwen  
Lai Ji  
Li Ye  
Lin Feng  
Meng Hao  
Ni Na  
Song Qi  
Tang Jianjiang  
Wu Wei  
Xu Kunpeng  
Zhang Caojie  
Zhao Qi

### LEAD ARTIST

Cheng Yu  
**PRODUCTION DIRECTOR**  
Pan Feng  
**CEO**  
Gilles Langourieux

## MELBOURNE HOUSE

Keith LaClezio  
Holger Liebmitz  
Jun Matsuo  
Garth Midgley

## INDEPENDENTS

François Beudin  
Frédéric Bousquet  
Regis Capotosta  
Romain Chevanne  
Julien Chiani  
Filippo Lotzici  
Stefano Maddio  
Patrīk Merek  
Gaël Martier  
Gianlucca Miragoli  
Sabine Morlat  
Fabio Riboli  
Laurent Russo

## SOUND TEAM X360

### LEAD SOUND DESIGNER

Vincent Le Meur

### SOUND DESIGNER

Thomas Fontin

## EXTERNAL (SOUND)

**VEHICLE SOUNDS**  
Greg Hill - Soundwave Concepts

## EXTERNAL (MUSIC)

**NIMROD**  
Marc Canham  
**KOKA MEDIA**  
Antoine Ressaussiere

## EXTERNAL (VOICES)

### USA

#### HIFI-GENIE PRODUCTIONS

Philippe David  
**ACTORS**  
Sharon Mann Christine Flowers Matthew Geczy David Gassman

### FRANCE

Dune Sound Paris

### ACTORS

Jean Bérangère  
Naïké Fauveau  
Emmanuel Gradi  
Nathalie Homs  
Jean Pascal Guillichini  
Philippe Roullier

### GERMANY

R&T Das Team/LocaTRANS

### ACTORS

Cornelia Bitsch  
Thomas Höhne  
Stefan Müller-Ruppert  
Sabine Murza

### SPAIN

Synthesis Iberia S.L.

### ACTORS

Antonio Abenójar  
Inma Gallego  
Javier Gárriz  
Iván Guerrero  
Ana Jiménez  
Salomé Larrauea

### ITALY

Synthesis International

### ACTORS

Gobbi Angelina  
Massironi Cinzia  
Rosa Gigi  
Sandri Luca  
De Luca Lorella  
Bertolas Renata

### KOREA

Red House Digital Recording Studio

### ACTORS

Suk-hwan, Kim  
Hea-sung, Kuan

### TAIWAN

Coorsmedia

### ACTORS

Chen huang dia  
He shi fang  
Liang gang hua  
Liu yi jun  
Ma jia xuan

## JAPAN

### ACTORS

Riki Kitazawa  
Kei Kobayashi  
Aki Unone  
Yasuhiro

## ADMINISTRATION TEAM

Loïc DALBEGUE Malika FARES Virginie GEFFROY Christophe LAY Jennifer MERLINO Jennifer MILLION Emmanuel OUALID Thibaut QUESSON

## INTERNAL QA TEAM

**QA LEAD**  
Rothana Kuon  
**TESTERS**  
Pascal Biren  
Kim Ea  
Yvan Perez

## CORE TECHNOLOGY TEAM

**MANAGERS**  
Stéphanie Béley  
Jean Yves Geffroy  
Frédéric Jay

## TOOLS

**LEAD PROGRAMMER**  
Cédric Vidal-Duvernet  
**3D TOOL : CORE PROGRAMMERS**  
Nicolas Chevrolat  
Yannick Rousseau  
Cédric Vidal-Duvernet  
**3D TOOL : RENDERING & SHADERS**  
Michel Gallard  
**SCENARIC**  
Stéphanie Clément  
Sylvain Ruard-Dumaine

**LIGHTING**  
Thierry Jouin  
**ANIMATION & CINEMATICS**  
Arnaud Gicquel

## Pipeline & LIBRARIES

**ANIMATION & CINEMATICS**  
Awen Limbourg  
**2D & 3D DATA EXPORT & PROCESSING**  
Kacem Bekri

**PARTICLE FX & AUDIO**  
Laurent Groud  
**LIBRARIES PROGRAMMERS**  
Ludovic Chabanon  
Philippe Decouchon  
Jean Michel Hervé  
Martin Korolczuk  
Cyril Marin  
Mickael Pointier

# TEST DRIVE

On Cheetah

## ATARI EUROPE

### **REPUBLISHING TEAM**

Rebecca Pernered Republishing Director  
Sébastien Chaudat Republishing Manager  
Maxime Loppin Republishing Producer  
Ludovic Bony QA and Localisation Manager  
Franck Genty Localisation Project Manager  
Didier Flippo Localisation Technical Consultant  
Caroline Fauchille Printed Materials Manager  
Jenny Clark Printed Materials Project Manager  
Vincent Hattenberger Copywriter

### **MANUFACTURING / SUPPLY CHAIN**

Alain Fourcaud Director Supply Chain  
Delphine Doncieux/Mike Shaw/Jean Grenouiller/ Elise Pierrel Manufacturing Coordinators

### **GAME EVALUATION TEAM**

Jocelyn Ciuffi / JY Lapasset Evaluation & Consulting

### **QUALITY ASSURANCE TEAM**

Vincent Laloy Quality Control Project Manager  
Lisa Charman Certification Project Manager  
Sophie Wibaux Product Planning Project Manager  
Philippe Louvet Engineering Services Manager  
Stéphane Entéric Engineering Services Expert  
Emeric Polin Engineering Services Expert

### **MARKETING TEAM**

Cyril Voiron European Marketing Director  
Mathieu Brossette European Group Product Manager  
Renaud Marin European Web Manager  
John Tyrrell European Communications Director

### **LOCAL MARKETING TEAM**

Simon Sree Asia Pacifica - Marketing Manager  
Mark Gilbert Australia - Group Marketing Manager  
Nico Deleu Benelux - Product Manager  
Béryl Bréas France - Brand Manager  
Patrick Rausch Germany - Product Manager  
Vaggelis Karvounis Greece - Marketing Manager  
Noam Weisberg Israël - Product Manager  
Fabio Cerutti Italy - Product Manager  
Grant Tasker United Kingdom - Product Manager  
Nikke Lindner Nordic - Senior Product Manager  
Rodrigo De la Pedraja Iberica - Product Manager

### **SPECIAL THANKS TO:**

ReIQ + Vedavyas  
Take Off  
My Front Room  
Enzyme Testing Labs  
Around the word  
Synthesis International  
Antoine 'Tonio' Bourrel  
Julien '4dboulZ' Bourret

## NOTES



## Customer Service Numbers

Country	Telephone (You may be charged for calling.)	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 (\$2.48 Minute, Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (<1.35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.atari.com
• Belgien	-	-	nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1.99 Minute, Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Soluces: 08 92 3000 96 [0,34 €/mn] (24/24h & 7/7) Technique: 0825 15 80 80 [0,14 €/mn du lundi au samedi de 10h00 non stop)	Support Technique Atari BP 80003 33611 Cestas Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 Spielerische: 0900-1-771 883 (<1.24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.atari.com
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	-	-	nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 902 10 18 67	+34 91 329 21 00 Segunda a Quinta: 9:00 às 18:30 - Sexta Feira: 09:00 às 15:00	stecnico@atari.com www.pt.atari.com
• Israel	+ 09-8922912	-	il.service@atari.com www.il.atari.com
• España	+34 902 10 18 67	+34 91 329 21 00 Lunes a Jueves: 9:00-18:30 - Viernes: 09:00-15:00	stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900-929 300 Spielerische: 0900-770 780 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 95* *24 hours a day / £1/min / inside UK only *You need the UK player's permission before calling.	Technical Support: 0870 8501958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

### Wrong number?

As some changes might have been done after this manual went to print, you still access to all updated technical support numbers at:

[www.atari.com](http://www.atari.com)

Use of ATARI web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.

### Come and join the community!

To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download [wallpapers](#) or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

### The PEGI age rating system:

Age Rating categories:

Les catégories  
de tranche d'âge:



Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:

Description du contenu:



For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>