

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant :

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo :

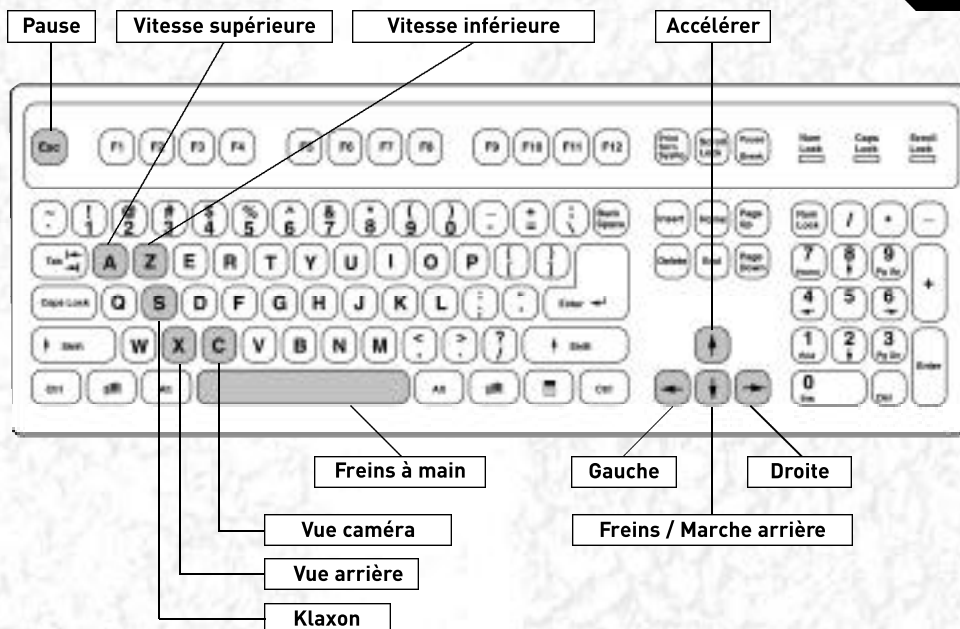
Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

SOMMAIRE

01	COMMANDES DE PILOTAGE PAR DEFAUT	03-3	MENU COURSE
02	INSTALLATION	03-4	OPTIONS
03	MENU PRINCIPAL	03-5	MEILLEURS SCORES
03-1	ENTRAÎNEMENT	03-6	INDICATEURS VISUELS
03-2	SYSTÈME DE PARI SUR LES TOURNOIS	03-7	CHOIX DES VOITURES ET DES CIRCUITS



01 COMMANDES DE PILOTAGE PAR DEFAUT



02 INSTALLATION

1. Systèmes d'exploitation requis : Microsoft Windows® 95 ou Windows 98.
2. Microsoft DirectX™ 7.0 est requis. Test Drive 6 l'installera s'il ne le trouve pas sur votre ordinateur.
3. Test Drive 6 nécessite jusqu'à 330 Mo d'espace disque disponible.
4. Insérez le CD de Test Drive 6 dans le lecteur de CD-ROM.
5. Si la fonction d'exécution automatique est active, suivez les instructions d'installation qui s'affichent à l'écran. Dans le cas contraire, cliquez sur Démarrer, puis sur Exécuter et tapez "D:\SETUP" (D: correspondant à la lettre d'unité de votre lecteur de CD-ROM) dans la boîte de dialogue. Cliquez sur OK, puis suivez les instructions à l'écran.

BIENVENUE DANS TEST DRIVE 6

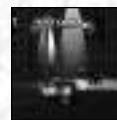
Vous rêviez d'une confrontation entre un bolide de rêve et une mécanique gonflée qui vous en met plein la vue ? Glissez-vous au volant de votre engin de prédilection ou d'un prototype tout droit sorti du garage de R&D. Pilotez partout dans le monde, gagnez des courses et améliorez les performances de vos voitures. C'est vous le meilleur ? A vous de jouer...au volant d'un super bolide qui vous donnera le frisson !

SELECTION DES JOUEURS

Cliquez sur CRÉER UN NOUVEAU JOUEUR pour créer l'identité sous laquelle vous allez pouvoir acquérir et entretenir une écurie de véhicule, enregistrer les meilleurs scores et sauvegarder les bonus que vous aurez découverts. Appuyez sur la touche Retour arrière dans "Joueur 1" et tapez votre nom de pilote. Appuyez ensuite sur ENTREE.

03 MENU PRINCIPAL

Le menu principal comporte les options ci-dessous. Utilisez les touches fléchées ou votre souris pour choisir une option, appuyez sur la touche ENTREE ou cliquez sur le bouton gauche de la souris. Pour revenir au menu précédent, appuyez sur Echap.



CONSEIL DE PILOTAGE IMPORTANT : Vous devez apprendre à utiliser l'assistance au dérapage pour négocier les virages serrés à haute vitesse. Utilisez le frein à main pendant un virage pour activer l'assistance au dérapage. Pour déraiper le plus possible en ralentissant le moins possible, appuyez plusieurs fois très vite sur le bouton.

03-1 ENTRAÎNEMENT

Sélectionner piste : Utilisez la souris ou les touches fléchées pour choisir une piste linéaire ou un circuit. En remportant des tournois, vous aurez accès à de nouveaux circuits d'entraînement. Cliquez sur le bouton gauche de la souris ou appuyez sur ENTREE pour valider votre choix.

Sélectionner Voiture : Utilisez la souris ou les touches fléchées pour choisir un véhicule. Cliquez sur le bouton gauche de la souris ou appuyez sur ENTREE pour valider votre choix.

Transmission : À l'aide de la souris ou des touches fléchées, choisissez une transmission automatique ou manuelle. Cliquez sur le bouton gauche de la souris ou appuyez sur ENTREE pour valider votre choix.

Course : Lorsque vous avez choisi un circuit et une voiture, vous êtes prêt à vous élancer sur la piste.

Quitter : Quitte cet écran.

03-2 SYSTÈME DE PARI SUR LES TOURNIS

Pariez sur la course ; les cinq autres concurrents parieront la même somme. La somme que vous pouvez parier ne doit pas dépasser une limite maximum et minimum. Si vous ne pouvez parier suffisamment, vous devez quitter ce mode, acquérir davantage de points dans les modes de courses à 1 joueur, de poursuite ou de défis.

Si le pari qui s'affiche ne correspond pas à celui que vous souhaitez, effacez-le à l'aide des touches d'effacement (Suppr ou Retour arrière), et tapez le vôtre.

La moitié des paris de chaque course d'un tournoi est distribuée entre les trois premiers, l'autre moitié alimente la cagnotte du tournoi. Celle-ci est distribuée à la fin au pilote dont le temps de course cumulé est le plus faible sur l'ensemble du tournoi.



03 MENU PRINCIPAL

03-3 MENU COURSE

Course individuelle : Cette option n'est disponible que lorsque vous avez fait l'acquisition d'un véhicule dans le garage. Sélectionnez un circuit comme dans le mode entraînement. Pariez et remportez la course.

Championnat : Cette option n'est disponible que lorsque vous avez fait l'acquisition d'un véhicule. Choisissez la catégorie dans laquelle vous souhaitez concourir, puis un circuit de cette catégorie. Vous pouvez améliorer les performances de votre véhicule avant chaque course.

Au début, vous ne pouvez concourir que dans le tournoi de la catégorie 1. Les véhicules des catégories 2 à 4 sont plus performants, mais ils coûtent aussi plus cher. Lorsque vous avez acquis suffisamment de points et que vous pouvez vous offrir une voiture de catégorie 2, 3 ou 4, vous avez alors accès aux tournois correspondants.

Poursuite : Cette option n'est disponible que lorsque vous avez fait l'acquisition d'un véhicule dans le garage. Sélectionnez un véhicule de police pour vous lancer à la poursuite des autres pilotes. Choisissez une course et une mission. Dans l'épreuve "Arrêtez les bolides" à chaque concurrent correspond une barre de "moral" qui s'affiche au-dessus de sa voiture. Faites descendre son moral à zéro en provoquant une collision pour le rabattre sur le bas-côté. Vous pouvez également lui bloquer la route en plaçant votre véhicule en travers et en l'obligeant à s'arrêter. Des points vous sont attribués pour chaque concurrent auquel vous faites obstacle.

CONSEIL D'AMI : Si vous êtes le policier, poursuivez le pilote le plus rapide, sinon, les autres risquent de vous filer entre les doigts.

Défis : Cette option n'est disponible que lorsque vous avez fait l'acquisition d'un véhicule dans le garage. Ces courses ne font pas partie du cadre des tournois, avec des comportements qui sont parfois "limite". Chacune est une occasion de tester vos compétences de pilote et les performances de votre véhicule. Certes les récompenses sont élevées, mais chaque défi vous réserve son lot de difficultés.

Garage : Entrez dans le garage pour choisir la voiture que vous allez piloter dans la prochaine course, acheter une nouvelle voiture, modifier ou revendre des voitures dont vous êtes propriétaire.

Changer de voiture : Choisissez dans votre garage le véhicule que vous piloterez dans la prochaine course ou le prochain tournoi.

Améliorer : Dès que vous possédez une voiture dans votre garage et disposez de quelques points, vous pouvez améliorer votre (vos) véhicule(s). Il existe quatre catégories d'amélioration, chacune comportant plusieurs niveaux qui vous permettront de rendre vos voitures plus performantes, plus rapides et plus compétitives. Les catégories à votre disposition sont Moteur, Freins, Pneus et Suspension. Tous les réglages s'effectuent au garage, vous pouvez ainsi peaufiner la préparation de votre véhicule en fonction du circuit sur lequel vous allez courir.

Acheter : Choisissez la catégorie du véhicule (1-4) ; la catégorie détermine également le prix et les performances de base. À l'aide de la souris ou des touches fléchées, choisissez un véhicule de cette catégorie. Cliquez sur le bouton gauche de la souris ou appuyez sur ENTREE pour consulter les statistiques de performances de ce véhicule. Utilisez la souris ou les touches fléchées pour vous rendre dans l'atelier de peinture, où vous pourrez personnaliser la couleur de votre véhicule.

Cliquez et maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris sur COULEUR et NUANCE pour modifier la couleur et la brillance de votre véhicule.

Lorsque vous êtes satisfait de vos travaux de peinture, cliquez sur ACHETER et sur ACCEPTER pour acheter le véhicule. La somme correspondante sera ensuite débitée de votre compte et vous deviendrez le propriétaire du véhicule.

Vendre : Vous manquez d'argent ? Vous n'êtes pas satisfait d'un véhicule ? Vous pouvez le revendre, moins cher que vous ne l'avez acheté, bien entendu.



03 MENU PRINCIPAL

03-4 OPTIONS

OPTIONS VIDEO

Utilisez la souris ou les touches fléchées pour régler les paramètres suivants :

Résolution : de 512 x 384 à 1024 x 768.

Texture : Vous pouvez choisir Qualité optimale pour obtenir la plus belle apparence ou Performances optimales pour accélérer le traitement des images. L'option "Recommandé" propose un compromis entre les deux choix.

Détail : Vous avez le choix entre faible, moyen et élevé.

Brouillard : L'option "Actif" vous permet de vous concentrer sur ce qui se trouve à proximité et réduit la vision lointaine.

Distance : Définit à quelle distance la piste n'est plus visible devant vous.

OPTIONS AUDIO

Utilisez la souris ou les touches fléchées pour modifier les options suivantes :

Volume des effets : Effets sonores du jeu – bruit du moteur, crissement des pneus, hurlement des sirènes, etc.

Volume de la musique : Volume de la musique de fond.

Morceau : Vous pouvez choisir le morceau que vous souhaitez entendre.

OPTIONS DE JEU

Utilisez la souris ou les touches fléchées pour choisir les options suivantes :

Affichage Vitesse : À l'aide de la souris ou des touches fléchées, choisissez un affichage en kilomètres par heure (KPH) ou en miles par heure (MPH).

Points de contrôle : À l'aide de la souris ou des touches fléchées, vous pouvez activer ou désactiver les chronomètres des points de contrôle (en mode Course 1 joueur et Entraînement seulement).

Circulation : À l'aide de la souris ou des touches fléchées, vous pouvez choisir Aucune, Éviter ou Classique pour la circulation – (en modes Entraînement et Poursuite seulement).

Aucune : Aucune circulation, vous êtes seul avec les autres concurrents.

Éviter : Les autres automobilistes s'écartent autant que possible de votre route.

Classique : Les autres automobilistes ne font pas attention à vous.

Police : À l'aide de la souris ou des touches fléchées, activez ou désactivez la présence de la police (en modes Entraînement et Poursuite seulement).

Difficulté : À l'aide de la souris ou des touches fléchées, choisissez un niveau de difficulté (Facile, Normal ou Difficile).

Transmission : Choisissez une transmission automatique ou manuelle.

OPTIONS DE LA MANETTE : À l'aide de la souris ou des touches fléchées, choisissez un type de manette. Si vous choisissez le clavier, vous pouvez redéfinir les touches selon vos préférences.

CREDITS : Vous pouvez découvrir à qui vous devez cette toute dernière version de la course autour du monde.

VIDEO FEAR FACTORY : Vous pouvez voir le clip Fear Factory de la musique "Cars".



03 MENU PRINCIPAL

03-5 MEILLEURS SCORES

Consultez vos résultats pour avoir une idée de votre progression par rapport aux courses précédentes.
REMARQUE : Votre progression s'enregistre automatiquement au fil des courses.

03-6 INDICATEURS VISUELS

Chrono : Dans toutes les courses, le chronomètre situé en haut et à droite de l'écran affiche le temps écoulé depuis le départ.

Tour⁽¹⁾ : En haut et à gauche de l'écran vous pouvez lire sous forme de fraction le tour dans lequel vous êtes par rapport au nombre total de tours de la course, ainsi que le temps écoulé depuis le début du tour.

⁽¹⁾ Sur les circuits seulement

Compteur de vitesse / compte-tours : Le grand cadran en bas et à droite de l'écran indique le régime du moteur en tr/mn. Le compteur numérique vert situé sous le compte-tours indique votre vitesse. Le chiffre en noir apparaissant dans le cercle blanc représente la vitesse actuellement enclenchée.

Chronomètre des points de contrôle : Les grands chiffres blancs en haut et au centre de l'écran indiquent le temps qui vous reste pour vous rendre au point de contrôle suivant (sur une piste linéaire). Le temps s'ajoute lorsque vous franchissez un point de contrôle.

Carte : une vue à vol d'oiseau s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'écran. Le nombre situé à côté de la carte indique votre position dans la course.

Caméra : Plusieurs choix de position de la caméra vous sont proposés, à l'intérieur et derrière la voiture. Trouvez un angle qui vous convient au début de la course et conservez-le pendant que vous pilotez. Avec un peu de pratique, vous saurez quel angle de caméra vous convient le mieux. Appuyez sur C pour modifier la position de la caméra. Appuyez sur X pour avoir une vue de ce qui passe à l'arrière de votre véhicule.

03-7 CHOIX DES VOITURES ET DES CIRCUITS

La première fois que vous jouez à Test Drive 6, vous n'avez accès qu'à la moitié des circuits et des voitures. À mesure que vous progressez, de nouvelles voitures et de nouveaux circuits deviennent disponibles.

Vous aurez accès à l'ensemble des catégories de véhicules et de courses lorsque vous aurez acquis suffisamment de points pour passer de la catégorie 1 à la catégorie 4. À mesure que vous remporterez des tournois, vous aurez accès à des circuits et à des voitures que vous pourrez utiliser en mode entraînement.



Vor jeder Verwendung eines Videospiels von Ihnen selbst oder Ihrem Kind aufmerksam zu lesen :

Manche Personen neigen zu epileptischen Anfällen oder verlieren beim Anblick gewisser blinkender Lichtarten oder Lichtquellen unserer täglichen Umgebung das Bewußtsein. Diese Personen setzen sich der Gefahr von Anfällen aus, wenn sie gewisse Fernsehbilder anschauen oder auch gewisse Computerspiele spielen. Solche Phänomene können selbst dann auftreten, wenn die betroffene Person keine diesbezügliche medizinische Vergangenheit hat oder niemals einen epileptischen Anfall hatte. Wenn Sie selbst oder ein Mitglied Ihrer Familie in Gegenwart von Lichtstimulationen bereits mit Epilepsie verbundene Symptome gezeigt haben, wenden Sie sich vor jeder Verwendung an Ihren Arzt. Wir raten den Eltern, Ihren Kindern gegenüber aufmerksam zu sein, wenn sie Computerspiele spielen. Wenn Sie selbst oder Ihr Kind folgende Symptome aufweisen: Schwindel, Sehstörungen, Anspannung der Augen oder der Muskeln, Bewußtlosigkeit, Orientierungsstörung, ungewollte Bewegung oder Konvulsion, hören Sie sofort mit dem Spiel auf und wenden sich an Ihren Arzt.

Vorsichtsmaßnahmen, die bei Verwendung eines Videospiels auf jeden Fall zu treffen sind :

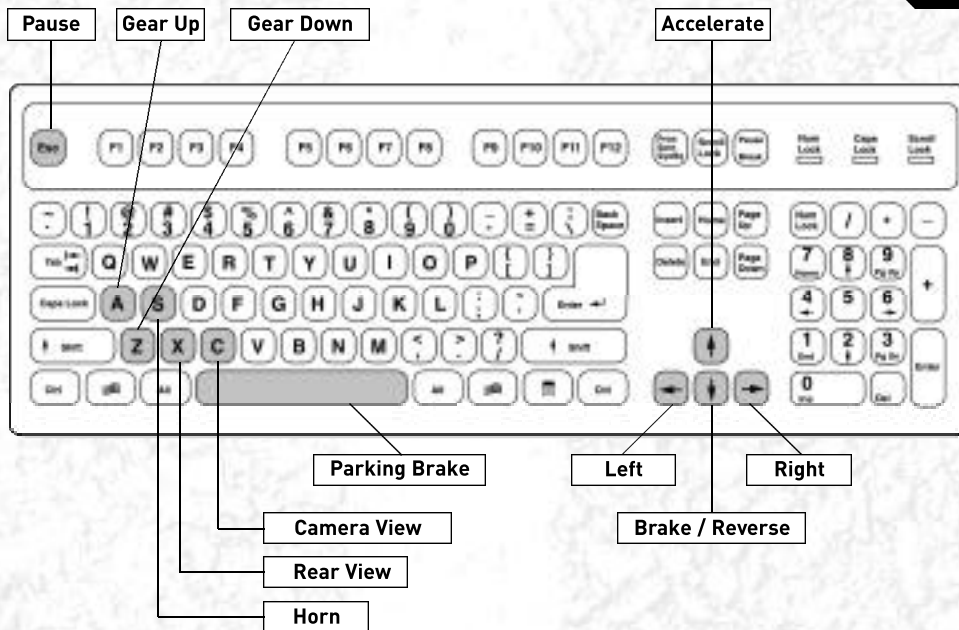
Halten Sie sich nicht zu nahe am Bildschirm auf. Spielen Sie in ausreichender Entfernung zum Monitor und so weit die Anschlußschnur es erlaubt.
Computerspiele vorzugsweise auf kleinem Bildschirm spielen. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder es Ihnen an Schlaf mangelt.
Vergewissern Sie sich, daß Sie in einem gut beleuchteten Raum spielen. Machen Sie während des Spiels einmal stündlich Pausen von zehn bis fünfzehn Minuten.

INHALT

01	VORGEGEBENE EINSTELLUNGEN	03-3	RENNMENÜ
02	SPIEL STARTEN	03-4	OPTIONEN
03	HAUPTMENÜ	03-5	HIGH SCORES
03-1	ÜBUNG	03-6	SICHTBARE ANZEIGEN
03-2	WETTSYSTEM FÜR DIE MEISTERSCHAFT	03-7	WAGEN UND STRECKEN ZUGÄNGLICH MACHEN



01 VORGEGEBENE EINSTELLUNGEN



02 SPIEL STARTEN

1. Microsoft Windows® 95 oder Windows 98 erforderlich.
2. Microsoft DirectX™ 7.0 erforderlich. Wenn diese Version auf Ihrem Computer nicht gefunden werden konnte, wird sie von Test Drive 6 installiert.
3. Test Drive 6 benötigt bis zu 330 MB Festplattenspeicher.
4. Legen Sie die Test Drive 6-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
5. Wenn Sie die Funktion Autostart aktiviert haben, befolgen Sie einfach die Installations-Anweisungen auf Ihrem Bildschirm. Wenn Sie Autostart nicht aktiviert haben, klicken Sie auf START, dann auf AUSFÜHREN und geben Sie in das Dialogfeld "D:\SETUP" ein (wobei D für Ihr CD-ROM-Laufwerk steht). Klicken Sie dann auf die Schaltfläche OK und folgen Sie den Anweisungen auf Ihrem Bildschirm.

WILLKOMMEN ZU TEST DRIVE 6

Wollten Sie schon immer mit Ihrem Traumauto gegen einen PS-starken Rennwagen antreten? Klemmen Sie sich hinter das Steuer Ihres Straßenflitzers Marke Eigenbau oder eines technisch ausgefeilten Rennwagens, der gerade aus der F&E-Abteilung kommt. Fahren Sie Rennen in der ganzen Welt, gewinnen Sie Ihre Rennen und verbessern Sie Ihre Fahrkünste. Sind Sie der Beste? Finden Sie es heraus... in einem höllisch spannenden Rennen!

SPIELER WÄHLEN

Klicken Sie auf NEUEN SPIELER ERSTELLEN, um eine Identität zu schaffen, unter der Sie sich einen Fuhrpark für die Rennen anschaffen und unterhalten, Highscores speichern und in verborgenen Elementen des Spiels Einträge machen können. Überschreiben Sie "Spieler 1" durch einen Namen, unter dem Sie die Rennen antreten wollen, und drücken Sie EINGABE.

03 HAUPTMENÜ

Das Hauptmenü bietet die im folgenden genannten Optionen. Verwenden Sie die Pfeiltasten oder Ihre Maus, um eine Option auszuwählen und drücken Sie dann EINGABE bzw. klicken Sie mit der linken Maustaste, um Ihre Auswahl zu bestätigen. Wenn Sie wieder in das vorhergehende Fenster zurückkehren wollen, drücken Sie ESC.

WICHTIGER FAHRTIPP: Sie müssen sich die Technik des Powerslide aneignen, um bei hoher Geschwindigkeit durch enge Kurven zu kommen. Ziehen Sie für einen Powerslide beim Einschlagen des Lenkrads die Handbremse. Drücken Sie mehrere Male schnell auf die Taste, um maximale Rutschwirkung bei minimalem Geschwindigkeitsverlust zu erzielen.

03-1 ÜBUNG

Rennstrecke wählen : Verwenden Sie Ihre Maus oder die Pfeiltasten, um eine Strecke der verfügbaren Rund- oder Etappenrennen zu wählen. Gewinnen Sie Meisterschaften, damit Ihnen mehr Übungsstrecken offen stehen. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste bzw. drücken Sie EINGABE, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

Fahrzeug wählen : Verwenden Sie Ihre Maus oder die Pfeiltasten, um eines der verfügbaren Fahrzeuge zu wählen. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste bzw. drücken Sie EINGABE, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

Getriebe : Verwenden Sie Ihre Maus oder die Pfeiltasten, um zwischen Automatik und Schaltgetriebe zu wählen. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste bzw. drücken Sie EINGABE, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

Rennen : Wenn Sie einen Wagen und eine Strecke gewählt haben, sind Sie bereit, sich auf die Strecke zu begeben und die Konkurrenz hinter sich zu lassen.

Exit : Diesen Bildschirm verlassen.

03-2 WETTSYSTEM FÜR DIE MEISTERSCHAFT

Schließen Sie eine Wette auf Ihr Rennen ab, die anderen fünf Teilnehmer werden die Wette annehmen. Für den Wetteinsatz gibt es Mindest- und Maximalbeträge. Wenn Sie den Mindestwetteinsatz nicht erreichen, müssen Sie auf die Strecke gehen und durch Einzelrennen, Polizeijagden oder Herausforderungen Credits sammeln. Wenn Ihnen die angezeigte Wette nicht zusagt, verwenden Sie die Tasten ZURÜCK oder ENTFERNEN, um die vorgegebene Wette zu löschen, und geben Sie dann die von Ihnen gewünschte Wette ein. Die Hälfte der für die einzelnen Rennen einer Meisterschaft ausgezahlten Credits wird unter den drei ersten durch das Ziel kommenden Rennfahrern aufgeteilt, die andere Hälfte geht in den Meisterschaftstopf. Dieser Topf wird dem Fahrer ausgezahlt, der am Ende der Meisterschaft die schlechteste Gesamtzeit aufweist.



03 HAUPTMENÜ

03-3 RENNMENÜ

Einzelrennen : Diese Option können Sie erst wählen, nachdem Sie im Rennstall ein Fahrzeug erstanden haben. Wählen Sie wie bei der Übung eine Strecke. Schließen Sie Ihre Wette ab und zeigen Sie Ihren Konkurrenten, was Sie drauf haben.

Meisterschaftsrennen : Diese Option können Sie erst wählen, nachdem Sie ein Fahrzeug erstanden haben. Wählen Sie die Klasse, in der Sie antreten wollen, und die Strecke dieser Klasse, die Sie fahren wollen. Sie können Ihr Fahrzeug vor jedem Rennen noch verbessern.

Zu Beginn steht Ihnen nur die Klasse 1-Meisterschaft zur Verfügung. Wagen der Klassen 2 bis 4 sind leistungsstärker und kostspieliger. Wenn Sie genug Credits erworben haben und einen Wagen der Klasse 2, 3 oder 4 erstanden haben, stehen Ihnen auch die entsprechenden Meisterschaften offen.

Polizeijagd : Diese Option können Sie erst wählen, nachdem Sie im Rennstall ein Fahrzeug erstanden haben. Wählen Sie einen Polizeiwagen, um die anderen Fahrer in einem Verfolgungsrennen zu jagen. Wählen Sie Ihre Rennstrecke und Ihre Mission. Bei dem Rennen "Stopp die Rennfahrer" hat jeder Rennfahrer eine "Moralanzeige" über seinem Wagen. Bringen Sie diese Moralanzeige auf Null, indem Sie solange den jeweiligen Wagen rammen, bis er sich überschlägt. Oder bremsen Sie ihn aus, indem Sie Ihren Wagen als Barriere benutzen, und hindern Sie ihn an der Weiterfahrt. Für jeden Rennfahrer, den Sie erfolgreich stoppen, werden Sie mit Credits belohnt.

HEISSER TIPP: Wenn Sie der Polizist sind, jagen Sie zuerst den schnellsten Rennfahrer, sonst entweichen Ihnen die anderen.

Herausforderungen : Diese Option können Sie erst wählen, nachdem Sie im Rennstall ein Fahrzeug erstanden haben. Diese Rennen haben nichts mit der Meisterschaftsstruktur zu tun, und könnten aus dem Rahmen des allgemeinen sittlichen Verhaltens fallen. Jedes der Rennen ist ein Test Ihrer Fahrkünste und dient Ihnen als Maßstab bezüglich der Konkurrenzfähigkeit Ihres Fahrzeugs. Es gibt wertvolle Preise zu gewinnen, aber Sie könnten Schwierigkeiten haben, die einzelnen Herausforderungen zu bestehen.

Rennstall : Betreten Sie den Rennstall, um ein Fahrzeug für das Rennen auszuwählen, ein neues Fahrzeug zu erwerben, Fahrzeuge, die Sie schon erworben haben, zu verbessern oder auch wieder zu verkaufen.

Fahrzeug wechseln : Wählen Sie in Ihrem Rennstall eines Ihrer Fahrzeuge für das nächste Rennen oder die nächste Meisterschaft.

Aufrüsten : Sobald Sie mindestens ein Fahrzeug in Ihrem Rennstall und einige Credits auf Ihrem Konto haben, können Sie anfangen, Ihr(e) Fahrzeug(e) aufzurüsten. Für Aufrüstungen gibt es vier Kategorien, von denen jede wiederum verschiedene Levels aufweist, um das Fahrzeug besser, schneller und konkurrenzfähiger zu machen. Die Kategorien sind Motor, Bremsen, Reifen und Aufhängung. Die einzelnen Aufrüstungen können im Rennstall durchgeführt werden, und dabei können Sie auch Feineinstellungen für das zu bestreitende Rennen an Ihrem Fahrzeug ausführen.

Kaufen : Wählen Sie die gewünschte Fahrzeugkategorie (1-4) – damit legen Sie gleichzeitig den Grundpreis und die Ausgangsleistung Ihres Fahrzeugs fest. Verwenden Sie Ihre Maus oder die Pfeiltasten, um zwischen den verschiedenen Fahrzeugen dieser Klasse zu wählen. Klicken Sie mit der linken Maustaste oder drücken Sie EINGABE, um die Leistungsstatistiken für dieses Fahrzeug anzuzeigen. Verwenden Sie Ihre Maus oder die Pfeiltasten, um in die Lackiererei zu gelangen, wo Sie die Farbe Ihres Fahrzeugs bestimmen können. Drücken Sie die linke Maustaste und bleiben Sie mit der roten Zeigeeinheit auf FARBE bzw. SCHATTIERUNG, um den Farbton der Lackierung und die Helligkeit der Farbe zu verändern.

Wenn die Lackierung Ihren Vorstellungen entspricht, klicken Sie auf KAUFEN und AKZEPTIEREN, um das Fahrzeug zu erwerben. Daraufhin wird der entsprechende Betrag von Ihrem Konto abgebogen, und das Fahrzeug gehört Ihnen.

Verkaufen : Brauchen Sie Geld? Sind Sie unzufrieden mit einem Fahrzeug? Verkaufen Sie den Wagen wieder – Sie erhalten natürlich weniger, als Sie dafür gezahlt haben.



03 HAUPTMENÜ

03-4 OPTIONEN

VIDEO OPTIONEN

Verwenden Sie Ihre Maus oder die Pfeiltasten, um die Einstellungen für folgende Optionen festzulegen :

Auflösung : von 512x384 bis 1024x768.

Texture-Qualität : Wählen Sie Optimale Qualität für eine bestmögliche Optik oder Optimale Leistung für schnellere Rechnerleistungen. Die Option "Empfohlen" stellt das optimale Gleichgewicht zwischen diesen beiden Möglichkeiten her.

Detaildichte : Wählen Sie zwischen gering, mittel und hoch.

Verwenden Sie die Option Fogging : "An" verhindert eine zu große Streuung in die Ferne und ermöglicht Ihnen somit, sich auf Ihr unmittelbares Umfeld zu konzentrieren.

Anzeige-Entfernung : Bis zu welcher Entfernung soll das Spiel die Rennstrecke mit einer guten Auflösung anzeigen?

AUDIO OPTIONEN

Verwenden Sie Ihre Maus oder die Pfeiltasten, um zwischen folgenden Optionen zu wählen :

Lautstärke Effekte : Betrifft die Soundeffekte im Spiel – Motorenlärm, Reifenquietschen, Sirenengeheul etc.

Lautstärke Musik : Lautstärke der Hintergrundmusik.

DTrack : Wenn Sie lieber einen anderen Song hören wollen, wählen Sie den entsprechenden aus.

SPIEL-OPTIONEN

Verwenden Sie Ihre Maus oder die Pfeiltasten, um eine der spielinternen Optionen zu verändern :

Geschwindigkeitsanzeige : Verwenden Sie Ihre Maus oder die Pfeiltasten, um zwischen Stundenkilometer (KPH) und Meilen pro Stunde (MPH) zu wechseln.

Kontrollpunkt Timer : Verwenden Sie Ihre Maus oder die Pfeiltasten, um die Kontrollpunkt Timer im Modus Einzelrennen und Übung an- oder auszuschalten.

Verkehr : Verwenden Sie Ihre Maus oder die Pfeiltasten, um den Verkehr auf Aus, Ausweichen oder Klassisch einzustellen – betrifft nur Übung und Polizeijagd.

Aus : Kein Verkehr – nur Sie und die anderen Rennfahrer.

Ausweichen : Die anderen Verkehrsteilnehmer werden bewusst versuchen, Ihnen Platz zu machen.

Klassisch : Die anderen Verkehrsteilnehmer werden Sie ignorieren.

Polizei : Verwenden Sie Ihre Maus oder die Pfeiltasten, um mit oder ohne Polizeibeteiligung zu fahren – betrifft nur Übung und Polizeijagd.

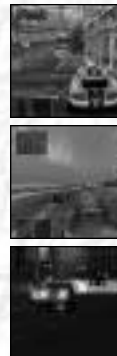
Schwierigkeitsgrad : Verwenden Sie Ihre Maus oder die Pfeiltasten, um zwischen den Schwierigkeitsgraden Leicht, Normal und Schwer zu wählen.

Getriebe : Wählen Sie zwischen Schaltgetriebe und Automatik.

CONTROLLER-OPTIONEN : Verwenden Sie Ihre Maus oder die Pfeiltasten, um einen Controller zu wählen. Wenn Sie Tastatur wählen, können Sie auch die Tastenfunktionen nach Ihren Wünschen einstellen.

CREDITS : Schauen Sie sich an, wer alles hinter diesem neuesten Trip in das "Rund um die Welt-Rennen" steht.

FEAR FACTORY-VIDEO : Lassen Sie sich das Fear Factory Musik-Video zu dem Song "Cars" anzeigen.



03 HAUPTMENÜ

03-5 HIGH SCORES

Schauen Sie sich an, wie gut Sie im Vergleich zu Ihren letzten Rennzeiten abgeschnitten haben.
HINWEIS : Im Verlauf dieses Spiels wird Ihr Fortschritt automatisch für Sie gespeichert.

03-6 SICHTBARE ANZEIGEN

Zeit : Egal auf welcher Strecke Sie sich befinden, die Stoppuhr in der rechten oberen Ecke zeigt die schon abgelaufene Zeit im aktuellen Rennen an.

Runde⁽¹⁾ : Die erste Zeile links oben gibt in der Form einer Bruchzahl die bereits gefahrenen Runden über der Gesamtzahl der zu fahrenden Runden an, ebenso wie die schon abgelaufene Zeit in der aktuellen Runde.

⁽¹⁾ Nur bei Rundstrecken

Geschwindigkeitsmesser / Tachometer : Das große Zifferblatt in der rechten unteren Ecke zeigt die aktuelle Drehzahl des Motors an. Die grüne Digitalanzeige unter dem Tachometer zeigt Ihre Geschwindigkeit an und die schwarze Zahl in dem weißen Kreis steht für den momentan eingelegten Gang.

Kontrollpunkt Timer : Die große weiße Zahl in der Mitte des oberen Bildrandes ist der Kontrollpunkt-Timer. Der nächste Kontrollpunkt muss erreicht werden, bevor der Timer bis 0 herunter gezählt hat (bei einer Etappe). Jedes Mal, wenn Sie einen Kontrollpunkt passieren, wird dem Timer Zeit zugeordnet.

Übersichtskarte : Links unten auf Ihrem Bildschirm finden Sie eine Darstellung Ihrer Rennstrecke in Vogelperspektive. Die Zahl neben der Übersichtskarte bezeichnet Ihre aktuelle Position in dem Rennen.

Kamera : Sie können zwischen verschiedenen Kamera-Positionen im und um den Wagen wählen. Finden Sie einen Winkel, der Ihnen zu Beginn des Rennens angenehm erscheint, und behalten Sie diesen während des Rennens bei. Mit etwas Übung finden Sie schnell heraus, welcher Winkel am besten für Sie ist. Durch Drücken von C können Sie die Kamera-Ansicht Ihres Wagens verstellen, mit X können Sie sehen, was hinter Ihrem Fahrzeug geschieht.

03-7 WAGEN UND STRECKEN ZUGÄNGLICH MACHEN

Wenn Sie zum ersten Mal Test Drive 6 spielen, sind etwa die Hälfte aller Strecken und Fahrzeuge nicht zugänglich. Wenn Sie im Laufe des Spiels bestimmte Ziele erreichen, werden Ihnen Fahrzeuge und Strecken zugänglich gemacht.

Wenn Sie genug Credits gewonnen haben, um von Klasse 1 bis zur Klasse 4 aufzusteigen, werden Ihnen alle Fahrzeuge und Meisterschaftsklassen zugänglich gemacht. Durch Siege in Meisterschaften können Sie außerdem auf Strecken und Fahrzeuge zugreifen, die Sie in der Übung verwenden können.



To be read before you or you children use a video game :

Certain persons are susceptible to epilepsy crises or to loss of consciousness when watching certain types blinking lights or elements common in our everyday environment. These persons are exposed to these crises when they watch certain televised images or when playing certain video games. These phenomena can appear even though the person has no previous history of nor been confronted with epilepsy crises.

If you or a member of your family have already shown symptoms associated with epilepsy (crises or loss of consciousness) stemming from light stimulation, please consult your doctor before using this game.

We advise parents to watch their children when they are playing video games.

If you or your child shown any of the following symptoms : dizziness, visual disturbances, contraction of the eyes or muscles, loss of consciousness, orientation problems, involuntary movements or convulsions, please stop play immediately and consult a doctor.

Precautions to follow in all cases when playing a video game :

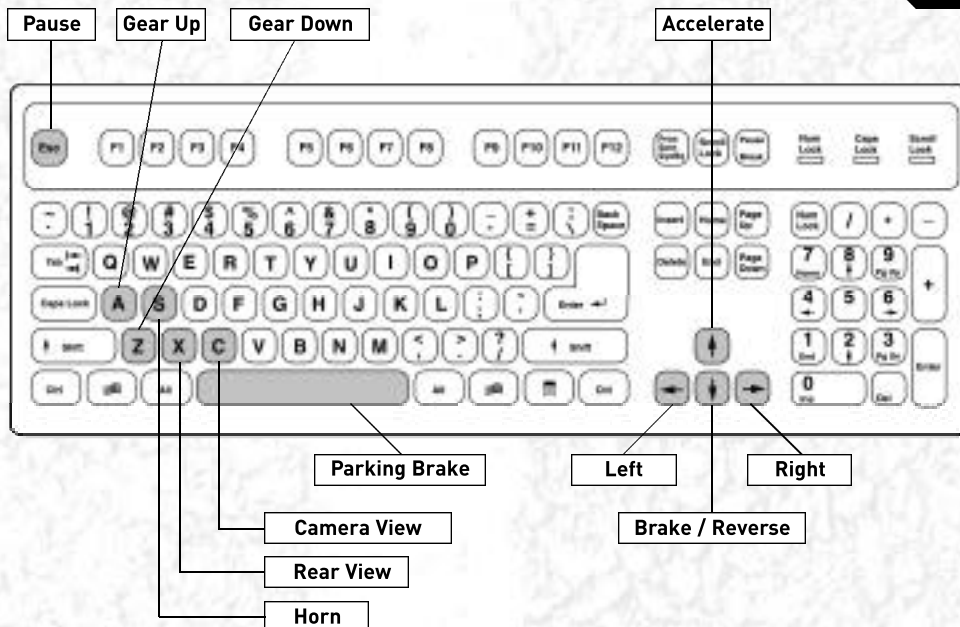
Do not sit too near the screen. Play at a safe distance from the television screen and as far away as the cord will allow. It is preferable to use small screens for video games. Avoid playing when tired or in need of sleep. Be sure to play in a well-lighted room. When playing take a ten to fifteen minute break every hour.

INHOUDSTAFEL

01	STANDAARD BESTURINGSELEMENTEN	03-3	RACEMENU
02	OPSTARTEN	03-4	OPTIES
03	HOOFDMENU	03-5	TOPSCORES
03-1	TRAINING	03-6	VISUELE WEERGAVEN
03-2	TOERNOOIWEDDENSCHAPPEN	03-7	TOEGANG TOT AUTO'S & CIRCUITS



01 STANDAARD BESTURINGSELEMENTEN



02 OPSTARTEN

1. Vereist Microsoft Windows® 95 of Windows® 98.
2. Vereist Microsoft DirectX™ 7.0. Test Drive 6 installeert Microsoft DirectX™ 7.0 als het dit niet vindt op uw computer.
3. Test Drive 6 neemt maximaal 330 MB schijfruimte in beslag.
4. Plaats de cd-rom van Test Drive 6 in uw cd-rom-station.
5. Als de functie AutoRun is ingeschakeld, volgt u de instructies op het scherm om het programma te installeren. Als de functie AutoRun is uitgeschakeld, klikt u op de knop Start in de taakbalk van Windows, waarna u op Uitvoeren (Run) klikt. Vervolgens typt u in het dialoogvenster "D:\SETUP" (waar D: staat voor de letter die is toegewezen aan uw cd-rom-station) en klikt u op OK. Volg de instructies op het scherm.

WELKOM BIJ TEST DRIVE 6

Hebt u ooit al eens een droom van een auto willen laten racen tegen een auto met een enorm motorvermogen? Kruip achter het stuur van een doodgewone auto of kies voor een hoogtechnologisch prototype dat net werd vrijgegeven door de O&O-afdeling. Race over de hele wereld, zorg ervoor dat u als eerste over de finish komt en dan krijgt u toegang tot auto's en circuits van een hogere klasse. U denkt dat u de beste bent? Nou, we zullen het snel te weten komen in de ultieme sensatierace!

SPELER SELECTEREN

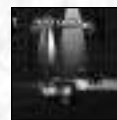
Klik op NIEUWE SPELER om het profiel van een nieuwe racer te in te stellen. U kunt dan onder zijn naam punten verzamelen en toegang krijgen tot een aantal voertuigen en verborgen elementen van het spel. Verwijder de naam van speler 1 met de Backspace-toets, voer de naam in waaronder u wilt racen en druk op Enter.

03 HOOFDMENU

Het hoofdmenu bevat de volgende opties. Selecteer een optie met behulp van de pijltoetsen of de muis en druk op Enter of de linkermuisknop. Om naar het vorige menu terug te keren, drukt u op ESC.

BELANGRIJKE RACETIP: U moet een krachtige maar beheerste slip leren uitvoeren om scherpe bochten met een hoge snelheid te kunnen nemen.

Deze slip voert u uit door de handrem te gebruiken in een bocht. Tik op de knop voor een optimale slip waarbij u zo weinig mogelijk snelheid verliest.



03-1 TRAINING

Circuit selecteren : Kies een van de beschikbare lineaire parcours of gewone circuits met behulp van de muis of de pijltoetsen. Als u een toernooi wint, krijgt u toegang tot bijkomende oefencircuits. Klik met de linkermuisknop of druk op Enter om uw keuze te maken.

Auto selecteren : Kies een van de beschikbare voertuigen met behulp van de muis of de pijltoetsen. Klik met de linkermuisknop of druk op Enter om uw keuze te maken.

Transmissie : Schakel met behulp van de muis of de pijltoetsen tussen een automatische en handgeschakelde versnellingsbak. Klik met de linkermuisknop of druk op Enter om uw keuze te maken.

Race : Nadat u een auto en een circuit hebt gekozen, bent u klaar om de wegen "onveilig te maken" en uw tegenstanders in het zand te laten bijten.

Afsluiten : Hiermee verlaat u dit scherm.

03-2 TOERNOOIWEDDENSCHAPPEN

Als u een bedrag inzet op uw race, zullen de andere vijf racers hetzelfde bedrag inzetten. Het bedrag dat u kunt verwedden is beperkt, maar anderzijds is er ook een minimale inzet. Als u niet beschikt over voldoende credits voor de minimale inzet, moet u de nodige credits zien te verdienen via individuele races, politieachtervolgingen of uitdagingsraces.

Als u niet het opgegeven bedrag wilt verwedden, wist u de standaard weddenschap met de Backspace- of Delete-toets en voert u het bedrag in dat u wilt inzetten.

De helft van de credits die worden betaald voor elke race in een toernooi wordt uitgekeerd aan de eerste drie, terwijl de andere helft in de pot van het toernooi belandt. De pot wordt uitbetaald aan de racer met de kortste totale race tijd aan het einde van het toernooi.



03 HOOFDMENU

03-3 RACEMENU

Individuele race : U kunt deze optie alleen kiezen nadat u een voertuig hebt gekocht in de garage. Selecteer een circuit (net zoals voor een training). Zet een bedrag in, en versla uw tegenstanders.

Toernooirace : U kunt deze optie alleen kiezen nadat u een voertuig hebt gekocht. Kies in welke klasse en in welke tour van die klasse u wilt racen. U kunt uw voertuig upgraden vóór elke race.

Aanvankelijk hebt u alleen toegang tot het toernooi van klasse 1. De auto's van klasse 2, 3 en 4 zijn krachtiger maar kosten ook meer. Als u voldoende credits hebt verzameld en u een auto koopt in klasse 2, 3 of 4, kunt u deelnemen aan de toernooien van de betrokken klasse.

Politieachtervolging : U kunt deze optie alleen kiezen nadat u een voertuig hebt gekocht in de garage. Kies een politievoertuig waarmee u de andere racers wilt achtervolgen. Kies uw parcours en uw opdracht. In het spel "Stop de racers" verschijnt een "moreelbalk" boven de auto van elke racer. Tracht deze balk op nul te krijgen door tegen de auto van de racer te botsen om hem te laten stoppen. Of versper de weg door uw auto te gebruiken als barricade. U krijgt credits voor elke racer die u op de bon kunt zetten.

GOEDE TIP: Als u de agent bent, kunt u best eerst de achtervolging inzetten op de snelste racer, anders bestaat de kans dat de anderen u ontglippen.

Uitdagingsraces : U kunt deze optie alleen kiezen nadat u een voertuig hebt gekocht in de garage. Deze races vallen niet binnen een toernooi en hebben vaak weinig te maken met "aanvaardbaar" sociaal gedrag. Elke race is een test van uw rijvaardigheid en de prestaties van uw voertuig. Hoewel er veel punten te verdienen zijn, mag u zeker niet de moeilijkheden van elke uitdagingsrace onderschatten.

Garage : Stap de garage binnen om een auto voor een race te kiezen, een nieuwe auto te kopen, een auto die u bezit aan te passen of een auto te verkopen.

Van auto verwisselen : Kies een van de voertuigen in uw garage voor uw volgende race of toernooi.

Upgraden : Zodra u minstens één voertuig in uw garage hebt en u beschikt over een bepaald aantal credits op uw rekening, kunt u uw voertuig(en) upgraden. Er zijn vier upgradecategorieën en elke categorie heeft een aantal superioriteitsniveaus om de voertuigen beter, sneller en krachtiger te maken. De categorieën zijn Motor, Remmen, Banden en Ophanging. Elke upgrade kan worden aangepast in de garage, zodat u uw voertuig precies kunt afstellen voor de circuits waarop u wil racen.

Kopen : Kies de voertuigklasse (1-4). De klasse die u selecteert bepaalt de basisprijs en de basisprestaties. Kies met behulp van de muis of de pijltoetsen een van de voertuigen in de geselecteerde klasse. Klik met de linkermuisknop of druk op Enter om de prestatiestatistieken van het voertuig weer te geven. Ga met behulp van de muis of de pijltoetsen naar de spuitrij, waar u uw voertuig in een andere kleur kunt laten spuiten.

Houd de linkermuisknop ingedrukt op de rode aanwijzers van KLEUR en TINT om de lakkleur en helderheid van de kleur van uw toekomstig voertuig te veranderen.

Nadat u het lakwerk hebt aanvaard, klikt u op KOPEN en AANVAARDEN om het voertuig te kopen. Het overeenkomstige bedrag wordt dan afgetrokken van uw rekening. U bent nu de eigenaar van het voertuig.

Verkopen : Hebt u geld nodig? Bent u niet tevreden over een voertuig? Dan kunt u uw auto verkopen – uiteraard voor minder geld dan wat u oorspronkelijk hebt betaald.



03 HOOFDMENU

03-4 OPTIES

VIDEO-OPTIES

Met behulp van de muis of de pijltoetsen kunt u de instellingen voor de volgende opties aanpassen :

Resolutie : van 512x384 tot 1024x768.

Kwaliteit van het patroon : Kies Beste kwaliteit voor de beste weergave, of kies Beste prestaties voor een snellere verwerking. Kies "Aanbevolen" voor een optimale combinatie van weergave en snelheid.

Detail : Kies Weinig details, Gemiddeld of Gedetailleerd.

Wazig : Als u deze optie inschakelt, krijgt u in de verte minder zaken te zien die u zouden kunnen afleiden en kunt u zich beter concentreren op uw onmiddellijke omgeving.

Kijkafstand : Hoe ver wilt u kunnen kijken op het circuit?

GELUIDSOPTIES

Met behulp van de muis of de pijltoetsen kunt u de volgende opties wijzigen :

Volume van geluidseffecten : Geluidseffecten in het spel -- motorgeluid, doorstippende banden, loeiende sirenes, ...

Muziekvolume : Volume van de achtergrondmuziek.

Cd-nummer : Als u liever een ander nummer hoort, kiest u het gewenste nummer.

SPELOPTIES

Met behulp van de muis of de pijltoetsen kunt u schakelen tussen de volgende opties in het spel :

Weergave van de snelheid : Schakel met behulp van de muis of de pijltoetsen tussen kilometer per uur (KPH) en mijl per uur (MPH).

Controleposttimers : Schakel met behulp van de muis of de pijltoetsen de controleposttimers in of uit (alleen in de modus Individuele race of Training).

Verkeer : Schakel met behulp van de muis of de pijltoetsen het verkeer in op Uit, Vermijden of Normaal (heeft alleen invloed op de modus Training of Politieachtervolging).

Uit : Geen verkeer -- alleen u en de andere racers.

Vermijden : De andere voertuigen zullen proberen u niet te hinderen.

Normaal : De andere voertuigen zullen u negeren.

Agenten : Schakel met behulp van de muis of de pijltoetsen de agenten in of uit (heeft alleen invloed op de modi Training en Politieachtervolging).

Moeilijkheidsgraad : Kies met behulp van de muis of de pijltoetsen een van de moeilijkheidsgraden: Eenvoudig, Normaal en Moeilijk.

Transmissie : Schakel tussen een handgeschakelde en automatische versnellingsbak.

CONTROLLEROPTIES : Kies een controller met behulp van de muis of de pijltoetsen. Als u voor het toetsenbord kiest, kunt u de indeling van de toetsen wijzigen.

DANKBETUIGING : Zie wie heeft bijgedragen tot deze recentste exploratie in de wereld van het racen.

FEAR FACTORY-VIDEO : Bekijk de Fear Factory-muziekvideo voor het nummer "Cars".



03 HOOFDMENU

03-5 TOPSCORES

Controleer hoe u het er afbrengt in vergelijking met uw vorige racetijden.

OPMERKING : Tijdens het spel worden uw vorderingen automatisch opgeslagen.

03-6 VISUELE WEERGAVEN

Tijd : Voor elk circuit verschijnt in de rechterbovenhoek een timer die aangeeft hoeveel tijd verstreken is in de race.

Ronde⁽¹⁾ : In de linkerbovenhoek van het scherm verschijnt in de vorm van een breuk de huidige ronde in verhouding tot het totale aantal ronden in de race, evenals de verstreken tijd voor de huidige ronde.

⁽¹⁾ Alleen op circuits

Snelheidsmeter / Toerenteller : De grote wijzerplaat rechts onderaan op het scherm geeft het huidige motortoerental aan. De groene, digitale meter onder de toerenteller geeft uw snelheid aan. Het zwarte cijfer in de witte cirkel geeft de gebruikte versnelling aan.

Controleposttimer : Het grote witte nummer bovenaan, in het midden van het scherm geeft aan hoeveel tijd u nog hebt om de volgende controlepost te bereiken (op een lineair parcours). Er wordt tijd toegevoegd als u een controlepost passeert.

Plattegrond : Links onderaan op het scherm verschijnt een plattegrond zoals gezien vanuit de lucht. Het nummer naast de plattegrond is uw huidige plaats in de race.

Camera : U kunt kiezen uit verschillende cameraposities in en achter de auto. Het is belangrijk dat u in het begin van de race een goede camerahoek zoekt en dat u die behoudt tijdens de race. Het vergt enige ervaring om te bepalen wat voor u de beste camerahoek is. Druk op C om de camerahoek van uw voertuig te wijzigen; druk op X om te zien wat zich afspeelt achter uw voertuig.

03-7 TOEGANG TOT AUTO'S EN CIRCUITS

De eerste keer dat u Test Drive 6 speelt, hebt u slechts toegang tot ongeveer de helft van de circuits en voertuigen. Naarmate u speelt en goed scoort, krijgt u toegang tot meer auto's en circuits.

U kunt toegang krijgen tot alle auto- en toernooiklassen door voldoende credits te verdienen om op te klimmen van klasse 1 tot klasse 4. Door toernooien te winnen, krijgt u toegang tot circuits en auto's die u kunt gebruiken om te trainen.



To be read before you or you children use a video game :

Certain persons are susceptible to epilepsy crises or to loss of consciousness when watching certain types blinking lights or elements common in our everyday environment. These persons are exposed to these crises when they watch certain televised images or when playing certain video games. These phenomena can appear even though the person has no previous history of nor been confronted with epilepsy crises.

If you or a member of your family have already shown symptoms associated with epilepsy (crises or loss of consciousness) stemming from light stimulation, please consult your doctor before using this game.

We advise parents to watch their children when they are playing video games.

If you or your child shown any of the following symptoms : dizziness, visual disturbances, contraction of the eyes or muscles, loss of consciousness, orientation problems, involuntary movements or convulsions, please stop play immediately and consult a doctor.

Precautions to follow in all cases when playing a video game :

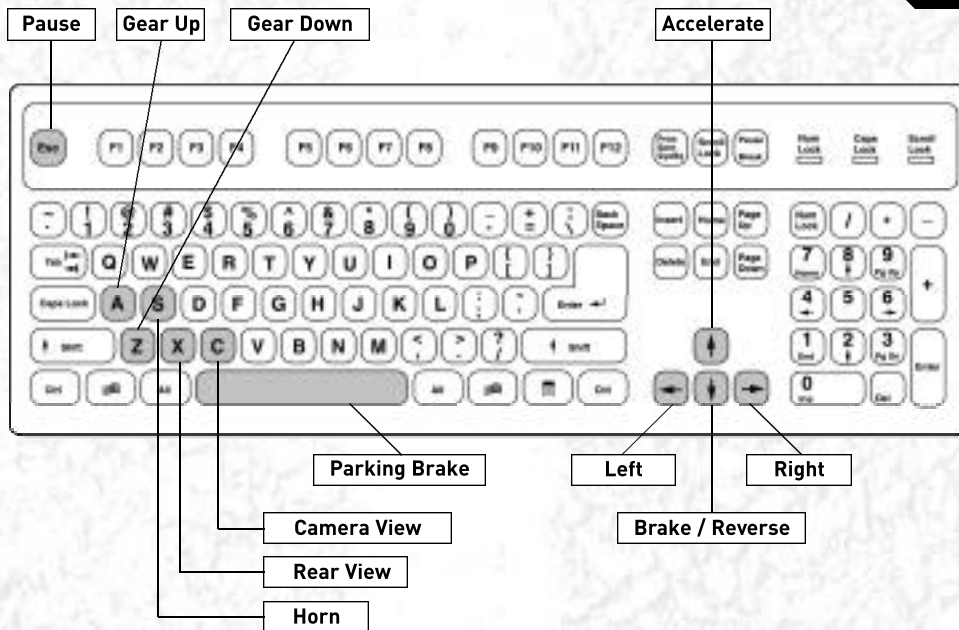
Do not sit too near the screen. Play at a safe distance from the television screen and as far away as the cord will allow. It is preferable to use small screens for video games. Avoid playing when tired or in need of sleep. Be sure to play in a well-lighted room. When playing take a ten to fifteen minute break every hour.

TABLE OF CONTENTS

01	FACTORY STANDARD DRIVING CONTROLS	03-3	RACE MENU
02	POWER UP	03-4	OPTIONS
03	MAIN MENU	03-5	HIGH SCORES
03-1	PRACTICE	03-6	VISUAL DISPLAYS
03-2	TOURNAMENT WAGERING SYSTEM	03-7	ACCESSING CARS & TRACKS



01 FACTORY STANDARD DRIVING CONTROLS



02 POWER UP

1. Microsoft Windows® 95 or Windows 98 is required.
2. Microsoft DirectX™ 7.0 is required. Test Drive 6 will install it if it is not found on your computer.
3. Test Drive 6 requires up to 330 megabytes of hard disk space.
4. Insert the Test Drive 6 CD into your CD-ROM drive.
5. If you have the Autorun feature enabled, follow the on-screen instructions for installation. If you do not have Autorun enabled, click on START, then click on RUN and type into the dialog box "D:\SETUP" (where D: is your CD-ROM drive) and then click the OK button. Follow the on-screen instructions.

WELCOME TO TEST DRIVE 6

Did you ever want to challenge a dream supercar against a flexing muscle car? Slip behind the wheel of your street rod off the lot, or a high tech concept car right out of the R&D garage. Race all over the world, win your races and upgrade your ride. Are you the best? Find out...in the ultimate thrill ride!

SELECT PLAYER

Click on CREATE NEW PLAYER to create a racing identity under which you can acquire and maintain a collection of vehicles, a series of high scores, and record entry into hidden elements of the game. Backspace over "Player 1" and type in the name under which you wish to race and press RETURN.

03 MAIN MENU

The Main Menu offers the following options. Use the arrow keys or your mouse to select an option and then press the ENTER or left-click. To back up one menu, press ESC.

IMPORTANT DRIVING TIP: You must learn to powerslide to get through sharp turns at high speed. Use the Handbrake during a turn to powerslide. Tap the button to get the most slide with the least slow-down.



03-1 PRACTICE

Select Track : Use your mouse or the arrow keys to choose from the linear or circuit tracks available. Win Tournaments to unlock more Practice tracks. Left-click or press ENTER to make your choice.

Select Car : Use your mouse or the arrow keys to choose from the vehicles available. Left-click or press ENTER to make your choice.

Transmission : Use your mouse or the arrow keys to toggle between automatic and manual transmission. Left-click or press ENTER to make your choice.

Race : After you've chosen a car and a track, you're ready to hit the streets and leave the competition behind.

Exit : Leave this screen.

03-2 TOURNAMENT WAGERING SYSTEM

Make a wager on your race, and the other five racers will match your bet. There are maximum and minimum limits to the amount you are allowed to wager. If you cannot meet the minimum wager, you must go out and earn more credits through Single Races, Cop Chases or Challenges.

If the listed bet is not one you want to make, use BACKSPACE or DELETE to erase the default bet, and then type in the wager you wish to make.

Half of the credits ponied up for each race in a tournament is paid out to the top three finishers, and the other half goes into the Tournament pot. The pot is paid to the driver with the lowest cumulative racing time at the end of that Tournament.



03 MAIN MENU

03-3 RACE MENU

Single Race : You may only choose this option after you have purchased a vehicle in the Garage. Select a track, as in Practice. Place your wager, and beat your opponents.

Tournament Race : You may only choose this option after you have purchased a vehicle. Choose the class in which you want to race, and which tour of that class in which you will race. You can upgrade your vehicle before each race. At first, only the Class 1 Tournament is available. Cars in Classes 2 through 4 have higher performance and greater costs. When you have acquired enough credits and purchase a car in Class 2, 3 or 4, the respective tournaments are also opened to you.

Cop Chase : You may choose this feature only after you have purchased a vehicle in the Garage. Choose a police vehicle to drive in pursuit of the other drivers. Choose your course, and choose your mission. For the event, "Stop the Racers," every racer has a "morale" bar shown above his car. Knock the morale bar down to zero by bumping into him to pull him over. Or, block him off, using your car as a barricade to stop his forward progress. For every racer you manage to cite, you will be rewarded with credits.

HOT TIP: If you are the cop, go after the fastest racer first, otherwise, the others may slip past you.

Challenges : You may only choose this option after you have purchased a vehicle in the Garage. These races are outside the tournament structure, and may be outside of "acceptable" public behavior. Each is a test of your driving skills and measurement of the competitiveness of your vehicle. While the rewards are high, you may encounter difficulties in completing each Challenge.

Garage : Enter the Garage to select a car to race, purchase a new car, modify cars you own, or sell cars.

Change Car : Choose from the vehicles in your garage for your next race or tournament.

Upgrade : Once you have at least one vehicle in your garage and some credits in your account, you can begin upgrading your vehicle(s). There are four categories of upgrades, and each category has a number of levels of superiority to make the vehicles better, faster, and more competitive. The categories are Engine, Brakes, Tires and Suspension. Each upgrade can be adjusted in the garage, making it possible to fine-tune your vehicle for the tracks on which you will race.

Buy : Choose the vehicle class (1-4) which also determines base price and base performance. Use your mouse or the arrow keys to choose from the vehicles in that class. Left-click or press ENTER to view that vehicle's performance statistics. Use your mouse or the arrow keys to go to the Paintshop, where you can customize the color of the vehicle.

Left-click and hold on the red pointers on COLOR and SHADE to alter the paint color and color brightness of your prospective vehicle.

After you have accepted the paint job, click on PURCHASE and ACCEPT to buy the vehicle. Once you have, appropriate funds will be deducted from your account and the vehicle will be yours.

Sell : Do you need money? Are you unsatisfied with a vehicle? Sell a car back – for less than you bought it for, naturally.



03 MAIN MENU

03-4 OPTIONS

VIDEO OPTIONS

Use your mouse or the arrow keys to adjust the settings for the following options :

Resolution : from 512x384 to 1024x768.

Texture Quality : Choose Best Quality for the best look, or Best Performance for faster processing. "Recommended" balances the two choices.

Detail : Choose between low, medium and high.

Use Fogging : "On" reduces the distractions off in the distance and allows you to concentrate on what is immediately around you.

View Distance : How far ahead do you want the game to resolve the track?

AUDIO OPTIONS

Use your mouse or the arrow keys to alter the following options :

Effect Volume : Sound effects in the game - engine noise, tires spinning, sirens screaming, etc.

Music Volume : Background music volume.

CDTrack : If you'd rather hear a different song, choose the one you want to hear.

GAME OPTIONS

Use your mouse or the arrow keys to toggle any of the in-game options :

Speed Readout : Use your mouse or the arrow keys to toggle between kilometers per hour (KPH) and miles per hour (MPH).

Checkpoint Timers : Use your mouse or the arrow keys to toggle the Checkpoint Timers on or off in Single Race and Practice modes only.

Traffic : Use your mouse or the arrow keys to toggle Traffic to Off, Avoid or Classic – affects Practice and Cop Chase only.

Off : No traffic – just you and the other racers.

Avoid : Traffic will actively attempt to get out of your way.

Classic : Traffic will ignore you.

Cops : Use your mouse or the arrow keys to toggle the Cops on or off – affects Practice and Cop Chase only.

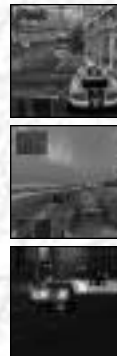
Difficulty : Use your mouse or the arrow keys to choose from the Difficulty levels of Easy, Normal and Hard.

Transmission : Toggle between manual transmission and automatic transmission.

CONTROLLER OPTIONS : Use your mouse or the arrow keys to choose a controller. If you choose keyboard, you may also re-map the keys to suit your preferences.

CREDITS : Take a look at all of the individuals responsible for this latest foray into round-the-world racing.

FEAR FACTORY VIDEO : View the Fear Factory music video for the song "Cars".



03 MAIN MENU

03-5 HIGH SCORES

Take a look and see how well you're doing compared to your past race times.

NOTE : As you play through the game, your progress is automatically saved for you.

03-6 VISUAL DISPLAYS

Time : On any course, the timer in the upper right corner displays your elapsed time in the current race.

Lap⁽¹⁾ : The upper left of the screen lists, in the form of a fraction, the lap you are racing over the total number of laps for your race, as well as the time elapsed on your current lap.

⁽¹⁾ Only on circuit tracks

Speedometer / Tachometer : The large dial in the lower right hand corner shows current engine RPM. The green digital readout under the tachometer shows your speed. The black digit in the white circle represents the gear you are currently using.

Checkpoint Timer : The large white number on the top center of the screen is the amount of time you have to get to the next checkpoint (on a linear track). Time is added when you pass a checkpoint.

Map : There is a bird's-eye-view map on the lower left corner of the screen. The number next to the map is your current place in the race.

Camera : You have a choice of several camera positions in and behind the car. Find an angle that you are comfortable with at the beginning of the race, and stick with it as you drive. Some practice will tell you what works best for you. Press C to alter the camera view of your vehicle; press X for a view of what is behind your vehicle.

03-7 ACCESSING CARS AND TRACKS

The first time you play Test Drive 6, about half of the tracks and vehicles are inaccessible. As you play and accomplish goals, cars and tracks will be made available to you.

You can access all the car and Tournament Classes by earning enough credits to advance from Class 1 through Class 4. You can gain access to tracks and cars for use in Practice by winning Tournaments.



CREDITS

Development and Additional Design
by The Pitbull Syndicate, Ltd.

Produced and Published by Cryo Interactive for Europe

PITBULL SYNDICATE LTD.

Programmed by
Gareth Briggs
Ian Copeland
Chris Kirby
Snake
Bob Troughton
Mike Troughton
Mark Wilkinson

Art by
Darren Abbott
Les Burney
Mike Clegg
Steve Dietz
Jonathan Kay
Arshad Khalid
Mike Pirso
Kevin Preston
Tony Pringle
Gareth Pugh
Stuart Neal
John Steele
David Taylor
Katherine Wilson

Design / AI Data / Testing
Daz Kelly

Design / Object Placement / Testing by
Tony Charlton

Studio Manager
David Burton

Original publisher and editor Team

Executive Producer
Chris Downend

Producers
Matthew Guzenda
Slade Anderson

Associate Producers
Gerald "Smuv" DeYoung
Sean Michael Fish

QA Czar
Sam Newman

QA Lead Analysts
Ted Tomasko
Erik Johnson

Sound Effects
Tommy Tallarico Studios

Director of Marketing, Sports & Racing
Steve Allison

Product Marketing Managers
Craig Howe
Laddie Erv

Documentation
W.D. Robinson

Creative Services
Jill Dos Santos
Matt Abrams
Mark Glover
Eric Larson

Licensing
Melanie Sherk
Gabrielle Benham
Dianthe Harris

Online Marketing
Jonathan Tagle
Ray Massa
Daniel Grove

CRYO INTERACTIVE TEAM

PRODUCTION DIRECTOR
Philippe Bayle

Marketing Director
Michel Mimran

Product manager
Wilfrid Vinmer

Assited by
Emeric Livinec

Art packaging for Europe
Eric Poupy

Test team
Jean-Luc Hadi / Gregory Courdavault / Régis Lenoir

UK team

General manager
Stuart Furnival

Sales manager
Matthew Hill

Marketing manager
Alan Wild

PR manager
Marc Allen

German Team

General manager
Philippe Rickenberger

Marketing & PR manager
Thorsten Moe

SPAIN LABEL MANAGER
Virginia Torres Gonzales

ITALIA LABEL MANAGER
Olivier Daub

Northern countries label manager
Krister Malm

Art booklet
Olivier Siame for **OVERBOOKÉ**

CUSTOMER AND TECHNICAL SUPPORT

FRANCE : Support technique

Cryo Interactive Entertainment
www.cryo-interactive.com
24 rue Marc Seguin 75018 Paris - France
Hot line : 08 36 68 36 82 (2,23F/min) - 36 15 Cryo (2,23F/min)
Pour avoir directement un technicien : 01 44 65 25 89 (du
lundi et samedi 9h-18h, sauf mardi et vendredi 20h)
tech.support@cryo-interactive.com
game.support@cryo-interactive.com

Germany : Tech support

Cryo Interactive Entertainment, GmbH
Lichtentaler Str. 13
76530 Baden-Baden
Hot line:
Techn. Frage: (49) 0 18 05/61 00 59
Frage zum Spiel: 01 90/51 00 59
Mo.-Fr. 15.00-20.00
support@cryo-interactive.de

UK : Tech support

Cryo UK Ltd
186a Stratford Road
Shirley, Solihull
Birmingham
Tel: 02476 537000
For technical support: tech.support@cryo-interactive.com
For game hints: game.support@cryo-interactive.com

Nederland : Tech support

HomeSoft
Kenaupark 9
2011 MP Haarlem
Nederland
Technische hulpdienst: 08.36.68.82 (2,23 FF/min)
3615 CRYO (2,23 FF/min) - Fr.
tech.support@cryo-interactive.com
game.support@cryo-interactive.com

COPYRIGHT NOTICE

Test Drive is a registered trademark of Infogrames North America. Test Drive 6, © 1999, Infogrames North America, All Rights Reserved. Developed by Pitbull Syndicate. The words "Aston Martin", the wings device and the words "Project Vantage", "V8 Vantage" and "DB7 Vantage" are the trademarks of Aston Martin Lagonda Limited, England and are used under license. Audi TT licensed by AUDI AG. The BMW logo, the BMW wordmark and the BMW model designations are Trademarks of BMW AG and are used under license. "Caterham Super 7" is a trademark of Caterham Cars Limited. Reproduced by permission. Dodge and Plymouth are registered trademarks of DaimlerChrysler Corporation and are used under license. ©DaimlerChrysler Corporation. The word "Jaguar", the leaping cat device, and the characters "XJ220", "XK180" and "XKR" are the trademarks of Jaguar Cars Ltd., England and are used under licence. Mantaray is a licensed trademark of Marcos Sales Limited and is used under license. MUSTANG, F-150 LIGHTNING AND SUPER STALLION TRADEMARK(S) USED UNDER LICENSE FROM FORD MOTOR COMPANY. The name Lotus, Esprit, Elise are licensed trademarks of Group Lotus Ltd. and are used under license. Panoz Auto Development authorizes the use of the Panoz vehicle name and images which cannot be reproduced without the consent of the Panoz Auto Development Company. "Nissan", "Skyline", and "R390 GT-1" are trademarks of Nissan Motor Co., Ltd. Reproduced by permission. Saleen is a registered trademark of Saleen Performance and is used under license. Shelby Cobra, Shelby Series 1 are protected trademarks, tradenames, and trade dress of Shelby American Licensing, Inc. and are used under license. Subaru and Impreza are registered trademarks used with the permission of Subaru of America, Inc. Toyota and GT-One are registered trademarks of Toyota and are used with the permission of Toyota Motorsport GmbH. TVR is a trademark of TVR Engineering Limited. The TVR Cerbera, Tuscan, Speed Twelve and Griffith are used under license. Venturi, Atlantique and 400GT are trademarks of Venturi Paris S.A. and are used under license. Test Drive 6 musical compositions and sound effects licensed exclusively to Infogrames North America, Inc. by Tommy Tallarico Studios, Inc. © 1999 Tommy Tallarico Studios, Inc. All rights reserved. "MotorWeek" is a registered trademark of Maryland Public Television. Copyright 1999. MotorWeek Tune in and tune up for high performance TV. Each week MotorWeek reviews the latest in new cars and trucks, along with consumer buying tips, car care advice, and features on America's love affair with the automobile. Check your local listings for airdates and times or call your local PBS station. For current and recent MotorWeek episodes call MotorWeek Home Video at 1-800-422-0064. "Love" and "11:11" were written, produced and mixed by Gearwhore. © Astralwerks/Caroline 1998. Gearwhore appears courtesy of Caroline Records. "He's A Skull" was written, produced and mixed by Q-Burns. © Astralwerks/Caroline 1998. Q-Burns appears courtesy of Caroline Records. Cars written by Gary Numan published by Beggars Banquet Music/Momentum Music Ltd (PRS) © 1979. "Big Time", "Here Comes The Pain" and "What You Are" were written, produced and mixed by Empirion. ©1999 All Rights Reserved. Empirion appears Courtesy of Nightmare Management. "Dogs Life" Performed by Kottonmouth Kings featuring Dogboy and Too Rude. Published by Daddy X Music/Fishbowed Music/Green 2 Da Bing Music (BMI) and Sattamassagamma Music (ASCAP). © 1998 Capitol Records Inc. "Captain Cocktail" Written by Aaron Carter & Stephen James Barry. Published by Disco Dog Music/Baby Barry Music/Tola Music (ASCAP). "Time is Running Out" Written by Aaron Carter & Stephen James Barry. Published by Disco Dog Music/Baby Barry Music/Tola Music (ASCAP). All songs appear courtesy of Moonshine Music (P) & © 1998 Moonshine Music. "Tongue Tied" Performed by Eve 6, lyrics by (Max Collins, music by Eve 6) from the album Eve 6 (P) ©1998 BMG Entertainment. Courtesy of the RCARecords Label/BMGEntertainment. The RCARecords label is a unit of BMGEntertainment Tmk(s) ® Registered Marca(s) Registrada(s) (RCA)® General Electric Co., USA. Published by Less than Zero Music/Fake and Jaded Music Southfield Road Music (ASCAP). All rights reserved, used under license.