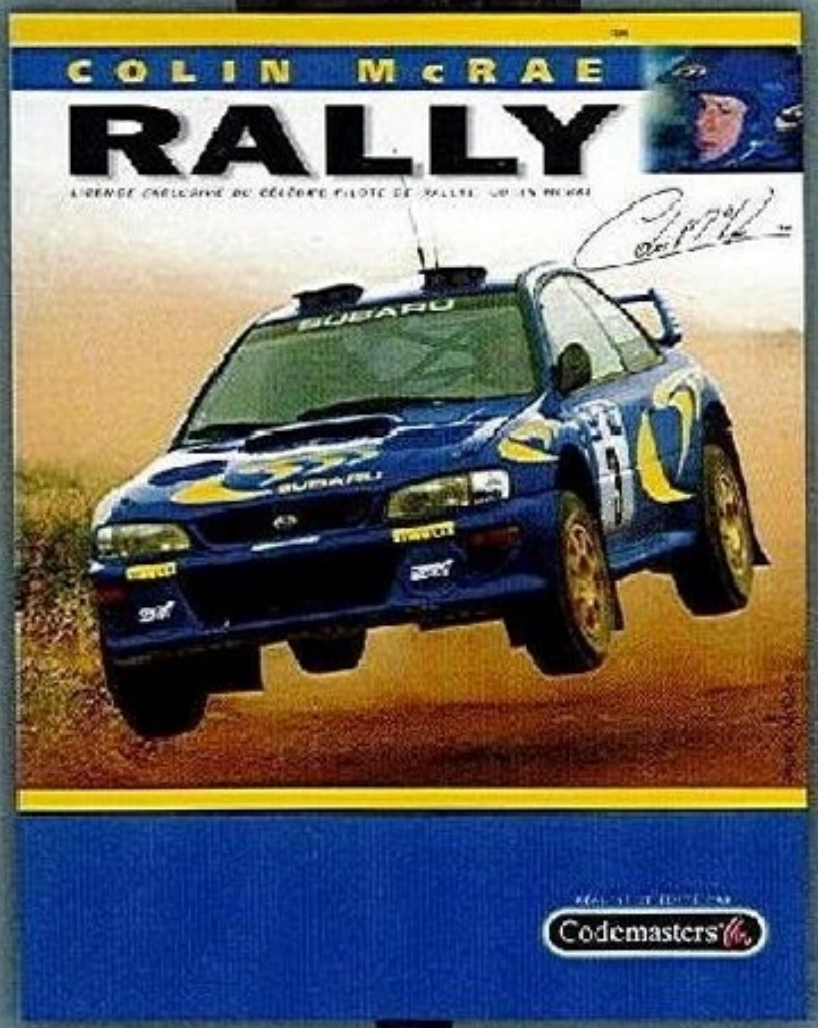
Codemasters
CLASSICS



PC CD ROM

EN FRANÇAIS

Codemasters Classics - L'ultime collection

PRÉCAUTIONS

• Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords-. Pour garder le disque propre, essuyez-le avec un chiffon doux. Ne le rayez pas-. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité excessive-. N'utilisez jamais un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Avertissement sur l'épilepsie

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains types de lumières ou à des lumières clignotantes provenant des écrans de télévision. Certaines conditions peuvent entrainer des crises d'épilepsie chez une personne, même si cette dernière n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confrontée à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie, veuillez consulter votre médecin avant de jouer. Si vous souffrez de vertiges, troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, pertes de conscience, troubles de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions en jouant à un jeu vidéo, arrêtez de jouer IMMEDIATEMENT et consultez votre médecin.

Avertissement contre le piratage



Copier des jeux commerciaux, tel que celui-ci, est considéré comme une contrefaçon de copyright et constitue un délit criminel. Il en va de même en ce qui concerne l'utilisation de jeu copiés et la possession ce jeux copiés. Copier et revendre des jeux est passible d'une peine d'emprisonnement pouvant aller jusqu'à 10 ans.



Considérez les jeux copiés comme des objets volés.

·Si vous connaissez une personne impliquée dans la copie de jeux, veuillez téléphoner à ELSPA CRIME UNIT au: +44 (0)1386 833810 (Anglais seulement), où l'on sera heureux de recevoir vos informations.

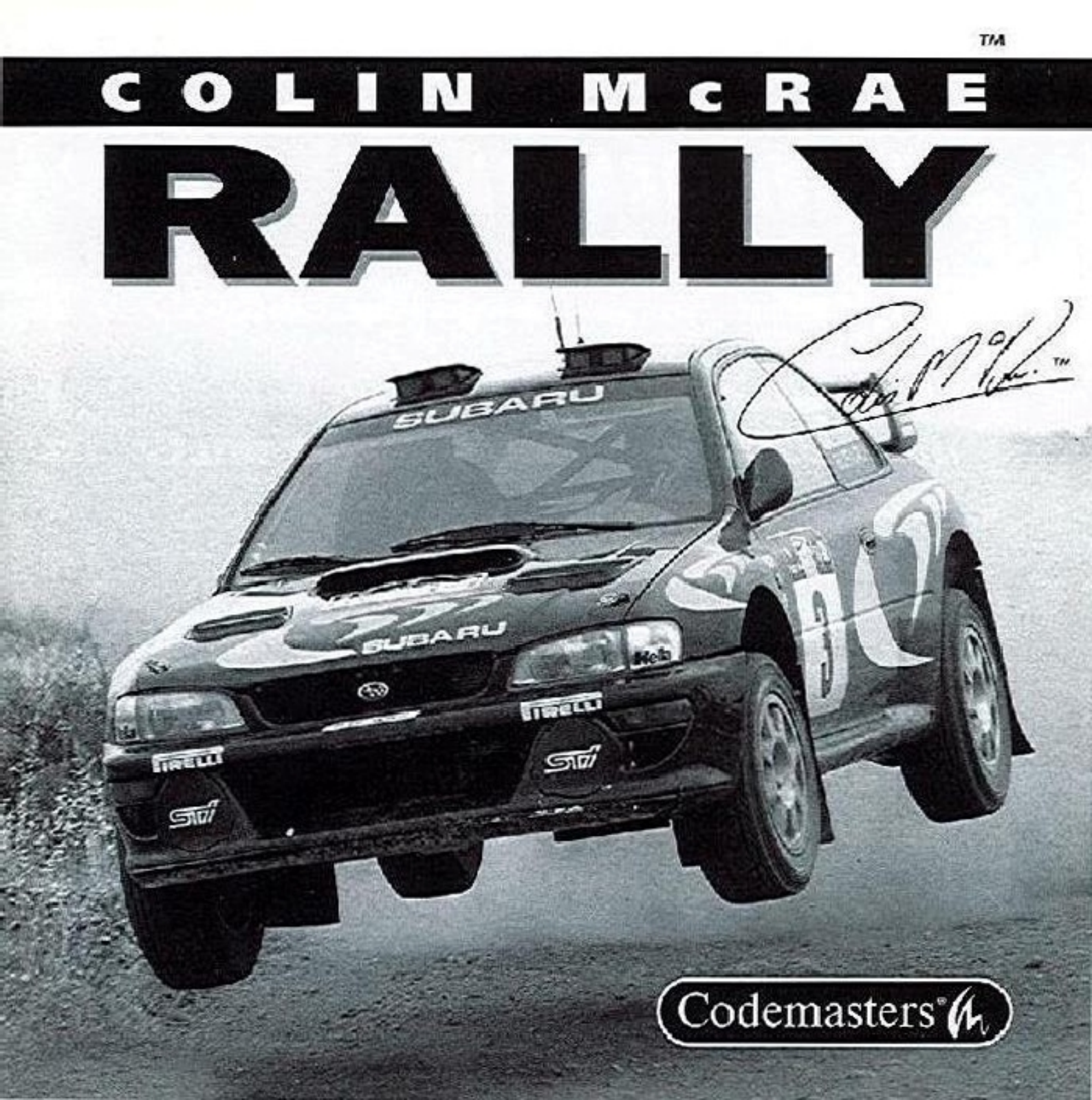
© 1998 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited, ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters Limited. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All rights reserved. "Colin McRae"™ and all copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and/or car liveries featured in relation to the game are being used by Codemasters under licence. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. For home use only. Unauthorised copying, adaption, rental, lending, resale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Developed and Published by Codemasters. All information correct at (August 98)

Castrol is a trademark of Castrol Limited. Elf logo licensed by Elf Oil UK Limited
Ⓥ® and Valvoline® registered trademark used with permission from the Valvoline Company, a division of Ashland Oil, Inc.
Ford, Escort, Escort WRC, Ford RS200 and Ford Escort Mk II are trademarks of Ford Motor Company Limited. The shapes of the Ford cars are the copyright of Ford Motor Company Limited.
All other marks are trademarks of their respective owners.

TM

COLIN McRAE

RALLY



SOMMAIRE



- INTRODUCTION 1
- INSTALLATION DE COLIN MCRAE RALLY 2
- POUR COMMENCER 3
- COMMANDES 4
- MENU PRINCIPAL 5
- TYPES DE COURSES 6
- ECOLE DU RALLYE 19
- OPTIONS DE JEU 20
- JEU EN RESEAU 23
- MEILLEURS SCORES 26
- GUIDE DU PILOTE 27

INSTALLATION DU JEU COLIN MCRAE RALLY

Placez le CD-ROM dans votre lecteur et refermez. Attendez quelques secondes que le lecteur initialise le disque. Si l'auto-exécution est activée sur votre PC, le disque sera exécuté automatiquement, sinon :

Sélectionnez « Run » dans le menu Démarrer, puis tapez la lettre de votre lecteur de CD-ROM, suivie de « setup ». Par exemple, si la lettre de votre lecteur est D, tapez D:\setup (Entrée)

SÉLECTION DU TYPE D'INSTALLATION

Colin McRae Rally vous offre un certain nombre de possibilités pour l'installation du jeu : minimale, moyenne ou complète ; ces trois options vous permettront de jouer au jeu complet.

COMPLÈTE — Tous les fichiers (380Mo)

MOYENNE — Tous les fichiers, sauf les fichiers FMV et les fichiers de musique. (160Mo)

MINIMALE (RECOMMANDÉE) — Les fichiers indispensables uniquement. (20Mo)
Les temps de chargement seront légèrement plus longs que pour l'installation moyenne ou complète.

RÉSEAU — Installe une version « réseau seulement » vous permettant de rejoindre un jeu en réseau, sans que vous ayez besoin d'insérer le CD Colin McRae Rally dans votre lecteur. (185Mo)

DÉSINSTALLER — Pour désinstaller Colin McRae Rally de votre disque dur, exécutez le programme de désinstallation fourni. Il se trouve dans le menu Démarrer sous Programmes\Codemasters\Colin McRae Rally.* Vous pouvez aussi exécuter « Installation » et sélectionner ensuite « Désinstaller ».

* ou à l'endroit que vous avez spécifié dans votre menu Démarrer. Après la désinstallation, les jeux que vous avez enregistrés seront sous le chemin Install:\Save\Saveslot_.CMS

CHOISIR VOTRE CARTE D'ACCÉLÉRATION GRAPHIQUE 3D.

Colin McRae Rally supporte un grand nombre de cartes graphiques PC. Vous pouvez : soit sélectionner une carte 3D dans la liste fournie, sélectionner une option de carte par défaut, ou spécifier qu'aucune carte 3D n'est installée. Parcourez la liste et sélectionnez la carte que vous avez installée. Si vous rencontrez des problèmes, veuillez vous référer au fichier d'aide Colin McRae Rally™, qui se trouve sur le CD-ROM Colin McRae Rally™.

POUR COMMENCER

Placez le disque Colin McRae Rally dans votre lecteur CD-ROM. Si l'exécution automatique est activée, vous aurez le choix entre exécuter le jeu, désinstaller et quitter. Sélectionnez « Exécuter le jeu ». Vous pouvez également exécuter Colin McRae Rally à partir du menu Démarrer de Windows.



PRÉSENTATION DU MENU SYSTÈME

Utilisez les flèches directionnelles gauche/droite pour vous déplacer dans le menu principal et la touche Entrée pour sélectionner. Dans les autres menus, utilisez les flèches directionnelles haut/bas et Entrée. Quand vous pointez sur un objet avec les flèches directionnelles gauche et droite, il devient actif et vous pouvez à l'aide de ces mêmes flèches choisir différentes configurations. Utilisez la touche Echap pour revenir au menu précédent.

CHOIX D'UNE MANETTE

Les commandes par défaut pour le jeu sont au clavier, avec les touches suivantes pour les deux joueurs :

JOUEUR 1		JOUEUR 2
←	TOURNER LES ROUES VERS LA GAUCHE	Q
→	TOURNER LES ROUES VERS LA DROITE	S
INS	RÉTROGRADER	A
DEL	RAPPORT SUPÉRIEUR	TAB
↑	ACCÉLÉRER	R
↓	FREINER	D
0 .	FREIN À MAIN	T
PAGE UP	CHANGER DE VUE	F1

Si vous le souhaitez, vous pouvez reconfigurer ces commandes clavier par défaut. Vous pouvez aussi installer un joystick, une manette ou un volant. Veuillez vous référer à la section Options de jeu de ce manuel, à la page 20.

MENU PRINCIPAL

Championnat	• Eprouvez les véritables sensations d'un rallye, dans 8 pays, si vous êtes assez fort.
Rallye Ⓝ	• Race a single country Rally, 6-7 Stages (mode 2 joueurs disponible)
Course contre la montre Ⓝ	• Entraînez-vous pour obtenir le meilleur temps lors d'étapes individuelles (mode 2 joueurs disponible)
Ecole de rallye	• Cours de conduite de rallye, dispensés par Collin McRae en personne.
Options	• Réglez le niveau de difficulté et les configurations du jeu.
Charger	• Chargez une position de championnat préalablement enregistrée.
Quitter	• Quitter la partie

Ⓝ = Jeu réseau disponible

REGLAGES DE DIFFICULTE.

Vous trouverez les configurations de difficulté à l'écran options dans le menu principal. Il y a 3 configurations de difficulté : « Novice », « Intermédiaire » & « Expert ». Le réglage par défaut est « Intermédiaire ».

Chaque niveau de difficulté a un effet sur certaines configurations du jeu dans les modes « Championnat » et « Rallye ». Au début du jeu, seuls « Novice » et « Intermédiaire » sont disponibles. Le réglage « Expert » ne devient disponible qu'une fois que vous avez terminé le niveau intermédiaire à la première place.

TABLEAU DES DIFFICULTES

NOVICE	INTERMEDIAIRE	EXPERT
VOITURES : 2 roues motrices seulement.	VOITURES : 4 roues motrices SEULEMENT	VOITURES : 2 et 4 roues motrices
ETAPES : LES 3 PREMIERS	ETAPES : TOUTES	ETAPES : TOUTES
PAYS : 6	PAYS : 8	PAYS : 8
ADVERSAIRES: 7	ADVERSAIRES : 15	ADVERSAIRES : 15

TYPES DE COURSES

CHAMPIONNAT

Une saison entière d'un championnat de rallye se déroule dans 8 pays différents : les conditions météo et l'heure à laquelle la course a lieu varie d'un pays à l'autre. Tous les pays ont 6 étapes (voir Configurations des difficultés) et 4 pays ont une étape supplémentaire super-spéciale. Pour remporter le championnat, vous devez battre le meilleur.

RALLYE

Participez à un simple rallye en campagne tout seul ou contre un ami. Un rallye comprend 6 ou 7 étapes.

COURSE CONTRE LA MONTRE

La course contre la montre vous permet de courir sur n'importe quelle étape d'un rallye ou combinaison d'étapes en campagne avec 1 ou 2 joueur(s). Les options Réparations ne sont pas disponibles dans le mode course contre la montre ; au début de chaque course, votre voiture sera intacte.

2 JOUEURS

Dans les modes « Rallye » et « Course contre la montre », vous avez la possibilité de jouer contre un ami. Vous avez trois manières de le faire.

Le mode Ecran divisé vous permet de jouer en face-à-face contre un adversaire représenté par une voiture fantôme.

Le mode Alternance vous permet d'avoir une vue plein écran ; le premier joueur démarre, et il sera suivi par le deuxième joueur.

Le mode Arcade est une course en face-à-face où les collisions entre les deux voitures sont tout à fait possibles.

Dans tous ces modes, vous devez connecter deux manettes à votre PC, sauf si vous utilisez le clavier.

Réseau : dans ce mode, entre 2 et 8 joueurs s'affrontent les uns les autres. Les voitures adversaires apparaissent comme des voitures fantômes.

SÉLECTION DES VOITURES

Choisissez une voiture avec laquelle vous allez courir. Il est possible qu'en fonction du niveau de difficulté que vous avez choisi, vous ne puissiez pas choisir certaines voitures.



Vous pouvez sélectionner l'une des 4 principales voitures de rallye à 4 roues motrices.

Subaru Impreza



Ford Escort WRC



Mitsubishi Lancer



Toyota Corolla



COLIN McRAE

A 30 ans, cet Ecossais est l'un des meilleurs pilotes de rallye du monde: 10 ans de carrière dans le sport automobile, le plus jeune pilote à avoir remporté le titre de Champion du Monde de Rallye et 3 fois vainqueur du Network Q, rallye du Royal Automobile Club britannique.

De 1992 à 1998, Colin piloté pour Prodrive la Subaru Impreza. Il a démontré qu'il peut conduire plus vite que n'importe qui, ce qui lui a valu le surnom de "l'Ecossais volant".

VICTOIRES

1999

Rallye du Portugal
Rallye safari 555

1998

Rallye du Portugal
Tour de Corse
Rallye du Acropolis
Rallye du China

1997

Network Q / Rallye RAC
Tour de Corse
Rallye safari 555
Rallye Sanremo
Rallye API d'Australie

CHAMPION DU MONDE DE RALLYE EN 1995

INTRODUCTION

Le rallye est actuellement l'un des types de sport automobile les plus populaires. Il est différent des autres sports automobiles, dans la mesure où les voitures se suivent à une minute d'intervalle, courant contre la montre plutôt que directement entre elles. Et plutôt que de conduire sur de l'asphalte bien lisse, les voitures de rallye peuvent aller partout et chaque surface (boue, glace, neige et graviers) nécessite une technique bien particulière. Pour piloter sur les graviers, par exemple, les pilotes doivent savoir comment faire déraper la voiture avec précision, et pour piloter sur de l'asphalte, ils doivent toujours choisir la bonne trajectoire.

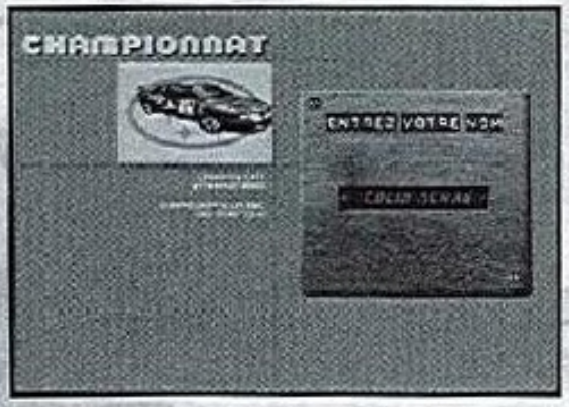
La dernière particularité des courses de rallye est le copilote ou navigateur, chargé de naviguer en étapes, à une vitesse qui sans lui ou elle, serait impossible. Le copilote annonce les virages, les distances et les dangers. Nicky Grist (qui apparaît dans la version anglaise) est le véritable copilote de Colin McRae, et un membre crucial de l'équipe.

Les voitures doivent être réglées dans les moindres détails pour pouvoir participer aux étapes spéciales de haut niveau. La Subaru Impreza WRC (World Rally Car) spécialisée de McRae et conçue par Prodrive s'élève à 2 millions 500 mille francs. Son moteur de 300 chevaux, sa transmission semi-automatique à 6 rapports, ses 4 roues motrices et ses différentiels électro-hydrauliques lui fournissent un gigantesque pouvoir d'accélération (de 0 à 100 kilomètres/heure en un peu plus de 3 secondes.)

C'est maintenant la chance de votre vie de connaître l'expérience des courses de rallye...

ENTREZ VOTRE NOM

Pour tous les modes de jeu, chaque joueur devra entrer son nom. Ce nom sera utilisé tout au long de la partie et enregistré si les joueurs établissent des records ou obtiennent des scores élevés. Un nom ne peut pas dépasser 11 caractères.



CONFIGURATION / RÉPARATIONS

Avant de commencer une course de rallye et avant certaines étapes d'un rallye, vous pouvez régler votre voiture, et si nécessaire réparer les dégâts que certaines parties de la voiture ont subi.
Vous aurez un temps précis à ne pas dépasser pour effectuer ces réglages et réparations. Cela signifie que vous n'aurez peut être pas assez de temps pour effectuer toutes les opérations que vous souhaitez ; vous devrez ainsi faire des compromis.

TABLEAU DES CONFIGURATIONS

PIÈCE	EFFET	TEMPS
Pneus	Adhérence à la surface	03:00
Suspension	Adhérence dans les virages	15:00
Freins	Répartition du freinage de l'avant vers l'arrière	10:00
Direction	Sensibilité de la direction	12:00
Coefficient d'accélération	Accélération / Vitesse de pointe	20:00

Lorsque vous entrez dans le mode Réglages / Réparations au début d'un rallye, ce dernier est préconfiguré avec toute une série de recommandations pour ce pays.

Ces réglages ne seront pas optimaux dans toutes les étapes de ce pays. Accordez une attention particulière au choix des pneumatiques selon la surface et le temps. Vous n'aurez pas l'occasion de changer ces réglages après chaque étape, donc il faut que les réglages que vous choisissez soient un bon compromis pour les étapes à suivre.

Vous pouvez visionner les étapes qui vont suivre avant les points de Réglages / Réparations suivants en utilisant l'option Afficher.

Après avoir sélectionné toutes les options que vous souhaitez régler et réparer, vous devez sélectionner l'option Continuer pour que ces changements prennent effet. L'option Réinitialiser restaurera les réglages par défaut et annulera tous les changements que vous avez effectués.

TABLEAU DES RÉPARATIONS

PIÈCE	EFFET	TEMPS MAX
Electricité	Vacillement des phares	30:00
Maniabilité	Tire d'un côté / Tourne lentement	45:00
Freins	Capacité de freinage moindre	30:00
Moteur	Accélération plus lente / Vitesse de pointe inférieure	60:00
Boîte de vitesses	Impossible de sélectionner rapport / Vitesse de pointe	60:00





MÉTÉO

Lorsque vous participez à une étape, vous serez confronté aux types de conditions météo suivantes :

Dégagé
Nuageux
Pluie
Neige
Tempête
Brouillard

Ces conditions météo affectent les surfaces sur lesquelles vous roulez ; par exemple, lorsque la boue est mouillée, la piste sera beaucoup plus glissante que lorsqu'elle est sèche.

HEURE DE LA JOURNÉE

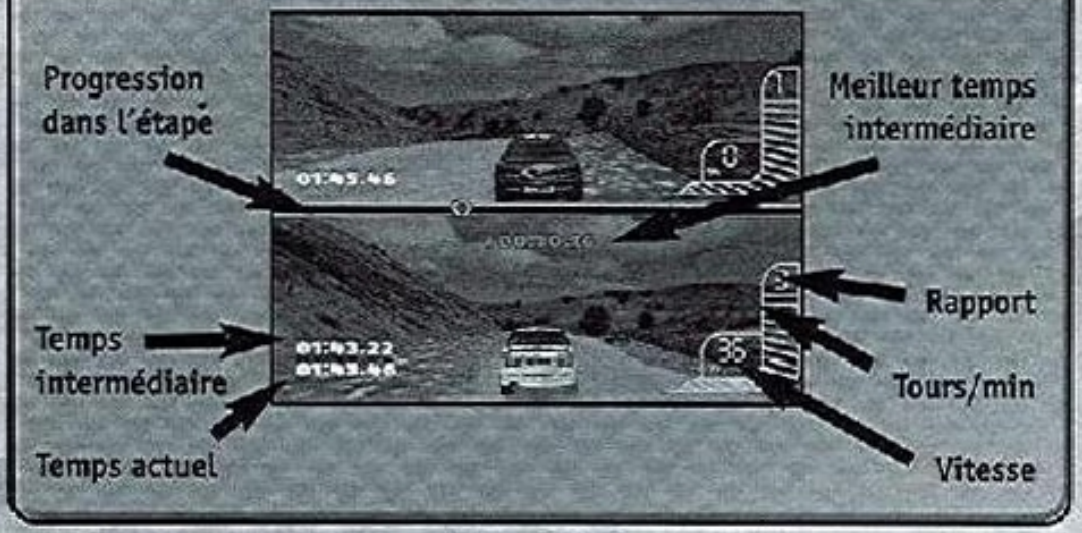
Au fur et à mesure que vous progressez dans une course de rallye, chaque étape commencera à une heure différente. Vous pouvez commencer une étape à n'importe quelle heure de la journée :

Début de matinée
Matinée
Fin matinée
Midi
Après-midi
Début de soirée
Soirée
Nuit

L'AFFICHAGE 1 JOUEUR AFFICHE LES INFORMATIONS SUIVANTES :



L'ECRAN DIVISE 2 JOUEURS AFFICHE LES RENSEIGNEMENTS SUIVANTS :



COPILOTE

Dans les courses de rallye, le copilote est aussi important que le pilote. En écoutant et en agissant en fonction des informations données par son copilote, un pilote de rallye atteint des vitesses extrêmes sans que sa voiture n'aille dans le décor. Le rôle du copilote est tout particulièrement important dans les étapes de nuit.

Le copilote donne des renseignements sur les virages qu'ils sont sur le point d'aborder, selon la description suivante :



Le copilote vous prévient également de tout autre obstacle devant vous. Vous trouverez ci-dessous la signification des messages du copilote :

PRUDENCE :	Faites attention.
ATTENTION :	Faites très attention, ce virage est difficile.
LONG :	Ceci annonce un long virage.
COUPES PAS :	Ne coupez pas ce virage, il y a un obstacle.
SE RESSERRE :	Ce virage se resserre.
S'ÉLARGIT :	Ce virage s'élargit.
OBSTACLES :	Vous recevrez toute une description de série d'obstacles. Ecoutez bien ces instructions.

EXEMPLES

2 À GAUCHE

= un virage à gauche assez facile.

LONG 3 À GAUCHE, SE RESSERRE

= un long virage de difficulté moyenne qui se resserre.

ATTENTION, 5 À DROITE, NE COUPES PAS, RONDINS

= Faites très attention. Un virage très serré à droite. Ne coupez pas le virage, tas de rondins à la sortie.

VUES CAMÉRA

Colin McRae Rally comprend 5 vues de caméra différentes

DERRIÈRE LA VOITURE (VUE PROCHE)

DERRIÈRE LA VOITURE (VUE ÉLOIGNÉE)

PARE-CHOCS

CAPOT

CAMÉRA PRINCIPALE

La caméra principale du rallye vous permet de courir à partir de la perspective d'un véritable pilote du rallye. Les forces faisant effet sur un véritable pilote sont simulées pendant votre course d'étape. La caméra principale du rallye peut être indisponible suivant les réglages que vous avez choisis pour la résolution de la voiture dans l'option Graphismes.



Derrière la voiture (vue éloignée)



Capot



Caméra principale

ETAPES SUPER-SPÉCIALES

Qu'est-ce qu'une super-spéciale ?

Certains pays organisent des super-spéciales : c'est un événement spécial dans lequel 2 voitures de rallye s'affrontent sur la même piste.
La piste contient un circuit intérieur et extérieur qui se croisent. Une voiture démarre sur le circuit inférieur, et l'autre sur le circuit extérieur. Chaque voiture court sur les deux circuits ; ainsi, lorsqu'elles franchiront la ligne d'arrivée, elles auront couvert la même distance.

Quels pays ?
Les étapes super-spéciales se déroulent dans les pays suivants :

Grèce
Corse
Australie
Royaume-Uni

Remarque : chaque super-spéciale fait partie d'un rallye ; votre performance contribue ainsi à votre position finale au rallye.

RÉSULTATS

TEMPS INTERMÉDIAIRE
TEMPS D'ÉTAPE
TEMPS EN RALLYE

Pendant un rallye, chaque étape dans laquelle vous courez est chronométrée. Pendant l'étape, un temps intermédiaire apparaîtra, vous indiquant votre performance par rapport aux pilotes les plus rapides de cette étape.

Après avoir terminé une étape, votre temps pour cette étape sera ajouté à votre temps général du rallye. A la fin de toutes les étapes du rallye, vous obtiendrez votre temps général. Cela vous donnera votre position et vos points de la course entière.

Si vous courez dans le championnat, les points que vous avez obtenus jusqu'à présent seront ajoutés à votre score total du championnat. La personne ayant obtenu le plus de points à la fin du championnat est le nouveau vainqueur.

POINTS

Les points sont attribués à la fin de chaque rallye, en fonction de votre position.

1ER : 10 PTS

2ÈME : 6 PTS

3ÈME : 4 PTS

4ÈME : 3 PTS

5ÈME : 2 PTS

6ÈME : 1 PT

Vous devez gagner au moins un point, c'est à dire la 6ème place ou mieux pour pouvoir accéder au tour suivant. Vous pouvez ainsi vous inscrire au prochain rallye.

ENREGISTRER LA PARTIE

Vous pouvez sauvegarder une partie avant chaque point de réglages et de réparations, ainsi qu'à la fin de chaque rallye dans le mode championnat.





RENSEIGNEMENTS SUR LES PAYS ET LES ÉTAPES



NOUVELLE ZÉLANDE

Etape	Heure	Surface	Longueur
1	Début matinée	Graviers	4,9km
2	Matinée	Graviers	5,7km
3	Midi	Boue humide / Graviers	5,8km
4	Après-midi	Graviers	5,1km
5	Début soirée	Boue humide / Graviers	5,1km
6	Soirée	Boue / Graviers	5,2km



GRÈCE

Etape	Heure	Surface	Longueur
1	Début matinée	Graviers poussiéreux	5,2km
2	Matinée	Graviers poussiéreux	5,3km
3	Après-midi	Graviers poussiéreux	4,6km
4	Après-midi	Graviers poussiéreux	5,2km
5	Début soirée	Graviers poussiéreux /Asphalte	4,7km
6	Soirée	Graviers poussiéreux	4,7km
SS	Midi	Graviers poussiéreux	1,7km



RALLYE D'AUTRICHE

Etape	Heure	Surface	Longueur
1	Matinée	Neige	5,5km
2	Matinée	Neige abondante/légère	4,9km
3	Après-midi	Neige /Asphalte humide	5,2km
4	Nuit	Asphalte	5,9km
5	Matinée	Asphalte	5,6km
6	Après-midi	Neige	5,5km



AUSTRALIE

Etape	Heure	Surface	Longueur
1	Matinée	Graviers	5,5km
2	Midi	Graviers / Asphalte	5,3km
3	Après-midi	Graviers	4,8km
4	Nuit	Graviers	5,4km
5	Matinée	Graviers	5,8km
6	Midi	Graviers	5,6km
SS	Soirée	Graviers	1,2km

SUÈDE



Etape	Heure	Surface	Longueur
1	Matinée	Neige et glace	5,2km
2	Midi	Neige	5,2km
3	Soirée	Neige	5,4km
4	Nuit	Neige	5,1km
5	Matinée	Neige	6,1km
6	Après-midi	Neige	5,2km

CORSE



Etape	Heure	Surface	Longueur
1	Matinée	Asphalte	4,0km
2	Midi	Asphalte	4,2km
3	Soirée	Asphalte	4,7km
4	Nuit	Asphalte	4,4km
5	Matinée	Asphalte	4,2km
6	Midi	Asphalte	4,7km
SS	Midi	Asphalte	2,6km

INDONÉSIE



Etape	Heure	Surface	Longueur
1	Matinée	Asphalte poussiéreux/Sable	5,4km
2	Midi	Asphalte poussiéreux/Boue séchée	4,4km
3	Soirée	Boue humide	5,8km
4	Nuit	Boue humide	5,4km
5	Matinée	Asphalte poussiéreux/Boue séchée	4,5km
6	Midi	Asphalte poussiéreux/Sable	4,1km

ROYAUME-UNI

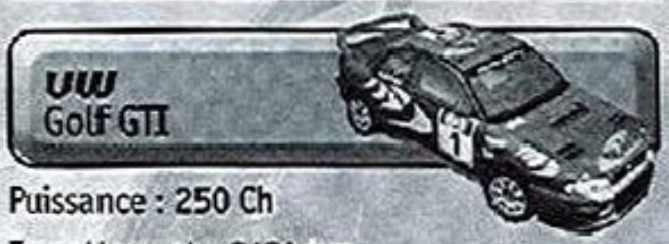


Etape	Heure	Surface	Longueur
1	Matinée	Neige/Boue humide	5,6km
2	Fin matinée	Neige / Boue humide	6,4km
3	Midi	Asphalte/Boue	4,4km
4	Début soirée	Asphalte /Graviers/Boue	7,1km
5	Soirée	Boue	5,8km
6	Nuit	Boue humide	5,3km
SS	Midi	Boue humide	2,5km

VOITURES DE RALLYE INTERNATIONALES

Les voitures de rallye internationales suivantes sont disponibles :

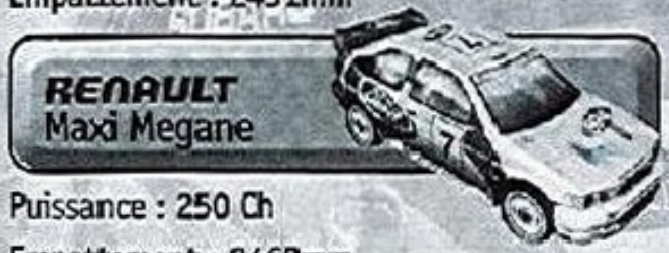
4 ROUES MOTRICES



VW
Golf GTI

Puissance : 250 Ch

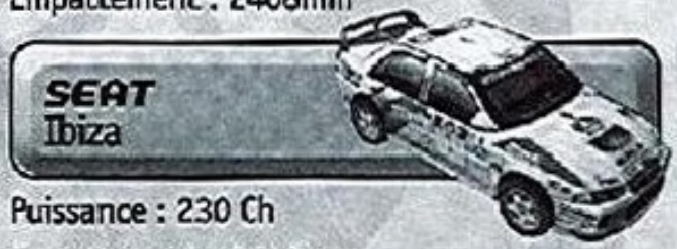
Empattement : 2431mm



RENAULT
Maxi Megane

Puissance : 250 Ch

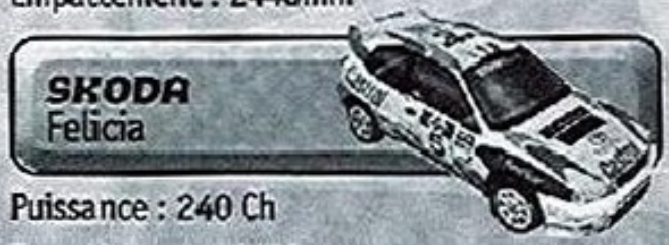
Empattement : 2468mm



SEAT
Ibiza

Puissance : 230 Ch

Empattement : 2440mm



SKODA
Felicia

Puissance : 240 Ch

Empattement : 2450mm

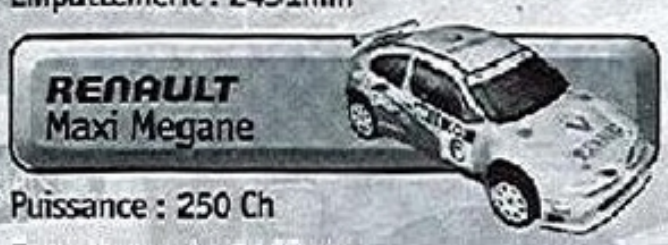
2 ROUES MOTRICES



VW
Golf GTI

Puissance : 250 Ch

Empattement : 2431mm



RENAULT
Maxi Megane

Puissance : 250 Ch

Empattement : 2468mm



SEAT
Ibiza

Puissance : 230 Ch

Empattement : 2440mm



SKODA
Felicia

Puissance : 240 Ch

Empattement : 2450mm

ECOLE DE RALLYE



L'école de rallye Colin McRae a pour but de vous aider à piloter une voiture de rallye, à comprendre les messages du copilote et à correctement régler votre voiture.
L'école comprend 3 niveaux de difficulté :

NOVICE
INTERMÉDIAIRE
EXPERT

Chaque niveau de difficulté comprend les tâches suivantes :

NOVICE

La section Novice vous apprend les bases de la maîtrise d'une voiture de rallye : la manière d'accélérer et de freiner correctement, et la manière de contrôler la voiture dans un virage.

Les tâches comprennent :
Faire avancer la voiture, ovale, étape simple

INTERMÉDIAIRE

La section intermédiaire vous apprend à maîtriser la voiture tout en dérapant afin d'améliorer votre performance pendant une étape comportant une variété de conditions de surfaces différentes. Vous devrez également comprendre les instructions de base du copilote.

Les tâches comprennent :
Ovale, circuit en 8, étape, étape sur mouillé

EXPERT

La dernière section Expert vous apprend à contrôler une voiture de rallye dans de véritables conditions de rallye. On ne vous donne pas plus de conseils et vous devrez apprendre à régler votre voiture vous-même.

Les tâches comprennent :
Ovale, circuit en 8, étape, étape sur mouillé, étape de nuit

OPTIONS DE JEU

Dans le menu Options, vous trouverez les options suivantes :

RÉGLAGES
MEILLEURS SCORES
DIFFICULTÉ

CONFIGURATIONS

Dans ce menu vous trouverez les options suivantes pour le jeu :

GRAPHISMES

FLÈCHES GRAPHIQUES

Cette option vous permet d'activer ou de désactiver les flèches du copilote.

AFFICHAGES DE JEU

Cette option vous permet de permuter les affichages de jeu entre Complet, Minimum et Désactivé.

ECRAN DIVISÉ

Cette option détermine la manière dont est divisé l'écran dans le mode 2 joueurs. Vous pouvez permuter entre les modes horizontal et vertical.

DÉTAIL

Cette option vous permettra de configurer plusieurs paramètres du jeu pour obtenir un débit de trame optimal pour votre ordinateur. De manière générale, si une perte du débit de trame survient, il faut alors que vous essayiez différentes combinaisons des configurations ci-dessous.

Niveau de détail des objets : Haut, Bas
Cette option vous permet de configurer le nombre d'objets qui vont être affichés.
*Distance d'affichage des objets**
Détermine à quelle distance les objets vont être affichés dans l'arrière-plan.
*Distance d'affichage de la piste**
Détermine à quelle distance la piste va être affichée dans l'arrière-plan.
* Distance d'affichage minimale : une lumière.
Distance d'affichage maximale : trois lumières.
Résolution de la voiture - Basse, Moyenne, Haute
Cette option vous permet de configurer la qualité de la voiture tout au long du jeu. La caméra principale est disponible en mode Moyenne (à l'exception des étapes super-spéciales à 2 joueurs) et Haute résolution.
Effets météo - ON/OFF
Cette option vous permet d'activer (ON) ou de désactiver (OFF) les effets météo.
Effets voiture - ON/OFF
Cette option vous permet d'activer (ON) ou de désactiver (OFF) les effets de la voiture.

AVANCÉES

Dispositif d'affichage avancé
Cette option vous permet de sélectionner une carte graphique parmi celles qui sont installées sur votre système. Ex : la carte 3Dfx Voodoo Graphics serait réglée comme dispositif 1.

Jeu de puces

Cette option vous permet de sélectionner le jeu de puces pour la carte graphique 3D que vous utilisez.

Résolution

Cette option vous permet de sélectionner une résolution d'écran parmi les suivantes : 320x240, 512x384, 640x480, 800x600 si elle est supportée par votre carte graphique.

Qualité de la texture

Cette option vous permet de sélectionner une qualité de texture Basse ou Haute. Si vous sélectionnez une qualité de texture basse, vous pourrez utiliser une plus grande résolution d'écran avec certaines cartes graphiques.

Fluidité des mouvements

Si votre ordinateur supporte un débit de trame élevé, vous devriez activer cette option (ON).

SON

Le volume des effets sonores, les messages du copilote et la musique peuvent être ajustés ou complètement désactivés.

MANETTE 1

Cette option vous permet de configurer les commandes pour le joueur 1. Référez-vous à la section Installation d'une manette.

MANETTE 2

Cette option vous permet de configurer les commandes pour le joueur 2. Référez-vous à la section Installation d'une manette.

INSTALLATION D'UNE MANETTE

Installation d'un joystick, d'une manette ou d'un volant.

Le jeu Colin McRae Rally ne détectera que les manettes déjà configurées pour votre PC et utilisant le menu Contrôleurs de jeu de Windows. Nous vous recommandons d'installer vos manettes sous Windows avant d'exécuter le jeu. Si vous avez connecté une manette mais que le jeu ne la reconnaît pas, exécutez le menu Contrôleurs de jeu dans options > paramètres > contrôleur de jeu 1 (ou 2). Ceci lancera l'écran d'installation Contrôleurs de jeu de Windows. Allez au menu général. Cliquez sur Ajouter. Choisissez la manette
que vous possédez dans la liste. Elle devrait être ajoutée à votre liste de manettes de jeu.

Calibrage de votre joystick ou de votre volant.

Tous les dispositifs de commande doivent être calibrés à l'écran Windows « Contrôleurs de jeu ». Exécutez le menu contrôleurs de jeu à partir du jeu (options> paramètres >contrôleur de jeu 1 (ou 2)). Mettez en surbrillance la manette que vous souhaitez régler (voir ci-dessus). Cliquez sur le bouton « propriétés », puis sur le bouton « calibrer ». Suivez les instructions de réglage de Windows.

Cliquez sur le bouton Colin McRae Rally dans votre barre des tâches pour restaurer Colin McRae Rally.

Si vous rencontrez des problèmes pour installer votre manette ou la calibrer, veuillez vous référer au guide de dépannage page 27..

INSTALLATION ANALOGIQUE

Le jeu Colin McRae Rally vous permet de personnaliser la conduite, l'accélération et le freinage. Pour chaque action, vous pouvez choisir analogique ou numérique.

INSTALLATION RECOMMANDÉE

Volant analogique équipé de pédales :

Volant - Analogique
Accélération - Analogique
Freinage - Analogique

Joystick ou volant analogique sans pédale :

Volant - Analogique
Accélération - Numérique
Freinage - Numérique

MENU INSTALLATION DES BOUTONS

Cette option vous permet de configurer vos commandes pour le joystick numérique et/ou le clavier.

Mettez en surbrillance l'action que vous souhaitez configurer et appuyez sur Entrée. Le menu va vous demander d'appuyer sur une touche, ou d'appuyer sur un bouton sur votre manette.

Les joueurs 1 et 2 peuvent partager le clavier uniquement.

REMARQUE : si vous sélectionnez une manette qui n'est pas connectée à votre ordinateur, le jeu Colin McRae Rally va revenir à des commandes clavier.

MEILLEURS SCORES

Les meilleurs temps par étape, pour le rallye et pour le championnat sont enregistrés. Les informations suivantes sont enregistrées pour les meilleurs scores :

Meilleurs scores championnat
Les cinq meilleurs scores en mode championnat pour chaque niveau de difficulté.
Temps de rallye
Les 5 temps les plus rapides pour chaque pays.
Temps par étape
Le meilleur temps par étape dans chaque rallye.

CONFIGURATIONS DE LA DIFFICULTÉ

Configurez le niveau de difficulté du jeu. Référez-vous à la page 5.

ENREGISTREMENT/CHARGEMENT D'UNE PARTIE CHAMPIONNAT

Vous pouvez sauvegarder une partie avant chaque point de réglages et de réparations, ainsi qu'à la fin de chaque rallye dans le mode championnat. L'enregistrement de votre partie

vous permet d'y rejouer plus tard. Vous pouvez enregistrer jusqu'à 12 positions différentes dans le championnat. Pour continuer une partie en championnat, sélectionnez Charger dans le menu principal et sélectionnez la partie que vous souhaitez restaurer.

JEU EN RÉSEAU

Le jeu Colin McRae Rally vous permet de jouer avec un maximum de 8 joueurs dans une partie en réseau (IPX, TCP/IP) et 2 joueurs par modem ou connexion directe(Série).

Notez bien que la qualité d'une partie multijoueurs peut être influencée par les facteurs suivants :
réseau encombré, câblage insuffisant, interférences sur la ligne, latence, autres effets dus à l'environnement, et vitesse de l'ordinateur.

CREER UNE SESSION

Pour commencer une partie multijoueur de Colin McRae Rally, il faut que quelqu'un soit l'hôte d'une session. Choisissez tout d'abord RESEAU(HOTE) dans le menu Mode de jeu (Contre la montre ou Rallye). Choisissez votre voiture puis sélectionnez Continuer pour parvenir à l'écran où vous entrez les noms. Le nom que vous saisissez sera ensuite utilisé en tant que nom de session pour la partie multijoueurs. Une fois que vous aurez effectué cela, vous arriverez à l'écran Choix du Réseau. Cet écran affiche la liste de tous les dispositifs de connexion réseau possibles (IPX, INTERNET (TCP/IP), MODEM, SERIE). Dans la partie inférieure de l'écran se trouve une option DEBIT DES DONNEES, qui vous permet de modifier le volume et la fréquence des données envoyées aux autres joueurs. Si les voitures apparaissent de façon saccadée dans le jeu, vous avez alors sans doute besoin de diminuer cette configuration (la configuration par défaut est 10). Une fois que vous aurez choisi la connexion appropriée, vous irez à la Salle d'attente.

REJOINDRE UNE SESSION

Sélectionnez RESEAU (REJOINDRE) à partir du menu Mode de jeu dans le menu Contre la montre ou dans le menu Rallye. Choisissez votre voiture et sélectionnez Continuer pour parvenir à l'écran où vous entrez les noms. Après avoir entré votre nom, vous arriverez à l'écran Choix du Réseau. Ensuite vous parviendrez à l'écran Choix de la Session.
Voici les sessions possibles :
* Parties Rallye & Contre la montre non commencées
* Parties Contre la montre en cours
* Dernière étape dans un pays pour les parties Rallye déjà commencées (c'est-à-dire, dès que la dernière étape est commencée dans un pays, la partie devient visible dans la salle d'attente, afin que les joueurs qui le souhaitent puissent rejoindre le rallye suivant)

Pour les parties se trouvant dans la liste, le type de la course sera indiqué entre parenthèses à la suite du nom de la session. Appuyez sur la touche TAB pour rafraîchir la liste des sessions ou appuyez sur ENTREE ou Echap pour revenir à l'écran de sélection du réseau. Si vous désirez rejoindre l'une des sessions, mettez-la en surbrillance et appuyez sur la touche ENTREE, ce qui vous amènera à la Salle d'attente.

Parties réseau IPX
Supporte : 2 à 8 joueurs
Nécessite : au moins 1 CD du jeu, et 2 ordinateurs (ou plus) connectés à un réseau actif compatible IPX.

Parties réseau sur l'INTERNET (TCP/IP)
Supporte : 2 à 8 joueurs
Nécessite : au moins 1 CD du jeu, et 2 ordinateurs (ou plus) connectés à un réseau actif compatible TCP/IP ou une connexion à l'Internet 32 bits TCP/IP (connexion commutée ou connexion directe).

Partie réseau via MODEM
Supporte : 2 joueurs
Nécessite : au moins 1 CD du jeu, et 2 ordinateurs utilisant chacun un modem 2800bps ou plus rapide.

Partie réseau SERIE
Supporte : 2 joueurs
Nécessite : au moins 1 CD du jeu, et 2 ordinateurs connectés par un câble null modem.

LA SALLE D'ATTENTE

La salle d'attente affiche les joueurs ayant rejoint le jeu, la voiture qu'ils ont choisie et le type de course. L'hôte peut alors sélectionner un pays et une étape dans un pays en mode Contre la montre. Cette salle d'attente s'affiche également après chaque étape en mode Rallye ou Contre la montre, mais pas quand vous revoyez la course que vous venez de finir. A moins d'avoir terminé la dernière étape d'un pays, l'option permettant de changer de pays en mode rallye n'est pas disponible. La salle d'attente possède aussi une zone de discussion que vous pouvez activer en appuyant sur la touche TAB.

ZONE DE DISCUSSION

Cet écran remplace les joueurs actifs dans une session et affiche les 20 dernières lignes de discussions. Tapez votre message en bas de l'écran et appuyez sur la touche ENTREE pour envoyer le message aux autres joueurs. La dernière ligne de discussion apparaîtra en bas de l'écran, afin que vous puissiez toujours la lire pendant que vous êtes dans la Salle d'attente. Une Zone de discussion est également disponible après chaque étape, l'écran Discussion recouvre les ralentis de la course.

DÉMARRAGE (HOTE SEULEMENT)

Pour commencer la course, mettez en surbrillance

DEMARRER puis appuyez sur la touche ENTREE. Pour que vous puissiez commencer une partie, il faut qu'au moins un autre joueur rejoigne la session.

DÉMARRER UNE PARTIE

La partie commence quand tous les joueurs ont chargé le jeu et attendent sur la ligne de départ. Les autres joueurs sont représentés sous forme de voitures fantômes pendant la course et apparaissent graduellement après le début de la course afin d'éviter la confusion au premier virage.

AFFICHAGE PENDANT LE JEU

L'affichage pendant le jeu lors d'une partie multijoueurs est légèrement différent de celui d'une partie normale. L'indicateur de position vous montre tous les joueurs actifs à ce moment dans la partie et met la liste à jour en temps réel, pas seulement aux points de contrôle.

RÉSULTATS

A la fin de la page, on vous présentera une liste de vos temps d'étape et de ceux des autres joueurs. Si vous participez à un rallye, vous verrez ensuite les temps accumulés pour tous les pilotes du rallye. Après les résultats, la Zone de discussion s'affiche en haut du ralenti. Pour activer la Zone de discussion, appuyez sur la touche Tab. Vous pouvez faire disparaître la zone de discussion en appuyant sur la touche Echap. En appuyant sur la touche TAB, vous pouvez voir des ralentis pour les voitures des autres joueurs en course.

A ce moment, l'hôte a l'option de choisir une nouvelle étape et un nouveau pays en mode Contre la montre ou un nouveau pays en mode Rallye si le rallye courant est terminé. L'hôte a également la possibilité de sortir à ce moment, ce qui terminera la session pour tous les joueurs.

Pour plus de renseignements sur les parties réseau, veuillez lire le fichier d'aide sur le CD Colin McRae Rally.

GUIDE DU PILOTE

Voici quelques règles clés à suivre qui vous permettront d'améliorer vos temps d'étapes de manière considérable :

VIRAGES

Contrairement à de nombreux sports automobiles, vous ne gagnerez pas une course de rallye en prenant la trajectoire la plus directe. C'est normalement impossible dans la mesure où la voiture dérapera dans le virage. Il est essentiel d'accélérer avant un virage. Utilisez les freins pour ralentir la voiture. Une fois dans le virage, il est trop tard pour le faire. Il est plus important d'accélérer à la sortie du virage qu'à l'entrée. Vous pouvez utiliser le frein à main pour ralentir et faire déraper la voiture dans un virage serré. Utilisez l'accélérateur dans un virage pour contrôler votre dérapage et gagner de l'adhérence. Dérapez si vous souhaitez corriger votre virage. Lorsque la voiture se trouve dans la bonne direction, appuyez sur l'accélérateur pour sortir du virage à vive allure.

POSITION

Utilisez la piste au maximum en faisant attention au type de surface sur lequel vous pilotez. Un changement de surface peut ralentir la voiture ou modifier sa direction aux moments critiques. Il suffit d'un ou deux coups de volant pour obtenir l'effet que vous recherchez. Prêtez attention à votre copilote à tout moment. Ecoutez ses conseils pour éviter les obstacles et anticiper ce qui se trouve devant vous.

Essayez de trouver l'itinéraire d'étape le plus rapide possible. Dans bien des cas, une trajectoire peu conventionnelle peut vous faire gagner de précieuses secondes sur un temps d'étape, mais faites attention, car elle peut vous coûter cher.

VITESSE

Lorsque vous maîtrisez votre voiture, passez à une boîte manuelle pour pouvoir contrôler le passage des rapports et ainsi optimiser votre performance.

LE PANTHEON DES HEROS

Si vous avez accès à l'Internet et que vous souhaitez que tout le monde connaisse vos temps d'étape, de rallye et de championnat, visitez le site web de Codemasters à l'adresse suivante :

http://www.codemasters.com

Vous y trouverez le panthéon des héros de Colin McRae Rally, où vous pourrez enregistrer vos meilleurs temps. Pour ce faire, vous aurez besoin du code de temps affiché sous votre temps de l'écran Meilleurs scores.

Si votre temps figure parmi les meilleurs, il sera affiché avec les autres meilleurs temps du monde entier ce qui représente l'ultime exploit d'un pilote de rallye !





ASSISTANCE TECHNIQUE ET SERVICE CLIENTELE

Tél: 04 72 65 81 91 Fax: 04 72 65 50 58

Lundi : de 17 h à 21h • Mercredi : de 17 h à 21h • Samedi : de 16 h à 20 h

Avant d'appeler notre service d'assistance technique, consultez le fichier d'aide de Colin McRae Rally™, que vous trouverez sur le CD-ROM de Colin McRae Rally™.

Pour acceder au fichier d'aide

1. Double-cliquez sur Poste de travail sur le bureau de Windows 95.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur votre lecteur CD-ROM.
3. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur Explorer.
4. Double-cliquez sur le fichier Help.txt

Si vous n'avez pas trouvé la solution à vos problèmes dans ce fichier, vérifiez que vous disposez des informations suivantes avant d'appeler le service d'assistance technique :

- une description détaillée du problème
- s'il est récurrent, dans quelles conditions se produit-il ?
- la marque de votre PC (Dell, Gateway, Compaq, IBM, etc.)
- le type de votre processeur (Pentium 266, Cyrix 200, etc.)
- la marque et le modèle des cartes vidéo/graphiques 3D dont votre ordinateur est équipé ainsi que le numéro de version de votre gestionnaire (Righteous 3DFX, Matrox Mystique, etc.)
- la marque et le modèle de votre lecteur CD-ROM (Panasonic 562 double-vitesse, etc...)
- version et date du programme BIOS. Ces informations sont affichées juste après le démarrage de votre ordinateur (AMIBIOS, 1992 etc.)
- la marque et le modèle de votre carte son (SoundBlaster 32, etc.)
- votre version de DirectX (5 ou 6, par exemple)
- votre système d'exploitation (Win95, Windows NT, par exemple)

E-MAIL :

codemasters@euro-interactive.fr

ADRESSE :

EURO-INTERACTIVE
84, rue du 1er Mars 1943
69 625 Villeurbanne Cedex

SITE WEB :

www.codemasters.com

Le site au Royaume Uni comprend le support technique, des informations sur le produit, des programmes rustine et bien plus encore...

CREDITS

Codemasters souhaite manifester sa gratitude aux constructeurs des modèles suivants pour leur collaboration à la production de ce jeu :

Thanks to Volkswagen Group United Kingdom Limited, Volkswagen AG, Volkswagen Motorsport, Audi Motorsport, SEAT Motorsport and Skoda Motorsport.

Thanks to Fuji Heavy Industries.

Thanks to Toyota Motor Corporation.
Made under license from Toyota Team Europe.

Thanks to Ford Motor Company Limited.

Thanks to Mitsubishi Motors Corporation and Ralliart Inc

Thanks to Fiat Auto S.p.A.

Thanks to Renault S.A. and Sur La Route

Thank's To Alan Oliver and Thistle Rally Sport

Les sociétés suivantes nous ont gentiment permis d'utiliser leur logo dans ce jeu :

Merci à

Sparco S.p.A.
Burmah Castrol Trading Ltd
Subaru France SA
Movistar
Renault Dealers Assc
Prodrive
GFL Sport
OMP Racing s.r.l.
Pringle of Scotland Ltd
Standox
Speedline
Bosch
Pirelli S.p.A.
Michelin Tyre PLC
EXELL
Auto Mecca
Beta S.p.A.
Hella Ltd
FIAA (UK) Ltd
Revolution Wheels
Sports Cafe London
Xantak Tyresafe
Mitsubishi Oil
O.Z. S.p.A.
NGK (UK) Ltd
Renault Financial Services
Bilstien
Dunlop Tyres Ltd
Kenwood
Pepe Jeans
Sachs Boge (UK) Ltd
SKF

Les lettres et le logo PIRELLI sont des marques déposées de Pirelli S.p.A.

Le logo Elf est mis sous licence par Elf Oil.

AVERTISSEMENT

Codemasters Limited se réserve le droit d'effectuer tout changement sur ce produit ou sur ce manuel, à tout moment, sans avertissement préalable. Ce produit et ce manuel sont sous copyright. Tous droits réservés.

Codemasters produit certaines garanties limitées en ce qui concerne le logiciel et les supports du logiciel. Codemasters ne peut en aucun cas être tenu responsable de dommages spéciaux, conséquents ou indirects.

GARANTIE LIMITÉE

Ce qui est mentionné ici n'affecte en aucune manière vos droits statutaires. Codemasters garantit à l'acheteur que les supports sur lesquels le programme du logiciel est enregistré n'aura aucun défaut, ni de conception, ni dans les matériaux utilisés, pendant une période de 90 jours. Les supports défectueux seront remplacés pendant cette période si le produit est retourné à Codemasters en recommandé, accompagné d'une description des défauts, de l'adresse de retour, et du reçu d'achat.

Cette garantie ne couvre pas les supports ayant été endommagés ou utilisés de manière incorrecte, ni les programmes du logiciel eux-même, qui sont fournis "en l'état".

COLIN McRAE™ RALLY

LES EFFETS SPECIAUX ENFIN REVELES !

APPELEZ - 08 36 69 59 19

si vous n'appelez pas de France, veuillez appeler le : (00 (1)284 496 2755*)

Dix codes triche fantastiques ; doublez la puissance de votre voiture, découvrez les modifications de conduite les plus folles et d'autres caractéristiques cachées en appelant le numéro de téléphone spécial effets spéciaux de Colin McRae Rally. Eclatez-vous avec le Turbo Boost !

Ne ratez pas une astuce, appelez dès aujourd'hui !

Coût de l'appel 2,23 Fr/min TTC - édité par connection *Tarifs internationaux en vigueur.
Demandez la permission à la personne qui paie la facture de téléphone avant d'appeler.
Au moment de l'impression de ce manuel, ces prix sont corrects.