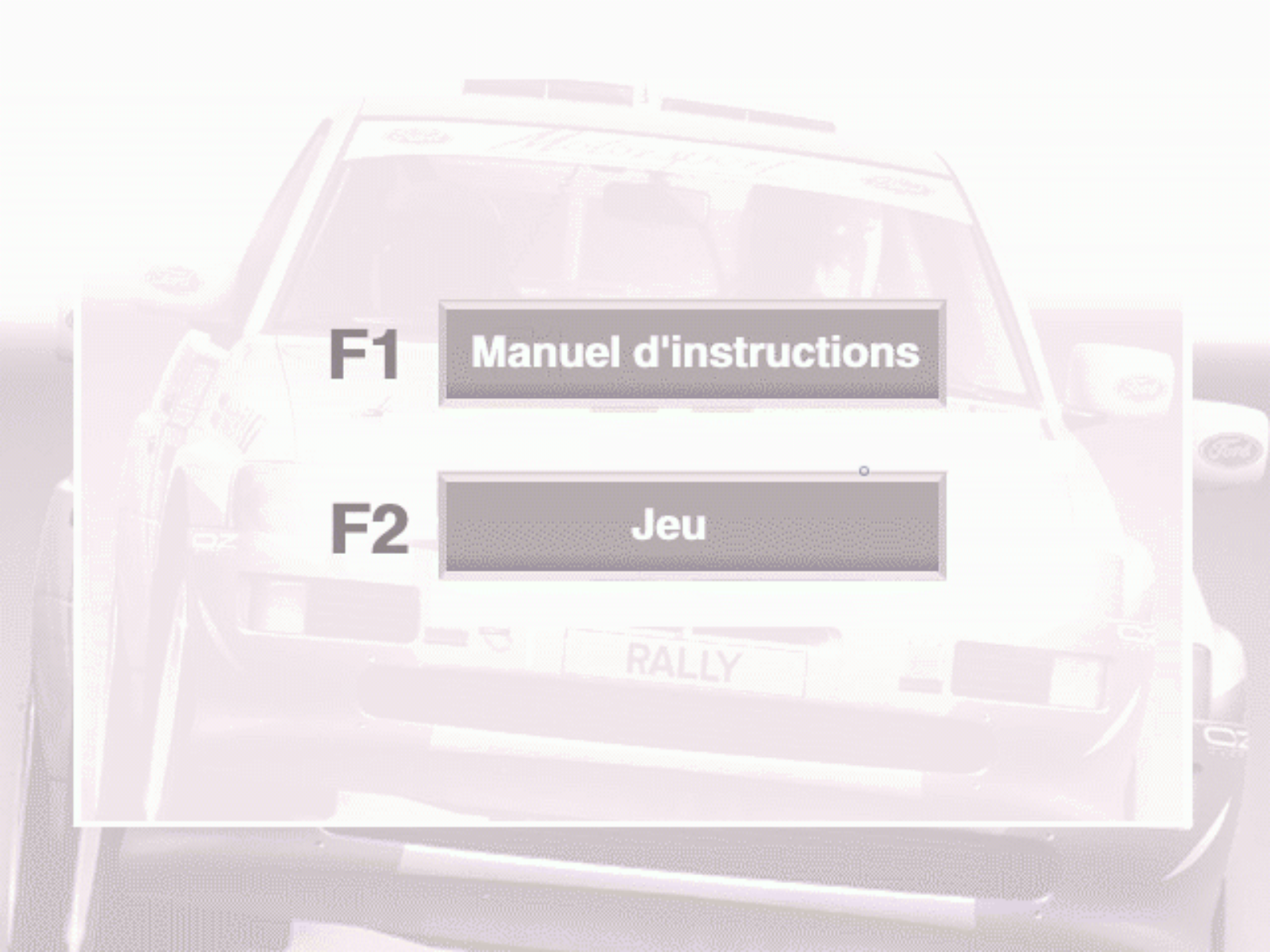

F1
Manuel d'instructions
F2
Jeu
RALLY

NETWORK Q RAC RALLY

RALLY

TABLE DES MATIERES

Introduction & Démarrage rapide
Exercez-vous
Menus & Sélection d'options de menus
Le menu principal
Commandes
Options 1 & 2
Disque
Installation
Entraînement & Classement
Déroulement du jeu
Déroulement du jeu (suite)
Organes qui risquent de tomber en panne
Déroulement d'une étape
Cockpit de la voiture
Gestion de la mémoire
Notes de piste (suite)
Journal de bord
Journal de bord (suite)
Précédents vainqueurs
Précédents vainqueurs (suite)
Résumé des règles officielles
Résumé des règles officielles (suite 1)
Résumé des règles officielles (suite 2)
Cartes des étapes
Cartes des étapes (suite 1)
Cartes des étapes (suite 2)
Cartes des étapes (suite 3)
Cartes des étapes (suite 4)
Cartes des étapes (suite 5)
Remerciements
Générique
Avertissement sur l'épilepsie & Précaution à prendre dans tous tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.
Accélérer l'exécution de Rally
Avertissement & Garantie

Suivant

Introduction

FELICITATIONS! Vous avez entre les mains l'une des simulations de rallye les plus réalistes qui aient jamais été réalisées. Ce jeu, qui reproduit dans tous ses détails le rallye Network Q RAC, est un jeu aussi proche que possible de la réalité.

Après avoir couru sur tous les circuits du monde, les pilotes doivent disputer la dernière étape du Championnat du Monde, le British Event, qui est le rallye le plus important du Championnat du monde, celui qui a permis à des champions internationaux comme Carlos Sainz et Juha Kankkunen de marquer à jamais l'histoire des courses automobiles.

Chaque virage, chaque accident de terrain des 350 miles de course a été recréé à la perfection pour que vous puissiez courir comme un pilote professionnel. Choisissez l'une des cinq voitures de rallye les plus célèbres du monde, en fonction de ses caractéristiques et de ses performances.

Si cela vous semble trop compliqué, il vaudrait peut-être mieux renoncer tout de suite! Les futurs champions devront aussi affronter des conditions climatiques particulièrement rudes de ce côté-ci du Pôle Nord, ainsi que de longues étapes de nuit. Par contre, vous ne serez pas seul: l'ordinateur, votre co-pilote, vous fournira en permanence des notes de piste qui vous permettront de savoir à tout instant ce qui vous attend.

Si vous êtes prêt à disputer l'un des rallyes les plus difficiles et à conduire l'un des cinq bolides les plus rapides du monde, attachez votre ceinture et préparez-vous à disputer la course de votre vie!

Démarrage rapide

A ce stade, il est clair que vous n'avez pas la moindre intention de passer du temps à lire un manuel du début à la fin. Ce que vous voulez, c'est sauter dans votre voiture, et démarrer. Si vous promettez de lire la suite de ces explications quand vous aurez un petit quart d'heure, nous allons vous expliquer très brièvement comment plonger immédiatement dans le jeu.

Exercez-vous!

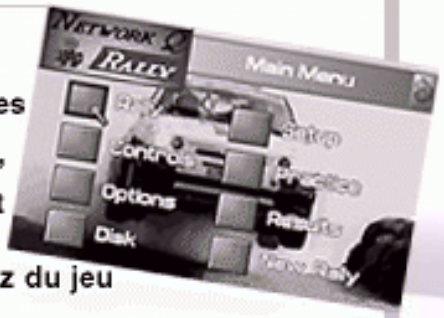
Si vous n'êtes pas un pilote professionnel, vous avez intérêt à vous exercer un peu avant de vous lancer. En utilisant les touches fléchées ou la souris, sélectionnez l'option Entraînement. Cette option vous offre plusieurs possibilités. Cliquer sur le signe > vous permet de passer par les différents stades: facile, moyen et difficile. Sélectionner Préparation voiture vous permet de choisir votre voiture et les pneus correspondant à l'état de la route. Lorsque vous êtes prêt à démarrer, appuyez sur le bouton Entraînement pour passer au début de l'étape que vous avez choisie. Les touches par défaut sont les suivantes:

A	Accélérer
Z	Freiner
<	A gauche
>	A droite
Esp.	Changer de vitesse

Si ces choix ne vous conviennent pas, vous pouvez redéfinir les touches ou utiliser la manette de jeu en sélectionnant Joystick sur le menu Commandes. N'hésitez pas à explorer les menus pour savoir ce que font les différentes options. La plupart des gens préfèrent se rendre compte par eux-mêmes de la façon dont fonctionne un logiciel - il n'y a pas de honte à ça. Vous pouvez même essayer de participer à un rallye - mais nous vous conseillons tout de même de lire la suite de ce manuel avant, pour connaître toutes les finesses du jeu avant de commencer.

Menus

Libellés des menus/Icône Echappement



Les différentes options et fonctionnalités de Rally sont contrôlées par un système de menus qui vous permet de vous déplacer facilement dans le programme. Chaque écran comporte, en haut, une barre de titre qui indique à quoi sert le menu, et une liste d'options avec, pour chacune, un bouton sélecteur gris. En haut et à droite de chaque écran se trouve une case comportant une flèche verte incurvée: c'est l'icône Echappement. Lorsque vous la sélectionnez, vous revenez au menu précédent, ou vous sortez du jeu si vous êtes dans le menu principal.

Sélection d'options de menus

Pour sélectionner des options de menus, vous avez le choix entre la souris et le clavier. Avec la souris, faites passer le pointeur bleu sur le bouton sélecteur de l'option que vous voulez utiliser et cliquez le bouton gauche de la souris. Au clavier, utilisez les touches fléchées pour faire passer la bordure rouge sur l'option de votre choix et appuyez sur Entrée.

Certaines options vous font passer à un autre menu, d'autres sont des "bascules", qui vous permettent d'activer et de désactiver une fonction. Lorsque vous sélectionnez une bascule, une coche apparaît dans le bouton sélecteur pour indiquer que la fonction est activée. Pour la désactiver, cliquez à nouveau sur la fonction.

Le menu principal

Le menu principal permet d'accéder à tous les sous-menus et à toutes les options du programme. Ses différentes options sont décrites brièvement ci-après:

- Rally - Lorsque vous lancez le programme pour la première fois, cette option vous permet de faire une course complète de 35 étapes, si vous vous en sentez capable. Elle vous permet aussi de reprendre une course que vous aviez enregistrée en cours de jeu.
- Commandes - affiche le menu Commandes, qui permet de sélectionner une commande par la manette de jeu ou de redéfinir les touches.
- Options - vous permet de choisir des options d'affichage, ainsi que différentes astuces comme l'indestructibilité.
- Disque - permet d'enregistrer et de charger sans problème les positions des coureurs. Les explications concernant les courses qui ont été enregistrées et qui sont pré-chargées sur votre CD sont fournies dans la suite de cette documentation.
- Installation - permet de choisir le nombre de coureurs qui participeront au rallye et les voitures qu'ils piloteront.
- Entraînement - vous permet de prendre en mains les voitures de votre choix.
- Classement - affiche les positions de tous les pilotes participant au rallye.
- Nouv. R. - permet de commencer une course à partir de l'étape 1.
- Icône Echappement - vous fait sortir du jeu et revenir sous DOS.

Note: Quelques instants après, le système passe en mode Démo. Regardez la démo, ou appuyer sur échappement pour l'arrêter.

Commandes



Le menu Commandes vous permet de choisir le système de commande que vous connaissez le mieux. Les deux premières options: Clavier et Joystick, s'excluent mutuellement, vous ne pouvez en sélectionner qu'une à la fois. Lorsque vous en sélectionnez une, vous annulez automatiquement la sélection de l'autre. La troisième option, Redéfinir les touches, affiche un autre menu sur lequel figurent les cinq touches de commande. Pour redéfinir une touche, commencez par la sélectionner, puis frappez la touche qui doit la remplacer. Les cinq options du menu Commandes sont les suivantes:

Accélérer	augmente la vitesse de la voiture
Freiner	diminue la vitesse de la voiture
A gauche	fait virer la voiture à gauche
A droite	fait virer la voiture à droite
Changer de vitesse	utilisée avec Accélérer, passe la vitesse supérieure.
	Utilisée seule, rétrograde à la vitesse inférieure.

Son, la dernière option du menu Commandes, affiche un autre sous-menu proposant quatre options: Sound Blaster, Adlib, Disney et Beeper (le haut-parleur du PC). Comme toutes ces options s'excluent mutuellement, il suffit de choisir celle qui correspond à la configuration de votre machine. Si vous avez un PC lent, la sélection de Beeper améliorera légèrement la vitesse du jeu.

Options 1 et 2



Les deux menus Options permettent de modifier la difficulté et l'affichage. Vous pouvez aussi modifier ces paramètres en cours de course en utilisant les touches suivantes:

- Visualisation tête haute: F1 - active et désactive l'affichage du compteur de vitesse, du compte-tours et du turbo.
- Boîte de vitesse auto: F2 - laisse l'ordinateur changer de vitesse à votre place, ce qui est plus sûr mais plus lent.
- Freins auto: F3 - freine automatiquement lorsque vous approchez d'un virage pour que vous l'abordiez en toute sécurité.
- Indestructible: F4 - empêche que votre voiture soit détruite par une collision, mais n'évite pas les dommages (qui sont indiqués sur le menu Services à la fin de chaque étape).
- Options 2: affiche le menu Options 2.
- Affichage carte: lorsque cette option est désactivée, vous ne devez vous fier qu'à vos notes de piste et à votre habileté. Vous ne pouvez pas changer la carte en cours de jeu.
- Affichage notes de piste: F5 - si vous sélectionnez cette option, les notes de piste seront affichées dans l'angle supérieur droit de votre tableau de bord.
- Co-pilote parle: F6 - si vous avez une carte son compatible, cette option vous permet d'entendre votre co-pilote vous lire les notes de piste. Si vous avez un PC lent, nous vous conseillons de la désactiver.
- Rétroviseur affiché: F7 - cette option permet de voir les voitures qui se rapprochent de la vôtre, mais vous verrez une plus grande partie de la route devant vous si vous désactivez cette option.
- Menu Options 1: vous fait revenir au 1er menu d'options.



Disque

Le menu Disque vous permet d'utiliser le programme pour manipuler des jeux préalablement sauvegardés sans passer par le DOS pour supprimer les anciennes positions des coureurs.



Charger jeu:

permet de revenir à un jeu préalablement sauvegardé. Si vous voulez pouvoir revenir ultérieurement à la course en cours, vous devez commencer par la sauvegarder avant de sélectionner cette option. Le programme affiche une liste des courses sauvegardées que nous avons créée à votre intention. Sélectionnez-en une et cliquez sur l'icône Charger.

Sauvegarder jeu:

enregistre la position de votre voiture. Entrez le nom que vous voulez donner à la course en cours et cliquez sur l'icône Sauvegarder. Vous avez tout intérêt à sauvegarder votre jeu à la fin de chaque étape: si vous faites un très mauvais temps, vous pouvez toujours revenir à la dernière position que vous avez sauvegardée. En sauvegardant un jeu, vous êtes certain de pouvoir reprendre la course à l'endroit exact où vous vous étiez arrêté.

Effacer jeu:

au fur et à mesure du déroulement de la course, vous pouvez supprimer certaines positions que vous avez enregistrées et qui encombrent le disque. Sélectionnez le fichier que vous voulez effacer et cliquez sur Effacer. Le programme vous demande de confirmer la suppression. Si vous cliquez sur Non, le fichier n'est pas supprimé.

Installation

Ce menu vous permet d'inventer un rallye auquel participent de 1 à 6 coureurs, et de changer les détails des pilotes et de leurs voitures. La partie gauche de l'écran comporte deux flèches bleues dirigées respectivement vers le haut et le bas de l'écran. Elles vous permettent de faire défiler la liste des pilotes. Vous pouvez aussi appuyer sur Pg Préc. ou sur Pg Suiv. pour faire défiler la liste des noms 5 par 5.

En bas et à gauche de la liste, vous voyez le numéro du pilote et une icône représentant soit un ordinateur, soit un casque. En cliquant sur l'icône, vous alternez entre les deux. Si l'icône représente un casque, le pilote est sous le contrôle d'un joueur. Si elle représente un ordinateur, il est sous le contrôle de votre PC. Si vous sélectionnez le nom du pilote, vous voyez apparaître sa carte d'identité, qui vous permet de changer le nom du pilote et celui du co-pilote. Pour personnaliser votre pilote, vous pouvez aussi changer certains détails, comme son âge et sa nationalité.

En bas et à droite de l'écran, vous voyez les voitures des pilotes. Lorsque vous en sélectionnez une, vous voyez apparaître un autre menu sur lequel vous pouvez faire défiler les voitures disponibles et visualiser leurs performances avant d'en sélectionner une nouvelle.







Entraînement

Cette option permet aux joueurs d'essayer plusieurs voitures au cours de trois étapes d'entraînement, de difficulté variable. La flèche bleue vous permet de faire défiler les trois options. Cliquer sur Préparation voiture permet de choisir une voiture et de monter les pneus appropriés. Enfin, choisir Entraînement vous permet de passer à l'action. Ce que vous ferez pendant les périodes d'entraînement est sans effet sur votre position dans la course.



Classement

Cet écran permet de visualiser les meilleurs temps du jeu, jusqu'à l'étape en cours. A la 12ème étape, par exemple, vous verrez affichés les meilleurs temps des 11 étapes précédentes. Le temps du pilote le plus rapide est affiché en début de liste, suivi des temps séparant les autres pilotes du premier. Ainsi, si le premier est 02:30:00 et si le second le suit à 5 minutes, son temps sera indiqué sous la forme +00:05:00. Si vous arrivez à finir les 35 étapes du Rallye, la sélection de cette option affichera un écran de trophées composé des trois meilleurs temps. En cliquant sur un bouton de la souris, vous affichez la liste des résultats.



précédant
Suivant

Déroulement du jeu

Avant de vous lancer dans une course, nous vous conseillons de passer au menu Préparation Rallye pour spécifier le nombre de pilotes et choisir leurs voitures. Vous pouvez même forcer les opposants de l'ordinateur à piloter les voitures de votre choix. Pour commencer un Rallye complet, cliquez sur Nouv. R. Vous voyez alors apparaître les écrans suivants:







Le rallye se déroule sur 520 kilomètres de routes anglaises réputées pour leur extrême difficulté. Votre progression est signalée par une case rouge clignotante sur la carte des événements et sur la Carte quotidienne. Lorsque vous avez parcouru ces différents écrans, vous voyez apparaître la carte de l'étape que vous vous apprêtez à disputer.



précédant

Suivant

Déroulement du jeu *(suite)*

Au début de chaque étape, l'écran affiche une carte de la course, comprenant différentes informations: distance à parcourir, type de route et conditions atmosphériques. Utilisez-les pour choisir un type de pneu. Par exemple, les pneus pour goudron ordinaire vous seront de bien peu d'utilité sur des routes enneigées. Cliquez sur l'icône Pneus, sélectionnez un type de pneu, puis cliquez sur Changer pour les monter. Si vous ne sélectionnez pas de type de pneu, votre voiture sera équipée des mêmes pneus qu'à l'étape précédente. Lorsque votre sélection vous convient, passez à l'écran Rapport temps.



Au début de chaque étape, vous devez décider si vous pouvez - ou non - passer du temps à réparer ce qui ne va pas. Comme vous devez parvenir au point de contrôle avant une certaine heure pour ne pas être disqualifié, vous n'avez pas toujours le temps de réparer. La règle d'or, c'est de faire autant de réparations que possible à l'étape.



Vous devez absolument réparer votre voiture quand vous avez le temps. Sinon, vos performances vont baisser, et vos temps aussi. N'oubliez pas que, comme dans un vrai rallye, plus vous demandez à votre voiture, plus vous augmentez le rythme d'usure des organes vitaux, comme les freins et les pneus.



précédant
Suivant

Organes qui risquent de tomber en panne (ce qui ne manquera pas)

Echappement	Se fatigue peu à peu, mais un atterrissage brutal après un vol plané ne l'arrange pas.
Turbo	L'utilisation abusive du turbo l'use prématurément.
Pare-brise	Rentrer dans le décor ou heurter un arbre risque au minimum de rayer le pare-brise, et parfois de le faire exploser, et donc de rendre la voiture inutilisable.
Boîte de vitesse	Rétrograder trop tôt peut l'endommager.
Carter	Arriver sur un ralentisseur à toute vitesse risque de l'endommager.
Tête de cylindre	Si vous changez de vitesse manuellement et conduisez en permanence à trop haut régime, vous risquez d'endommager les têtes de cylindres.
Suspension	Freiner à mort et décoller sur des bosses n'arrange pas les amortisseurs.
Embrayage	S'use normalement.
Freins	Freiner trop brutalement ou trop souvent use prématurément les freins.

Les problèmes que vous rencontrez s'affichent selon un système de codes de couleurs. Vert, le problème n'est pas grave, et vous devriez pouvoir arriver sans trop de mal à la prochaine étape. Jaune, le problème est relativement sérieux, et vous devrez réparer dès que vous aurez le temps. Rouge, attention vous devez intervenir immédiatement, sinon vous risquez de ne pas pouvoir atteindre la prochaine étape et de devoir abandonner.

Une fois les réparations effectuées, vous pouvez aller jusqu'à la prochaine étape et démarrer.

Déroulement d'une étape



A la différence des autres simulations de courses, pour être amusant, Rally demande pas mal d'habileté et d'habitude de la conduite. Les touches par défaut sont: A pour accélérer, Z pour freiner, < ou > pour virer à gauche ou à droite, et la barre d'espacement pour changer de vitesse manuellement, si vous avez choisi cette option. Si vous appuyez simultanément sur la barre d'espacement et sur la touche d'accélération, vous passez à la vitesse supérieure. Si vous appuyez seulement sur la barre d'espacement, vous rétrogradez. Les règles de base sont simples: vous devez terminer l'étape en cours dans le temps imparti, et votre temps est enregistré quand vous passez la ligne d'arrivée (signalée par le drapeau rouge). A la fin de l'étape, vous devez freiner au stop. Sinon, vous risquez d'endommager sérieusement votre voiture. En cours de course, vous passez une série de points de contrôle. A chacun d'entre eux, votre temps est comparé au meilleur, et la différence clignote dans l'angle supérieur droit de l'écran.

A la fin de l'étape, vous pouvez comparer votre position en vous référant au classement provisoire et passer à l'étape suivante, jusqu'à la fin du rallye ou de l'abandon.

En cours de jeu, vous pouvez utiliser les touches suivantes:

+	Augmente la profondeur du tracé de la route
-	Diminue la profondeur du tracé
+ (pavé numérique)	Augmente la profondeur des sprites (volume)
- (pavé numérique)	Diminue la profondeur des sprites (volume)
O	Active ou désactive la texture de la route
I	Active ou désactive la texture du champ
P	Interrompt le pilotage
J	Etalonne le joystick
S	Active ou désactive le son
F1 à F7	Active et désactive les différents modes d'affichage et de modificaton
Ctrl + Echappement	Retire le pilote du rallye.

Le cockpit de la voiture



Visualisation tête haute Oui/Non	F1
Boite de vitesse auto. Oui/Non	F2
Freins auto. Oui/Non	F3
Indestrutible Oui/Non	F4
Affichage des notes de piste Oui/Non	F5
Notes de piste orales Oui/Non	F6
Rétroviseur Oui/Non	F7

précédant
Suivant

Gestion de la mémoire

Le programme charge autant de détails que possible, en fonction de la mémoire disponible. Si vous avez moins de 640K de mémoire conventionnelle, certaines fonctionnalités d'animation ne seront pas chargées. Si vous n'avez toujours pas assez de mémoire, vous sortirez tout simplement du jeu. Dans ce cas, vous devrez reconfigurer les options d'initialisation de votre PC en modifiant les fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS. Essayez de supprimer les programmes résidents dont vous n'avez pas besoin, et si vous avez un MS-DOS 6, utilisez l'utilitaire MEMMAKER pour libérer autant de mémoire de base que possible.

Rally demande aussi de la mémoire paginée pour charger:

- l'exemple de sonorisation 3,2,1 Partez
- des exemples de notes de piste orales
- des exemples d'effets sonores.

Rally tente de charger successivement les différents éléments dans l'ordre comme indiqué ci-dessus, jusqu'au dernier ou jusqu'à ce qu'il n'ait plus de mémoire paginée disponible. Si vous avez un gestionnaire de mémoire de type QEMM ou EMM386, configurez-le dans votre fichier CONFIG.SYS, et assurez-vous que la ligne de commande ne comporte pas d'instruction NOEMS en remplaçant:

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM NOEMS HIGHSCAN

par

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN

Notes de piste

Pendant la course, le pilote fait équipe avec le co-pilote. Le co-pilote joue un rôle important: il décrit la route au pilote, en s'aidant des notes de piste, qui sont de brèves descriptions des caractéristiques de la route et des obstacles, virages ou nids de poules. Généralement, les notes de piste se présentent de la manière suivante:

Notes orales	Notes affichées
Lignes droites	LIG. DRTE
Gauche x	G x
Droite x	D x
Haut gauche x	H G x
Haut droite x	H D x
Bas gauche x	B G x
Bas droite x	B Dx
Epingle à cheveu gauche	EC G
Epingle à cheveu droite	EC D
Rétrécissement	RET
Bosse	BOS
Nid de poule	NDP
Ligne d'arrivée	LA

où x est une valeur comprise entre 1 et 7, qui indique au pilote la difficulté du virage, de la manière suivante:



ATTENTION:

Les notes de piste ont été rédigées et imprimées avec le plus grand soin, mais les concurrents ne doivent pas oublier que la courbe des virages qui y est spécifiée ne peut en aucun cas tenir compte des capacités des pilotes ou de leurs voitures. Les pilotes sont entièrement responsables de leur sécurité.

RALLY Journal de bord

1ère journée



La première journée, qui commence et se termine à Birmingham, est la seule au cours de laquelle les concurrents se retrouvent finalement à leur point de départ. Les 9 étapes sont relativement courtes, puisque la plus longue ne dépasse pas 7 miles. Toutes les étapes de la journée se disputent sur des circuits spéciaux , et les pilotes passent la plupart de la journée sur des routes goudronnées, sauf à Chatsworth et à Tatton Park, où les routes sont en gravillons. La vitesse sera à l'ordre du jour, et les concurrents se battront sur trois des circuits les plus célèbres d'Angleterre: Oulton Park, Donington et Mira. Assurez-vous que vos essuie-glaces fonctionnent bien, car la pluie risque d'être au rendez-vous. Attention aussi à votre vitesse dans les virages. Les pilotes inexpérimentés auront intérêt à avoir recours au freinage automatique, surtout dans les virages en épingles à cheveux d'Oulton Park, mais les longues lignes droites amuseront tous les coureurs.



2ème journée

Au cours de la deuxième journée, les concurrents iront au Pays de Galles, où ils trouveront des routes sinueuses, des collines et des lieux aux noms impossibles à prononcer. Comme la plupart de la course se déroulera dans des forêts et des landes, vous aurez intérêt à monter vos pneus spéciaux, car la plupart du temps vous devrez affronter le sable ou la boue. La pluie, ou même la neige, ne vous sera probablement pas épargnée. Le parcours le plus difficile sera sans aucun doute SS11 à Myherin, où vous aurez 20 miles de virages serrés et de mauvaise visibilité - et vos notes de piste vous seront d'une grande utilité.

précédant
Suivant

RALLY Journal de bord

3ème journée



Au cours de cette journée, vous vous dirigerez davantage vers le nord jusqu'à la côte est. Les conditions de conduite permettront de tester l'adaptabilité des pilotes, qui devront affronter des types de routes et des conditions météorologiques très variés. La neige est en tête de liste, mais vous aurez aussi des étapes sans pluie, et des étapes avec pluie. Les concurrents devront faire leurs preuves sur tous les types de sols, du gravier à la boue. Cette journée est aussi celle de la plus longue étape individuelle, à Kershope, qui offre 25 miles de froid, de sale neige et de routes glissantes.



4ème journée

Cette dernière journée vous fera revenir à votre point de départ, près de Birmingham. Le temps sera bien meilleur que d'habitude, sans pour autant être merveilleux. Votre principal souci, ce sera la pluie. Presque toute la journée, vous traverserez des forêts, mais la dernière étape se déroulera sur le circuit de Donnington Park. Vous devriez être habitué, après la première journée. L'étape 32 à Langdale devrait être amusante. Exception faite d'un affreux virage en épingle à cheveu pratiquement à la fin de l'étape, cette étape ne comporte patiquement que des lignes droites et des virages faciles à négocier. S'il ne pleut pas, ce devrait être une vraie partie de plaisir.

précédant
Suivant

Précédents vainqueurs:

Le RAC Rally of Great Britain s'est couru pour la première fois en 1937, mais jusqu'en 1937 il n'y a pas eu de champion général, seulement des vainqueurs par catégorie. Les vainqueurs ont été:

1937	Jack Harrop	Jaguar SS 100
1938	Jack Harrop	Jaguar SS 100
1939	A F P Fane	BMW 328
1940 et 1950	Pas de rallye	
1951	Ian Appleyard/Pat Appleyard	Jaguar XK120
1952	Godfrey Imhof/Betty Frayling	Allard-Cadillac J2
1953	Ian Appleyard/Pat Appleyard	Jaguar XK120
1954	John Wallwork/J H Brooks	Triumph TR2
1955	Jimmy Ray/Brian Horrocks	Strandard Ten
1956	Lyndon Sims/R Jones/ A Ambrose	Aston Martin DB2
1957	Pas de rallye	
1958	Peter Harper/Dr E W Deane	Sunbeam Rapier
1959	Gerald Burgess/Sam Croft-Pearson	Ford Zephyr
1960	Erik Carlsson/Stuart Turner	Saab
1961	Erik Carlsson/John Brown	Saab
1962	Erik Carlsson/David Stone	Saab
1963	Tom Trana/Sven Lundstrom	Volvo PV544

Précédents vainqueurs: *(suite)*

1964	Tom Trana/Gunnar Thermanius	Volvo PV544
1965	Rauno Aaltonen/Tony Ambrose	Mini-Cooper S
1966	Bengt Soderstrom/Gunnar Palm Ford	Cortina-Lotus
1967	Pas de rallye	
1968	Simo Lampinen/John Davenport	Saab V4
1969	Harry Kallstrom/Gunnar Haggbom	Lancia Fulvia
1970	Harry Kallstrom/Gunnar Haggbom	Lancia Fulvia
1971	Stig Blomqvist/Arne Hertz	Saab V4
1972	Roger Clark/Tony Mason	Ford Escort
1973	Timo Makinen/Henry Liddon	Ford Escort
1974	Timo Makinen/Henry Liddon	Ford Escort
1975	Timo Makinen/Henry Liddon	Ford Escort
1976	Roger Clark/Stuart Pegg	Ford Escort
1977	Bjorn Waldegaard/Hans Thorszelius	Ford Escort
1978	Hannu Mikkola/Arne Hertz	Ford Escort
1979	Hannu Mikkola/Arne Hertz	Ford Escort
1980	Henri Toivonen/Paul White	Talbot Sunbeam Lotus
1981	Hannu Mikkola/Arne Hertz	Audi Quattro
1982	Hannu Mikkola/Arne Hertz	Audi Quattro
1983	Stig Blomqvist/Bjorn Cederberg	Audi Quattro
1984	Ari Vatanen/Terry Harryman	Peugeot 205 T16
1985	Henri Toivonen/Neil Wilson	Lancia Delta S4
1986	Timo Salonen/Seppo Harjanne	Peugeot 205 T16
1987	Juha Kankkunen/Juha Piironen	Lancia Delta
1988	Markku Alen/Ilka Kivimaki Lancia	Delta Integrale
1989	Pentti Airikkala/Ronan McNamee	Mitsubishi Galant
1990	Carlos Sainz/Luis Moya Toyota	Toyota Celica
1991	Juha Kankkunen/Juha Piironen	Lancia Delta Integrale
1992	Carlos Sainz/Luis Moya	Toyota Celica

précédant Suivant

Résumé des règles officielles

Article 1 - Participation

Le rallye permet aux pilotes de se qualifier pour:

Le Championnat du monde des constructeurs de la FIA.
Le Championnat du monde des pilotes de la FIA.

Article 2 - Description du parcours

Le rallye se court sur 1649 miles, dont 344 d'étapes spéciales.

Article 3 - Réglementation de reconnaissance

1) pendant toutes les étapes de reconnaissance de route, la vitesse est limitée à 30 miles à l'heure.
2) Les concurrents ont le droit de faire deux tours à chaque étape spéciale.
3) Pendant les tours de reconnaissance, chaque étape spéciale se déroule sous le contrôle de responsables dont les pilotes doivent respecter les consignes.
4) Le non-respect de ces règles est pénalisé de la manière suivante:

a) première infraction - Avertissement écrit
b) second avertissement - £ 50 d'amende
c) troisième infraction - £ 100 d'amende
d) quatrième infraction - 10 secondes de pénalité
e) cinquième infraction - 5 minutes de pénalité
f) sixième infraction - Disqualification

Article 4 - Inscription des pilotes

Toute personne ou entité légale en possession d'une licence internationale de pilotage valable pour l'année en cours peut prendre part au rallye.

Résumé des règles officielles *(suite 1)*

Article 5 - Frais d'inscription

a avec la publicité (facultative) proposée par les Organisateurs:
i) inscriptions reçues et payées trois semaines avant la date de clôture: £ 940
ii) inscriptions reçues et payées une semaine avant la date de clôture: £ 1490
iii) inscriptions reçues et payées à la date de clôture: £ 2000

b sans la publicité facultative: 2 fois les sommes mentionnées ci-dessus.

Article 6 - Cartes de pointage

1) Au début du rallye, chaque équipage reçoit une carte de pointage sur laquelle doivent figurer les temps alloués pour parcourir la distance séparant deux points de contrôle.
Cette carte devra être remise au contrôle d'arrivée d'une section et remplacée par une nouvelle avant le début de la section suivante. L'équipage est seul responsable de sa carte de pointage.

2) L'équipage est seul responsable de la remise de sa carte de pointage aux différents points de contrôle et de l'exactitude des informations qui y figurent.

3) L'absence de cachet ou de marque officielle qui aurait dû être apposé à un point de contrôle ou la non-remise d'une carte de pointage à un contrôle (heure, passage ou regroupement) et/ou à l'arrivée entraînera l'exclusion de l'équipage.

Article 7 - Code de la route

1) Pendant tout le rallye, les pilotes devront respecter le code de la route en vigueur en Angleterre. Tout équipage qui ne s'y conformerait pas serait passible des pénalités suivantes:

1ère infraction - pénalité de £ 500 en espèces
2ème infraction - 5 minutes de pénalité
3ème infraction - exclusion de la course.

précédant Suivant

Résumé des règles officielles *(suite 2)*

● Article 8 - Réparations

1) Les réparations et pleins de carburant peuvent être effectués au moment choisi par le pilote.
2) Il est interdit sous peine d'exclusion de remorquer, transporter ou pousser les voitures, sauf pour les remettre sur le circuit ou pour dégager la route.

● Article 9 - Publicité

Les concurrents sont autorisés à apposer sur leur voitures les publicités de leur choix, à condition que:
a elles soient autorisées par les règles nationales, les règles de FIA et les organismes organisateurs des Championnats du monde des rallys;
b elles ne soient pas choquantes;
c elles laissent intacts les espaces réservés aux plaques et aux numéros des concurrents;
d elles ne gênent pas la visibilité des pilotes.

● Article 10 - Etapes Spéciales

a le terme « étapes spéciales » recouvre les essais effectués sur des routes fermées pour la circonstance.
b pendant ces essais, le casque et la ceinture de sécurité sont obligatoires, sous peine d'exclusion.
c sous peine d'exclusion, les équipes doivent respecter le sens de circulation imposé.
d les départs des étapes spéciales seront donnés de la manière suivante:
– lorsque la voiture s'est arrêtée en face du contrôle de départ, le commissaire responsable de la course confirmera l'heure prévue (sous la forme heures:minutes) sur la carte de pointage pour le départ de la voiture en question, rendra ce document à l'équipage et comptera à haute et intelligible voix 30" - 15"- 10" - et 5" ;
– lorsque les 5 dernières secondes seront écoulées, le signal de départ sera donné et la voiture devra démarrer immédiatement;
– deux minutes de pénalité seront imposées à tout équipage qui ne démarrerait pas dans les 20 secondes suivant le signal de départ.

précédant Suivant

Les cartes des étapes

SS01: Sutton Park



Type d'étape:	Parc
Distance:	3,1 Miles
Surface:	Goudron
Temps:	Beau/Pluie

SS02: Weston Park



Type d'étape:	Parc
Distance:	3 Miles
Surface:	Goudron
Temps:	Beau/Pluie

SS03: Oulton Park



Type d'étape:	Course
Distance:	2,9 Miles
Surface:	Piste
Temps:	Beau/Pluie

SS04: Tatton Park



Type d'étape:	Parc
Distance:	4,3 Miles
Surface:	Gravier
Temps:	Beau/Pluie

SS05: Chatsworth



Type d'étape:	Parc
Distance:	6,7 Miles
Surface:	Gravier
Temps:	Beau/Pluie

SS06: Clumber



Type d'étape:	Parc
Distance:	3,3 Miles
Surface:	Goudron
Temps:	Beau/Pluie

précédant

Suivant

Les cartes des étapes (suite1)

SS07: Donington



Type d'étape:	Course
Distance:	5,1 Miles
Surface:	Piste
Temps:	Beau/Pluie

SS08: Donington



Type d'étape:	Course
Distance:	5,1 Miles
Surface:	Course
Temps:	Nuit

SS09: Mira



Type d'étape:	Course
Distance:	4,6 Miles
Surface:	Course
Temps:	Beau/Pluie

SS10: Dyfnant



Type d'étape:	Forêt
Distance:	12 Miles
Surface:	Sable
Temps:	Nuit

SS11: Myherin



Type d'étape:	Forêt
Distance:	20 Miles
Surface:	Sable
Temps:	Beau/Pluie

SS12: Hafren



Type d'étape:	Forêt
Distance:	14 Miles
Surface:	Sable/Herbe
Temps:	Beau/Pluie

précédant
Suivant

Les cartes des étapes (suite 2)

SS13: Pantperthog



Type d'étape:	Forêt
Distance:	9,2 Miles
Surface:	Sable
Temps:	Beau/Pluie

SS14: Dyfi Main



Type d'étape:	Forêt
Distance:	14,6 Miles
Surface:	Sable
Temps:	Beau/Pluie

SS15: Gartheniog



Type d'étape:	Forêt
Distance:	13.3 Miles
Surface:	Sable/Herbe
Temps:	Beau/Pluie

SS16: Penmachno South



Type d'étape:	Forêt
Distance:	8,4 Miles
Surface:	Enneigée
Temps:	Neige

SS17: Penmachno North



Type d'étape:	Forêt
Distance:	6,3 Miles
Surface:	Boue
Temps:	Beau/Pluie

SS18: Brenig



Type d'étape:	Forêt
Distance:	5,7 Miles
Surface:	Boue
Temps:	Nuit

précédant

Suivant

Les cartes des étapes (suite 3)

SS19: Clocaenog



Type d'étape:	Forêt
Distance:	12 Miles
Surface:	Boue
Temps:	Nuit

SS20: Grizedale East



Type d'étape:	Forêt
Distance:	4,7 Miles
Surface:	Sable
Temps:	Beau/Pluie

SS21: Grizedale West



Type d'étape:	Forêt
Distance:	17,8 Miles
Surface:	Sable
Temps:	Beau/Pluie

SS22: Kershop



Type d'étape:	Forêt
Distance:	24,8 Miles
Surface:	Enneigée
Temps:	Schnee

SS23: Wauchope



Type d'étape:	Forêt
Distance:	7,2 Miles
Surface:	Enneigée
Temps:	Schnee

SS24: Orge Hill



Type d'étape:	Forêt
Distance:	7 Miles
Surface:	Enneigée
Temps:	Schnee

précédant

Suivant

Les cartes des étapes (suite 4)

SS25: Harwood



Type d'étape:	Forêt
Distance:	12,6 Miles
Surface:	Gravier
Temps:	Beau/Pluie

SS26: Falstone



Type d'étape:	Forêt
Distance:	18,5 Miles
Surface:	Enneigée
Temps:	Neige

SS27: Broomylinn



Type d'étape:	Forêt
Distance:	11,1 Miles
Surface:	Gravier
Temps:	Nuit

SS28: Pundershaw



Type d'étape:	Forêt
Distance:	18,2 Miles
Surface:	Boue
Temps:	Nuit

SS29: Hamsterley



Type d'étape:	Forêt
Distance:	15,4 Miles
Surface:	Sable/Herbe
Temps:	Beau/Pluie

SS30: Cropton



Type d'étape:	Forêt
Distance:	8,3 Miles
Surface:	Goudron
Temps:	Beau/Pluie

précédant

Suivant

Les cartes des étapes (suite 5)

SS31: Gale Rigg



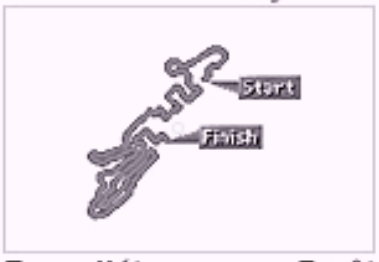
Type d'étape:	Forêt
Distance:	5,9 Miles
Surface:	Goudron
Temps:	Beau/Pluie

SS32: Langdale



Type d'étape:	Forêt
Distance:	11,1 Miles
Surface:	Sable u.Gras
Temps:	Beau/Pluie

SS33: Dalby



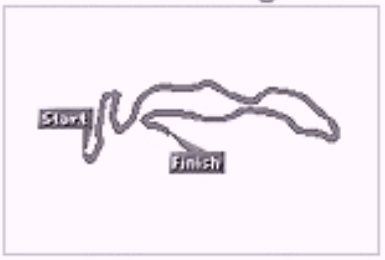
Type d'étape:	Forêt
Distance:	20,5 Miles
Surface:	Boue
Temps:	Beau/Pluie

SS34: Scunthorpe



Type d'étape:	Moor
Distance:	4,4 Miles
Surface:	Gravier
Temps:	Beau/Pluie

SS35: Donington



Type d'étape:	Course
Distance:	2,9 Miles
Surface:	Course
Temps:	Nuit

précédant

Suivant

Remerciements

Nous remercions toutes les personnes et équipes sans les informations et l'expérience desquelles ce projet n'aurait pas pu voir le jour:

RAC
Malcolm Neill ● Andrew Kellit
Eric Cowcill

Network Q

Ford Motorsport
Don McHugh Terry Bradley

Prodrive (Subaru)
Ian Parry ● Belinda Jellet
Melvyn Powell

Lancia
Huguette Boyagis

Toyota
Alexandra Schieran

Mitsubishi
Rob Arthur

Générique

Europress Software
Mike Askew Responsable du département Développement
Richard Vanner Responsable projet
Alex Blagg Assistant du responsable projet
Alexa Czechowski Directeur Marketing
Anna Donaldson Marketing
Amanda Thomas Marketing
Richard Peacock Production et réalisation
Dazzling Darren Ithell Sonorisation musicale
Lance Concannon Rédacteur du Manuel du pilote

Pixelkraft
Version PC
Chef Programmeur
Mark Stamps
Programmeurs
Martin Cook Kevin Cook
Christian Pennycate David Eddy
Andy Mucho Neil Beresford
Simon Willmot
Réalisations artistiques
Mark Healey Adam Lawes
John King
Cartes
Neil English Mark Rundle
Intro
Mick Garlick John King
Responsable projet
Kevin Cook Mick Garlick

Version Amiga
Chef programmeur
Neil Beresford
Programmeurs
Andy Mucho Martin Cook
Paul Blyth Mark Rundle
Realisations artistiques
Mark Healey Adam Lawes
Responsable projet
Kevin Cook Mick Garlick
Test programme
Glenn Richmond

précédant

Suivant

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de connaissance à la vue de certains types de lumière clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'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 connaissance) 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 un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de connaissance, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre medecin.

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 a quinze minutes toutes les heures.

Accélérer l'éxécution de Rally

Si vous voulez accélérer Rally, peut-être parce que la mémoire de votre PC est insuffisante pour gérer le nombre incroyable de graphiques du programme, vous pouvez désactiver quelques fonctions «gourmandes» en mémoire. Vous avez le choix entre:

F7 –	Active/désactive le rétroviseur
F8 –	Active/désactive les détails de la route
F9 –	Active/désactive les détails du paysage
F12 –	Active/désactive la pluie et la neige
+/- (clavier) –	Augmente/réduit la vue de la route
+/- (pavé numérique) –	Augmente/réduit les caractéristiques du bas côté

Il se peut que cette version n'installe pas si vous avez un lecteur de CD-ROM connecté. Si vous avez un tel problème, déconnectez le lecteur de CD-ROM.

Avertissement

Europress Software se réserve le droit de modifier à tout moment le produit décrit dans ce manuel sans préavis.

Garantie

Ce programme fonctionnera dans ses grandes lignes de la manière décrite dans le manuel. Europress Software s'engage, si des erreurs significatives lui sont signalées DANS L'ANNEE suivant la date d'achat du programme, soit à corriger les erreurs significatives dans un délai raisonnable, soit à offrir ou à autoriser un remboursement du prix d'achat.
Si la disquette programme est endommagée dans l'année suivant la date d'achat du programme, Europress la remplacera par une disquette offrant les mêmes fonctionnalités dès réception de la disquette endommagée; les frais de prise en charge ne seront pas de plus de 15% du coût initial du produit. Europress Software ne garantit pas que les fonctionnalités du produit répondront à votre attente ou que le logiciel fonctionnera de manière continue ou sans erreurs. C'est le client qui assume les risques de dommages ou de perte découlant de l'utilisation ou de l'impossibilité d'utilisation du logiciel.
Dans la mesure où la loi le permet, Europress Software n'offre aucune garantie supplémentaire, explicite ou implicite, concernant le manuel ou le logiciel qui y est décrit. En aucun cas la société Europress Software ne pourra être tenue pour responsable des pertes directes ou indirectes découlant de tout défaut du logiciel, même si elle a été informée de cette éventualité.
La responsabilité d'Europress Software découlant de la fourniture de ces marchandises ne pourra pas dépasser leur valeur marchande.

Copyright

Le logiciel et le manuel ont été déposés par Europress Software. Tous les droits sont réservés. Ils ne pourront pas être, partiellement ou totalement, photocopiés, dupliqués, traduits ou reproduits par quelque procédé que ce soit (électronique ou autre) ou sur quelque support que ce soit, sans l'autorisation écrite préalable de Europress Software. L'utilisateur de ce produit pourra l'exploiter lui-même, sur la machine pour laquelle il aura été acheté, mais ne pourra pas vendre ou transférer de reproductions du manuel ou du logiciel à des tiers, sous quelle que forme que ce soit, ni les louer ou les prêter sans l'autorisation écrite de Europress Software.

Si les marchandises sont vendues par une transaction client, telle que définie par la Loi américaine de 1976 sur ce type d'opération (Customer Transaction Order), les droits de l'acheteur ne sont pas affectés par cet avis ou par cette garantie.

précédant

Suivant

Europress Software - dix ans de succès

Europress Software est une filiale de Europress Group, l'un des groupes de presse spécialisés en informatique leaders sur le marché européen.

La société n'a cessé de se développer depuis 1984, date de la sortie de son premier produit. Au fil des ans, Europress Software a constamment renforcé sa position pour jouer aujourd'hui un rôle primordial sur le marché britannique des logiciels de divertissement.

Son succès croissant découle de l'excellence de ses produits dans quatre secteurs distincts: éducation, équipement, productivité et divertissement, maintenant complétés par le créneau essentiel qu'est le style de vie.

Europress Software est devenu une force majeure sur le marché extrèmement dynamique des logiciels de divertissement grâce à la conception de produits bien ciblés, toujours situés parmi les meilleurs dans leur domaine. Ses atouts reposent sur une perception affinée du marché, une exigence totale de qualité et un travail d'équipe enthousiaste et dévoué.

Europress Software envisage maintenant de satisfaire une plus grande part de la demande mondiale de logiciels de qualité.

précédant