

Precaución

- Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos.
- Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. Evite rayarlo.
- No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa ni a una humedad excesiva.
- No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Advertencia sobre epilepsia

LÉALA ANTES DE UTILIZAR SU ORDENADOR.

Un porcentaje muy pequeño de personas podría sufrir ataques epilépticos al exponerse a ciertas formas luminosas o luces destellantes. La exposición a determinadas formas o fondos en la pantalla de un televisor o al utilizar videojuegos, puede provocar un ataque epiléptico a esas personas. Determinadas circunstancias pueden dar lugar a síntomas de epilepsia que no habían sido detectados, incluso en personas que nunca han sufrido ataques de este tipo. Si usted, o cualquier otro miembro de su familia, sufre de epilepsia, consulte a su médico antes de jugar. Si experimenta cualquiera de los síntomas siguientes: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, mientras está jugando a un videojuego, interrumpa INMEDIATAMENTE el juego y consulte a su médico antes de reanudarlo.

Aviso sobre la piratería

Este juego de Codemasters está protegido por el sistema de protección FADE™.

Si adquieres una copia ilegal podrás jugar... pero no por mucho tiempo.

Mientras la usas, la jugabilidad de la copia pirata se va degradando hasta convertirse en poco más que una demo.

Asegúrate de que esto no te pasa.

Adquiere sólo software original en establecimientos autorizados.

La Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento le agradece que haya comprado software original y le informa:

- 1- La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- 2- La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- 3- La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
- 4- La Federación Anti Piratería (FAP), organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- 5- Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal, no dude en ponerse en contacto con la FAP en el teléfono 91 522 46 45 o a través del correo electrónico en la siguiente dirección: abog0042@tsai.es

©2004 The Codemasters Software Company Limited (Codemasters). All rights reserved. Codemasters® is a registered trademark owned by Codemasters. Colin McRae Rally 04™ and GENIUS AT PLAY™ are trademarks of Codemasters. Colin McRae™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae used under license. Official Licensed Product, Ford Motor Company. Trademarks, design patents and copyrights are used with the permission of the owner VOLKSWAGEN AG. Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner AUDI AG. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Codemasters. Developed by Codemasters. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2004 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

índice

instalación	P2
controles	P3
a pantalla	P4
guardado automático y carga de campeonatos	P4
multijugador	P5
daños	P7
escribir nombre	P8
selección de vehículos	P8
área de servicio	P9
el coche fantasma	P10
puntuación y clasificación	P10
modo campeonato	P11
modo rally	P12
modo etapas	P12
indicaciones del copiloto	P13
menú de opciones	P14
mejores puntuaciones	P15
cámara	P15
detener la acción	P15
cómo jugar con GameSpy Arcade	P16
aviso sobre piratería	P16
agradecimientos	P17
agradecimientos especiales	P17
colin mcrae	P17
derek ringer	P17
contrato de licencia	P20
atención al cliente	P21

instalación

Coloca el disco 1 de Colin McRae Rally 04™ en la unidad de CD-ROM y cierra la bandeja. Espera unos segundos para que comience a leerlo. Si el ordenador tiene activada la función de reproducción automática, Colin McRae Rally 04™ empezará a instalarse automáticamente. En caso contrario, en el menú Inicio selecciona Ejecutar. Escribe D:\setup (sustituye D por la letra de la unidad de CD-ROM) y pulsa INTRO.

Se iniciará el programa de instalación; sigue las instrucciones en pantalla. Tienes que tener DirectX 9.0b en el ordenador para que Colin McRae Rally 04™ funcione, pero lo podrás instalar también en caso de que no lo tengas.

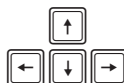
Además, tendrás la oportunidad de registrar el juego por Internet si quieres. No hace falta que lo hagas durante la instalación del juego: puedes entrar en cualquier momento en www.codemasters.com/register. Si te conectas siempre a Internet mediante llamada telefónica, pero tienes configurado el ordenador para que la conexión no se inicie de forma automática, tendrás que conectarte antes de empezar la instalación si quieres registrarte.

Es recomendable no tener ningún programa funcionando durante la instalación (a excepción de los necesarios para conectarse a Internet).

controles

controles en los menús

navegar:



cambiar de opciones:



confirmar la selección:



cancelar/salir del menú:



controles durante las carreras:

girar a la izquierda:



girar a la derecha:



acelerar:



frenar/marcha atrás estando parado:



freno de mano:



aumentar de marcha:



reducir marcha:



cambiar la cámara:



pausa:



la pantalla



indicaciones del copiloto:

consulta la sección Indicaciones y consejos del copiloto

tiempo parcial:

cuando pases por un punto intermedio, el tiempo parcial en el tramo indicará cómo vas en relación al tiempo más rápido registrado en la etapa de momento. Si el valor es negativo, indica que estás batiendo el tiempo récord, mientras que si es positivo significa que vas más despacio.

progreso en la etapa:

el indicador de la barra representa tu coche. Cuando cruces los puntos intermedios de la prueba, la barra de progreso se pondrá verde o roja, según vayas por delante o por detrás del tiempo.

cuentarrevoluciones:

indica las revoluciones por minuto actuales.

tiempo:

el tiempo total empleado hasta el momento en la etapa.

velocidad:

la velocidad actual.

agua/aceite:

indica si el motor se ha recalentado (agua) o si está dañado (aceite).

turbo:

indica qué daño ha sufrido el turbo.

marcha:

la marcha actual.

cambio de marcha:

se enciende para indicar que es necesario cambiar de marcha.

a todo gas:

se ilumina para indicar que se ha alcanzado la aceleración máxima.

guardado automático y carga de campeonatos

Al entrar al modo campeonato, tienes que seleccionar un archivo de guardado.

Si quieres iniciar uno nuevo, escoge un espacio vacío. Para continuar una partida ya iniciada, selecciona el archivo de guardado.

Tu progreso se guardará de forma automática al llegar a un área de servicio y al final de cada rally.

P4

multijugador

- MODO CAMPEONATO (1-2 JUGADORES)
- MODO ETAPAS (1-4 JUGADORES)
- MODO RALLY (1-4 JUGADORES)

Al elegir el modo de juego hay que definir el número de jugadores que va a participar en el rally. En las partidas con pantalla dividida (lee a continuación), cada jugador necesitará un mando, aunque un jugador puede usar también el teclado. Entra en Opciones > Mando para definir el mando/teclado que usará cada uno (consulta la sección Opciones).

Primero, el piloto 1 selecciona un coche, escribe su nombre y elige nacionalidad. A continuación, los demás seleccionan sus preferencias antes de pasar a la etapa.

Los jugadores pueden conducir en equipos o competir unos contra otros. Si dos pilotos deciden competir juntos, tendrán que seleccionar el mismo vehículo (lee el apartado Elegir coche) después de escoger la modalidad por equipos. Trabajarán juntos y sus puntos se sumarán para la clasificación por escuderías final (consulta Puntuación).

Para competir unos contra otros en el rally, los jugadores tienen que seleccionar coches de distintos fabricantes; los puntos se asignarán a los pilotos de forma individual.

pantalla dividida o por turnos

En los modos Etapas y Rally, se puede elegir si los jugadores corren la etapa uno después de otro (por turnos) o si por el contrario corren a la vez en una pantalla dividida.

El campeonato con varios jugadores se juega siempre en el formato por turnos.



multijugador en red

Para competir en un rally por medio de una red local o de Internet, elige Red en el menú principal.

red de área local

Podrán jugar hasta un máximo de 8 jugadores a un rally en red local. Todos tienen que tener Colin McRae Rally 04™ instalado en el ordenador y configurar bien la conexión LAN (red de área local).

Cuando se seleccione esta opción, aparecerá un menú y una lista con las partidas que se están jugando en la red.

internet

Elegir Internet para conectarte a la red mundial y competir con otros fanáticos de los rallies situados en cualquier rincón del planeta. Si accedes mediante llamada telefónica y no tienes configurado el ordenador para que se conecte de forma automática, tendrás que salir de Colin McRae Rally 04™, entrar a Internet y volver a ejecutar el juego. El acceso a Internet se efectuará de forma automática si usas otras conexiones de alta velocidad, por ejemplo las de banda ancha. Recomendamos este tipo de conexiones para que la experiencia al jugar a Colin McRae Rally 04™ sea lo más realista posible.

Cuando se seleccione esta opción, aparecerá un menú y una lista con las partidas que se están jugando en Internet.

menú de partidas en red

jugador

Elige Jugador en el menú para escribir cómo quieres llamarte y cuál será tu nacionalidad en las partidas en red.

nueva partida (ser el anfitrión de una partida en internet o en red de área local)

Si quieres crear una partida en red, elige Nueva partida en el menú y define las siguientes opciones:

nombre	Poner el nombre que se quiera a la partida.
puerto	Especificar un número de puerto si es necesario.
contraseña necesaria	Establecer si se va a exigir una contraseña para entrar.
contraseña	Definir la contraseña que han de escribir los jugadores si has activado la opción contraseña necesaria.
tipo de partida	Elegir el tipo de partida. Tendrás que escoger las etapas después de escribir tu nombre.
número de jugadores	Establecer cuántos jugadores se pueden conectar (1-8).
crear	Cuando estés conforme, elige Crear.

Aparecerán las siguientes opciones:

juego	Aquí puedes escoger los países y etapas que formarán el rally. Dependerán del tipo de partida que hayas elegido y de las que hayas desbloqueado antes en el modo campeonato.
vehículo	Elige el coche que pilotarás en el rally.
chat	Escribe en la ventana y pulsa INTRO para hablar con los demás jugadores conectados a la partida.
listo	Elige Listo cuando lo tengas todo preparado. Los demás jugadores también tienen que pulsar Listo para que el rally comience. Mientras esperas, podrás seguir chateando con tus rivales de etapa.

unirse (entrar en una partida en internet o en red de área local)

Si quieres entrar en una partida en red, elige Unirse en el menú y escoge alguna de la lista. Con la opción Actualizar puedes ver la lista de partidas disponibles más actual.

Cuando te hayas conectado a una, tendrás que configurar lo siguiente:

vehículo	Elige el vehículo que usarás en el rally.
chat	Escribe en la ventana y pulsa INTRO para hablar con los demás jugadores conectados a la partida.
listo	Elige Listo cuando lo tengas todo preparado. Los demás jugadores y el anfitrión también tienen que pulsar Listo para que el rally comience. Mientras esperas, podrás seguir chateando con tus rivales de etapa.

daños

• MODO CAMPEONATO • MODO ETAPAS • MODO RALLY

Los daños en el vehículo son un peligro natural en las carreras de rallies. Si el coche queda muy maltrecho, no podrás completar la etapa.

Existen tres niveles de desperfectos que se pueden elegir en todos los modos de juego:

- normal** El coche sufre una serie de daños medios y aguanta bastante antes de quedar fuera de servicio.
- grave** Los choques, el dar con los bajos en el suelo, la mala conducción, etc. tendrán un efecto importante en el manejo del vehículo. Ten cuidado: una mala actuación puede obligarte a abandonar el rally antes de lo esperado.
- experto** Desperfectos casi realistas que se pueden desbloquear en el modo campeonato; consulta este apartado para más información.



cómo reparar los daños

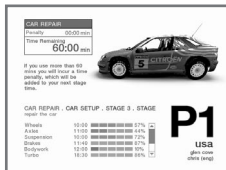
Los desperfectos que sufra el vehículo se pueden reparar en el Área de servicio cuando la visites cada cierto tiempo durante el rally.

El equipo de reparaciones tiene un tiempo limitado para conseguir que el vehículo vuelva a estar listo para correr. Si los desperfectos son muy graves y el equipo no los puede arreglar en el tiempo fijado, tendrás que enfrentarte a la etapa siguiente con parte del vehículo sin reparar. Debes dar prioridad a las reparaciones más importantes para volver al circuito con el coche en el mejor estado posible.

Por ejemplo, puede que el coche tenga la carrocería y la suspensión dañadas. Aunque la carrocería protege a todas las piezas, tal vez sea crucial reparar la suspensión para pasar a la siguiente etapa sin verte forzado a retirarte.

Si consideras que algunas reparaciones son cruciales pero no tienes tiempo suficiente para completarlas, puedes hacer una reparación parcial, pero esto te costará una penalización de tiempo (5 minutos máximo) que se te descontará del tiempo total del rally/etapa a menos que consigas compensarlo con una conducción de primera.

Resalta los componentes dañados en la lista de reparaciones y asigna distintos niveles de reparación a cada uno. En pantalla se muestra el tiempo necesario para realizar cada reparación, así como el tiempo total disponible.



abandono

Si el coche ha sufrido tantos daños que es imposible completar el rally, puede que tengas que abandonar. Por fortuna habrás conseguido puntos suficientes para ir al siguiente país (modo campeonato) y evitar así que la temporada sea un verdadero desastre. Para retirarte, selecciona Abandonar en el menú de pausa.

la rueda de repuesto

Si se te pincha una rueda o sale disparada del coche, al final de la etapa se te colocará la rueda de repuesto. Ahora bien, sólo puedes llevar una rueda de repuesto, así que si vuelves a perder una rueda o llanta (o varias) y no logras llegar a la siguiente área de servicio, tendrás que abandonar el rally. No obstante, si logras llegar al área de servicio, se te cambiarán todas las ruedas y llantas dañadas.

daños en el motor y vehículo calado

Si el sistema de refrigeración sufre daños, el motor puede recalentarse (verás que sale humo del capó). Con el tiempo, el motor sufrirá daños (el vapor pasará a ser humo) y el coche se calará.

Vuelve a poner en marcha el motor acribillando el botón del acelerador.

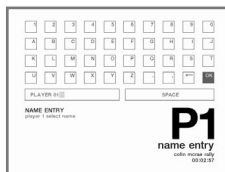
NOTA: puede que también se pare el motor si te das un choque frontal importante.

escribir nombre

- INICIAR UN CAMPEONATO
 - INICIAR UN RALLY
- INICIAR UNA PARTIDA EN EL MODO ETAPAS
- ASIGNAR UN ESPACIO DE GUARDADO PARA EL CAMPEONATO
 - GUARDAR UNA PARTIDA EN EL MODO RALLY O ETAPAS

Escribe un nombre en pantalla. Para introducir un espacio entre las palabras, pulsa el carácter de espacio. Para eliminar un carácter, pulsa el símbolo de retroceso.

Una vez introducido el nombre, pulsa Aceptar.

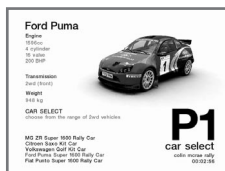


selección de vehículos

- INICIAR UN RALLY • INICIAR UNA PARTIDA EN MODO ETAPAS

Selecciona primero el grupo de coches del que quieres elegir tu vehículo: tracción a las 2 ruedas, tracción a las 4 ruedas, grupo B o coches de bonificación.

A continuación, selecciona de la lista el coche que deseas pilotar.



Coches con tracción a las 2 y 4 ruedas

Estos dos grupos contienen los coches que se suelen ver en los rallies oficiales de todo el mundo.

Grupo B (desbloqueable)

Una colección de los coches más infames de los años 80, con gran potencia y difíciles de controlar.

Coches de bonificación (desbloqueables)

Compite con toda una serie de vehículos de la historia del motor.

el coche fantasma

• MODO ETAPAS • MODO RALLY

El coche fantasma, disponible en las partidas para un jugador y en las multijugador por turnos, representa el tiempo más rápido de la etapa.

Vence al coche fantasma si quieres establecer un récord. Puedes activarlo o desactivarlo en el menú de opciones (consulta el apartado Opciones).



puntuación y clasificación

puntos por tiempo

• MODO CAMPEONATO • MODO ETAPAS • MODO RALLY

Al final de cada rally se te asignan puntos en función de los tiempos acumulados al cruzar la línea de meta de cada etapa. Si compites en multijugador en el modo por equipos (véase Multijugador), los marcadores se suman para obtener la puntuación total del equipo.

Los puntos individuales que obtienen los pilotos según su posición en la línea de llegada se determinan como siguen:

1º	16 puntos
2º	14 puntos
3º	12 puntos
4º	10 puntos
5º	8 puntos
6º	6 puntos
7º	4 puntos
8º	2 puntos

Los puntos de escudería (equipo), se asignan así:

1º	10 puntos
2º	8 puntos
3º	6 puntos
4º	4 puntos
5º	2 puntos

No se obtienen puntos si no se completa el rally.

puntos por posición

• MODO ETAPAS • MODO RALLY

En el sistema de puntos por posición, la clasificación se determina según los tiempos al final de cada etapa y no al final de todo el rally.

1º	8 puntos
2º	6 puntos
3º	4 puntos
4º	2 puntos

Al final de éste, se suman los puntos acumulados para determinar quién es el vencedor.

modo campeonato

• JUGADORES: 1-2

El campeonato es el corazón y el alma de colin mcrae rally 04™. Acepta el desafío de un piloto profesional en una competición mundial y participa en rallies de 8 países distintos, conduce en todo tipo de terrenos y condiciones y pon a prueba tus habilidades.

Al comenzar un nuevo campeonato, selecciona primero un espacio para guardar la partida (consulta Guardado automático y carga de campeonatos), a continuación elige el tipo de campeonato en el que deseas competir: tracción a las 4 ruedas, tracción a las 2 ruedas, grupo B (desbloqueable) o experto (desbloqueable), y después el nivel de dificultad...

dificultad normal

El coche sufre daños de tipo normal (consulta Daños).

dificultad avanzada

Los daños son de tipo grave y los adversarios son más difíciles de batir.

dificultad experta (desbloqueable)

La dificultad experta es el desafío de rally definitivo. El vehículo no sólo está sometido a daños por colisión casi realistas, sino que la información sobre el circuito (tiempo de la etapa, progreso, información del copiloto, etc.) desaparece de pantalla y lo que único que ves es lo que está frente al volante. ¡igual que estar dentro de un coche de rally!

La estructura de cada campeonato depende del grupo en que compites y del nivel de dificultad establecido:

Grupo	Dificultad	Rallies por campeonato	Pruebas por rally
Tracción 2 r.	Normal	5	4
Tracción 2 r.	Avanzado	6	5
Tracción 4 r.	Normal	7	6
Tracción 4 r.	Avanzado	8	6
Tracción 4 r.	Experto	8	6
Grupo B	Normal	5	6



minijuegos para probar las piezas

Las habilidades y el conocimiento de los pilotos de rallies más importantes del mundo tienen un valor incalculable para los fabricantes de piezas en la creación de nuevos componentes. De vez en cuando te invitarán a probar una nueva pieza en un circuito seleccionado para la ocasión.

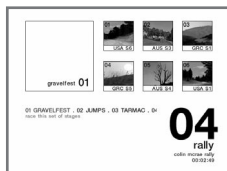
Tienes tres intentos para cumplir los requisitos del test de piezas. Si superas la prueba con éxito, se dará por finalizada la creación de la nueva pieza. El nuevo componente se instalará en el coche y aumentará su rendimiento y competitividad.



modo rally

- 1-4 JUGADORES (PANTALLA DIVIDIDA)
- 1-4 JUGADORES (POR TURNOS)

Selecciona uno de los rallies especiales en la pantalla Seleccionar circuito o elige un espacio personalizado para dejar tu impronta en el mundo del rally y crear tu propia prueba a partir de las etapas que hayas completado en el modo campeonato.



rallies personalizados

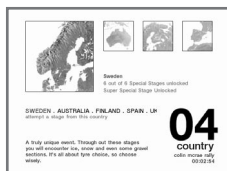
Selecciona primero un espacio en la pantalla del modo rally. A continuación, utiliza las opciones país y etapa para seleccionar las pruebas individuales de tu rally personalizado. Puedes elegir un máximo de 6 etapas. Cuando estés satisfecho con el resultado, sal de la pantalla; el rally se guardará en el espacio elegido.

Para correr en el rally que acabas de crear, selecciónalo en la pantalla del modo rally.

modo etapas

- 1-4 JUGADORES (PANTALLA DIVIDIDA)
- 1-4 JUGADORES (POR TURNOS)

Pilota cualquiera de los vehículos disponibles en alguna de las etapas que hayas desbloqueado en el modo campeonato.



Selecciona primero el país y luego la etapa y salta a la pista para hacerte con el récord de la prueba.

indicaciones y consejos del copiloto

Siempre que estés en la pista, recuerda que no eres un piloto solitario en busca de un récord, sino que formas parte de un tándem. La otra mitad es el copiloto: para lograr una buena actuación él es tan necesario como tu habilidad al volante. Escucha lo que te dice.

Durante cada etapa, el copiloto te dará información acerca del terreno que vas a encontrarte en forma de indicaciones de dirección. Varían según la etapa y son vitales para que tengas éxito, sobre todo si la visibilidad es reducida.

Las indicaciones del copiloto incluyen detalles vitales como la distancia, un número de dificultad que representa el peligro de la próxima curva, las características del terreno en el orden en que aparecen y, de vez en cuando, alguna advertencia. La distancia al obstáculo próximo está expresada en metros. Cuanto menor sea el número de dificultad, menor tendrá que ser la velocidad para superar el peligro.

Si el copiloto indica un 6, significa que el camino está despejado y puedes pisar a fondo hasta que te indique lo contrario.

En la pantalla también se muestran los giros y curvas que van a venir, por ejemplo:



Curva cerradaCurva abierta

definiciones de las indicaciones

cuidado:	peligroso.	giro:	una curva en un cruce.
atención:	muy peligroso.	se abre:	la curva se abre al final.
cima:	elevación que oculta el terreno que hay detrás.	se cierra:	la curva es más cerrada al final.
salto:	una elevación del terreno que, tomada a velocidad, puede hacer que el vehículo salte. Recuerda, una vez que los neumáticos se despegan del suelo, tu control sobre el coche es nulo.	se estrecha:	la carretera se estrecha.
larga:	una curva prolongada.	no cortes:	no cruces el vértice de la curva.
muy larga:	una curva muy prolongada.	recto:	sigue en línea recta para pasar las siguientes curvas.
		baches:	variaciones del terreno que pueden desestabilizar la suspensión.

menú de opciones

mandos

Aquí los jugadores pueden elegir el mando de juego que van a usar. Sólo estará disponible el teclado y los mandos/volantes que estén conectados.

gráficos

Esta opción sirve para activar/desactivar las indicaciones en pantalla, ajustar la calidad de imagen y centrar la pantalla. En Opciones avanzadas puedes seleccionar el adaptador de gráficos, la resolución de pantalla y activar/desactivar las opciones del adaptador. Si no puedes jugar del todo bien, reduce la resolución de pantalla o desactiva alguna de las funciones del adaptador de gráficos.

sonido

Ajusta el volumen de las indicaciones del copiloto, la música y los efectos especiales.

EAX 4.0 advanced HD™ de Creative en Colin McRae Rally 04™

El juego Colin McRae Rally 4 es el primero que emplea una técnica de simulación revolucionaria gracias al sistema de sonido ultrarrealista EAX 4.0 Advanced HD™, de Creative Labs.

Mientras estás conduciendo, el sistema EAX analiza el terreno sobre el que te encuentras. Así, la tecnología EAX 4.0 Advanced HD Multi-Environments™ sirve para simular los ecos de los objetos próximos.

EAX 4.0 Environmental Filtering™ simula la energía de sonido que sale de prácticamente cualquier tipo de material. El sonido que salga de un muro que pase a escasos centímetros del retrovisor será muy distinto al del campo o al de la escarcha acumulada en la pista.

Y por si esto fuera poco, la tecnología EAX 4.0 Environment Panning™ hace que todos los sonidos salgan en 3D, para que los jugadores con sistemas de sonido envolventes oigan hasta el más mínimo detalle acústico.

EAX 4.0 ADVANCED HD™ solo está disponible para Windows 2000 y Windows XP junto con las tarjetas de Creative Labs Sound Blaster Audigy, Audigy 2 y Audigy 2 ZS. Los últimos drivers actualizados de EAX 4.0 pueden encontrarse en la versión DVD de CMR04, o en la página web de Creative - www.soundblaster.com/drivers.

Siente toda la emoción de Colin McRae Rally 4 con Sound Blaster Audigy 2: el sonido más realista en un juego de carreras.

idioma

Cambia el idioma que utiliza el copiloto. El mismo de Colin McRae, Derek Ringer, es el que dice las notas de todas las etapas y siempre hace de copiloto al conducir el Citroën Xsara. El copiloto alternativo, copiloto B, se puede elegir para que dé las indicaciones al conducir otro vehículo. **secretos**

Desbloquea las funciones del juego antes de completar la etapa necesaria utilizando la línea de atención al cliente de Codemasters o la página web. Anota el código de acceso a los secretos que aparece en esta pantalla y sigue después el procedimiento descrito en la contraportada del manual para obtener los códigos secretos.

Introduce el código secreto en esta pantalla para desbloquear la función especial.

mejores puntuaciones

Consulta las mejores puntuaciones que has obtenido en todos los rallies terminados hasta el momento. También se muestra un código especial que puedes utilizar para registrar tus mejores marcas en el Salón de la Fama de la página de Codemasters.

Si tienes acceso a Internet y has conseguido un tiempo que merezca la atención del resto de pilotos mundiales, entra en:

www.codemasters.com

y haz clic en el botón Salón de la Fama y en el menú selecciona el salón de Colin McRae Rally Q4™.

Introduce el código obtenido y, si tu tiempo es lo bastante bueno, aparecerá en la página para que todo el mundo lo vea!

Si has conseguido un tiempo en el nivel de dificultad experto, saldrá en una lista separada para demostrar que estás de verdad entre la élite de los pilotos de rally.

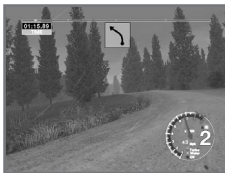
cámara

Durante el rally, pulsa Cambiar cámara para alternar entre las cámaras instaladas dentro y fuera del coche y así obtener una nueva perspectiva de la acción:

Cámara interior



Cámara del parachoques



Cámara de persecución



detener la acción

Pulsa ESCAPE durante un rally si quieres detenerlo y entrar en el menú de pausa. Las opciones disponibles son:

- Abandonar: consulta Abandono.
- Continuar: regresar al rally.
- Abandonar la partida.

cómo jugar con GameSpy Arcade

Puedes jugar a colin mcrae rally™04 por Internet a través de GameSpy Arcade. Los archivos necesarios para instalarlo vienen incluidos en el disco. Si aún no lo has instalado, mete el disco de colin mcrae rally™04. Para jugar por Internet, sólo tienes que seguir las siguientes instrucciones.

Para ejecutar GameSpy Arcade y entrar en la sala de colin mcrae rally™04, entra en el menú Inicio y haz clic en el icono de GameSpy Arcade. Cuando el programa se inicie, verás una lista de partidas y otras opciones en la parte izquierda de la pantalla. Tienes muchas para elegir, pero ya tendrás tiempo luego: haz clic en el icono de colin mcrae rally™04 que está a la izquierda y entrarás en la sala del juego.

Encuentra un servidor de colin mcrae rally™04: una vez dentro de la sala del juego, conocerás a otros jugadores y encontrarás distintos servidores. En la parte de arriba verás una lista con todos los servidores disponibles, además del número de jugadores y la velocidad de conexión (medida por el número ping. Cuanto más bajo, mejor). Haz doble clic en el servidor que quieras. Empezarás a jugar automáticamente a colin mcrae rally™04 en el que hayas elegido. ¡Que empiece la carrera!

¿Problemas?

Si tienes problemas al usar GameSpy Arcade, por ejemplo durante la instalación, al registrar el juego o mientras estés jugando a colin mcrae rally™04, entra en la página de atención al cliente de GameSpy, <http://www.gamespyarcade.com/help/>, o manda un mensaje usando el formulario situado en <http://www.gamespyarcade.com/support/contact.shtml>.

aviso sobre piratería

Este juego de Codemasters está protegido por el sistema de protección FADE™.

Si adquieres una copia ilegal podrás jugar... pero no por mucho tiempo. Mientras la usas, la jugabilidad de la copia pirata se va degradando hasta convertirse en poco más que una demo.

Asegúrate de que esto no te pasa.

Adquiere sólo software original en establecimientos autorizados.

La Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento le agradece que haya comprado software original y le informa:

- 1- La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- 2- La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- 3- La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
- 4- La Federación Anti Piratería (FAP), organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- 5- Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal, no dude en ponerse en contacto con la FAP en el teléfono **91 522 46 45** o a través del correo electrónico en la siguiente dirección: **abog0042@tsai.es**

P16

agradecimientos

Audi AG, Automobiles Peugeot, Beanstalk Inc, Bridgestone Corporation, Ford Motor Company, Ford Rallye Sport, Fuji Heavy Industries Limited, GM-Fiat Italia s.r.l, MG Sport and Racing, Mitsubishi Motors Corporation, Mitsubishi Ralliart Europe, Volkswagen AG, Autocar Electrical Equipment Co. Ltd, Brembo S.p.A, Compomotive Automotive 73 Ltd, Collins Performance Engineering, Federal Mogul, Hella, Koni BV, OMP Racing, Pace Products (Anglia) Ltd, Pipercross Ltd, RT Quaife Engineering Ltd, Sparco s.r.l, Superchips Inc, Waypoint Design.

agradecimientos especiales a

Colin McRae, Derek Ringer, Jean-Eric Freudiger, Automobiles Citroën, Citroën Sport, PSA Peugeot Citroën, Nicky Grist.

colin mcrae

Colin McRae: sin duda el piloto más famoso, espectacular y triunfal del circuito mundial hoy en día. Ha ganado más rallies que nadie con un estilo que los fans adoran.

En 1995, este escocés de 35 años se convirtió en el campeón del mundo más joven de la historia. Inició su fulgurante carrera de éxito con los equipos Subaru Prodrive y Rallye Sport, y ahora pilota para Citroën Sport.

Colin es conocido por su estilo atrevido y en toda su carrera ha cosechado nada menos que 25 victorias en mundiales de rally.

Cuando el Flying Scotsman (el escocés volador) domina la escena, tanto el público como sus rivales se ponen alerta.

Con eso se dice todo.

Para obtener más información acerca de Colin McRae, entra en

www.colinmcrae.com

derek ringer

Derek Ringer, natural de Glasgow (Escocia), se unió por primera vez a Colin McRae en 1987 para disputar el rally de Gran Bretaña. En 1993, el dúo ganó su primera prueba de rally en el premio de Nueva Zelanda. Dos años después ya dominaban la escena mundial, y lo refrendaron con su primer campeonato del mundo de rally en 1995.

Tras un periodo entre 1996 y 2002 en el que acompañó a otros pilotos, Derek por fin volvió con Colin en las dos últimas etapas de la temporada de 2002 y, cuando McRae fichó por Citroën Sport a finales de ese año, Ringer se unió a él.

REVOLUCIONA AL MÁXIMO EL SONIDO

DE

04

colin mcrae rally



* Características no disponibles en Audigy 2 NX

CHOSEN BY GAMES. LOVED BY GAMERS.

P18

CON


 The logo for Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS. It features the word "Sound" in a small box above "BLASTER", which is above "AUDIGY2" in a large, stylized font, followed by "ZS" in a bold, italicized font.

O


 The logo for Creative Sound Blaster Audigy 2 NX. It features the word "Sound" in a small box above "BLASTER", which is above "AUDIGY2" in a large, stylized font, followed by "NX" in a bold, italicized font.

Y


 The logo for Creative Inspire T7700. It features the word "CREATIVE" in a box above "INSPIRE" in a bold, italicized font, followed by "T7700" in a bold, italicized font.

Cuando pisas a fondo el acelerador, necesitas mantener todos los sentidos alerta para no salirte de la carretera y ser el número uno. Juega a Colin McRae Rally 04 con la Sound Blaster Audigy 2 ZS o Audigy 2 NX y el sistema de altavoces 7.1 de Creative y disfrutarás de un sonido envolvente de tanto realismo y pureza que te hará confundir la realidad con la ficción.

No se trata sólo de un juego, sino de toda una experiencia. Sumérgete al máximo gracias al excepcional sonido

envolvente de tipo 7.1: notarás desde el más sutil de los ruidos del motor hasta el chirrido de los neumáticos sobre el pavimento al superar cada curva y poner el coche al límite.

Todo esto sólo lo conseguirás con la Sound Blaster y la tecnología 24-bit ADVANCED HD. Prepárate para pilotar tu coche como nunca y pon el turbo a tu PC con el mejor audio para juegos y los altavoces 7.1.

Get
CREATIVE

P19

LICENCIA PARA EL USO DE SOFTWARE DE THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED

ROGAMOS LEA DETENIDAMENTE EL TEXTO DE LA SIGUIENTE LICENCIA:

POR LA PRESENTE, SE LE AUTORIZA A USAR EL PROGRAMA ADJUNTO A ESTA LICENCIA (ESTO ES, EL SOFTWARE, EL SOPORTE FÍSICO Y SU DOCUMENTACIÓN, YA SEA EN FORMATO ELECTRÓNICO O IMPRESO) EN LAS CONDICIONES QUE SE INDICAN A CONTINUACIÓN. ESTAS CONDICIONES CONSTITUYEN EL ACUERDO CON EFECTOS LEGALES ENTRE USTED Y THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED. (EN LO SUCESIVO, CODEMASTERS). AL INSTALAR O USAR EL PROGRAMA DEL MODO QUE FUERE, SE COMPROMETE LEGALMENTE A CUMPLIR LAS CONDICIONES DEL ACUERDO CONTRAÍDO CON CODEMASTERS. DE NO ACEPTAR DICHAS CONDICIONES, CARECERÁ DE AUTORIZACIÓN PARA USAR ESTE PROGRAMA, QUE DEBERÁ DEVOLVER AL ESTABLECIMIENTO DONDE LO ADQUIRIÓ Y SOLICITAR LA DEVOLUCIÓN DEL IMPORTE CORRESPONDIENTE.

EL PROGRAMA objeto de la licencia se encuentra protegido por la legislación inglesa, los tratados internacionales, las convenciones y otras leyes en materia de propiedad intelectual. Se autoriza el uso del programa, no la venta de su licencia, por lo que este acuerdo no confiere derechos sobre la titularidad del programa ni sobre ninguno de sus ejemplares.

1. Licencia parcial de uso. Codemasters le otorga, sin exclusividad ni lugar a cesión, la autorización parcial a usar un ejemplar del programa únicamente a efectos personales en un único ordenador.
2. Propiedad. Codemasters y sus los titulares de sus licencias son los únicos titulares de todos los derechos de propiedad intelectual del programa (entre otros, los relacionados con las imágenes, banda sonora y cualesquiera otros contenidos adjuntos) y del título de todos y cada una de los ejemplares del juego. Por esto queda excluido de todo derecho o interés distinto del expuesto en el anterior apartado 1.

SE PROHÍBE EXPRESAMENTE:

- * La reproducción del programa.

* La venta, alquiler, alquiler con opción de compra, autorización de uso, distribución, cesión o puesta a disposición, ya sean totales o parciales y de cualquier tipo, del programa a cualquier otro particular. Queda también prohibido el uso del programa o de cualquiera de sus partes en cualquier ubicación con fines comerciales, entre otros, concesionarios, establecimientos del tipo cyber café, salas de juegos recreativos por ordenador o locales comerciales que pongan el programa a disposición de sus usuarios. Para tales casos, Codemasters dispone de acuerdos de licencia particulares para la explotación comercial. A tal efecto, sírvase consultar la información de contacto que aparece más abajo.

- * La descodificación del programa o la obtención de su código fuente, así como la modificación y descompilación, ya sean totales o parciales, del programa objeto de la licencia. A su vez, se prohíbe la creación de otros programas a raíz del programa objeto de la licencia.

- * La eliminación, desactivación u ocultación de los avisos o notas de titularidad que contiene el programa.

GARANTÍA LIMITADA: Codemasters garantiza al usuario del producto la ausencia de defectos materiales y de fabricación del soporte físico en el que el programa de software se ha grabado por un periodo de 90 días a partir de la fecha de la compra. Dentro del periodo de validez de la garantía y sin coste alguno para el usuario, Codemasters sustituirá en el momento de su recepción cualquier producto defectuoso remitido con el comprobante de compra fechado y con los portes debidamente pagados siempre que Codemasters siga fabricando el programa. En caso de que dejase de fabricar el programa, Codemasters se reserva el derecho a sustituirlo por otro de valor igual o mayor. Esta garantía se limita al medio de grabación que contiene el software informático suministrado originalmente por Codemasters, por lo que carecerá de validez y se considerará nula cuando el defecto se deba a la utilización inadecuada, perjudicial o negligente del

producto. Cualquier garantía implícita derivada de la ley queda se limitará estrictamente al periodo de 90 días anteriormente mencionado.

CON EXCEPCIÓN DE LAS CIRCUNSTANCIAS QUE ACABAMOS DE ESTIPULAR, LA PRESENTE GARANTÍA SUSTITUYE A CUALESQUIERA OTRAS GARANTÍAS, YA SEAN DE PALABRA O POR ESCRITO, ENTRE OTRAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD, CALIDAD SATISFACTORIA, ADECUACIÓN A UN FIN CONCRETO O ADECUACIÓN A LA LEY. CODEMASTERS DESESTIMA CUALESQUIERA OTRAS INTERPRETACIONES O PRESUNIONES RESPECTO A LO AQUÍ EXPUESTO.

En caso de que deba devolver el programa en cumplimiento de la garantía, le rogamos envíe únicamente los discos del producto original con el embalaje protector junto con (1) una fotocopia del recibo de compra debidamente fechado, (2) su nombre y dirección escritos a máquina o con letra clara, (3) una breve nota con indicación expresa del defecto o problemas surgidos y (4) el sistema en que se ejecuta el programa.

LIMITACIÓN DE LA GARANTÍA: CODEMASTERS NO SE RESPONSABILIZA DE LOS PERJUICIOS ESPECIALES, INDIRECTOS O SECUNDARIOS QUE SE DERIVEN DE LA POSESIÓN, USO O FUNCIONAMIENTO ANOMALO DEL PROGRAMA, INCLUIDOS LOS PERJUICIOS MATERIALES, A LA INTEGRIDAD COMERCIAL, LAS AVERÍAS O ANOMALÍAS INFORMÁTICAS Y, EN LA MEDIDA EN QUE LA LEY CONTEMPLA TAL CASO, LOS PERJUICIOS PERSONALES, INCLUIDO EN EL CASO DE QUE SE HAYA AVISADO A CODEMASTERS DE LA POSIBILIDAD DE QUE OCURRAN. LA RESPONSABILIDAD TOTAL DE CODEMASTERS SE LIMITARÁ AL IMPORTE ABONADO POR EL PRODUCTO. LAS LIMITACIONES O EXCLUSIONES QUE ACABAMOS DE CITAR PUEDEN NO SER DE APLICACIÓN A SU CASO, PUES LA LEGISLACIÓN DE ALGUNOS PAÍSES O ESTADOS NO CONTEMPLA LA IMPOSICIÓN DE LIMITACIONES A LA DURACIÓN DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS O DE EXCLUSIONES O LIMITACIONES A LOS PERJUICIOS CASUALES O DERIVADOS. A SU VEZ, LA PRESENTE GARANTÍA LE CONCEDE DERECHOS ESPECIALES QUE VIENEN A AÑADIRSE A LOS QUE, DEPENDIENDO DEL PAÍS, LE CORRESPONDAN.

CANCELACIÓN. Sin perjuicio de otros derechos a que hubiera lugar Codemasters, este acuerdo dará fin inmediatamente en el momento en que el usuario incumpla cualquier de las condiciones expuestas. De ser así, deberá destruir íntegramente todos los ejemplares del programa que obren en su poder.

COMPENSACIÓN MEDIANTE MANDAMIENTO JUDICIAL. Debido al perjuicio irreparable que supondría para Codemasters el incumplimiento de las condiciones de este acuerdo, usted acepta que Codemasters, sin que medie fianza, garantía o prueba de los perjuicios, habilite las compensaciones que en justicia le correspondan por el incumplimiento de este acuerdo, además del resto de compensaciones que por ley le corresponda.

INDEMNIZACIÓN. Por el presente acuerdo, usted se compromete a indemnizar y proteger a Codemasters, sus socios, afiliados, contratistas, agentes, directivos, empleados y representantes de cualesquiera perjuicios, pérdidas y gastos que se deriven directamente o indirectamente de sus obras u omisiones a la hora de usar el programa.

DISPOSICIÓN FINAL. El presente instrumento plasma íntegramente el acuerdo de licencia entre las partes y viene a reemplazar anteriores acuerdos o interpretaciones del mismo entre aquellas. Toda modificación o enmienda se efectuará mediante escrito firmado por ambas partes. En el caso de que alguna de las partes estime imposible cumplir cualquiera de las condiciones, ésta se modificará de modo tal que pueda cumplirse, sin menoscabo del resto de las condiciones del acuerdo, que quedarán intactas. Este acuerdo se registrará e interpretará conforme a la legislación inglesa, y usted se aviene a aceptar el fuero exclusivo de los tribunales ingleses.

En caso de duda ante cualquiera de las condiciones de esta licencia, sírvase dirigirse a Codemasters:

**The Codemasters Software Company Limited, PO Box 6,
Leamington Spa Warwickshire CV47 2ZT Reino Unido.
Tel.: +44 1926 814 132, Fax +44 1926 817 595.**

P20

Servicio técnico

Página Web de Codemasters

www.codemasters.com

El sitio Web de Codemasters contiene parches, respuestas a las preguntas más frecuentes y una base de datos online sobre problemas técnicos.

También pone a tu disposición un formulario que puedes utilizar para pedir asistencia o información sobre algún otro juego de Codemasters.

Correo Electrónico

soporte@proein.com

custservice@codemasters.com (sólo en inglés)

Adjunta el archivo Dxdiaq.bt con la descripción de tu problema. Para ello, haz clic en Inicio y Ejecutar... Escribe DXDIAG y haz clic en Aceptar; tras lo cual, debería aparecer la pantalla de diagnóstico de DirectX. Para enviar los resultados, basta con hacer clic en el botón Save all information (guardar toda la información) y adjuntar este archivo de texto en el mensaje de correo electrónico.

Teléfono y Fax

Antes de llamar, comprueba si puedes solucionar el problema con la información que encontrarás en nuestro sitio Web y en el archivo de ayuda de Colin McRae Rally 04™ que encontrarás en el CD del juego.

Para acceder al archivo de ayuda:

1. Haz doble clic en el icono Mi PC del escritorio.
2. Haz clic con el botón derecho en la unidad de CD-ROM.
3. Haz clic en Explorar.
4. Haz doble clic en Readme (Léeme).

Tífono: 91 406 29 64

De lunes a viernes, de 10:00 a 14:00 y de 16:00 a 18:00

Procura estar frente al ordenador con este encendido mientras realizas la llamada.
Asegúrate también de que el PC no está bloqueado ni acaba de colgarse.

Dirección Postal

Customer Services, Codemasters Software Ltd.

PO Box 6, Leamington Spa, Warwickshire CV47 2ZT, Reino Unido.