

## 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

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 entraîner 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 IMMÉDIATEMENT et consultez votre médecin.

## Mise en Garde Contre le Piratage

La copie de jeux commerciaux tel que celui-ci est une violation de droits d'auteur et une infraction pénale.

**La copie et la distribution de jeux copiés peut être passible d'emprisonnement.**

Un jeu copié est similaire au vol de la propriété d'autrui.

Ce jeu Codemasters est protégé par le système de protection FADE™.

Si vous achetez une copie illégale de ce jeu, vous aurez la possibilité de l'utiliser - mais pas pour longtemps.

Au fur et à mesure que vous jouerez, le jeu copié se détériorera.

Faites en sorte que cela ne vous arrive pas.

N'achetez que des jeux originaux dans des magasins légitimes.

Si vous avez connaissance de l'existence de copies illégales ou de la distribution illégale de jeux et désirez lutter contre le fléau qu'est le piratage, merci de contacter le  
SELL (Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs) à l'adresse suivante :

**sell@sell.fr**

# Sommaire

Installation	P2
Commandes	P3
À l'écran	P4
Sauvegarde automatique & chargement championnat	P4
Multijoueur	P5
Dégâts	P7
Saisie du nom	P8
Sélection de voiture	P8
Parc d'assistance	P9
Voiture fantôme	P10
Scores & classements	P10
Mode Championnat	P11
More Rallye	P12
Mode Spéciale	P12
Annonces du copilote	P13
Menu Options	P14
Meilleurs scores	P15
Vues	P15
Mise en pause	P15
Comment jouer sur GameSpy Arcade	P16
Avertissement sur le piratage	P16
Remerciements à	P17
Remerciements particuliers à	P17
Colin McRae	P17
Derek Ringer	P17
Accord de licence	P20
Service clientèle	P21

# Installation

Insérez le disque n°1 de Colin McRae Rally 04™ dans votre lecteur de CD-ROM et refermez le compartiment à disque. Attendez l'initialisation du lecteur pendant quelques secondes. Si la fonction d'exécution automatique (Autorun) est activée sur votre PC, Colin McRae Rally 04™ commencera automatiquement à s'installer. Si la fonction d'exécution automatique n'est pas activée, ouvrez le menu Démarrer et sélectionnez Exécuter... Tapez D:\setup (en remplaçant le cas échéant « D » par la lettre affectée à votre lecteur de CD-ROM) et appuyez sur ENTRÉE.

Le programme d'installation démarrera ; suivez les instructions à l'écran pour progresser dans l'installation. Colin McRae Rally 04™ nécessite la présence de DirectX 9.0b sur votre ordinateur. Il vous sera proposé d'installer DirectX 9.0b pendant l'installation du jeu.

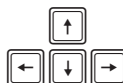
Pendant l'installation, vous aurez également la possibilité d'inscrire en ligne votre exemplaire du jeu. Ce n'est pas une obligation : vous pourrez inscrire votre exemplaire du jeu à tout moment suivant l'installation en vous connectant à [www.codemasters.co.uk/register](http://www.codemasters.co.uk/register). Si vous utilisez une connexion de type accès à distance pour vous connecter à Internet mais ne l'avez pas configurée pour qu'elle s'active automatiquement sur demande, il vous faudra lancer la connexion avant de débiter l'installation si vous souhaitez vous inscrire en ligne.

Il est recommandé de fermer toutes les applications (autres que celles requises pour accéder à Internet) avant d'entamer l'installation du jeu.

# Commandes

## Commandes des menus

Navigation dans les menus :



Modification d'option :



Sélection d'élément de menu :



Annulation/sortie d'un menu :



## Commandes en cours de partie

Direction vers la gauche :



Direction vers la droite :



Gaz :



Freins/marche arrière depuis l'arrêt :



Frein à main :



Rapport supérieur :



Rapport inférieur :



Changement de caméra :



Pause :



## À l'écran

**Progression dans la spéciale**

**Temps/temps intermédiaire**

**Indications du copilote**



**Compte-tours**

**Rapport/changement de rapport/gaz max**

**Vitesse**

**Eau/huile/turbo**

**Indications du copilote :** voir Annonces du copilote.

**Temps intermédiaire (split) :** à l'approche d'un point intermédiaire, le compte à rebours de split indique où vous en êtes par rapport au record de cette spéciale. Une valeur négative signale que vous améliorez ce meilleur temps, alors qu'une valeur positive signifie que vous le dépassez.

**Progression dans la spéciale :** le témoin de la barre de progression représente votre voiture. En franchissant les points intermédiaires pendant le rallye, cette barre devient rouge ou verte selon que vous êtes en avance ou en retard.

**Compte-tours :** indique le régime moteur actuel.

**Temps :** le temps total écoulé dans cette spéciale.

**Vitesse :** la vitesse actuelle.

**Eau / Huile :** signale la surchauffe moteur (eau) ou les dégâts moteur (huile).

**Turbo :** signale les dégâts subis par le turbo.

**Rapport :** rapport de boîte actuel.

**Changement de rapport :** il s'allume pour indiquer qu'un changement de rapport est nécessaire.

**Gaz max. :** s'allume pour indiquer que l'accélérateur est au maximum.

## Sauvegarde automatique & chargement championnat

En entrant en mode Championnat, sélectionnez un fichier de sauvegarde.

Pour commencer un nouveau championnat, sélectionnez un fichier de sauvegarde vide. Pour reprendre un championnat, sélectionnez le fichier sur lequel il a été sauvegardé.

À la fin de chaque passage au parc d'assistance et de chaque rallye, votre progression est automatiquement sauvegardée dans le fichier sélectionné.

# P4

# Multijoueur

- MODE CHAMPIONNAT (1-2 JOUEURS)
- MODE SPÉCIALE (1-4 JOUEURS)
- MODE RALLYE (1-4 JOUEURS)

En définissant le mode de jeu, vous pourrez choisir le nombre de joueurs participant au rallye. En mode Écran divisé (voir plus bas), chaque joueur devra disposer d'un contrôleur de jeu pour jouer, mais l'un des joueurs pourra utiliser le clavier. Rejoignez l'élément du menu Options relatif aux contrôleurs de jeu pour affecter un contrôleur installé ou le clavier à chacun des joueurs (voir Options).

Tout d'abord, le joueur 1 sélectionne sa voiture, entre son nom et choisit sa nationalité. Ensuite, les autres joueurs font leur choix à tour de rôle, avant de rejoindre la spéciale.

Les joueurs peuvent conduire en s'associant ou en s'affrontant. Pour s'associer sur un rallye, les joueurs doivent sélectionner la même voiture (voir Sélection de voiture) lorsqu'ils choisissent le mode de jeu. Les deux travailleront alors pour la même équipe et leurs points seront additionnés pour calculer le score du constructeur (voir Scores et classements).

Pour s'affronter en rallye, les joueurs doivent simplement sélectionner des voitures de constructeurs différents. Les points sont calculés sur une base individuelle.

## Écran divisé ou jeu en alternance

Dans les modes Spéciale et Rallye, les joueurs peuvent choisir de jouer tour à tour pour terminer chaque niveau (Alterné) ou de courir en même temps sur écran divisé.

Le mode Championnat avec plus d'un joueur se présente toujours sous la forme Alterné.



## Multijoueur en réseau

Pour courir en rallye en réseau local ou sur Internet, sélectionnez « Réseau » dans le menu principal.

### Réseau local (LAN)

Jusqu'à 8 joueurs peuvent s'affronter lors d'un rallye multijoueur en réseau local. Chaque joueur doit avoir installé Colin McRae Rally 04™ sur son PC et disposer d'une connexion réseau correctement configurée.

Lorsque vous rejoignez le mode de jeu en réseau local, le menu des parties en réseau s'affiche, accompagné d'une liste des parties existant actuellement sur le réseau.

### Internet

Sélectionnez « Internet » pour vous connecter au World Wide Web et courir en compagnie d'autres fans de rallye du monde entier. Si vous utilisez une connexion de type accès à distance qui n'est pas configurée pour se connecter à Internet sur demande, vous devrez probablement quitter Colin McRae Rally 04™ et vous connecter manuellement à Internet avant de relancer le jeu. Les connexions rapides à Internet telles que les connexions large bande sont généralement actives en permanence et la connexion aura lieu automatiquement. Pour profiter de Colin McRae Rally 04™ dans les meilleures conditions sur Internet, utilisez une connexion rapide.

Lorsque vous rejoignez le mode de jeu sur Internet, le menu des parties en réseau s'affiche, accompagné d'une liste des parties existant actuellement sur Internet.

## Menu des parties en réseau

### Joueur

Sélectionnez « Joueur » dans le menu des parties en réseau pour saisir le nom et la nationalité que vous emploieriez durant cette session multijoueur.

### Nouvelle partie (organisation d'une partie sur Internet ou en réseau local)

Pour organiser une partie en réseau local ou sur Internet, sélectionnez « Nouvelle partie » dans le menu des parties en réseau puis définissez les options suivantes :

<b>Nom</b>	Pour modifier le nom de la session, si vous le souhaitez.
<b>Port</b>	Pour définir un numéro de port, si besoin est.
<b>Mot de passe requis</b>	Pour définir si les joueurs devront saisir un mot de passe pour rejoindre votre session.
<b>Mot de passe</b>	Définissez le mot de passe à saisir si l'option « Mot de passe requis » est activée.
<b>Type de partie</b>	Pour définir le type de la partie. Vous choisirez le rallye, les spéciales, etc. à l'étape suivante de la préparation de la partie.
<b>Joueurs max.</b>	Pour définir le nombre maximal de joueurs (1-8).
<b>Créer</b>	Lorsque vous serez prêt à lancer votre session, sélectionnez « Créer ».
Une fois votre session lancée, vous pourrez accéder aux options suivantes :	
<b>Partie</b>	Sélectionnez les pays et/ou spéciales où courront les pilotes. Les pays et spéciales disponibles dépendront du type de partie choisi et des déblocages obtenus en mode Championnat.
<b>Voiture</b>	Ceci vous permettra de régler votre voiture en vue du rallye à venir.
<b>Discussion</b>	Tapez un message dans la case et appuyez sur ENTRÉE pour l'expédier à tous les joueurs de la session.
<b>Prêt</b>	Sélectionnez « Prêt » lorsque vous êtes prêt à commencer la spéciale. Lorsque tous les joueurs connectés à votre session auront également sélectionné « Prêt », le rallye commencera. D'ici là, le jeu affichera la case de message afin que vous puissiez discuter avec les autres joueurs de la session.

### Rejoindre (pour participer à une partie sur Internet ou en réseau local)

Pour rejoindre une session en réseau local ou sur Internet, sélectionnez « Rejoindre » dans le menu des parties en réseau puis choisissez une partie dans la liste qui s'affiche. Sélectionnez « Actualiser » pour mettre à jour la liste des parties existantes.

Après vous être connecté à une session, définissez les options suivantes :

<b>Voiture</b>	Ceci vous permettra de régler votre voiture en vue du rallye à venir.
<b>Discussion</b>	Tapez un message dans la case et appuyez sur ENTRÉE pour l'expédier à tous les joueurs de la session.
<b>Prêt</b>	Sélectionnez « Prêt » lorsque vous êtes prêt à commencer la spéciale. Lorsque tous les joueurs connectés à votre session auront également sélectionné « Prêt », le rallye commencera. D'ici là, le jeu affichera la case de message afin que vous puissiez discuter avec les autres joueurs de la session.

## Dégâts

• MODE CHAMPIONNAT • MODE SPÉCIALE • MODE RALLYE

Les dégâts à la voiture sont un risque habituel en rallye. Si votre voiture est trop endommagée, il est possible que vous ne puissiez pas terminer une spéciale.



Il y a trois niveaux de dégâts à sélectionner dans tous les modes de jeu :

**Normal** Votre voiture subit des dégâts moyens, et il faudra vraiment y aller fort avant qu'elle soit hors service.

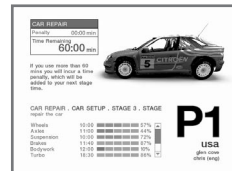
**Importants** Les collisions, les raclements de caisse, une mauvaise conduite, etc. auront de sérieux effets sur la tenue de route de votre voiture. Faites attention, car de mauvaises performances pourraient vous contraindre à quitter prématurément un rallye.

**Expert** Un niveau de dégâts aux effets très réalistes qui peut se débloquent en mode Championnat - voir le mode Championnat pour plus de détails.

## Réparation des dégâts

Tous les dégâts peuvent être réparés au parc d'assistance que vous regagnez périodiquement au cours d'un rallye.

Votre équipe de mécanos dispose d'un temps limité pour remettre votre voiture en état pour la course. Si les dégâts sont trop importants pour être tous réparés dans le temps accordé, vous devrez prendre le départ de la spéciale suivante avec des éléments encore endommagés. Vous devrez établir des priorités afin de prendre le départ suivant dans les meilleures conditions.



Par exemple, votre voiture peut avoir subi des dégâts à la carrosserie et aux suspensions. Si la carrosserie protège l'ensemble du véhicule, il peut être plus utile de réparer les suspensions afin de terminer la spéciale suivante.

Si vous estimez que certaines réparations sont vitales mais que vous ne disposez pas d'un temps suffisant pour les réaliser, il est possible d'obtenir des réparations partielles au prix d'une pénalité inférieure ou égale à 5 minutes. Elle sera ajoutée à votre temps total de rallye/spéciale sauf si vous parvenez à piloter comme un dieu.

Mettez en surbrillance toutes les parties endommagées dans la liste des réparations et affectez à chacune un niveau de réparation. Le temps nécessaire pour mener à bien chaque réparation s'affiche à l'écran, tout comme le temps total disponible pour les réparations.

## Abandon

Si votre voiture a subi trop de dégâts pour terminer le rallye, vous devrez sans doute abandonner. Avec un peu de chance, vous parviendrez à marquer suffisamment de points dans le pays suivant (en mode Championnat) pour que votre saison ne se transforme pas en désastre. Pour abandonner, sélectionnez « Abandonner » dans le menu de pause.

## Roue de secours

Si vous crevez ou perdez une roue, la roue de secours sera installée à la fin de la spéciale. Mais vous n'en transportez qu'une : si vous crevez ou perdez de nouveau une roue (ou en cas d'incident multiple) et ne parvenez pas à rejoindre le parc d'assistance, vous devrez abandonner le rallye. En revanche, si vous atteignez le parc d'assistance, tous les pneus et roues endommagés seront remplacés.

**P7**



## Dégâts et arrêt moteur

Un système de refroidissement endommagé peut provoquer la surchauffe de votre moteur (vous remarquerez de la vapeur s'échappant du capot). À la longue, cela abîmera votre moteur (la vapeur se transformera en fumée), et votre voiture finira par s'arrêter.

Si la voiture cale, vous pourrez redémarrer à l'aide de la commande de gaz.

REMARQUE : le moteur peut également s'arrêter en cas de choc frontal violent.

## Saisie du nom

- DÉBUT DE CHAMPIONNAT • DÉBUT DE RALLYE
- DÉBUT DE PARTIE EN MODE SPÉCIALE
- AFFECTATION D'UN EMPLACEMENT DE SAUVEGARDE DE CHAMPIONNAT • SAUVEGARDE D'UNE PARTIE EN MODE RALLYE OU SPÉCIALE

Saisissez un nom en sélectionnant successivement les lettres. Pour saisir un espace, sélectionnez Espace. Pour effacer une lettre, sélectionnez le symbole de retour en arrière.

Après avoir saisi le nom, sélectionnez OK.

## Sélection de voiture

- DÉBUT DE RALLYE • DÉBUT D'UNE PARTIE EN MODE SPÉCIALE

Choisissez tout d'abord le groupe dans lequel vous voulez choisir votre voiture : 2 roues motrices, 4 roues motrices, Groupe B ou Voitures bonus.

Sélectionnez ensuite la voiture que vous souhaitez piloter pour continuer.

### Voitures 2RM & 4RM

Ces deux groupes contiennent les voitures standard que l'on rencontre dans les rallyes officiels du monde entier.

### Groupe B (à débloquenter)

Collection des voitures les plus célèbres des rallyes des années 1980, surpuissantes et difficiles à maîtriser.

### Bonus (à débloquenter)

Courez au volant de voitures de toutes époques.



# Voiture fantôme

• MODE SPÉCIALE • MODE RALLYE

Disponible en mode solo et rallye multijoueur alterné, la voiture fantôme correspond au meilleur temps obtenu dans la spéciale.

Battez la voiture fantôme dans une spéciale pour établir un nouveau record. Activez ou désactivez la voiture fantôme dans le menu Options (voir Options).



## Scores & classements

### Score au temps

• MODE CHAMPIONNAT • MODE SPÉCIALE • MODE RALLYE

À la fin de chaque rallye, vous recevez des points calculés à partir du cumul de temps à l'arrivée de chaque spéciale. Si vous pilotez en mode multijoueur coopératif (voir Multijoueur), vos scores sont combinés pour calculer le score constructeur.

Les points par pilote sont attribués par tableau de la manière suivante :

<b>1<sup>er</sup></b>	16 points
<b>2<sup>e</sup></b>	14 points
<b>3<sup>e</sup></b>	12 points
<b>4<sup>e</sup></b>	10 points
<b>5<sup>e</sup></b>	8 points
<b>6<sup>e</sup></b>	6 points
<b>7<sup>e</sup></b>	4 points
<b>8<sup>e</sup></b>	2 points

Les points constructeurs (par équipe) sont attribués de la manière suivante :

<b>1<sup>er</sup></b>	10 points
<b>2<sup>e</sup></b>	8 points
<b>3<sup>e</sup></b>	6 points
<b>4<sup>e</sup></b>	4 points
<b>5<sup>e</sup></b>	2 points

Aucun point n'est attribué lorsqu'un pilote ne termine pas un rallye.

### Score aux points

• MODE SPÉCIALE • MODE RALLYE

Avec le score aux points, votre position est calculée en fonction de votre temps à la fin de chaque spéciale plutôt qu'à la fin du rallye complet.

<b>1<sup>er</sup></b>	8 points
<b>2<sup>e</sup></b>	6 points
<b>3<sup>e</sup></b>	4 points
<b>4<sup>e</sup></b>	2 points

En fin de rallye, les points accumulés permettent de désigner le vainqueur du rallye.

# P10

# Mode Championnat

• JOUEURS : 1-2

Le mode Championnat est le cœur et l'âme de Colin McRae Rally 04™. Relevez le défi consistant à incarner un pilote de rallye professionnel dans une compétition mondiale, en courant dans 8 pays différents, sur tous les types de terrain et par toutes les conditions météo et mettez vos talents à l'épreuve.

Au début d'un nouveau championnat, commencez par sélectionner l'emplacement de sauvegarde (voir Sauvegarde automatique & chargement championnat) puis sélectionnez le type de championnat auquel vous souhaitez participer : 4RM, 2RM, Groupe B (à débloquer) ou Expert (à débloquer). Enfin, choisissez le niveau de difficulté...

## Difficulté normale

Votre voiture est sujette à des dégâts normaux (voir Dégâts).

## Difficulté avancée

Les dégâts sont importants (voir Dégâts) et les adversaires sont plus coriaces.

## Difficulté expert (à débloquer)

Le niveau de difficulté Expert est le défi ultime en rallye. Non seulement votre voiture est sujette à des dégâts quasi-réalistes, mais les informations de course (temps en spéciale, progression, etc.) ne s'affichent plus à l'écran, et la vue est bloquée sur la caméra de l'habitacle. Exactement comme au volant d'une vraie voiture de rallye !

Chaque structure de championnat dépend du groupe dans lequel vous concourez et du niveau de difficulté choisi :

Groupe	Difficulté	Épreuves du championnat	Tracés par épreuve
2RM	Normal	5	4
2RM	Avancé	6	5
4RM	Normal	7	6
4RM	Avancé	8	6
4RM	Expert	8	6
Groupe B	Normal	5	6



## Mini-jeux de test d'éléments

Le talent et les connaissances des meilleurs pilotes de rallye du monde sont d'une importance capitale pour les constructeurs de pièces de voiture qui collectent des informations visant à les aider à développer de nouveaux éléments. De temps en temps, on vous demandera de tester de nouvelles pièces sur des portions de circuit bien définies.

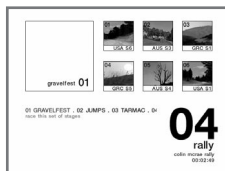
Vous bénéficiez de trois tentatives pour remplir les critères de sélection de nouveaux éléments. Réussissez à remplir les conditions imposées par un test et le développement de ces nouveaux éléments sera mené à bien. Un nouvel élément pourra être installé, augmentant ainsi les performances et la compétitivité de votre voiture.



## Mode Rallye

- 1-4 JOUEURS (ÉCRAN DIVISÉ) • 1-4 JOUEURS (ALTERNANCE)

Sélectionnez l'un des rallyes spéciaux dans l'écran de sélection des tracés ou choisissez un emplacement personnalisé pour imposer votre marque dans le monde du rallye et créer votre propre rallye à partir des spéciales terminées en mode Championnat.



## Rallyes personnalisés

Choisissez tout d'abord un emplacement personnalisé dans l'écran du mode Rallye. Ensuite, utilisez les options Pays et Spéciale pour sélectionner les spéciales où se déroulera votre rallye personnalisé. Vous pouvez choisir jusqu'à 6 spéciales par course. Quand vous serez satisfait, quittez l'écran et le rallye sera sauvegardé dans l'emplacement choisi.

Pour faire le rallye que vous venez de créer, sélectionnez-le dans l'écran Mode Rallye.

## Mode Spéciale

- 1-4 JOUEURS (ÉCRAN DIVISÉ) • 1-4 JOUEURS (ALTERNANCE)

Choisissez une des voitures disponibles sur l'une quelconque des spéciales débloquées en mode Championnat.

Commencez par sélectionner le pays et la spéciale puis rejoignez le tracé pour établir le record en spéciale.



# Annonces du copilote

En course, gardez à l'esprit que vous n'êtes pas un pilote de classe mondiale solitaire, mais que vous faites partie d'une équipe. L'autre moitié de cette équipe est constituée de votre copilote et ce dernier est tout aussi important que vos performances et votre talent au volant. Écoutez ce qu'il vous dit.

Dans chaque spéciale, votre copilote vous fournira des informations sur les difficultés à venir sous la forme de notes de reconnaissance. Elles sont propres à chaque spéciale et sont capitales pour votre réussite, en particulier lorsque la visibilité est limitée.

Les indications de reconnaissance prennent la forme d'une annonce de votre copilote, qui indique la distance, la difficulté du prochain virage (donnée par un chiffre) et les particularités du terrain dans leur ordre d'arrivée, voire un avertissement. La distance qui vous sépare de l'obstacle à venir est donnée en mètres. Plus le chiffre annoncé est faible, plus vous devrez aborder l'endroit lentement.

Si le copilote annonce un « 6 », la route qui s'ouvre devant vous ne présente pas de difficulté et vous pouvez rouler pied au plancher jusqu'à indication contraire de sa part.

Les virages à venir sont également affichés à l'écran, par exemple :



Virage en épinglé ..... Courbe peu prononcée

## Définitions des annonces

<b>Prudence :</b>	dangereux.	<b>Tourner :</b>	virage à un carrefour.
<b>Attention :</b>	très dangereux.	<b>Ouverture :</b>	la courbe est moins prononcée en sortie.
<b>Crête :</b>	une portion élevée du terrain masque le tracé au-delà.	<b>Fermeture :</b>	le virage se resserre en sortie.
<b>Saut :</b>	une portion surélevée du terrain qui vous fera décoller si vous l'abordez trop vite. Rappelez-vous que lorsque les roues quittent le sol, vous perdez tout contrôle sur la voiture.	<b>Rétrécissement :</b>	la route se rétrécit.
<b>Long :</b>	long virage.	<b>Ne pas couper :</b>	ne pas couper le virage.
<b>Très long :</b>	très long virage.	<b>Tout droit :</b>	rester en ligne droite dans les courbes à venir.
		<b>Bosses :</b>	le terrain est bosselé, ce qui peut mettre à l'épreuve les suspensions.

# Menu Options

## Contrôleurs/manettes

Sélectionnez un contrôleur pour chaque joueur utilisant l'ordinateur. Seuls peuvent être sélectionnés le clavier et les contrôleurs/volants installés.

## Graphisme

Ceci permet d'activer/désactiver l'affichage de certains éléments, de définir la qualité des graphismes et de calibrer l'écran. Sélectionnez « Options avancées » afin de choisir la carte graphique, définir la résolution et activer/désactiver les fonctions de la carte graphique. Si le gameplay n'est pas optimal, réduisez la résolution d'affichage ou désactivez certaines options de la carte graphique afin d'améliorer les performances.

## Son

Pour régler le volume de la voix du copilote, de la musique et des effets spéciaux.

## Creative's EAX 4.0 Advanced HD™ sur Colin McRae Rally 04™

Colin McRae Rally 04™ est le premier jeu doté d'une technique de simulation acoustique ultra-réaliste utilisant le système audio EAX 4.0 Advanced HD™ de Creative Labs. Pendant que vous conduisez, le système audio EAX analyse le décor environnant. EAX 4.0 Advanced HD Multi-Environments™ sert à simuler les réverbérations sonores des éléments qui vous entourent.

EAX 4.0 Environmental Filtering™ peut reproduire le spectre sonore émanant de toute matière. Le son renvoyé par un mur de pierre frôlant votre rétroviseur sera très différent de celui généré par un champ dégagé ou des congères éloignées. De plus, EAX 4.0 Environment Panning™ permet de diffuser avec précision les réverbérations sonores en 3D. Ainsi, les joueurs équipés d'un système de haut-parleurs en son surround pourront percevoir ces effets acoustiques avec un réalisme impressionnant.

Le système audio EAX 4.0 ADVANCED HD(tm) n'est disponible que sous Windows 2000 et Windows XP et requiert l'utilisation de cartes son Creative Labs Sound Blaster Audigy, Audigy 2 et Audigy 2 ZS interne. Les derniers drivers EAX 4.0 sont disponibles sur le CDrom du jeu ou sur le site web de Creative - consulter le [www.soundblaster.com/drivers](http://www.soundblaster.com/drivers) pour plus d'informations.

Faites monter la pression dans Colin McRae Rally 04™ avec SoundBlaster Audigy 2 – la meilleure expérience audio pour jeux de course.

## Langue

Ceci permet de modifier la langue utilisée par le copilote. Le copilote de Colin McRae, Derek Ringer, fournit toutes les notes de reconnaissance de toutes les spéciales ; c'est toujours lui que vous retrouverez dans la Citroën Xsara. On peut choisir l'autre copilote (copilote B) pour disposer de notes de reconnaissance dans toutes les autres voitures.

## Secrets

Pour débloquer des fonctions avant d'avoir terminé le jeu, il est possible d'utiliser la Ligne conseils de Codemasters ou son service en ligne. Recopiez le code d'accès secret affiché dans cet écran puis suivez les indications fournies au dos de ce manuel pour obtenir les codes secrets.

Saisissez le(s) code(s) secret(s) dans cet écran pour débloquer des options spéciales.

# P14

## Meilleurs scores

Découvrez les meilleurs scores de tous les rallyes que vous avez déjà terminés. Un code spécial est également affiché ; il permet d'inscrire d'excellents temps parmi les meilleurs scores du site web de Codemasters.

Si vous disposez d'une connexion Internet et avez obtenu un chrono digne d'être connu, connectez-vous à :

**[www.codemasters.fr](http://www.codemasters.fr)**

et cliquez sur le bouton Meilleurs scores puis sélectionnez les meilleurs scores de Colin McRae Rally 04™ dans le menu déroulant.

Saisissez le code qui vous a été fourni ; si votre temps est assez bon, il sera affiché aux yeux du monde entier !

Si vous avez obtenu un code à partir du niveau de difficulté Expert, il sera affiché dans une liste séparée afin de prouver que vous faites partie de l'élite mondiale des pilotes.

## Vues

En cours de rallye, appuyez sur Changer de caméra pour faire défiler les différentes caméras embarquées au-dessus et à l'intérieur de votre voiture afin de bénéficier d'une perspective toute nouvelle sur l'action :



**Caméra interne**



**Caméra de pare-chocs**



**Caméra de poursuite**

## Mise en pause

À tout moment d'un rallye, vous pourrez mettre le jeu en pause en appuyant sur ÉCHAP. Vous pourrez alors sélectionner :

- Abandonner – voir Abandon.
- Continuer – pour revenir au rallye.
- Quitter la partie.



# Comment jouer sur GameSpy Arcade

Vous pouvez jouer à Colin McRae Rally 04™ en ligne grâce à GameSpy Arcade, qui est inclus avec le jeu. Si vous ne l'avez pas déjà fait, insérez votre disque Colin McRae Rally 04™ et installez Arcade. Ensuite, et afin de jouer à Colin McRae Rally 04™ en ligne, suivez les instructions suivantes :

**Lancez GameSpy Arcade et allez dans l'espace Colin McRae Rally 04™ :** cliquez sur le lien GameSpy Arcade dans votre menu Démarrer. Au démarrage du programme, vous verrez s'afficher une liste de jeux et d'autres éléments sur la partie gauche de l'écran. Il y a plein de choses à faire, que nous aborderons plus tard : cliquez sur le Colin McRae Rally 04™ sur la gauche pour entrer dans l'espace Colin McRae Rally 04™.

**Trouvez et rejoignez un serveur Colin McRae Rally 04™ :** une fois que vous êtes dans l'espace Colin McRae Rally 04™ vous pouvez rencontrer d'autres joueurs et trouver des serveurs. La partie supérieure de l'application dresse la liste des serveurs disponibles, ainsi que le nombre de personnes en train de jouer et la vitesse de votre connexion (mesurée en « ping ». Plus votre « ping » est faible, mieux c'est). Double-cliquez sur le serveur de votre choix pour rejoindre une partie. Colin McRae Rally 04™ se lancera et vous connectera automatiquement au serveur sélectionné. Que la course commence !

## Des problèmes ?

Si vous rencontrez des problèmes en utilisant Arcade, en installant le programme, en l'enregistrant ou en l'utilisant en association avec Colin McRae Rally 04™, consultez les pages d'aide de GameSpy que vous trouverez sur <http://www.gamespyarcade.com/help/> ou envoyez un e-mail décrivant votre problème grâce au formulaire disponible sur <http://www.gamespyarcade.com/support/contact.shtml>.

## Avertissement sur le piratage

La copie de jeux commerciaux tel que celui-ci est une violation de droits d'auteur et une infraction pénale. La copie et la distribution de jeux copiés peut être passible d'emprisonnement.

**Un jeu copié est similaire au vol de la propriété d'autrui.**

Ce jeu Codemasters est protégé par le système de protection FADE™. Si vous achetez une copie illégale de ce jeu, vous aurez la possibilité de l'utiliser - mais pas pour longtemps. Au fur et à mesure que vous jouerez, le jeu copié se détériorera.

**Faites en sorte que cela ne vous arrive pas.**

**N'achetez que des jeux originaux dans des magasins légitimes.**

Si vous avez connaissance de l'existence de copies illégales ou de la distribution illégale de jeux et désirez lutter contre le fléau qu'est le piratage, merci de contacter le SELL (Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs) à l'adresse suivante

[sell@sell.fr](mailto:sell@sell.fr)

## Remerciements à

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.

## Remerciements particuliers à

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

### Colin McRae

Colin McRae - sans aucun doute le pilote le plus passionnant, le plus célèbre et le plus titré du circuit à ce jour. Il a gagné plus de rallyes qu'aucun autre pilote, avec un style très apprécié des fans.

En 1995, cet Écossais de 35 ans est devenu le plus jeune Champion du monde. Après un passage réussi chez Subaru Prodrive et dans l'équipe de Ford Rallye, il est maintenant au service de Citroën Sport.

Colin est célèbre pour son style porté vers l'attaque et, au cours de sa carrière, il a déjà remporté 25 victoires en championnat du monde de rallye.

Lorsque « l'Écossais volant » est en tête d'une épreuve, le public admire et les adversaires se taisent.

Inutile d'en dire davantage...

Pour plus d'informations sur Colin McRae, contactez-vous à :

**[www.colinmcrace.com](http://www.colinmcrace.com)**

### Derek Ringer

Né à Glasgow, Derek Ringer rejoignit Colin McRae en 1987 pour le rallye de Grande-Bretagne. En 1993, le duo gagna sa première épreuve de championnat du monde lors du rallye de Nouvelle-Zélande. Deux années plus tard, ils dominaient la scène du rallye pour culminer en remportant le titre de Champion du monde en 1995.

Après avoir travaillé quelque temps avec d'autres pilotes entre 1996 et 2002, Derek a fini par rejoindre Colin à nouveau pour les deux dernières manches de la saison 2002. Lorsque McRae passa chez Citroën Sport à la fin de cette année, Ringer l'accompagna.

## P17

# POUSSEZ LE SON DE VOTRE PC DANS LE ROUGE

AVEC **04**  
colin mcrae rally



\* Caractéristiques non disponibles sur l'Audigy 2 NX

CHOSEN BY GAMES. LOVED BY GAMERS.

**P18**

AVEC

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

OU

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

ET

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

Une fois les pieds sur les pédales, tous vos sens doivent être en éveil pour rester sur la route et rester à la première place ! Jouez à Colin McRae Rally 04™ avec la Sound Blaster Audigy 2 ZS ou Audigy 2 NX et les hauts-parleurs Creative 7.1 pour obtenir un son si parfait et si pur que vous aurez peine à différencier le jeu de la réalité !

N'y jouez pas seulement : vivez-le également ! Immergez-vous totalement dans le jeu : grâce au fantastique son surround 7.1, vous entendrez le moindre

son, du « ping » le plus faible de votre moteur au crissement des pneus sur le gravier alors que votre voiture glisse dans tous les virages et que vous la poussez jusqu'à l'extrême limite !

Seul Sound Blaster avec la technologie 24-bit ADVANCED HD peut vous procurer tout cela. Prenez donc la place du chauffeur comme vous ne l'avez jamais fait auparavant et mettez un turbo à votre ordinateur en l'équipant du meilleur son et de hauts-parleurs 7.1 pour jouer !

The Creative logo, featuring the word "Get" in a script font above the word "CREATIVE" in a bold, sans-serif font.**P19**

## ACCORD DE LICENCE LOGICIELLE LIMITEE DE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED

IMPORTANT – A LIRE ATTENTIVEMENT : LE PROGRAMME ACCOMPAGNANT CET ACCORD (CE QUI INCLUT LE PROGRAMME INFORMATIQUE, LE SUPPORT ET LA DOCUMENTATION IMPRIMEE OU EN LIGNE RELATIVE AU PROGRAMME) VOUS EST ACCORDE SOUS LICENCE SELON LES TERMES EXPOSES CI-DESSOUS. CES TERMES CONSTITUENT UN ACCORD LEGAL ENTRE VOUS ET LA SOCIETE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED (« CODEMASTERS »). EN INSTALLANT OU EN UTILISANT LE PROGRAMME D'UNE MANIERE OU D'UNE AUTRE, VOUS ACCEPTEZ D'ETRE JURIDIQUEMENT LIE PAR LES TERMES DE CET ACCORD AVEC CODEMASTERS. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS N'ETES PAS AUTORISE A UTILISER LE PROGRAMME. RETOURNEZ-LE AU DETAILLANT QUI VOUS L'A FOURNI EN DEMANDANT UN REMBOURSEMENT.

CE PROGRAMME est protégé par les lois anglaises relatives aux copyrights, par des traités internationaux sur les copyrights et d'autres lois. Ce Programme vous est accordé sous licence, il ne vous est pas vendu. Cet accord ne vous confère aucun titre ni droit de propriété sur le Programme ou l'exemplaire du Programme qui vous a été fourni.

1. Licence pour utilisation limitée. Codemasters vous accorde la licence et le droit non-exclusif, non-transférable et limité d'utiliser un exemplaire du Programme uniquement à des fins personnelles sur un seul ordinateur.
2. Propriété. Tout titre, droit de propriété intellectuelle dans et de ce Programme ou ses copies (y compris, entre autres, les séquences vidéo, audio et autre contenus) sont la propriété de Codemasters ou de ses bailleurs de licence. Vous ne disposez pas par la présente de droits ou d'intérêts autres que ceux décrits par la licence limitée du paragraphe 1.

VOUS NE DEVEZ PAS :

- \* Copier le Programme.
- \* vendre, louer, louer à bail, accorder sous licence, distribuer, rendre disponible à d'autres personnes ou transférer par quelque moyen que ce soit ce Programme, en tout ou partie. Vous ne devez pas exploiter ce Programme ou une partie de ce Programme à des fins commerciales, ou, entre autres, dans un « cyber café », une salle de jeux vidéo ou tout autre lieu à caractère commercial dans lequel de multiples utilisateurs peuvent accéder au Programme. Codemasters peut proposer un accord de licence sur Site (Site License Agreement) distinct, afin de vous permettre de disposer de ce Programme à des fins commerciales ; voir les services à contacter ci-après.
- \* Désosser, extraire les codes sources, modifier, décompiler, désassembler ou créer des produits dérivés de ce Programme, que ce soit en tout ou partie.
- \* Oter, désactiver ou détourner toute information ou étiquette de propriété présente sur ou dans ce Programme.

**GARANTIE LIMITEE.** Codemasters garantit à l'acheteur d'origine de ce Programme que le support sur lequel le Programme a été enregistré ne comportera pas de défauts matériels ou de vices de fabrication, pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si le support d'enregistrement s'avère défectueux dans les 90 jours suivant la date d'achat, Codemasters s'engage à le remplacer gratuitement pendant cette période, à réception du Produit (frais de port à la charge de l'envoyeur) accompagné d'une preuve de la date d'achat, dans la mesure où le Programme est toujours fabriqué par Codemasters. Si le Programme n'est plus disponible, Codemasters se réserve le droit de lui substituer un programme similaire, d'une valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le Programme, fourni initialement par Codemasters, et sera nulle et non avenue si le problème résulte d'un abus, d'une mauvaise utilisation ou d'une négligence. Toutes les garanties implicites prescrites par la loi sont expressément limitées à la période de 90 jours décrite ci-dessus.

A L'EXCLUSION DES CLAUSES MENTIONNEES PLUS HAUT, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTES LES AUTRES GARANTIES, ORALES OU ECRITES, EXPLICITES OU IMPLICITES, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE COMMERCIALISATION, DE SATISFACTION, D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER OU DE NON-INFRACTION. AUCUNE DECLARATION OU RECLAMATION QUELLE QU'ELLE SOIT NE SAURAIT ENGAGER OU OBLIGER CODEMASTERS.

Lorsque vous renvoyez le Programme pour un remplacement sous garantie, veuillez envoyer les disques du produit original soigneusement emballés et joignez : (1) une photocopie de votre reçu avec la date d'achat ; (2) votre nom et l'adresse de réexpédition tapés ou inscrits lisiblement ; (3) une brève description du défaut, du (des) problème(s) que vous avez rencontré(s) et de l'ordinateur sur lequel vous utilisez le Programme.

**LIMITATION EN CAS DE DOMMAGES.** CODEMASTERS NE SAURAIT, EN AUCUN CAS, ETRE RESPONSABLE DE TOUT DOMMAGE SPECIFIQUE, ACCESSOIRE OU INDIRECT RESULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU D'UN DYSFONCTIONNEMENT DU PROGRAMME. CEI INCLUT LES DOMMAGES AUX BIENS CORPORELS, INCORPORELS, LES DYSFONCTIONNEMENTS OU PANNES DU MATERIEL INFORMATIQUE PROVOQUEES PAR LE PROGRAMME, ET DANS LA LIMITE PREVUE PAR LA LOI, LES DOMMAGES AUX PERSONNES PHYSIQUES, MEME SI CODEMASTERS EST INFORME DE L'EVENTUALITE DE TELS DOMMAGES. LA RESPONSABILITE DE CODEMASTERS NE SAURAIT ETRE ENGAGEE POUR UN MONTANT SUPERIEUR AU PRIX PAYE POUR LA LICENCE D'UTILISATION DE CE PROGRAMME. CERTAINS ETATS/PAYS N'AUTORISENT PAS LES LIMITATIONS CONCERNANT LA DUREE D'APPLICATION D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LIMITATION DES DOMMAGES INDIRECTS OU ACCESSOIRES. PAR CONSEQUENT LES RESTRICTIONS ET/OU LIMITATIONS DE RESPONSABILITE MENTIONNEES CI-DESSUS PEUVENT NE PAS VOUS CONCERNER. CETTE GARANTIE VOUS CONFERE DES DROITS SPECIFIQUES, ET VOUS DISEPOSEZ PEUT-ETRE EN SUS DE DROITS SPECIFIQUES POUVANT VARIER SUIVANT LES JURIDICTIONS.

**RESILIATION.** Sans que cela n'affecte les autres droits de Codemasters, cet accord de licence sera automatiquement résilié si vous n'en observez pas les termes et conditions. Si cela se produit, vous êtes tenu de détruire tous les exemplaires de ce Programme et tous ses composants.

**MISE EN DEMEURE.** Codemasters pouvant subir des dommages irrémediables si les termes de cet accord de licence ne sont pas respectés, la société se réserve le droit, sans obligation ou preuve de tels dommages, de prendre les mesures appropriées concernant la violation de cet accord de licence, en supplément des autres dispositions applicables prévues par la loi.

**INDEMNITE.** Vous acceptez d'indemniser, de défendre ou de préserver Codemasters, ses partenaires, filiales, fournisseurs, administrateurs, directeurs, employés et agents de tous dommages, pertes et dépenses résultant directement ou indirectement de vos actes et omissions lors de l'utilisation de ce Produit, conformément aux termes du présent accord de licence.

**DIVERS.** Le présent accord de licence constitue un accord complet entre les parties et remplace tout accord antérieur. Seul un amendement écrit signé par les deux parties pourra y être ajouté. Si une clause de cet accord de licence est non applicable pour quelque raison que ce soit, la clause concernée sera modifiée de façon à pouvoir être appliquée, le reste de l'accord restant entièrement valide. Le présent accord de licence est régi par la loi anglaise et vous acceptez la seule juridiction des tribunaux anglais.

Pour toute question concernant cette licence, veuillez contacter Codemasters à l'adresse suivante :

The Codemasters Software Company Limited,  
PO Box 6, Leamington Spa Warwickshire CV47 2ZT Royaume-Uni.  
Tél : +44 1926 814 132, Fax : +44 1926 817 595.

**P20**

# Assistance Technique

## Site Web De Codemasters

**[www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)**

Vous trouverez sur le site Web de Codemasters des patches, des réponses aux questions les plus fréquentes et une version en ligne de la base de connaissances de notre département d'assistance technique.

Vous trouverez également un formulaire de demande d'assistance technique qui vous permettra de demander de l'aide concernant ce jeu ou tout autre jeu de Codemasters.

## Email

**[serviceclientele@codemasters.com](mailto:serviceclientele@codemasters.com)**

Veuillez inclure le fichier Dxdiag.txt avec une description du problème rencontré. Pour ce faire, cliquez sur « Démarrer », « Exécuter », tapez DXDIAG et cliquez sur « Ok ». L'écran de diagnostic DirectX s'affichera alors. Pour envoyer les résultats, il vous suffit de cliquer sur le bouton « Save all information » (Enregistrer toutes les données) et d'enregistrer sous la forme d'un fichier texte. Joignez ensuite ce fichier à votre e-mail.

## Telephone / Fax

Avant de nous appeler, vérifiez que la solution à votre problème ne se trouve pas sur notre site Web. Lisez le fichier d'aide de Colin McRae Rally 04™, qui se trouve sur le CD-ROM de Colin McRae Rally 04™.

Pour accéder au fichier d'aide :

1. Double-cliquez sur « Poste de travail » du bureau Windows.
2. Cliquez avec le bouton droit sur votre lecteur CD-ROM.
3. Cliquez avec le bouton gauche sur « Explorer ».
4. Double-cliquez sur « Readme ».

Tel: (+44) (0) 1926 816066 Fax: (+44) (0) 1926 817595

Pendant les heures 1000-1830 (CET) Lun jusqu'à Ven

Faites en sorte d'avoir accès à votre PC lors de votre appel. Il est important que votre PC soit en cours de fonctionnement (c'est-à-dire qu'il ne faut pas qu'il soit complètement bloqué après un crash par exemple).

## Adresse Postale

Customer Services, Codemasters Software Ltd, PO Box 6, Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, Royaume-Uni.