

Waarschuwingen

• Raak het oppervlak van de disc niet aan, maar houd de disc aan de randen vast. • Om de disc te reinigen, moet je hem voorzichtig afvegen met een zachte doek. • Houd de disc uit de buurt van hittebronnen en voorkom dat de disc in direct zonlicht of in een vochtige omgeving blijft liggen. • Probeer nooit een gescheurde of kromgetrokken disc, of een disc die met plakband of lijm gerepareerd is te gebruiken, want dit kan het systeem beschadigen.

Epilepsie Waarschuwing

Waarschuwing: lees dit voor gebruik in uw video spel systeem

Sommige mensen krijgen een epileptische aanval wanneer ze in hun dagelijkse omgeving te maken krijgen met flinterende lichten of patronen. Deze mensen kunnen ook aanvallen krijgen terwijl ze televisie kijken of video-spelletjes spelen. Zelfs spelers die nog nooit een aanval hebben gehad, kunnen onverwachts last van epilepsie krijgen. Als je weet dat je epileptisch bent, of iemand in je familie is epileptisch, moet je contact opnemen met je huisarts voordat je een video-spel gaat spelen en dit moet je ook doen wanneer je last krijgt van één of meerdere van de volgende symptomen tijdens het spelen: duizeligheid, veranderd zicht, spiertrekkingen, andere onwillekeurige bewegingen, bewustzijnsstoornissen, geestelijke verwarring en/of stuipen.

Softwarepiraterij

Het kopiëren van commerciële games als deze is schending van auteursrechten en is strafbaar.
Het kopiëren en doorgeven van games kan tot een gevangenisstraf van ten hoogste tien jaar leiden.

Een gekopieerde game is een gestolen eigendom.

colin mcrae rally 04™ wordt beschermd door het systeem FADE™.

Als je een illegale kopie koopt, kun je het spel wel spelen,
maar niet lang. De speelbaarheid van de illegale kopie wordt steeds slechter.
Vermijd dus illegale kopieën en koop alleen software in bonafide winkels.

inhoud

installatie	P2
besturing	P3
op het scherm	P4
kampioenschap automatisch opslaan & laden	P4
meerdere spelers	P5
schade	P7
invoer naam	P8
wagenselectie	P8
het onderhoudsstation	P9
de virtuele tegenstander	P10
scores & ranglijsten	P10
kampioenschapsmodus	P11
rallymodus	P12
trajectmodus	P12
aantekeningen bijrijder	P13
optiemenu	P14
hoogste scores	P15
cameraweergaven	P15
het spel pauzeren	P15
Spelen via GameSpy Arcade	P16
privacywaarschuwing	P16
dank aan	P17
speciale dank aan	P17
colin mcrae	P17
derek ringer	P17
licentieovereenkomst	P18
klantenondersteuning	P19

installatie

Plaats schijf 1 van Colin McRae Rally 04™ in het cd-romstation en sluit de schijflade. Wacht een paar seconden om het station te laten initialiseren. Als automatisch afspelen op de pc is ingeschakeld, dan begint Colin McRae Rally 04™ automatisch met de installatie. Als automatisch afspelen niet is ingeschakeld, ga dan naar het menu Start en selecteer Uitvoeren. Typ D:\setup (vervang 'D' door de schijffletter van het cd-romstation) en druk op ENTER.

Het installatieprogramma begint met de initialisatie; volg de instructies op het scherm om door de installatie te lopen. Om Colin McRae Rally 04™ te kunnen spelen, moet DirectX 9.0b op het systeem zijn geïnstalleerd. Tijdens de installatie wordt gevraagd of je DirectX 9.0b wilt configureren.

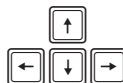
Tijdens de installatie kun je het spel tevens online registreren. Dit hoeft niet – je kunt het spel altijd na de installatie registreren op www.codemasters.co.uk/register. Als je een internetverbinding met het internet hebt, maar deze verbinding niet automatisch kan worden geactiveerd, dan is het mogelijk dat je de verbinding vóór de installatie moet initiëren om het spel online te kunnen registreren.

Wij raden je aan om tijdens de installatie geen andere programma's (met uitzondering van de programma's die nodig zijn voor toegang tot het internet) op de pc uit te voeren.

besturing

menubesturing

menunavigatie:



optie wijzigen:



menuoptie selecteren:



menu annuleren/afsluiten:



spelbesturing

links sturen:



rechts sturen:



gas geven:



remmen/vanuit stilstand achteruit rijden:



handrem:



omhoog schakelen:



omlaag schakelen:



camera wijzigen:



pauze:



op het scherm



tekens van de rijder:

zie opmerkingen rijder & aantekeningen

tussentijd:

als je een trajectmarkering nadert, geeft het aftellen van de tussentijd aan hoe je tijd zich verhoudt ten opzichte van de snelste tijd die op het betreffende traject is geregistreerd. Negatieve waarden geven aan dat je het record verbetert, terwijl een positieve waarde aangeeft dat je langzamer bent.

trajectvoortgang:

de indicator op de voortgangsbalk staat voor je wagen. Als je markeringen in de rally passeert, dan wordt de voortgangsbalk rood of groen, afhankelijk van de voorsprong of achterstand op de recordtijd.

toeren:

huidig aantal toeren.

tijd:

de totale tijd die je tot dusverre op het traject hebt gereden.

snelheid:

huidige snelheid.

water/olie:

geeft oververhitting van de motor (water) of schade aan de motor (olie) aan.

turbo:

geeft schade aan de turbo aan.

versnelling:

huidige versnelling.

schakelen:

licht op als er geschakeld moet worden.

plankgas:

licht op om aan te geven dat het gaspedaal niet verder kan worden ingedrukt.

kampioenschap automatisch opslaan & laden

Selecteer een spelbestand als je naar de kampioenschapsmodus gaat.

Selecteer een leeg spelbestand om een nieuw kampioenschap te beginnen. Om door te spelen in een eerder opgeslagen kampioenschap, selecteer je het bestand waarin het kampioenschap is opgeslagen.

Bij elk onderhoudsstation en na elke rally wordt je voortgang automatisch opgeslagen in het geselecteerde bestand.

meerdere spelers

- KAMPIOENSCHAPSMODUS (1-2 SPELERS) • TRAJECTMODUS (1-4 SPELERS)
- RALLYMODUS (1-4 SPELERS)

Als je de spelmodus instelt, definieer je het aantal spelers dat aan de rally deelneemt. Als het scherm wordt verdeeld (zie onder), heeft elke speler een aparte controller nodig om te kunnen spelen, hoewel één speler gebruik kan maken van het toetsenbord. Ga naar Options (opties) > Controller om aan elke speler een controller/toetsenbord toe te wijzen (zie Opties).

Eerst moet speler 1 een wagen kiezen, een naam invoeren en een nationaliteit kiezen. Vervolgens maken de andere spelers om de beurt hun keuzes, alvorens naar het traject te gaan.

Spelers kunnen tijdens het racen samenwerken of tegen elkaar rijden. Om in een rally samen te werken, moeten spelers dezelfde wagen kiezen (zie Wagenselectie) bij het binnengaan van de spelmodus. De spelers werken voor hetzelfde team en de punten worden bij elkaar opgeteld om de fabrikan score te krijgen (zie Punten Scoren).

Om in een rally tegen elkaar te rijden, moeten de spelers eenvoudigweg wagens van verschillende fabrikanten selecteren — elke coureur haalt dan zijn eigen punten.

verdeeld scherm of om de beurt spelen

In trajectmodus en rallymodus kun je kiezen of de spelers om de beurt moeten spelen om elk rallytraject te voltooien (Alternate - om de beurt), of op een in tweeën gedeeld scherm tegen elkaar moeten racen.

In kampioenschapsmodi waaraan meerdere spelers deelnemen wordt altijd om de beurt gereden.



meerdere spelers via netwerk

Om via LAN's of het internet een rally te rijden, selecteer je 'Network' (netwerk) in het hoofdmenu.

LAN

In rallies op Local Area Networks kunnen maximaal 8 spelers tegen elkaar spelen. Elke speler moet beschikken over een installatie van colin mcrae rally 04™ op de pc en een juist geconfigureerde LAN-verbinding.

Als je met meerdere spelers op een LAN speelt, worden het menu Network Games (netwerkspellen) en een lijst met spellen op het netwerk weergegeven.

internet

Selecteer 'Internet' om een verbinding met het world wide web te maken en tegen andere rallyfans uit de hele wereld te racen. Als je gebruik maakt van een inbelverbinding en deze verbinding niet is geconfigureerd om op verzoek een verbinding met het net te maken, dan is het mogelijk dat je colin mcrae rally 04™ eerst moet afsluiten en handmatig een verbinding met het internet moet maken vóórdat je het spel opnieuw start. Andere hogesnelheidsverbindingen met internet, zoals breedband, zijn altijd actief. In dit geval zal er automatisch verbinding worden gemaakt. Voor de beste rally-ervaring met colin mcrae rally 04™ moet je een hogesnelheidsverbinding gebruiken.

Als je met meerdere spelers op internet speelt, worden het menu Network Games (netwerkspellen) en een lijst met spellen op het net weergegeven.

het menu network games (netwerkspellen)

player (speler)

Selecteer 'Player' (speler) in het menu Network Games (netwerkspellen) om een spelersnaam en een nationaliteit voor de meerspelersessie in te voeren.

new game (nieuw spel) (een spel op internet of een LAN hosten)

Om een sessie op een LAN of het internet te hosten, selecteer je 'New Game' (nieuw spel) in het menu Network Games (netwerkspellen). Vervolgens configureer je de volgende opties:

name (naam)	Wijzig eventueel de naam van de sessie.
port (poort)	Define a port number if required.
password required (wachtwoord vereist)	Geef aan of spelers die aan de sessie deelnemen een wachtwoord moeten invoeren.
password (wachtwoord)	Definieer het wachtwoord dat moet worden ingevoerd als Password Required (wachtwoord vereist) op 'Yes' (ja) is ingesteld.
game type (speltyp)	Definieer het type spel dat zal worden gespeeld. In de volgende configuratiefase van het spel kun je rallytrajecten etc. voor het speltype kiezen.

max players

(maximum aantal spelers) Het maximum aantal spelers (1-8) instellen.

create (aanmaken) Als je klaar bent om de sessie te starten, selecteer je 'Create' (aanmaken).

Als de sessie gestart is, zijn de volgende opties beschikbaar:

game (spel)	Selecteer de landen waarin en/of de trajecten waarop jij en je medespelers moeten gaan rijden. De beschikbare landen/trajecten zijn afhankelijk van het gekozen speltype en de speltypen die zijn ontgrendeld via de kampioenschapsmodus.
car (wagen)	Je eigen voertuig voor de rally configureren.
chat (chatten)	Typ in het vak en druk op ENTER om een bericht naar alle andere spelers in de sessie te sturen.
ready (klaar)	Selecteer 'Ready' (klaar) als je klaar bent om naar het traject te gaan. De rally begint als alle andere spelers die met de sessie zijn verbonden ook 'Ready' (klaar) hebben geselecteerd. Tijdens het wachten verschijnt het berichtenvak, waarin je met andere spelers in de sessie kunt chatten.

join (deelnemen) (aan een spel op internet of een LAN meedoen)

Om aan een LAN- of internet sessie deel te nemen, selecteer je 'Join' (deelnemen) in het menu Network Games (netwerkspellen). Vervolgens kies je een spel in de lijst die wordt weergegeven. Selecteer 'Refresh' (vernieuwen) om de lijst met lopende spellen bij te werken.

Als je verbinding met een sessie hebt gemaakt, configureer je de volgende opties:

car (wagen)	Je eigen voertuig voor de rally configureren.
chat (chatten)	Typ in het vak en druk op ENTER om een bericht naar alle andere spelers in de sessie te sturen.
ready (klaar)	Selecteer 'Ready' (klaar) als je klaar bent om naar het traject te gaan. De rally begint als alle andere spelers die met de sessie zijn verbonden ook 'Ready' (klaar) hebben geselecteerd. Tijdens het wachten verschijnt het berichtenvak, waarin je met andere spelers in de sessie kunt chatten.

schade

• KAMPIOENSCHAPSMODUS • TRAJECTMODUS • RALLYMODUS

Schade aan je auto is een natuurlijk risico bij het rallyrijden. Als je auto teveel deuken oploopt, zul je niet langer in staat zijn om het rallytraject te voltooien.

Er zijn drie verschillende schadeniveaus waaruit je in alle spelmodi kunt kiezen:

normal (normaal) Je auto krijgt gemiddelde schade. Er is heel wat geweld voor nodig om de auto volledig stil te laten staan.

heavy (zwaar) Botsingen, de grond raken, slecht sturen etc. hebben een dramatische uitwerking op de besturing van je auto. Pas op, want slechte prestaties kunnen je ertoe dwingen de rally eerder te verlaten dan je van plan was.

expert (gevorderd) Een bijna realistisch schadeniveau dat in de kampioenschapsmodus te ontgrendelen is – zie Kampioenschapsmodus.



schade herstellen

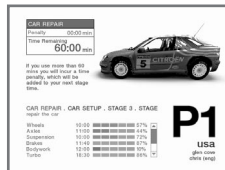
Alle opgelopen schade kan worden hersteld in het onderhoudsstation dat je gedurende de rally van tijd tot tijd zult bezoeken.

Je reparatieteam heeft maar weinig tijd om het voertuig in rallyconditie te brengen. Als er zoveel schade is aangericht dat het team je auto niet binnen de beschikbare tijd kan repareren, dan moet je aan het volgende traject meedoen met een auto die slechts gedeeltelijk hersteld is. Je moet prioriteit geven aan de belangrijkste reparaties en met een zo goed mogelijke auto het circuit op gaan.

Je auto kan schade opgelopen hebben aan zowel de carrosserie als de ophanging. Hoewel de carrosserie alle andere onderdelen beschermt, is het voor het volgende traject misschien belangrijker om de ophanging te repareren.

Als je bepaalde reparaties belangrijk vindt en er niet voldoende tijd is om de reparaties te voltooien, dan kun je deze reparaties in beperkte mate alsnog laten uitvoeren, ten koste van strafpunten (max. 5 minuten). Eén en ander wordt afgetrokken van de totale rally-/trajecttijd, tenzij je deze tijd kunt inhalen met een perfecte rit.

Selecteer alle beschadigde onderdelen in de reparatielijst en wijs aan alle onderdelen een reparatieniveau toe. De benodigde tijd voor elke reparatie wordt op het scherm weergegeven, net als de totale tijd die voor de reparaties nodig is.



terugtrekken

Als je auto te veel schade heeft opgelopen om het einde van de rally te halen, dan moet je jezelf misschien uit de race terugtrekken. Het is te hopen dat je in het volgende land in staat zult zijn om genoeg punten te verdienen (kampioenschapsmodus) en te voorkomen dat je hele seizoen op een totale mislukking uitdraait. Om jezelf uit de race terug te trekken, selecteer je 'Retire' (terugtrekken) in het pauzemenü.

het reservewiel

Als je band klappt of als je een wiel van je auto verliest, dan kan aan het einde van het traject een reservewiel worden aangebracht. Je hebt echter maar één reservewiel, dus als je opnieuw een band of wiel verliest (of meerdere banden of wielen verliest) en het volgende onderhoudsstation niet haalt, dan moet je jezelf uit de rally terugtrekken. Als het je echter lukt om het onderhoudsstation te halen, dan worden alle beschadigde wielen en banden vervangen.

motorschade en -uitval

Schade aan je koelsysteem kan een oververhitte motor veroorzaken (je zult stoom vanuit de motorkap tevoorschijn zien komen). Na een tijdje zal dit schade aan de motor veroorzaken (de stoom verandert in rook); uiteindelijk zal de motor hierdoor uitvallen.

Start de stilstaande auto opnieuw door herhaaldelijk op de gaspedaaltoets te drukken.

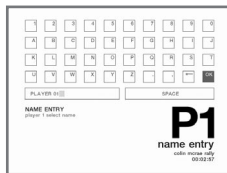
Opmerking: De motor kan ook uitvallen als je recht op iemand anders botst.

invoer naam

- EEN KAMPIOENSCHAP STARTEN • EEN RALLY STARTEN
 - EEN SPEL IN TRAJECTMODUS STARTEN
- EEN OPSLAGRUIMTE VOOR EEN KAMPIOENSCHAP TOEWIJZEN
 - EEN SPEL IN RALLY- OF TRAJECTMODUS OPSLAAN

Voer een naam in door de letters één voor één te selecteren. Om een spatie tussen de woorden te plaatsen, kies je een spatie. Om een teken te verwijderen, selecteer je het backspace-symbool.

Als je de naam hebt ingevoerd, selecteer je OK.

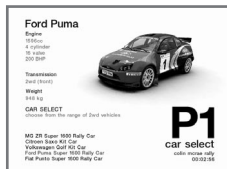


wagenselectie

- EEN RALLY STARTEN • EEN SPEL IN TRAJECTMODUS STARTEN

Selecteer eerst de groep auto's waaruit je je voertuig wilt kiezen: tweewielaandrijving, viewielaandrijving, groep B of bonuswagens.

Selecteer vervolgens uit de weergegeven lijst de auto waarin je wilt gaan racen om verder te gaan.



Wagens met twee- en viewielaandrijving

Deze twee groepen bevatten de standaardcategoriën auto's die te zien zijn op officiële rallies in de wereld.

Groep B (ontgrendelbaar)

Een collectie van de meest beruchte auto's uit de rallyraces van de jaren '80; zeer krachtig en moeilijk te besturen.

Bonus (ontgrendelbaar)

Rally met een volledig assortiment auto's uit de autogeschiedenis.

Je krijgt de kans om de configuratie van de wagen te wijzigen als je tijdens de rally terugkeert naar het onderhoudsstation, maar voordat je naar het traject terugkeert kun je deze wijzigingen niet meer testen. Maak dus gebruik van de gelegenheid en probeer zoveel mogelijk uit die laatste proefrit te halen!

de virtuele tegenstander

• TRAJECTMODUS • RALLYMODUS

De virtuele tegenstander geeft de snelste tijd weer die tot nu toe op het traject is gereden. De virtuele tegenstander is beschikbaar in rallies voor één speler en rallies waarin meerdere spelers om de beurt rijden.

Versla de virtuele tegenstander op het traject om een nieuw record te vestigen. Je kunt de virtuele tegenstander in het optiemenu activeren of deactiveren (zie Opties).



scores & ranglijsten

tijdscore

• KAMPIOENSCHAPSMODUS • TRAJECTMODUS • RALLYMODUS

Aan het eind van iedere rally zul je punten krijgen, die zijn gebaseerd op de totale tijd die wordt gemeten als je de finishlijn van elk traject passeert. Als je samenwerkt in een race met meerdere spelers (zie Meerdere Spelers), worden de scores bij elkaar opgeteld om de fabrikantsscore te bepalen.

De punten van de coureurs in het klassement worden als volgt berekend:

1 ^e	16 punten
2 ^e	14 punten
3 ^e	12 punten
4 ^e	10 punten
5 ^e	8 punten
6 ^e	6 punten
7 ^e	4 punten
8 ^e	2 punten

De fabrikantpunten (teampunten) worden als volgt bepaald:

1 ^e	10 punten
2 ^e	8 punten
3 ^e	6 punten
4 ^e	4 punten
5 ^e	2 punten

Er worden geen punten gegeven voor niet-voltooide rallies.

puntentelling

• TRAJECTMODUS • RALLYMODUS

De positie wordt bepaald op grond van de tijd aan het eind van elk traject (dus niet op grond van de tijd aan het eind van de volledige rally).

1 ^e	8 punten
2 ^e	6 punten
3 ^e	4 punten
4 ^e	2 punten

Aan het eind van de rally worden alle behaalde punten opgeteld om de winnaar te bepalen.

P10

kampioenschapsmodus

• SPELERS: 1-2

De kampioenschapsmodus vormt het hart van Colin McRae Rally 04™. Beleef de uitdaging van een professionele rallycoureur in een wereldcompetitie, en rij rallies in 8 landen op allerlei soorten terrein in verschillende condities, die je vaardigheden danig op de proef zullen stellen.

Als je een nieuw kampioenschap begint, selecteer je eerst de opslagruimte waarin het spel moet worden opgeslagen (zie Kampioenschap Automatisch Opslaan & Laden). Vervolgens kies je het type kampioenschap waaraan je deel wilt nemen: vierwiel aandrijving, tweewiel aandrijving, groep B (ontgrendelbaar) of gevorderd (ontgrendelbaar). Als laatste selecteer je de moeilijkheidsgraad.

normale moeilijkheidsgraad

Je auto ondervindt normale schade (zie Schade).

geavanceerde moeilijkheidsgraad

De schade is op zwaar ingesteld (zie Schade) en de tegenstanders zijn moeilijker te verslaan.



gevorderde moeilijkheidsgraad (ontgrendelbaar)

De gevorderde moeilijkheidsgraad vormt de ultieme rally-uitdaging. Je auto loopt bijna realistische schade op bij botsingen, de informatie over de race (trajecttijd, voortgang, enzovoort) wordt van het scherm verwijderd en je gezichtspunt wordt beperkt tot de cabinecamera. Het is net alsof je in een echte rallywagen zit!

De vorm van ieder kampioenschap is afhankelijk van de groep waarin je uitkomt en de ingestelde moeilijkheidsgraad:

Groep	Moeilijkheidsgraad	Evenementen in het kampioenschap	Rondes per evenement
Tweewiel aandrijving	Normaal	5	4
Tweewiel aandrijving	Geavanceerd	6	5
Vierwiel aandrijving	Normaal	7	6
Vierwiel aandrijving	Geavanceerd	8	6
Vierwiel aandrijving	Gevorderd	8	6
Groep B	Normaal	5	6

minispellen om onderdelen te testen

De vaardigheden en kennis van de beste rallycoureurs ter wereld zijn van onschatbare waarde voor de makers van auto-onderdelen en leveren een bijdrage aan de ontwikkeling van nieuwe onderdelen. Af en toe word je gevraagd om een nieuw onderdeel te testen op een speciaal gekozen circuit.

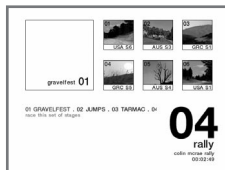
Je krijgt twee kansen om aan de criteria voor een onderdelentest te voldoen. Als een test met succes wordt doorlopen, zal de ontwikkeling van het nieuwe onderdeel worden afgerond. Het nieuwe onderdeel wordt dan geïnstalleerd, waardoor de prestaties en de competitiviteit van je auto worden verhoogd.



rallymodus

- 1-4 SPELERS (VERDEELD SCHERM) • 1-4 SPELERS (OM DE BEURT)

Selecteer één van de speciale rallies op het circuitselectiescherm, of kies een aangepaste rally om je sporen in de rallywereld achter te laten en een eigen rally-evenement te creëren op basis van de trajecten die je hebt voltooid in de kampioenschapsmodus.



aangepaste rallies

Kies eerst een aangepaste rally op het rallymodus scherm. Gebruik vervolgens de land- en trajectopties om de diverse trajecten voor de aangepaste rally te kiezen. Voor de race kun je maximaal 6 trajecten kiezen. Als je tevreden bent, verlaat je eenvoudigweg het scherm. De rally wordt vervolgens opgeslagen in de opslagruimte voor aangepaste rallies.

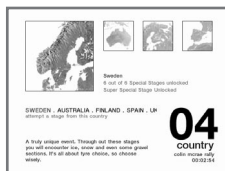
Om de aangemaakte rally daadwerkelijk te rijden, selecteer je de rally in het rallymodus scherm.

trajectmodus

- 1-4 SPELERS (VERDEELD SCHERM) • 1-4 SPELERS (OM DE BEURT)

Race in één van de beschikbare auto's op de trajecten die je hebt ontgrendeld in de kampioenschapsmodus.

Kies eerst het land en vervolgens het traject. Ga daarna het circuit op om het trajectrecord te verbeteren.



opmerkingen bijrijder & aantekeningen

Als je op de weg rijdt, moet je beseffen dat je geen onverslaanbare egotripper bent, maar daadwerkelijk deel uitmaakt van een team. Je wederheft is de bijrijder. Deze is net zo belangrijk voor het resultaat als je eigen vaardigheden. Luister naar hem.

Op ieder traject geeft de bijrijder informatie over het terrein, in de vorm van aantekeningen. Deze zijn op ieder traject verschillend en van groot belang voor je succes, vooral op plekken waar het zicht beperkt is.

De aantekeningen worden duidelijk uit opmerkingen van de bijrijder over de afstand; een nummer dat eventueel gevaar in de volgende bocht uitdrukt; terreineigenschappen in de volgorde waarin je deze tegenkomt, en soms een waarschuwing. De afstand tot het naderende obstakel wordt in meters gegeven. Hoe lager het cijfer van de moeilijkheidswaardering is, des te lager je snelheid moet zijn om langs het naderende obstakel te komen.

Als je bijrijder een '6' roept, is de weg vrij van obstakels en kun je plankgas geven totdat de bijrijder aangeeft dat je op moet passen.

Naderende bochten en hoeken worden ook op het scherm weergegeven, bijvoorbeeld:



Haarspeldbocht Flauwe bocht

definities van opmerkingen

care (pas op): gevaarlijk.

caution

(waarschuwing): bijzonder gevaarlijk.

crest (heuvel): een verhoging in het terrein verbergt het achterliggende circuit.

jump (sprong): een verhoging in het terrein die, als je deze met grote snelheid neemt, de auto in de lucht zal lanceren. Vergeet niet dat je geen enkele controle meer over de wagen hebt als de banden eenmaal van de grond komen.

long (lang): een lange bocht.

very long

(bijzonder lang): een bijzonder lange bocht.

turn (draai): een bocht op een kruispunt.

opens (open): de bocht wordt breder als je er uitkomt.

tightens

(vernauwing): de bocht wordt smaller als je er uitkomt.

narrows

(versmalling): de weg wordt smaller.

don't cut

(niet snijden): niet over de binnenkant van de bocht rijden.

straight

(rechtdoor): langs een rechte lijn door de volgende bochten gaan.

bumps (hobbels): oneffenheden in het terrein die de vering uit balans kunnen brengen.

optiemenu

besturing

Selecteer de besturing voor elke lokale speler. Je kunt alleen kiezen uit het toetsenbord en geïnstalleerde controllers/wielen.

graphics

Weergave-elementen op het scherm (de)activeren, de grafische kwaliteit instellen en het scherm kalibreren. Selecteer 'Advanced Options' (geavanceerde opties) om de grafische adapter te selecteren, de schermresolutie in te stellen en de functies van de grafische adapter te (de)activeren. Als het spel niet optimaal werkt, kun je de schermresolutie verlagen of bepaalde functies van de grafische adapter deactiveren om de prestaties te verbeteren.

geluid

Het volumeniveau van de spraak van de rijder, de muziek en de speciale effecten instellen.

EAX 4.0 Advanced HD™ van Creative in Colin McRae Rally 04™

Colin McRae Rally 4 is de eerste game die profiteert van een revolutionaire techniek voor superrealistische akoestische simulatie met Creative Labs' EAX 4.0 Advanced HD™-audio.

Tijdens elke rit over het parcours analyseert het EAX-audiosysteem van de game het aangrenzende landschap. Met behulp van EAX 4.0 Advanced HD Multi-Environments™ worden van alle kanten geluidsreflecties gesimuleerd.

EAX 4.0 Environmental Filtering™ simuleert de weerkaatsing van geluidsenergie tegen bijna elk soort materiaal. Geluid dat weerkaatst wordt door een stenen muur die zich vlak bij je zijspiegel bevindt, klinkt heel anders dan de akoestiek van golvende grasvelden of sneeuwvlaktes in de verte.

Bovendien kunnen dankzij EAX 4.0 Environment Panning™ geluidsreflecties waarheidsgetrouw worden gepand in 3D, zodat gamers met surroundsound-luidsprekers alles te horen krijgen in adembenemend surroundgeluid.

EAX 4.0 ADVANCED HD(tm) geluid is momenteel alleen beschikbaar voor Windows 2000 en Windows XP systemen met een Creative Labs Sound Blaster Audigy, Audigy 2 of Audigy 2 ZS interne geluidskaart. De nieuwste EAX 4.0 driver updates zijn te vinden op de Colin McRae Rally 04 DVD, of op de websites van Creative. Kijk op www.soundblaster.com/drivers voor informatie over de dichtstbijzijnde driver download site.

Laat je overrompelen door Colin McRae Rally 4 op SoundBlaster Audigy 2 – de ultieme audio-ervaring voor racegames.

taal

Wijzig de taal die je rijder spreekt. De rijder van Colin McRae, Derek Ringer, leest de aantekeningen bij alle trajecten voor. Derek is de rijder die je krijgt als je in de Citroën Xsara rijdt. Je kunt de aantekeningen door een andere rijder, Nicky Grist (rijder B), laten voorlezen als je in een andere wagen rijdt.

geheimen

Via de hintlijn van Codemasters of de online dienst kun je spelfuncties ontgrendelen vóórdat je het daarvoor vereiste traject hebt afgelegd. Schrijf de toegangscode op die op dit scherm wordt weergegeven en volg de procedure op de achterkant van deze handleiding om de geheime codes te verkrijgen.

Voer de geheime codes op dit scherm in om de speciale functies te ontgrendelen.

P14

hoogste scores

Bekijk de hoogste scores van alle rallies die je tot nu toe hebt voltooid. Er wordt ook een speciale code weergegeven, die je kunt gebruiken om bijzonder goede tijden te registreren op de Codemasters Hall of Fame-website.

Als je toegang tot het internet hebt en een tijd hebt gerealiseerd die de aandacht van de wereld verdient, log dan in op

www.codemasters.com

en klik op de knop Hall of Fame. Kies vervolgens in het uitklapmenu 'colin mcray rally 04™ Hall of Fame'.

Voer de code in die je hebt gekregen. Als je tijd snel genoeg is, zal deze op de site worden geplaatst, zodat de rest van de wereld deze kan bewonderen!

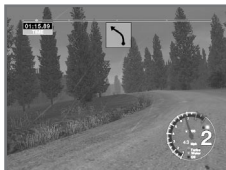
Als je een code hebt gekregen in de niet vergrendelbare moeilijkheidsgraad Expert (gevoerd), dan zal deze apart worden weergegeven, om aan te geven dat je tot de wereldelite van rallyrijders behoort.

cameraweergaven

Tijdens de rally kun je op Change Camera (camera wijzigen) drukken om tussen de camera's te schakelen die op of in de wagen zijn gemonteerd en een geheel nieuwe kijk op de actie te krijgen:



Camera in wagen



Camera op bumper



Achternvolgende camera

pauzeren

Tijdens de rally kun je te allen tijde op ESCAPE drukken om het spel te pauzeren. De volgende opties zijn beschikbaar:

- Retire (terugtrekken) – zie Terugtrekken.
- Continue (doorgaan) – terug naar de rally.
- Exit Game (spel afsluiten).

Spelen via GameSpy Arcade

Je kunt colin mcrae rally 04™ online spelen via GameSpy Arcade, dat we voor het gemak bij het spel hebben geleverd. Plaats de schijf van colin mcrae rally 04™ in het station en installeer Arcade (mocht je dat nog niet gedaan hebben). colin mcrae rally 04™ online te kunnen spelen, hoef je alleen maar deze eenvoudige instructies op te volgen:

Start GameSpy Arcade en Go (ga) naar het colin mcrae rally 04™-kanaal. Klik op de koppeling GameSpy Arcade in het menu Start. Als de software start, zie je aan de linkerkant een lijst met spellen en andere informatie. Er is hier van alles te doen, maar daar komen we later nog op terug. Klik op de knop colin mcrae rally 04™ aan de linkerkant om naar het kanaal colin mcrae rally 04™ te gaan.

Find (zoek) en Join (log in op) een colin mcrae rally 04™-server. Zodra je in het kanaal van colin mcrae rally 04™ zit, kun je andere spelers ontmoeten en servers zoeken. De bovenste helft van de toepassing geeft alle beschikbare servers weer, met inbegrip van het aantal spelers en je verbindingssnelheid (die wordt gemeten via een zogenaamde "ping" - hoe lager je ping, des te beter.) Dubbelklik op de gewenste server om mee te doen. colin mcrae rally 04™ zal automatisch starten en een verbinding maken met de geselecteerde server. Laat de race beginnen!

Problemen?

Als je problemen ondervindt tijdens het gebruik van Arcade, of deze problemen nu optreden tijdens de installatie, de registratie of het gebruik van het programma in combinatie met colin mcrae rally 04™, raadpleeg dan de helppagina's van GameSpy op <http://www.gamespyarcade.com/help/> of stuur een e-mail met een beschrijving van het probleem via het formulier op <http://www.gamespyarcade.com/support/contact.shtml>.

privacywaarschuwing

Het kopiëren van commerciële games als deze is schending van auteursrechten en is strafbaar. Het kopiëren en doorgeven van games kan tot een gevangenisstraf van ten hoogste tien jaar leiden.

Een gekopieerde game is een gestolen eigendom.

colin mcrae rally 04™ wordt beschermd door het systeem FADE™. Als je een illegale kopie koopt, kun je het spel wel spelen, maar niet lang. De speelbaarheid van de illegale kopie wordt steeds slechter.

Vermijd dus illegale kopieën en koop alleen software in bonafide winkels.

met dank aan

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 Quaipe Engineering Ltd, Sparco s.r.l, Superchips Inc, Waypoint Design.

speciale dank aan

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

colin mcrae

Colin McRae—zonder twijfel de populairste, spannendste en meest succesvolle coureur die momenteel op het wereldcircuit uitkomt. Hij heeft meer rallies gewonnen dan welke andere coureur dan ook, met een stijl die bij alle fans geliefd is.

In 1995 werd de 35-jarige Schot de jongste wereldkampioen aller tijden. Hij was razendsnel op weg naar een succesvolle carrière met de teams van Subaru Prodrive en Ford Rallye Sport, en rijdt momenteel voor Citroën Sport.

Colin staat bekend om zijn offensieve stijl en tijdens zijn racecarrière heeft hem dat het ongelooflijke aantal van 25 overwinningen in het World Rally Championship opgeleverd.

Terwijl de 'Vliegende Schot' de wereld van de rally domineert, kijken de toeschouwers toe en gaan rivalen hem uit de weg.

Dat zegt genoeg.

Voor meer informatie over Colin McRae, zie

www.colinmcrae.com

derek ringer

Derek Ringer uit Glasgow sloot zich in 1987 bij Colin McRae aan om aan de rally van Groot-Brittannië mee te doen. In 1993 won het duo het eerste World Rally-evenement in het door Nieuw-Zeeland georganiseerde deel van het Kampioenschap. Twee jaar later domineerden ze het wereldtoneel van de rally, hetgeen resulteerde in de ultieme overwinning – het rallywereldkampioenschap in 1995.

Na de periode tussen 1996 en 2002, waarin hij andere coureurs begeleidde, sloot Derek zich weer bij Colin aan voor de laatste twee trajecten van het seizoen 2002. Toen McRae aan het eind van dat jaar naar Citroën Sport ging, bleef Ringer bij hem.

P17

BEPERKTE SOFTWARELICENTIEOVEREENKOMST VAN THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY

BELANGRIJK - GOED LEZEN: VOOR HET INBEGREPEN MATERIAAL (WAARBIJ HET COMPUTERSOFTWAREPROGRAMMA, DE MEDIA EN DE BIJBEHOORENDE DOCUMENTATIE IN GEDRUKTE OF ELEKTRONISCHE FORM) WORDT AAN EEN LICENTIE VERSTREKT ONDER DE HIERONDER GENOEMDE VOORWAARDEN DIE GELDEN ALS EEN JURIDISCH BINDEND CONTRACT TUSSEN U EN THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED ("CODEMASTERS"). DOOR DIT PROGRAMMA TE INSTALLEREN OF OP ANDERE WIJZE TE GEBUIKEN, BENT U GEBONDEN AAN DE BEPALINGEN VAN DEZE OVEREENKOMST MET CODEMASTERS. ALS U MET DEZE BEPALINGEN NIET AKKOORD GAAT, BENT U NIET GEMACHTIGD HET PROGRAMMA TE GEBUIKEN EN DIENT U HET TEGEN VERGOEDING TE RETOURNEREN AAN DE LEVERANCIER.

HET PROGRAMMA is beschermd onder de in Engeland geldende wetgeving inzake auteursrechten, en door internationale auteursrechtenverdragen en -conventies en andere regels. Voor dit programma wordt een licentie afgegeven - het wordt niet verkocht - en deze overeenkomst verleent geen eigendomsrechten betreffende het programma of kopieën daarvan.

1. Beperkte gebruikslicentie. Codemasters verleent u het niet-exclusieve, niet-overdraagbare, beperkte recht om één kopie van het programma te gebruiken op één computer voor uw persoonlijk gebruik.
2. Eigendom. Alle intellectuele rechten in en bij het programma (met inbegrip van maar niet beperkt tot beeld, geluid en ander materiaal) en het eigendomsrecht van alle kopieën daarvan, berusten bij Codemasters of diens licentieverleners. U ontvangt geen rechten hierop of belangen hierin anders dan genoemd in paragraaf 1 van dit document.

HET VOLGENDE IS NIET TOEGESTAAN:

- * het programma kopiëren;
- * het programma geheel of gedeeltelijk verkopen, verhuren, verspreiden, in een leasecontract aanbieden, er een licentie voor verstrekken, of op andere wijze overdragen in commerciële gelegenheden zoals, maar niet beperkt tot, service bureaus, "cyber café's", computer gaming centra of andere commerciële locaties waar verschillende gebruikers toegang kunnen krijgen tot het programma. Codemasters kan u een speciale Site License Agreement verstrekken om het programma beschikbaar te maken voor commercieel gebruik; zie hiervoor de ondersaande contactgegevens
- * het programma geheel of gedeeltelijk reverse-engineeren, de broncode van het programma afleiden, of het programma aanpassen, decompileren, disassembleren, afgeleide werken van het programma maken.
- * eigendomsmededelingen of -labels op of binnen het programma verwijderen of onbruikbaar maken.

BEPERKTE GARANTIE. Codemasters garandeert de originele koper dat het opnamemedium waarop het programma is opgenomen vrij is van materiaal- en fabricagefouten en dit blijft tot ten minste 90 dagen na de aankoop. Als het opnamemedium van een product binnen 90 dagen na de oorspronkelijke aankoop defecten vertoont, vervangt Codemasters een dergelijk product binnen deze periode, bij ontvangst van het product, voldoende gefrankeerd, en een bewijs van de aankoopdatum. Het dient een product van Codemasters te betreffen. Als het programma niet meer beschikbaar is, behoudt Codemasters zich het recht voor het programma te vervangen door een vergelijkbaar product van gelijke of grotere waarde. Deze garantie is beperkt tot het opnamemedium dat oorspronkelijk werd verstrekt door Codemasters en is niet van toepassing en ongeldig als het defect het gevolg is van misbruik, onjuiste behandeling of vervaarlosing.

Statutair voorgeschreven impliciete garanties zijn strikt beperkt tot de hierboven genoemde periode van 90 dagen.

BEHOUDENS DE BEPALINGEN HIERBOVEN KOMEN MET DEZE GARANTIES ALLE ANDERE GARANTIES, HETZIJ MONDELING OF SCHRIFTELIJK, IMPLICIET OF EXPLICIET, TE VERVALLEN, WAARONDER OOK GARANTIES VOOR VERKOOPBAARHEID, AFDONDE KWALITEIT, GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPALD DOEL OF NIET-INBREUK, REPRESENTATIES OF CLAIMS ZIJN IN GEEN GEVAL BINDEND EN VERPLICHTEN CODEMASTER TOT NIETS.

Als u het product ter vervanging aanbiedt, stuur dan alleen de schijven terug in beschermende verpakking, en voeg bij: (1) een kopie van de aankoopbon (waarop de datum vermeld staat); (2) uw naam en adres getypt of in duidelijke blokletters geschreven; (3) een korte omschrijving van het defect, de problemen die er ontstonden en het systeem waarop u het programma draaide.

SCHADELOOSSTELLING. IN GEEN GEVAL IS CODEMASTERS AANSPRAKELIJK VOOR SPECIALE, INCIDENTIELE OF GEVOLGSCHADE DIE VOORTVOELT UIT HET BEZIT, GEBRUIK OF NIET GOED FUNCTIONEREN VAN HET PROGRAMMA; DIT BETREFT SCHADE AAN GOEDEREN, VERLIES VAN GOODWILL, COMPUTERSTORINGEN OF -DEFECTEN EN, VOOR ZOVER WETTELIJK TOEGESTAAN, SCHADE ALS GEVOLG VAN PERSOONLIJK LETSEL. DIT GELDT OOK ALS CODEMASTERS OP DE HOOGTE WAS VAN DE MOGELIJKHEID VAN DERGELIJK SCHADE. DE AANSPRAKELIJKHEID VAN CODEMASTERS Overschrijdt NOOIT DE PRJIS DIE AANVAANKELIJK VOOR DE LICENTIE OM DIT PROGRAMMA TE GEBUIKEN WERD BETAALD. WAAR BEPERKINGEN OP DE DUUR VAN IMPLICIETE GARANTIE EN/OF UITSLUITING VAN IMPLICIETE GARANTIE NIET ZIJN TOEGESTAAN, GELDEN BOVENSTAANDE BEPERKINGEN EN UITSLUITINGEN NIET. DEZE GARANTIE GEEFT U BEPALDE RECHTEN EN MOGELIJKHEIT U DAARBIJ OOK ANDERE RECHTEN.

BEÏNDIGING. Ongeacht de andere rechten van Codemasters wordt deze overeenkomst automatisch beëindigd wanneer u de voorwaarden niet nakomt. In zo'n geval moet u alle kopieën van het programma en alle componenten ervan vernietigen.

INJUNCTIE. Omdat Codemasters onherstelbare schade zou oplopen als op de naleving van de voorwaarden van deze overeenkomst niet zou worden toegezien, behoudt Codemasters zich het recht voor om, zonder schuldtekentenis of schadebewijs, middelen toe te passen met betrekking tot het niet naleven van deze overeenkomst. Dit recht geldt naast andere rechten die Codemasters in dergelijke gevallen kan hebben.

SCHADELOOSSTELLING. U bent verplicht Codemasters, zijn partners, verwante bedrijven, contractanten, agenten, directeurs, medewerkers en vertegenwoordigers schadeeloos te stellen en te verdedigen van verliezen en uitgaven die direct of indirect uit uw handelingen en het niet naleven van de voorwaarden voor het gebruik van het programma voortvloeien.

OVERIG. Deze tekst definieert de volledige overeenkomst tussen de partijen en vervangt alle eerdere overeenkomsten. Wijzigingen kunnen alleen schriftelijk door beide partijen worden aangebracht. Als een bepaling van deze overeenkomst niet praktisch blijkt, dan wordt dit alleen herschreven voor zover nodig is om de bepaling praktisch te maken. De rest van de overeenkomst blijft onveranderd. Op deze overeenkomst is de wetgeving in Engeland van toepassing. De overeenkomst is opgesteld overeenkomstig de in Engeland geldige wetgeving. U gaat akkoord met de bindendheid van de Engelse rechtspraak inzake deze overeenkomst.

Als u vragen over deze licentie heeft, kunt u contact opnemen met Codemasters op:

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

P18

Klantenservice

De Website Van Codemasters

www.codemasters.com

Op de website van Codemasters vind je game patches, antwoorden op vaak gestelde vragen, (FAQ's) en een online versie van de knowledgebase van onze technische ondersteuning. Je vindt er ook een formulier dat je kunt gebruiken om technische ondersteuning op te vragen voor dit spel of voor andere Codemasters-spellen.

Email

benelux_support@codemasters.com

Technische ondersteuning mogelijk in het Engels, Frans en Duits.

Stuur ons het bestand Dxdiaq.txt samen met een beschrijving van het probleem. Dit doe je door op 'Start' en op 'Uitvoeren' te klikken, 'DXDIAG' te typen en op 'OK' te klikken. Het venster DirectX Diagnostics wordt dan afgebeeld. Je kunt de resultaten verzenden door op de knop 'Alle informatie opslaan' te klikken en het bestand op te slaan als een tekstbestand. Voeg dit bestand als een bijlage toe aan je e-mail.

Telefoon/Fax

Voordat je contact met ons opneemt, moet je kijken of er een oplossing vermeld wordt op onze website en dien je het Help-bestand voor colin mcrae rally 04™ op de colin mcrae rally 04™-cd-rom door te nemen.

Zo open je het Help-bestand:

1. Dubbelklik op 'Deze computer' op het bureaublad van Windows.
2. Klik met de rechter muisknop op je cd-rom-station.
3. Klik met de linker muisknop op 'Verkennen'.
4. Dubbelklik op 'Readme'

Tel: +44 1926 816044 Fax: +44 1926 817595

Je kunt ons bereiken:

maandag van 09.00-17.30 uurGMT, dinsdag t/m vrijdag van 08.00-20.00 uurGMT
en zaterdag van 10.00-16.00 uurGMT.

Technische ondersteuning mogelijk in het Engels, Frans en Duits.

Je dient voor je computer te zitten als je ons belt en je computer dient ingeschakeld en actief te zijn (dus bijvoorbeeld niet net vastgelopen zijn).

Adres:

Customer Services, Codemasters Software Ltd. PO Box 6, Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, Verenigd Koninkrijk.





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	P24
Commandes	P25
À l'écran	P26
Sauvegarde automatique & chargement championnat	P26
Multijoueur	P27
Dégâts	P29
Saisie du nom	P30
Sélection de voiture	P30
Parc d'assistance	P31
Voiture fantôme	P32
Scores & classements	P32
Mode Championnat	P33
More Rallye	P34
Mode Spéciale	P34
Annonces du copilote	P35
Menu Options	P36
Meilleurs scores	P37
Vues	P37
Mise en pause	P37
Comment jouer sur GameSpy Arcade	P38
Avertissement sur le piratage	P38
Remerciements à	P39
Remerciements particuliers à	P39
Colin McRae	P39
Derek Ringer	P39
Accord de licence	P40
Service clientèle	P41

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.

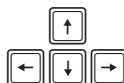
Pendant l'installation, vous aurez également la possibilité d'inscrire en ligne votre exemplaire du jeu. Ce n'est pas une obligation : vous pourrez inscrire votre exemplaire du jeu à tout moment suivant l'installation en vous connectant à www.codemasters.co.uk/register. Si vous utilisez une connexion 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.

P26

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 emploierez 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 :

Nom	Pour modifier le nom de la session, si vous le souhaitez.
Port	Pour définir un numéro de port, si besoin est.
Mot de passe requis	Pour définir si les joueurs devront saisir un mot de passe pour rejoindre votre session.
Mot de passe	Définissez le mot de passe à saisir si l'option « Mot de passe requis » est activée.
Type de partie	Pour définir le type de la partie. Vous choisirez le rallye, les spéciales, etc. à l'étape suivante de la préparation de la partie.
Joueurs max.	Pour définir le nombre maximal de joueurs (1-8).
Créer	Lorsque vous serez prêt à lancer votre session, sélectionnez « Créer ».
Une fois votre session lancée, vous pourrez accéder aux options suivantes :	
Partie	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.
Voiture	Ceci vous permettra de régler votre voiture en vue du rallye à venir.
Discussion	Tapez un message dans la case et appuyez sur ENTRÉE pour l'expédier à tous les joueurs de la session.
Prêt	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 :

Voiture	Ceci vous permettra de régler votre voiture en vue du rallye à venir.
Discussion	Tapez un message dans la case et appuyez sur ENTRÉE pour l'expédier à tous les joueurs de la session.
Prêt	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.



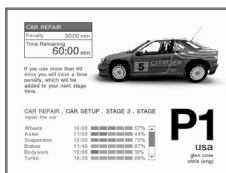
Il y a trois niveaux de dégâts à sélectionner dans tous les modes de jeu :

- 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 débloquer 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.

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 débloquer)

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

Bonus (à débloquer)

Courez au volant de voitures de toutes époques.

P30

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 :

1^{er}	16 points
2^e	14 points
3^e	12 points
4^e	10 points
5^e	8 points
6^e	6 points
7^e	4 points
8^e	2 points

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

1^{er}	10 points
2^e	8 points
3^e	6 points
4^e	4 points
5^e	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.

1^{er}	8 points
2^e	6 points
3^e	4 points
4^e	2 points

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

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.

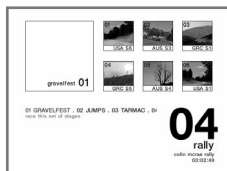
Vous bénéficiez de trois tentatives pour remplir les critères de sélection de nouveaux éléments. Réussissez à remplir les conditions imposées par un test et le développement de ces nouveaux éléments sera mené à bien. Un nouvel élément pourra être installé, augmentant ainsi les performances et la compétitivité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

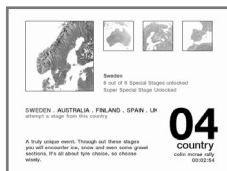
Pour faire le rallye que vous venez de créer, sélectionnez-le dans l'écran Mode Rallye.

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 épingle Courbe peu prononcée

Définitions des annonces

Prudence :	dangereux.	Tourner :	virage à un carrefour.
Attention :	très dangereux.	Ouverture :	la courbe est moins prononcée en sortie.
Crête :	une portion élevée du terrain masque le tracé au-delà.	Fermeture :	le virage se resserre en sortie.
Saut :	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.	Rétrécissement :	la route se rétrécit.
Long :	long virage.	Ne pas couper :	ne pas couper le virage.
Très long :	très long virage.	Tout droit :	rester en ligne droite dans les courbes à venir.
		Bosses :	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 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 débloquent les 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 débloquent des options spéciales.

P36

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

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

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

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.

P39

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.

P40

Assistance Technique

Site Web De Codemasters

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

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.