



# colin mcrae rally 2005™

ESPAÑOL

Codemasters® 

GENIUS AT PLAY™

## Precaución

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

## Advertencia sobre epilepsia

### LÉALA ANTES DE UTILIZAR SU ORDENADOR.

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

## Aviso sobre la piratería

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

Si adquiere una copia ilegal podrá jugar... pero no por mucho tiempo.

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

Asegúrate de que esto no te pasa.

Adquiere sólo software original en establecimientos autorizados.

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

1- La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.

2- La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.

3- La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.

4- La Federación Anti Piratería (FAP), organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.

5- Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal, no dude en ponerse en contacto con la FAP en el teléfono 91 522 46 45 o a través del correo electrónico en la siguiente dirección: [abog0042@tsal.es](mailto:abog0042@tsal.es)

© 2004 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "colin mcrae rally 2005"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae used under license. Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. Trademarks, design patents and copyrights are used with the permission of the owner VOLKSWAGEN AG. Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner AUDI AG. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2004 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited. All Fiat cars, car parts, names, brands and associated imagery featured in this game are intellectual property rights including trademarks and/or copyrighted materials of Fiat Auto S.p.A. All Rights Reserved. The MINI trademarks are used under license from BMW AG. Used under license from Toyota Motor Corporation. All Alfa Romeo cars, car parts, car names, brands and associated imagery featured in this game are intellectual property rights including trademarks and/or copyrighted materials of Fiat Auto S.p.A. All Rights reserved.

# ÍNDICE

02	Instalación
02	Navegación por los menús
03	Mandos del juego
04	En pantalla
05	Menú principal
05	Selección de nombre y nacionalidad
06	Seleccionar coche
07	Retos
09	Pruebas
12	Daños
12	Perspectiva del conductor
13	Internet
15	Indicaciones y notas del copiloto
16	Guardar y cargar
16	Opciones
17	Agradecimientos:
17	Quisiéramos dar las gracias especialmente a:
20	Licencia para el uso de software de the Codemasters Software Company Limited
21	Asistencia técnica

# INSTALACIÓN

Coloca el disco de Colin McRae Rally 2005™ en su unidad y cierra la bandeja del disco. Espera algunos segundos a que se arranque la unidad. Si tienes activada la ejecución automática en tu PC, Colin McRae Rally 2005™ se instalará automáticamente. De lo contrario, ve al menú de inicio y selecciona Ejecutar. Escribe D:\setup y pulsa Intro (si la letra de la unidad de DVD-ROM no es D, pon la que corresponda).

Se iniciará el programa de instalación; sigue las instrucciones que irán apareciendo en pantalla para llevarla a cabo. Para jugar a Colin McRae Rally 2005™ tendrás que tener instalado DirectX 9.0c en tu PC. Se te dará la oportunidad de instalar DirectX 9.0c en tu ordenador.

Durante el mismo proceso podrás registrar tu juego en línea, aunque si quieres lo puedes registrar más adelante visitando [www.codemasters.com/register](http://www.codemasters.com/register). Si tienes una conexión de acceso telefónico pero no está configurada para activarse automáticamente a petición, puede que necesites conectarte antes de iniciar la instalación si quieres conectarte en línea.

Es recomendable no tener ningún otro programa en marcha durante la instalación, con excepción de los que necesites para acceder a Internet.

## NAVEGACIÓN POR LOS MENÚS

Navegar por los menús:



Cambiar de opción:



Seleccionar elemento del menú:



Cancelar/salir del menú:



Detener el rally y abrir el menú de pausa:



En los submenús, tales como Ajuste del coche, muévete entre las opciones con  o . Para cambiar las opciones del submenú, pulse  o .

# MANDOS DEL JUEGO






## Mandos A (jugador 1)

Izquierda: .....	
Derecha: .....	
Acelerar: .....	
Freno/marcha atrás en parada: .....	
Dirección firme: .....	
Freno de mano: .....	
Aumentar marcha: .....	
Reducir marcha: .....	
Cambiar cámara: .....	

## Mandos B (jugador 2)

Izquierda: ..... (teclado numérico)	
Derecha: ..... (teclado numérico)	
Acelerar: ..... (teclado numérico)	
Freno/marcha atrás en parada: ..... (teclado numérico)	
Dirección firme: ..... (teclado numérico)	
Freno de mano: .. (teclado numérico)	
Aumentar marcha: ..... (teclado numérico)	
Reducir marcha: ..... (teclado numérico)	
Cambiar cámara: ..... (teclado numérico)	

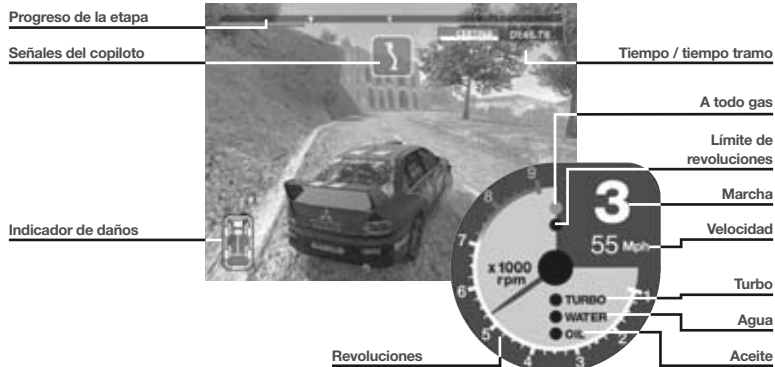
## Mandos C (jugador 3)

Izquierda: .....	
Derecha: .....	
Acelerar: .....	
Freno/marcha atrás en parada: .....	
Dirección firme: .....	
Freno de mano: .....	
Aumentar marcha: .....	
Reducir marcha: .....	
Cambiar cámara: .....	

## Mandos D (jugador 4)

Izquierda: .....	
Derecha: .....	
Acelerar: .....	
Freno/marcha atrás en parada: .....	
Dirección firme: .....	
Freno de mano: .....	
Aumentar marcha: .....	
Reducir marcha: .....	
Cambiar cámara: .....	

# EN PANTALLA



**Progreso de la etapa:** El indicador de la barra del progreso representa a tu coche. Cuando pases por el indicador de cada etapa, la barra de progreso se pondrá de color rojo (si no llegas al record) o verde (si lo bates) dependiendo de cómo vayas.

**Señales del copiloto:** Consulta las Indicaciones y notas del copiloto

**Indicador de daños:** Muestra qué piezas del coche se han averiado y la gravedad del desperfecto. Cuando una pieza se estropea, los colores del indicador oscilan entre blanco (buen estado) y rojo (serios desperfectos o avería total). Ver el apartado referente a los Daños para obtener más detalles.

**Tiempo:** Tiempo total empleado hasta el momento en la etapa.

**Tiempo tramo:** Cuando te acerques al indicador de etapa, la cuenta atrás del tiempo por tramo te indicará cómo vas con respecto al tiempo más rápido registrado en la etapa (o el tiempo indicado por defecto la primera vez que juegues). Los valores negativos indican que estás batiendo el tiempo récord, mientras que los positivos significan que vas más despacio.

**A todo gas:** Se ilumina para indicar que has alcanzado la máxima aceleración.

**Límite de revoluciones:** Se enciende para indicar que es necesario cambiar de marcha.

**Marcha:** Marcha a la que conduces.

**Velocidad:** Tu velocidad actual.

**Turbo:** Indica que el turbo se ha averiado.

**Agua/aceite:** te informa de los daños en los sistemas de enfriamiento (agua) que pueden dar lugar a calentamiento, así como en el motor (aceite).

**Revoluciones:** contador de revoluciones por minuto.

# MENÚ PRINCIPAL

<b>Carrera:</b>	Comienza tu propia carrera en el mundo de los rallies hasta alcanzar el podio.
<b>Campeonato:</b>	Serás Colin McRae en un campeonato excepcional (1 o 2 jugadores).
<b>Retos:</b>	Compite tú solo o en la modalidad de rallies. También puedes enfrentarte a otros jugadores.
<b>En línea:</b>	Compite en Internet contra otros pilotos de todo el mundo.
<b>Mejores puntuaciones:</b>	Consulta las mejores puntuaciones que hayas alcanzado en las modalidades de campeonato y por etapas.
<b>Opciones:</b>	Te permite modificar y establecer la configuración del juego.

## SELECCIÓN DE NOMBRE Y NACIONALIDAD

Hay muchas modalidades del juego en Colin McRae Rally 2005™ en las que tendrás que indicar tu nombre y nacionalidad.



### Introducir nombre

En las pantallas para introducir nombre, escríbelo y cuando acabes, escribe Intro.

### Seleccionar nacionalidad

En las pantallas para seleccionar la nacionalidad, utiliza las teclas de cursor para destacar la bandera del país al que quieras representar y pulsa Intro. Esta selección no afecta ni al idioma ni al texto que aparece en el juego (para fijar estas variables, ve al menú de opciones).

**Nota:** Elige el idioma del copiloto en Menú principal > Opciones > Configuración



# SELECCIONAR COCHE

La mayoría de los modos del juego permiten elegir el coche para la siguiente etapa, rally o campeonato. Los coches disponibles pueden depender del tipo de competición en el que participes. Por ejemplo, algunas pruebas pueden estar limitadas a coches con tracción en las cuatro ruedas, mientras que otras pueden estar abiertas a cualquier automóvil.

Elige "Seleccionar coche" en el menú Modo de juego para ir a la pantalla Categoría del coche. Pulsa primero **[←]** o **[→]** y después Intro para elegir la clase de coche. En esta pantalla verás también los coches a los que has accedido en el modo experto (los coches bloqueados están de color gris).



Después, en la pantalla de selección del coche, pulsa **[←]** o **[→]** para ir viendo los coches disponibles. Puedes ver los coches más detalladamente pulsando **[8]** o **[2]** en el teclado numérico para aumentar o disminuir la imagen, o en **[4]** o **[6]** para hacer girar el coche. Pulsa **[0]** para abrir y cerrar las puertas de coche.

Cuando acabes, pulsa Intro para seguir.

## Caja cambios

Cuando hayas elegido ya el coche, selecciona el tipo de cambio de marchas que quieras usar:

- Manual:** la transmisión manual te forzará a cambiar tú mismo las marchas pulsando **[V]** y **[B]**.
- Semiautomático:** los cambios de marchas semiautomáticos van solos, pero también puedes accionarlos pulsando **[V]** y **[B]**.
- Automático:** el cambio de marchas completamente automático se ajusta dependiendo de la velocidad y es idóneo para principiantes. Los conductores avanzados le sacan mayor provecho a los cambios de marcha manuales o semiautomáticos.





# RETOS

## Pruebas cronometradas

En las pruebas cronometradas lo importante es batir el récord. De ti depende conseguir el tiempo más rápido y hacerte un hueco entre los grandes de este deporte en partidas para un solo jugador.



### Etapas

Conduce cualquiera de los coches disponibles en cualesquiera de las pistas a las que hayas accedido a lo largo de tu carrera profesional como piloto de rallies.

Escribe tu nombre y nacionalidad, y elige coche y la etapa que quieres recorrer antes de lanzarte a la pista a por el récord de la etapa.

### Rally

Sigue las instrucciones en pantalla y consigna tu nombre, nacionalidad y coche, elige "Selecciona etapa" para escoger uno de los rallies especiales en la pantalla de selección de pista, o crea tu propio rally con las etapas del modo experto que hayas completado.

### Rallies personalizados

Primero selecciona una ranura personalizada en la pantalla del modo de rally, después seleccionar las etapas concretas de tu rally mediante las opciones de país y de la etapa. Cuando acabes, sal de la pantalla; el rally se guardará en la ranura personalizada elegida.

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




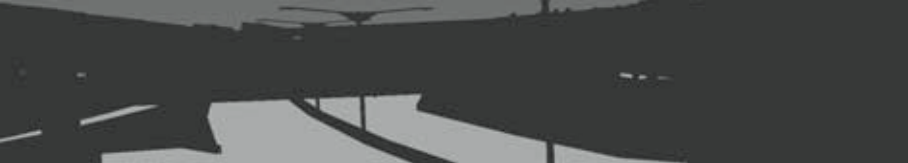
### Opciones de las etapas y de los rallies

**Área de servicio:** Activa o desactiva las áreas de servicio. Al activarlas, las áreas de servicio aparecen en puntos estratégicos entre las etapas para que vuelvas a configurar el coche (véase el apartado Área de servicio de la sección de Pruebas de este manual).

**Daños:** Elige entre daños graves o normales.

### Recorrido fantasma

Pulsa  en cualquier momento de tu rally para detener brevemente el juego y abrir el menú de pausa. Desde aquí podrás activar la Carrera fantasma, en la que competirás con un coche imaginario que recorre el circuito con el mejor tiempo obtenido en la etapa. Vence al coche fantasma y establece un nuevo récord. Este pasará a ser el tiempo del nuevo coche fantasma al que tendrás que batir para superarte.



## Varios jugadores

Compíte a tope con hasta 4 jugadores en el modo para varios jugadores. Al comenzar el juego, cada jugador elige por turnos el nombre, la nacionalidad y el coche. Los modos y opciones son iguales que en la prueba cronometrada, pero aquí podrás además fijar el número de jugadores, elegir la modalidad para varios jugadores y las siguientes opciones:

**Compensación:** Los jugadores que vayan rezagados reciben un impulso y aumentan su adherencia al firme para alcanzar a no quedarse atrás.

**Handicap:** Los líderes de la clasificación recibirán una penalización de tiempo en la etapa siguiente.

### Partida para varios pilotos:

**Pantalla dividida:** Todos los jugadores compiten a la vez en partidas para dos (2 jugadores) o en una pantalla dividida en hasta 4 partes (3-4 jugadores) mediante los controles detallados en "Mandos del juego". Los coches fantasma de diferentes colores representan a los rivales en la parte correspondiente a cada jugador.



**Por turnos:** En el modo alterno, los jugadores se alternan para recorrer cada pista usando los mandos A (consulta "Mandos del juego") por defecto.

## LAN

Selecciona "LAN" para comenzar una partida o para incorporarte a una ya empezada a través de una red de área local.

### Crear sesión

Crea una partida para invitar a que participen otros y pulsa Intro para ir a la pantalla de espera del juego.

Selecciona tu coche y después selecciona "Listo". Cuando todos los jugadores se hayan incorporado y seleccionado "Listo", selecciona "Carrera" para comenzar.

### Búsqueda rápida

Selecciona "búsqueda rápida" para encontrar partidas en la red de área local. Elige una partida y accede a la zona de espera.

Selecciona tu coche y después selecciona "Listo". Cuando todos los jugadores se hayan incorporado y seleccionado "Listo", elige "Carrera" para comenzar.

# PRUEBAS

## Campeonato

Es hora de enfundarse el mono del piloto de primera categoría, Colin McRae.

Sin duda alguna, se trata del piloto más famoso y emocionante de la historia de este deporte, y su estilo encandila a los aficionados que le siguen con total devoción.

En 1995, este escocés se erigió en el campeón del mundo más joven de la historia con tan solo 35 años, y es bien conocido por su audaz estilo. Su palmarés cuenta con 20 victorias en rallies del campeonato del mundo.

Cuando el "escocés errante" sale a la pista, el público presta atención y sus rivales se ponen alerta.

Visita [www.colinmcræe.com](http://www.colinmcræe.com) para conocer mejor a la estrella del mundo de los rallies.

La primera vez que accedas en el modo de campeonato, selecciona una ranura para guardar tus avances en el campeonato y pulsa Intro. Después, selecciona el número de jugadores (1-2) y el nivel de dificultad. Ponle nombre a la ranura en la que guardarás los datos y pulsa Intro para continuar.

En las siguientes partidas, simplemente selecciona la ranura en la que guardaste el archivo para retomar el campeonato desde el principio del siguiente rally o la última área de servicio por la que pasaste.

Finalmente, selecciona el coche con dirección en las cuatro ruedas con el que quieras comenzar el campeonato (consulta Seleccionar coche) y pulsa Intro. Instala la caja de cambios y pulsa Intro otra vez para comenzar el campeonato.



## Carrera

Pugna por el título mundial por méritos propios. Empezando por lo más bajo de la clasificación, deberás demostrar tu habilidad en la etapa y llegar, tras competir en numerosas pruebas y competiciones, a lo más alto.

En el menú principal, selecciona "Carrera" y después, "Inicio". A continuación, escoge una ranura con archivos guardados para almacenar el progreso en la carrera. (en las siguientes partidas, carga el juego desde esta ranura para proseguir por el principio del siguiente rally o competición, o por la última área de servicio por la que pasaste). Para acabar, elige el grado de dificultad de la carrera y escribe el nombre del conductor (nombre del archivo con datos guardados) y la nacionalidad para pasar a la pantalla de Carrera.



## Competición

Elige la competición en la que quieras participar. Cuando empieces, no podrás acceder a la mayoría de pruebas, pero conforme progresses y ganes puntos del conductor al terminar en el podio, podrás acceder a cada vez más pruebas. También accederás a piezas al efectuar tests que te permitirán mejorar tu coche.

Cada tarjeta de la competición indica su nombre, el tipo de coche participante y el número de puntos del conductor disponibles.




## Sala de trofeos

Ven a la sala de trofeos para comprobar cómo vas progresando.

Resalta "Descripción" para ver la lista de triunfos y trofeos, o "Estadísticas" para consultar tus estadísticas, incluidos los puntos de carrera y desbloques obtenidos.

## Garaje

Entra en el garaje para ver los coches y mejoras a que has accedido. Para echar un vistazo a un coche concreto, selecciona el tipo de vehículo y el coche en sí (véase también Seleccionar coche). En la pantalla del vehículo, pulsa  para ir viendo las características de los coches y las mejoras que has logrado para tu bólide.



## Área de servicio

Al principio de cada rally y en transiciones alternas entre las etapas, pasarás por el área de servicio para reparar y poner a punto tu coche. Selecciona "Carrera" para salir a la pista, o elige una de las siguientes opciones:



## Reparar el coche

(Esta opción no existe en la primera área de servicio de un rally). Tu equipo de reparación tiene un margen de tiempo ajustado para poner a punto el coche. Si los desperfectos son demasiado graves como para que el equipo los arregle en el tiempo fijado, tal vez tengas que enfrentarte a la etapa siguiente con parte del vehículo sin reparar. Primero haz las reparaciones más urgentes para que tu coche vuelva a competir en el mejor estado posible.

Por ejemplo, puede que el coche haya recibido continuamente daños en la carrocería y en la suspensión. Aunque la carrocería protege todas las piezas, tal vez sea crucial reparar la suspensión para poder pasar a la siguiente etapa.

Si consideras que ciertas reparaciones son cruciales y no tienes tiempo suficiente para completarlas, puedes continuar con ellas, pero ello te costará una penalización de tiempo (máximo 5 minutos) que se te descontará del tiempo total del rally/etapa a menos que lo compenses conduciendo como todo un campeón.

Destaca cada uno de los componentes dañados en la lista de reparaciones y asigna grados de reparación para cada uno. El tiempo necesario para terminar cada reparación se muestra en pantalla, al igual que la cantidad total de tiempo disponible para las reparaciones.

## Ajuste del coche

- Llantas:** Selecciona el mejor tipo de neumático para las próximas etapas. Entérate de qué tiempo va a hacer y cómo va a estar el terreno. Si no eliges las llantas más adecuadas, puedes perder mucho tiempo antes de volver al área de servicio.
- Altura de conducción:** Si la altura de conducción (distancia del chasis a la carretera) es baja, el coche será más estable en las superficies lisas, pero ello mermará la suspensión. Te costará más trabajo hacer frente a las irregularidades del terreno y es más probable que los bajos del vehículo den con el suelo.
- Resortes:** A menor tensión, mayor tracción en superficies abruptas e inercia. Tensa los muelles para aumentar la estabilidad en las superficies lisas y reducir la inercia.
- Antiderrape:** El sistema antiderrape y la suspensión estabilizan el coche en superficies desiguales y contrarrestar la inercia al torcer.
- Frenos:** Equilibra el efecto de los frenos entre los discos delanteros y traseros. De esta forma, influirás en la manera de tomar las curvas. A mayor potencia en los frenos posteriores, más posibilidad hay de que se queden trabados en las esquinas y de que la parte trasera del coche se tuerza por sobreconducción. Si, por el contrario, le das más potencia a los frenos delanteros, puede que se queden atascados y que se produzca subconducción.
- Dirección:** Una mayor velocidad de dirección permite alcanzar un bloqueo completo y girar el vehículo con más rapidez. El manejo del vehículo será más sensible y requerirá un mayor control. Si fijas una velocidad baja de manejo puede que el coche circule peor a las velocidades menores a las que tendrás que tomar las curvas.
- Caja de cambios:** Una relación de marchas alta amplía tanto el alcance de las marchas como la velocidad máxima, pero afecta a la aceleración. Una relación baja te será más útil, pero tu velocidad máxima no será tan elevada.



## Información

Entérate de cómo será la próxima etapa y qué tal se deja conducir.

## Tabla de clasificación

Te indica cómo te va en la competición en curso.

## Mejoras

Comprueba las mejoras que has obtenido hasta el momento para tu coche.

# DAÑOS

El que tu coche sufra desperfectos es uno de los riesgos que corres en los rallies. Si el coche queda muy maltrecho, quizás pierdas toda ocasión de triunfar.

Hay tres niveles de desperfectos que podrás elegir en todos los modos de juego:

**Normal:** Tu coche recibe y soporta daños de intensidad media.

**Grave:** Los choques, el dar con los bajos en el suelo, la mala conducción, etc. tendrán un importante efecto en el manejo del vehículo. Ten cuidado, porque si no rindes te podrías ver fuera de competición antes de tiempo.

# PERSPECTIVA DEL CONDUCTOR

En cualquier momento del rally, pulsa **[1]** en el teclado principal (Mandos A) para cambiar de cámara. Las opciones son:



Cámara de  
seguimiento: cerca



Cámara de  
seguimiento: lejos



Cámara de  
la cabina



Cámara del capó



Cámara del  
parachoques

# INTERNET

Selecciona "en línea" para conectarte a Internet y compite con otros aficionados a los rallies de todo el mundo. Si tienes una conexión de acceso telefónica y no está configurada para conectarte a Internet a petición, puede que tengas que salir de Colin McRae Rally 2005™ y conectarte a Internet manualmente antes de reiniciar el juego. Otras conexiones a Internet de alta velocidad, como la banda ancha, están activas constantemente. La conexión se produce automáticamente. Para disfrutar al máximo de Colin McRae Rally 2005™, usa una conexión de alta velocidad.

Selecciona una de las siguientes opciones para jugar.

## Búsqueda rápida

Es el modo más fácil de jugar; selecciona la primera partida en curso a la que te puedas incorporar. También puedes seleccionar "Unirse" para incorporarte a la partida que aparezca en pantalla, o "Actualizar" para presentar la opción siguiente.

## Buscar

Indica qué tipo de partida vas buscando. Sigue las indicaciones en pantalla para definir los criterios de búsqueda de partidas. Selecciona "Buscar" para que aparezca una lista de partidas en curso que se amolden a tus preferencias. Elige una partida y selecciona "Unirse" para esperar a incorporarte a la partida.

## Crear sesión

Selecciona "Crear sesión" y sigue las opciones que irán apareciendo en la pantalla para crear una sala de espera y que se incorporen otros.

**Nota:** Si la velocidad de tu conexión repercutiese negativamente en el juego, aparecería un aviso en pantalla.

## La zona de espera:

En la zona de espera, las opciones disponibles son las siguientes:

### Listo:

Pulsa Intro para pasar a "listo" cuando termines de elegir todas tus opciones para el próximo rally. El anfitrión del juego sólo podrá empezar la competición cuando todos estéis listos.

### Carrera (solamente el anfitrión):

Cuando todos los jugadores estén listos, selecciona "Carrera" para comenzar.

### Seleccionar coche:

Elige coche y caja de cambios para emprender la etapa.

### Opciones de la sesión (solamente el anfitrión):

Prepara tu rally (consulta las secciones Etapas y Rally para obtener más información).

### Echar a un jugador (solamente el anfitrión):

Sirve para retirar a un jugador de la partida.



## **Cómo jugar en GameSpy Arcade**

Solamente podrás jugar a Colin McRae Rally 2005™ en línea mediante GameSpy Arcade, que acompaña al juego. Si aún no lo has hecho introduce el disco de Colin McRae Rally 2005™ para instalar GameSpy Arcade. Para jugar a Colin McRae Rally 2005™ en línea, sigue estas sencillas instrucciones:

**Inicia GameSpy Arcade y ve al apartado de Colin McRae Rally 2005™:** Haz clic en el vínculo de GameSpy Arcade en su menú de Inicio. Cuando se inicie el software, verás una lista de juegos y otras opciones en el lateral izquierdo. Hay un montón de posibilidades, pero ya tendrás tiempo después de probarlas: haz clic en el botón de Colin McRae Rally 2005™ que hay a la izquierda para entrar en el apartado Colin McRae Rally 2005™.

**Encontrar e incorporarte a un servidor de Colin McRae Rally 2005™:** Cuando estés en el apartado de Colin McRae Rally 2005™ puedes conocer o saludar a otros jugadores y buscar servidores. La mitad superior de la aplicación mostrará todos los servidores disponibles, con mención expresa del número de jugadores y de su velocidad de la conexión (medida con un valor denominado "ping": cuanto más bajo sea ese número, mejor). Haz doble clic en el servidor que elijas para incorporarte a él. Colin McRae Rally 2005™ se iniciará y conectará automáticamente con el servidor que seleccionaste. ¡Que empiece el rally!

## **Problemas técnicos**

Si tienes problemas usando GameSpy Arcade al instalar el programa, registrarlo o usarlo junto con Colin McRae Rally 2005™, consulta nuestras páginas de la ayuda en <http://www.gamespyarcade.com/help/> o mándanos por correo electrónico el formulario que encontrarás en <http://www.gamespyarcade.com/support/contact.shtml>.



# INDICACIONES Y NOTAS DEL COPILOTO

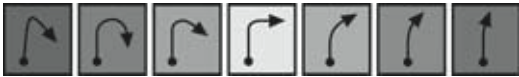
Cuando compitas, recuerda que no vas solo en busca de un récord, sino que formas parte de un equipo. Tu copiloto es tu compañero, y le necesitarás a él para obtener un buen resultado tanto como a tu habilidad. Préstale atención.

Durante cada etapa, el copiloto te informará del estado del terreno que vas a encontrarte mediante notas de ritmo. Las notas varían según cada etapa y son vitales para tu éxito, sobre todo si la visibilidad es limitada.

Las notas de ritmo te las da el copiloto. Este te señala la distancia, un número de dificultad que representa el peligro de la próxima curva, las características del terreno en el orden en que aparecen y, de vez en cuando, te avisa. La distancia al obstáculo que se aproxima aparece expresada en metros. Cuanto menor sea el número de dificultad, menor tendrá que ser la velocidad para superar el peligro que se aproxima.

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

Las curvas y esquinas del recorrido se irán anunciando. Se clasifican del siguiente modo:



Horquilla.....Curva cerrada

## Definiciones de las indicaciones

<b>Cuidado:</b>	peligroso.	<b>Giro:</b>	curva en un cruce de caminos.
<b>Atención:</b>	muy peligroso.	<b>Se abre:</b>	curva que se abre al salir.
<b>Cima:</b>	elevación en el camino que no deja ver el resto.	<b>Se ajusta:</b>	curva cerrada al salir.
<b>Salto:</b>	elevación del terreno que, si se toma a gran velocidad, actúa de trampolín. Recuerda que cuando los neumáticos se despeguen del suelo, tu control sobre el coche será nulo.	<b>Se estrecha:</b>	tramos estrechos.
<b>Larga:</b>	curva larga.	<b>No cortes:</b>	no cortes en el vértice de la curva.
<b>Muy larga:</b>	curva muy larga.	<b>Corta:</b>	el camino está despejado para que puedas doblar la esquina.
		<b>Recto:</b>	línea recta para las siguientes curvas.
		<b>Baches:</b>	variaciones del terreno que pueden desestabilizar la suspensión.

# GUARDAR Y CARGAR

Este juego cuenta con una función de guardado que permite, en momentos concretos del recorrido, almacenar automáticamente tus avances y las funciones a las que vayas accediendo. Será al crear un archivo con datos guardados, al llegar a un área de servicio durante un rally y al acabar un rally. Puedes desactivar esta opción en el menú de opciones, aunque te quedarás sin poder guardar tu avance a lo largo del juego.

Los datos del juego se cargan automáticamente desde el archivo de datos guardado que selecciones al acceder a la modalidad de juego correspondiente.

## OPCIONES

Selecciona "Opciones" en el menú principal para volver a configurar tu partida.

### Mandos

Selecciona o establece la configuración de control o los mandos que estén conectados. Primero selecciona el jugador, después su dispositivo de entrada (mando) y la configuración de control que vas a utilizar (los detalles aparecen en pantalla).

Los mandos del teclado se pueden adaptar. Para cambiar las letras asignadas a cada letra, resalta la función del juego y pulsa la tecla que quieras asignar a esa función. Solamente se puede asignar una función por tecla, por lo que se te indicará con el color rojo si hay algún problema. Cuando acabes, pulsa Intro.

### Gráficos

Activa o desactiva los elementos gráficos en pantalla, regula la calidad de los gráficos y calibra la pantalla. Selecciona "Opciones avanzadas" para elegir tu adaptador gráfico, fijar la resolución de la pantalla, y activar o apagar las funciones del adaptador gráfico. Si notas que no puedes jugar bien, prueba a reducir la resolución de la pantalla o desactiva las funciones del adaptador gráfico.

### Sonido

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

### Configuración

Selecciona el idioma del copiloto. También activa o desactiva la función de guardado automático, que por defecto está habilitada.

### Secretos

Desbloquea las funciones del juego antes de completar la etapa o parte del juego concreto recurriendo a la línea de atención al cliente de Codemasters o el servicio online. Anota el Código de acceso a los secretos que aparece en esta pantalla y sigue después el procedimiento descrito en el reverso del manual para obtener tus códigos secretos. Introduce el código o códigos secretos en esta pantalla para desbloquear la función especial.

### Créditos

Te presentamos al equipo que ha hecho posible Colin McRae Rally 2005™.



## AGRADECIMIENTOS:

Fiat Auto S.p.A (Alfa Romeo), Audi AG, Automobiles Peugeot, BMW, Beanstalk Inc, Bridgestone Corporation, Automobiles Citroen, Ford Motor Company, Ford Rallye Sport, Fuji Heavy Industries Limited, GM-Fiat Italia s.r.l, Land Rover, MG Sport and Racing, Mitsubishi Motors Corporation, Mitsubishi Ralliart Europe, Nissan Motor Co. Ltd., Renault Merchandising y Renault s.a.s, Toyota Motor Corporation, Volkswagen AG, Autocar Electrical Equipment Co. Ltd, Brembo S.p.A, Castrol Limited, Compomotive Automotive 73 Ltd, Collins Performance Engineering, Federal Mogul, Hella, Koni BV, Michelin, NGK Spark Plugs (UK) Ltd, OMP Racing, Oz S.p.a., Pace Products (Anglia) Ltd, Pipercross Ltd, EPTG Ltd. / Power Engineering (Powerflex), RT Quaife Engineering Ltd, Sparco s.r.l, Superchips Inc, Telefonica Movistar, TNT, Waypoint Design.

## QUISIÉRAMOS DAR LAS GRACIAS ESPECIALMENTE A:

Colin McRae, Nicky Grist, Jean-Eric Freudiger, Campbell Roy, Darryl Still, Nvidia, Esther Oggenfuss, Certina.

# NOTAS



# NOTAS

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

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

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

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

## SE PROHIBE EXPRESAMENTE:

- \* La reproducción del programa.
- \* La venta, alquiler, alquiler con opción de compra, autorización de uso, distribución, cesión o puesta a disposición, ya sean totales o parciales y de cualquier tipo, del programa a cualquier otro particular. Queda también prohibido el uso del programa o de cualquiera de sus partes en cualquier ubicación con fines comerciales, entre otras, concesionarios, establecimientos del tipo cyber café, salas de juegos recreativos por ordenador o locales comerciales que pongan el programa a disposición de sus usuarios. Para tales casos, Codemasters dispone de acuerdos de licencia particulares para la explotación comercial. A tal efecto, sírvase consultar la información de contacto que aparece más abajo.
- \* La descodificación del programa o la obtención de su código fuente, así como la modificación y descompilación, ya sean totales o parciales, del programa objeto de la licencia. A su vez, se prohíbe la creación de otros programas a raíz del programa objeto de la licencia.
- \* La eliminación, desactivación u ocultación de los avisos o notas de titularidad que contiene el programa.

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

utilización inadecuada, perjudicial o negligente del producto. Cualquier garantía implícita derivada de la ley queda se limitará estrictamente al periodo de 90 días anteriormente mencionado.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

# ASISTENCIA TÉCNICA

## **Página Web de Codemasters**

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

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

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

## **Correo Electrónico**

[soporte@proein.com](mailto:soporte@proein.com) servicio de atención al cliente de Proein para problemas técnicos en juegos finales  
[custservice@codemasters.com](mailto:custservice@codemasters.com) (sólo en inglés)

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

## **Teléfono y Fax**

Antes de llamar, comprueba si puedes solucionar el problema con la información que encontrarás en nuestro sitio Web y en el archivo de ayuda de colin mcrac rally 05™ que encontrarás en el DVD del juego.

Para acceder al archivo de ayuda:

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

Para cualquier problema técnico relacionado con nuestros juegos finales, pueden ponerse en contacto con el Departamento Técnico de PROEIN, S.L. en:

**Tel: 91 406 29 64**

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

Procura estar frente al ordenador con este encendido mientras realizas la llamada.

Asegúrate también de que el PC no está bloqueado ni acaba de colgarse.

## **Dirección Postal**

Customer Services, Codemasters Software Ltd.

PO Box 6, Leamington Spa, Warwickshire CV47 2ZT, Reino Unido. (sólo en inglés)

# ¿TE MUERES POR LLEGAR HASTA EL FINAL DEL JUEGO?

**Entra ahora y podrás acceder inmediatamente a:**

- **Todos los circuitos**
- **Categoría 4WD**
- **Categoría Super 2WD**
- **Coches de tracción trasera**
- **Categoría 4x4**
- **Coches clásicos**
- **Coches especiales**
- **Coches del grupo B**

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

**Antes de comenzar, lee atentamente estas instrucciones detalladas...**

1. En el juego, ve al menú Opciones > Secretos y escribe el Código de acceso a los secretos.  
Lo necesitas para conseguir el Códigos secretos.
2. Entra en la Web y sigue las instrucciones para llegar a la zona Colin McRae Rally 2005™.
3. Cuando te lo indiquen, introduce el Código de acceso a los secretos que has conseguido en el juego, así como tus datos personales. Para obtener los códigos de bonificación a través de internet es necesario efectuar un pequeño cargo a tu tarjeta de crédito.  
**IMPORTANTE:** El único método de pago aceptado es mediante tarjeta VISA.
4. En breve recibirás un mensaje de correo electrónico con los Códigos secretos de Colin McRae Rally 2005™.
5. Para desbloquear nuevas funciones, ve al menú Opciones > Secretos > Escribir código e introduce los Códigos secretos en los espacios previstos en pantalla.

**IMPORTANTE:** Todas las funciones del juego desbloqueadas con los Códigos de bonificación también están disponibles con el juego.

**AVISO IMPORTANTE:** Los códigos de bonificación proporcionados son exclusivos para la instalación de tu ejemplar del juego y los archivos guardados. Si borras el juego guardado, formateas el ordenador o cambias de ordenador, los códigos de bonificación YA NO SERÁN VÁLIDOS.