



colin mcrae rally 2005™

BENELUX

Codemasters® 

GENIUS AT PLAY™

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 flikkerende 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 5 wordt beschermd door het systeem FADETM.

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

02	Installatie
02	Menunavigatie
03	Spelbesturing
04	Op het scherm
05	Hoofdmenu
05	Selectie naam en nationaliteit
06	Selectie wagen
07	Uitdagingen
09	Evenementen
12	Damage (schade)
12	Rijweergaven
13	Internet
15	Aanwijzingen bijrijder en aantekeningen
16	Opslaan en laden
16	Options (opties)
17	Met dank aan
17	Speciale dank aan
18	Beperkte Softwarelicentieovereenkomst Van The Codemasters Software Company
19	Technische ondersteuning

INSTALLATIE

Plaats de schijf van Colin McRae Rally 2005™ 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, begint Colin McRae Rally 2005™ 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 schijfletter van het station) en druk op ENTER.

Het installatieprogramma begint met de initialisatie; volg de instructies op het scherm om de installatie te doorlopen. Colin McRae Rally 2005™ vereist dat DirectX 9.0c op het systeem is geïnstalleerd. Tijdens de installatie wordt gevraagd of je DirectX 9.0c 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.nl/register. Als je een internetverbinding met het internet hebt, maar deze verbinding niet automatisch kan worden geactiveerd, 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.

MENUNAVIGATIE

Menunavigatie:



Optie wijzigen:



Menuoptie selecteren:







Menu annuleren/afsluiten:



Rally pauzeren en pauzemenü openen:



In submenu's, zoals car setup (configuratie wagen), kun je naar de opties van het submenu navigeren met  of . Om de instellingen van de submenuopties te wijzigen, druk je op  of .

SPELBESTURING

Besturing A (speler 1)

Links sturen:	
Rechts sturen:	
Gas geven:	
Remmen/vanuit stilstand achteruit rijden: ...	
Hard sturen:	
Handrem:	
Omhoog schakelen:	
Omlaag schakelen:	
Camera wijzigen:	

Besturing B (speler 2)

Links sturen: (numeriek toetsenbord)	
Rechts sturen: (numeriek toetsenbord)	
Gas geven: (numeriek toetsenbord)	
Remmen/vanuit stilstand achteruit rijden: (numeriek toetsenbord)	
Hard sturen: (numeriek toetsenbord)	
Handrem: (numeriek toetsenbord)	
Omhoog schakelen: .. (numeriek toetsenbord)	
Omlaag schakelen: (numeriek toetsenbord)	
Camera wijzigen: (numeriek toetsenbord)	

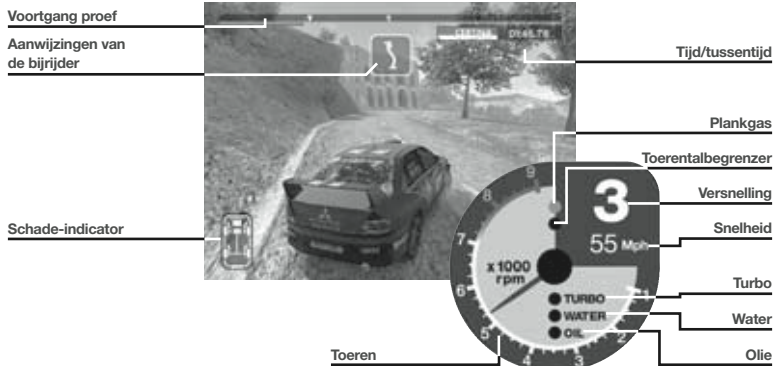
Besturing C (speler 3)

Links sturen:	
Rechts sturen:	
Gas geven:	
Remmen/vanuit stilstand achteruit rijden: ...	
Hard sturen:	
Handrem:	
Omhoog schakelen:	
Omlaag schakelen:	
Camera wijzigen:	

Besturing D (speler 4)

Links sturen:	
Rechts sturen:	
Gas geven:	
Remmen/vanuit stilstand achteruit rijden: ...	
Hard sturen:	
Handrem:	
Omhoog schakelen:	
Omlaag schakelen:	
Camera wijzigen:	

OP HET SCHERM



- Voortgang proef:** de indicator op de voortgangsbalk staat voor je wagen. Telkens als je een proefmarkering passeert, licht de voortgangsbalk rood (boven het record) of groen (onder het record) op, afhankelijk van je rijstijl.
- Aanwijzingen van de rijder:** Zie 'Aanwijzingen rijder en aantekeningen'.
- Schade-indicator:** geeft aan welke onderdelen van de wagen beschadigd zijn, en hoe zwaar deze schade is. Als een onderdeel wordt beschadigd, verandert de kleur van het betreffende onderdeel van wit (perfecte staat) naar rood (zwaar beschadigd of niet-functioneel). Zie 'Schade' voor meer informatie.
- Tijd:** de totale tijd die de proef tot nu toe in beslag heeft genomen.
- Tussentijd:** als je een proefmarkering nadert, zet de tussentijd je huidige prestaties af tegen de geregistreerde snelste tijd (of de standaardtijd als je voor de eerste keer speelt) op de betreffende proef. Negatieve waarden geven aan dat je onder het record zit, terwijl positieve waarden aangeven dat je langzamer bent.
- Plankgas:** licht op om aan te geven dat het gaspedaal niet verder kan worden ingedrukt.
- Toerentalbegrenzer:** licht op als er geschakeld moet worden.
- Versnelling:** de huidige versnelling.
- Snelheid:** de huidige snelheid.
- Turbo:** geeft schade aan de turbo aan.
- Water/olie:** geeft schade aan koelsystemen (water - deze schade kan leiden tot oververhitting) en de motor zelf (olie) aan.
- Toeren:** het huidige toerental.

HOOFDMENU

- Career (loopbaan):** begin je eigen rally/loopbaan en werk jezelf omhoog naar de top van het wereldpodium.
- Championship (kampioenschap):** rijd als Colin McRae in een eenmalig kampioenschap (1 of 2 spelers).
- Challenges (uitdagingen):** rijd proeven voor één speler of ga naar de rallymodus. Je kunt het ook tegen meerdere spelers opnemen.
- Online:** ga online en neem het in rallies tegen andere coureurs uit de hele wereld op.
- High scores (hoogste scores):** de hoogste scores bekijken die je in de kampioenschaps- en proefmodi behaald hebt.
- Opties:** de spelinstellingen wijzigen en definiëren.

SELECTIE NAAM EN NATIONALITEIT

Voor veel spelmodi in Colin McRae Rally 2005™ moet je je spelersnaam en nationaliteit invoeren...



Naam invoeren

Op naaminvoerschermen voer je je naam in via het toetsenbord. Als je klaar bent, druk je op ENTER.

Selectie nationaliteit

Op nationaliteitsschermen markeer je met de cursortoetsen de vlag van het land dat je wilt vertegenwoordigen en druk je op ENTER. Deze selectie heeft geen invloed op de taal of tekst in het spel (deze taal geef je op via het optiemenu).

Opmerking: De taal van de rijder kun je instellen via Main Menu (hoofdmenu) > Options (opties) > Game Settings (spelinstellingen).



SELECTIE WAGEN

In de meeste spelmodi kunnen coureurs een wagen voor de volgende proef/rally of het volgende kampioenschap selecteren. De beschikbare auto's zijn afhankelijk van de competitie waaraan je meedoet. Aan sommige evenementen mogen bijvoorbeeld alleen auto's met vierwiel aandrijving meedoen, terwijl je bij andere evenementen weer in alle auto's mag rijden.

Kies 'Car Select' (selectie wagen) in het spelmodusmenu om naar het wagenklasseschermb te gaan. Druk op / en vervolgens op ENTER om de wagenklasse te kiezen. Op dit scherm zie je tevens tot welke wagens je via de loopbaanmodus toegang hebt gekregen (auto's waartoe je geen toegang hebt worden grijs weergegeven).



Op het wagenselectieschermb druk je vervolgens op of om door de beschikbare wagens te navigeren. Je kunt een gedetailleerdere afbeelding van de auto's weergeven door op of (numeriek toetsenbord) te drukken om in/uit te zoomen, of door op en te drukken om de wagen rond te draaien. Druk op om de autodeuren te openen of te sluiten.

Als je tevreden bent, druk je op ENTER om verder te gaan.

Versnelling

Als je de wagen gekozen hebt, selecteer je de versnelling waarmee je wilt rijden:

Handgeschakeld: bij een handmatige versnelling moet je tijdens het rijden handmatig schakelen door op en te drukken.

Halfautomatisch: bij een halfautomatische versnellingsbak kun je zowel automatisch als handmatig schakelen (met en .

Automatisch: bij volledig automatische versnellingsbakken wordt er automatisch geschakeld. Dit is een ideale optie voor beginners. Gevorderde coureurs kunnen de prestaties verhogen door gebruik te maken van handmatige of halfautomatische versnellingen.



UITDAGINGEN

Tijddrit

Als je een tijddrit maakt, draait alles om records. Het is aan jou om de snelste tijd neer te zetten en een plek in de rallygeschiedenis te krijgen, door in je eentje een aantal fantastische acties te laten zien.



Proeven

Je kunt in alle wagens en op alle circuits rijden die je tijdens je rallyloopbaan hebt 'ontgrendeld'.

Voer je naam en nationaliteit in, kies de wagen waarin en het circuit waarop je wilt rijden en begeef je op het circuit om het proefrecord te verbeteren.

Rally

Volg de aanwijzingen op het scherm, configureer je naam, nationaliteit en wagen en kies vervolgens 'Stage Select' (selectie proef) om op het circuitselectiescherm één van de speciale rallies te kiezen. Je kunt ook een opslagruimte voor aangepaste rallies selecteren om op basis van de proeven die je in de loopbaanmodus hebt voltooid een eigen rally-evenement te organiseren.

Aangepaste rallies

Selecteer eerst een opslagruimte voor aangepaste rallies op het rallymodus-scherm en selecteer vervolgens de verschillende proeven van de aangepaste rally via de opties Country (land) en Stage (proef). 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.

Proef- en rallyopties

Service Area

(onderhoudsstation):

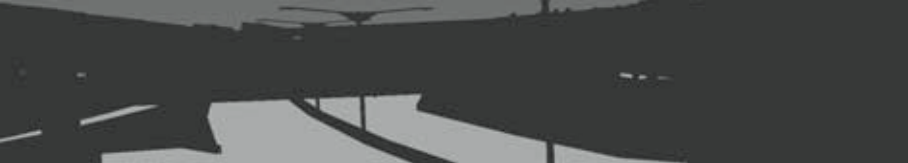
onderhoudsstations in- of uitschakelen. Als de onderhoudsstations zijn ingeschakeld, verschijnen er op strategische punten tussen proeven onderhoudsstations, waar je de wagen opnieuw kunt configureren (zie 'Het onderhoudsstation' in de sectie 'Evenementen' van deze handleiding).

Damage (schade): uit normale of zware schade kiezen.

De virtuele race

Tijdens een rally kun je altijd op  drukken om het spel te pauzeren en het pauzemenü te openen. Vanuit dit menu kun je de virtuele race (een race met een virtuele tegenstander op het circuit, die de snelste tijd op de betreffende proef aangeeft) selecteren. Win de virtuele race om een nieuw record neer te zetten. Het record vervangt het oorspronkelijke record. Als je je vaardigheden wilt verbeteren, zul je de virtuele race dus opnieuw moeten winnen.





Meerdere spelers

Beleef de essentie van het echte rallyrijden met 2 spelers in de meerspelersmodus. Als het spel begint, kunnen de spelers om de beurt hun naam, nationaliteit en wagen instellen. Alle modi en opties zijn gelijk aan die van tijdritten, met dien verstande dat je tevens een keuze kunt maken uit het aantal spelers, de meerspelersmodus en de volgende opties:

Catch Up (inhalen): achterblijvende spelers krijgen een snelheidsbonus en extra grip om in te kunnen halen.

Handicap (handicap): leidende spelers krijgen in de volgende proef een tijdstraf.

Meerspelersmodus

Split Screen (verdeeld scherm): alle spelers rijden tegelijkertijd op een in tweeën (2 spelers) of vieren (3-4 spelers) gedeeld scherm. Voor meer informatie over de besturing, zie 'Spelbesturing'. In elk spelersegment worden de tegenstanders gekleurd weergegeven.

Alternate (beurtelings): in de modus 'Alternate' (beurtelings) rijden de spelers de rally om de beurt. Hierbij wordt standaard gebruik gemaakt van besturing A (zie 'Spelbesturing').



LAN

Selecteer 'LAN' om een spel op een Local Area Network (LAN) te starten of hieraan deel te nemen.

Create Session (sessie aanmaken)

Configureer met de opties op het scherm een spel waaraan anderen kunnen meedoen en druk vervolgens op ENTER om naar de lobby van het spel te gaan.

Selecteer je wagen en kies vervolgens 'Ready' (klaar). Als alle deelnemers 'Ready' (klaar) hebben geselecteerd, selecteer je 'Race' (racen) om te beginnen.

Quick Search (snel zoeken)

Selecteer 'Quick Search' (snel zoeken) om naar spellen te zoeken die op het Local Area Network draaien. Selecteer een spel om naar de verzamelplaats van het spel te gaan.

Selecteer je wagen en kies vervolgens 'Ready' (klaar). Als alle andere spelers en de host ook 'Ready' (klaar) hebben geselecteerd, kan de host de race starten.



EVENEMENTEN

Kampioenschap

Het is tijd om als toonaangevende rallyrijder achter het stuur te kruipen. Colin McRae.

Colin is zonder twiifel de populairste en spannendste coureur uit de rallygeschiedenis, en zijn rijstijl wordt door alle fans gewaardeerd.

In 1995 werd de 35-jarige Schot de jongste wereldkampioen ooit, en hij staat bekend om zijn bijzonder aanvallende rijstijl. Tijdens zijn loopbaan heeft deze rijstijl Colin het ongelooflijke aantal van 20 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!

Zie www.colinmcræe.com voor meer informatie over deze ster uit de rallywereld.

De eerste keer dat je naar de kampioenschapsmodus gaat, selecteer je een opslagruimte waarin je de voortgang tijdens het kampioenschap kunt bewaren en druk je op ENTER. Vervolgens selecteer je het aantal spelers (1-2) en de moeilijkheidsgraad. Ten slotte geef je de opslagruimte een naam en druk je op ENTER om verder te gaan.

Bij meerdere rallies achter elkaar selecteer je de opslagruimte om verder te gaan vanaf het laatste onderhoudsstation of vanaf het begin van de volgende rally in het kampioenschap.

Selecteer vervolgens de auto met vierwielaandrijving waarin je het kampioenschap wilt beginnen (zie 'Selectie wagen') en druk op ENTER. Selecteer ten slotte de gewenste versnellingsbak en druk nogmaals op ENTER om het kampioenschap te starten.



Loopbaan

Begin je eigen loopbaan in de rallywereld. Als je nog onder aan de ranglijsten staat, moet je je in de proeven bewijzen en jezelf via evenementen en series omhoog werken om de beste rallycoureur ooit te worden.

Vanuit het hoofdmenu selecteer je 'Carere' (loopbaan) en kies je 'Start' (starten). Vervolgens kies je een opslagruimte waarin je je voortgang kunt bewaren. (Bij meerdere rallies achter elkaar laad je het spel vanuit deze opslagruimte om verder te gaan vanaf het laatst bereikte onderhoudsstation of het begin van de volgende rally/serie.) Kies ten slotte de moeilijkheidsgraad van je loopbaan en voer je coureursnaam (naam van het spelbestand) en nationaliteit in om naar het loopbaanscherm te gaan.



Serie

Kies de rallyserie waaraan je wilt meedoen. In het begin zijn er nog veel ontoegankelijke evenementen, maar naarmate je vorderingen maakt en coureurspunten verdient door op het podium te eindigen, zullen er steeds meer evenementen worden opgesteld. Je zult tevens toegang krijgen tot testonderdelen waarmee je je wagen kunt opwaarderen.

Op elke seriekart worden de naam van de serie, de betreffende wagenklasse en het aantal verkrijgbare coureurspunten weergegeven.




Bekerkamer

Ga naar de bekerkamer om je vorderingen te bekijken.

Markeer 'Overview' (overzicht) om een overzicht van de gewonnen rallies en bekera te geven, of 'Statistics' (statistieken) om je rijstatistieken weer te geven, met inbegrip van verdiende loopbaanpunten en 'ontgrendelde' spelonderdelen.

Werkplaats

Ga naar de werkplaats om een overzicht van de ontgrendelde wagens en bonussen te krijgen. Om een wagen apart te bekijken, selecteer je de wagenklasse en vervolgens de wagen zelf (zie tevens 'Selectie wagen'). Op het wagenscherm druk je op  om tussen de specificaties en de verdiende opties te schakelen.



Het onderhoudsstation

Aan het begin van elke rally en tussen de proeven bezoek je een onderhoudsstation, waar je de wagen kunt aanpassen en repareren. Selecteer 'Race' (racer) om naar de proef te gaan, of maak een keuze uit de volgende opties:



Car Repair (reparatie wagen)

(Niet bij eerste onderhoudsstation van rally.) Je reparatieteam heeft maar weinig tijd om het voertuig in rallyconditie te brengen. Als er zo veel schade is aangericht dat het team je auto niet binnen de beschikbare tijd kan repareren, dan moet je aan het volgende traject deelnemen 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 hebben opgelopen aan zowel de carrosserie als de ophanging. Hoewel de carrosserie alle andere onderdelen beschermt, is het voor de volgende proef misschien belangrijker om de ophanging te repareren.

Als je vindt dat bepaalde reparaties cruciaal zijn en er niet voldoende tijd is om deze te voltooien, kun je ten koste van een tijdstraf (maximaal 5 minuten) nog steeds beperkte reparaties laten uitvoeren. De tijdstraf wordt van de totale rally-/proeftijd afgetrokken, tenzij je de tijd weer in kunt halen door een fantastische rit neer te zetten.

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

Configuratie wagen

Tyres (banden): Kies het beste type banden voor de komende trajecten. Informeer eerst naar de weersomstandigheden en het terrein waarmee je straks kennismaat. Als je de banden waarmee je rijdt niet weloverwogen kiest, kun je meer dan alleen tijd verliezen voordat je terug bent in het onderhoudsstation.



Ride height (rijhoogte): Kies het beste type banden voor de komende trajecten. Informeer eerst naar de weersomstandigheden en het terrein waarmee je straks kennismaat. Als je de banden waarmee je rijdt niet weloverwogen kiest, kun je meer dan alleen tijd verliezen voordat je terug bent in het onderhoudsstation.

Springs (veren): Zachtere veren geven een betere tractie op ruwe en oneffen oppervlakken, maar vergroten tevens de kans op kantelen. Als je de veren harder afstelt, krijg je meer stabiliteit op gladde oppervlakken en wordt de kans op kantelen verkleind.

Anti-roll (anti-rol): De anti-roll werkt samen met de vering om een grotere stabiliteit te verkrijgen op oneffen oppervlakken en kanteling in bochten tegen te gaan.

Brakes (remmen): Verdeel de kracht van je remmen tussen de remschijven achter en vóór. Dit heeft invloed op de manier waarop de wagen zich in bochten gedraagt. Een grotere remkracht van de achterremmen kan tot gevolg hebben dat deze in bochten blokkeren en dat de achterkant van de auto uit de optimale lijn zwenkt (overstuur). Het overbrengen van remkracht naar de voorremmen kan tot gevolg hebben dat deze blokkeren, hetgeen onderstuur veroorzaakt.

Steering (stuurinrichting): Een hogere stuursnelheid maakt het mogelijk dat je een volledige stuurnuitslag bereikt, zodat de wagen sneller draait. De wagen wordt gevoeliger en vraagt om meer beheersing. Als je een lage stuursnelheid instelt, kan dat tot gevolg hebben dat je auto minder snel reageert en dat je haarspeldbochten met een lagere snelheid moet nemen.

Gearbox (versnelling): Een hoge overbrengingsverhouding zorgt voor een groter bereik van de versnellingen en een hogere topsnelheid, maar resulteert tevens in minder acceleratie. Met lage overbrengingsverhoudingen kun je sneller optrekken, maar zal je maximumsnelheid lager zijn.

Info

Lees alle informatie over de volgende proef en de rijomstandigheden.

Leaderboard (klassement)

In het klassement vind je een ranglijst van de huidige serie.

Upgrades (opties)

Bekijk de opties die je voor je huidige wagen hebt verdiend.

DAMAGE (SCHADE)

Schade aan je auto is een natuurlijk risico bij het rallyrijden. Als je auto te veel deuken oploopt, zul je niet langer in staat zijn om een gevaar voor de tegenstander te vormen.

In alle spelmodi kun je uit twee verschillende schadelevel's kiezen:

Normal (normaal): De wagen lijdt gemiddelde schade en krijgt aardig wat te verduren.

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.

RIJWEERGAVEN

Tijdens de rally kun je altijd op  (hoofdtoetsenbord - besturing A) drukken om de camera te wijzigen. De beschikbare weergaven zijn:



Volgcamera - dichtbij



Volgcamera - veraf



Cabinecamera



Camera op motorkap



Camera op bumper

INTERNET

Selecteer 'Online' 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 2005™ 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 2005™ moet je een hogesnelheidsverbinding gebruiken.

Selecteer één van de volgende opties om aan een spel deel te nemen.

Quick Search (snel zoeken)

Quick Search (snel zoeken) is de snelste en eenvoudigste manier om aan een spel deel te nemen; hiermee selecteer je het eerste lopende spel waaraan je kunt deelnemen. Selecteer 'Join' (deelnemen) om naar de lobby van het weergegeven spel te gaan, of 'Refresh' (vernieuwen) om de volgende keuze weer te geven.

Search (zoeken)

Hiermee kun je precies aangeven wat voor soort spel je zoekt. Volg de opties op het scherm om de criteria voor de spelzoekopdracht te definiëren en selecteer vervolgens 'Search' (zoeken) om een lijst met spellen weer te geven die aan je wensen voldoen. Kies een spel en selecteer 'Join' (deelnemen) om naar de lobby van het betreffende spel te gaan.

Create Session (sessie aanmaken)

Selecteer 'Create Session' (sessie aanmaken) en ga de opties op het scherm één voor één af om de lobby van het spel te openen waaraan anderen kunnen meedoen.

Opmerking: Er wordt een melding op het scherm weergegeven als de snelheid van je verbinding een negatieve invloed op het spel heeft.

De lobby

In de lobby kun je kiezen uit de volgende opties:

Ready/Not Ready (klaar/niet klaar): als je alle keuzes voor de komende rally hebt gemaakt, druk je op ENTER om je status op 'Ready' (klaar) te zetten. De spelhost kan de competitie pas beginnen als iedereen klaar is.

Race (racen - alleen host): Als iedereen klaar is, selecteer je 'Race' (racen) om te beginnen.

Select car (wagen selecteren): kies de wagen en de versnellingsbak waarmee je de proef wilt gaan rijden.

Session options

(sessie-opties - alleen host): de rally configureren (zie 'Proeven' en 'Rally' voor meer informatie).

Kick player

(speler verwijderen - alleen host): een speler uit het spel verwijderen.



Spelen via GameSpy Arcade

Je kunt Colin McRae Rally 2005™ online spelen via GameSpy Arcade, dat we voor het gemak bij het spel hebben geleverd. Plaats de schijf van Colin McRae Rally 2005™ in het station en installeer Arcade (mocht je dat nog niet gedaan hebben). Om Colin McRae Rally 2005™ 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 2005™-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 2005™ aan de linkerkant om naar het kanaal Colin McRae Rally 2005™ te gaan.

Find (zoek) en Join (log in op) een Colin McRae Rally 2005™-server: Zodra je in het kanaal van Colin McRae Rally 2005™ 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 spelen. Colin McRae Rally 2005™ zal automatisch starten en een verbinding maken met de geselecteerde server. Laat de rally 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 2005™, raadpleeg dan de helppagina's van GameSpy op <http://www.gamespyarcade.com/help/> of stuur ons een e-mail via het formulier op <http://www.gamespyarcade.com/support/contact.shtml>.

AANWIJZINGEN BIJRIJDER EN AANTEKENINGEN

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

Op iedere proef geeft de bijrijder informatie over het terrein, in de vorm van aanwijzingen. Deze zijn voor iedere proef 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 aanwijzingen

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.

Cut (snijden): de weg is vrij - je kunt 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 wagen uit balans kunnen brengen.

OPSLAAN EN LADEN

Dit spel maakt gebruik van een automatische opslagfunctie die je voortgang en ontgrendelde functies op belangrijke punten van het spel (bij het aanmaken van een spelbestand, het bereiken van een onderhoudsstation tijdens een rally en het voltooien van een rally) automatisch opslaat. De automatische opslag kan via het optiemenu worden gedeactiveerd. In dat geval wordt de spelvoortgang niet langer opgeslagen.

Als je naar de betreffende spelmodus gaat, worden de spelgegevens automatisch uit het geselecteerde spelbestand geladen.

OPTIONS (OPTIES)

Selecteer 'Options' (opties) in het hoofdmenu om het spel opnieuw te configureren.

Controller

De besturing en/of aangesloten controllers van alle spelers selecteren of configureren. Selecteer eerst de speler en vervolgens het invoerapparaat (de controller) en de te gebruiken besturingsconfiguratie (op het scherm wordt meer informatie weergegeven).

De toetsenbordbesturing kan worden aangepast. Om de toewijzing van toetsen te wijzigen, markeer je een spelfunctie. Druk vervolgens op de toets die je aan de betreffende functie wilt toewijzen. Aan elke toets kan slechts één functie worden toegewezen (conflicten worden rood weergegeven). Als je tevreden bent over de aangepaste toetsenbordconfiguratie, druk je op ENTER.

Graphics

Weergave-elementen op het scherm activeren of deactiveren, 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 in of uit te schakelen. Als het spel niet optimaal werkt, kun je de schermresolutie verlagen of bepaalde functies van de grafische adapter deactiveren om de prestaties te verbeteren.

Sound (geluid)

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

Game Settings (spelinstellingen)

De taal voor de spraak van de rijder selecteren. Hier kun je tevens de automatische opslag in- of uitschakelen (standaard ingeschakeld).

Secrets (geheimen)

Via de hintlijn of de online dienst van Codemasters kun je spelfuncties ontgrendelen vóórdat je de daarvoor vereiste proeven of spelelementen hebt voltooid. Schrijf de geheime toegangscode op die op dit scherm wordt weergegeven en volg de procedure op de achterkant van deze handleiding om de geheime bonuscodes in handen te krijgen. Voer de bonuscodes op dit scherm in om de speciale functies te ontgrendelen.

De makers

Hieronder vind je de namen van de teamleden die Colin McRae Rally 2005™ mogelijk hebben gemaakt.



MET DANK AAN

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 en 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 en Waypoint Design.

SPECIALE DANK AAN

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

BEPERKTE SOFTWARELICENTIEOVEREENKOMST VAN THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY

IBELANGRIJK - GOED LEZEN: VOOR HET INBEGREPEN MATERIAAL (WAARBIJ HET COMPUTERSOFTWAREPROGRAMMA, DE MEDIA EN DE BIJBEHOORENDE DOCUMENTATIE IN GEDRUKTE OF ELEKTRONISCHE FORM) WORDT AAN U 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 GEBRUIKEN, 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 GEBRUIKEN 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 cafés", 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 onderstaande 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 binen 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 verwaarlozing. Statutair voorgeschreven impliciete garanties 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, AFDOENDE KWALITEIT, GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD 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, INCIDENTELE OF GEVOLGSCHADE DIE VOORTVLOEIT 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 DERGELIJKE SCHADE. DE AANSPRAKELIJKHEID VAN CODEMASTERS OVERSCHRIJDT NOOIT DE PRIJS DIE AANVANKELIJK VOOR DE LICENTIE OM DIT PROGRAMMA TE GEBRUIKEN 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 BEPAALDE RECHTEN EN MOGELIJKHEED HEEFT 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 toezien, 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 schadeloos 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 geldende 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.

TECHNISCHE ONDERSTEUNING

De Website Van Codemasters

www.codemasters.nl

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 Nederlands.

Stuur ons het bestand Dxdiag.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 2005™ op de Colin McRae Rally 2005™ -dvd-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 dvd-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 uuGMT, dinsdag t/m vrijdag van 08.00-20.00 uuGMT en zaterdag van 10.00-16.00 uuGMT.

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, UK





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 IMMEDIATEMENT 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 Éditeurs de Logiciels de Loisirs) à l'adresse suivante :

sell@sell.fr

© 2004 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "colin mcræ 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.

SOMMAIRE

24	Installation
24	Navigation dans les menus
25	Commandes de jeu
26	À l'écran
27	Menu principal
27	Sélection de nom nom et nationalité
28	Voiture
29	Défis
31	Épreuves
32	Dégâts
34	Vues de pilotage
35	Internet
37	Annonces et notes du copilote
38	Sauvegarde et chargement
38	Options
39	Remerciements à
39	Remerciements particuliers à
40	Accord de licence logicielle limitée de Codemasters Software Company Limited
41	Assistance technique

INSTALLATION

Insérez le disque de Colin McRae Rally 2005™ dans votre lecteur de DVD-ROM et refermez le tiroir. Attendez pendant quelques secondes l'initialisation du lecteur. Si la fonction d'exécution automatique est activée sur votre PC, l'installation de Colin McRae Rally 2005™ débutera automatiquement. Dans le cas contraire, rejoignez le menu Démarrer et sélectionnez EXÉCUTER... Tapez D:\setup (en remplaçant éventuellement « D » par la lettre affectée à votre lecteur) et appuyez sur ENTRÉE.

Le programme d'installation commencera ; suivez les instructions affichées à l'écran afin de procéder à l'installation. Colin McRae Rally 2005™ exige la présence de DirectX 9.0c sur l'ordinateur. Vous aurez la possibilité d'installer DirectX 9.0c en même temps que le jeu.

Lors de l'installation, vous aurez la possibilité d'inscrire votre exemplaire du jeu en ligne. Ce n'est pas une obligation ; vous pourrez inscrire votre exemplaire du jeu à tout moment en vous connectant à **www.codemasters.com/register**. Si vous utilisez une connexion de type accès à distance pour accéder à Internet et si celle-ci n'est pas configurée pour l'activation automatique sur demande, vous devrez peut-être lancer la connexion avant de commencer l'installation si vous désirez vous inscrire en ligne.

Il est recommandé qu'aucun autre programme que ceux nécessaires pour accéder à Internet ne fonctionne durant l'installation du jeu.

NAVIGATION DANS LES MENUS

Navigation dans les menus :



Modification d'option :



Sélection d'élément de menu :



Annuler/ quitter un menu :



Mise en pause et ouverture du menu Pause :



Dans les sous-menus (réglages de la voiture, par exemple), vous naviguerez parmi les éléments à l'aide de  ou . Pour modifier les paramètres d'un élément de sous-menu, appuyez sur  ou .

COMMANDES DE JEU

Commandes A (joueur 1)

Direction à gauche :	
Direction à droite :	
Accélérateur :	
Freins / marche arrière à l'arrêt :	
Coup de volant :	
Frein à main :	
Rapport supérieur :	
Rapport inférieur :	
Changement de camera :	

Commandes B (joueur 2)

Direction à gauche : (pavé numérique)	
Direction à droite : (pavé numérique)	
Accélérateur : (pavé numérique)	
Freins / marche arrière à l'arrêt :	
Coup de volant :	
Frein à main : (pavé numérique)	
Rapport supérieur : (pavé numérique)	
Rapport inférieur : (pavé numérique)	
Changement de camera : (pavé numérique)	

Commandes C (joueur 3)

Direction à gauche :	
Direction à droite :	
Accélérateur :	
Freins / marche arrière à l'arrêt :	
Coup de volant :	
Frein à main :	
Rapport supérieur :	
Rapport inférieur :	
Changement de camera :	

Commandes D (joueur 4)

Direction à gauche :	
Direction à droite :	
Accélérateur :	
Freins / marche arrière à l'arrêt :	
Coup de volant :	
Frein à main :	
Rapport supérieur :	
Rapport inférieur :	
Changement de camera :	

À L'ÉCRAN

Progression dans la spéciale

Indications du copilote

Indicateur de dégâts



Temps / temps intermédiaire

Gaz au max

Témoin de boîte

Rapport engagé

Vitesse

Turbo

Eau

Huile

Compte-tours

Progression dans la spéciale :

le témoin de la barre de progression représente votre voiture. Au franchissement de chaque marqueur de spéciale, la barre de progression vire au rouge (temps supérieur au record) ou au vert (inférieur au record) selon votre pilotage.

Indications du copilote :

voir Annonces & notes du copilote

Indicateur de dégâts :

indique les parties de la voiture ayant subi des dégâts ainsi que leur gravité. Lorsqu'un élément subit des dégâts, la couleur de l'indicateur passe progressivement du blanc (parfait état) au rouge (très endommagé ou hors service). Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique Dégâts.

Temps :

le temps total écoulé dans cette spéciale.

Temps intermédiaire (split) :

à l'approche d'un marqueur de spéciale, le compte à rebours du temps intermédiaire indique vos performances par rapport au meilleur temps enregistré (ou au temps par défaut lors de la première course) dans la spéciale. Une valeur négative signale que vous améliorez ce meilleur temps alors qu'une valeur positive signifie que vous le dépassez.

Gaz au max :

s'allume pour indiquer que l'accélération maximale est atteinte.

Témoin de boîte :

il s'éclaire lorsqu'un changement de rapport est nécessaire.

Rapport engagé :

le rapport de boîte actuel.

Vitesse :

votre vitesse actuelle.

Turbo :

signale les dégâts subis par le turbo.

Eau / Huile :

indique les dégâts au circuit de refroidissement (eau) qui risquent d'entraîner une surchauffe et au moteur proprement dit (huile).

Compte-tours :

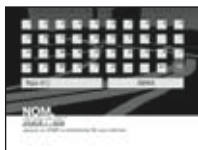
le régime moteur actuel.

MENU PRINCIPAL

- Carrière :** pour entamer votre carrière en rallye et franchir les échelons jusqu'au podium mondial.
- Championnat :** pour incarner Colin McRae dans un championnat indépendant (1 ou 2 joueurs).
- Défis :** pour jouer en solo en mode Spéciale ou Rallye. Il est également possible d'affronter d'autres joueurs en multijoueurs.
- En ligne :** pour jouer en ligne et affronter en rallye d'autres joueurs du monde entier.
- Meilleurs scores :** pour consulter vos meilleurs scores en mode Championnat et Spéciale.
- Options :** pour modifier et régler vos paramètres de jeu.

SÉLECTION DE NOM NOM ET NATIONALITÉ

Dans nombreux modes de jeu de Colin McRae Rally 2005™ nécessitent la saisie de votre nom de joueur et de votre nationalité...



Saisie du nom

Dans ces écrans, saisissez votre nom au clavier et appuyez sur ENTRÉE lorsque vous avez terminé.

Sélection de nationalité

Dans les écrans de nationalité, utilisez les touches fléchées pour mettre en surbrillance le drapeau du pays que vous souhaitez représenter et appuyez sur ENTRÉE. Cette sélection n'influe pas sur la langue utilisée par le jeu (indiquez votre choix en la matière dans le menu Options).

Remarque : définissez la langue employée par le copilote dans Menu principal > Options > Paramètres de jeu.



VOITURE

La plupart des modes de jeu permettent au pilote de sélectionner sa voiture avant la spéciale, le rallye ou le championnat suivant. Les voitures disponibles peuvent varier selon le type de compétition. Ainsi, certaines épreuves peuvent être réservées aux voitures 4RM tandis que d'autres acceptent toutes les voitures.

Sélectionnez « Voiture » dans le menu de mode de jeu afin de rejoindre l'écran de catégorie de voiture. Appuyez sur ou puis appuyez sur ENTRÉE pour choisir votre catégorie de voiture. Sur cet écran, vous découvrirez également les voitures débloquées en mode Carrière (les voitures verrouillées sont affichées en grisé).



Ensuite, dans l'écran de sélection de voiture, appuyez sur ou pour faire défiler les voitures disponibles. Vous pourrez examiner les voitures en détail en appuyant sur ou sur le pavé numérique pour zoomer vers l'avant ou l'arrière ou sur ou pour faire pivoter la voiture. Appuyez sur pour actionner les portières.

Lorsque vous serez satisfait de votre choix, appuyez sur ENTRÉE pour continuer.

Boîte de vitesses

Après avoir choisi votre voiture, sélectionnez la boîte de vitesses à employer :

Manuelle : cette boîte suppose de changer manuellement les rapports en pilotant à l'aide de et .

Semi-automatique : une boîte semi-automatique change les rapports selon les besoins, mais il est également possible des les changer manuellement à l'aide de et .

Automatique : une boîte entièrement automatique change les rapports selon les besoins et constitue le meilleur choix pour un débutant. Les pilotes expérimentés obtiendront de meilleurs résultats à l'aide d'une boîte manuelle ou semi-automatique.



DÉFIS

Contre-la-montre

Il s'agit ici de battre des records. À vous de décrocher le meilleur chrono et de faire votre place dans l'histoire du rallye en accomplissant des prouesses en solo.



Spéciales

Pour piloter n'importe quelle voiture disponible sur l'une des spéciales débloquées en mode Carrière.

Saisissez vos nom et nationalité puis choisissez la voiture et la spéciale à parcourir avant de prendre le volant et de tenter de décrocher le record de la spéciale.

Rallye

Suivez les indications à l'écran, définissez vos nom, nationalité et voiture puis choisissez « Choix de la spéciale » pour sélectionner l'un des rallyes dans l'écran de sélection de tracé ou choisissez un emplacement personnalisé et créez votre propre rallye à partir des spéciales terminées en mode Carrière.

Rallyes personnalisés

Commencez par sélectionner un emplacement personnalisé dans l'écran du mode Rallye puis utilisez les options de pays et de spéciale pour sélectionner les spéciales qui composeront votre rallye personnalisé. Quand vous serez satisfait, quittez l'écran et le rallye sera sauvegardé dans l'emplacement défini.


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

Options de spéciale et de rallye

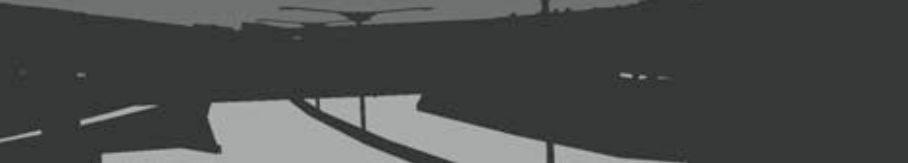
Parc d'assistance : pour activer/désactiver les parcs d'assistance. S'ils sont activés, les parcs d'assistance apparaissent sous la forme de points stratégiques entre les spéciales et permettent de remettre la voiture en condition (voir la rubrique consacrée au parc d'assistance dans le chapitre Épreuves de ce manuel).

Dégâts : Sélectionnez des dégâts normaux ou importants.

Voiture fantôme

À tout moment d'un rallye, appuyez sur  pour mettre le jeu en pause et accéder au menu Pause. De là, vous pourrez activer la voiture fantôme, un véhicule représentant le meilleur temps de la spéciale. Il suffit de battre la voiture fantôme pour établir un nouveau record ; votre record remplace alors la voiture fantôme précédente et vous devrez la battre de nouveau si vous souhaitez continuer à vous améliorer.





Multijoueurs

Rejoignez le cœur du rallye à 2-4 joueurs en mode Multijoueurs. Au début de la partie, les joueurs indiquent l'un après l'autre leurs nom, nationalité et voiture. Tous les modes et options sont identiques à ceux du Contre-la-montre, mais ajoutent le choix du nombre de joueurs, le mode Multijoueurs et les éléments suivants :

Retard : les retardataires obtiennent un boost et un surcroît d'adhérence pour remonter.

Handicap : les joueurs en tête reçoivent une pénalité de temps lors de la spéciale suivante.

Mode Multijoueurs

Écran divisé : tous les joueurs concourent en même temps sur un écran divisé en deux (2 joueurs) ou en quatre (3-4 joueurs). à l'aide des configurations de commandes présentés dans « Commandes de jeu ». Les adversaires sont matérialisés par des voitures fantômes colorées.

Alterné : en mode alterné, les joueurs se succèdent sur chaque parcours à l'aide de la configuration de commandes A (voir « Commandes de jeu ») par défaut.



LAN

Sélectionnez « LAN » pour organiser ou rejoindre une partie en réseau local.

Créer session

Utilisez les options affichées à l'écran pour organiser une partie que d'autres joueurs rejoindront puis appuyez sur ENTRÉE pour gagner l'écran de l'accueil du jeu.

Sélectionnez votre voiture puis choisissez « Prêt ». Lorsque tous les joueurs rejoignant la partie auront également sélectionné « Prêt », choisissez « Course » pour commencer.

Recherche rapide

Sélectionnez « Recherche rapide » pour rechercher les parties en cours sur votre réseau local. Sélectionnez une partie pour rejoindre l'accueil du jeu.

Sélectionnez votre voiture puis choisissez « Prêt ». Lorsque tous les autres joueurs et l'hôte auront sélectionné « Prêt », l'hôte pourra lancer la course.

ÉPREUVES

Championnat

Le moment est venu de prendre le volant en tant que pilote de classe mondiale, à savoir Colin McRae.

Il est indubitablement le pilote le plus célèbre et le plus passionnant de toute l'histoire du rallye et il a un style que les fans adorent voir à l'œuvre.

En 1995, cet Écossais de 35 ans est devenu le plus jeune champion du monde de l'histoire et il est réputé pour sa grosse attaque. Au cours de sa carrière de pilote, il a engrangé le total incroyable de 20 victoires au championnat du monde des rallyes.

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

Pour plus de détails sur cette superstar du rallye, consultez www.colinmcrae.com.

La première fois que vous tenterez le mode Championnat, sélectionnez un emplacement de sauvegarde pour enregistrer votre progression en championnat et appuyez sur ENTRÉE. Sélectionnez ensuite le nombre de joueurs (1-2) et le niveau de difficulté puis nommez l'emplacement de sauvegarde et appuyez sur ENTRÉE pour continuer.

Lors des parties suivantes, sélectionnez l'emplacement de sauvegarde pour reprendre le championnat au début du rallye suivant ou dans le dernier parc d'assistance atteint.

Sélectionnez la voiture 4RM avec laquelle vous désirez débiter le championnat (voir Voiture) et appuyez sur ENTRÉE puis choisissez la boîte de vitesses à employer et appuyez de nouveau sur ENTRÉE pour commencer le championnat.



Carrière

Pour piloter en tant que compétiteur en votre nom. Vous débutez tout en bas du classement des pilotes et devrez faire la preuve de votre talent en spéciale et graver les échelons des épreuves et catégories pour devenir le meilleur pilote de tous les temps.

Depuis le menu principal, sélectionnez « Carrière » puis « Start ». Ensuite, sélectionnez un emplacement de sauvegarde pour enregistrer la progression de votre carrière (lors des parties suivantes, vous chargerez votre partie depuis cet emplacement pour reprendre au début du rallye/catégorie suivant ou dans le dernier parc d'assistance atteint). Enfin, sélectionnez le niveau de difficulté de votre carrière et saisissez votre nom de pilote (nom du fichier de sauvegarde) et votre nationalité pour rejoindre l'écran de carrière.



Catégorie

Sélectionnez la catégorie de rallye à laquelle vous désirez participer. Initialement, la plupart des épreuves ne vous seront pas accessibles, mais au fil de votre progression et de l'accumulation de points de pilote en arrivant sur le podium, d'autres épreuves s'ouvriront à vous. Vous débloquerez également des essais de pièces afin d'obtenir des améliorations pour votre voiture.

Chaque carte de catégorie indique le nom de la catégorie, la catégorie de voiture employée et le nombre de points de pilote disponibles.




Salle des trophées

Rejoignez la salle des trophées pour examiner votre progression.

Mettez en surbrillance « Aperçu » pour lister vos victoires et trophées ou « Statistiques » pour voir vos statistiques de pilote, y compris les points acquis en carrière et les éléments débloqués.

Garage

Rejoignez le garage pour consulter un résumé des voitures et améliorations débloquées. Pour examiner une voiture, sélectionnez sa catégorie puis la voiture elle-même (voir également Voiture). Sur l'écran de la voiture, appuyez sur  pour basculer entre les caractéristiques de la voiture et les améliorations obtenues.



Parc d'assistance

Au début de chaque rallye et entre certaines spéciales, vous rejoindrez le parc d'assistance où vous pourrez régler et réparer votre voiture. Sélectionnez « Course » pour rejoindre la spéciale ou l'une des options suivantes :



Réparation

(sauf au premier parc d'assistance d'un rallye). Votre équipe mécanique dispose d'un temps limité pour remettre votre voiture en condition de course. S'il y a trop de dégâts à réparer pour le temps accordé, vous devrez sans doute rejoindre la spéciale suivante sans avoir effectué toutes les réparations. Vous devez définir les réparations à effectuer en priorité pour rejoindre la spéciale avec une voiture dans le meilleur état possible.

Par exemple, votre voiture peut avoir subi des dégâts à la carrosserie et aux suspensions. Si la carrosserie protège toutes les parties du véhicule, réparer les suspensions peut être plus important si vous voulez terminer la spéciale suivante sans être contraint à l'abandon.

Si vous estimez que certaines réparations sont vitales mais ne disposez pas d'assez de temps pour les réaliser, vous pouvez lancer des réparations partielles au prix d'une pénalité de temps (5 minutes maximum) qui sera ajoutée à votre temps total de rallye/spéciale, à moins que vous ne réussissiez à vous en sortir en pilotant comme un dieu.

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

Réglages voiture

- Pneus :** sélectionnez le type de pneus le plus adapté aux spéciales à venir. Vérifiez les conditions météo et le terrain que vous allez affronter. Si vous prenez une mauvaise décision en matière de pneus, vous risquez de perdre plus que de simples secondes avant de rejoindre le parc d'assistance.
- Hauteur de caisse :** une faible hauteur de caisse offre une meilleure stabilité sur surface lisse mais réduit le débattement des suspensions. Vous aurez plus de difficulté sur surfaces inégale et augmenterez le risque de « taper ».
- Suspension :** des suspensions souples offrent une meilleure traction sur surface inégales mais augmentent le roulis. Durcissez la suspension pour augmenter la stabilité sur surface lisse et réduire le roulis.
- Anti-roulis :** l'anti-roulis se combine aux suspensions pour améliorer la stabilité générale sur surface inégale et diminuer le roulis en virage.
- Freins :** pour répartir la puissance du freinage entre l'avant et l'arrière. Cet élément conditionne la tenue de route en virage. Privilégier l'arrière peut entraîner un blocage des roues en virage et faire déraiper l'arrière au-delà de la trajectoire optimale (survirage). Favoriser l'avant peut également entraîner un blocage des roues et créer du sous-virage.
- Direction :** Une direction très réactive permet d'atteindre la butée plus vite et de faire tourner la voiture plus rapidement. La voiture sera plus réactive et demandera un pilotage plus précis. Opter pour un réglage moins sensible vous offrira une voiture moins réactive et vous devrez aborder les épingles plus doucement.
- Boîte de vitesses :** Une boîte longue exige de pousser davantage les rapports et permet d'atteindre des vitesses plus élevées. Une boîte courte permet de passer les rapports plus tôt mais réduit la vitesse de pointe.



Infos

Pour obtenir un briefing sur la prochaine spéciales et les conditions météo.

Tableau

Le tableau présente votre classement dans la catégorie actuelle.

Améliorations

Vous consulter les améliorations obtenues pour la voiture actuelle.

DÉGÂTS

Les dégâts sont un risque habituel en rallye. Si votre voiture est trop endommagée, vous risquez de ne pas rester compétitif.

Il existe deux niveaux de dégâts à sélectionner dans tous les modes de jeu :

Normal : Votre voiture peut subir des dégâts moyens et encaissera pas mal de dégâts.

Importants : Les collisions, raclements de caisse, erreurs de pilotage... auront de graves effets sur la tenue de route de la voiture. Prenez garde car de mauvaises performances risquent de vous amener à quitter le rallye plus tôt que prévu.

VUES DE PILOTAGE

À tout moment en cours de rallye, appuyez sur la touche 1 du clavier principal (configuration de commandes A) pour changer de caméra. Les vues disponibles sont les suivantes :



Caméra de
suivi proche



Caméra de
suivi lointaine



Caméra
d'habitacle



Caméra de capot



Caméra de pare-choc

INTERNET

Sélectionnez « En ligne » pour vous connecter au world wide web et affronter des fanatiques de rallye du monde entier. Si vous utilisez une connexion de type accès à distance pour accéder à Internet et si celle-ci n'est pas configurée pour l'activation automatique sur demande, vous devrez peut-être quitter Colin McRae Rally 2005™ et vous connecter manuellement à Internet avant de relancer le jeu. Les connexions haut débit à Internet telles que celles dites « large bande » sont actives en permanence et la connexion s'effectuera automatiquement. Pour disposer des meilleures performances en ligne de Colin McRae Rally 2005™, employez une connexion haut débit.

Pour prendre part à une partie, sélectionnez l'une des options suivantes.

Recherche rapide

La recherche rapide est le moyen le plus facile et le plus rapide de rejoindre une partie ; il sélectionne la première partie en cours à laquelle vous pouvez vous joindre. Sélectionnez « Rejoindre » pour vous rendre à l'accueil de la partie affichée ou « Actualiser » pour présenter le choix suivant.

Recherche

Ceci vous permet d'indiquer le type de partie que vous recherchez. Suivez les options affichées à l'écran pour définir les critères de votre recherche de partie puis sélectionnez « Recherche » pour afficher la liste des parties en cours correspondant à vos préférences. Choisissez une partie et sélectionnez « Rejoindre » pour gagner le lobby de cette partie.

Créer session

Sélectionnez « Créer Session » puis suivez les options à l'écran pour ouvrir le lobby de votre partie, que d'autres joueurs pourront rejoindre.

Remarque : un message s'affichera si votre vitesse de connexion risque de dégrader le cours de la partie.

Lobby

Le lobby propose les possibilités suivantes :

- | | |
|---|---|
| Prêt/pas prêt : | appuyez sur ENTRÉE après avoir effectué tous les choix pour le rallye à venir afin d'indiquer que vous êtes prêt ; l'organisateur ne pourra lancer la partie que lorsque tous les joueurs seront prêts. |
| Course (hôte seul) : | lorsque tout le monde est prêt, sélectionnez « Course » pour commencer. |
| Sélectionner voiture : | pour sélectionner une voiture, la boîte et rejoindre la spéciale. |
| Options de session (hôte seul) : | pour configurer le rallye (pour plus de détails, voir Spéciales et Rallye). |
| Exclure joueur (hôte seul) : | pour retirer un joueur de votre partie. |



Comment jouer sur GameSpy Arcade

Il est possible de jouer en ligne à Colin McRae Rally 2005™ par l'intermédiaire de GameSpy Arcade, fourni avec le jeu pour plus de facilité. Si vous ne l'avez pas déjà fait, insérez le disque de Colin McRae Rally 2005™ dans le lecteur de CD-ROM et installez Arcade. Il suffit ensuite d'appliquer les instructions très simples qui suivent pour jouer à Colin McRae Rally 2005™ en ligne :

Lancez GameSpy Arcade et rejoignez la salle Colin McRae Rally 2005™ : Cliquez sur le lien vers GameSpy Arcade situé dans le menu Démarrer. Lorsque le logiciel démarrera, vous verrez sur la gauche une liste de jeux et d'autres éléments. Les possibilités sont nombreuses, mais vous les passerez en revue plus tard. Pour l'instant, cliquez sur le bouton Colin McRae Rally 2005™ situé sur la gauche pour rejoindre la salle de Colin McRae Rally 2005™.

Localisez et rejoignez un serveur de Colin McRae Rally 2005™ : Une fois dans la salle de Colin McRae Rally 2005™, vous pourrez rencontrer ou saluer d'autres joueurs et trouver les serveurs. La moitié supérieure de l'application affichera la liste de tous les serveurs disponibles, le nombre de personnes en train de jouer et votre vitesse de connexion (mesurée selon une unité appelée « ping » ; plus votre ping est faible, mieux c'est). Double-cliquez sur le serveur de votre choix pour le rejoindre. Colin McRae Rally 2005™ se lancera et vous connectera automatiquement au serveur sélectionné. Que le rallye commence !

Des problèmes ?

Si vous rencontrez des difficultés dans le cadre d'Arcade, qu'il s'agisse de son installation, de son inscription ou de son utilisation en liaison avec Colin McRae Rally 2005™, consultez nos pages d'aide situées à l'adresse suivante : <http://www.gamespyarcade.com/help/> ou expédiez-nous un e-mail à l'aide du formulaire située sur la page <http://www.gamespyarcade.com/support/contact.shtml>.

ANNONCES ET NOTES DU COPILOTE

En course, rappelez-vous que vous n'êtes pas qu'un pilote de classe mondiale courant pour lui seul, mais que vous appartenez à une équipe. L'autre moitié de cette équipe est constituée de votre copilote, et ce dernier est tout aussi important que vos performances et vos talents de pilote. 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. Elles correspondent à chaque spéciale et sont capitales pour votre réussite, particulièrement lorsque la visibilité est limitée.

Les notes se présentent sous 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 et parfois accompagnées d'un avertissement. La distance qui vous sépare de l'obstacle à venir est donnée en mètres. Plus le chiffre correspondant à la difficulté est bas, plus vous devrez aborder l'obstacle doucement.

Lorsque votre copilote annonce un « 6 », la route qui s'ouvre devant vous ne présente pas de difficulté et vous pouvez rouler à fond jusqu'à l'annonce suivante.

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



Virage en épingle.....Courbe peu prononcée

Définitions des annonces

Attention :	dangereux.	Tourner :	pour un virage dans un carrefour.
Gaffe :	très dangereux.	Ouverture :	la courbe s'élargit en sortie.
Crête :	une portion élevée du terrain masque la piste.	Fermeture :	le virage se resserre en sortie.
Saut :	une portion surélevée du terrain qui vous fera décoller si vous l'abordez trop vite. Souvenez-vous, quand vos roues ne touchent plus le sol, vous n'exercez plus aucun contrôle sur votre voiture.	Resserrement :	la route se rétrécit.
Long :	pour une longue courbe.	Ne coupe pas :	ne pas couper le virage.
Très long :	pour une courbe très longue.	Coupe :	le terrain permet de couper le virage à la corde.
		Tout droit :	maintenir une ligne droite dans les courbes à venir.
		Bosses :	le terrain est inégal, ce qui risque de bousculer la voiture.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Ce jeu utilise une fonction d'auto-sauvegarde qui sauvegarde automatiquement votre progression et les éléments débloqués en des points clés de la partie (lors de la création d'un fichier de sauvegarde, de l'arrivée à un parc d'assistance et en fin de rallye). L'auto-sauvegarde peut être désactivée par l'intermédiaire du menu Options, mais la progression ne sera alors plus sauvegardée.

Les données de jeu sont chargées automatiquement à partir du fichier de sauvegarde sélectionné lors de l'entrée dans le mode de jeu correspondant.

OPTIONS

Sélectionnez « Options » dans le menu principal pour reconfigurer le jeu.

Manette

Pour sélectionner ou définir les configurations ou les contrôleurs de jeu de chaque joueur. Commencez par sélectionner le joueur puis son contrôleur de jeu (manette) et la configuration de commandes qu'il emploiera (les détails sont affichés à l'écran).

Les commandes clavier peuvent être personnalisées. Pour modifier l'affectation des touches, mettez en surbrillance une fonction de jeu et appuyez sur la touche que vous désirez affecter à cette fonction. Une seule fonction peut être affectée à chaque touche et les éventuels conflits seront indiqués en rouge. Lorsque vous serez satisfait de votre configuration de commandes personnalisée, appuyez sur ENTRÉE.

Graphisme

Pour activer ou désactiver des éléments d'affichage, définissez la qualité graphique et calibrez votre écran. Sélectionnez « Options avancées » pour choisir votre carte graphique, définir la résolution d'affichage et activer/désactiver des fonctions graphiques. Si le gameplay n'est pas optimal, réduire la résolution d'affichage et/ou désactiver des fonctions graphique peuvent améliorer les performances.

Son

Pour régler les niveaux de volume des annonces du copilote, de la musique et des effets spéciaux.

Paramètres de jeu

Pour sélectionner la langue employée par le copilote. Ceci permet aussi d'activer/désactiver l'auto-sauvegarde (activée par défaut).

Secrets

Pour débloquer des options de jeu avant la fin de la spéciale ou de l'élément de jeu requis, vous pouvez 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. Entrez le(s) code(s) secret(s) dans cet écran pour débloquer des options spéciales.

Crédits

Pour découvrir l'équipe qui a développé Colin McRae Rally 2005™.



REMERCIEMENTS À

Fiat Auto S.p.A (Alfa Romeo), Audi AG, Automobiles Peugeot, BMW, Beanstalk Inc, Bridgestone Corporation, Automobiles Citroën, 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 & 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.

REMERCIEMENTS PARTICULIERS À

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

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 JURIDIQUELIEMENT LIÉ 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. CECI INCLUT LES DOMMAGES AUX BIENS CORPORELS, INCORPORELS, LES DYSFONCTIONNEMENTS OU PANNES DU MATERIEL INFORMATIQUE PROVOQUE(S) 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.

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 05™, qui se trouve sur le DVD-ROM de Colin McRae Rally 05™.

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 DVD-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.

KUN JE NIET WACHTEN TOTDAT JE HET SPEL HEBT UITGESPEELD?

Log nu in en krijg meteen toegang tot:

- Alle circuits
- 4WD-klasse
- Super 2WD-klasse
- RWD-wagens
- 4x4-klasse
- Klassieke auto's
- Speciale wagens
- Groep B-klasse

... of speel het spel helemaal uit!

www.codemasters.nl/bonuscodes

Lees deze stapsgewijze aanwijzingen alvorens te beginnen...

1. Ga in het spel naar Options (opties) > Secrets (geheimen) en schrijf de geheime toegangscode op.
Je hebt deze code nodig om de bonuscode te verkrijgen.
2. Log in en volg de aanwijzingen naar de Colin McRae Rally 2005™-zone.**
3. Voer de in het spel verkregen geheime toegangscode en je persoonlijke gegevens in als daarom wordt gevraagd.
4. Even later zul je een e-mail ontvangen met alle bonuscodes voor Colin McRae Rally 2005™.
5. Om de nieuwe functies te ontgrendelen, ga je in het spel naar Options (opties) > Secrets (geheimen) > Code Entry (code-invoer) en geef je de bonuscodes op in de daarvoor bestemde ruimte(n) op het scherm.

Het online verkrijgen van bonuscodes kost £2.99, te betalen via creditcard. Alle spel functies die met de bonuscodes kunnen worden ontgrendeld komen ook tijdens het spel zelf beschikbaar.

BELANGRIJK: De opgegeven bonuscodes verschillen per spelinstallatie en/of opgeslagen spelbestand.

IMPATIENT DE TERMINER LE JEU ?

Appelez dès maintenant et accédez immédiatement à :

- tous les tracés
- la catégorie 4RM
- la catégorie Super 2RM
- les voitures de type Propulsion
- la catégorie 4x4
- les voitures classiques
- les voitures spéciales
- la catégorie Groupe B

... Mais vous pouvez aussi terminer le jeu par vous-même !

www.codemasters.com/bonuscodes

Avant de commencer, lisez bien cette suite d'instructions...

1. Dans votre jeu, allez dans le menu Options > Secrets et inscrivez le code d'accès secret.
Vous en aurez besoin pour obtenir le code secret.
2. Connectez-vous et rejoignez la section Colin McRae Rally 2005™.**
3. Quand on vous le demandera, entrez le code d'accès secret que vous aurez obtenu dans le jeu ainsi que les informations vous concernant.
4. Vous recevrez peu après un e-mail contenant l'ensemble des codes secrets de Colin McRae Rally 2005™.
5. Pour débloquer les nouvelles options, allez dans le menu Options > Secrets > Entrée de Code du jeu et inscrivez les codes secrets dans l'espace prévu à l'écran.

Obtenir des codes secrets en ligne nécessite de payer la somme de 2,99€ par carte de crédit.
Il est également possible de débloquer toutes ces options en jouant.

IMPORTANT : les codes secrets sont spécifiques à votre installation du jeu et/ou à vos fichiers de sauvegarde.