



V-RALLY

EXPERT EDITION 2

eden
STUDIOS

NOTICE
HANDLEIDING


INFOGRAMES

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Veuillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

Precautions d'emploi

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous asseyant aussi loin que le permettent les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous asseoir à deux mètres au moins du téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous au moins dix minutes par heure de jeu.

DEMARRAGE

Ce GD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. N'essayez pas de l'utiliser sur un autre type de lecteur, sous peine d'endommager les haut-parleurs et les écouteurs.

1. Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel. Connectez la manette 1. Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2-4.
2. Insérez le GD-ROM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et refermez le volet.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se produit, éteignez la console (interrupteur sur OFF) et vérifiez qu'elle est correctement configurée.
4. Pour arrêter une partie en cours ou redémarrer une partie qui s'est terminée, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir à l'écran de titre du jeu. Appuyez à nouveau simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au panneau de contrôle Dreamcast.
5. Si vous allumez la console (interrupteur sur ON) sans insérer de GD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le GD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se chargera automatiquement.

Important: votre GD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture du disque. Conservez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez-le du lecteur et nettoyez-le doucement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

MANIPULATION DU GD-ROM DREAMCAST

- Le GD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Maintenez la surface du GD-ROM à l'abri de la poussière et des égratignures.
- N'exposez pas le GD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.

Français 5
Nederlands 26



V-RALLY

EXPERT EDITION 2



V-RALLY 2 EXPERT EDITION vous permet de courir au volant de 16 voitures parmi les plus célèbres du Championnat du Monde des Rallyes et de traverser 12 pays aux décors exceptionnels. Un grand nombre d'options vous sont proposées dans le jeu et nous vous recommandons de lire attentivement cette notice. Si toutefois vous désirez vous lancer immédiatement dans la course, sachez qu'une aide contextuelle est disponible en bas de l'écran chaque fois qu'un menu est sélectionné. Les voitures et spéciales qui ne vous sont pas encore accessibles (en fonction de votre progression dans le jeu) seront affichées en grisé. Pour rendre les spéciales et les voitures grisées accessibles, vous devez impérativement progresser dans le jeu en mode 1 joueur. Vous bénéficierez ensuite de ces spéciales et de ces voitures en mode multijoueurs. Certaines spéciales présentent des raccourcis, à vous de les repérer ! N'oubliez pas que de nombreuses surprises vous attendent tout au long du jeu !...

LANCEMENT DU JEU	6
LES PILOTES & LES VOITURES	9
LES MODES DE JEU	10
LE GÉNÉRATEUR ÉDITEUR DE CIRCUITS	16
LES REGLAGES	20
LES OPTIONS DE JEU	22
RALENTI ET SAUVEGARDE D'UN GHOST	23
EN COURSE	24
UN PROBLÈME ?	25
CRÉDITS	48





LANCEMENT DU JEU

Après avoir inséré votre GD-ROM dans votre console de jeu et l'avoir allumée, vous voici prêt à relever tous les défis.

U-RALLY 2 EXPERT EDITION est compatible avec les périphériques suivants :

- > manette,
- > volant,
- > Visual Memory (VM),
- > Vibration Pack.

Veillez-vous référer aux manuels d'utilisation de ces accessoires pour leur installation et fonctionnement.

Le fonctionnement de tout contrôleur incompatible n'est pas garanti.

Pour sauvegarder vos jeux, équipez-vous d'un VM. Vérifiez que vous avez suffisamment de

blocs mémoire libres sur votre VM avant de vous lancer dans la course.

Assurez-vous qu'au moins une manette est connectée au port de commande A.

NOTE :

Le VM fonctionne uniquement sur le port d'extension 1 de la manette connectée au port de commande A. Les Vibration Pack fonctionnent sur les 4 manettes mais uniquement sur les ports d'extension 2.

NAVIGATION

De manière générale, utilisez le Stick analogique pour vous déplacer dans les menus, le Bouton A servira à sélectionner ou à valider vos choix selon les cas. Le Bouton B vous permettra de revenir en arrière.

En général, la navigation dans les menus s'effectue comme indiqué en bas à droite de l'écran.

MENU PRINCIPAL

V-RALLY 2 EXPERT EDITION vous permet de jouer jusqu'à 4 sur votre console. Pour sélectionner le nombre de joueurs, il vous suffit de brancher des manettes additionnelles. Il ne pourra y avoir plus de joueurs que de manettes connectées.

Exemple : vous ne pourrez pas sélectionner le mode 4 joueurs si vous n'avez connecté que 3 manettes.

Les options de jeu vous permettent de régler différents paramètres tels que l'affichage, la langue, la musique etc. Veuillez vous référer au paragraphe "OPTIONS DE JEU" pour plus d'informations.

CONFIGURATION DES COMMANDES

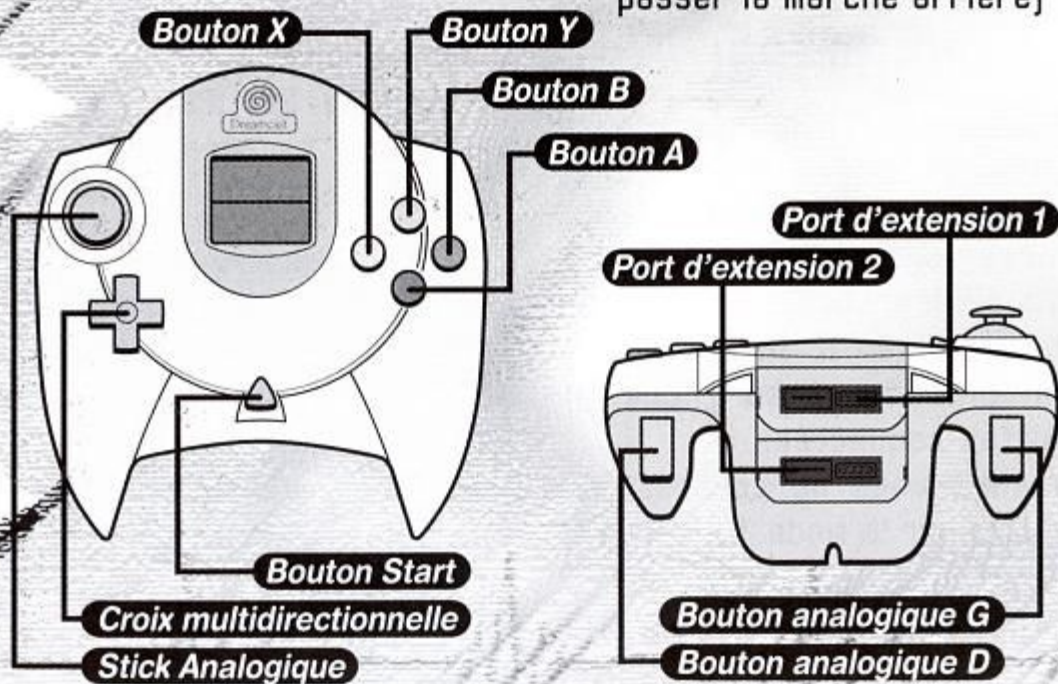
Vous pouvez changer la configuration par défaut de vos accessoires à partir du menu des "OPTIONS DE JEU". Veuillez vous référer au paragraphe "OPTIONS DE JEU" pour plus d'informations.





CONFIGURATION PAR DÉFAUT :

Bouton Start.....	Mettre le jeu en pause
Stick analogique	Aller à gauche
Stick analogique.....	Aller à droite
Bouton A	Passer une vitesse
Bouton B	Rétrograder
Bouton X	Frein à main
Bouton Y	Changer la vue de la caméra
Croix multidirectionnelle haut	Vue Rétroviseur
Bouton analogique D.....	Accélérer
Bouton analogique G.....	Freiner (maintenir appuyé pour passer la marche arrière)



LES PILOTES & LES VOITURES

LES PILOTES

L'écran de sélection des pilotes vous permet, soit de choisir un nom parmi une liste précédemment sauvegardée, soit de créer un nouveau pilote. Vous êtes limité à cinq lettres pour chaque nom. Pour chaque joueur des statistiques seront disponibles (kilométrage total, total des temps passés à jouer, indice de performance).

LES VOITURES

L'écran de sélection des voitures vous permet de choisir la voiture avec laquelle vous voulez courir. Les voitures sont réparties en 3 catégories :

- > 1,6L KIT-CARS (3 voitures)
- > 2L KIT-CARS (5 voitures)
- > WORLD RALLY CARS (8 voitures)

NOTE :

Les WRC (World Rally Cars) sont techniquement les plus perfor-

mantés du Championnat du Monde des Rallyes. Elles disposent toutes de 4 roues motrices et d'un moteur 2 litres Turbo compressé (300 chevaux environ).

Les Kit Cars sont basées sur des modèles de voitures standards, elles sont équipées et transformées pour le rallye. Disposant de motorisations distinctes (2 litres, 1,6 litres et 1,3 litres), ces voitures sont souvent plus spectaculaires que les WRC. Elles sont, en effet, plus maniables car moins puissantes et plus légères (880 kg).

Pour vous aiguiller dans votre choix, des informations sont disponibles pour chaque véhicule (puissance, couple, type de moteur, de boîte de vitesses...).

Ce menu vous permet également d'essayer en temps réel la voiture avant de vous lancer dans la course. Pour revenir à l'écran de sélection à tout moment pendant que vous effectuez vos essais, appuyez sur le Bouton Start.



LES MODES DE JEU

V-RALLY 2 EXPERT EDITION compte 4 modes de jeu. Ces modes de jeux sont tous multijoueurs. Vous pourrez choisir de jouer à plusieurs soit en écran partagé, soit en jeu alterné (vous affronterez vos concurrents les uns après les autres). Cette option n'est pas accessible dans tous les modes de jeu, elle apparaît alors en grisée à l'écran.

CONTRE LA MONTRE

PRINCIPE

Ce mode est constitué de toutes les spéciales disponibles dans les autres modes de jeu et il vous faut établir les meilleurs temps possibles. Dans ce mode, il n'y a qu'une voiture en course. Comme dans ce mode seul le temps compte, en mode multijoueurs, si vous jouez en écran partagé, vous ne verrez pas votre ou vos concurrents évoluer avec vous sur la piste.

3, 2, 1, GO !

Vous devrez choisir le pays dans lequel vous souhaitez courir. Vous pourrez choisir le nombre de tours que vous souhaitez effectuer. Vous aurez le choix d'activer le mode "GHOST" ce qui vous permettra de voir le "fantôme" de la voiture qui a effectué le meilleur temps.

Une fois ces choix effectués, vous devrez choisir la spéciale sur laquelle vous voudrez courir. Vous aurez également accès aux réglages de la voiture et du pilote (veuillez vous référer au para-

graphe "REGLAGES" pour plus d'informations], ainsi qu'aux meilleurs temps qui ont été réalisés sur la spéciale que vous allez courir.

Vous aurez aussi la possibilité de charger un "ghost" que vous aurez au préalable sauvegardé sur un VM. L'option "ghost" n'est pas accessible si vous jouez à plus de 2.

NOTE 1 : Vous n'avez accès au début qu'aux spéciales du mode Arcade niveau 1, du mode Championnat Européen et du Trophée V-Rally Européen. Les autres spéciales seront disponibles en mode contre la montre en fonction de votre progression dans les autres modes de jeu.

NOTE 2 : Si vous êtes en mode Multijoueurs et en jeu alterné, vous pourrez également sélectionner le nombre de tours que chaque joueur devra effectuer avant de céder la place au suivant.

ARCADE

PRINCIPE

Le mode Arcade est un mode de découverte progressive des spéciales. Vous devez réaliser un temps prédéterminé pour accéder à la spéciale suivante. Ce mode est divisé en trois groupes de spéciales de difficulté progressive (NIVEAU 1, NIVEAU 2, EXPERT) et 4 voitures s'affrontent simultanément sur la piste. Il suffit de terminer, dans les temps impartis, le groupe de spéciales correspondant au niveau de difficulté pour passer au niveau supérieur.

Vous bénéficiez au début de 3 essais, vous perdrez un essai si vous ne finissez pas les spéciales dans les temps impartis. Mais, si vous finissez premier dans une spéciale, un essai supplémentaire vous sera attribué.



3, 2, 1, GO !

Une fois choisi le niveau, la spéciale que vous avez à effectuer s'affiche alors à l'écran. Vous aurez également accès aux réglages de la voiture et du pilote (veuillez vous référer au paragraphe "REGLAGES" pour plus d'informations), ainsi qu'aux meilleurs temps qui ont été réalisés sur la spéciale que vous allez courir.

Sauvegarde :

Vous pouvez sauvegarder à la fin de chaque niveau. Si vous quittez un niveau avant de l'avoir fini, les données seront perdues.

NOTE : Vous n'avez accès au début qu'au niveau 1 du mode Arcade.



TROPHÉE V-RALLY

PRINCIPE

Ce mode est composé de 3 Trophées (EUROPEEN, MONDIAL, EXPERT) regroupant chacun un groupe de spéciales sur lesquelles 4 concurrents s'affrontent pour remporter chaque trophée.

Les tracés se composent de spéciales bouclées et non bouclées.

Le classement général se fait en additionnant les temps de toutes les courses. Vous devrez finir premier de chaque groupe pour accéder au groupe suivant.

Il n'y a pas de décompte de temps comme en mode Arcade. Quelle que soit votre position d'arrivée, vous êtes sélectionné pour la spéciale suivante. Les éventuels chocs que vous aurez fait subir à votre voiture seront uniquement visuels et n'affecteront pas les capacités de votre bolide.

3, 2, 1, GO !

Après avoir choisi le Trophée que vous voulez courir, un écran vous présente les voitures concurrentes ainsi que la liste des spéciales qui composent ce Trophée.

La spéciale que vous avez à effectuer s'affiche alors à l'écran. Vous aurez également accès aux réglages de la voiture et du pilote (veuillez vous référer au paragraphe "REGLAGES" pour plus d'informations), ainsi qu'aux meilleurs temps qui ont été réalisés sur la spéciale que vous allez courir.

Sauvegarde :

Vous pouvez sauvegarder votre Trophée en cours à la fin de chaque spéciale.

NOTE : Vous n'avez accès au début qu'au Trophée Européen.



CHAMPIONNAT DES RALLYES

PRINCIPE

Dans ce mode, qui est une retranscription aussi fidèle que possible de la réalité, vous affronterez 8 concurrents. Votre but sera d'essayer de remporter les titres de Champion Européen, Champion du Monde et Expert.

En mode multijoueurs, les concurrents entrent dans la course l'un après l'autre sur chaque circuit, comme en rallye. Chaque rallye comprend 2 ou 3 spéciales non-bouclées. Il faut courir toutes les spéciales pour terminer un rallye.

À la fin de chaque rallye, des points sont attribués à chacun des joueurs en fonction de leur classement :

- > pour le 1^{er} 10 points,
- > pour le 2^{ème} 6 points,
- > pour le 3^{ème} 4 points,
- > pour le 4^{ème} 3 points,
- > pour le 5^{ème} 2 points,
- > pour le 6^{ème} 1 point.

L'accès aux différents pays pendant le Championnat est séquentiel.

3, 2, 1, GO !

Après avoir choisi le Championnat, un écran vous présente les voitures concurrentes ainsi que la liste des rallyes qui composent ce Championnat.

Puis, une courte description des spéciales que vous avez à effectuer dans le rallye s'affiche à l'écran.

Un nouvel écran vous propose de prendre le départ de la spéciale et vous donne également accès aux réglages de la voiture et du

pilote [veuillez vous référer au paragraphe "REGLAGES" pour plus d'informations], ainsi qu'aux meilleurs temps qui ont été réalisés sur la spéciale que vous allez courir.

Les réparations :

La particularité du mode Championnat est de prendre en compte les déformations en temps réels occasionnées par les chocs subis par votre voiture et, par conséquent, il vous sera demandé d'intervenir sur le véhicule dans les parcs d'assistance, entre chaque spéciale, afin d'effectuer les réparations nécessaires qui vous permettront de terminer le rallye avec une voiture la plus performante possible.

Les réparations concernent le moteur, la boîte de vitesse, les freins, la direction, et les suspensions.

Elles sont exprimées en pourcentage. Vous aurez droit à 30 minutes pour réparer votre voiture. Ainsi, si votre voiture est très endommagée, vous serez amené à faire des choix et à donner la priorité à telle ou telle réparation. Mais soyez perspicace car les pièces non réparées vous gêneront dans les spéciales suivantes.

Sauvegarde :

Vous pourrez sauvegarder votre championnat en cours à la fin de chaque spéciale et de chaque pays. Important : si vous sauvegardez à la fin d'une spéciale et que cette spéciale n'est pas la dernière spéciale du pays, lorsque vous allez reprendre le championnat, vous recommencerez à la première spéciale de ce pays.

NOTE : Vous n'avez accès au début qu'au Championnat Européen.



LE GÉNÉRATEUR-ÉDITEUR DE CIRCUITS

Grâce à V-RALLY 2 EXPERT EDITION vous pouvez créer vous-même vos circuits !

Sur l'écran de sélection des modes de jeu, vous devrez choisir le mode Editeur de circuit. Vous pourrez ainsi à votre guise, créer de nouveaux circuits, enregistrer, charger, modifier et effacer des circuits.

Pour naviguer sur les icônes de navigation, utilisez les touches de la croix multidirectionnelle et lorsque vous voulez utiliser une fonction (chaque fonction est commentée), placez-vous sur cette fonction et validez avec le bouton A. Suivez ensuite attentivement les indications affichées à l'écran.

Ces circuits sont constitués par des blocs. Pour pouvoir essayer ou enregistrer un circuit, le nombre de blocs minimum doit être de 10, le nombre de blocs de votre circuit est indiqué à l'écran.



LE GÉNÉRATEUR (ICONES BLEUS) vous permet de générer rapidement et de sauvegarder de nouveaux tracés en définissant quelques paramètres essentiels tels que le pays, la météo, la difficulté...



Boucler/Déboucler le circuit Pour boucler un circuit existant, les deux extrémités doivent être suffisamment proches avec un angle réaliste.



Générer des élévations Permet de générer des élévations, bosses, sauts et direction (montée, descente) sur un circuit existant.



Générer un tracé Permet de créer un tracé linéaire ou bouclé en définissant certains paramètres (courbes, longueur et vitesse)



Changer la météo Appuyer sur le bouton A pour changer de condition météo (attention le choix des conditions météo dépend du pays choisi).



Changer le pays Appuyer sur le bouton A pour changer de pays.

L'ÉDITEUR (ICONES ORANGE) vous propose de réaliser entièrement votre tracé en dessinant celui-ci.



Refaire Permet de rétablir la ou les opérations précédentes.



Annuler Permet d'annuler la ou les opérations précédentes.



Mode Construction

Appuyer sur le bouton A pour accéder au mode construction, vous aurez ensuite toutes les indications à l'écran pour construire votre circuit.



Mode Elevations

Appuyer sur le bouton A pour accéder au mode élévations, vous aurez ensuite toutes les indications à l'écran pour modifier les élévations de votre circuit.



Mode Courbes

Appuyer sur le bouton A pour accéder au mode courbes, reportez-vous ensuite aux indications à l'écran pour faire varier les courbes de votre circuit.

NOTE : L'icone du mode courbes varie en fonction de la nature du circuit (linéaire ou bouclé).

LES FONCTIONS D'AFFICHAGES DE L'ÉCRAN (ICONES GRIS) :



Mode Zoom

Permet d'augmenter ou de réduire le zoom sur le circuit.



Mode Décalage

Permet de déplacer le circuit sur l'écran pour une meilleure visibilité.



Mode Rotation

Permet de faire pivoter le circuit sur son axe horizontal ou vertical pour mieux voir les élévations.



Centrage de l'écran

Permet de recentrer le circuit sur l'écran.

LES FONCTIONS D'UTILISATION (ICONES VERTS) :



Sauver le circuit Permet de sauvegarder le circuit.



Effacer le circuit Permet d'effacer le circuit existant pour en reconstruire un autre.



Essayer le circuit Permet d'essayer le circuit affiché à l'écran.



Quitter Fonction pour sortir de l'éditeur.

Comment faire les meilleurs temps sur vos circuits créés et enregistrés dans le générateur-éditeur ?



Tous les circuits créés et enregistrés dans le générateur-éditeur de circuits sont accessibles en mode Contre la Montre. Ils apparaissent dans le pays où vous les avez créés avec les mêmes caractéristiques (nom, météo, tracé, élévations...), vous n'avez qu'à les sélectionner comme un circuit normal. Ces circuits sont placés après les spéciales que vous aurez déjà débloquées dans le jeu.



LES REGLAGES

Dans le jeu vous aurez accès à deux types de réglages :

REGLAGES VOITURES

Selon les types de terrains et les conditions météorologiques rencontrés (terre, asphalte, gravier, routes mouillées...) vous avez la possibilité d'effectuer des réglages sur les organes essentiels qui composent votre voiture.

Pneumatiques :

Un choix de pneumatiques vous est proposé, chaque pneu a des propriétés spécifiques. A vous de faire le bon choix en fonction de la situation.

Boîte de vitesse :

Vous devez déterminer quel type de rapports de boîte vous sou-

haitez (court pour une accélération maximum, intermédiaire, ou long pour une vitesse maximum). Une palette de 7 configurations vous est proposée.

Châssis :

Ce sous menu vous donne accès à plusieurs réglages importants :

› **Suspensions** : Si vous évoluez sur de l'asphalte il est conseillé d'utiliser des suspensions dures. Sur des terrains au relief accidenté, des suspensions souples donneront plus de stabilité à votre voiture.

› **Garde** : Vous pourrez régler la garde au sol de votre voiture en fonction du type de terrain rencontré.

› **Sur/sous-virage** : Vous pourrez choisir d'avoir une voiture plutôt survireuse ou plutôt

sous-vireuse. Un circuit aux virages doux demandera une voiture sous-vireuse alors que dans une spéciale technique, une voiture survireuse sera préférable.

Freins :

Ce sous menu vous donne accès aux réglages suivants :

› **Force** : vous pourrez agir sur la force de freinage de votre véhicule.

› **Répartition** : vous pouvez répartir le freinage de manière équilibré ou le renforcer à l'avant ou à l'arrière de la voiture.

RÉGLAGES PILOTE

Copilote :

Vous pourrez choisir le sexe de votre copilote.

Boite :

Vous pouvez opter pour une boite automatique ou manuelle.

Assistance :

Vous pourrez bénéficier, si vous le voulez, d'une assistance au freinage.

Direction :

Il s'agit ici de régler la sensibilité de la manette. Une palette de 7 niveaux vous est proposée. Vous pourrez adapter ainsi la manette à votre style de conduite.

Manettes :

Ce sous-menu vous permet de reconfigurer les boutons de votre manette ou de revenir aux réglages par défaut et de choisir le type de vibration.





LES OPTIONS DE JEU

Accessibles à partir du menu principal, les options vous permettent de paramétrer U-RALLY 2 EXPERT EDITION à votre guise. Les options proposées sont les suivantes :

AFFICHAGE : choix de la langue pour les textes (Anglais, Français, Allemand), choix du mode d'affichage (50 ou 60 Hz), format de l'image sur votre télévision (16/9 ou 4/3), préférences d'affichage [affichage de la vitesse en kmh ou en mph], centrage de l'écran de jeu par rapport à votre télévision, et division de votre écran en mode deux joueurs (vertical ou horizontal).

AUDIO : réglage des différents volumes sonores (menus, musique, ambiance et voix), choix de la langue pour les indications du

copilote, choix de lecture des musiques [aléatoire, linéaire ou boucle], choix du morceau musical.

VISUAL MEMORY : dans ce menu, vous pourrez charger le jeu et les scores, sauver le jeu et les scores et effacer le jeu et les scores.




SCORES : vous permet de visualiser tous les scores que vous aurez réalisés dans les différents modes de jeu. Vous pourrez également effacer vos scores.

PROGRESSION : ce menu vous permet de voir votre progression dans le jeu. Au fil de vos performances, les zones grisées disparaîtront au profit de voitures cachées et de nouveaux circuits ou spéciales. Voitures et circuits seront désormais accessibles dans le jeu.

RALENTI ET SAUVEGARDE D'UN GHOST

LE RALENTI :

À la fin de chaque spéciale dans chaque mode, vous pourrez avoir accès au ralenti de votre course. Suivez les indications à l'écran et lorsque vous visionnerez votre ralenti, vous aurez, entre autre, accès aux icônes de navigation suivants :

-  Pressez le bouton A pour remettre le ralenti au début.
-  Permet de mettre le ralenti en pause ou en mode lecture. Pressez le bouton A pour mettre le ralenti en pause, pour reprendre la lecture, pressez de nouveau le bouton A.
-  Permet d'accélérer le ralenti, pour cela, maintenez le bouton A appuyé.

SAUVEGARDE D'UN GHOST :

Lorsque vous visionnez votre ralenti en mode contre la montre, vous avez la possibilité de sauvegarder votre ralenti (le ralenti étant toujours votre meilleur temps réalisé sur le circuit) en suivant les instructions indiquées à l'écran. Il pourra ainsi vous servir de temps de référence pour vos futurs essais sur le même circuit.

CHARGEMENT D'UN GHOST :

Pour charger un ghost enregistré, il suffit de se placer sur la spéciale où le ghost a été enregistré, l'option de chargement d'un ghost sera alors dégrisée, vous n'aurez plus qu'à sélectionner cette option pour accéder directement au circuit et essayer de battre ce ghost.

EN COURSE

Lorsque vous êtes en pleine course, vous avez la possibilité d'appuyer sur le Bouton Start de votre manette dans chaque mode de jeu. Cela vous donne accès à un certain nombre d'options en fonction du mode de jeu dans lequel vous évoluez.

Vous pourrez selon les cas :

- › Reprendre le jeu.
- › Accéder aux options sonores afin de régler les niveaux de la musique, de l'ambiance et de la voix du copilote.
- › Avoir accès aux options d'affichage, vous pourrez alors configurer l'affichage des informations figurant à l'écran [compte-tour, carte du circuit, meilleur tour, temps au tour...] à votre guise. Vous aurez aussi la possibilité de choisir une vue personnalisée.

- › Abandonner le mode en cours et retourner au menu principal.

NOTE : Outre les options détaillées ci-dessus, dans le mode Contre la Montre lorsque vous mettez le jeu en pause, vous pourrez également :

- › Recommencer le tour.
- › Changer de voiture.
- › Accéder aux réglages voiture.
- › Accéder aux réglages pilote.
- › Quitter la spéciale en cours et ainsi retourner à l'écran de sélection des spéciales.



UN PROBLEME ?

En cas de problèmes, contactez votre revendeur ou notre service consommateur :

Par téléphone : 08-36-68-30-20 (2,23 F/mn)

Par fax : 04-72-53-32-50

Par courrier : INFOGAMES FRANCE

Service Hotline - 4 rue des Draperies

Les Coteaux de Saône - 69532 St Cyr au Mont D'Or Cedex - FRANCE

Par email : support@fr.infogames.com

Sur internet : <http://www.fr.infogames.com>

Sur minitel : 3615 Infogames (2,23 F/mn)

HOT LINE INFOGAMES

WEB www.infogames.fr

TEL 08 36 68 30 20



MiniTel 3615 infogames

08 36 68 & 36 15 : 2,23 Frs /mn.



CREDITS

BRUNO BONNELL presents an **INFOGAMES** production,
A game made in **EDEN STUDIOS**.

INFOGAMES :

VP Sports Label :
Mickaël SPORTOUCH

Motorsports Director :
Arthur HOUTMAN

Producer : Olivier RAFFARD

V-Rally Brand Manager :
Frédéric GIROUDON

Junior Producer :
Noël KECHICHIAN

Junior Product Manager :
Frédéric ARCHE

Operation Manager :
Nadine LESOURD

Licensing : Fabrice GATTI

Legal Affairs :
Mathias SCHNEIDER

PR Coordination :
Catherine LOUVIER
Marie-Emilie REQUIEN

Design studio :
Emmanuelle TAHMAZIAN
Patrick CHOUZENOIX
Michel MEGOZ
Sylvie COMBET
Sophie WIBAUX

Technical Department :
Emmanuelle
PERIGAULT-VIGIER
Rebecka PERNERED

QA Manager :
Olivier ROBIN

**Qualitative Test
Supervisor :**
Dominique MOREL

**Qualitative Test
Co-ordinator :**
Emmanuel DESMARIS

Qualitative Test Testers :
Leïla SOUI
Arnaud ROCCON
Jean-Yves LAPASSET
Nicolas PACAUT
Elise BERTHELOT

**Debugging Test
Co-ordinator :**
Jérôme DI TULLIO

**Debugging Test Team
Leader :**
Matthieu FLECHAIRE :

Debugging Test Testers :

Emmanuel ALTUR
Adrien BALMELLE
Valérie BARRANCO
Madjid BELLABES
Agnès BURDIN
Bertrand CABALLERO
Julien CARTIER
Damien DEVAUX
Philippe DUHEM
Kim EA
Véronique LEGRAND
Arnaud MOLIN
Jérémy RACAMIER
Michael SAIGHI
David SEIGNERET

Original Production Team :
Stéphane BONAZZA
Estelle MAGNIN

Thanks to :

Jean-Philippe AGATI
Eric MOTTET
Olivier GOULAY
Pierre UU
Yves LE BIHAN
Hélène PERSOD
Laurence DUFOUR
Antoine MOLANT
Stéphane PRADIER
Alex SAP
François RIBEIRO
Fabrizia PONS
Hervé PANIZZI
Manfred HIEMER
Fred GALLAGHER
Jean-Marc VINATIER
Alistair BODIN

Consultant :

Arı VATANEN

**Original Interface
designed by**

Telescope
Cyril VIEU
Patrick LOISEL

Music fuelled by SIN

[p] & © 1998-1999 Recall
Publishing.

Courtesy of Virgin France.

Publishers :

Recall Publishing /
Universal Music Publishing
France
Lp : "Noisy Pipes Lovely
Noises"

Additional music by

Piggy Pie/ Rhapsody s.a.r.l.
Fred MENTZEN

Cinematics by Digimania

a member of Digital
Animations Group plc



Executive Producer :

Laurie MCCULLOCH

Lead Artist

Andrew BRADBURY

3D Artist :

Nikos GATOS
Lorna MCCULLOCH
Simon RUCHTERLONIE
Sam ASSADIAN
Ian BROWN
Sergio CAIRES

EDEN STUDIOS

Studio Director :

Stéphane BAUDET

Project Manager :

David NADAL

Lead Programmers :

Mickaël POINTIER
Yannick GEFFROY
Jean-Yves GEFFROY

Programmer :

Laurent GIROUD

Track Tuning & Design :

Yannick BLANCHOT

Art Director :

Laurent RUSSO

Car Production Artists :

Robert FORIEL
Matthias BAILLET

Track Production

Supervisor :

Vincent JOUBERT

Circuit Tracks Artist :

Philippe DOUMENG

Front-End Artist :

Sébastien MITTON

Original Track Production :

Studio Etranges Libellules

Internal Producer :

Minka MARSDAM

Internal Production Team :

Virginie BALLAND
Emmanuel DUALID

B&D Manager :

Marc-Antoine ARGENTON

Tool Programmer :

Sylvain RUARD-DUMAINE

Original Programming

Sébastien TIXIER
Pierre-Arnaud LAMBERT

Music & Sound Effects :

Thomas COLIN
Manuel LAUVERNIER

Internal QA Manager :

Frédéric MARCHETTI

Internal QA Testers :

Yannick PATET
Nicolas RODET
Olivier DE SAINT JEAN

SPECIAL THANKS TO :

AUDI AG
AUTOMOBILES CITROEN &
CITROEN SPORT
AUTOMOBILES PEUGEOT &
PEUGEOT SPORT
FIAT AUTO

FORD MOTOR COMPANY Ltd.

Ford Focus WRC and Ford
Escort WRC used under
license from Ford Motor
Company.

FUJI HEAVY INDUSTRIES Ltd.
& PRODRIVE Ltd.

HYUNDAI MOTOR COMPANY &
MOTOR SPORT DEVELOPMENTS

MICHELIN & MICHELIN NORTH
AMERICA

MITSUBISHI & RALLIART
MOTUL

NISSAN MOTOR CO Ltd.

RENAULT & RENAULT SPORT

SEAT, S.A. & SEAT SPORT

SKODA France & SKODA
Motorsport

TOYOTA MOTORSPORT GmbH

VAUXHALL MOTORS LIMITED

All vehicles, company
names, trademarks and
logos present in the game,
are reproduced with the
authorisation of the
owners. Company names,
logos & trademarks are
protected by Intellectual
Property Rights.

© 2000 INFOGRAMES.
All Rights Reserved.

U-Rally is a trademark of
Infogrames.

All rules and events repre-
sented in the game are fic-
titious and are made to
create the best entertain-
ment value in the video
game. Results of the game
will only reflect the ability
of the player. The virtual
vehicles in the game are
not to be considered as a
portrayal of reality.

U-Rally game play and rules
are copyrighted.



