



# V-RALLY

**3.5 EXPERT EDITION 2**

**eden**  
STUDIO

**NOTICE  
HANDLEIDING**



**INFOGRAAMES**

## INVESTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Une fois le formulaire et le paragraphe de particulier joint à votre ou vos villes ou districts ou cantons (à joindre) ont été complétés, les instructions de l'annuaire de la Société Suisse de Neurologie de la part des villes ou districts peuvent vous accompagner dans votre démarche. Elles vous indiquent également les modalités de dépôt de votre demande. Les instructions de la Société Suisse de Neurologie de la part des cantons, après la consultation de l'annuaire, vous indiquent également les modalités de dépôt de votre demande. Les instructions de la Société Suisse de Neurologie de la part des villes ou districts ou cantons, après la consultation de l'annuaire, vous indiquent également les modalités de dépôt de votre demande. Les instructions de la Société Suisse de Neurologie de la part des villes ou districts ou cantons, après la consultation de l'annuaire, vous indiquent également les modalités de dépôt de votre demande. Les instructions de la Société Suisse de Neurologie de la part des villes ou districts ou cantons, après la consultation de l'annuaire, vous indiquent également les modalités de dépôt de votre demande.

**ANNEXE 1** (à joindre au formulaire de demande de participation)

### Précisions d'exemple

- L'exemple ci-dessous est plus précis et illustre plus clairement la procédure de demande de participation de la part des villes ou districts ou cantons.
- Les villes ou districts ou cantons qui ont été cités dans cet exemple ne sont pas destinés à servir de modèles.
- Les villes ou districts ou cantons qui ont été cités dans cet exemple ne sont pas destinés à servir de modèles.
- Les villes ou districts ou cantons qui ont été cités dans cet exemple ne sont pas destinés à servir de modèles.
- Les villes ou districts ou cantons qui ont été cités dans cet exemple ne sont pas destinés à servir de modèles.

## COMPLÉMENT

Le **CD-ROM** est un support numérique pour le système Windows. Il est livré sur un disque compact de format 3,5 pouce.

1. Contient le système d'exploitation et les instructions de base. Disponible à l'adresse : <http://www.epilepsy.ch>
  2. Contient le **CD-ROM** d'installation. Disponible à l'adresse : <http://www.epilepsy.ch>
  3. Appareil qui sert à charger le **CD-ROM** dans le lecteur de disque compact. Il permet de lire le **CD-ROM** et de le copier sur un disque dur.
  4. Pour utiliser le **CD-ROM** d'installation, vous devez d'abord installer le système d'exploitation sur votre ordinateur. Pour cela, vous devez utiliser le **CD-ROM** de base. Appuyez sur le bouton de démarrage de votre ordinateur et suivez les instructions à l'écran.
  5. Si vous disposez d'un système d'exploitation sur un disque dur, vous pouvez utiliser le **CD-ROM** d'installation pour installer le **CD-ROM** d'installation dans votre ordinateur et le charger sur votre ordinateur.
- Le **CD-ROM** d'installation est livré sur un disque compact de format 3,5 pouce. Les instructions de la part des villes ou districts ou cantons, après la consultation de l'annuaire, vous indiquent également les modalités de dépôt de votre demande.

## MANIPULATION DU CD-ROM D'INSTALLATION

- Le **CD-ROM** d'installation est livré sur un disque compact de format 3,5 pouce.
- Utilisez le lecteur de **CD-ROM** de votre ordinateur pour lire le **CD-ROM** d'installation.
- Il est recommandé d'utiliser le **CD-ROM** d'installation sur un disque dur.



# V-RALLY

## THE EXPERT EDITION



U-RALLY 2 EXPERT EDITION vous permet de choisir au volant de 18 voitures parmi les plus célèbres du Championnat du Monde des Rallyes et de traverser 12 pays aux décors exceptionnels. Un grand nombre d'épreuves vous sont proposées dans le jeu et nous vous recommandons de lire attentivement cette notice. Si toutefois vous désirez vous lancer immédiatement dans le 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 gris. Pour rendre les spéciales et les voitures grisées accessibles, vous devez impérativement progresser dans le jeu en mode 1 joueur. Vous bénéficiez 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 !

LANCMENT DU JEU	8
LES PILOTES ET LES VOITURES	9
LES MODS DE JEU	14
LE GÉNÉRATEUR D'ÉPREUVES DE CIRCUITS	18
LES RÉGLAGES	20
LES OPTIONS DE JEU	28
VALENT ET SAUVÉGARDE D'UN CHIFFRE	33
EN COURSE	24
UN PROBLÈME ?	28
CRÉDITS	48



SOMMAIRE

## LANCEMENT DU JEU

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

VRALLY 2 EXPERT EDITION est compatible avec les périphériques suivants :

- Manette,
- volant,
- Usual Memory (UM),
- Vibrations Pack.

Veillez-vous référer aux conseils 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 UM. Vérifiez que vous êtes suffisamment de

blocs mémoire libres sur votre UM avant de vous lancer dans les courses.

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

NOTE :

Le UM fonctionne uniquement sur le port d'extension 1 de la manette connectée au port de commande B. Les Vibrations 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 sert 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

VRALLY 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 1 : vous ne pourrez pas sélectionner le mode 4 joueurs si vous n'avez connecté que 3 manettes.

Les options de jeu vous permettant 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.

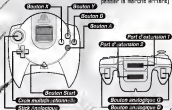
## CONFIGURATION DES COMMANDES

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	Diriger à gauche
Stick analogique	Diriger à droite
Bouton B	Presser une vitesse
Bouton B	Rétrograder
Bouton X	Frais à main
Bouton Y	Changer le vue de la caméra
Croix multidirectionnelle haut	Vue rétroviseur
Bouton analogique D	Accélérer
Bouton analogique G	Framer (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 invité 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. EL KIT-CARS (3 voitures)
- 2. EL KIT-CARS (5 voitures)
- WORLD RALLY CARS (8 voitures)

#### NOTE :

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

mantes de 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 basés sur des modèles de voitures standards, elles sont équipées et transformées pour le rallye. Elles sont 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 (800 kg).

Pour vous aider 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 le 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

VRALLY 2 EXPERT ÉDITION compte 4 modes de jeu. Ces modes de jeu 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 grisé 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 devez 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 souhaitez courir. Vous aurez également accès aux réglages de la voiture et du pilote (veuillez vous référer au para-

graphe "RÉGLAGES" 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 eu préalablement sauvegardé sur un UM. L'option "ghost" n'est pas accessible si vous jouez à plus de 2.

**NOTE 1** Vous n'avez accès ce début qu'aux spéciales du mode Freedo niveau 1, du mode Championnat Européen et du Trophée V-Rally Européen. Les autres spéciales seront disponibles ce 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 ouest de ceder la place au suivant.

#### PRINCIPE

Le mode Freedo 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'à un niveau / de mode Arcade.

### TROPHÉE U RALLY

#### PRINCIPE

Ce mode est composé de 3 Trophées (EUROPEEN, MONDIAL, EXPERT) regroupent chacun un groupe de spéciales sur lesquelles 9 concurrents s'affrontent pour remporter chaque trophée. Les trophées se composent de spéciales bouclées et non bouclées. Le classement général se fait en additionnant les temps de toutes les courses. Vous devez finir premier de chaque groupe pour accéder au groupe suivant.

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

3, 2, 1, GO !

Après avoir choisi le trophée que vous allez 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'à un Trophée Européen.

## CHAMPIONNAT DES RALLIES

### PRINCIPE

Dans ce mode, qui est une réinterprétation 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 couvrir 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<sup>er</sup> 10 points,
- pour le 2<sup>em</sup> 6 points,
- pour le 3<sup>em</sup> 4 points,
- pour le 4<sup>em</sup> 3 points,
- pour le 5<sup>em</sup> 2 points,
- pour le 6<sup>em</sup> 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 le liste des rallyes qui composent ce Championnat.

Puis, une courte description des spéciales que vous allez 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 (voulez 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 pans 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, le boîte de vitesses, 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 précis car les pièces non réparées vous gêneront dans les spéciales suivantes.

### Souvenance :

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 sélect 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 devez choisir le mode Éditeur de circuit. Vous pourrez ainsi à votre guise, créer de nouveaux circuits, enregistrer, changer, 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 passer essayer ou enregistrer un circuit, le nombre de blocs minimaux doit être de 10, le nombre de blocs de votre circuit est indiqué à l'écran.



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

- 
**Bloquer/Mécaniser le circuit** Pour bloquer un circuit existant, les deux points bleus doivent être parfaitement proches avec un angle restreint.
- 
**Générer des situations** Permet de générer des situations, bosses, creux 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 le météo** Appuyer sur le bouton B pour changer de condition météo (attention le choix des conditions météo dépend du pays choisi).
- 
**Changer le pays** Appuyer sur le bouton B pour changer de pays.

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

- 
**Restorer** Permet de rétablir le ou les opérations précédentes.
- 
**Effacer** Permet d'annuler le ou les opérations précédentes.

**Mode Constructive** Appuyer sur le bouton **B** pour accéder au mode constructif, vous serez ensuite guidés les indications à l'écran pour construire votre circuit.

**Mode Élévation** Appuyer sur le bouton **B** pour accéder au mode élévation, vous serez ensuite guidés les indications à l'écran pour modifier les élévations de votre circuit.

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

L'usage de mode courbes varie en fonction de la nature du circuit (intérieur ou boucle).

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

**Mode Zoom** Permet d'agrandir ou de réduire le zoom sur le circuit.

**Mode Déplacement** 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.

**Contrôle à l'écran** Permet de sélectionner le circuit sur l'écran.

## LES FONCTIONS D'UTILISATION (ICÔNES 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 Contrôle à l'écran. Ils apparaissent dans le pays où vous les avez créés avec les mêmes caractéristiques (nom, météo, track, élévations...), vous n'avez qu'à les sélectionner comme un circuit normal. Ces circuits sont joués après les spéciales que vous aurez déjà débloquentées dans le jeu.

# LES REGLAGES

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

## RÉGLAGES VOITURES

Selon les types de terrains et les conditions météorologiques rencontrés (terre, asphalte, goudron, 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. Il 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 maximale, intermédiaire, ou long pour une vitesse maximale). 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 au sol** : 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 survirante ou plutôt

sous-virante. Un circuit aux virages doux demandera une voiture sous-virante alors que dans une spéciale technique, une voiture survirante 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 équilibrée ou le renforcer à l'avant ou à l'arrière de la voiture.

## RÉGLAGES PILOTE

### Capote :

Vous pourrez choisir le sexe de votre pilote.

### Boîte :

Vous pouvez opter pour une boîte 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

Nécessaires à partir du menu principal, les options vous permettent de paramétrer VRALLY 2 EXPERT EDITION à votre guise. Les options proposées sont les suivantes :

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

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

copilote, choix de lecture des musiques (sélecteur, lecture ou boucle), choix du morceau musical.

**DISCAL MENDRY** : dans ce menu, vous pourrez charger le jeu et les scores, sauvegarder le jeu et les scores et effacer le jeu et les scores.

**SCORES** : vous permet de consulter 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 voir accès au ralenti de votre course. Suivez les indications à l'écran et lorsque vous saisissez votre ralenti, vous aurez, entre autre, accès aux icônes de navigation suivantes :

**Del** Poussez le bouton **R** pour remettre le ralenti au début.

**Del/Fl** Permet de mettre le ralenti en pause ou en mode lecture. Poussez le bouton **R** pour mettre le ralenti en pause, pour reprendre la lecture, appuyez de nouveau le bouton **R**.

**Del** Permet d'accélérer le ralenti. Pour cela, maintenez le bouton **R** appuyé.

### SAUVEGARDE D'UN GHOST :

Lorsque vous saisissez 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 capitaine
- Voir accès aux options d'affichage, vous pourrez alors configurer l'affichage des informations figurant à l'écran [compte-tour, carte du circuit, état de 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 sonore
- Accéder aux réglages vidéo
- Quitter le spectacle en cours et ainsi retourner à l'écran de sélection des spectacles



## UN PROBLEME ?

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

Par téléphone : 09-36-69-30-20 (2,23 F/mn)

Par fax : 01-72-53-32-53

Par courrier - INFOGAMES FRANCE

Service Hotline - 4 rue des Dragonnes

Les Coléaux de Saône - 69502 St Cyr au Mont D'Or Cedex - FRANCE

Par email - support@infogames.com

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

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

**HOT LINE INFOGAMES**

WEB **WWW** Infogames.fr

TEL **09 36 69 30 20**

Mobile **3615** Infogames

© 2002 Infogames

# CREDITS

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

## INFOGRAMES :

Sports Label :  
Richard STODOLICK  
Metasports Breiter :  
Arthur BIGNARD  
Producer : Olivier BIFFARD  
E-Shop Brand Manager :  
Frédéric BRÉCHON  
Junior Producer :  
Noël REICHERT  
Junior Product Manager :  
Frédéric BÉCHE  
Marketing Manager :  
Antoine LÉONARD  
Licensing : Patricia GIFFI  
Legal Affairs :  
Mathieu SCHNEIDER  
PR Coordination :  
Catherine LÉONARD  
Marketing Services

Design studio :  
Emmanuelle THOMAS  
Patrick CHATELAIN  
Michel MEGE  
Spécial COMET  
Sophie BÉCHE

Technical Department :  
Emmanuelle  
PASCAL - JACOB  
Mélodie PASCARD

QA Manager :  
Olivier BOBIN

Quality Assurance Test  
Supervisor :  
Dominique HONDI

Quality Assurance Test  
Co-ordinator  
Emmanuel CHAMBERLAIN

Quality Assurance Test Testers :  
Léa SÉLÉ  
Erwan BÉCHE  
Jean-Yves LAFOSSET  
Nicolas FÉRET  
Clara BÉCHELOT

Debugging Test  
Co-ordinator :  
Jérôme DE TULLO

Debugging Test Team  
Leader :  
Mathieu FLECHINE

Debugging Test Testers :

Guillaume BLOU  
Sébastien BRUNELLE  
Johanna BRUNARD  
Mylène BELLARD  
Agnes BÉCHE  
Sébastien CHATELAIN  
Julien CARTIER  
Damien GOURIN  
Philippe BUREN  
Karl CA  
Mélodie CHAMBERLAIN  
Bruno HUBER  
Jérémy BÉCHE  
Richard BÉCHE  
David BÉCHELOT  
Original Production Team :  
Stephane BÉCHELOT  
Estelle HUBER

Thanks to :  
Jean-Philippe ROY  
Eric MOTTEY  
Olivier GELFFY  
Pierre BU  
Nicolas LE BLOU  
Mélodie PASCARD  
Laurence BÉCHE  
Isabelle MOLARD  
Mélodie PASCARD  
Max SAP  
François BÉCHE  
Florencia PASCARD  
Nicolas PASCARD  
Martine HUBER  
Fred BÉCHELOT  
Jean-Marc MARTIN  
Nicolas BÉCHE

Consultant :  
Arnaud BÉCHE

Original interface  
designed by  
Widscope  
Cyril BÉCHE  
Patrick BÉCHE

Music created by SR  
(p) s.m. 1999-2000 Sweet  
Publishing.

Courtesy of Virgin France

Publishers :  
Sweet Publishing /  
Sweet Music Publishing  
France  
Le "Rock Paper Love  
Series"

Advised agent by  
Foggy Post (Meady s.a.s.)  
Fred BÉCHELOT

Created by InfoGames  
a member of Capital  
Simulations Group plc

Executive Producer :  
Laura McCallum

Lead Artist  
Andrew BRIDGEMAN

3D Artist :  
Nicola CATO

Laura McCallum  
Simon McCallum  
Sam BÉCHELOT

Lee BÉCHE  
Sergio BÉCHE

## EDEN STUDIOS

Stéphane BÉCHELOT  
Stephane BÉCHELOT

Project Manager :  
David BÉCHELOT

Lead Programmers :  
Nicolas PASCARD  
Yannick GÉFFRAY  
Jean-Yves GÉFFRAY

Programmer :  
Laurent BÉCHELOT

Track Timing & Design  
Yannick BÉCHELOT

Art Director :  
Laurent BÉCHELOT

Car Production Artists :  
Robert PASCARD  
Mathieu BÉCHELOT

Track Production  
Supervisor :  
Nicolas BÉCHELOT

Concept Tracks Artist :  
Philippe BÉCHELOT

Track Production Artist :  
Philippe BÉCHELOT

Track Production Artist :  
Sébastien BÉCHELOT

Original Track Production  
Studio Orange Litalie

Internal Producer :  
Nicolas BÉCHELOT

VIRALLY

Internal Production Team  
Angela WILSON  
Cristina BURLO

B&B Manager  
Marc-Antoine AUGERIN

Tool Programmer  
Sylvain FERRÉ-DORVILLE

Original Programming  
Sébastien TARDY  
Pierre-Armand LAMBERT

Music & Sound Effects  
Thomas COHEN  
Nicolas LAURENCE

Internal QA Manager  
Frédéric MARCOTTE

Internal QA Testers  
Yannick DRIET  
Maxime BAGET  
Stéphane DE SAINT-JOHN

#### SPECIAL THANKS TO :

MSI PC  
AUTOMOBILES CITROËN &  
CITROËN SPORT  
AUTOMOBILES PEUGEOT &  
PEUGEOT SPORT  
FIAT RACING



#### FORD MOTOR COMPANY Ltd

Ford Focus BRC and Ford  
Escort BRC used under  
license from Ford Motor  
Company

#### FULF HENRY INDUSTRIES Ltd & PROBAVE Ltd

HYUNDAI MOTOR COMPANY &  
MOTOR SPORT DEVELOPMENTS  
MICHELIN & MICHELIN NORTH  
AMERICA

NISSAN & WILLIAM  
MOTUL

#### NISSAN MOTOR CO Ltd

RENAULT & RENAULT SPORT

SEAT SIA & SEAT SPORT

SKODA France & SKODA  
Motorsport

TOYOTA MOTORSPORT Club  
WHARFOLD RACING LIMITED

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

© 2008 INFOSYSTEMS  
All Rights Reserved.

U-Belly is a trademark of  
Infosystems

All rules and events represented  
in the game are fictitious  
and are made to  
create the best entertainment  
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-Belly game play and rules  
are copyrighted.

