

Bonjour et bienvenue sur Richard Burns Rally™

Je travaille depuis plusieurs années avec SCI sur ce projet et voici aujourd'hui, rien que pour vous, la version finale de ce jeu. C'est sans aucun doute le jeu de rallye le plus authentique et le plus exigeant du marché. Vous découvrirez très vite pourquoi.

Vous pouvez suivre mes pas dans le monde du rallye, depuis l'apprentissage des techniques de pilotage essentielles à la Forest Experience Rally School où j'ai appris à conduire à l'âge de 15 ans, jusqu'à une saison de rallye authentique dans ma voiture préférée.

Croyez-moi, ce jeu est incroyablement réaliste. N'oubliez pas de me rendre visite à l'école de rallye où je vous enseignerai tout ce que vous devez savoir pour participer à une saison de rallye et battre vos concurrents.

Une fois que vous avez peaufiné votre technique en suivant les cours avancés de pilotage, vous pouvez vous mesurer à moi dans le Défi Richard Burns. Mais vous êtes prévenu : j'ai plus de 15 années de rallye derrière moi ! Cependant, avec un peu de pratique, vous conduirez comme un pro sur certaines des spéciales les plus variées au monde.

J'espère que vous aimerez ce jeu autant que je l'ai aimé. Et je vous souhaite bonne chance pour votre première saison de championnat.



Richard Burns
Champion du monde des rallyes 2001

TABLE DES MATIERES

Table des matières	3	<i>Différentiel</i>	18
		<i>Suspension</i>	21
Pour commencer	4	<i>Charger les paramètres</i>	25
		<i>Sauvegarder les paramètres</i>	25
Introduction	5	<i>Paramètres par défaut</i>	25
Commandes de base du jeu	6	Annexes	26
Navigation dans les menus	6	A. – Conseils pour les leçons	
Commandes du jeu	6	de l'école de rallye	26
L'écran du jeu	6	<i>Pilotage élémentaire</i>	26
<i>Les affichages</i>	6	<i>Techniques avancées</i>	27
		B. – Explication des notes	31
Configuration du jeu	7		
Profil de pilote	7	Crédits	33
Menu principal	7	Remarques	35
Ecole de rallye	8	Garantie	36
Rallye rapide	9	Support clientèle	36
Saison de rallye	9		
<i>Menu de la saison de rallye</i>	10		
Déroulement d'une saison de rallye	11		
<i>Parc d'assistance</i>	11		
Multijoueur	12		
Le Défi Richard Burns	13		
Options (principales)	13		
<i>Ecran</i>	13		
<i>Audio</i>	14		
<i>Commandes</i>	14		
<i>Notes</i>	15		
<i>Paramètres par défaut</i>	15		
Sauvegarde, chargement et gestion			
Gestion des profils de pilote	15		
Menu Pause en cours de partie	16		
Réglage de la voiture (configuration			
de la voiture)	17		
<i>Réglage de la voiture</i>	17		

POUR COMMENCER

Insérez le CD-ROM Richard Burns Rally™ dans le lecteur et fermez celui-ci. Attendez un instant pour la mise en route du lecteur, Richard Burns Rally™ est lancé automatiquement si l'exécution automatique (autorun) de votre PC est activée. Plusieurs options vous sont alors offertes.

Si l'exécution automatique n'est pas activée, recherchez et exécutez l'application `launcher.exe` qui se trouve sur votre disque dur et qui permet l'installation du programme ; il vous suffit de suivre les instructions d'installation à l'écran.

Une fois l'installation terminée, vous avez le choix entre ;
JOUER, PARAMETRES VIDEOS, LIRE README et QUITTER

Choisissez JOUER pour démarrer le jeu.

REMARQUE : Il est recommandé de ne pas exécuter d'autres jeux ou applications pendant le lancement du jeu.

Choisissez PARAMETRES VIDEOS pour changer de moniteur vidéo, modifier votre mode d'affichage ou les paramètres de résolution graphique.

Choisissez LIRE README pour ouvrir et afficher le contenu du fichier `readme.txt`.

Choisissez QUITTER pour quitter le programme d'exécution.

Pour obtenir des conseils et astuces, visitez le site internet de Richard Burns Rally™ à l'adresse www.richardburnsrally.co.uk.

INTRODUCTION

Attendez. Réfléchissez. Respirez. Concentrez-vous.

Adhèrez aux graviers, faites décoller l'asphalte et fendez la neige dans cette simulation de rallye qui est la plus réaliste jamais créée. Ce jeu s'appelle Richard Burns Rally™.

Proposant des modèles de voiture extrêmement détaillés basés sur ceux que conduisent les professionnels ainsi que des environnements étonnamment réalistes, un moteur à la physique révolutionnaire et des manches étourdissantes de précision issues de certains des rallyes les plus prestigieux au monde, il s'agit du jeu que tous les fans de pilotage attendaient.

De votre première leçon de pilotage à la Forest Experience Rally School à votre première saison de rallye, en passant par le réglage minutieux du châssis de votre voiture et de la suspension, tous les aspects des courses de rallye ont été recréés avec une précision à en rester bouche bée. Une fois que vous aurez affiné vos techniques de pilotage, mettez vos amis au défi en mode Multijoueur Echange de place ou lancez un défi à Richard Burns lors d'une course en un-contre-un. Quel que soit votre choix, Richard Burns Rally vous permettra de vous immerger entièrement dans la vie d'un pilote de rallye professionnel.

Faites tourner le moteur à plein régime et préparez-vous à l'expérience ultime en matière de rallye !

- Obtenez votre diplôme élémentaire et avancé de pilotage dispensé par la Forest Experience Rally School
- Obtenez un volant au sein d'une écurie de rallye professionnelle pour toute une série de saisons complètes de rallye
- Mesurez-vous un-contre-un avec Richard Burns lui-même dans le mode Défi Richard Burns.
- Mesurez-vous à vos amis lors d'une spéciale ou d'un rallye complet en mode Multijoueur Echange de place
- A cause de l'évolutivité des pilotes concurrents utilisés dans ce jeu, il vous faudra vous battre à chaque spéciale
- Le programme complet et révolutionnaire de réglage de la voiture vous permet de personnaliser de nombreux aspects de votre bolide, y compris les différentiels, les pneus, les freins et d'autres choses encore
- La simulation du Rallye inclue premièrement les sauvetages par hélicoptère, les échanges avec les spectateurs, un système complet à éléments finis et les réglages les plus avancés encore jamais vus dans aucun jeu de type Rallye
- Charger vos rediffusions sur le web et comparez-vous avec les meilleurs pilotes de Richard Burns Rally™ à travers le monde

Du début à la fin, Richard Burns Rally capture l'essence même du rallye.

COMMANDES DE BASE DU JEU

Navigation dans les menus

Pour la conduite, nous vous recommandons d'utiliser un volant pour obtenir une direction plus souple et précise.

Commandes du jeu

ACTION

Passer au rapport inférieur
Passer au rapport supérieur
Accélérer (Gaz)
Freiner
Frein à main
Pause/ouverture du menu Pause
Changer l'angle de la caméra
Direction

COMMANDE

X
S
A
Z
BARRE D'ESPACEMENT
Echappement
C
Touches de direction

L'écran du jeu

Les courses de rallye sont un sport intense fonctionnant à l'adrénaline où il se passe toujours quelque chose. L'affichage écran vous tient constamment informé de votre progression au sein de la spéciale en cours et vous donne une indication visuelle de l'état de votre voiture et sa capacité à terminer le rallye.

Les affichages



Temps total écoulé

Compte-tours

Indicateur d'avertissement d'une surchauffe du radiateur

Indicateur d'avertissement de dysfonctionnement des freins

Température du moteur

Vitesse actuelle en kilomètres par heure (km/h)

Rapport actuellement sélectionné

Indicateur d'avertissement de dysfonctionnement de la batterie

Indicateur d'avertissement d'un problème de pression d'huile
Indicateur d'avertissement

CONFIGURATION DU JEU

Profil de pilote

Le menu Profil de pilote s'affiche automatiquement au démarrage de Richard Burns Rally.

Pour créer un profil de pilote :

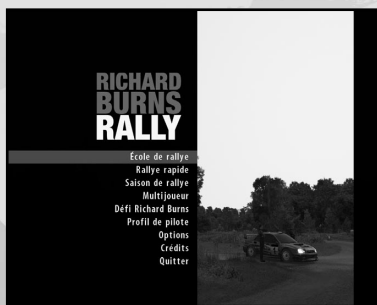
1. Sélectionnez **CREER UN PROFIL** dans le menu Profil de pilote.
2. Entrez le nom de votre choix.
3. Lorsque vous êtes satisfait du nom saisi pour votre profil de pilote, sélectionnez **ENTREE** et accédez au menu Profil de pilote.

Conseil : voir la section Gestion des profils de pilote à la page 15 pour plus de détails sur les options du menu Profil de pilote.

Remarque : à ce niveau du jeu, les options non disponibles sont marquées comme étant 'verrouillées'.

Menu principal

C'est le point central de Richard Burns Rally. C'est depuis ce menu que vous accédez à tous les modes de jeu et vous revenez ici par défaut lorsque vous avez terminé une partie dans un mode donné.



La première fois, vous devez créer un profil de pilote (voir **PROFIL DE PILOTE**), puis vous pouvez :

- Vous inscrire à **l'ECOLE DE RALLYE** - Commencez ici pour apprendre le véritable pilotage de rallye grâce aux leçons élémentaires et avancées.
- Passer directement aux choses sérieuses avec **RALLYE RAPIDE** (p. 09).
- Vous mesurer à vos amis grâce au mode **MULTIJOUEUR** (p. 12).
- Vous mesurer aux meilleurs en relevant le **DEFI RICHARD BURNS** (p. 13).
- Sélectionner des **OPTIONS** (p. 13) pour ajuster tout un ensemble de paramètres audios et visuels ainsi que les réglages de la manette.

*Conseil : Chaque pilote de rallye de haut niveau affine ses techniques dans une école de pilotage de rallye de classe mondiale. A l'âge de 15 ans, Richard Burns a commencé sa carrière à la Forest Experience Rally School. Sélectionnez ainsi **ECOLE DE RALLYE** et apprenez les techniques importantes qui vous permettront de conduire de manière contrôlée et concentrée. Vous bénéficierez d'années d'expérience acquises dans les plus grands rallyes du monde car c'est Richard qui vous enseignera comment maîtriser les voitures de rallye performantes que nous connaissons aujourd'hui.*

Ecole de rallye

Commencez votre carrière dans le monde du rallye comme vous comptez la poursuivre, en suivant les pas de Richard Burns. Située au cœur de la magnifique campagne sauvage du Pays de Galles, la Forest Experience Rally School est un véritable paradis du rallye. Avec ses circuits d'essai et ses kilomètres de routes et de chemins typiquement britanniques, elle est largement reconnue comme étant l'une des meilleures écoles de rallye au monde – et c'est également la vôtre pour aussi longtemps que vous le souhaitez !

- Lorsque vous vous inscrivez à **l'ECOLE DE RALLYE**, Richard Burns vous sert de guide et vous fait découvrir les points essentiels pour maîtriser votre véhicule dans la section **PILOTAGE SIMPLE**. Une fois le niveau requis atteint, vous pouvez commencer à vous frotter aux techniques de rallye plus avancées.

Soyez assuré qu'à la fin de votre formation, non seulement vous serez au point avec les techniques de conduite en rallye élémentaires et avancées mais vous serez également prêt à obtenir un volant dans l'une des plus grandes écuries du monde du rallye.

Pour s'inscrire à **l'ECOLE DE RALLYE** :

1. Une fois que vous avez configuré le profil de votre pilote, sélectionnez **ECOLE DE RALLYE**.
2. Appuyez sur **ENTREE** pour commencer votre formation de **PILOTAGE SIMPLE**. Assurez-vous de suivre les conseils et instructions donnés par Richard Burns.

Remarque : L'option **TECHNIQUE AVANCEE** est disponible une fois que vous avez terminé la formation en pilotage simple de l'école de rallye.

3. Une fois que vous avez terminé toutes les leçons de pilotage simple, vous devez alors commencer les leçons de la section **TECHNIQUE AVANCEE**.

Conseil : Voir les conseils sur l'école de rallye à la page 26 qui vous aideront à réussir chaque leçon.

Rallye rapide

Lancez-vous sans attendre dans un rallye ! Voulez-vous descendre tout de suite dans l'arène ? Impatient d'obtenir votre permis rallye ? L'option **RALLYE RAPIDE** est alors faite pour vous.

Pour commencer un Rallye rapide :

1. Mettez en surbrillance et sélectionnez **RALLYE RAPIDE** et choisissez maintenant une spéciale en vous basant sur le pays d'origine.
2. Maintenant mettez en surbrillance et sélectionnez une spéciale, en prenant soin d'en consulter les détails. Une fois que vous avez choisi une spéciale, appuyez sur la touche ENTREE et définissez les conditions météo souhaitée durant la spéciale.
3. Utilisez ensuite les touches de direction pour choisir une voiture. Notez que les caractéristiques de la voiture sont affichées dans la partie droite de l'écran. Appuyez sur la touche ENTREE une fois votre véhicule choisi.
4. Sélectionnez le type de transmission désiré.
5. Maintenant, passez aux paramètres **SPECIALE, REGLER VOITURE** ou modifiez les paramètres **DEGATS VOITURE**.
Les différents paramètres **DEGATS VOITURE** sont les suivants :
Sans - Dégâts sur la carrosserie de la voiture, avec un minimum de pannes mécaniques.
Réduits - Dégâts sur la carrosserie de la voiture, avec un niveau moyen de pannes mécaniques.
Réalistes - Dégâts sur la carrosserie de la voiture, avec toutes les pannes mécaniques pouvant survenir.
Off - Seule la carrosserie de la voiture subira des dégâts.
6. Une fois la spéciale chargée et si vous êtes prêt, appuyez sur la touche ENTREE pour commencer.
7. Lorsque vous avez terminé la spéciale, vous avez le choix entre plusieurs options : regarder une **VOIR REDIFF., SAUV. REDIFF., QUITTER MENU PRINCIPAL** ou **RECOMMENCER** pour retenter votre chance.

Saison de rallye

Une fois que vous avez obtenu un volant au sein d'une écurie de rallye professionnelle, vous pouvez vous mesurer aux meilleurs et vous lancer dans une **SAISON DE RALLYE** complète.

Remarque : Vous ne pouvez commencer une **SAISON DE RALLYE** que lorsque vous avez terminé toutes les leçons élémentaires dispensées dans **l'ECOLE DE RALLYE**.

Pour commencer une saison de rallye :

1. Mettez en surbrillance et sélectionnez **SAISON RALLYE** du menu principal puis choisissez votre niveau de compétence **DEBUTANT**, **PROFESSIONNEL** ou **CHAMPION**.

Conseil : Vérifiez les spécifications techniques de chaque équipe pour vous faire une meilleure idée des concurrents auxquels vous allez vous mesurer.

2. Définissez ensuite le paramètre de **DEGATS VOITURE**.
3. Choisissez un type de transmission.
4. Il est maintenant temps de vérifier que votre voiture est parfaitement réglée avant le début de la saison de rallye. Pour cela, sélectionnez **REGLER VOITURE**. Si vous souhaitez plutôt utiliser les réglages préférés de Richard Burns, passez à l'étape 6.

- Consultez la section Réglage de la voiture à la page 17 pour comprendre la terminologie technique utilisée et prendre connaissance du guide élémentaire sur l'utilisation des menus **REGLER VOITURE**.
- Pour obtenir des conseils et astuces supplémentaires, visitez le site www.richardburnsrally.com

5. Une fois que vous avez modifié les réglages de votre voiture dans le menu **REGLER VOITURE**, vous revenez au menu Essais dans lequel vous pouvez tester votre véhicule sur un **CIRCUIT** ou en **SPECIALE**.

ESSAIS : CIRCUIT - testez vos réglages sur une piste de rallye.

ESSAIS : SPECIALE - s'ouvre sur la spéciale de la Forest Experience Rally School où vous pouvez tester au maximum vos réglages (et vos techniques de pilotage).

6. Lorsque vous êtes satisfait de vos réglages, sélectionnez **LANCER SAISON**.

Menu de la saison de rallye



CONTINUER SAISON - pour passer à la prochaine course dans la saison.

Remarque : Le rallye est un sport qui attire de nombreux spectateurs. Faites donc attention à ne renverser quiconque. En mode Champion, renverser un spectateur entraîne votre retrait du rallye.

RECO - la reconnaissance vous permet de conduire sur le parcours et de tester à fond les composants de votre voiture tout en peaufinant les derniers détails des réglages de votre voiture. **REGLER VOITURE** - Sélectionnez cette option pour le réglage de votre voiture. Pour de plus amples informations, consultez la section **REGLAGE DE LA VOITURE** à la page 17 pour comprendre la terminologie technique utilisée et pour prendre connaissance du guide élémentaire sur l'utilisation des menus **REGLER VOITURE**.

INFOS SAISON - consultez les informations relatives à la saison en cours.

RETOUR MENU PRINCIPAL - pour arrêter votre lutte pour le championnat et revenir au **MENU PRINCIPAL**.

*Conseil : En plus de ces options, vous verrez également des infos sur la **SPECIALE SUIVANTE** indiquant les conditions météo ainsi que le programme du rallye avec les horaires.*

Remarque : En cas de faux départ, vous subirez une pénalité. Cette pénalité augmentera avec chaque faux départ suivant. Attention : quatre faux départs et vous êtes éliminé du rallye !

Déroulement d'une saison de rallye

Parc d'assistance

Entre les spéciales, vous vous rendez dans le parc d'assistance où votre équipe de mécaniciens peut réparer les dégâts subis par votre voiture, aussi rapidement que possible. Les règles du rallye stipulent que chaque pilote a le droit à 20 minutes dans le parc d'assistance. Il est donc important de décider des pièces devant être réparées et du temps que cela prendra. Votre chef mécanicien est là pour vous conseiller. Il vous donnera une estimation du temps nécessaire à la réparation.

Priorités des réparations

Dans le parc d'assistance, vous pouvez définir vos propres priorités en fonction du temps à votre disposition.

- Utilisez les touches de direction pour mettre en surbrillance et sélectionner la pièce endommagée que vous aimeriez faire remplacer dans la liste des tâches.
- Continuez à ajouter des pièces à la liste jusqu'à atteindre le temps maximum que vous pensez avoir à votre disposition.



Remarque : Au fur et à mesure que vous faites votre choix, vous verrez les estimations en temps pour les réparations actuellement sélectionnées.

3. Si vous dépassez le temps qui vous est imparti pour les réparations, vous subirez une pénalité de 10 secondes pour chaque minute supplémentaire. Cette pénalité est ajoutée à votre temps de rallye total. Soyez donc prudent lorsque vous faites votre choix.

Remarques sur le parc d'assistance

- Lorsque les mécaniciens commencent à travailler sur votre voiture, vous pouvez suivre le travail de votre équipe sur la liste de progression qui vous informe au fur et à mesure que les mécaniciens démontent, remplacent et remontent les pièces de la voiture. Pendant que votre équipe s'affaire, gardez un oeil attentif sur le temps qu'il vous reste.
- Réparez votre voiture au maximum mais faites attention à ne pas dépasser le temps qui vous est alloué.
- En cas de doute, vous pouvez toujours laisser le manager de l'écurie prendre les décisions au sujet des réparations. Mettez en surbrillance et sélectionnez **MANAGER**. Faites cependant attention, le manager peut avoir d'autres priorités et il ne dispose pas toujours de toutes les informations à votre connaissance.
- La durée autorisée pour l'assistance de nuit est de 40 minutes.

Multijoueur

Passer directement aux choses sérieuses et mesurez-vous à jusqu'à trois de vos amis sur une spéciale chronométrée ou un rallye complet. Seules vos compétences au volant sont maintenant importantes. La question est de savoir qui a la technique nécessaire pour pouvoir se vanter ?

Pour lancer une partie en mode Multijoueur

1. Sélectionnez **MULTIJOUEUR** dans le menu principal.
2. Utilisez les touches de direction pour choisir le nombre de joueurs que vous voulez inclure dans la partie multijoueur puis appuyez sur la touche **ENTREE** pour continuer.
3. Choisissez entre **SPECIALE MULTIJOUEUR** ou **RALLYE MULTIJOUEUR**.
4. Définissez si vous voulez un pace car. Cela aide les joueurs suivants car ils peuvent ainsi voir ce qu'ils leur reste à faire pour battre le meilleur temps de la spéciale.
5. Choisissez le paramètre de dégâts voiture que vous voulez utiliser.
6. Choisissez maintenant le lieu où se déroulera le rallye ou la spéciale puis appuyez sur la touche **ENTREE**. Enfin, sélectionnez les conditions météo que vous préférez avant de passer à la sélection de la voiture.
7. Puis, choisissez votre voiture de rallye en prenant soin de vérifier les spécifications du véhicule dans la partie droite de l'écran. Appuyez sur la touche **ENTREE** pour continuer.
8. Sélectionnez vos pneumatiques.
9. Sélectionnez votre type de transmission.

Conseil : Consultez la section **REGLAGE DE LA VOITURE** à la page 17 pour obtenir de l'aide sur les réglages de votre voiture.

Défi Richard Burns

Mesurez-vous à Richard lui-même sur plusieurs spéciales dans le **DEFI RICHARD BURNS**. Choisissez votre voiture favorite et préparez-vous pour la course de votre vie.

Pour relever le **DEFI RICHARD BURNS** :

1. Utilisez les touches de direction pour mettre en surbrillance le **DEFI RICHARD BURNS** puis appuyez sur la touche **ENTREE** pour continuer. Appuyez de nouveau puis sélectionnez la voiture de votre choix. Choisissez la voiture de Richard si vous voulez partir sur un pied d'égalité.
2. Utilisez les touches de direction pour sélectionner votre type de **TRANSMISSION** puis appuyez sur la touche **ENTREE**.
3. Vous pouvez maintenant sélectionner l'option **SPECIALE**, ajuster le paramètre **DEGATS VOITURE** ou **REGLER VOITURE**.

Options (principales)

Pour régler les différentes options proposées dans le jeu Richard Burns Rally, sélectionnez **OPTIONS** dans le menu principal puis appuyez sur la touche **ENTREE** pour continuer.

Remarque : Les paramètres modifiés dans le menu Options principales s'appliquent à l'ensemble du jeu.

- Utilisez les touches de direction **HAUT/BAS** pour sélectionner les options.
- Utilisez les touches de direction **GAUCHE/DROITE** pour augmenter ou diminuer les valeurs.

Les options sont regroupées dans les sous-menus suivants :

ECRAN - Sélectionnez cette option pour régler les paramètres de table num. et **ACTIVER/DESACTIVER** les temps de passage.

AUDIO - Régler les différents volumes audios.

COMMANDES - Modifier les options des différentes commandes.

NOTES - Modifier à votre guise les options des notes.

RAPPORTS - Affinez les paramètres des rapports tels que la transmission, le verrouillage point mort ou la protection de la boîte de vitesse.

PARAMETRES PAR DEFAUT - pour restaurer tous les paramètres par défaut du jeu.

ECRAN

TABL. NUM. - choisissez entre **OUI/NON**.

TAILLE TABL. NUM. - choisissez entre **COMPLET** et **MINIMUM**.

TEMPS CH - **ACTIVEZ** ou **DESACTIVEZ** les temps intermédiaires.

AUDIO

VOLUME MOTEUR - réglez le volume du moteur.

VOLUME VOIX COPILOTE - réglez le volume de votre copilote.

VOLUME EFFETS SONORES - réglez le volume des autres effets sonores.

VOLUME MUSIQUE - réglez le volume de la musique.

VOLUME PNEUS - réglez le volume son des pneus.

VOLUME REDIFF. - réglez le volume de la musique lors des rediffusions.

AMBIANCE SONORE HABITACLE - activez ou désactivez le son dans la voiture OUI/NON.

SORTIE - pour modifier le mode de sortie audio.

Richard Burns Rally utilise la technologie audio environnementale EAX® 3.0 ADVANCED HD™ de Creative pour simuler fidèlement les effets sonores en temps réel. Les modèles acoustiques EAX ADVANCED HD sont actualisés dynamiquement tout au long du parcours, offrant les sensations les plus réalistes jamais atteintes.

On ne peut profiter des effets EAX ADVANCED HD que sur les PCs équipés des cartes de type Sound Blaster® Audigy® 2. Jouer à Richard Burns Rally sur un système surround à enceintes multiples comme les Creative Inspire® ou les GigaWorks™ 7.1 améliore le contact du pilote avec le jeu, pour des sensations immersives supérieures.

COMMANDES

Choisissez **COMMANDES** pour modifier vos paramètres de commandes.

CONFIGURATION COMMANDES - pour modifier l'assignation des différentes commandes.

FORCE FEEDBACK - pour modifier les paramètres du force feedback.

REMARQUE : Option disponible si un périphérique Force Feedback a été détecté.

PARAMETRES DE FILTRE - pour modifier les paramètres de filtrage de votre périphérique d'entrée.

NOTES

Réglez tout un ensemble d'options pour les notes selon vos propres convenances.

Notes - avec Robert Reid

NOTES - activez ou désactivez l'affichage des notes sur l'écran.

DISTANCE - activez ou désactivez l'affichage de la distance jusqu'au prochain obstacle (OUI/NON).

DECOMPTE DISTANCE - activez ou désactivez le décompte de la distance (jusqu'à la note suivante).

CHRONO DE JEU - activez ou désactivez le chrono de jeu.

TEMPS DE PASSAGE - activez ou désactivez les temps intermédiaires.

NOTES 3D - activez ou désactivez les notes 3D.

PILE DE NOTES - utilisez les touches de direction pour augmenter ou diminuer la pile de notes.

DISTANCE NOTE - changez la distance à laquelle une note est appelée.

Conseil : Pour une explication détaillée de la manière dont fonctionnent les notes dans le jeu Richard Burns Rally, voir la section NOTES à la page 31.

Rapports

RAPPORTS PREDEF. - choisissez votre type de boîte préféré, AUTOMATIQUE ou MANUELLE.

VERR. POINT MORT - activez ou désactivez le verrouillage point mort.

PROTECTION BOITE - désactivez la protection de la boîte de vitesses pour un réalisme encore plus grand. Assurez-vous que vous savez rétrograder ou vous risquez de détruire votre boîte de vitesses.

AIDE EMBRAYAGE - activez ou désactivez l'aide EMBRAYAGE OUI/NON.

Par défaut

Mettez en surbrillance et sélectionnez cette option pour restaurer les paramètres par défaut.

Sauvegarde, chargement et gestion des profils de pilote

Votre profil de pilote stocke vos réglages et votre progression dans Richard Burns Rally, ainsi que votre nom de pilote.

Lors de votre première partie, le menu Profil de pilote s'ouvre pour que vous puissiez créer un profil de pilote (**CREER PROFIL**). Par la suite, utilisez ce menu pour charger ou supprimer les anciens profils ou encore pour sauvegarder votre progression. Utilisez les touches de direction pour sélectionner une option puis appuyez sur la touche ENTREE pour continuer.

Remarque : Vous pouvez sauvegarder jusqu'à dix profils de pilote.

Pour sauvegarder un profil de pilote :

1. Si vous voulez sauvegarder immédiatement votre progression, utilisez les touches de direction, mettez en surbrillance le **PROFIL DE PILOTE** puis appuyez sur la touche ENTREE pour continuer.
2. Mettez en surbrillance l'option **SAUVEGARDER PROFIL** puis appuyez sur la touche ENTREE pour effectuer la sélection.
3. Pour confirmer votre choix, mettez en surbrillance **OUI** puis appuyez sur la touche ENTREE.

Pour charger un profil de pilote :

1. Dans le menu principal, utilisez les touches de direction pour mettre en surbrillance **PROFIL DE PILOTE** puis appuyez sur la touche ENTREE pour continuer.
2. Mettez en surbrillance **CREER/CHARGER PROFIL** puis utilisez les touches de direction pour choisir le profil de pilote sauvegardé que vous voulez charger.
3. Déplacez les touches de direction vers la **GAUCHE/DROITE** pour vous assurer que l'option **CHARGER** est sélectionnée. Appuyez sur la touche ENTREE afin d'effectuer une sélection puis mettez en surbrillance et sélectionnez **OUI** pour confirmer.

Pour supprimer un profil de pilote :

1. Dans le menu principal, utilisez les touches de direction pour sélectionner **PROFIL DE PILOTE** puis appuyez sur la touche ENTREE pour continuer.
2. Sélectionnez maintenant un profil à l'aide des touches de direction HAUT/BAS.
3. Utilisez les touches de direction **GAUCHE/DROITE** et assurez-vous que l'option **SUPPRIMER** est sélectionnée.
4. Appuyez sur la touche ENTREE pour effectuer la sélection, mettez en surbrillance **OUI** puis appuyez sur la touche ENTREE pour confirmer la suppression de ce profil.

Menu Pause en cours de partie

Les options suivantes sont disponibles via le menu Pause en cours de partie.

Appuyez sur la touche Echap pour mettre le jeu sur pause ou reprendre le jeu pendant une spéciale ou une leçon.

REPRENDRE – sélectionnez cette option pour revenir au coeur de l'action.

DEMANDE D'ASSISTANCE – utilisez cette option pour demander aux spectateurs de vous remettre sur la route.

REMARQUE : Option uniquement disponible si la voiture est immobile, demander de l'aide consomme du temps, à utiliser si vraiment nécessaire.

REMARQUE : De plus, cette option est uniquement disponible en mode CHAMPION si des spectateurs se trouvent dans les environs.

OPTIONS – Modifier les paramètres écran, audio, notes et commandes.

REPRENDRE – Continuer la spéciale en cours.

REMARQUE : Cette option n'est pas disponible dans le mode Saison.

ABANDONNER – Quitter la spéciale en cours.

Réglage de la voiture



Richard Burns Rally comprend le système de configuration de voiture le plus détaillé jamais mis en oeuvre dans une simulation de rallye. Alors que de nombreux joueurs seront contents d'utiliser les configurations standard, pour ceux d'entre vous qui souhaitent explorer les aspects avancés du pilotage de rallye, l'option **REGLER VOITURE** est essentielle.

Ci-dessous se trouve un guide à propos du menu Régler voiture, accessible avant chaque mode de jeu.

Réglage de la voiture

Les réglages standard de Richard Burns Rally ont été créés en étroite collaboration par Richard Burns et un ingénieur. Si vous décidez d'entrer dans le monde des ingénieurs spécialistes des rallyes, vous devez savoir que vous risquez de passer des heures à ajuster ces réglages en raison des répercussions de chaque modification des valeurs. Lorsque vous augmentez une variable, cela aura un effet sur un certain nombre d'autres variables de la voiture ainsi que sur ses performances dynamiques.

Commandes

Dans l'atelier de réglage de la voiture, les fonctions de votre manette sont légèrement différentes.

- Utilisez les touches de direction HAUT/BAS pour sélectionner une valeur.
- Appuyez sur la touche ENTREE pour ACTIVER/DEACTIVER la modification des valeurs définies par l'utilisateur.
- Lorsque des flèches apparaissent à l'écran, utilisez les touches de direction GAUCHE/DROITE pour modifier une valeur.

L'utilisateur doit appuyer sur la touche ENTREE avant et après avoir modifier la valeur au moyen des touches de direction GAUCHE/DROITE.

Différentiel

Utilisez les différentiels pour modifier les réglages minimales et maximales de vos différentiels.

Définition

Un différentiel a trois fonctions dans votre voiture :

1. Il transmet la puissance du moteur aux roues.
2. Il permet aux roues situées à chaque extrémité de l'axe de tourner à des vitesses différentes.
3. Il joue le rôle de réducteur de rapport final sur la voiture, ralentissant la vitesse de rotation de la transmission une dernière fois avant que la puissance n'atteigne les roues.

Tous les différentiels de votre voiture ont une plage allant de friction à 0 % (rotation libre) à friction à 100 % (verrouillé). Le terme VERROUILLAGE fait référence au degré (en pourcentages) auquel le différentiel se verrouille sous l'action des trois entrées que sont les gaz, le frein et la vitesse.

Un différentiel verrouillé signifie que les deux roues de l'axe tournent exactement à la même vitesse

Tableaux de différentiel

les tableaux de différentiel vous permettent d'ajuster la progression graduelle, entre 0 et 100 %, de la pression de verrouillage différentiel par rapport aux différentes entrées (gaz, frein et vitesse générale). Cela permet de contrôler la manière dont les trois différentiels de la voiture (avant, central et arrière) fonctionnent.

Remarque : L'unité de commande du moteur (ECU) recherche toujours le chiffre de verrouillage le plus élevé des tableaux d'accélération, de freinage ou de vitesse et utilise ces paramètres.

Différentiel central

Ce tableau sert pour la conduite conventionnelle ou en ligne droite.

ACTION	EFFET SUR L'EQUILIBRAGE	AUTRES EFFETS
Diminuer le pourcentage	Plus de survirage	Moins stable au freinage
Augmenter le pourcentage (plus verrouillé)	Plus de sous-virage	Plus stable au freinage

Centre gauche**IMPORTANT : PILOTES AVANCES**

L'unité de commande du moteur de la voiture force le tableau du différentiel central si vous utilisez simultanément le frein et la commande des gaz. Cette technique est communément appelée freinage pied gauche.

ACTION	EFFET SUR L'EQUILIBRAGE	AUTRES EFFETS
Diminuer le pourcentage	Plus de survirage	Moins stable au freinage
Augmenter le pourcentage (plus verrouillé)	Plus de sous-virage	Plus stable au freinage

Conseil : Les paramètres du différentiel Centre gauche doivent être inférieurs à ceux du différentiel central car cela vous aide à faire tourner la voiture en virage.

Avant

ACTION	EFFET POSITIF	EFFETS NEGATIFS
Diminuer le pourcentage	Il est plus facile de faire tourner la voiture en virage	Moins de traction en sortie de virage
Augmenter le pourcentage (plus verrouillé)	Plus de traction en sortie de virage	Il est plus difficile de faire tourner la voiture en virage et braquage dû au couple en sortie de virage

Conseil : Pourcentage moins élevé pour le verrouillage du différentiel avant sur l'asphalte que sur le gravier.

Arrière

ACTION	EFFET POSITIF	EFFETS NEGATIFS
Diminuer le pourcentage	Très légère augmentation de la stabilité à grande vitesse	Perte de traction
Augmenter le pourcentage (plus verrouillé)	Plus de traction	Sous-virage dans les virages serrés

Conseil : En règle générale, vous devez conserver des valeurs assez élevées.

Par exemple, si 50 % de l'entrée des gaz (c'est-à-dire de la force avec laquelle vous appuyez sur la commande des gaz) est défini sur VERROUILLAGE 25 % et que le couple du différentiel est de 600 Nm, le couple réel du différentiel dans ce cas serait de 150 Nm.

COUPLE DIFFERENTIEL

C'est la pression de verrouillage maximale du différentiel qui est mesurée en Newton Mètres (Nm).

Remarque : Ces valeurs sont optimisées pour chacun des véhicules et chacune des spéciales du jeu. Si vous considérez ces valeurs comme étant des valeurs maximales, vous pouvez vouloir ajuster les réglages au sein des tableaux différentiels.

Couple diff. centre max.

ACTION	EFFET PRINCIPAL	AUTRES EFFETS
Diminuer le pourcentage	Tenue de route plus sensible aux entrées	Plus grande chance de survirage
Augmenter le pourcentage (plus verrouillé)	Plus stable	Plus grande chance de sous-virage

Couple diff. avant max.

ACTION	EFFET PRINCIPAL	AUTRES EFFETS
Diminuer le pourcentage	Moins de traction sur les roues avant	Sortie de virage serré plus simple
Augmenter le pourcentage (plus verrouillé)	Plus de traction sur les roues avant	Il est plus difficile de contrôler avec précision la direction

Couple diff. arrière max.

ACTION	EFFET PRINCIPAL	AUTRES EFFETS
Diminuer le pourcentage	Moins de traction	Aide à éviter le sous-virage
Augmenter le pourcentage (plus verrouillé)	Plus de traction via les roues arrière en sortie de virage	Peut causer un certain sous-virage

Frein à main :

Remarque : En plus d'activer à l'unisson les freins arrière de la voiture, le frein à main relâche également la commande de la transmission sur les roues arrière en ouvrant le différentiel central.

La valeur en pourcentage se réfère à la quantité de pression requise sur la manette pour relâcher le différentiel central, ce qui vous aide à effectuer un virage au frein à main parfait.

Réglage pédale des freins :

La valeur en pourcentage se réfère à la quantité de pression nécessaire sur la manette de commande pour que le tableau différentiel Centre gauche force le tableau diff. central lorsque les gaz sont appliqués.

Conseil : Utilisez une configuration de manette vous permettant d'appuyer à la fois sur les commandes de frein et des gaz tout en changeant de rapport.

Suspension

Cet ensemble de menus vous permet de modifier la configuration de la tenue de route de la voiture. Pour les surfaces lisses comme pour les terrains inégaux, les amortisseurs et la suspension peuvent être réglés pour donner l'effet voulu. Les spéciales sinueuses comportant de nombreux virages serrés nécessitent que vous ajustiez la géométrie et les barres anti-roulis de la voiture.

Remarque : Toute modification apportée à la suspension d'un côté de la voiture doit être égale aux paramètres du côté opposé. Par exemple : une modification apportée au réglage de la détente avant gauche doit être également appliquée à la détente avant droite.

Amortisseurs

L'amortisseur dissipe (ou amortit) l'énergie de la roue lorsqu'elle touche une bosse. Il contrôle également le taux de retour de la roue vers la route, qui sinon serait uniquement influencé par la détente de la suspension.

Remarque : Toutes les valeurs sont mesurées en Kilo Newton par mètre par seconde (kN/m/s).

Compression : C'est l'énergie absorbée par l'amortisseur lorsque la voiture roule sur une bosse ou sur le rebord de la route. Augmenter cette valeur rend la voiture plus rigide. Si vous diminuez cette valeur, vous aurez l'impression que la voiture est plus souple.

Conseil : Si vous réglez une valeur de compression trop élevée, la voiture aura tendance à rebondir sur la route. Si vous réglez une valeur trop basse, l'amortisseur ne remplira pas sa tâche qui consiste à absorber l'énergie de la bosse.

Détente : Les réglage de la détente contrôle la vitesse à laquelle l'amortisseur se détend après compression, ce qui recolte le pneu à la route.

Conseil : Plus la valeur est faible, plus la traction de votre voiture sera importante. Si la suspension est trop souple, le véhicule aura tendance à faire le 'yoyo'.

Compr. rapide : La compression rapide fonctionne de la même façon que les réglages Compression. Elle permet de combattre les plus grandes ornières, les nids-de-poule ou les sauts que vous pouvez rencontrer lors d'une spéciale. La compression rapide n'est pas liée à la vitesse de la voiture mais représente la vitesse de compression de l'amortisseur suite à un impact important.

Seuil compr. rapide : Le seuil de compression rapide est la vitesse (mesurée en mètres par seconde) qui permet à vos réglages de compression rapide de forcer vos réglages de compression.

Conseil : Un réglage sur une valeur élevée signifie que le seuil de compression rapide ne sera jamais atteint. Un réglage sur une valeur trop faible signifie que vous serez toujours au-dessus du seuil.

Ressorts

La suspension comprend deux types de ressort : le ressort principal et le ressort de renfort. Le ressort principal fait la majorité du travail en situation chargée.

Le ressort de renfort entre en jeu lorsque la roue a une charge légère pour fournir une traction supplémentaire ou lorsqu'il n'y a pas de charge pour assurer une extension complète de l'amortisseur.

Longueur ressorts : Le réglage de cette valeur altère la hauteur de caisse du véhicule et la longueur de course de la suspension.

Conseil : Il y a des façons plus simples de changer la hauteur de caisse. Ajustez la hauteur de jambe dans le menu Géométrie. Dans les réglages de la voiture, nous recommandons de laisser la longueur des ressorts sur la valeur par défaut.

Dureté suspension : Cela correspond à la quantité d'effort nécessaire pour comprimer le ressort. Ainsi, plus la valeur est élevée, plus le ressort est dur. Plus la valeur est faible, plus le ressort est souple. Cela influence bien entendu la tenue de route de la voiture sur les bosses.

Conseil : Les spéciales rapides effectuées à grande vitesse profiteront d'une dureté de suspension plus élevée. Dans des conditions boueuses ou enneigées, un réglage plus souple (inférieur) de la suspension peut être avantageux.

Remarque : La dureté et la longueur du ressort de renfort ont été optimisées pour chaque véhicule. Nous recommandons donc de laisser ces paramètres sur leurs valeurs par défaut.

Géométrie (avant et arrière)

Les menus Géométrie vous permettent de modifier l'alignement des roues de la voiture ainsi que la hauteur de caisse. Ces descriptions concernent l'avant et l'arrière de la voiture.

Position supérieure : La position supérieure est la fixation dans la partie supérieure de la jambe (où elle est reliée à la voiture). Déplacez-la vers l'arrière ou l'avant pour modifier la chasse.

Conseil : Plus vous utilisez une valeur de chasse négative importante, mieux la voiture se comportera en entrée de virage. Cependant, cela peut augmenter les écarts sur les bosses (c'est-à-dire la tendance de la voiture à sortir de sa trajectoire sur les bosses).

Longueur biellette de direction : Régler la biellette de direction donne plus ou moins de convergence à la voiture.

Hauteur jambe : Cela permet de régler la hauteur de caisse de la voiture par rapport au sol. De plus, en réglant l'avant par rapport à l'arrière, vous pouvez altérer la distribution du poids et l'inclinaison de la voiture. Soulever l'arrière de la voiture déplace le centre de gravité vers l'avant.

Conseil : Augmenter la hauteur de caisse peut donner à la voiture une plus grande course de suspension et réduire les dommages causés sous la voiture. Abaisser la voiture aide à garder le centre de gravité bas.

Inclinaison de l'axe des roues : Cela ajuste l'angle de carrossage.

Conseil : Modifiez le carrossage pour l'adapter à la surface de la route et assurer une usure équilibrée des pneumatiques sur l'ensemble de la bande de roulement.

Anti-roulis/Direction

La barre anti-roulis présente sur la voiture sert à contrôler la quantité de roulis de la caisse entre les roues gauches et droites. La direction est la relation entre l'entrée de la direction sur la manette et la butée maximale de la voiture.

Verrouillage max. direction : Avec une valeur MAX et entrée utilisateur = verrou-total, les roues de la voiture tourne effectivement plus loin. Avec la valeur au minimum et l'entrée utilisateur = verrou-total, les roues de la voiture tourne moins.

Dureté anti-roulis avant : Cela affecte la vitesse à laquelle le poids de la voiture se déplace suivant l'axe se trouvant entre les deux roues avant. Plus cette valeur est élevée, plus la barre anti-roulis est dure et plus la distribution du changement de poids est lente.

Conseil : Un réglage sur une valeur inférieure permet de tourner plus rapidement en entrée de virage. Des valeurs plus élevées donnent à la voiture une meilleure stabilité à grande vitesse.

Dureté anti-roulis arrière : Cela affecte la vitesse à laquelle le poids de la voiture se déplace suivant l'axe se trouvant entre les deux roues arrière. Plus cette valeur est élevée, plus la barre anti-roulis est dure et plus la distribution du changement de poids est lente.

Conseil : Une valeur faible (réglage souple) entraîne une plus grande traction mais peut provoquer un sous-virage.

Conseil : Si les conditions météo sont humides, choisissez peut-être des réglages faibles (souples) pour les barres anti-roulis avant et arrière.

Pneus Pirelli

Lorsque le pneu Pirelli est sollicité par le freinage, l'accélération et les virages, la pression du pneu augmente lorsque l'air à l'intérieur chauffe et se dilate.

La pression à laquelle font référence les menus est la pression à froid.

Conseil : Lors de longues spéciales par temps chaud, vous pourrez vous rendre compte qu'utiliser une pression légèrement inférieure est avantageux.

Freins

Cette section vous permet de modifier l'équilibrage entre l'avant et l'arrière de la voiture ainsi que la pression de freinage maximum totale.

Pression max. freins : C'est la pression de freinage maximale sur les roues. Augmenter cette pression de manière trop importante entraîne le blocage des roues et la voiture dérape. Sur une surface glissante, mouillée ou verglacée, vous aurez besoin de moins de puissance pour initier le blocage des roues.

Conseil : Si vous êtes satisfait de l'équilibrage de votre voiture, conservez un rapport de distribution de la puissance de freinage cohérent entre les freins avant et arrière. Si la répartition du freinage sur l'arrière est trop importante, l'arrière de la voiture pourra avoir tendance à chasser. Si la répartition du freinage sur l'avant est trop importante, la voiture aura tendance à se bloquer et il sera difficile de faire glisser l'arrière de la voiture dans les virages.

Répartition freinage : C'est un pourcentage de la puissance de freinage totale appliquée au jeu de roues correspondant. Le total est toujours égal à 1.

Diamètre freins : Cela indique la taille du disque de frein.

Boîte de vitesses

Cette section vous permet de modifier l'arbre de la boîte de vitesses afin de permettre une plus grande vitesse maximale/une plus faible accélération ou une vitesse maximale plus faible/une accélération plus puissante.

Ce choix dépend de la rapidité de la spéciale ainsi que du nombre de virages serrés.

Protection : Utilisez l'option de protection des rapports pour protéger la boîte de vitesses contre les rétrogradages qui sinon pourraient endommager le moteur.

Arbre boîte

L'arbre boîte réduit l'étagement général de la boîte de vitesses du véhicule de manière à mieux l'adapter à un style de spéciale particulier.

Long : Vitesse de pointe maximale, accélération plus lente.

Moyen : Vitesse de pointe moyenne, accélération moyenne.

Court : Vitesse de pointe plus lente, accélération maximale.

Conseil : Si vous atteignez la zone rouge du compte-tours pendant une longue période de temps, vous devez peut-être choisir un étagement de boîte plus long. Sélectionnez MOYEN ou LONG. Si vous n'atteignez pas le nombre de tours maximum avec le rapport le plus élevé, vous devriez peut-être utiliser un étagement de boîte plus court.

Charger réglages

1. Mettez en surbrillance CHARGER REGLAGES dans le menu Config. voiture puis appuyez sur la touche ENTREE.
2. Utilisez les touches de direction HAUT/BAS pour sélectionner une configuration sauvegardée.
3. Utilisez les touches de direction GAUCHE/DROITE puis sélectionnez CHARGER puis appuyez sur la touche ENTREE.
4. Sélectionnez OUI pour confirmer et revenir au menu Config. voiture.

Pour supprimer une configuration de voiture :

Vous pouvez également supprimer les réglages dans le menu Charger réglages. Il vous suffit de mettre en surbrillance et de sélectionner SUPPRIMER.

Sauvegarder réglages

Une fois que vous avez créé une configuration que vous souhaitez utiliser souvent, sélectionnez **SAUVEGARDER REGLAGES**. Ces paramètres ne sont sauvegardés que pour le profil de pilote actuellement chargé.

Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 3 configurations par voiture.

Par défaut

Richard Burns a mis au point des configurations de voiture parfaites pour les spéciales de Richard Burns Rally, que ce soit pour les spéciales enneigées de l'Arctique ou les spéciales rapides disputées sur l'asphalte.

Remarque : Appuyez sur la touche ENTREE pour réinitialiser toutes vos modifications non souhaitées.

ANNEXES

A. - Conseils pour les leçons de l'école de rallye

En complément du coaching étroit de Richard Burns à la Forest Experience **RALLY SCHOOL**, vous trouverez ci-dessous quelques conseils qui vous aideront si vous avez du mal à terminer les leçons.

Pilotage simple

Vous devez terminer toutes les leçons de pilotage simple pour réussir le test intermédiaire de l'école de rallye et prouver à Richard Burns que vous avez les compétences nécessaires pour commencer à travailler en vue de l'obtention du diplôme avancé. Vous trouverez ci-dessous les étapes et conseils qui vous aideront si vous avez des difficultés à terminer une leçon en atteignant le niveau requis par Richard.

Initiation et manoeuvres

Pour terminer une leçon, garez votre voiture dans le rectangle jaune à la fin du parcours.

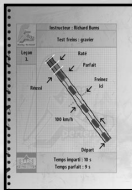
Conseil : Il est tout à fait compréhensible que les propriétaires de la Forest Experience Rally School n'apprécient pas lorsque l'on endommage leurs installations. Restez à distance des barrières et bâtiments autour du périmètre du plateau de rallye ou vous échouerez à cette leçon.

Pilotage simple et rapports



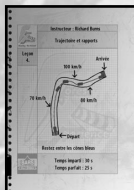
- Roulez à une vitesse modérée sur une spéciale de rallye
- Restez sur la route

Test de freinage : Gravier



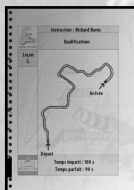
- Ne freinez pas avant que Richard ne vous dise de le faire
- N'utilisez pas le frein à main
- Essayez de ne pas bloquer les freins, tout doux avec l'accélérateur

Trajectoire et rapports



- N'utilisez pas trop les gaz sur cette spéciale
- Ecoutez attentivement les instructions de Richard
- Avant un virage, déplacez-vous du côté opposé de la route pour aplâtrer la courbe

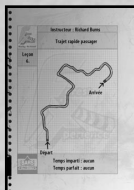
Qualifications



- Freinez aux cônes rouges
- Mettez les gaz aux cônes verts
- Commencez à tourner aux cônes bleus

Conseil : Le frein à main peut être utilisé pour rétablir votre trajectoire dans les virages serrés.

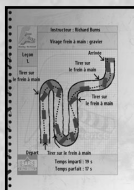
Trajet rapide passager



- Observez attentivement comment Richard Burns effectue une spéciale

Techniques avancées

Virage frein à main : Gravier



- Essayez d'aborder le premier virage en épingle à environ 50
- Pour le virage à 90° il n'est pas nécessaire de tourner aussi violemment
- Le contrôle de la voiture est plus important que la vitesse

Survirage : Freinage au pied gauche



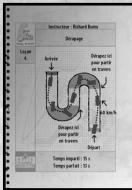
- Ne freinez pas trop et n'enlevez pas le moteur
- Doucement avec les gaz ou vous allez vous planter dans le virage
- Pour perfectionner cette technique, il vous faudra un peu d'entraînement

Survirage : Accélérateur



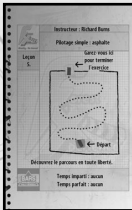
- Relâchez l'accélérateur
- Faites tourner la voiture dans le virage puis mettez les gaz
- Continuez à équilibrer le dérapage jusqu'à la sortie du virage

Travers



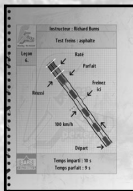
- Relâchez l'accélérateur
- Faites tourner la voiture dans le virage
- Mettez les gaz dans le virage et à sa sortie

Pilotage élémentaire sur asphalte



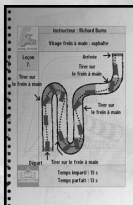
- Découvrez comment se comporte la voiture sur l'asphalte
- Mettez en pratique les techniques utilisées dans les leçons précédentes
- Gare la voiture dans le rectangle jaune pour terminer la leçon

Test de freinage sur asphalte



- Accélérez jusqu'à 100 km/h
- Evitez de bloquer les roues
- N'utilisez pas le frein à main
- Arrêtez-vous avant les banderoles

Virage frein à main : Asphalte



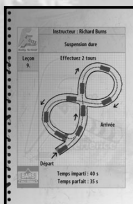
- Essayez d'aborder le premier virage en épingle à environ 60
- N'en faites pas trop avec le frein à main
- Accélérez à la sortie de chaque virage

Suspension souple



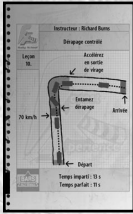
- Faites deux boucles du chiffre 8
- Evitez de renverser les cônes
- Utilisez la technique du freinage au pied gauche

Suspension dure



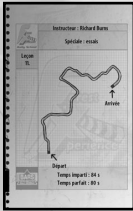
- Faites deux boucles du chiffre 8
- Accélérez moins que pour la leçon précédente
- Evitez de renverser les cônes
- Donnez un petit coup de frein pour déraper à l'entrée des virages

Dégagement scandinave



- Faites tourner la voiture dans la direction opposée à celle du virage puis abordez le virage
- N'utilisez pas le frein à main
- Assurez-vous de ralentir pour prendre le virage
- Tout est dans le timing et la technique

Essai de qualification



- Utilisez les techniques que vous avez apprises
- Ecoutez les instructions données par Robert Reid
- Freinez avant d'aborder un virage et accélérez à la sortie de celui-ci


B. - Explication des notes

Les notes permettent aux pilotes de rallye de prendre de plus grands risques en terme de vitesse et de pilotage car ils connaissent à l'avance les contours de la route, les particularités et les éléments auxquels faire attention comme les nids-de-poule, les sommets de côte et les rochers. C'est largement dû aux compétences du copilote et aux notes qu'il crée avec son pilote avant le rallye lors de la RECO d'avant compétition.

Bien entendu le style des notes dépend du pilote mais, en suivant la rapide présentation de la méthode utilisée par Robert Reid dans Richard Burn Rally, vous prendrez bientôt les virages en épingle, les tournants sans visibilité et les pentes de colline à des vitesses que vous n'auriez pas cru possible auparavant.

Conseil : Mais attention... les notes ne vous permettent pas de voir les oiseaux et les autres animaux à grande vitesse pendant une spéciale.

"Plat Gauche"	Vitesse maximale Gauche
"Plat Droite"	Vitesse maximale Droite
"Facile Gauche"	Contrôlez votre vitesse, presque plat Gauche
"Facile Droite"	Contrôlez votre vitesse, presque plat Droite
"Rapide Gauche"	Vous devez ralentir et rétrograder Gauche
"Rapide Droite"	Vous devez ralentir et rétrograder Droite
"Moyen Gauche"	Ralentissez, le virage devient serré, rétrogradez Gauche
"Moyen Droite"	Ralentissez, le virage devient serré, rétrogradez Droite
"K Gauche"	Plus serré qu'un moyen Gauche
"K Droite"	Plus serré qu'un moyen Droite
"90 Gauche"	Virage perpendiculaire gauche à 90°
"90 Droite"	Virage perpendiculaire droite à 90°
"Epingle Gauche"	Plus qu'un 90° Gauche
"Epingle Droite"	Plus qu'un 90° Droite
"Etroit"	Route étroite - attention
"Sortie large"	La route s'élargit à la sortie
"Se resserre"	Le virage se resserre de plus en plus
"Très serré"	Le virage devient très serré, en particulier à la sortie
"Tourner à droite"	Quitter la route et prendre une autre section à droite
"Tourner à gauche"	Quitter la route et prendre une autre section à gauche
"Sinueux"	La route suit un mouvement de gauche à droite
"Suite"	D'une note à la suivante
"et"	Petit vide entre les notes



“Au dessus du sommet”	Sur une colline vous ne pourrez pas voir la note suivante
“Saut”	La voiture va quitter la route, préparez-vous pour l’atterrissage
“Bosse”	Cela va déstabiliser la voiture
“Ne pas couper”	Restez au milieu de la route, les fossés sont peut-être trompeurs
“Couper”	Allez côtoyer la ligne intérieure
“Long”	La route continue dans la direction de la note pendant un certain temps
“Peut-être”	Un peu
“Tout droit”	Ne pas tourner
“Garder la droite”	La route offrira une meilleure trajectoire si vous restez à droite
“Garder la gauche”	La route offrira une meilleure trajectoire si vous restez à gauche
“Rester au milieu”	Restez au milieu de la route pour utiliser la meilleure trajectoire
“Prudence”	Faites attention à la surface de la route
“Attention”	Danger
“Attention Eau”	Danger dû à la présence d’eau
“Gué”	Traversée d’eau
“Pont”	Faites attention à l’entrée du pont et à la traversée
“Fin”	Fin de la spéciale

CREDITS

SCi GAMES

Jane Cavanagh
Bill Ennis
Rob Murphy
Dave Clark
Darren Barnett

Patrick O'Lunaigh
Peter Hickman
Luke Timms
Caspar Gray

Kerrie Flaus
Quinton Luck
Olaf Siebert
Helen Clark

Justin Gaffney

Trudy Friday

Juliet Bray
Chris Walton

Emily Britt

Chris Glover

Gareth Ramsay

Marc Titheridge
Matt Friday
Dave Isherwood
Stuart Fallis
Neil Delderfield
Matt Ibbs
Che Hamilton
Joe Best
Ian Rowsell
Allen Elliott
Peter Evans
Hugo Hirsh
David Izzo
Carl Perrinl
Joseph Pirocco

Directeur général
Directeur commercial
Directeur financier
Directeur marketing
Directeur du développement
Directeur création
Producteur en chef
Producteur assistant
Administrateur des acquisitions
Responsable produit
Responsable création
Webmaster
Responsable produit adjoint
Directeur des ventes pour l'Europe
Directeur des ventes pour le R.U
Responsable export
Responsable des clients grands-comptes au R.U
Responsable RP pour l'Europe
Responsable des communications
Presse spécialisée britannique
Directeur AQ
Responsable AQ
Responsable AQ
Ingénieur en chef AQ
Ingénieur en chef AQ
Ingénieur en chef AQ
Ingénieur AQ
Ingénieur AQ
Ingénieur AQ
Ingénieur AQ
Ingénieur AQ
Ingénieur AQ
Ingénieur AQ
Ingénieur AQ
Ingénieur AQ
Ingénieur AQ
Ingénieur AQ

Jonti Pitt
Henley Bailey
Damian Bennet
Jon Wild
Richard Lever
Nicole Beale
Pauline Nam
Andy Judd
Simon Hewitt
Nivine Emeran
Callum Jay
Matthew Freeman
James Cox
Jo Murphy
Daisy Whitehead
Katie Blundell
Lance Baber

Simon Redhead

James Lenoël

Warthog

Thomas Ilijetoft

Magnus Österlind

Carl Tönsgård
Eero Piitulainen

René Højstrand

Programmeurs
Andreas Andersson
Anders Blom
Rickard Björklund
Per Dervall
Tobias Johansson
Daniel Larsson
Magnus Lundblad
Björn Lundgren
Mattias Olsson
Rodrigo Perez
Björn Smedman
Lars Wireen
Che Lalic
Matt Sugden

Ingénieur AQ
Ingénieur AQ
Ingénieur AQ
Directeur du planning
Directeur des opérations
Directeur de production
Directeur de production
Directeur informatique
Responsable des licences
Directeur des licences
Contrôleur financier
Assistant comptabilité
Assistant comptabilité
Responsable juridique
Administration
Administration
Juststuf LTD Motorsports
Partenaires stratégiques
Technique physique et tenue de route
Rédacteur sous contrat pour le manuel

Programmeur console en chef

Programmeur console en chef

Programmeur PC en chef

Responsable technique

physique Programmeurs

Responsable Système de

collision Programmeur

Programmeur audio

Responsable audio

Jeremy Taylor
Simon Withenshaw
Alex Hartley
Graphistes
Martin Anderson
Fredrik Alfreðsson
Rasmus Holgren
Philip Mervik
Nicholas Nilsson
Nils Pedersen
Mike Wells
Jesper Willumsen

Mattias Tullgren
Dave Mervik
Hendrik Johansson
Carl McQuillan
Tim Welch
Karin Rydinge
Dan Saedén

Lee Clare
Per Eskilsson
Mattias Wennherholm
Dennis Gustafsson
Christoffer Nilsson

Ingénieur audio
Directeur artistique
Directeur artistique

Nils Bjarke
Johan Lorentzon
Michael Nilsson
Kim Olsen
Johan Sörensen
John Willimann
Modélisation des
voitures
Assurance qualité
Stuart Cook
Donald Lowe

Responsable AQ
Contrôleur financier
Responsable
informatique
Producteur
Producteur
Directeur technique
Directeur création
Directeur général

REMERCIEMENTS PARTICULIERS A :

Richard Burns, Robert Reid, David Williams, Stefano Dano, CSS Stellar Plc, John Kennard, Martin Pallot, Possum Bourne Motorsport, Autosportif, Peter Owen, Mick Linford, Clare Barton, Christoph Poupon, Neil Booker, Rick Bhardwaj, Lisa Baxter, Iain Stanley, Susan Flinders, Sarah Tinsley, Ben Benson, Ash Mile-Dennis, Motorsports Association (GB), Jakob Ebrey Photography, Rally USA, Cumberland Car Club, Rallye Mont Blanc, Asia Pacific Rally Championship Working Group, Kai Tarkianen, Peter Babbage, Jo Burns, Mark, David et Tony Higgins, Christophe Juncker, Thomas Burgel, Rib Sawyer.

Partenaires

Pirelli		www.pirelli.com
Storm		www.storm-watches.com
Red Bull		www.redbull.com
Logitech		www.logitech.com
Creative Labs		www.creativelabs.com

Casting et enregistrement des voix

Phil Morris - All In The Game Ltd
Français : Stéphane Cornicard/Emmanuel Bonami
Allemand : Daniel Alexander/Stephan Grothgar/
Aletta Lohmeyer
Espagnol : Xavier Fernandez/Javier Pena/Pilar Orti
Italien : Angelo Cola/Andrea Piovano

Musique utilisée dans le jeu

“Burns Attack” par Paul Oakenfold.
Produit par Paul Oakenfold. Production supplémentaire
par Ian Green. Ecrit par Paul Oakenfold et Ian Green.
(P) 2003 Paul Oakenfold/Paul Oakenfold LLC.

“Creepshow” par Plump DJ’s

Ecrit par A.Gardner/ L.Rous/ C.Gibbs /R.Bell /G.Brown
/R.Mickens / C.Smith / D.Thomas / R.Westfield. Production et
arrangements par L.Rous & A.Gardner. Produit par Reverb
Music/ Chrysalis Music Ltd / EMI Music Publishing Ltd/ Finger
Lickin’ Music. La bande son contient des éléments de
l’enregistrement de “Rated X” joué par Kool & the Gang. (P) &
© 2003 Finger Lickin’ Records. Avec l’autorisation de Finger
Lickin’ Records. Extrait de l’album ‘Eargasm’
www.fingerlickin.co.uk

“Go” par Andy Hunter

Ecrit, produit et arrangé par Tedd T & Andy Hunter. Chanté par
Andy Hunter. Enregistrement des instruments à corde par Paula
Wolak et orchestration par John Catchings & The Love
Sponges. Produit par Birdwing Music/Engage/Meaux
Hits/Tedasia Music (ASCAP) admin par EMI Christian Music
Publishing. © 2003 Network America

“Cruel Youth” par Pepe Deluxe

Ecrit par J Salo. Produit par Catskills Music Publishing Ltd. (P)
& © 2003 Catskills Records Ltd. Extrait de l’album ‘Beatitude’
(RIDCD/LP009)
www.catskillsrecords.com

Sound Blaster

Chosen by Games. Loved by Gamers.

SOUNDS BEST ON



AUDIGY 2 ZS

Sound Blaster® Audigy® 2 ZS blurs the new line between gaming and reality:

- Experience believable audio landscapes in real-time with EAX® ADVANCED HD™
- Accelerated hardware effects create amazing audio with perfect performance
- Hear your enemies, from every direction possible with 7.1 surround sound
- Bring any game to life with the quality sound of 24-Bit ADVANCED HD™
- Clarity that lets you hear your enemy before they hear you with 108dB SNR
- THX® Certified "Movie Theater" sound for all your games

www.soundblaster.com

Get **CREATIVE**

©2004 Creative Technology Ltd. The Creative logo is a registered trademark of Creative Technology Ltd. in the United States and/or other countries. All other brands are trademarks or registered trademarks of their respective holders.

Garantie

Garantie pour votre copie du jeu logiciel ("Richard Burns Rally™")

Si vous découvrez un problème avec ce jeu ou si vous souhaitez simplement le retourner, veuillez contacter votre distributeur.

Il vous indiquera quels sont vos droits légaux et le service qu'il propose.

Le cas échéant, il vous informera des procédures à suivre.

Ceci n'affecte pas vos droits.

Support clientèle

SERVICES CONSOMMATEURS 24H/24 - FRANCE UNIQUEMENT

CE JEU EST DISTRIBUE EN FRANCE PAR EIDOS INTERACTIVE

Assistance, concours, astuces, solutions et infos

Vous avez besoin d'une assistance ? Vous cherchez une info ?

Vous êtes bloqué, il vous faut une astuce, des codes ou une solution complète ?

Consultez nos fiches techniques, les solutions, ainsi que toutes les astuces de vos jeux préférés grâce à nos services d'assistance automatisée 24h/24 et 7j/7 :

Serveur vocal au 08 92 68 19 22*

Minitel 3615 EIDOS*

Site Internet <http://www.eidos.com>

0.34€/min, disponible 24h/24 (France uniquement)

ASSISTANCE TECHNIQUE

Vous rencontrez des problèmes à l'installation ou au lancement d'un jeu ? Vous avez besoin d'une assistance technique ?

Vous pouvez nous contacter directement notre hotline technique au :

08 25 15 00 57 (Numéro Indigo - prix d'un appel normal).

Horaires d'ouverture : du lundi au vendredi de 10h à 19h, le samedi de 10h à 18h

NOS TECHNICIENS NE POURRONT PAS REPENDRE AUX QUESTIONS RELATIVES AUX SOLUTIONS OU ASTUCES CONCERNANT NOS JEUX.

Vous pouvez aussi nous envoyer un email à partir de la page support de notre site

Internet : <http://www.eidos-france.fr/support/>

Cliquez sur l'icône Enveloppe en haut de la page

"Richard Burns" est une marque commerciale de Richard Burns. Les noms, les voix et les images de Richard Burns et de Robert Reid sont utilisés sous licence de IP Promotions Limited.

Les noms, emblèmes et concepts de châssis SUBARU, IMPREZA et WRX sont la propriété de Fuji Heavy Industries Ltd. et sont utilisés sous licence accordée à SCI Games Ltd.

Toyota, Corolla et les symboles, emblèmes et conceptions associés sont des marques déposées de Toyota Motor Corporation et sont utilisés sous licence accordée à SCI Games Ltd.

Mitsubishi Lancer EVOLUTION VII Copyright © 2003/2004 Mitsubishi Motors Corporation. Tous droits réservés.

Hyundai Accent Copyright ©2003/2004 Hyundai Motor Company. Tous droits réservés.

MG ZR Copyright © MG Rover Group Ltd 2003/04.

PEUGEOT 206 WRC version 1999 Copyright © Automobiles Peugeot.

CITROEN XSARA T4 version 2000 Copyright © Automobiles Citroën.

Rally of Canberra and Rally Hokkaido Copyright © Asia-Pacific Rally Championship Working Group.

Arctic Lapland Rally Copyright © 2003/2004 AKK Sports Ltd

Pirelli International Rally © Copyright BRC Licensing Limited

Forest Experience Rally School Copyright © 2003/2004 The Forest Experience Rally School.

www.forestally.co.uk

www.forestally.com

Rally USA © American Rally Sport Group, Inc.

www.RallyUSA.com

The Mont Blanc Rally Copyright © A.S.A.C Mont Blanc

A l'exception de Richard Burns et de Robert Reid, tous les autres personnages et écuries de rallye de ce jeu sont fictifs et toute ressemblance avec des personnes, sociétés ou écuries de sport automobile existantes n'est que pure coïncidence.

Richard Burns Rally © SCI Games Limited 2004. Tous droits réservés.

SCI Games est une marque commerciale de SCI Games Ltd. SCI Games Ltd. est une filiale de SCI Entertainment Group Plc.

Ogg Vorbis

Copyright (c) 2002, Xiph.org Foundation

© 2004 Creative Technology Ltd. All rights reserved. The Creative logo, Sound Blaster, Sound Blaster logo, Audigy, and EAX are registered trademarks and ADVANCED HD, the EAX ADVANCED HD logo are trademarks of Creative Technology Ltd. in the United States and/or other countries. All brands or product names listed are trademarks or registered trademarks and are property of their respective holders.

Toute redistribution et utilisation sous forme de code source ou binaire, avec ou sans modification, sont autorisées si les conditions suivantes sont remplies :

- La redistribution du code source doit conserver la déclaration de copyright ci-dessus, cette liste de conditions et la décharge suivante.
- Les redistributions sous forme binaire doivent reproduire la déclaration de copyright ci-dessus, cette liste de conditions et la décharge suivante dans la documentation et/ou les autres documents fournis avec la distribution en question.
- Le nom Xiph.org Foundation et les noms de ses contributeurs ne doivent pas être utilisés pour recommander ou promouvoir des produits dérivés de ce logiciel sans une autorisation écrite préalable spécifique.

CE LOGICIEL EST FOURNI PAR LES CONTRIBUTEURS ET LES DETENTEURS DES DROITS DE COPYRIGHT "EN LETAT" ET AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES GARANTIES IMPLICITES DE COMMERCIALISATION OU DE CONFORMITE POUR USAGE SPECIFIQUE, N'EST ACCORDEE. LES DETENTEURS DU COPYRIGHT OU LES CONTRIBUTEURS NE SAURAIENT EN AUCUN CAS ETRE TENUS POUR RESPONSABLES DE TOUT DOMMAGE DIRECT, INDIRECT, ACCIDENTEL, SPECIAL, EXEMPLAIRE OU CONSECUTIF (Y COMPRIS MAIS SANS S'Y LIMITER EN CE QUI CONCERNE LA FOURNITURE DE MARCHANDISES OU DE SERVICES DE SUBSTITUTION ; LA PERTE D'UTILISATION, DE DONNEES OU DE PROFITS ; OU UNE INTERRUPTION D'ACTIVITE) QUELLE QU'EN SOIT LA CAUSE ET ILS NE SAURAIENT ETRE SUJETS A LA THEORIE GENERALE DE LA RESPONSABILITE, PAR CONTRAT OU ACTE DOMMAGEABLE (Y COMPRIS LA NEGLIGENCE OU AUTRE), DECOULANT DE TOUTE UTILISATION DE CE LOGICIEL, MEME S'ILS ONT ETE PREVENUS DE LA POSSIBILITE D'UN TEL DOMMAGE.

