

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

ACTUALIZE

Rally 2002

CHAMPIONSHIP



Sommaire

Installation	2
Introduction	2
Commandes	2
Menu Principal	3
Profil de joueur	5
Vue en cours de partie	5
Reglage de la voiture	7
Reparations	8
Editeur du carnet de route	10
Conseils de pilotage	12
UBI SOFT, a votre service...	14
Garanties	15
Équipe du jeu	16

Installation

Insérez le disque de Rally Championship 2002™ dans votre lecteur de CD et refermez le tiroir. Attendez quelques secondes : le lecteur doit reconnaître le disque. Si l'exécution automatique (Autorun) est activée sur votre PC, l'installation du jeu commencera toute seule.

Si elle ne l'est pas, allez dans le menu Démarrer et sélectionnez EXECUTER. Tapez D:\setup (au besoin, remplacez « D » par la lettre correspondant à votre lecteur de CD) et appuyez sur ENTRÉE.

Le programme d'installation démarre : suivez les consignes à l'écran pour installer le jeu.

Introduction

Rally Championship 2002™ vous propulse au volant d'une voiture de rallye top niveau. Du soleil brûlant de l'Afrique aux lacs gelés de l'Arctique, vous allez devoir vous surpasser pour remporter la compétition.

Participer à un championnat, affronter les nombreux pièges du mode Défi ou débouler sur une partie Arcade : à vous de choisir. Il n'y a qu'une chose qu'on ne peut pas changer : la maestria, le sang froid, les réflexes dont vous aurez besoin pour venir à bout de ce test, de ce défi à vos talents de pilote.

Commandes

Dans les menus

Lors de la navigation parmi les écrans du jeu, utilisez la souris pour mettre l'option voulue en surbrillance et faites un CLIC GAUCHE pour l'activer. Pour revenir à l'écran précédent, appuyez sur ÉCHAP.

En voiture

Le pilotage se fait par l'intermédiaire des touches suivantes :

Flèche gauche	virer à gauche
Flèche droite	virer à droite
Flèche haut	accélérer
Flèche bas	freiner (ou faire marche arrière si vous êtes à l'arrêt)
Barre d'espacement	frein à main
A	passer le rapport supérieur (boîte manuelle uniquement)
Z	passer le rapport inférieur (boîte manuelle uniquement)

C	changer d'angle de vue
Esc/P	menu de pause en cours de partie
Entrée	activer le changement de roue/appuyer à nouveau pour changer la roue

Ces commandes peuvent être reconfigurées et répondre ainsi à vos préférences. Pour ce faire, allez dans les options correspondantes.

Menu principal

Apparaissent les options suivantes

- Championnat
- Course immédiate
- Arcade
- Défi
- Multijoueur
- Options



Championnat

C'est la partie principale du jeu. L'objectif est de remporter le championnat en engrangeant un maximum de points sur 6 rallyes. Vous devez choisir un nombre de joueurs.

Remarque : si vous choisissez plusieurs joueurs sur un seul PC, ceux-ci devront jouer chacun à leur tour, car il ne s'agit pas d'une partie en réseau.

Une fois votre profil défini (voir Profil de joueur plus loin), vous devez en premier lieu choisir une voiture. Relativement limité au début, le choix s'élargit au fil de vos succès.

Voiture : pour choisir une autre voiture du même groupe.

Groupe : toutes les voitures de Rally Championship 2002™ sont réparties en groupes. En changeant de catégorie, vous aurez accès à un plus grand nombre de véhicules (si vous les avez débloqués).

Boîte : vous avez le choix entre manuelle et automatique.

Après avoir choisi votre voiture, vous débuterez la saison par le rallye d'Écosse. Servez-vous de l'espace « réglages » pour tirer le meilleur parti de votre « monture ». Pour en savoir plus à ce sujet, reportez-vous à la rubrique Réglages de la voiture ci-après.

Course immédiate

Ce mode vous permet de courir tous les rallyes débloqués. Au début, seul le rallye d'Écosse est disponible, mais votre progression en championnat permet d'élargir le nombre d'épreuves accessibles.

En mode Course immédiate, vous pouvez vous contenter d'une spéciale ou faire toute l'épreuve. Après avoir sélectionné ce mode, vous devez choisir l'étape ou le rallye qui vous intéresse.

Au choix du parcours succède l'écran Voiture. La sélection de l'auto et du groupe est identique à celle du mode Championnat, à ceci près qu'il est ici possible de choisir la voiture pilote.

Voiture pilote

C'est une image transparente qui correspond à votre meilleur chrono sur un tracé donné. En début de partie, chaque parcours dispose d'une voiture pilote par défaut. Pré-enregistrée, celle-ci sera remplacée par votre « fantôme » dès que vous signerez un meilleur temps. Notez qu'il est impossible de heurter la voiture pilote, celle-ci n'étant là que pour vous aider à vous situer sur un chrono.

Arcade

Ce mode vous permet simplement de signer un temps en prenant garde à ce que le compte à rebours n'arrive jamais à zéro, donc pas de souci côté réglages. Les points de contrôle rallongent le temps qui vous est imparti, mais sera-ce suffisant ?

Dégâts

En choisissant votre voiture, vous pouvez autoriser ou non les dégâts. En mode Arcade, elle ne sera « en apparence » jamais abîmée. L'activation des dégâts laisse apparaître un indicateur sous le compteur, indicateur rempli au fur et à mesure de vos chocs avec les objets en bord de route. S'il est plein, cela signifie que vous avez complètement détruit votre véhicule et donc que la partie est finie. La petite différence imposée par cette option est retranscrite dans la partie « Chronos » de chaque parcours : en effet, à temps égal, c'est celui qui aura activé les dégâts qui sera le mieux classé.

Défi

Semblable au championnat, ce mode s'en distingue principalement par le fait que vous devez acheter votre voiture. Vous débutez pour cela avec une certaine somme d'argent, complétée ultérieurement par vos prestations en course. Mieux vous êtes classé, plus vous empochez. Vous pouvez changer de voiture autant de fois que vous le voulez pendant la saison, et même acquérir celles qui n'ont pas été débloquées en championnat. Pour gagner le mode Défi, vous devez terminer la saison en tête au nombre de points.

Multijoueur

C'est cette option qui vous permet de jouer en réseau ou sur Internet. Dans les deux cas, vous pouvez soit participer à une session existante, soit en héberger une.

Participation à une session

Pour participer, sélectionnez une session parmi celles qui apparaissent sous « Rejoindre ». Vous pouvez discuter avec d'autres personnes et régler les questions liées à la partie qui va débiter. Dans le salon, le nom des autres participants et la voiture qu'ils ont choisie s'affichent. La possibilité vous est offerte de choisir votre véhicule et d'ouvrir un profil.

Hébergement d'une session

Outre les choix proposés à ses « clients », l'hôte configure la partie, c'est-à-dire qu'il choisit un mode de jeu (ou qu'il en charge un, le cas échéant), qu'il définit le nombre maximum de participants, etc.

Il choisit aussi le délai dans lequel les joueurs doivent terminer la spéciale afin d'être classés. Le compte à rebours commence lorsque le premier concurrent achève son ES.

Profil de joueur

Il permet de mémoriser votre parcours. Lorsque vous jouerez pour la première fois à Rally Championship 2002™, vous devrez créer un nouveau profil. Pour le sauvegarder automatiquement, appuyez sur OK.

Clients

Vous pouvez jouer comme client au lieu de créer un profil, mais cela ne vous autorise pas à débloquer de manière définitive des parcours ou des voitures pour pouvoir les utiliser ultérieurement.

Vue en cours de partie

Vous êtes libre de choisir votre angle de vue. Notez que les informations affichées à l'écran resteront les mêmes quelle que soit la caméra sélectionnée.

Habillage en modes Championnat, Course immédiate et Défi

1. Compte à rebours de l'ES. Il affiche le temps utilisé pour la spéciale. Lorsque vous passez au chrono intermédiaire, celui-ci apparaît brièvement. Notez que les pénalités apparaissent en dessous.

2. Signaux du copilote. Ces icônes s'ajoutent à la voix de votre partenaire.
3. Barre de progression dans la spéciale. Cette barre indique quelle proportion de l'ES a déjà été parcourue. Les segments individuels représentent les différents temps intermédiaires. À chaque fois, le segment apparaît en vert si vous avez signé le meilleur chrono de la portion correspondante, en rouge dans le cas inverse. Ces segments peuvent changer de couleur pendant les parties en réseau.
4. Vitesse, régime et rapport enclenché.
5. Positions. Elles sont mises à jour à chaque intermédiaire. La ligne du dessus se rapporte toujours au leader.
6. Avertissements. C'est ici que vous êtes – brièvement – prévenu des dégâts subis par votre voiture ou d'une éventuelle pénalité à votre rencontre.



Habillage en mode Arcade

1. Compte à rebours. C'est le temps qu'il vous reste pour atteindre le point de contrôle suivant ou pour finir l'ES. S'il tombe à zéro, la partie prend fin.
2. Signaux du copilote. Là encore, des icônes s'ajoutent à la voix de votre partenaire.
3. Barre de progression dans la spéciale. Cette barre indique quelle proportion de l'ES a déjà été parcourue. Les segments individuels représentent les différents temps intermédiaires. Pour chaque point de contrôle, le segment apparaît en vert si vous avez signé le meilleur chrono de la portion correspondante, en rouge dans le cas inverse.
4. Vitesse, régime et rapport enclenché. Si vous avez autorisé les dégâts, l'indicateur correspondant apparaîtra à droite du compteur.



Changement de roue

Il est probable que vous perdiez une roue au cours d'un rallye. À vous de voir quand la remplacer. Si vous êtes tout près de l'arrivée, peut-être vaudra-t-il mieux ne pas s'arrêter et couper la ligne. Si vous pensez faire un meilleur chrono en faisant une halte, cet écran apparaîtra :

Il importe de changer la roue aussi vite que possible, chaque seconde qui passe compromettant vos chances de faire un bon chrono.

Le cric se met en place automatiquement tandis que s'affiche le temps nécessaire à l'opération. La manivelle s'actionne : arrêtez-la au plus proche de 0 en appuyant sur Entrée. Ensuite seulement, vous saurez combien de temps cela vous a pris.



Réglages de la voiture

Pour tirer la quintessence de votre bolide, vous devrez très certainement effectuer quelques réglages. Cela vous est permis avant les ES 1 et 3, pendant une saison intégrale. Vos manipulations opérant sur deux spéciales, tenez compte aussi des prévisions météo et du revêtement des deux autres !

Si vous courez une spéciale unique, vos réglages vaudront pour ce seul chrono.

Il vous faut prévoir à l'avance quels changements vous voulez effectuer, car le temps dont vous disposez pour cela est réduit. Dans certains cas, le compromis sera de mise.

Rapport de démultiplication

Modifie la dentelure des pignons de façon à trouver le bon équilibre entre reprise et vitesse de pointe.

Suspensions

Modifie la dureté des amortisseurs. Plus les suspensions sont dures, plus la voiture est rigide et donc apte à « répondre » sur terrain plat. Ce genre de réglage ne convient pas aux surfaces bosselées.

Hauteur de caisse

À adapter selon les suspensions. En règle générale, plus un tracé est cahoteux, plus la caisse doit être haute afin de ne pas toucher le sol, car cela peut toujours causer des dégâts.

Répartition du freinage

Modifie l'impact avant-arrière des freins. Si les freins avant sont privilégiés, la voiture freinera mieux, mais aura plus de mal à dérapé.

Puissance de freinage

Plus le sol a d'adhérence, moins il y a de risque pour que le freinage bloque les roues ou fasse dérapé la voiture. Sur les surfaces qui, comme la neige, ont peu de grip, il faut réduire cette puissance.

Angle de braquage

À chaque pilote, sa préférence. L'angle de braquage traduit la réactivité de la voiture sur un coup de volant.

Pneus

Sans doute le paramètre le plus important. Il existe, pour l'essentiel, quatre types de pneu : goudron, terre, neige et glace. Choisissez celui qui correspond le mieux à la spéciale (ou aux spéciales) que vous êtes sur le point de courir.

Sculpture

Sélectionnez-la en fonction de la météo. Les pneus secs et pluie s'entendent d'eux-mêmes ; quant aux intermédiaires, ils sont préconiser lorsque le terrain est tout juste humide ou que le temps est variable.

Gomme

Plus elle est dure, plus sa durée de vie est longue (au détriment de l'adhérence, cependant). Le pneu tendre est plus vélocé, mais il s'use rapidement.

Réparations

Vous devrez en effectuer pour conserver une voiture en parfait état de marche. Comme avec

les réglages, elles sont possibles avant les 1re et 3e spéciales dans le cas d'une saison entière, ce qui signifie que vous pourrez réparer 2 fois lors de chaque rallye.

Une barre de pourcentage traduit l'étendue des dégâts.

Si vous courez en mode Spéciale unique, les réparations ne seront pas nécessaires.

Le temps qui vous est imparti étant limité, parez au plus pressé : réparez ce qui nuit le plus au comportement de votre véhicule. À l'instar des réglages, là aussi, il vous faudra sans doute trouver un compromis et privilégier certains aspects si la voiture est très abîmée. Vous trouverez ci-dessous la liste des pièces et organes réparables, et les effets néfastes de leur endommagement.

Moteur

La gravité des dégâts jouera proportionnellement sur la perte de puissance.

Échappement

Là aussi, la perte de puissance dépendra de la casse, mais le dysfonctionnement devrait rester moindre que dans le cas d'un problème moteur.

Turbo

Les performances de la voiture seront décevantes à grande vitesse.

Refroidissement

Cette panne entraîne la surchauffe du moteur et, par conséquent, la dégradation de ce dernier.

Embrayage

Le changement de rapport se fait difficilement.

Différentiel

Là non plus, le changement de rapport n'est pas des plus simples.

Boîte de vitesses

Son endommagement peut rendre certains rapports inutilisables.

Carrosserie

Les conséquences sont surtout esthétiques ; aucune perte de performances n'est à attendre.

Circuit électrique

Les feux seront plus ou moins efficaces selon la gravité des dégâts.

Feux

Ils seront moins efficaces en raison d'une perte d'intensité.

Direction

L'angle de braquage sera moins large.

Suspensions

Le roulis de la voiture sera plus important dans les virages et la tenue de route s'en fera sentir.

Pneus

La perte d'adhérence se fera progressivement.

Éditeur du carnet de route

En mode Championnat, Défi ou Course immédiate, vous pouvez effectuer un parcours de reconnaissance. Cela vous permet non seulement de repérer les lieux, mais de modifier les notes du carnet de route.

Modification

1. Insérer : cliquez sur ce bouton pour insérer une nouvelle note.
2. Supprimer : cliquez sur ce bouton pour supprimer la note en surbrillance.
3. Aérien : cliquez sur ce bouton pour voir le tracé depuis les airs. Les petites flèches haut et bas vous permettent d'avancer ou de reculer la caméra.
4. Parler : ce bouton permet de lire la note en cours de modification, afin que vous soyez sûr qu'elle convient.

5. Sauvegarder : ce bouton sauvegarde le carnet de route.
6. Flèches haut et bas : elles déplacent la note sélectionnée.
7. Type de note : cliquez sur les flèches droite et gauche pour sélectionner le type de note à insérer.
8. Note : cliquez sur les flèches droite et gauche pour sélectionner la note voulue.
9. Préfixe : cliquez ici pour afficher les différents préfixes pouvant être ajoutés à une note.
10. Liens : cliquez sur ce bouton pour visualiser les liens utilisables pour relier les notes.
11. Suffixe : cliquez ici pour voir quels suffixes peuvent être ajoutés à une note.



Pour insérer une note, allez sur le parcours à l'endroit où vous souhaitez que votre copilote la lise. Cliquez sur « Insérer » et sélectionnez un type de note (virage, danger, etc.) en cliquant à droite ou à gauche de la petite flèche. Pour remplacer l'annonce déjà en place (par exemple, « Gauche 1re » par « Droite en épingle »), cliquez sur la flèche droite ou gauche jusqu'à ce que l'annonce voulue apparaisse.

Vous pouvez faire un ajout à la note en cliquant sur « Préfixe » (attention, danger, etc.) ou « Suffixe » (virage rentrant, virage sortant, etc.). Vous pouvez aussi lier des notes ensemble, ce qui peut s'avérer très utile dans un enchaînement de esses. Pour ce faire, cliquez sur « Liens » et sélectionnez celui qui vous intéresse. Pour modifier cette nouvelle note et la faire apparaître en haut à gauche de l'écran, avancez légèrement la voiture, puis procédez comme indiqué précédemment.

Remarque : une nouvelle note apparaît automatiquement lorsque vous insérez un lien. De plus, vous ne pouvez pas relier deux notes créées individuellement.

Pour valider l'opération, quittez l'endroit où la note a été insérée/modifiée.

Conseils de pilotage

Le pilotage pied au plancher n'étant pas forcément synonyme de bon chrono, voici quelques conseils pour parfaire votre technique. Tout ne réussira sans doute pas du premier coup : entraînez-vous en mode Course immédiate.

L'« approche scandinave »

Née en Suède et en Finlande, cette technique s'applique aux virages serrés. Abordez la courbe du côté du sommet (par exemple, si c'est un virage à gauche, restez à gauche de la route), partez brièvement vers l'extérieur et freinez pour que la voiture glisse un tout petit peu de côté. Juste avant que vous ne soyez au même niveau que la courbe, relâchez les freins et virez sur l'intérieur. L'arrière de la voiture dérape : réaccélérez à fond pour la relancer dans le bon sens et franchir le virage pleins gaz.



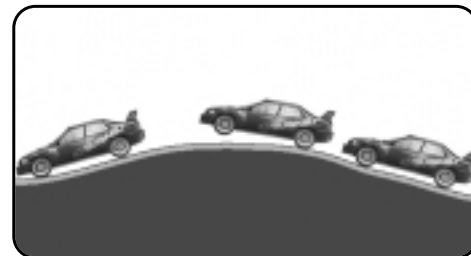
Les épingles et virages « frein à main »

Freinez à fond tout près du virage et tournez au dernier moment. Relevez le frein à main violemment, mais très brièvement – à peine une seconde – de façon à ce que l'arrière de la voiture commence à glisser. Accélérez plus ou moins selon votre position (très à l'intérieur ou très à l'extérieur). Si vous vous retrouvez à virer en butée opposée, c'est sans doute que vous avez trop insisté sur le frein à main et donc tourné trop tard.



Les sauts

Ils sont spectaculaires, mais sources de problèmes si on les prend trop vite ou de biais. N'oubliez pas que vous n'avez aucun contrôle sur la voiture lorsque celle-ci est dans les airs. Si vous virez au moment où vous quittez le sol, vous continuerez de tourner en l'air. Les meilleurs « atterrissages », c'est-à-dire les moins pénibles pour l'auto, se font en pente. Si la caisse touche le sol quand vous retombez, vous perdrez de la vitesse et risquerez même d'abîmer la voiture.



La conduite sur glace

La neige molle est très difficile à négocier car elle offre moins de résistance que celle, tassée, que l'on trouve sur les routes. Tout réside dans le dosage de l'accélération : si vous freinez, il y a de fortes chances pour que vous bloquiez les quatre roues et que vous vous retrouviez dans le décor. Il faut donc tourner tôt, réaccélérer dans les courbes et se préparer de suite au virage suivant.



UBI SOFT à votre service...

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous êtes bloqué ou recherchez les codes ultimes vous permettant de progresser dans votre quête ? Vous voulez simplement en savoir plus sur nos prochains titres ?

Voici toutes les coordonnées pour joindre notre Service Consommateurs et notre Support Technique.

Service Consommateurs : infos, trucs et astuces

- Vous ne progressez plus dans votre logiciel préféré ?
- Vous désirez connaître LE code de triche qui vous permettra de devenir un joueur invincible ?
- Vous voulez être informé de notre actualité et de nos dates de sortie ?

Tel : 08.36.68.46.32. (2,21 F/min)
Accès techniciens : lundi au vendredi 9h30-13h et 14h00-19h
Fax : 01.48.57.07.41

serviceconso@ubisoft.fr

Service Consommateurs Ubi Soft
28 rue Armand Carrel
93108 Montreuil Sous Bois

Support Technique

- Vous éprouvez des difficultés lors des phases d'installation, de lancement ou d'exécution de votre logiciel ?
- Vous désirez être informé des patches et mises à jour concernant le produit que vous venez d'acquérir ?

N'hésitez pas à contacter notre Support Technique qui vous donnera la bonne marche à suivre pour que vous puissiez exploiter votre logiciel comme il se doit.

Tel : 0825.355.306 (0,99 F/min)
Accès techniciens : lundi au samedi 9h00-21h00
Fax : 02.99.08.96.45

soutpporttechnique@ubisoft.fr

Support Technique Ubi Soft
Rue des Peupliers
56910 Carentoir

36 15 UBI SOFT (2,21 F/min) et site internet «www.ubisoft.fr»

Nos services minitel «3615 UBI SOFT» et internet «www.ubisoft.fr» sont ouverts 24 heures/24 et 7 jours/7.

En vous rendant sur ces services, il vous sera possible de consulter les astuces et solutions de la plupart des jeux de notre gamme, de nous poser vos questions techniques par le biais de notre section S.O.S, de participer à de nombreux concours ou de télécharger les démos ou les mises à jour de vos logiciels favoris (uniquement sur internet).

Ces services proposent également un catalogue à partir duquel vous pourrez commander directement les logiciels Ubi Soft qui vous intéressent.

Garanties

Ubi Soft a apporté à ce produit tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date d'achat du produit, celui-ci s'avérerait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubi Soft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai de quatre vingt dix (90) jours Ubi Soft accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation forfaitaire de 100 FF (ou 15,24 Euros) par produit.

Pour que le produit défectueux puisse être échangé, envoyez-le dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré, de vos coordonnées complètes et, si la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours est dépassée, d'un chèque ou d'un mandat postal de 100 FF (ou 15,24 Euros) par produit libellé à l'ordre d'Ubi Soft.

Il est conseillé de procéder à cet envoi par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante :

Support Technique Ubi Soft
Rue des peupliers
56 910 Carentoir

Remerciements

Edité par Actualize

Chefs de projet - Meash Meakin et Andy Wood

Mise à disposition des véhicules officiels - John Horton, Motorsport Management

Vente internationale - Becky Walker

Conseillers d'édition - Oldham Associates

Producteur en chef - Lee "Bear" Clare

Développé par Warthog

Producteur - Paul Johnson

Equipe programmation - Morten Brenna, Paul A. Hodgson, Dave Mann, Dave Gautrey, Tim Lowe, Paul Hughes, Are Sjulsen, Chris Green, Oli Wright

Equipe graphismes - Ivan Horne, Chris Morehen, Chris Gaskell, John Darlington, Andrew Clark, Michael Cottam, Tom Seymour, Marcus Tanner, Nick Elms, Simon Harris, Darren Vaile, Steve Millership, Nolan Worthington, Gary Switzer, Merlyn Lear, Sam Donohoe, Jonny Duddle, Fredrik Alfredsson, Martin Andersson, Nils Bjarke, Dennis Gustafsson, Alex Hartley, Radek Jakubiak, Ronnie Nilsson, Nicholas Nilsson, Michael Nilsson, Kim Olsen, Mattias Tullgren, Andrew Wan, Harold Withers, Vida Omidvar-Tehrani, Dean Burns, Bev Bright, Carl Dalton

Animation FMV - John Lomax, Roy Fielding

Conception - Andy Santos, Will Whitehead, Hal Sandbach

Conception de l'interface additionnel - Paul Chapman

Script - Will Whitehead, Possum Bourne, Kerrie Flaus

Equipe audio - Dean Evans, John Spencer

Voix - Marcus Dodd, Kerrie Flaus

Musique - Cyber-Tec Soundtracks Pete Williams - Level One Studios

Assurance qualité - Tim Welch, John Radcliffe, Raz, Neil Smith

Pilotes - Geoff Jones, Simon Redhead, Marcus Dodd

Conseillers Rally - Juststuf, Kerrie Flaus, Lance Baber

Remerciements particuliers - Jyvind Cornelius Brenna, Diane, Reece et Lee, SEAT S.A. et SEAT Sport, Katy Lynn et Lady, Rachael, Jennifer et Andrew, Joanne et Megan, Suzanne, et Sarah Tuck.

Ubi soft Entertainment

Marketing - Thomas Petersen, Delephine Delesalle, Sébastien Pavia, Sandra Baudois, Stéphane Catherine, Vanessa Leclercq, Michel Verdeijt, Nicole Hechler.

Chef de projet Localisation - Loïc Jacolin.