

## Precauzioni

• Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. • Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. Evitare di graffiarlo. • Non esporre il dischetto ad alte temperature, alla luce diretta del sole o a umidità eccessiva. • Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poiché potrebbe causare errori di funzionamento.

## Avvertenze per l'epilessia

**ATTENZIONE: LEGGERE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PRIMA DI UTILIZZARE**

### IL SISTEMA DI VIDEOGIOCHI.

Un ristretto numero di persone può subire attacchi epilettici in seguito all'esposizione a certi schemi di luci intermittenti e chiare. Pertanto l'esposizione a luci intermittenti e chiare, durante la visione di programmi TV oppure di giochi, espone queste persone al rischio di attacchi epilettici. Certe situazioni possono indurre attacchi epilettici impercettibili anche in persone non classificate epilettiche. Se voi o un membro della vostra famiglia soffrite di epilessia, prima di giocare consultate un medico. Se durante il gioco provate uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni agli occhi o ai muscoli, perdita di coscienza o dell'orientamento, movimenti involontari, convulsioni, smettete SUBITO di giocare e, prima di riprendere, consultate un medico.

## Avvertenze contro la pirateria

Copiare videogiochi come questo è un reato e una infrazione dei diritti di copyright.

Copiare e ridistribuire videogiochi è un reato che può comportare anche una pena detentiva.

**Pensate a un gioco copiato come al furto di una proprietà.**

Questo gioco Codemasters è protetto dal sistema FADE™.

Se acquistate una copia illegale del prodotto, sarete comunque in grado di giocare, ma non per molto.

Col progredire della partita, gli elementi di gioco della copia andranno a deteriorarsi sempre più.

Faites en sorte que cela ne vous arrive pas.

N'achetez que des jeux originaux dans des magasins légitimes.

Assicuratevi che questo non accada proprio a voi.

Acquistate solo software originale presso rivenditori autorizzati.



©2004 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae Rally 04"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae used under license. Official Licensed Product, Ford Motor Company. Trademarks, design patents and copyrights are used with the permission of the owner VOLKSWAGEN AG. Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner AUDI AG. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Codemasters. Developed by Codemasters. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2004 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

# sommario

installazione	P2
comandi	P3
schermo	P4
salvataggio automatico e caricamento del campionato	P4
più giocatori	P5
danni	P7
immissione del nome	P8
selezione della vettura	P8
area di servizio	P9
auto fantasma	P10
punteggi e classifiche	P10
modalità campionato	P11
modalità rally	P12
modalità percorsi	P12
note di gara del navigatore	P13
menu opzioni	P14
punteggi alti	P15
visualizzazioni	P15
pausa dell'azione	P15
come giocare su GameSpy Arcade	P16
avviso contro la pirateria informatica	P16
ringraziamenti	P17
ringraziamenti speciali	P17
colin mcrae	P17
derek ringer	P17
contratto di licenza	P20
assistenza tecnica	P21

# installazione

Inserisci colin mcræ rally 04™ Disco 1 nel tuo lettore e chiudi il cassetto CD. Dopo pochi secondi il lettore si avvierà. Se il tuo PC ha l'Autorun abilitato, l'installazione di colin mcræ rally 04™ inizierà automaticamente. Se non hai abilitato l' Autorun , vai sul menu Start e seleziona Esegui. Digita D:\setup (sostituisci 'D' con la lettera del tuo lettore CD) e premi Invio.

Si avvierà il programma di installazione; segui le istruzioni sullo schermo che ti guideranno per tutto il processo di installazione. La presenza di DirectX 9.0b è un requisito necessario di sistema per poter giocare con colin mcræ rally 04™. Durante l'installazione ti sarà richiesto se vuoi installare DirectX 9.0b.

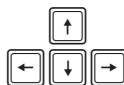
Inoltre ti sarà anche possibile registrare il gioco online. Questo non è un requisito essenziale: dopo l'installazione potrai registrare il tuo gioco in qualsiasi momento sul sito [www.codemasters.com/register/register](http://www.codemasters.com/register/register). Se vuoi registrarti online e ti connetti ad Internet utilizzando una connessione dial-up non configurata per attivarsi automaticamente, dovrai avviare la connessione prima di iniziare l'installazione.

Chiudi tutti gli altri programmi in uso sul PC durante l'installazione (fatta eccezione per quelli necessari per la connessione a Internet).

# comandi

## menu dei comandi

tasti di navigazione:



cambia opzione:



seleziona elemento del menu:



cancella/esci dal menu:



## comandi di gioco

sterza a sinistra:



sterza a destra:



acceleratore:



freno / retromarcia da fermo:



freno a mano:



marcia superiore:



marcia inferiore:



cambio telecamera:



pausa:



## schermo



### segnali del navigatore:

vedi Avvisi e note di gara del navigatore

### intertempo:

quando ti avvicini a un indicatore di percorso, il conto alla rovescia dell'intertempo indica il tuo tempo confrontato con il tempo più veloce registrato sul percorso. I valori negativi segnalano che stai battendo il tempo record, mentre i valori positivi indicano che sei più lento.

### progresso percorso:

l'indicatore sulla barra del progresso rappresenta la tua vettura. Quando superi gli indicatori di percorso durante il rally, la barra diventa rossa o verde, in base alla tua prestazione in gara (in anticipo o in ritardo rispetto al miglior tempo registrato).

### giri:

giri/minuto attuali.

### tempo:

il tempo totale impiegato sul percorso fino a questo momento.

### velocità:

velocità attuale.

### acqua / olio:

indica surriscaldamento del motore (acqua) o danni al motore (olio).

### turbo:

indica i danni al turbo.

### marcia:

marcia attuale.

### cambio marcia:

lampeggia quando è necessario cambiare marcia.

### acceleratore al massimo:

si illumina quando è stata raggiunta l'accelerazione massima.

## salvataggio automatico e caricamento del campionato

Accedi alla modalità Campionato e seleziona un file di salvataggio.

Seleziona un file vuoto per iniziare un nuovo Campionato. Per continuare un Campionato precedentemente salvato, seleziona il file in cui era stato salvato.

I tuoi progressi vengono salvati automaticamente nel file selezionato alla fine di ogni area di servizio e alla fine di ogni rally.

## P4

## più giocatori

- O MODALITÀ CAMPIONATO (1-2 GIOCATORI) • MODALITÀ PERCORSI (DA 1 A 4 GIOCATORI)
- MODALITÀ RALLY (DA 1 A 4 GIOCATORI)

Quando imposti la modalità di gioco, dovrai definire il numero di giocatori partecipanti al rally. Nella modalità Schermo diviso (vedi sotto) ogni giocatore dovrà utilizzare un controller individuale per giocare, mentre uno dei giocatori può usare la tastiera. Vai su Opzioni>Controller per selezionare un controller o una tastiera installata per ogni singolo giocatore (vedi Opzioni).

Per cominciare, il Giocatore 1 seleziona la sua auto, immette il nome e sceglie la nazionalità. Quindi, gli altri giocatori, a turno, eseguono le loro selezioni prima di accedere al percorso.

I giocatori possono cooperare o competere tra di loro. Per cooperare, i giocatori selezionano la stessa vettura (vedi Selezione della vettura) quando accedono alla modalità di gioco. Entrambi correranno per la stessa squadra e i loro punteggi verranno sommati per determinare il punteggio della classifica Produttore (vedi Punteggi).

Per giocare a gare competitive "testa a testa", i giocatori selezionano le vetture di produttori diversi. I punteggi vengono così attribuiti al singolo pilota.

## schermo diviso o alternato

Nelle modalità Percorsi e Rally, puoi scegliere se i giocatori gareggeranno a turno per completare ciascun percorso del rally (Alternato) o se gareggeranno in contemporanea dividendosi lo schermo.

Per la modalità Campionato con più giocatori viene sempre utilizzato il formato Alternato.



## più giocatori in rete

Per competere in un rally su rete locale (LAN) o su Internet, seleziona "Network" dal Menu principale.

### LAN

Fino ad 8 giocatori possono sfidarsi in un rally per più giocatori su rete locale (Local Area Network). Ogni giocatore deve aver installato sul proprio PC Colin McRae Rally 04™ ed aver configurato correttamente la propria connessione LAN.

Appena avrai effettuato l'accesso al gioco su rete locale apparirà il menu Partite in rete e un elenco delle partite in corso sulla rete alla quale ti sei connesso.

### internet

Seleziona "Internet" per connetterti al world wide web e gareggiare con altri appassionati di rally in tutto il mondo. Se stai utilizzando una connessione dial-up e non è configurata per connettersi su richiesta, potrebbe essere necessario chiudere Colin McRae Rally 04™ e stabilire manualmente la connessione ad Internet prima di riavviare il gioco. Con le connessioni ad Internet ad alta velocità che sono sempre attive, come ad esempio la connessione a banda larga, il gioco si avvierà automaticamente. Utilizza una connessione ad alta velocità se vuoi ottenere il meglio dal rally di Colin McRae Rally 04™.

Quando accedi al gioco collettivo via Internet, apparirà il menu Partite in rete e un elenco delle partite in corso.

## menu Partite in rete

### giocatore

Seleziona "Player" dal menu Partite in rete, immetti il tuo nome e nazionalità per partecipare alla prossima sessione per più giocatori.

### nuova partita (per diventare l'host di una partita su Internet o su rete locale)

Per diventare l'host di una partita su rete locale o su Internet, seleziona "Nuova partita" dal menu Partite in rete e imposta le seguenti opzioni di gioco:

<b>nome</b>	Cambia il nome della partita a tuo piacimento.
<b>porta</b>	Scegli il numero della porta se necessario.
<b>richiedi password</b>	Decidi se i giocatori che parteciperanno alla tua partita dovranno inserire una password.
<b>password</b>	Se hai selezionato "Sì" in Richiedi password, scegli la password da immettere.
<b>tipo di gioco</b>	Scegli il tipo di gioco in cui sfidarsi. Nella fase successiva potrai impostare i percorsi del rally scegliendo tra le altre caratteristiche disponibili per questo tipo di gioco.
<b>numero massimo giocatori</b>	Stabilisci il numero massimo di giocatori (1-8).
<b>crea</b>	Quando sei pronto a dare il via alla tua partita, seleziona "Crea".

Dopo aver avviato la tua partita, saranno disponibili le seguenti opzioni:

<b>gioco</b>	Seleziona i paesi e/o i percorsi sui quali tu e i tuoi avversari dovrete gareggiare. I paesi e i percorsi disponibili dipenderanno dal tipo di gioco che hai scelto e da quelli sbloccati in modalità Campionato.
<b>auto</b>	Imposta la tua vettura per il prossimo rally.
<b>chat</b>	Scrivi nella finestra di messaggio e premi Invio per inviare il messaggio a tutti gli altri giocatori nella tua partita.
<b>pronto</b>	Seleziona "Pronto" quando sei pronto a scendere in pista. Quando tutti gli altri giocatori connessi alla tua partita avranno selezionato "Pronto", avrà inizio la corsa. Mentre aspetti, hai a disposizione una finestra di messaggio per chattare con tutti gli altri giocatori che partecipano alla tua partita.

### partecipa (partecipa ad una partita in corso su Internet o su rete locale)

Per partecipare ad una partita su rete locale o su Internet, seleziona "Partecipa" dal menu Partite in rete e scegli una partita dall'elenco. Seleziona "Aggiorna" per aggiornare l'elenco delle partite in corso.

Dopo esserti connesso ad una partita, imposta le seguenti opzioni:

<b>auto</b>	Imposta la tua vettura per il prossimo rally.
<b>chat</b>	Scrivi nella finestra di messaggio e premi Invio per inviare il messaggio a tutti gli altri giocatori nella tua partita.
<b>pronto</b>	Seleziona "Pronto" quando sei pronto a scendere in pista. Quando tutti gli altri giocatori connessi alla tua partita avranno selezionato "Pronto", avrà inizio la corsa. Mentre aspetti, hai a disposizione una finestra di messaggio per chattare con tutti gli altri giocatori che partecipano alla tua partita.

## danni

• MODALITÀ CAMPIONATO • MODALITÀ PERCORSI • MODALITÀ RALLY

I danni alla vettura sono un rischio comune per chi corre nei rally. Se la tua auto subisce danni eccessivi, non sarai in grado di completare il percorso.

Tre livelli di danni possono essere selezionati in tutte le modalità di gioco:

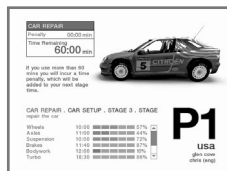
- normale** La tua vettura è soggetta ad un livello medio di danni e potrà subire una buona quantità di maltrattamenti prima di essere messa completamente fuori uso.
- grave** Le collisioni, i fuori pista, la guida scorretta e così via avranno effetti drastici sulla manovrabilità della tua auto. Fai attenzione perché prestazioni poco soddisfacenti potrebbero mandarti fuori gara prima del previsto.
- esperto** Livello di danni quasi realistico sbloccabile in modalità Campionato. Per ulteriori dettagli, vedi Modalità Campionato.



## riparazione dei danni

I danni subiti possono essere riparati nell'Area di servizio, dove potrai sostare regolarmente durante il rally.

La tua squadra di meccanici dispone di un tempo limitato per riparare la tua vettura e rimetterla in condizioni di gareggiare. Se i danni riportati sono eccessivi e non possono essere riparati dalla squadra entro il tempo disponibile, dovrai affrontare il percorso successivo con una vettura non in perfetto stato. Dovrai, quindi, fissare delle priorità per far riparare i danni più gravi per primi e tornare in pista con l'auto nel miglior stato possibile.



Per esempio, la tua auto potrebbe aver subito danni sia alla carrozzeria che alle sospensioni. Anche se la carrozzeria è importante per proteggere le altre parti dell'auto, riparare le sospensioni può essere fondamentale per il completamento del prossimo percorso.

Se pensi che alcune riparazioni sono essenziali e non hai abbastanza tempo per effettuarle, potrai comunque riparare alcuni dei danni pagando una penalità di tempo (max 5 minuti). Questo tempo sarà detratto dal tuo tempo totale per il rally/percorso ma potrai sempre riguadagnarlo con una guida da vero campione.

Evidenzia ogni componente danneggiato nell'elenco delle riparazioni e assegna a ciascuno un livello di riparazione. Il tempo necessario per completare ciascuna riparazione viene visualizzato sullo schermo assieme alla quantità di tempo totale disponibile per eseguire le riparazioni.

## ritiro

Se la tua auto ha subito troppi danni per arrivare alla fine del rally, dovrai ritirarti. Se tutto va bene, sarai in grado di raccogliere sufficienti punti nel paese successivo (in modalità Campionato) per evitare che la tua stagione si trasformi in un fiasco totale. Per ritirarti, seleziona "Ritiro" dal menu Pausa.

## ruota di scorta

Se ti scoppia una gomma o una ruota si stacca dall'auto, la ruota di scorta verrà montata al termine del percorso. Poiché disponi di una sola ruota di scorta, se ne perdi un'altra (o più di una) e non riesci ad arrivare alla successiva Area di servizio, dovrai ritirarti. Tuttavia, se riesci ad arrivare a un'Area di servizio, tutte le gomme forate o le ruote perdute verranno sostituite.

**P7**



## danni al motore e stallo

I danni al sistema di raffreddamento possono provocare un surriscaldamento del motore (vedrai del vapore fuoriuscire dal cofano). Con il passare del tempo questo danneggerà il motore (il vapore diventerà fumo) e la macchina andrà in stallo.

Se l'auto è in stallo, prova a farla ripartire premendo ripetutamente il tasto dell'acceleratore.

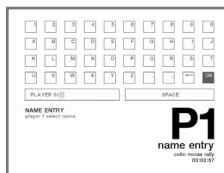
NB: Il motore potrebbe spegnersi anche a seguito di un grave scontro frontale.

## immissione del nome

- INIZIO DI UN CAMPIONATO • AVVIO DI UN RALLY
- AVVIO DI UNA PARTITA IN MODALITÀ PERCORSI
- ASSEGNAZIONE DI UN FILE DI SALVATAGGIO CAMPIONATO
- SALVATAGGIO DI UNA PARTITA IN MODALITÀ RALLY O PERCORSI

Immetti il nome selezionando ciascuna lettera. Per immettere uno spazio tra le parole, seleziona lo spazio. Per eliminare un carattere, seleziona il simbolo dello spazio di ritorno.

Quando hai immesso il nome, seleziona OK.

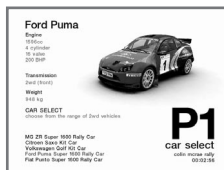


## selezione della vettura

- AVVIO DI UN RALLY • AVVIO DI UNA PARTITA IN MODALITÀ PERCORSI

Innanzitutto, seleziona il gruppo di auto tra le quali vuoi scegliere la tua vettura: 2WD, 4WD, Gruppo B o Auto bonus.

Quindi, seleziona la vettura che vuoi guidare dall'elenco visualizzato.



### Vetture 2WD e 4WD

Questi due gruppi contengono il tipo standard di vetture che si possono ammirare nei percorsi ufficiali di rally in tutto il mondo.

### Gruppo B (sbloccabile)

Una collezione delle auto più malfamate dei rally degli anni '80, superpotenti e difficili da controllare.

### Bonus (sbloccabile)

Gareggia con un'intera gamma di auto della storia dei motori.

# area di servizio

## configurazione auto

### gomme

Seleziona il miglior tipo di gomme per i percorsi che ti aspettano. Assicurati di aver controllato a fondo le condizioni meteorologiche e il terreno su cui dovrai cimentarti. Se non prendi una decisione ragionata sulle gomme con cui correre, potresti perdere ben più che semplice tempo prima di riuscire a tornare all'Area di servizio.

### regolazione dei freni

Distribuisci la potenza dei freni tra i dischi anteriori e posteriori. Da questo dipenderà la maneggevolezza dell'auto in curva. Una potenza maggiore dei freni posteriori può provocare un blocco in curva e uno sbandamento della parte posteriore dell'auto che uscirà dalla linea ideale (sovrasterzo). Viceversa, il potenziamento dei freni anteriori può provocare il blocco di questi ultimi e creare una situazione di sottosterzo.

### velocità di virata

Una velocità di virata più elevata facilita il raggiungimento dell'angolo massimo di sterzata permettendo all'automobile di effettuare le curve più rapidamente. La vettura diverrà più sensibile e richiederà un maggiore controllo nelle manovre. L'impostazione di una velocità di virata inferiore può influire negativamente sulla manovrabilità dell'auto, che dovrà rallentare per affrontare le curve più strette.

### rapporto di cambio

Un rapporto di cambio alto offre un intervallo tra le marce più lungo e una velocità massima superiore, a scapito dell'accelerazione. Un rapporto di cambio basso ti consente di far mangiare la polvere agli avversari alla partenza, ma la velocità massima ne risentirà.

### altezza telaio

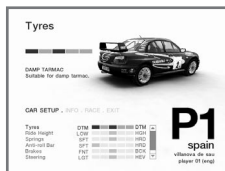
Un'altezza ridotta del telaio (distanza tra telaio e strada) offre maggiore stabilità all'auto su superfici lisce, ma riduce la portata delle sospensioni. Avrai maggiori difficoltà ad affrontare le asperità del terreno e la tua vettura potrebbe restare bloccata nel terreno più facilmente.

### molle

Molle più morbide offrono una maggiore trazione su superfici accidentate e irregolari, ma aumentano anche l'instabilità della vettura. Molle più rigide, al contrario, migliorano la stabilità sulle superfici lisce e riducono il rischio di coricamento.

### antirullo

L'antirullo collabora con le sospensioni per mantenere una stabilità generale su superfici irregolari e per contrastare il coricamento dell'auto in curva.



## collaudo

### • MODALITÀ CAMPIONATO

Il collaudo è il giorno che ti viene concesso per assicurarti che la vettura sia configurata correttamente per affrontare l'imminente rally. Dall'Area di servizio configuri e ritocchi l'assetto dell'auto (vedi Configurazione auto), quindi metti alla prova le prestazioni nel Percorso di collaudo. Al termine del Percorso di collaudo torna all'Area di servizio se desideri apportare ulteriori modifiche oppure, se ti ritieni soddisfatto della configurazione, procedi con il rally vero e proprio.

Potrai apportare altre modifiche alla configurazione della vettura tornando all'Area di servizio a metà della gara, ma non avrai la possibilità di collaudare la vettura dopo tali modifiche prima di tornare in pista. Approfitta il più possibile del collaudo finché puoi!

## auto fantasma

• MODALITÀ PERCORSI • MODALITÀ RALLY

Disponibile nella modalità per un giocatore e per più giocatori che gareggiano a turno, l'auto fantasma rappresenta il miglior tempo attuale segnato sul percorso.

Sconfiggi l'auto fantasma sul percorso per stabilire un nuovo record. Attiva o disattiva l'auto fantasma dal menu Opzioni (vedi Opzioni).



## punteggi e classifiche

### punteggio a tempo

• MODALITÀ CAMPIONATO • MODALITÀ PERCORSI • MODALITÀ RALLY

Al termine di ciascun rally ti vengono assegnati dei punti, in base alla somma dei tempi stabiliti ogni volta che tagli il traguardo di ciascun percorso. Se stai gareggiando in collaborazione con un altro giocatore (vedi Modalità più giocatori), i vostri punteggi vengono sommati per determinare il punteggio complessivo della vostra squadra.

In base all'ordine di arrivo, ai singoli piloti vengono assegnati i punti nel modo seguente:

1°	16 punti
2°	14 punti
3°	12 punti
4°	10 punti
5°	8 punti
6°	6 punti
7°	4 punti
8°	2 punti

I punti del Produttore (cioè del team) vengono assegnati nel modo seguente:

1°	10 punti
2°	8 punti
3°	6 punti
4°	4 punti
5°	2 punti

Nessun punto viene assegnato a chi non completa il rally.

### classifica a punti

• MODALITÀ PERCORSI • MODALITÀ RALLY

Con la classifica a punti, la tua posizione viene determinata in base al tempo che avrai stabilito al termine di ogni percorso, anziché alla fine dell'intero rally.

1°	8 punti
2°	6 punti
3°	4 punti
4°	2 punti

Al termine del rally i punti accumulati vengono sommati per stabilire il vincitore.

# P10

# modalità campionato

• GIOCATORI: 1-2

La modalità Campionato è il cuore e l'anima di Colin McRae Rally 04™. Raccogli la sfida di un pilota professionista di rally in competizioni a livello mondiale, gareggiando in 8 Paesi, su tutti i tipi di terreno e in tutte le condizioni possibili, per mettere veramente alla prova le tue abilità.

Quando inizi un nuovo Campionato, devi innanzitutto selezionare il file in cui salvare la partita (vedi Salvataggio automatico e caricamento del campionato), quindi devi scegliere il tipo di Campionato in cui vuoi gareggiare: 4WD, 2WD, Gruppo B (sbloccabile) o Esperto (sbloccabile), infine seleziona il livello di difficoltà...

## difficoltà normale

La tua vettura è soggetta ad un livello normale di danni (vedi Danno).

## difficoltà avanzata

Il livello di danni è impostato su Grave (vedi Danno) e gli avversari sono più difficili da battere.



## difficoltà per esperti (sbloccabile)

Il livello di difficoltà Esperto è la sfida estrema di rally. Non solo la tua vettura è soggetta a danni da collisione quasi realistici, ma le informazioni sul percorso (tempo del percorso, progressi, informazioni del navigatore e così via) vengono rimosse dallo schermo e la tua visuale è limitata alla visuale dall'abitacolo. È tutto esattamente come se fossi all'interno di una vera vettura da rally!

Ciascuna struttura di Campionato dipende dal gruppo in cui gareggi e dal livello di difficoltà impostato:

Gruppo	Difficoltà	Eventi in campionato	Piste dell'evento
2WD	Normale	5	4
2WD	Avanzato	6	5
4WD	Normale	7	6
4WD	Avanzato	8	6
4WD	Esperto	8	6
Gruppo B	Normale	5	6

## minigiochi di prova parti

Le capacità e le conoscenze dei migliori piloti di rally sono risorse preziose per i produttori di parti di automobili, alle quali ricorrere per sviluppare nuovi componenti. Ogni tanto potrai essere invitato a provare una nuova parte su una pista appositamente selezionata.

Hai a disposizione due tentativi per soddisfare i criteri stabiliti per una Prova parti. Se soddisferai le specifiche della prova, lo sviluppo della nuova parte verrà completato. Il nuovo componente verrà poi installato sulla tua vettura, migliorandone in tal modo le prestazioni e la competitività.

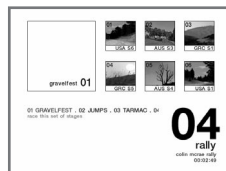


**P11**

## modalità rally

- 1-4 GIOCATORI (SCHERMO DIVISO) • 1-4 GIOCATORI (ALTERNATO)

Seleziona uno dei rally speciali dalla schermata di Selezione delle piste, oppure scegli un file personalizzato dove lasciare il tuo segno nel mondo dei rally, creando la tua gara personale dai percorsi che hai completato in modalità Campionato.



## rally personalizzati

Innanzitutto seleziona un file personalizzato dalla schermata della modalità Rally. Quindi utilizza le opzioni Paese e Percorso per selezionare i singoli percorsi del tuo rally personalizzato. Puoi scegliere fino a 6 percorsi su cui gareggiare. Quando sarai soddisfatto delle tue scelte, esci dalla schermata e il rally verrà salvato nel file personalizzato che hai scelto.

Per gareggiare nel rally che hai creato, selezionalo dalla schermata della modalità Rally.

## modalità percorsi

- 1-4 GIOCATORI (SCHERMO DIVISO) • 1-4 GIOCATORI (ALTERNATO)

Guida una delle vetture disponibili su uno qualsiasi dei percorsi che hai sbloccato in modalità Campionato.

Innanzitutto seleziona il paese, poi il percorso, quindi lanciati in pista per stabilire il record del percorso.



# avvisi e note di gara del navigatore

Quando scendi in pista, non dimenticarti mai che non sei un pilota solitario: fai parte di una squadra. L'altra metà della squadra è composta dal tuo navigatore, tanto importante per il raggiungimento dei tuoi obiettivi quanto le tue abilità. Segui sempre i suoi suggerimenti.

Durante ciascun percorso il tuo navigatore ti fornirà informazioni sul terreno che stai per affrontare sotto forma di note di gara. Sono dati unici per ciascun percorso e sono fondamentali per il tuo successo, soprattutto nei casi di visibilità limitata.

Le note di gara possono essere: un avviso vocale da parte del tuo navigatore, il quale ti indica in dettaglio la distanza; un numero di difficoltà che indica il livello di rischio della prossima curva; le caratteristiche del terreno nell'ordine in cui le incontrerai e, talvolta, anche un avvertimento. La distanza che ti separa dall'ostacolo in arrivo viene espressa in metri. Più il numero di difficoltà è basso, più dovrai rallentare per superare indenne la curva.

Quando il tuo navigatore indica "6", significa che la strada davanti è libera e puoi spingere a tavoletta fino a quando non ti darà nuove istruzioni.

Le curve sono sempre mostrate in anticipo sullo schermo, ad esempio:



Curva a tornante ..... Curva larga

## definizioni degli avvisi

<b>attenzione:</b>	pericoloso.	<b>svolta:</b>	una curva a un incrocio stradale.
<b>cautela:</b>	molto pericoloso.	<b>apre:</b>	la curva si allarga in uscita.
<b>collinetta:</b>	un rilievo del terreno che nasconde il resto della pista.	<b>chiude:</b>	la curva si restringe in uscita.
<b>salto:</b>	un rilievo del terreno che, se affrontato ad alta velocità, ti consentirà di eseguire un salto con l'auto. Ricorda che quando le tue ruote non toccano terra, non hai più alcun controllo della vettura.	<b>stringe:</b>	la strada si restringe.
<b>lungo:</b>	una curva lunga.	<b>non tagliare:</b>	non tagliare l'angolo della curva.
<b>molto lungo:</b>	una curva lunga estesa.	<b>diritto:</b>	supera le prossime curve mantenendo una traiettoria diritta.
		<b>dossi:</b>	ondulazioni del terreno che possono rendere instabili le sospensioni.

# menu opzioni

## Controlli

Seleziona un controller per ogni giocatore locale. Potrai selezionare solo la tastiera e i comandi/volanti installati.

## grafica

Attiva/disattiva la visualizzazione degli elementi sullo schermo, aggiusta la qualità della grafica e calibra lo schermo. Seleziona "Opzioni avanzate" per selezionare il tuo adattatore grafico, impostare la risoluzione dello schermo e attivare/disattivare le funzioni dell'adattatore grafico. Se la qualità del gioco non è al massimo, riduci la risoluzione dello schermo o disattiva le funzioni dell'adattatore grafico per migliorare le prestazioni.

## audio

Regola il livello audio della voce del navigatore, della musica, e degli effetti speciali.

## La tecnologia Creative EAX 4.0 Advanced HD™ in colin mcræe rally 04™

Colin McRae Rally 4 è il primo videogioco ad usare la rivoluzionaria tecnologia audio EAX 4.0 Advanced HD™, sviluppata nei laboratori Creative, per la creazione di effetti sonori ultra-realistici.

Mentre attraversi il percorso, il sistema audio EAX analizza il paesaggio. EAX 4.0 Advanced HD Multi-Environments™ simula i suoni prodotti dall'ambiente che ti circonda.

EAX 4.0 Environmental Filtering™ può riprodurre i suoni generati da quasi tutti i tipi di materiali. Il suono prodotto dal tuo specchietto laterale mentre sfiora un muro di pietra sarà completamente diverso dal suono generato da un corpo rotante o da un cumulo di neve in lontananza.

Inoltre, EAX 4.0 Environment Panning™ fa sì che i riflessi sonori vengano accuratamente sviluppati in 3D, offrendo suoni mozzafiato ai giocatori che usano sistemi di altoparlanti surround.

Il sistema EAX 4.0 ADVANCED HD™ è al momento disponibile solo per Windows 2000 e Windows XP e con le schede audio Creative Labs Sound Blaster Audigy, Audigy 2 e Audigy 2 ZS. Gli aggiornamenti dei driver per l'EAX 4.0 sono disponibili sul DVD di CMR4, o sul sito web di Creative - [www.soundblaster.com/drivers](http://www.soundblaster.com/drivers) dove troverete ulteriori dettagli a riguardo.

Il futuro è nelle tue mani con Colin McRae Rally 4 e Sound Blaster Audigy 2: un'esperienza audio da primato per i videogiochi da corsa.

## lingua

Cambia la lingua utilizzata dal tuo navigatore. Il navigatore di Colin McRae, Derek Ringer, fornisce tutte le note di gara per tutti i percorsi ed è sempre il copilota quando sei alla guida della Citroën Xsara. Il navigatore alternativo, Nicky Grist (navigatore B), può essere scelto per fornire le note di gara quando sei alla guida di altre vetture.

## segreti

Sblocca le funzioni di gioco prima del completamento del percorso richiesto tramite l'assistenza online. Prendi nota del Codice di accesso segreto visualizzato in questa schermata, quindi segui la procedura indicata sul retro della copertina di questo manuale per ricevere uno o più Codici segreti.

Inserisci i Codici segreti in questa schermata per sbloccare le funzioni speciali.

# P14

## punteggi alti

Controlla i punteggi più alti di tutti i rally che hai completato fino ad ora. Viene visualizzato anche un codice speciale, che ti consentirà di registrare i tuoi tempi migliori nella Hall of Fame del sito Web di Codemasters.

Se disponi di un accesso a Internet e hai fatto registrare un tempo degno dell'ammirazione di tutto il mondo, collegati a:

**[www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)**

e fai clic sul pulsante Hall of Fame, quindi dal menu a tendina scegli la Hall of Fame di Colin McRae Rally 04™.

Inserisci il codice che ti è stato assegnato e se il tuo tempo è sufficientemente veloce, verrà messo in mostra per essere ammirato dal mondo intero!

Se hai ricevuto un codice dal livello di difficoltà Esperto (non sbloccabile), il tuo tempo verrà elencato separatamente, per dimostrare che sei veramente uno dei migliori piloti di rally del mondo.

## visualizzazioni

Durante il rally, premi Cambio telecamera per passare su un'altra delle telecamere posizionate all'interno e all'esterno della vettura e vedere l'azione in una prospettiva completamente nuova:



**Telecam. interna**



**Telecam. paraurti**



**Telecam. posteriore**

## pausa dell'azione

In qualsiasi momento del rally, premi ESC per mettere in pausa la corsa. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- Ritiro – vedi Ritiro.
- Continua – torna al rally.
- Esci dal gioco.



## come giocare su GameSpy Arcade

Puoi giocare con colin mcrae rally™04 online tramite GameSpy Arcade che, a questo proposito, viene fornito insieme al gioco. Se ancora non lo hai fatto, inserisci il disco di colin mcrae rally™04 e installa Arcade. Poi, per giocare con colin mcrae rally™04 online, segui queste semplici istruzioni.

**Lancia GameSpy Arcade e vai nella stanza colin mcrae rally™04:** fai clic sul collegamento GameSpy Arcade nel menu Start. All'avvio del programma, vedrai sulla sinistra un elenco di partite e altre caratteristiche. Ci sono una quantità infinita di cose interessanti da fare, ma puoi rimandarle a dopo: fai clic sul pulsante colin mcrae rally™04 sulla sinistra per entrare nella stanza colin mcrae rally™04.

**Trova un server colin mcrae rally™04 e partecipa alla partita:** quando avrai fatto il tuo ingresso in una stanza colin mcrae rally™04, potrai incontrare o salutare altri grandi giocatori e trovare i server. Nella parte superiore del programma c'è un elenco di tutti i server disponibili, incluso il numero dei giocatori e la velocità della tua connessione (misurata tramite un segnale detto "ping". Un ping basso indica una connessione più veloce.) Fai doppio clic sul server della partita alla quale vuoi partecipare. colin mcrae rally™04 si avvierà, connettendoti automaticamente al server che hai selezionato. Dai il via alla corsa!

### problemi?

Se hai problemi ad usare Arcade, per quanto riguarda l'installazione, la registrazione, o l'uso con colin mcrae rally™04, visita le pagine di supporto sul sito GameSpy <http://www.gamespyarcade.com/support/> oppure invia il problema via e-mail dalla pagina <http://www.gamespyarcade.com/support/contact.asp>

## avviso contro la pirateria informatica

Copiare videogiochi come questo è un reato e una infrazione dei diritti di copyright.

Copiare e ridistribuire videogiochi è un reato che può comportare anche una pena detentiva.

**Pensate a un gioco copiato come al furto di una proprietà.**

Questo gioco Codemasters è protetto dal sistema FADE™. Se acquistate una copia illegale del prodotto, sarete comunque in grado di giocare, ma non per molto. Col progredire della partita, gli elementi di gioco della copia andranno a deteriorarsi sempre più.

**Assicuratevi che questo non accada proprio a voi.**

**Acquistate solo software originale presso rivenditori autorizzati.**

## ringraziamenti

Audi AG, Automobiles Peugeot, Beanstalk Inc, Bridgestone Corporation, Ford Motor Company, Ford Rallye Sport, Fuji Heavy Industries Limited, GM-Fiat Italia s.r.l, MG Sport and Racing, Mitsubishi Motors Corporation, Mitsubishi Ralliart Europe, Volkswagen AG, Autocar Electrical Equipment Co. Ltd, Brembo S.p.A, Compomotive Automotive 73 Ltd, Collins Performance Engineering, Federal Mogul, Hella, Koni BV, OMP Racing, Pace Products (Anglia) Ltd, Pipercross Ltd, RT Quaife Engineering Ltd, Sparco s.r.l, Superchips Inc, Waypoint Design.

## ringraziamenti speciali

Colin McRae, Derek Ringer, Jean-Eric Freudiger, Automobiles Citroën, Citroën Sport, PSA Peugeot Citroën, Nicky Grist.

## colin mcrae

Colin McRae, senza dubbio il più amato, affascinante e vincente pilota del circuito mondiale di oggi. Ha vinto più rally di qualunque altro pilota, con uno stile che tutti i fan adorano ammirare.

Nel 1995 il 35enne scozzese divenne il più giovane campione mondiale di tutti i tempi. Ha avuto una carriera fulminea con le squadre di Subaru Prodrive e Ford Rallye Sport e adesso corre per Citroën Sport.

Colin è famoso per il suo stile aggressivo che nella sua carriera di pilota gli ha permesso di vincere ben 25 Campionati Mondiali di Rally.

Da quando lo "Scozzese volante" domina la scena mondiale, il pubblico lo ammira e i rivali lo tengono d'occhio.

Questo la dice tutta.

Per ulteriori informazioni su Colin McRae, visita il sito Web

**[www.colinmcrae.com](http://www.colinmcrae.com)**

## derek ringer

Lo scozzese di Glasgow, Derek Ringer, si è unito a Colin McRae la prima volta nel 1987 per gareggiare nel Rally della Gran Bretagna. Nel 1993 la coppia ha vinto la sua prima gara di rally del circuito mondiale nella corsa del Campionato svoltasi in Nuova Zelanda. Due anni dopo dominavano la scena mondiale dei rally, coronando la loro carriera con la vittoria del Campionato Mondiale di Rally nel 1995.

Dopo un periodo, tra il 1996 e il 2002, in cui è stato navigatore di altri piloti, Derek si è finalmente riunito a Colin per le ultime due gare della stagione 2002 e quando McRae è passato alla Citroën Sport alla fine di quell'anno, Ringer lo ha seguito.

# ROMPI LA BARRIERA DEL SUONO

CON

# 04™

colin mcrae rally



\* Caratteristiche non disponibili con Audigy 2 NX

CHOSEN BY GAMES. LOVED BY GAMERS.

## P18

CON

The logo for Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS. It features the word "Sound" in a small box above "BLASTER". "AUDIGY2" is in a large, stylized font, and "ZS" is in a bold, italicized font to the right.

O

The logo for Creative Sound Blaster Audigy 2 NX. It features the word "Sound" in a small box above "BLASTER". "AUDIGY2" is in a large, stylized font, and "NX" is in a bold, italicized font to the right.

E

The logo for Creative Inspire T7700. It features the word "CREATIVE" in a box above "INSPIRE". "T7700" is in a bold, italicized font to the right.

Per correre in pista da campioni non dovete fare altro che premere al massimo l'acceleratore e tenere ogni senso all'erta per diventare un tutt'uno con la macchina: solo così arriverete primi!

Giocate a Colin Mcrae Rally 04 con Sound Blaster Audigy 2 ZS o Audigy 2 NX insieme agli altoparlanti Creative 7.1 per un'esperienza di audio surround così realistica da confondere il confine tra gioco e realtà!

Immergetevi in un ambiente di gioco totale, circondati dall'incredibile audio 7.1, in grado di farvi vivere ogni dettaglio sonoro: dal più piccolo rumorino del motore allo stridio delle gomme sull'asfalto mentre affrontate ogni curva all massimo.

Tutto ciò è possibile solo con la tecnologia 24-bit ADVANCED HD di Sound Blaster. Sedetevi al posto di guida e mettete il turbo al vostro PC per una esperienza di gioco indimenticabile con la migliore soluzione audio surround 7.1 di Creative.

Get  
**CREATIVE**

**P19**

## THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED - CONTRATTO DI LICENZA PER SOFTWARE

**IMPORTANTE** – LEGGERE ATTENTAMENTE. IL PROGRAMMA ALLEGATO (CHE COMPRENDE SOFTWARE PER COMPUTER, SUPPORTO E DOCUMENTAZIONE IN FORMA STAMPATA O ELETTRONICA) È CONCESSO IN LICENZA ALL'UTENTE SECONDO I TERMINI STABILITI DI SEGUITO, CHE COSTITUISCONO UN CONTRATTO LEGALE TRA L'UTENTE E THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED ("CODEMASTERS"). INSTALLANDO O ALTRIMENTI UTILIZZANDO IL PROGRAMMA, L'UTENTE ACCETTA DI ESSERE LEGALMENTE VINCOLATO DAI TERMINI DEL PRESENTE CONTRATTO CON CODEMASTERS. QUALORA I TERMINI DEL CONTRATTO NON VENGA ACCETTATI, L'UTENTE NON È AUTORIZZATO AD UTILIZZARE IL PROGRAMMA E DEVE PERTANTO RESTITUIRLO AL RIVENDITORE DA CUI LO HA ACQUISTATO E RICHIEDERE UN RIMBORSO.

IL PROGRAMMA È protetto dalle leggi inglesi sui diritti d'autore, da accordi e convenzioni internazionali sui diritti d'autore e altre leggi. Il Programma è concesso in licenza, e non venduto, e questo Contratto non conferisce alcun diritto o titolo di proprietà nei confronti del Programma o di qualsiasi sua copia.

1. Licenza per uso limitato. Codemasters concede all'utente il diritto e l'autorizzazione non esclusivi, non trasferibili e limitati ad utilizzare una copia del Programma unicamente per uso personale su un singolo computer.
2. Proprietà. Tutti i diritti di proprietà intellettuale relativi al Programma (inclusi, ma non a titolo esclusivo, contenuto video, audio o di altro tipo in esso incorporati) e il diritto a qualsiasi sua copia appartengono a Codemasters o ai suoi concessionari di licenza, e l'utente non riceve alcun diritto o interesse relativo al Programma oltre alla licenza limitata di cui al paragrafo 1.

#### È VIETATO:

- \* Copiare il Programma.
- \* Vendere, affittare, noleggiare, concedere in licenza, distribuire o altrimenti trasferire o mettere a disposizione di altri il Programma, o parte di esso, o utilizzare il Programma o qualsiasi sua parte per scopi commerciali, inclusi, ma non a titolo esclusivo, uffici di servizi, "cyber cafe", centri per computer game o altri locali commerciali in cui diversi utenti possano accedere al Programma. Codemasters può offrire un Contratto di licenza in loco per consentire all'utente di rendere il Programma disponibile per uso commerciale; vedi informazioni di contatto sotto.
- \* Retroanalizzare, ricavare il codice sorgente, modificare, decompilare, disassemblare o creare opere derivate dal Programma, o parte di esso.
- \* Rimuovere, disattivare o eludere avvisi o etichette di proprietà applicate sul Programma o contenute al suo interno.

**GARANZIA LIMITATA.** Codemasters garantisce all'acquirente originale del Programma che il supporto di registrazione su cui il Programma è stato registrato sarà privo di difetti di materiale o di lavorazione per 90 giorni dalla data di acquisto. Qualora il supporto di registrazione di un prodotto risulti difettoso entro 90 giorni dall'acquisto originale, Codemasters si impegna a sostituire gratuitamente il prodotto entro tale periodo, previo ricevimento del prodotto, pagamento delle spese postali e prova d'acquisto datata, a condizione che il Programma sia ancora prodotto da Codemasters. Qualora il Programma non sia più disponibile, Codemasters si riserva il diritto di fornire un programma sostitutivo simile, di valore uguale o superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di registrazione contenente il Programma, nella forma in cui è stato fornito originariamente da Codemasters, e dovrà ritenersi non applicabile e priva di validità se il difetto è dovuto ad uso improprio o errato, o negligenza. Qualsiasi garanzia implicita prescritta da statuto è espressamente limitata al suddetto periodo di 90 giorni.

AD ECCEZIONE DI QUANTO DETTO SOPRA, QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE ALTRE GARANZIE, ORALI O SCRITTE, ESPLICITE O IMPLICITE, INCLUSA QUALSIASI GARANZIA DI COMMERCIALIZZABILITÀ, QUALITÀ SODDISFACENTE, IDONEITÀ PER UN PARTICOLARE SCOPO O NON VIOLAZIONE ALTRE DICHIARAZIONI O RICHIESTE DI QUALUNQUE TIPO NON SARANNO VINCOLANTI PER CODEMASTERS.

Quando si restituisce il Programma per la sostituzione in garanzia, inviare esclusivamente i dischi del prodotto originale in un imballaggio protettivo e allegare: (1) una fotocopia dello scontrino d'acquisto datato; (2) il nome e l'indirizzo a cui spedire il prodotto sostitutivo, dattiloscritto o in stampatello; (3) una breve descrizione del difetto, i problemi incontrati e il sistema su cui è stato eseguito il Programma.

**LIMITAZIONE DEI DANNI.** IN NESSUN CASO CODEMASTERS SARÀ RESPONSABILE PER DANNI SPECIALI, ACCIDENTALI O INDIRETTI DERIVANTI DA POSSESSO, USO O MALFUNZIONAMENTO DEL PROGRAMMA, INCLUSI DANNI ALLA PROPRIETÀ, PERDITA DI AVVIAMENTO, GUASTO O MALFUNZIONAMENTO DEL COMPUTER E, PER QUANTO CONCESSO DALLA LEGGE, DANNI PER INFORTUNI PERSONALI, ANCHE QUALORA CODEMASTERS SIA STATA AVVISATA DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. LA RESPONSABILITÀ DI CODEMASTER NON SUPERERÀ IL PREZZO EFFETTIVAMENTE PAGATO PER L'AUTORIZZAZIONE AD USARE IL PROGRAMMA. ALCUNI STATI NON PERMETTONO LIMITAZIONI ALLA DURATA DI UNA GARANZIA IMPLICITA E/O L'ESCLUSIONE O LIMITAZIONE DEI DANNI ACCIDENTALI O INDIRETTI, PERTANTO LE SUDEDETTE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONE O LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI. QUESTA GARANZIA FORNISCE ALL'UTENTE DIRITTI LEGALI SPECIFICI E ALTRI EVENTUALI DIRITTI CHE VARIANO DA GIURISDIZIONE A GIURISDIZIONE.

**RESCIOSSIONE.** Fatti salvi gli altri diritti di Codemasters, questo Contratto verrà automaticamente rescisso qualora l'utente non ne osservi termini e condizioni. In tal caso l'utente è tenuto a distruggere ogni copia del Programma e tutti i suoi componenti.

**INGIUNZIONE.** Poiché Codemasters subirebbe un danno irreparabile qualora i termini di questo Contratto non venissero fatti rispettare nei dettagli, l'utente accetta che Codemasters sia autorizzata, senza impegno, altra garanzia o prova dei danni, a prendere adeguati provvedimenti nel caso di inadempimenti di questo Contratto, in aggiunta ad altri provvedimenti a cui Codemasters potrebbe avere diritto in base alle leggi applicabili.

**INDENNITÀ.** L'utente accetta di risarcire, difendere e considerare Codemasters e i suoi partner, affiliate, agenti commissionari, funzionari, direttori, dipendenti e agenti al riparo da qualsiasi rivendicazione nel caso di danno, perdita o spesa derivante direttamente o indirettamente da sue azioni o omissioni di azioni per quanto riguarda l'utilizzo del Programma in conformità con i termini del Contratto.

**VARIE.** Questo Contratto costituisce il completo accordo tra le parti in merito a questa licenza e sostituisce qualsiasi contratto precedente e dichiarazione tra di esse. Esso può essere corretto solo mediante una scrittura stipulata da entrambe le parti. Qualora una condizione di questo Contratto dovesse, per qualsiasi ragione, ritenersi inapplicabile, tale condizione dovrà essere emendata solo nella misura necessaria a renderla applicabile e le restanti condizioni di questo Contratto resteranno immutate. Questo Contratto sarà regolato e interpretato in conformità alla legislazione inglese e l'utente accetta l'esclusiva giurisdizione delle corti d'Inghilterra.

Per qualsiasi domanda riguardante questa licenza, contattare Codemasters:

**The Codemasters Software Company Limited, PO Box 6,  
Leamington Spa Warwickshire CV47 2ZT Regno Unito.  
Tel +44 1926 814 132, Fax +44 1926 817 595.**

**P20**

# Assistenza Tecnica

## Servizio Assistenza Tecnica Halifax

**custservice@codemasters.com**

Grazie per aver acquistato questo prodotto.

Qualora abbiate riscontrato dei problemi nell'utilizzo dello stesso, vi invitiamo a rivolgervi al Servizio Assistenza Tecnica Halifax che risponde al seguente numero telefonico:

**02/4130345.**

Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19.

È inoltre possibile accedere al nostro Servizio Assistenza Tecnica on-line compilando un semplice form:

**<http://www.halifax.it/assistenza.htm>**

oppure inviandoci una mail al seguente indirizzo:

**[assistenza@halifax.it](mailto:assistenza@halifax.it)**

Per una maggiore efficienza, vi preghiamo di riportare sempre i seguenti dati:

- negozio presso il quale è stato acquistato il software o la periferica
- tipologia dell'errore o del malfunzionamento riscontrato
- caratteristiche dell'hardware utilizzato
- versione dei driver installati

Si ricorda che questo servizio è esclusivamente inerente al supporto tecnico: non potranno quindi essere forniti trucchi e/o soluzioni, per i quali vi invitiamo a consultare il Forum Halifax al seguente indirizzo:

**<http://forum.halifax.it>.**

## Indirizzo

Codemasters Software Ltd, PO Box 6, Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, Regno Unito.