



colin mcrae rally 2005™

ITALIANO

Codemasters® 

GENIUS AT PLAY™

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 gioco, 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 mcræ rally 2005"™ 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. Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by 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. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2004 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. 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, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited. All Fiat cars, car parts, names, brands and associated imagery featured in this game are intellectual property rights including trademarks and/or copyrighted materials of Fiat Auto S.p.A. All Rights Reserved. The MINI trademarks are used under license from BMW AG. Used under license from Toyota Motor Corporation. All Alfa Romeo cars, car parts, car names, brands and associated imagery featured in this game are intellectual property rights including trademarks and/or copyrighted materials of Fiat Auto S.p.A. All Rights reserved.

SOMMARIO

02	Installazione
02	Spostamento nei menu
03	Controlli di gioco
04	Interfaccia
05	Menu principale
05	Selezione nome e nazionalità
06	Selezione auto
07	Sfide
09	Eventi
12	Danni
12	Visuali di guida
13	Internet
15	Avvisi e note di gara del navigatore
16	Salvataggio e caricamento
16	Opzioni
17	Ringraziamenti
17	Un ringraziamento speciale a
20	The Codemasters Software Company Limited - contratto di licenza per software
21	Servizio Assistenza Tecnica Halifax

INSTALLAZIONE

Inserisci il disco Colin McRae Rally 2005™ nel lettore e chiudi il vano disco. Attendi qualche secondo l'inizializzazione del lettore. Nel caso Autorun sia abilitato sul tuo PC, l'installazione di Colin McRae Rally 2005™ verrà avviata automaticamente. Nel caso Autorun non sia abilitato, vai al menu Start e seleziona ESEGUI. Digita D:\setup (sostituisci 'D' con la lettera corrispondente al tuo lettore) e premi INMO.

Il programma di installazione verrà inizializzato; segui le istruzioni a video per progredire nell'installazione. Colin McRae Rally 2005™ richiede la presenza di DirectX 9.0c nel tuo sistema. Ti verrà data la possibilità di impostare DirectX 9.0c nel corso dell'installazione.

Durante l'installazione ti verrà data anche la possibilità di registrare il tuo gioco online. Non è obbligatorio; puoi registrare il tuo gioco in qualsiasi momento dopo l'installazione all'indirizzo www.codemasters.com/register. Se utilizzi una connessione telefonica per accedere a Internet, ma questa non è configurata per attivarsi automaticamente a richiesta, nel caso desideri registrarti online potresti dover avviare la tua connessione prima di iniziare l'installazione.

È consigliabile non avere altri programmi (a parte quelli necessari per accedere a Internet) in esecuzione sul tuo PC durante l'installazione.

SPOSTAMENTO NEI MENU

Spostamento nei menu:



Modifica opzione:



Seleziona voce di menu:







Annulla/esci dal menu:



Interrompi il rally e apri il Menu Pausa:




Nei sottomenu come Config. Auto, spostati tra le opzioni dei sottomenu con  o . Per modificare le impostazioni delle opzioni dei sottomenu, premi  o .

CONTROLLI DI GIOCO










Controlli A (Giocatore 1)

Sterzo a sinistra:	
Sterzo a destra:	
Acceleratore:	
Freno / retromarcia da fermo:	
Sterzo secco:	
Freno a mano:	
Marcia superiore:	
Marcia inferiore:	
Cambio telecamera:	










Controlli B (Giocatore 2)

Sterzo a sinistra: (tastierino numerico)	
Sterzo a destra: (tastierino numerico)	
Acceleratore: (tastierino numerico)	
Freno / retromarcia da fermo: (tastierino numerico)	
Sterzo secco: (tastierino numerico)	
Freno a mano: ... (tastierino numerico)	
Marcia superiore: (tastierino numerico)	
Marcia inferiore: (tastierino numerico)	
Cambio telecamera: ... (tastierino numerico)	

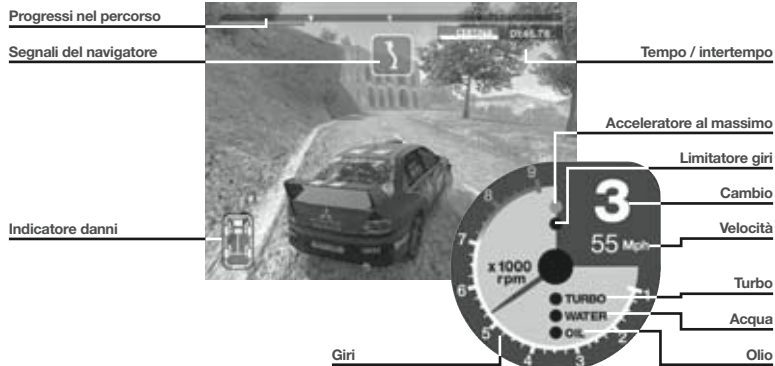
Controlli C (Giocatore 3)

Sterzo a sinistra:	
Sterzo a destra:	
Acceleratore:	
Freno / retromarcia da fermo:	
Sterzo secco:	
Freno a mano:	
Marcia superiore:	
Marcia inferiore:	
Cambio telecamera:	

Controlli D (Giocatore 4)

Sterzo a sinistra:	
Sterzo a destra:	
Acceleratore:	
Freno / retromarcia da fermo:	
Sterzo secco:	
Freno a mano:	
Marcia superiore:	
Marcia inferiore:	
Cambio telecamera:	

INTERFACCIA



Progressi nel percorso: l'indicatore sulla barra di progresso rappresenta la tua vettura. Quando superi un indicatore di percorso la barra diventa rossa (in ritardo sul record) o verde (in anticipo sul record) a seconda delle tue prestazioni.

Segnali del navigatore: vedi Avvisi e note di gara del navigatore

Indicatore danni: mostra le parti della tua vettura che stanno subendo dei danni e la quantità di danni subiti. Quando una parte si danneggia, l'indicatore la fa passare da bianca (condizioni perfette) a rossa (gravemente danneggiata o non funzionante). vedi Danni per ulteriori dettagli.

Tempo: il tempo totale impiegato sul percorso fino a questo momento.

Intertempo: quando ti avvicini a un indicatore di percorso il conto alla rovescia degli intertempi confronta la tua prestazione con il tempo record su quel percorso (o con quello predefinito se è la prima volta che giochi). I valori negativi segnalano che stai battendo il tempo record, mentre i valori positivi indicano che sei più lento.

Acceleratore al massimo: si illumina quando è stata raggiunta l'accelerazione massima.

Limitatore giri: si accende quando è necessario cambiare marcia.

Cambio: la tua marcia attuale.

Velocità: la tua velocità attuale.

Turbo: indica danni al turbo.

Acqua / olio: Indica danni al sistema di raffreddamento (acqua) che possono portare a un surriscaldamento, e danni al motore (olio).

Giri: i tuoi giri al minuto (RPM) attuali.

MENU PRINCIPALE

- Carriera:** inizia una carriera di pilota di rally e fatti strada fino alla pedana più alta del podio mondiale.
- Campionato:** gareggia nei panni di Colin McRae in un campionato straordinario (1 o 2 giocatori).
- Sfide:** gareggia in percorsi per un solo giocatore o in modalità rally. Oppure sfida altri giocatori in modalità multiplayer.
- Online:** vai online e gareggia in rally con altri piloti di tutto il mondo.
- Punteggi alti:** controlla i punteggi più alti che hai ottenuto nelle modalità Campionato e Percorsi.
- Opzioni:** modifica e definisci le tue impostazioni di gioco.

SELEZIONE NOME E NAZIONALITÀ

Per molte modalità di gioco in Colin McRae Rally 2005™ devi inserire il nome e la nazionalità del tuo giocatore...



Iscrivi nome

Alle schermate Iscrivi nome, digita il tuo nome sulla tastiera e quando hai finito premi INVIO.

Selezione nazionalità

Alle schermate Nazionalità, usa il tasti cursore per evidenziare la bandiera del paese che desideri rappresentare e premi INVIO. Questa selezione non influenzerà la lingua o il testo del gioco (che puoi specificare nel menu Opzioni).

Nota: imposta la lingua usata dal navigatore in Menu principale > Opzioni > Impostazioni di gioco.





SELEZIONE AUTO

Scegli "Selezione auto" nel menu Modalità di gioco per accedere alla schermata Classe auto. Premi  o  e poi INVIO per scegliere la tua classe auto. In questa schermata puoi anche vedere quali veicoli hai sbloccato in modalità Carriera (tutte le auto ancora bloccate sono visualizzate in grigio).



Quando sei soddisfatto della tua scelta premi INMO per procedere.

Dopo avere scelto l'auto, seleziona il tipo di cambio che vuoi utilizzare:

con la trasmissione manuale dovrai cambiare manualmente le marce mentre guidi premendo **V** e **B**.

un cambio semiautomatico cambierà le marce automaticamente, ma tu potrai anche fare dei cambi manuali usando **V** e **B**.

il cambio totalmente automatico cambia marcia quando necessario ed è l'ideale per i principianti. I piloti più esperti possono ottenere prestazioni migliori usando il cambio manuale o semiautomatico.



Attacco a tempo

L'Attacco a tempo è tutta questione di record. Sei tu a dover fare il miglior tempo e a conquistarti un posto nella storia del rally guidando in emozionanti gare per un solo giocatore.



Percorsi

Guida un'auto disponibile a tua scelta su qualsiasi percorso sbloccato nel corso della tua carriera di pilota di rally.

Inserisci il tuo nome e la nazionalità, poi scegli l'auto e il percorso su cui vuoi correre e datti da fare per stabilire un nuovo record su quel percorso.

Rally

Segui le istruzioni a video per impostare il tuo nome e la tua nazionalità e per scegliere un veicolo, poi seleziona "Selezione percorso" per scegliere uno dei rally speciali dalla schermata Selezione pista o scegli un file personalizzato per creare il tuo rally con i percorsi che hai completato in modalità Carriera.

Rally personalizzati

Seleziona un file personalizzato nella schermata della modalità Rally, poi usa le opzioni Paese e Percorso per selezionare i singoli percorsi del tuo rally personalizzato. 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.

Opzioni percorsi e rally

Area di servizio: attiva e disattiva l'area di servizio. Se attivata, l'area di servizio apparirà in punti strategici tra i percorsi, consentendoti di riconfigurare la tua auto (vedi Area di servizio nella sezione Eventi di questo manuale).

Danni: scegli tra danni Normali e Gravi.

La corsa fantasma

In qualsiasi momento durante il rally premi  per mettere in pausa il gioco e accedere al Menu Pausa. Da qui puoi attivare la Corsa fantasma, un'auto che corre sul percorso rappresentando il tempo migliore per quel percorso. Batti la Corsa fantasma per stabilire un nuovo record; il tuo record sostituisce la Corsa fantasma originale che dovrai battere se vorrai continuare a migliorare le tue capacità.



Multiplayer

Entra nel cuore delle vere corse di rally con 2-4 giocatori in modalità Multiplayer. All'inizio della partita ogni giocatore sceglie a turno il proprio nome, la nazionalità e l'auto. Tutte le modalità e le opzioni sono uguali all'Attacco a tempo, con l'aggiunta della selezione del numero di giocatori, della modalità Multiplayer e delle seguenti voci:

Inseguimento: i giocatori in corda ricevono un'accelerazione e una tenuta di strada aggiuntiva per rimontare.

Handicap: i giocatori in testa avranno una penalità di tempo sul prossimo percorso.

Modalità Multiplayer

Schermo diviso: Tutti i giocatori corrono contemporaneamente su uno schermo diviso a metà (2 giocatori) o in quarti (3-4 giocatori) usando le impostazioni dei controlli indicate in "Controlli di gioco". Gli avversari sono visualizzati nel segmento di ciascun giocatore come auto fantasma colorate.

Alternato: In Modalità Alternata ogni giocatore guida a turno ciascun percorso di rally usando come controlli predefiniti i Controlli A (vedi "Controlli di gioco").



LAN

Seleziona "LAN" per avviare o unirti a una partita in una rete locale (LAN).

Crea partita

Utilizza le opzioni visualizzate per impostare una partita a cui possano partecipare altri giocatori, poi premi INVIO per entrare nella sala d'attesa della partita.

Seleziona la tua auto e poi seleziona "Pronto". Quando tutti i giocatori hanno selezionato "Pronto", seleziona "Gara" per iniziare.

Ricerca rapida

Seleziona "Ricerca rapida" per cercare le partite in corso nella tua rete locale (LAN). Seleziona una partita ed entra nella sala d'attesa della partita.

Seleziona la tua auto e poi seleziona "Pronto". Quando anche tutti gli altri giocatori hanno selezionato "Pronto", l'host può dare il via alla gara.

EVENTI

Campionato

È giunto il momento di sedersi al posto del grande campione di rally Colin McRae.

McRae è indubbiamente il pilota più popolare e spericolato nella storia del rally e ha uno stile che tutti i gli appassionati adorano.

Nel 1995 il trentacinquenne scozzese divenne il più giovane Campione del Mondo di tutti i tempi, famoso per il suo stile di guida aggressivo. Nel corso della sua carriera ha vinto lo sbalorditivo numero di 20 Campionati Mondiali di Rally.

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

Visita www.colinmcræ.com per avere altre informazioni sulla superstar del rally mondiale.

La prima volta che entri in modalità Campionato, seleziona un file di salvataggio per registrare i progressi del tuo campionato e premi INVIO. Poi seleziona il numero di giocatori (1-2) e il livello di difficoltà, dopodiché dai un nome al file di salvataggio e premi INVIO per proseguire.

Nelle partite successive ti basterà selezionare il file di salvataggio per riprendere il campionato dall'inizio del rally successivo o dall'ultima area di servizio che hai raggiunto.

Seleziona l'auto 4WD con cui vuoi iniziare il campionato (vedi Selezione auto) e premi INVIO, poi scegli il tipo di cambio che preferisci e premi ancora INVIO per iniziare il campionato.



Carriera

Gareggia come pretendente al titolo di campione mondiale di rally. Partendo dal fondo della classifica piloti, devi dimostrare le tue capacità sul campo e farti strada tra eventi e serie per diventare il migliore pilota di tutti i tempi.

Nel Menu principale seleziona "Carriera" e scegli "Inizia". Poi scegli un file di salvataggio per registrare i tuoi progressi. (Nelle partite successive caricherai la tua partita da questo file per riprendere dall'inizio del prossimo rally/serie o dall'ultima area di servizio che hai raggiunto.) Infine scegli il livello di difficoltà per la tua carriera e inserisci il nome del tuo pilota (nome del file di salvataggio) e la sua nazionalità per entrare nella schermata Carriera.



Serie

Scegli la serie rallystica in cui vuoi gareggiare. All'inizio la maggior parte degli eventi non saranno accessibili, ma mano a mano che avvanzerai e guadagnerai punti pilota conquistando piazzamenti sul podio verranno sbloccati altri eventi. Sblocherai anche le prove di pezzi di ricambio per guadagnare potenziamenti per la tua auto.

Ogni scheda di serie riporta il nome della serie, la relativa classe auto e il numero di punti pilota disponibili.




Trophy Room

Entra nella Sala dei trofei per verificare i tuoi progressi.

Evidenzia "Panoramica" per visualizzare un elenco delle tue vittorie e dei tuoi trofei o "Statistiche" per visualizzare le statistiche del tuo pilota, compresi i punti carriera guadagnati e gli elementi sbloccati.

Garage

Entra nel garage per visualizzare un elenco delle auto e dei potenziamenti che hai sbloccato. Per visualizzare un'auto, seleziona la classe del veicolo e poi il veicolo (vedi anche Selezione auto). Alla schermata del veicolo premi  per passare in rassegna le caratteristiche dell'auto e i potenziamenti che hai guadagnato.



Area di servizio

All'inizio di ogni rally e a intermittenza tra i percorsi farai visita all'area di servizio per poter regolare e riparare la tua auto. Seleziona "Corsa" per uscire sul percorso o scegli una delle opzioni seguenti:



Officina

(Non presente alla prima area di servizio di un rally.) Il tuo team di meccanici ha un tempo limitato in cui riparare l'auto per consentirle di correre il rally. 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 in modo da 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 avere subito dei danni sia alla carrozzeria sia alle sospensioni. Benché la carrozzeria protegga tutte le altre parti, riparare le sospensioni è decisamente più importante per affrontare il prossimo percorso.

Se ritieni che alcune riparazioni siano fondamentali, ma il tempo a disposizione non è sufficiente per eseguirle, puoi comunque far eseguire una riparazione limitata ma subendo una penalità di tempo (massimo 5 minuti) che verrà sottratto dal tuo tempo totale di rally/percorso e che potrai recuperare solo guidando veramente ad alto livello.

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.

Configurazione auto

- Pneumatici:** 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 ponderata sulle gomme con cui correre, potresti perdere ben più del semplice tempo prima di riuscire a tornare all'Area di servizio.
- Altezza telaio:** Un'altezza telaio ridotta (la distanza tra telaio e strada) offre maggiore stabilità alla vettura su superfici lisce, ma la portata delle sospensioni viene ridotta. Avrai maggiori difficoltà ad affrontare asperità del terreno e la tua vettura potrebbe restare bloccata nel terreno più facilmente.
- Molle:** Un assetto morbido garantisce una trazione migliore sui terreni accidentati e sconnessi, ma il rollio aumenta. Un assetto più rigido permette ottime performance su terreni duri e compatti con un rollio molto limitato.
- Antirullo:** L'antirullo collabora con le sospensioni per mantenere una stabilità generale su superfici irregolari e per contrastare l'oscillazione dell'auto quando affronta le curve.
- Freni:** Bilancia la potenza dei tuoi freni tra i dischi anteriori e quelli posteriori. Questo influenza il modo in cui la tua auto si comporterà in curva. Una potenza maggiore dei freni posteriori può provocare un blocco in curva e uno sbandamento della parte posteriore della vettura 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.
- 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 della vettura, che dovrà rallentare per affrontare le curve più strette.
- Cambio:** Un rapporto di cambio alto offre un maggiore intervallo tra le marce e una maggiore velocità massima, ma a scapito dell'accelerazione. Un rapporto di cambio basso ti consente di fare una partenza migliore degli altri ma la velocità massima ne risentirà.



Informazioni

Consulta un rapporto sul prossimo percorso e sulle condizioni di guida.

Tabellone

Il tabellone indica la tua posizione nella serie in corso.

Potenziamenti

Controlla i potenziamenti che hai già vinto per la tua auto attuale.

DANNI

I danni al veicolo sono un rischio comune per chi corre nei rally. Se la tua auto viene danneggiata eccessivamente, potresti non essere più in grado di guidare in modo competitivo.

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

Normale: La tua auto è soggetta a un livello medio di danni e subirà una ragionevole dose di colpi.

Grave: Le collisioni, i fuori pista, la guida scorretta e così via avranno effetti drastici sulla manovrabilità della tua vettura. Fai attenzione perché prestazioni poco soddisfacenti potrebbero mandarti fuori gara prima del previsto.

VISUALI DI GUIDA

In qualsiasi momento del rally premi **1** sulla tastiera principale (Controlli A) per modificare la visuale. Le visuali a disposizione sono:



Segui telecam.
– vicino



Segui telecam.
– lontano



Telecam.
abitacolo



Telecam. cofano



Telecam. paraurti

INTERNET

Seleziona "Online" per collegarti al Web e gareggiare con altri appassionati di rally di tutto il mondo. Se utilizzi una connessione telefonica e questa non è configurata per collegarsi a richiesta, potresti dover uscire da Colin McRae Rally 2005™ e collegarti manualmente a Internet prima di riavviare il gioco. Altre connessioni Internet ad alta velocità come la banda larga sono sempre attive e la connessione si avvierà automaticamente. Per godere della migliore esperienza rallystica con Colin McRae Rally 2005™, utilizza una connessione ad alta velocità.

Seleziona una delle seguenti opzioni per iniziare a giocare.

Ricerca rapida

La Partita rapida è il modo più veloce e facile per entrare in una partita: viene selezionata la prima partita in corso alla quale puoi partecipare. Seleziona "Partecipa" per entrare nella partita visualizzata o "Aggiorna" per visualizzare la scelta successiva.

Ricerca

Specifica esattamente che tipo di gioco stai cercando. Segui le opzioni a video per definire i criteri della tua ricerca, poi seleziona "Cerca" per visualizzare un elenco di partite in corso che corrispondono alle tue preferenze. Scegli una partita e poi seleziona "Partecipa" per entrare nella Sala d'attesa di quella partita.

Crea partita

Seleziona "Crea partita" poi segui le opzioni a video per impostare la tua partita a cui gli altri potranno partecipare.

Nota: verrà visualizzata una notifica nel caso la velocità della tua connessione possa avere effetti negativi sul gioco.

La Sala d'attesa

Nella Sala d'attesa sono disponibili le seguenti opzioni:

- | | |
|---------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pronto/Non pronto: | premi INVIO per far passare il tuo status su "Pronto" quando hai completato tutte le tue scelte per il prossimo rally: l'host della partita non può dare il via alla gara finché tutti non sono pronti. |
| Corsa (solo host): | quando tutti sono pronti, seleziona "Corsa" per iniziare. |
| Selezione auto: | scegli un'auto e il tipo di cambio per il prossimo percorso. |
| Opzioni sessione (solo host): | imposta il tuo rally (vedi Percorsi e Rally per ulteriori informazioni). |
| Espelli giocatore (solo host): | elimina un giocatore dalla tua partita. |



Come giocare con GameSpy Arcade

È possibile giocare online a Colin McRae Rally 2005™ tramite GameSpy Arcade, allegato al gioco. Se non lo hai già fatto, inserisci il tuo disco Colin McRae Rally 2005™ e installa Arcade. Poi, per giocare online a Colin McRae Rally 2005™, segui queste semplici istruzioni:

Esegui GameSpy Arcade e vai alla stanza Colin McRae Rally 2005™: Fai clic sul collegamento GameSpy Arcade nel tuo menu Start. Quando il software viene avviato, vedrai un elenco di giochi e altri ancora sul lato sinistro. Ci sono molte cose da fare, ma ci sarà tempo più tardi: fai clic sul pulsante Colin McRae Rally 2005™ sulla sinistra per entrare nella stanza Colin McRae Rally 2005™.

Trova e unisciti a un server Colin McRae Rally 2005™: Una volta entrato nella stanza Colin McRae Rally 2005™ puoi incontrare o accogliere altri giocatori e trovare dei server. La metà superiore dell'applicazione elencherà tutti i server disponibili, specificando il numero di persone che stanno giocando e la velocità della tua connessione (misurata da una cosa chiamata "ping". Più basso è il tuo ping, meglio è per te.) Fai doppio clic su un server a tua scelta per unirti. Colin McRae Rally 2005™ verrà eseguito e ti conatterà automaticamente al server che hai selezionato. Che il rally abbia inizio!

Problemi?

Se hai problemi con Arcade, nell'installazione del programma, nella sua registrazione o nel suo utilizzo con Colin McRae Rally 2005™, consulta le nostre pagine di assistenza all'indirizzo <http://www.gamespyarcade.com/help/> o inviaci un messaggio e-mail usando il modulo all'indirizzo <http://www.gamespyarcade.com/support/contact.shtml>.

AVVISI E NOTE DI GARA DEL NAVIGATORE

Ogni volta che sei in pista, devi ricordare 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 si avvicina 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 avvisi vocale del tuo navigatore, il quale ti indica in dettaglio la distanza, un numero di difficoltà che indica il livello di rischio della curva in arrivo, 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 sullo schermo, ad esempio:



Curva a tornante.....Curva larga

Definizioni degli avvisi

Attenzione:	pericoloso.	Svolta:	una curva a un incrocio stradale.
Cautela:	molto pericoloso.	Apri:	la curva si allarga in uscita.
Collinetta:	un rilievo del terreno che nasconde il resto della pista.	Chiude:	la curva si restringe in uscita.
Salto:	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.	Stringe:	la strada si restringe.
Lungo:	una curva lunga.	Non tagliare:	non tagliare l'angolo della curva.
Molto lungo:	una curva lunga estesa.	Taglia:	la strada è libera per tagliare l'angolo della curva.
		Diritto:	supera le prossime curve mantenendo una traiettoria dritta.
		Dossi:	ondulazioni del terreno che possono rendere instabili le sospensioni.

SALVATAGGIO E CARICAMENTO

Questo gioco utilizza una funzione di auto-salvataggio che salva automaticamente i tuoi progressi e le caratteristiche sbloccate in punti chiave di tutto il gioco (alla creazione di un file di salvataggio, al raggiungimento di un'area di servizio nel corso di un rally e al completamento di un rally). L'auto-salvataggio può essere disabilitato nel Menu opzioni, ma in quel caso nessun progresso di gioco verrà salvato.

I dati di gioco sono caricati automaticamente dal file di salvataggio selezionato al momento di entrare nella modalità di gioco relativa.

OPZIONI

Seleziona "Opzioni" nel Menu principale per riconfigurare il gioco.

Controlli

Seleziona e imposta le configurazioni dei controlli e/o i controller collegati per ciascun giocatore. Seleziona prima il giocatore, poi la periferica di input (il controller) e la configurazione dei controlli che intende usare (i particolari a schermo).

I controlli da tastiera possono essere personalizzati. Per modificare l'assegnazione dei tasti, evidenzia una funzione di gioco e poi premi il tasto che vuoi assegnare a quella funzione. È possibile assegnare una sola funzione a ciascun controllo: i conflitti sono visualizzati in rosso. Quando sei soddisfatto della tua configurazione personalizzata del controller, premi INMO.

Grafica

Attiva o disattiva gli elementi visualizzati a schermo, imposta la qualità grafica e calibra il tuo schermo. Seleziona "Opzioni avanzate" per selezionare il tuo adattatore grafico, impostare la risoluzione del tuo schermo e attivare o disattivare le funzioni dell'adattatore grafico. Se le prestazioni del gioco non fossero ottimali, riducendo la risoluzione dello schermo o disattivando le funzioni dell'adattatore grafico queste potrebbero avere un miglioramento.

Audio

Regola i livelli di volume della voce del navigatore, della musica e degli effetti speciali.

Impostazioni di gioco

Seleziona la lingua del navigatore. Attiva o disattiva l'auto-salvataggio (impostazione predefinita: attivato).

Segreti

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

Riconoscimenti

Scopri chi ha creato Colin McRae Rally 2005™.



RINGRAZIAMENTI

Fiat Auto S.p.A (Alfa Romeo), Audi AG, Automobiles Peugeot, BMW, Beanstalk Inc, Bridgestone Corporation, Automobiles Citroen, Ford Motor Company, Ford Rallye Sport, Fuji Heavy Industries Limited, GM-Fiat Italia s.r.l., Land Rover, MG Sport e Racing, Mitsubishi Motors Corporation, Mitsubishi Ralliart Europe, Nissan Motor Co. Ltd., Renault Merchandising e Renault s.a.s, Toyota Motor Corporation, Volkswagen AG, Autocar Electrical Equipment Co. Ltd, Brembo S.p.A, Castrol Limited, Compomotive Automotive 73 Ltd, Collins Performance Engineering, Federal Mogul, Hella, Koni BV, Michelin, NGK Spark Plugs (UK) Ltd, OMP Racing, Oz S.p.a., Pace Products (Anglia) Ltd, Pipercross Ltd, EPTG Ltd. / Power Engineering (Powerflex), RT Quaife Engineering Ltd, Sparco s.r.l., Superchips Inc, Telefonica Movistar, TNT, Waypoint Design.

UN RINGRAZIAMENTO SPECIALE A

Colin McRae, Nicky Grist, Jean-Eric Freudiger, Campbell Roy, Darryl Still, Nvidia, Esther Oggenfuss, Certina.

NOTE



NOTE

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 ALTREMENTI UTILIZZANDO IL PROGRAMMA, L'UTENTE ACCETTA DI ESSERE LEGALMENTE VINCOLATO DAI TERMINI DEL PRESENTE CONTRATTO CON CODEMASTERS. QUALORA I TERMINI DEL CONTRATTO NON VENGANO 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 COMMERCIALITÀ, QUALITÀ SODDISFACCENTE, 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 rispedire 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 CODEMASTERS 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 SUDETTE 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.

RESCISIONE. 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.

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

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.

NON VEDI L'ORA DI FINIRE IL GIOCO?

Registrati adesso e accedi immediatamente a:

- **Tutti i percorsi**
- **Classe 4WD**
- **Classe Super 2WD**
- **Auto RWD**
- **Classe 4x4**
- **Auto classiche**
- **Auto speciali**
- **Classe gruppo B**

... oppure gioca fino alla fine!

www.codemasters.com/bonuscodes

Prima di iniziare, leggi attentamente queste istruzioni passo-passo...

1. Nel gioco, vai al menu Opzioni > Segreti e annota il Codice di accesso segreto.
Ti occorrerà per ottenere il Codice Bonus.
2. Collegati e segui le istruzioni che ti guideranno nell'area di Colin McRae Rally 2005™.**
3. Quando ti verrà chiesto, inserisci il Codice di accesso segreto che hai trovato sul gioco e i tuoi dati.
4. Riceverai nel giro di poco tempo un messaggio di posta elettronica che conterrà tutti i Codici Bonus per Colin McRae Rally 2005™.
5. Per sbloccare le nuove funzioni, vai al menu Opzioni > Segreti > Immissione codice nel gioco e immetti i Codici Bonus negli spazi visualizzati sullo schermo.

**Ottenere i codici bonus online costa 2,99 lire sterline, pagabili con carta di credito. Tutte le funzioni del gioco sbloccate con i codici bonus diventano disponibili anche giocando.

IMPORTANTE: i Codici Bonus forniti sono esclusivi per la tua installazione e/o salvataggi del gioco.