

4x4 EVO

MANUALE





INDICE

Installare il gioco	2
Disinstallare il gioco	2
Iniziare il Gioco	3
Comandi	4
Comandi Menu	4
Comandi Gioco	4
Comandi da tastiera	5
Modalità di gioco	6
Corsa	6
Contro il tempo	7
Carriera	9
Gioco in rete	10
Opzioni	11
Schermata di gioco	13
Schermata Replay	13
Messa a punto del veicolo	14
Consigli e suggerimenti	17
Crediti	18

U B R O C K G U L L Y M U D L E D G E

4X4

INSTALLARE IL GIOCO

PER INSTALLARE 4X4 EVO:

1. Avviate il sistema operativo Windows 95/98/2000 o NT 4.0.
2. Accertatevi che tutte le altre applicazioni sul vostro computer siano chiuse.
3. Inserite il CD di 4x4 EVO nella vostra unità CD-ROM. Dovrebbe comparire il Menu di Installazione di 4x4 EVO. Se il Menu di Installazione non compare un minuto dopo che avete inserito il CD, fate doppio clic sull'icona "Risorse del Computer" sul desktop. Dovrebbe aprirsi una finestra che mostra tutte le unità presenti sul vostro computer. Fate doppio clic sull'icona del CD-ROM in cui avete inserito il CD di 4x4 EVO. Dovrebbe apparire una nuova finestra con l'elenco di tutti i file presenti sul CD di 4x4 EVO. Trovate l'icona "setup" nell'elenco e fate doppio clic su di essa. Dovrebbe comparire il Menu di Installazione di 4x4 EVO.

Per installare 4x4 EVO sul disco fisso seguite le istruzioni del Menu di Installazione.

DISINSTALLARE IL GIOCO

PER DISINSTALLARE 4X4 EVO FATE QUANTO SEGUE:

1. Avviate il sistema operativo Windows 95/98/2000 o NT 4.0.
2. Andate nella cartella 4x4 EVO, nel menu AVVIO>Programmi e fate clic con il tasto sinistro del mouse sull'icona Disinstallare 4x4 EVO.

S A N D B O U L D E R W A T E R S C R

INIZIARE IL GIOCO

PER FARE PARTIRE 4X4 EVO FATE QUANTO SEGUE:

1. Avviate il sistema operativo Windows 95/98/2000 o NT 4.0.
2. Accertatevi che il CD di 4x4 EVO si trovi nell'unità CD-ROM.
3. Andate nella cartella 4x4 EVO, nel menu AVVIO>Programmi e fate clic con il tasto sinistro del mouse sull'icona 4x4 Evolution.



U B R O C K G U L L Y M U D L E D G E

EVOLUTION

COMANDI

COMANDI MENU:

Su/Giù

Sinistra/Destra

Scegli

Annulla

Aiuto del Menu

Cambia lista

Pagina precedente

Pagina successiva

Tasti Freccia in su, Freccia in giù

Freccia a sinistra, Freccia a destra

Tasto INVIO

Tasto ESC

Tasto F1

Combinazione di tasti CTRL+TAB

Tasto PAGE UP Pag+ / PagSu

Tasto PAGE DOWN PagØ PagGiù

COMANDI DI GIOCO:

Sterzare a sinistra/destra

Soccorso

Luci accese/spente

Inserisci/disinserisci
trazione integrale

Trazione integrale – marce
ridotte

Sali di una marcia

Scala una marcia

Cambia punto di vista

Freno a mano

Freno

Acceleratore

Escape

Tasti Freccia a sinistra, Freccia a destra

Tasto H

Tasto L

Tasto 4

Tasto 4

Tasto A

Tasto Z

Tasto V

Tasto E

Tasto freccia in giù

Tasto freccia in su

Tasto ESC

S A N D B O U L D E R W A T E R S C R

COMANDI DA TASTIERA:

Cambia visione	Tasto V
Mostra/Nascondi Quadro informazioni	Tasto O
Mostra/Nascondi Contagiri	Tasto D
Mostra/Nascondi Mappa	Tasto TAB
Mostra/Nascondi Freccia Navigazione	Tasto F
Soccorso	Tasto H
Freno a mano	Tasto E
Inserisci/disinserisci trazione integrale	Tasto 4
Sali di una marcia	Tasto A
Scala una marcia	Tasto Z
Sterza a sinistra	Tasto cursore a sinistra
Sterza a destra	Tasto cursore a destra
Acceleratore	Tasto c cursore in su
Freno	Tasto cursore in giù
Togli il sonoro	Combinazione di tasti CTRL+M



U B R O C K G U L L Y M U D L E D G E

OLUTION

MODALITÀ DI GIOCO

CORSA

La modalità Corsa permette al giocatore di scegliere qualunque pista e di gareggiare in una corsa lunga fino a 20 giri. Nella modalità Corsa ci sono le seguenti schermate di impostazioni:



OPZIONI IMPOSTAZIONE CORSA

CONTINUA: Scegliete questa opzione per portarvi alla schermata Messa a punto del veicolo.

CASUALE: Impostate questa opzione su yes sì per fare scegliere casualmente dal computer la pista, le condizioni atmosferiche e l'ora.

PISTA: Usate questa opzione per scegliere la pista su cui desiderate correre.

CONDIZIONI ATMOSFERICHE: Usate questa opzione per scegliere tra le quattro differenti condizioni atmosferiche (Clear Sereno, Foggy Nebbia, Dense Fog Nebbia Densa, o Rain Pioggia).

ORA: Usate questa opzione per scegliere tra quattro diversi momenti della giornata: (Midday Mezzogiorno, Dusk Tramonto, Night Notte, or Pitch Black Buio pesto).



S A N D B O U L D E R W A T E R S C R

GIRI: Usate questa opzione per scegliere il numero di giri di durata della corsa (1-20).

GUIDATORI CONTROLLATI DAL COMPUTER: Usate questa opzione per scegliere contro quanti guidatori controllati dall'IA gareggerete (0-7).

INDIETRO: Scegliete questa opzione per tornare alla schermata principale Select Mode Scelta Modalità di Gioco.

VEHICLE SETUP OPTIONS MESSA A PUNTO DEL VEICOLO

CORSA: Scegliete questa opzione per iniziare la corsa con le impostazioni che avete scelto.

SCELTA VEICOLO: Usate questa opzione per scegliere il veicolo con cui desiderate gareggiare. Potete scegliere uno dei veicoli nell'elenco o, in modalità Carriera, usare un veicolo salvato in precedenza. I veicoli di Classe 1 sono di serie, quelli di Classe 2 sono leggermente modificati, e quelli di Classe 3 sono estesamente modificati.

MESSA A PUNTO DEL VEICOLO: Usate questa opzione per scegliere la schermata Messa a punto veicolo. Consultare la sezione Messa a punto veicolo per avere ulteriori informazioni.

INDIETRO: Scegliete questa opzione per tornare alla schermata Impostazione Corsa.

CONTRO IL TEMPO

La modalità Contro il tempo permette al giocatore di gareggiare per stabilire il miglior tempo su qualunque pista.. Le corse Contro il tempo sono disputate solo dal veicolo del giocatore; non ci sono veicoli controllati dall'IA. Il giocatore può scegliere di correre nella modalità Contro il tempo senza veicolo fantasma, con il proprio veicolo fantasma o con il veicolo fantasma di qualcun altro. Un veicolo fantasma rappresenta il replay di un giro veloce, eseguito da un veicolo trasparente, con cui non è possibile entrare in collisione. Mentre il giocatore percorre la pista, e cerca di stabilire il miglior tempo, può guardare il veicolo fantasma e rendersi conto se sta andando più veloce o più lento.

U B R O C K G U L L Y M U D L E D G E

EVOLUTION

Se il giocatore è davanti al veicolo fantasma, sta stabilendo un tempo migliore. Se si trova dietro, sta girando con un tempo peggiore di quello del veicolo fantasma.

SCELTA OPZIONI CORSA

INIZIA UN NUOVO GIRO RECORD: Scegliete questa opzione se volete creare un giro record nuovo di zecca. Dopo che avrete completato il primo giro, apparirà un veicolo fantasma, che sarà una copia esatta del vostro giro più veloce. Se migliorate la vostra prestazione il giro fantasma sarà sostituito da quello nuovo (e più veloce).

CORRI CONTRO UN GIRO RECORD ESISTENTE: Scegliete questa opzione se desiderate correre contro uno dei vostri vecchi giri record o se desiderate gareggiare contro un giro record di qualcun altro. Vi sarà mostrato un elenco di giri record e potrete scegliere contro quale desiderate gareggiare.

RIVEDI UN GIRO RECORD ESISTENTE: Scegliete questa opzione se desiderate rivedere, come un replay, uno dei vostri vecchi giri record o un giro record di qualcun altro. Scegliendo questa opzione non gareggerete, ma vi limiterete a guardare il giro record del veicolo fantasma.

VIEW SELECTION OPTIONS SCELTA OPZIONI

CONTINUA: Scegliete questa opzione per continuare fino alla schermata Scelta Veicolo.

CIRCUITO: Con questa opzione potete scegliere su quale circuito desiderate eseguire la vostra sessione di giri record.

GIRI: Scegliete il numero di giri durante i quali desiderate cercare di fare il vostro giro record (1-20).

S A N D B O U L D E R W A T E R S C R

OPZIONI SCELTA VEICOLO

Race Corsa: Scegliete questa opzione per iniziare la corsa con le impostazioni che avete scelto.

Vehicle Select Scelta veicolo: Usate questa opzione per scegliere il veicolo con cui desiderate gareggiare. Potete scegliere tra uno dei veicoli dell'elenco o, in modalità Carriera, usare un veicolo che avete salvato.

MESSA A PUNTO DEL VEICOLO: Usate questa opzione per scegliere la schermata Messa a punto del veicolo. Per avere maggiori dettagli, consultare la sezione Messa a punto del veicolo.

CARRIERA



In questa modalità iniziate senza veicolo e con una piccola somma di denaro. Dovete innanzi tutto comprare un veicolo di serie, e quindi gareggiare nelle corse per guadagnare più soldi. Grazie alle vostre vincite potrete migliorare il vostro veicolo

con una serie di componenti ad alte prestazioni.

RACE SELECTION OPTIONS SCELTA OPZIONI

VAI A CASA: A casa, potete vedere i veicoli che possedete e le corse che avete portato a termine. A casa potete anche montare e smontare parti dai vostri veicoli.

VAI A FARE ACQUISTI: Qui potete comprare un nuovo veicolo, o le parti necessarie, per migliorare le prestazioni dei vostri veicoli.

VAI A CORRERE: Qui potete scegliere una più corse in cui gareggiare e guadagnare soldi.

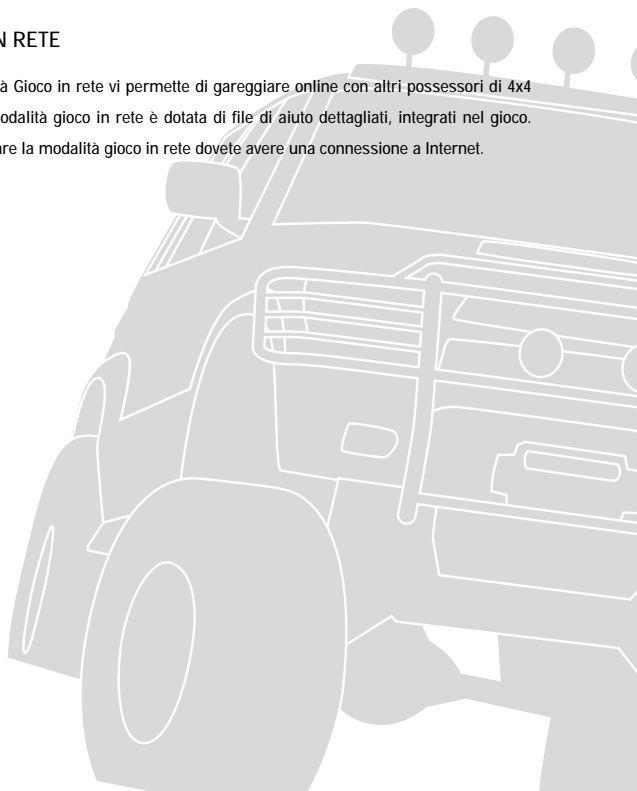


U B R O C K G U L L Y M U D L E D G E

EVOLUTION

GIOCO IN RETE

La modalità Gioco in rete vi permette di gareggiare online con altri possessori di 4x4 EVO. La modalità gioco in rete è dotata di file di aiuto dettagliati, integrati nel gioco. Per utilizzare la modalità gioco in rete dovete avere una connessione a Internet.



S A N D B O U L D E R W A T E R S C R

4x4 EVO

OPZIONI

SOUND OPTIONS OPZIONI SONORO

MUTO: Scegliete questa opzione per eliminare tutti i suoni.

EFFETTI SONORI: Usate il cursore per regolare il volume degli effetti sonori del gioco.

MUSICA DI SOTTOFONDO: Usate il cursore per regolare il volume della musica del gioco.

MODALITÀ SUONO: Scegliete questa opzione per passare dal suono stereo a mono e viceversa.

LIVELLO D'USCITA: Scegliete questa opzione per scegliere il livello d'uscita del suono.

QUALITÀ IN USCITA: Scegliete questa opzione per scegliere il livello della qualità in uscita del suono.

DISPOSITIVO DI USCITA: Usate questa opzione per scegliere il dispositivo hardware usato per l'uscita del suono.

HARDWARE: Scegliete questa opzione per scegliere quante risorse hardware riservare alla gestione del sonoro.

OPZIONI SCHERMATE

UNITÀ DI MISURA: Usate questa opzione per passare dalle unità metriche a quelle anglosassoni e viceversa.

FRECCIA: Usate questa opzione per mostrare o nascondere la freccia di navigazione.

INFORMAZIONI SULLA CORSA: Usate questa opzione per mostrare o nascondere il quadro con le informazioni sulla corsa.

MAPPA: Usate questa opzione per mostrare o nascondere la mappa della pista.

U B R O C K G U L L Y M U D L E D G E

EVOLUTION

IMPOSTAZIONI CONTROLLER

Con questa opzione potete scegliere le impostazioni del vostro controller.

OPZIONI GRAFICA

DISTANZA VISIBILE: Usate questa opzione per decidere fino a quale distanza deve essere rappresentata la scena. Scegliendo distanze minori si migliorerà il frame rate frequenza dei fotogrammi.

COMPLESSITÀ DEL PAESAGGI: Usate questa opzione per passare in rassegna i diversi livelli di complessità del paesaggio. Una minore complessità del paesaggio migliorerà il frame rate frequenza dei fotogrammi.

OMBRE SUL TERRENO: Attiva o disattiva la rappresentazione delle ombre sul suolo. Se la vostra scheda video non ha molta memoria video o non è di tipo AGP fareste meglio ad eliminare le ombre sul terreno.

OMBRE DEI VEICOLI: Usate questa opzione per passare in rassegna i diversi livelli di ombre dei veicoli. Se possedete una macchina lenta sarebbe meglio scegliere low poca o no truck shadows nessuna ombra dei veicoli.

TRACCE DELLE RUOTE: Questa opzione attiva o disattiva la rappresentazione delle tracce delle ruote sul terreno.
DETTAGLIO DEI VEICOLI: Questa opzione può essere usata per impostare il livello di dettaglio su automatic automatico o low detail basso. Per ottenere prestazioni migliori, usate l'impostazione basso livello.

RIFLESSI: Questa opzione attiva o disattiva la rappresentazione dei riflessi sulle carrozzerie dei veicoli. Per ottenere prestazioni migliori, disattivate questa opzione.

BAGLIORE SOLARE: Questa opzione attiva o disattiva la rappresentazione del bagliore del sole. Per migliorare le prestazioni disattivate questa opzione.

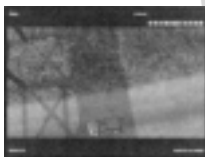
S A N D B O U L D E R W A T E R S C R

SCHEMATA DI GIOCO



La Schermata di gioco comprende tutte le informazioni che sono disponibili mentre correte. In alto a sinistra sullo schermo, si trova il quadro informazioni. Il quadro informazioni mostra informazioni quali il vostro tempo nel giro attuale, il vostro giro più veloce, il giro attuale, il numero totale di giri, la vostra posizione attuale, il numero di concorrenti ed il tempo totale della corsa. Nella parte centrale dello schermo si trova la freccia di navigazione. La freccia di navigazione indica la direzione verso il prossimo punto di controllo che dovete attraversare. I punti di controllo sono direzionali, quindi fate attenzione, ed attraversateli entrando dal lato su cui è visibile il numero del punto di controllo. Sulla freccia di navigazione ci sarà un numero, che corrisponde a quello del prossimo punto di controllo che dovete attraversare. Se la freccia di navigazione diventa rossa vi state dirigendo nella direzione sbagliata. Se la freccia di navigazione è verde state andando nella giusta direzione. In alto a destra sullo schermo c'è la mappa del circuito. La mappa mostra il tracciato generale del circuito ed i veicoli in gara. Potete usare questa mappa per vedere qual è la vostra posizione rispetto a tutti gli altri. In basso sullo schermo c'è il cruscotto. Sul cruscotto sono riportati il contagiri (RPM giri/min.), il tachimetro, il contachilometri, la marcia attualmente inserita e la configurazione attuale della trazione integrale (integrale-ridotte o integrale).

SCHEMATA REPLAY



La schermata Replay vi permette di rivedere una parte della vostra ultima corsa, o una che, in precedenza, sia stata salvata in un file. Nella schermata Replay ci sono dei comandi simili a quelli di un videoregistratore. Oltre a controllare la velocità e la direzione della

U B R O C K G U L L Y M U D L E D G E

EVOLUTION

riproduzione, potete anche cambiare l'angolo di ripresa ed il veicolo su cui è puntata la telecamera. Infine, potete salvare il replay in un file, in modo da poterlo rivedere in seguito. Il diagramma seguente descrive le funzioni di ogni icona presente nella barra replay.

MESSA A PUNTO DEL VEICOLO

Mettere a punto il vostro veicolo è importante per ottenere la massima velocità di cui è capace. Il giocatore può modificare il tipo di gomme, il tipo di trasmissione e la bilanciamento della maneggevolezza su tutti i veicoli. Per regolare le altre opzioni dovrete acquistare certe componenti, specifiche per ogni opzione.

TIPO DI GOMME: I tipi di gomme disponibili sono: slick lisce, medium cut scolpite, deep cut scolpite profondamente, e studded chiodate. Ogni tipo di gomma è studiato per fornire il massimo dell'aderenza su certe superfici. Le gomme lisce non hanno scolpitura e sono destinate solamente all'uso stradale. Le gomme scolpite sono destinate all'uso su strade sterrate o con fondo ghiaioso. Le gomme profondamente scolpite sono progettate per essere usate sul fango o su terreni sabbiosi. Le gomme chiodate sono scolpite e dotate di chiodi metallici. Sono concepite per l'uso sulla neve e su strade ghiacciate.

TIPO DI TRASMISSIONE: Sono disponibili due tipi di trasmissione, automatic automatica e manual manuale. La trasmissione automatica eseguirà i cambi di marcia al vostro posto. La trasmissione manuale richiede che voi eseguiate tutti i cambi di marcia. La trasmissione manuale vi permette di cambiare marcia esattamente quando volete, mentre la trasmissione automatica cambierà, salendo o scalandò, solamente quando raggiungerà i regimi di rotazione prefissati.

SOSPENSIONI: Per regolare le sospensioni il vostro veicolo deve essere dotato di molle ed ammortizzatori da competizione. Se il vostro veicolo non ne è dotato, in modalità Carriera potrete comprarli. La regolazione delle sospensioni vi permette

S A N D B O U L D E R W A T E R S C R

4X4 EV

di regolare la durezza relativa della combinazione molla/ammortizzatore. Una regolazione morbida permetterà al vostro veicolo di viaggiare regolarmente sopra i dossi e sul terreno accidentato. Una regolazione dura farà rimbalzare il vostro veicolo sopra i dossi e sul terreno accidentato. Una regolazione morbida renderà il vostro veicolo più lento a rispondere allo sterzo. Una regolazione dura renderà il vostro veicolo più rapido a rispondere allo sterzo.

RAPPORTO AL PONTE: Per eseguire la regolazione del rapporto al ponte il vostro veicolo deve essere equipaggiato con un cambio da competizione o con un gruppo di ingranaggi corona-pignone . Se il vostro veicolo non è dotato di cambio da competizione o di gruppo di ingranaggi corona-pignone, in modalità Carriera potrete comprarli. La regolazione del rapporto al ponte vi permette di stabilire il rapporto di trasmissione ultimo del vostro veicolo. Spostando il cursore verso sinistra il vostro veicolo avrà più accelerazione e meno velocità massima. Una maggiore accelerazione è utile in quei circuiti che hanno molte curve strette e tortuose e nessun rettilineo. Spostando il cursore verso destra il vostro veicolo avrà una maggiore velocità massima e un'accelerazione più lenta. Una maggiore velocità massima è utile in quei circuiti che hanno curve molto veloci e lunghi rettilinei.

BILANCIAMENTO FRENI: Per eseguire la regolazione del bilanciamento dei freni, il vostro veicolo deve essere equipaggiato con un ripartitore di frenata. Se il vostro veicolo non è dotato di ripartitore di frenata, in modalità Carriera potrete comprarne uno. La regolazione del bilanciamento dei freni vi permette di regolare il comportamento del veicolo durante la frenata. Se spostate il cursore verso la parte anteriore (a sinistra) i freni anteriori avranno un'efficacia maggiore di quelli posteriori. Questo renderà il veicolo più stabile in fase di frenata, ma renderà difficile sterzare mentre si frena. Se spostate il cursore verso la parte posteriore (a destra) i freni posteriori avranno un'efficacia maggiore di quelli anteriori. Questo renderà il veicolo molto instabile in fase di frenata, e molto facile da sterzare mentre si frena.

U B R O C K G U L L Y M U D L E D G E

EVOLUTION

RIPARTIZIONE DELLA COPPIA: Per regolare la ripartizione della coppia, il vostro veicolo deve essere equipaggiato con un ripartitore da competizione. Se il vostro veicolo non è dotato di ripartitore da competizione, in modalità Carriera potrete comprarne uno. La regolazione della ripartizione della coppia vi permette di stabilire, quando vi trovate in modalità 4WD, come viene distribuita le potenza tra le ruote anteriori e posteriori. Se spostate il cursore verso la parte anteriore (a sinistra) le ruote anteriori riceveranno una maggior coppia rispetto a quelle posteriori. Una maggior coppia sulle ruote anteriori aiuta ad affrontare le curve, ma può anche portare il vostro veicolo a sottosterzare. Le ruote anteriori, se avranno più coppia di quelle posteriori, slitteranno più facilmente. Se spostate il cursore verso la parte posteriore (a destra) le ruote posteriori riceveranno più coppia rispetto a quelle anteriori. Questo aiuterà il veicolo ad accelerare più rapidamente. Troppa coppia sul retrotreno può facilmente provocare lo slittamento delle ruote posteriori

BILANCIAMENTO MANEGGEVOLEZZA: Il cursore bilanciamento maneggevolezza vi permette di regolare l'equilibrio del veicolo durante le curve. Se spostate il cursore il cursore verso sottosterzo (a sinistra) il veicolo sarà molto facile da controllare, ma difficile da sterzare. Se spostate il cursore verso sovrasterzo (a destra) il veicolo sarà più difficile da controllare, ma sterzerà molto rapidamente.



S A N D B O U L D E R W A T E R S C R

4X4 EV

CONSIGLI E SUGGERIMENTI

- Regolate il bilanciamento della maneggevolezza quanto più potete verso il sovrasterzo, mantenendo la capacità di continuare a sterzare senza perdere il controllo o sbandare troppo. Se sbandate troppo perderete velocità, e farete dei tempi più alti.
- Cercate delle scorciatoie tra i punti di controllo. Certamente vorrete prendere la strada più breve possibile.
- Cercate di tenere le ruote attaccate al suolo. Quando si trovano per aria non possono far accelerare il vostro veicolo.
- Usate il freno a mano per passare nelle curve strette o intorno agli ostacoli.
- Se state salendo lentamente su una collina prima passate alla trasmissione manuale e scalate ad una marcia bassa. Se andate ancora lentamente, provate ad usare le marce ridotte con la trazione integrale.
- Se le vostre ruote slittano troppo non andate a tutta manetta.
- Partire usando le marce ridotte con la trazione integrale vi darà un extra di accelerazione alla partenza. Non dimenticate di passare alla trazione integrale normale prima di passare alle marce più alte.

U B R O C K G U L L Y M U D L E D G E

EVOLUTION

CREDITI

CREATO DA	Terminal Reality
PRODUTTORE	John O'Keefe
PROGRAMMATORE CAPO	Allen Bogue
PROGRAMMAZIONE	Matt Bogue, Chris Bream, Fletcher Dunn, Rob Minnis, Kiu Pau, Mark Randel, Nathan Rausch
ARTISTA CAPO	Chuck Carson
ARTISTI	Andrew Billups, Mario Merino, Brian Stevens
ARTISTI ADDIZIONALI	Chris DeSimone, David Haber, Terry Simmons
PROGETTISTA CAPO LIVELLI	David Glasscock
MUSICA	Kyle Richards
EFFETTI SONORI	Paul Eckstein
UOMO DEL BUSINESS	Brett Combs
PR	Drew Haworth, Andrew Hoolan
MAMMA DI CASA	Marilyn Webb
MANAGER QUALITÀ	Brett Evan Russell
CAPO DEL TESTING	Ally Kates
BETA TESTER INTERNI	Patrick Doran, Ryan Gutknecht, Chris Haga, Melanie Hines, Mike Hermes, Anthony Jones, John Ohlson, Jason Sussman, Tatum Tippet, Tim Tischler
BETA TESTER ESTERNI	Paul Hazelwood, Richard Sink, Rick Miller, James Hoyland, David Witmer, Scott White, David Maklary, Mark Ward, David Wickboldt, Brandon Hann, Todd Poynter, Jim Pezold, Mason W. Lykins, Michael O'Connell, Rick Keen, Brandon Sutter, Michael R. Ortiz, KC Vale, Cris W. Morales, David G. Fisher, Mark A. Banks, James D. Profitt, Zachary Smith, Paul Willoughby, Eric Ellis, Eric Hesselgrave, Travis Robert Schanafelt, Ed VanDuser, Ray Hallmark, Brent Flournoy, Brandon Batson, John Trevor Lines, Thomas J. Van Nuland, Brian Piccolo, Chip Stephenson, Nicholas Pruyn, Eric Christenson, Larry Ritch, Andy Darrah, Ron Motto, Brett Meiggs, Bryan Lynch, Dylan Gladstone, Scott Bear, David Niemczura, Eric Felice, Gabe Ghearing, Mark Farrar, Michael Keller, Daniel Cowdery, Joshua Babcock, Ernie Hornak II, Barry Williams, Scott Harrington, Robert Martens, Jeff Hoy, Glen Townshend, Maxon Stouder, Louie De Carlo, Matt Baker, Marc S. Cohen, Guyren G. Howe, Eric Trerotola, Brett Nair, Tim Lentz, Karl

S A N D B O U L D E R W A T E R S C R

Johnson, Michael L. Downing, Ricky Bonilla, Darwin Campa, Peter Sterling, Ian Dixon, Alex Richards, Frank Rizzo, Derek Brusegard, David Marden, Lance Lorton, John Combeest, Frank Tessler, Edward Wissing.

RINGRAZIAMENTI SPECIALI AI SEGUENTI CONCESSIONARI:

Village Ford of Lewisville - Jack Martin
Lewisville Mitsubishi - Randy Ferguson
Park Place Lexus
Toyota of Plano - Clint Hanson
Bankston Nissan of Lewisville - Joseph Turner
Bledsoe Dodge of Dallas - Roy and Danny
Huffines Dodge of Lewisville - Fred
James Wood Auto Park - Brian Fogle and Joseph Landers
Special thanks to Don Tebbe, Brian Millerthe and the entire Herzog Motorsports Team

CO-PUBBLICATO DA	Take 2 Interactive
PRODUTTORE CAPO	Darren Anderson
PRODUTTORE	Ken Jordan
PR & MARKETING	Manab Roy, Emma Rush, Sarah Seaby
PRODUZIONE	Jon Broadbridge, Chris Madgwick
TESTATO NEL REGNO UNITO DA	Tarantula Studios

U B R O C K G U L L Y M U D L E D G E

EVOLUTION

ASSISTENZA TECNICA

È stato impiegato ogni sforzo affinché i nostri prodotti siano il più compatibile possibile con l'hardware a disposizione. Tuttavia, in caso di problemi con uno dei nostri prodotti, potrete contattare il personale della nostra assistenza tecnica o via telefonica, o compilando il nostro questionario presente sul nostro sito <http://www.cidiverte.it>. Per potervi assistere nel modo più efficiente possibile avremo comunque bisogno di dettagliate informazioni sul computer e sul problema. Se non riuscite a reperire le informazioni riportate nell'elenco seguente, vi preghiamo di contattare il centro di assistenza tecnica del costruttore del vostro computer prima di contattare la CIDIVERTE : senza queste informazioni non saremo in grado di risolvere il vostro problema. Ci occorreranno le seguenti informazioni, che potrete peraltro immettere on-line dal nostro sito, inviandoci così immediatamente la vostra richiesta di aiuto

DETTAGLI DI CONTATTO

- Il vostro nome
- Indirizzo e-mail, numero telefonico durante l'orario di lavoro o indirizzo postale

DETTAGLI DI SISTEMA

- Marca e modello del PC
- Velocità e produttore del processore
- Velocità e produttore dell'unità CD-ROM
- Quantità totale di RAM di sistema
- Marca e modello della scheda video / acceleratore 3D e quantità di RAM video
- Marca e modello della scheda audi
- Informazioni su mouse e driver delle periferiche.

S A N D B O U L D E R W A T E R S C R

Descrivere il più chiaramente possibile le circostanze del problema, compresi eventuali messaggi d'errore.gi d'errore.

NOTA: NON CONTATTARE IL PERSONALE DELL'ASSISTENZA TECNICA CIDIVERTE PER CHIEDERE SUGGERIMENTI SUL GIOCO. I tecnici non sono né autorizzati né qualificati a fornire tali informazioni.

DETTAGLI DI CONTATTO DELLA NOSTRA ASSISTENZA TECNICA

Indirizzo postale: CIDIVERTE ITALIA, Via Campo dei fiori, 61 – 21013 Gallarate (VA)

Telefono: 0331-226900 (dal lunedì al venerdì, dalle 9:30 alle 18.30)

Fax: 0331 226999

Sito web: www.cidiverte.it

U B R O C K G U L L Y M U D L E D G E

OLUTION

GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE E CONTRATTO DI LICENZA

La GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE E IL CONTRATTO DI LICENZA (il presente Contratto), compresa la Garanzia limitata e altre disposizioni particolari, rappresentano un contratto legale tra l'utente (persona fisica o giuridica), Terminal Reality e Take 2 Interactive Software (collettivamente, il Proprietario) relativamente al presente prodotto software e ai materiali ivi contenuti e a cui si fa riferimento. L'installazione e/o comunque l'uso del software rappresenta l'accettazione da parte dell'utente dei termini del presente Contratto. Se non si accettano i termini del Contratto, restituire immediatamente il prodotto e il materiale a corredo (tra cui eventuale hardware, manuali, altro materiale scritto e la confezione) al rivenditore, unitamente alla ricevuta, per ottenere un rimborso totale.

CONCESSIONE DI LICENZA LIMITATA NON ESCLUSIVA. Il presente Contratto consente all'utente di utilizzare una (1) copia del programma di software (il SOFTWARE) compreso nella confezione, per uso personale su un unico personal computer o computer portatile. Il SOFTWARE è considerato in uso in un computer quando è caricato sulla memoria temporanea (ossia la RAM) o è installato nella memoria permanente (ossia disco fisso, CD-ROM o altro Supporto di Memorizzazione) del computer in questione. L'installazione su un server di rete è severamente vietata senza una licenza di rete speciale e separata ottenuta dal Proprietario. Il presente Contratto non rappresenta tale licenza speciale necessaria per l'installazione in rete. L'installazione su un server di rete costituisce uso soggetto ai termini del presente Contratto. La presente licenza non rappresenta la vendita del SOFTWARE originale o di una sua copia. Non si può vendere, affittare, noleggiare, prestare o comunque trasferire il SOFTWARE e/o il MATERIALE A CORREDO a un'altra persona fisica o giuridica.

DIRITTO DI PROPRIETÀ INTELLETTUALE. Il proprietario mantiene tutti i diritti, la proprietà e gli interessi relativi a questo SOFTWARE e ai relativi manuali, confezione e altri materiali scritti (collettivamente, il MATERIALE A CORREDO), tra cui, ma non esclusivamente, i diritti di copyright, i marchi registrati, i segreti commerciali, i nomi commerciali, i diritti di proprietà, i brevetti, i titoli, i codici di computer, gli effetti audiovisivi, i temi, i personaggi, i nomi dei personaggi, le storie, i dialoghi, le impostazioni, la grafica, gli effetti audio, la musica e i diritti morali. Il SOFTWARE e il MATERIALE A CORREDO sono protetti dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti e dalle leggi e trattati sul copyright applicabili in tutto il mondo. Tutti i diritti riservati. Il SOFTWARE e il MATERIALE A CORREDO non possono essere copiati o riprodotti in alcuna forma o con alcun mezzo, interamente o in parte, senza previa autorizzazione scritta del Proprietario. Coloro i quali copieranno o riprodurranno, interamente o in parte, il SOFTWARE o il MATERIALE A CORREDO, in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, violeranno consapevolmente i leggi sul copyright e saranno soggetti a sanzioni civili o penali. Il SOFTWARE e il MATERIALE A CORREDO non possono essere venduti, affittati, noleggiati, prestati o comunque trasferiti ad altre persone fisiche o giuridiche.

BACKUP O ARCHIVIAZIONE DEL SOFTWARE. Una volta installato il SOFTWARE nella memoria permanente di un computer, l'utente potrà conservare e usare i dischi e/o CD-ROM (supporto di memorizzazione) originali solo a scopo di backup o archiviazione.

LIMITAZIONI. L'utente non può copiare o comunque riprodurre il SOFTWARE o il MATERIALE A CORREDO, modificare o preparare copie derivate basate sul SOFTWARE o il MATERIALE A CORREDO, distribuire copie del SOFTWARE o del MATERIALE A CORREDO a mezzo vendita o trasferimento di proprietà; affittare o prestare il SOFTWARE o il MATERIALE A CORREDO o mostrare pubblicamente il SOFTWARE o il MATERIALE A CORREDO se non in conformità a quanto previsto specificamente dal presente Contratto. È espressamente vietato trasmettere il SOFTWARE o il MATERIALE A CORREDO elettronicamente o con altro mezzo su Internet o con qualsiasi altro mezzo o a qualsiasi altra parte.

S A N D B O U L D E R W A T E R S C R

È espressamente vietato vendere o comunque usare a scopo di lucro gli scenari, le mappe, i livelli, gli insiemi di livelli, i moduli aggiuntivi, le sequenze, i personaggi o gli altri componenti o elementi basati su o relativi al SOFTWARE o al MATERIALE A CORREDO. È VIETATO RETROINGEGNERIZZARE, DECOMPILARE O DISASSEMBLARE IL SOFTWARE IN QUALSIASI MODO. Qualsiasi copia del SOFTWARE o del MATERIALE A CORREDO, non specificamente consentita nel presente Contratto rappresenta una violazione del Contratto stesso.

LIMITAZIONI E CLAUSOLE ESONERATIVE DELLA GARANZIA.

GARANZIA LIMITATA. Il proprietario garantisce per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto comprovata dalla ricevuta che il Supporto di Memorizzazione originale contenente il Software è privo di difetti di materiale e di fabbricazione in condizioni di uso e manutenzione normale. Se, per qualsivoglia motivo, si dovessero riscontrare dei difetti nel Supporto di Memorizzazione o se non dovete essere in grado di installare il SOFTWARE sul personal computer o sul portatile, potete restituire il SOFTWARE e tutto il MATERIALE A CORREDO al rivenditore presso il quale lo avete acquistato per ottenere un rimborso totale. La presente garanzia limitata non si applica se il SOFTWARE è stato danneggiato accidentalmente o in seguito a uso improprio.

TUTELA DEI DIRITTI DEL CLIENTE. I diritti esclusivi dell'utente, e l'intera responsabilità del Proprietario, saranno limitati a (i) sostituzione del Supporto di Memorizzazione contenente il SOFTWARE o (ii) rimborso totale del prezzo pagato per il SOFTWARE. L'apertura della confezione sigillata del software, l'installazione e/o l'uso del SOFTWARE o del MATERIALE A CORREDO rappresenta l'accettazione da parte dell'utente a rinunciare a tutte le eventuali riparazioni consentitegli per legge o per diritto. Le eventuali riparazioni a cui il cliente potrebbe non rinunciare per questioni di linea di condotta pubblica sono assegnate o saranno assegnate, non appena si renderanno disponibili, al Proprietario.

CLAUSOLE ESONERATIVE DELLA GARANZIA. A ECCEZIONE DELL'ESPLICITA GARANZIA LIMITATA DESCRITTA IN PRECEDENZA, IL PROPRIETARIO NON CONCEDE GARANZIE, ESPLICITE O IMPLICITE, ORALI O SCRITTE, RELATIVE AI PRODOTTI O AI RELATIVI COMPONENTI CHE LI COSTITUISCONO. EVENTUALI GARANZIE IMPLICITE CHE POSSONO ESSERE IMPOSTE IN BASE ALLE LEGGI APPLICABILI SI LIMITANO IN OGNI CASO AL LIMITE MASSIMO CONSENTITO E ALLA DURATA DELLA GARANZIA LIMITATA. IL PROPRIETARIO NON SOSTIENE, GARANTISCE O ASSICURA LA QUALITÀ O LE PRESTAZIONI DEL SOFTWARE O DEL MATERIALE A CORREDO DIVERSAMENTE DA QUANTO RIPORTATO NELLA SUDETTA GARANZIA LIMITATA. IL PROPRIETARIO NON SOSTIENE, GARANTISCE O ASSICURA CHE LE FUNZIONI DEL SOFTWARE O DEL MATERIALE A CORREDO SODDISFINO LE ESIGENZE DELL'UTENTE O CHE IL SOFTWARE FUNZIONI ININTERROTTAMENTE, SIA PRIVO DI ERRORI O CHE I PROBLEMI VENGANO RISOLTI. IL PROPRIETARIO NON GARANTISCE CHE IL SOFTWARE FUNZIONI IN UN AMBIENTE MULTIUTENTE.

LE EVENTUALI INFORMAZIONI O CONSIGLI ORALI O SCRITTI OFFERTI DAL PROPRIETARIO, DAI SUOI RIVENDITORI, DISTRIBUTORI, DIRETTORI, FUNZIONARI, IMPIEGATI, AGENTI, CONTRAENTI O AFFILIATI NON RAPPRESENTERANNO ALCUNA GARANZIA DIVERSA O PROLUNGERANNO O AMPLIERANNO L'AMBITO DELLA PRESENTE GARANZIA. L'UTENTE NON PUÒ FARE AFFIDAMENTO SU TALI INFORMAZIONI O CONSIGLI.

IN ALCUNI PAESI NON SONO CONSENTITE LIMITAZIONI SULLA DURATA DELLA GARANZIA IMPLICITA, PERTANTO TALE LIMITAZIONE POTREBBE NON APPLICARSI ALL'UTENTE. LA PRESENTE GARANZIA LIMITATA CONCEDE ALL'UTENTE DEI DIRITTI LEGALI SPECIFICI. L'UTENTE POTREBBE

U B R O C K G U L L Y M U D L E D G E

COLLUSION

INOLTRE GODERE DI ALTRI DIRITTI LEGALI CHE VARIANO DA PAESE A PAESE.

LIMITAZIONE DELLA RESPONSABILITÀ. Nel limite massimo permesso dalle leggi applicabili e indipendentemente dal fatto che eventuali riparazioni qui citate soddisfino il loro scopo essenziale, IN ALCUN CASO IL PROPRIETARIO, I SUOI DIRETTORI, FUNZIONARI, IMPIEGATI, AGENTI O AFFILIATI, NÉ ALCUN ALTRO COINVOLTO NELLO SVILUPPO, NELLA PRODUZIONE O NELLA DISTRIBUZIONE DEL SOFTWARE O DEL MATERIALE A CORREDO, SARANNO RESPONSABILI DI EVENTUALI DANNI DI ALCUNA NATURA, INCLUSI, IN VIA ESEMPLIFICATIVA, DANNI DIRETTI O INDIRETTI, ACCIDENTALI O CONSEGUENZIALI A LESIONI PERSONALI, PROPRIETÀ PERSONALE, PERDITA DI PROFITTO COMMERCIALE, INTERRUZIONE DI ATTIVITÀ COMMERCIALE, PERDITA DI INFORMAZIONI COMMERCIALI, PERDITA DI TESTO O DATI MEMORIZZATI O USATI CON IL SOFTWARE, COMPRESO IL COSTO DI RIPRISTINO O RIPRODUZIONE DEL TESTO O DEI DATI O EVENTUALI ALTRE PERDITE PATRIMONIALI DERIVATE DALL'USO O DALL'IMPOSSIBILITÀ A USARE IL PRESENTE SOFTWARE. LA PRESENTE LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ SI APPLICA ANCHE NEL CASO CHE L'UTENTE O CHIUNQUE ALTRO ABBAIA AVVISATO IL PROPRIETARIO O I SUOI RAPPRESENTANTI AUTORIZZATI DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. ANCHE SE TALI DANNI SONO CAUSATI O DERIVANO DALLA NEGLIGENZA ORDINARIA, ASSOLUTA, ESCLUSIVA O PARZIALE DEL PROPRIETARIO O DEI SUOI DIRETTORI, FUNZIONARI, IMPIEGATI, AGENTI, CONTRAENTI O AFFILIATI. ALCUNI PAESI NON CONSENTONO L'ESCLUSIONE O LA LIMITAZIONE DEI DANNI ACCIDENTALI O CONSEGUENZIALI, PERTANTO LA SUDETTA LIMITAZIONE O ESCLUSIONE POTREBBE NON APPLICARSI A DETERMINATI UTENTI.

ASSISTENZA AL PRODOTTO E AGGIORNAMENTI. Il presente SOFTWARE intende essere "user friendly" e il Proprietario fornisce un'assistenza limitata come specificato nel MATERIALE A CORREDO.

GIURISDIZIONE. IL PRESENTE CONTRATTO È GOVERNATO DALLE LEGGI IN VIGORE IN INGHILTERRA, INDIPENDENTEMENTE DALLE LEGISLAZIONI DEI SINGOLI PAESI, E RIENTRA NELLA GIURISDIZIONE DELLA CORTE DI LONDRA, INGHILTERRA. Il presente Contratto può essere modificato esclusivamente con un documento scritto specificante la modifica, ratificato da entrambe le parti. Nel caso in cui una delle clausole del presente Contratto non possa essere applicata, tale clausola sarà applicata nella misura massima possibile; le altre clausole del Contratto rimarranno in vigore.

INTERO ACCORDO. Il presente Contratto rappresenta l'intero accordo tra le parti e sostituisce eventuali comunicazioni, proposte o accordi precedenti orali o scritti tra le parti o eventuali rivenditori, distributori, agenti o impiegati.

RESCISSIONE. Il presente Contratto è valido fino a rescissione. Il presente Contratto viene automaticamente rescisso (senza preavviso) se l'utente non agisce in conformità alle clausole del Contratto stesso. Il Contratto può essere terminato dall'utente anche tramite la distruzione del SOFTWARE e del MATERIALE A CORREDO e di tutte le copie e le riproduzioni del SOFTWARE e del MATERIALE A CORREDO e l'eliminazione definitiva del SOFTWARE da eventuali server client o computer in cui fosse stato installato.

RIPARAZIONI EQUE. L'utente concorda che se i termini del presente Contratto non venissero rispettati, il Proprietario ne sarebbe danneggiato in modo irreparabile e concorda pertanto che il Proprietario abbia diritto, senza impegni scritti, altre garanzie o prova dei danni, a riparazioni eque adeguate relativamente a eventuali violazioni del presente Contratto, oltre a eventuali altre riparazioni.

PROPRIETARIO. In caso di dubbi relativi al presente Contratto o al materiale allegato, scrivere a:

Take 2 Interactive Software, Saxon House, 2-4 Victoria Street, Windsor, Berkshire, SL4 1EN, United Kingdom

S A N D B O U L D E R W A T E R S C R

4X4 EV

Il logo 4x4 Evo, 4x4 Evolution, Terminal Reality ed il logo Terminal Reality sono marchi registrati della Terminal Reality, Inc. Gathering of Developers, il logo Gathering of Developers e godgames sono marchi registrati della Gathering of Developers, Inc. © 2000 Gathering of Developers. Il logo Take 2 e Take 2 Interactive Software sono marchi registrati della Take 2 Interactive Software. Tutti i diritti riservati. I marchi ed i progetti Nissan sono marchi registrati della Nissan Motor Co., Ltd e sono qui usati con autorizzazione. I marchi ed i progetti Infiniti sono marchi registrati della Nissan Motor Co., Ltd e sono qui usati con autorizzazione. I marchi registrati Ford, Excursion, Expedition, Explorer, Explorer Sport Trac, F150, e F250 Super Duty e l'allestimento dei veicoli sono qui usati con autorizzazione della Ford Motor Company. Dodge, Jeep e Jeep Grill Design sono marchi registrati della DaimlerChrysler. I veicoli Dodge Dakota, Dodge Durango and Jeep Grand Cherokee e l'allestimento dei veicoli sono qui usati dalla Terminal Reality con autorizzazione. © DaimlerChrysler 2000. I marchi registrati General Motors sono qui usati dalla Terminal Reality con autorizzazione. I marchi ed i progetti Mitsubishi sono marchi registrati della Mitsubishi Motors Corporation e sono qui usati con autorizzazione. I marchi ed i progetti Toyota sono marchi registrati della Toyota Motor Corporation, e sono qui usati con autorizzazione. I marchi ed i progetti Lexus sono marchi registrati della Toyota Motor Corporation, e sono qui usati con autorizzazione. Il marchio registrato BF Goodrich® (Gomme) è qui usato con l'autorizzazione delle Compagnie del Gruppo Michelin. Tutti gli altri marchi registrati e le designazioni commerciali sono di proprietà dei loro rispettivi proprietari. Per altre informazioni di natura legale si veda all'interno del manuale.

Fabbricato nel Regno Unito.

Microsoft e Windows 95, Windows 98 e Windows NT sono marchi registrati di Microsoft Corporation. Tutti gli altri marchi di fabbrica e nomi commerciali sono di proprietà dei rispettivi detentori.

Prodotto del Regno Unito

U B R O C K G U L L Y M U D L E D G E

EVOLUTION

Created by



Co-published by



www.terminalreality.com www.godgames.com www.take2games.com