

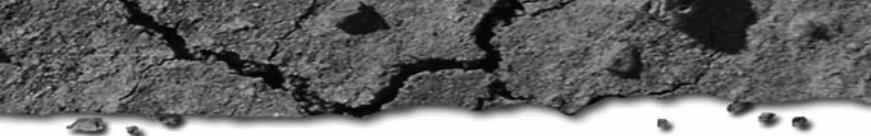


OFF ROAD



USER GUIDE

xplosiv®



ÍNDICE

INSTALAÇÃO	50
INFORMAÇÕES PRÉVIAS	51
MENUS	51
CORRIDA	53
TIPOS DE CORRIDA E DE DESAFIO	54
O JOGO CARREIRA	57
O JOGO TORNEIO	58
VÁRIOS JOGADORES	59
FICHA TÉCNICA	60

INSTALAÇÃO DO OFF ROAD

1. Insere o CD-ROM do OFF ROAD (com a etiqueta virada para cima) no leitor de CD-ROM ou de DVD-ROM. Após alguns segundos, o jogo deverá iniciar automaticamente. Selecciona "Install" para instalar o jogo. Se isso não acontecer, consulta o ponto 2 ou então salta para o ponto 3.

2. Se a execução automática (autorun) estiver desactivada, clica duas vezes em O meu computador, no ambiente de trabalho do Windows. Clica duas vezes na drive do CD-ROM ou do DVD-ROM para ver os conteúdos do disco inserido. Faz duplo clique no ficheiro chamado autorun.exe.

3. Segue cuidadosamente as instruções que vão aparecendo no ecrã para completar a instalação.

Nota: Consulta o ficheiro readme durante a instalação para obter a informação mais actualizada.

CONFIGURAÇÃO DO JOGO

Depois da instalação, serás conduzido até ao ecrã Game Configuration (Configuração do jogo). Aqui poderás configurar o controlador, os gráficos, as definições áudio e as preferências de idioma. Selecciona OK para guardar as alterações e voltar ao Ambiente de trabalho. Selecciona Run Game (Executar jogo) para guardar as alterações e voltar ao jogo.

CONTROLOS DO TECLADO

Controlos do teclado para o Jogador 1

Controlo	Função no jogo (In-Game)	Menus
Seta esquerda / direita	Conduzir	Menu para a esquerda / direita
Seta para baixo	Travar / Marcha atrás	Menu para baixo
Seta para cima	Acelerar	Menu para cima
Tecla Shift da direita	Perspectiva traseira	-
Tecla Control da direita	Travão de mão	-
Enter	Alternar câmara	Aceitar
Escape	Pausa / Retomar	Retroceder
P	Pausa	-
:	Zoom no mini-mapa	-
;	Zoom no mapa	-
I	-	Função especial

Controlos do teclado para o Jogador 2

Control	Função no jogo (In-Game)
W	Acelerar
A / D	Conduzir (para a esquerda/direita)
S	Travar / Marcha atrás
Controlo esquerdo	Travão de mão
Q	Mudar perspectiva
Shift da esquerda	Perspectiva traseira
Tab	Zoom no mapa

INFORMAÇÕES PRÉVIAS

Bem-vindo ao **OFF ROAD!** Corre com 18 dos mais duros camiões todo-o-terreno, 4x4 e SUVs da Ford e da Land Rover em luxuosos ambientes, estonteantes cenários e terrenos difíceis. Obtém vantagem ao encontrar e optar por rotas alternativas. Sai do asfalto e entra na lama!

MENU PRINCIPAL

QUICK RACE (Corrida rápida) – Compete numa única corrida. A forma mais rápida para acederes às corridas! Algumas pistas não estão disponíveis neste modo.

CAREER (Carreira) – Aceita o desafio do modo Carreira para coleccionares os melhores veículos e desbloqueares novas pistas e desafios de arcada.

TOURNAMENT (Torneio) – Uma série de corridas interligadas que oferecem um desafio mais rápido do que o modo Carreira.

ARCADE (Arcada) – Compete em corridas e desafios com os teus veículos e pistas desbloqueados.

MULTIPLAYER (Vários jogadores) – Compete em corridas para dois jogadores.

OPTIONS (Opções) – Selecciona as opções do teu OFF ROAD.

MENU CAREER (Carreira)

Compete numa série de competições e desafios para avançares nos ambientes de corridas, ganhares créditos e desbloqueares novos veículos e pistas. Começa nos baixios desertos e avança para ambientes cada vez mais exigentes, passando por terrenos molhados e acidentados até colinas de montanhas cheias de neve, na mais exigente experiência de condução “off road”. O sucesso nos desafios do modo de carreira desbloqueia-os para utilização no modo de arcada.

CAREER MAP (Mapa de carreira) – Mostra a tua posição no jogo de carreira, a partir da qual podes seleccionar o desafio seguinte ou a corrida em que pretendes entrar.

GARAGE (Garagem) – Repara os teus veículos que sofreram danos nas corridas.

SHOWROOM (Salão de exposições) – Compra os veículos que desbloqueaste.

TOURNAMENT MENU (Menu Torneio)

O modo Tournament (Torneio) é um “jogo de mini-carreira” para os jogadores que procuram a mais pura experiência de corridas.

TOURNAMENT MAP (Mapa de torneio) – Mostra a tua posição no jogo de carreira, a partir da qual podes seleccionar o desafio seguinte em que pretendes entrar.

GARAGE (Garagem) – Repara os teus veículos que sofreram danos nas corridas. A garagem do torneio é independente da garagem do modo de carreira.

SHOWROOM (Salão de exposições) – Compra os veículos que desbloqueaste ao jogar o modo de carreira. A conta bancária do torneio é independente da conta de carreira.

Nota: Podem ser desbloqueados veículos adicionais ao jogar o modo Carreira.

MENU ARCADE

Compete em corridas e desafios rápidos com os teus veículos e pistas desbloqueados. Aumenta a definição de dificuldade para obteres um desafio mais rigoroso.

MENU MULTIPLAYER (Vários jogadores)

Compete em corridas padrão para 2 jogadores, na expedição para 2 jogadores e em desafios de controlo de danos.

Seleccionar Multiplayer (Vários jogadores) conduz-te ao ecrã Race Settings (Definições da corrida).

OPÇÕES

Ajusta as definições do teu jogo e vê os teus progressos, entre outras informações.

PROFILE (Perfil)

SAVE (Guardar) – Guarda o teu perfil actual.

LOAD (Carregar) - Carrega um perfil guardado anteriormente.

GAME SUMMARY (Resumo do jogo) – Vê os teus progressos ao longo do jogo.

GAME OPTIONS (Opções do jogo)

CAMERA (Câmara) – Selecciona a distância da câmara no jogo: Far (Distante), Chase (Perseguição) ou Bumper (Amortecedor).

SPEED UNITS (Unidades de velocidade) – Selecciona as unidades de leitura da velocidade: Quilómetros ou Milhas por hora.

AUTOSAVE (Gravação automática) – Recomendamos que mantenhas a opção AUTOSAVE (Gravação automática) na definição ON (Ligado) para garantir que os registos e progressos são guardados automaticamente.

ÁUDIO

EFFECTS VOLUME (Volume dos efeitos) – Ajusta o volume dos efeitos especiais.

MUSIC VOLUME (Volume da música) – Ajusta o volume da música.

CONTROLOS

Selecciona os dispositivos de controlo para o Jogador 1 e para o Jogador 2.

NOTA: Os controladores são configurados através do programa Game Configuration (Configuração do jogo), que pode ser acedido através do menu Início do Windows: Início > Programas > Empire Interactive > Off Road.

CREDITS (Ficha técnica)

Selecciona esta opção para ver a ficha técnica do jogo

RACING (Corrida)

A CORRIDA É APRESENTADA.



INDICADOR DE POSIÇÃO

O indicador de posição mostra a posição actual do teu veículo e o número total de veículos na corrida.

MAPA DA PISTA

O mapa da pista mostra o desenho da pista em frente com pontos coloridos, indicando as posições de todos os veículos na corrida. O teu veículo é assinalado com um triângulo vermelho e os teus adversários com pontos amarelos.

As rotas alternativas e atalhos são apresentados como secções mais escuras na pista.

A linha de partida/meta é indicada por um marcador axadrezado na pista.

Os pontos de controlo são apresentados no mapa da pista durante os desafios de pontos de controlo.

Numa corrida ou desafio em que existam pontos de reparação, estes são apresentados no mapa da pista.

DICA: Utiliza a tecla (:) para aplicares o zoom no Mapa da Pista. Aplicar o zoom dá-te uma perspectiva aproximada da pista que está imediatamente à tua frente, enquanto a redução do zoom oferece uma perspectiva menos detalhada de todo o circuito.

DICA: Rotas alternativas

Existem vários caminhos diferentes que podes escolher nas pistas de **OFF ROAD** como rotas alternativas, que se desenvolvem a partir do circuito da corrida principal. Estas rotas separam-se e voltam à pista principal e podem oferecer a oportunidade de conquistares uma posição ou obter mais tempo numa corrida ou desafio.

Tem em conta que podem ser frequentemente encontradas "expansões de energia" nas rotas alternativas.

INDICADOR DA VOLTA

O indicador da volta mostra a tua volta actual e o número total de voltas na corrida.

CRONÓMETROS DA VOLTA

Os cronómetros da volta indicam o tempo da volta actual e o teu melhor tempo de volta.

INDICADOR DE VELOCIDADE

O indicador de velocidade mostra a velocidade actual do teu veículo.

DICA: Numa corrida, utiliza as diferentes perspectivas da câmara para ajudar a escolher as melhores tácticas.

Utiliza a câmara 'Far Chase' para aumentares o teu campo de visão; é especialmente útil ao conduzires um dos veículos maiores ou ao tentares encontrar expansões de energia escondidas.

Utiliza a câmara Rear View (Perspectiva traseira) para veres uma perspectiva da retaguarda da pista e todos os veículos atrás de ti.

INDICADOR DE DANOS

O indicador de danos é o arco no interior do velocímetro, que possui uma escala de 0% (sem danos) a 100%. O indicador de danos só está 'activo' quando estiveres a jogar nos jogos Carreira e Torneio ou durante um desafio de controlo de danos. Nos outros modos, está sempre a zero.

EXPANSÕES DE ENERGIA

Em vários desafios e corridas do **OFF ROAD** existem "expansões de energia", colocadas pela pista. Para aproveitá-las, podes simplesmente conduzir sobre elas durante a corrida.

As expansões de energia incluem

	'Postos de reparação' (reparam o teu veículo durante a corrida)
	Dinheiro
	Modificadores de Bónus de tempo
	Modificadores de Penalizações de tempo
	Artefactos

TIPOS DE CORRIDA E DE DESAFIO

Existem 12 tipos de corridas e de desafios no **OFF ROAD**:



RACE (CORRIDA)

Uma corrida de 3 voltas com o veículo do jogador contra 5 adversários. São atribuídos pontos pelas posições finais no fim da terceira volta.

Os pontos são atribuídos da seguinte forma:

Posição	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª
Pontos	10	8	6	4	2	1



ELIMINATION (ELIMINAÇÃO)

Uma corrida de 3 voltas em que os 2 últimos veículos no fim de cada volta são eliminados do concurso e removidos da pista. A corrida termina se o jogador for eliminado no fim de uma volta ou no fim da terceira volta se o jogador chegar até lá! São atribuídos pontos de acordo com a posição final.

Os pontos são atribuídos da seguinte forma:

Posição	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª
Pontos	10	8	6	4	2	1



EXPEDITION (EXPEDIÇÃO)

Este é um desafio de 3 voltas com um único jogador, no qual tens de recolher um número alvo de artefactos para vencer.



TIME ATTACK (PROVA CRONOMETRADA)

Esta é uma corrida a contra-relógio. Tens de superar o tempo alvo da volta em 9 voltas.



GAUNTLET (TAÇA)

Este é um desafio de 3 voltas com um número crescente de adversários, aos quais é dada uma margem de avanço. No fim de cada volta, o jogador tem que estar na primeira posição para o desafio continuar. Para ganhar, o jogador tem que estar na primeira posição no fim da volta final.



OVERTAKE (ULTRAPASSAGEM)

Para venceres este desafio, tens de ultrapassar o número alvo de veículos adversários dentro do tempo limite. É atribuído um bónus de tempo por cada veículo que ultrapasses sem colidires.



POINT TO POINT (PONTO A PONTO)

Um desafio em que o jogador tem de passar por um número alvo de pontos de controlo, antes de o tempo terminar. Ao alcançar um ponto de controlo, são atribuídos segundos de bónus, que são adicionados ao tempo restante, e é posicionado um novo ponto de controlo na pista.

DICA: consulta o mini-mapa para veres onde está o ponto de controlo seguinte – pode estar atrás de ti. Se for esse o caso, uma volta de 180 graus com o travão de mão pode ser a forma mais rápida de chegares até lá!



CHECKPOINT RACE (CORRIDA DE PONTOS DE CONTROLO)

Uma corrida contra 5 adversários e a contra-relógio! Tens de alcançar uma série de pontos de controlo antes de se acabar o tempo E acabar a corrida em primeiro lugar para venceres.



SLALOM

Completa o número alvo de voltas antes de se acabar o tempo e sem falhares muitos dos portões do slalom pelo caminho. O número de portões remanescente que podes falhar é apresentado no ecrã juntamente com o tempo restante. Se o tempo chegar ao fim ou se falhares muitos portões, perdes o desafio.



SECONDS OUT! (SEGUNDOS FORA!)

Tens de completar o número alvo de voltas antes de se acabar o tempo. São colocados dois tipos de expansões de energia na pista – os “cronómetros ovo” verdes acrescentam tempo ao cronómetro, enquanto os vermelhos reduzem o tempo.

DICA: o tempo disponível no início não é suficiente para completares o desafio; por isso, certifica-te de que conduzes sobre o maior número de cronómetros verdes possível!



GOLD RUSH (FÚRIA DO OURO)

Para ganhar, tens que vencer uma corrida de três voltas e cruzar a meta com o montante de dinheiro definido ou mais.

As expansões de energia de dinheiro estão espalhadas pela pista, para que as encontres e recolhas.

DICA: Frequentemente, as expansões de energia encontram-se nas rotas alternativas ou nos atalhos e não na pista da corrida principal.



DAMAGE CONTROL (CONTROLO DE DANOS)

Para vencer, tens que ganhar uma corrida de três voltas e atravessar a linha da meta com menos danos no teu veículo do que o limite definido. Para te ajudar, existem expansões de energia de postos de reparação espalhadas pela pista – conduz sobre elas para reduzires o nível de danos do teu veículo.

DICA: Para manteres uma alta velocidade em curvas apertadas (importante em vários desafios), podes fazer derrapar os veículos. Quanto mais potente for o veículo, melhor é a derrapagem! Para fazeres uma derrapagem, puxa o travão de mão e vira o veículo numa curva.

TIPOS DE CORRIDAS PARA VÁRIOS JOGADORES

CORRIDA PADRÃO PARA VÁRIOS JOGADORES

Uma corrida de 3 voltas para 2 jogadores e até 4 veículos controlados pela IA em que o vencedor ganha tudo!

EXPEDIÇÃO PARA VÁRIOS JOGADORES

Quem recolher o maior número de artefactos, antes de se acabar o tempo, ganha o evento. Nota que os artefactos que foram recolhidos não voltam a aparecer!

Se dois jogadores ou mais tiverem recolhido o mesmo número de artefactos quando se acabar o tempo, é disputada uma partida de “morte súbita” até que um dos jogadores tenha mais artefactos do que os seus rivais.

CONTROLO DE DANOS PARA VÁRIOS JOGADORES

Uma corrida de 3 voltas para dois jogadores e até 4 veículos controlados pela IA, em que o vencedor é o primeiro a atravessar a linha da meta, dentro do limite de danos especificado.

O JOGO CARREIRA

EVENTOS

O jogo Carreira é composto por uma série de eventos, apresentados no mapa de carreira como círculos.

O evento seleccionado é indicado com um círculo maior.

Um evento estará concluído quando chegares em 1º lugar e após completares os desafios.

Para concluíres a carreira, tens de atravessar o mapa e vencer o grande evento final.

No mapa, a cor do círculo de evento pode ser interpretada da seguinte forma:

AZUL – O evento está desbloqueado

BRANCO – O evento está bloqueado

VERDE – O evento foi concluído

Para alcançares (e venceres) o evento final, não é necessário completares todos os eventos, mas se não os completares poderás não desbloquear um veículo suficientemente potente para competires com êxito na competição final!

Para além disso, concluir com êxito os eventos faz com que ganhes dinheiro para comprares novos veículos no salão de exposições, reparares os teus veículos danificados e desbloqueares pistas e veículos adicionais para utilizares noutros modos de jogo.

Atenção: à medida que avanças no modo Carreira, encontras adversários mais habilidosos (com veículos mais potentes), enfrentas desafios mais duros e conduzes em pisos mais traiçoeiros!

COMPETIÇÕES

As estradas que ligam os eventos indicam como podes avançar no mapa de carreira. Não há uma ordem definida pela qual deves avançar no mapa; no entanto, os eventos tornam-se mais complicados no lado direito do mapa.

As competições são compostas por uma série de corridas, nas quais podes ganhar créditos e desbloqueares novos eventos. Podes repetir as competições para ganhares mais créditos. Só podes participar numa competição de cada vez.

Se iniciares uma competição com outra ainda em curso, os teus progressos na primeira competição perder-se-ão.

DICA: À medida que te movimentas no mapa, deves comprar veículos mais rápidos para seres mais competitivo à medida que os desafios ficam mais complicados.

DICA: A derrapagem de veículos mais pesados pode ser a chave para alcançares tempos mais rápidos nas voltas.

DESAFIOS

Completa os desafios com êxito para desbloqueares veículos e pistas.

SALÃO DE EXPOSIÇÕES

Estão disponíveis para compra no salão de exposições todos os veículos que tenhas desbloqueado. Podes comprar o mesmo veículo mais do que uma vez.

Aviso: A tua garagem só pode ter um máximo de 36 veículos; por isso, não tentes comprar muitos do mesmo, senão ficas sem espaço antes de conseguires desbloquear os veículos mais potentes no fim do jogo!

GARAGEM

Qualquer veículo que tenhas comprado no salão de exposições é guardado na tua garagem e está disponível para as corridas nos jogos Carreira ou Torneio. Desde que tenhas dinheiro disponível, podes reparar os veículos danificados no ecrã Garage (Garagem).

A reparação dos veículos danificados restaura o seu desempenho. Se ficares sem dinheiro, lembra-te de que podes reparar os teus veículos encontrando postos de reparação durante a corrida.

DANOS

A perda de desempenho dos veículos devido a danos só ocorre nos jogos Carreira e Torneio.

Os veículos podem ficar danificados durante uma corrida, em qualquer corrida ou desafio, nos modos Carreira ou Torneio.

Os veículos danificados sofrem uma aceleração e velocidade máxima reduzida, o que por sua vez também pode afectar a condução. O indicador de danos é o arco no interior do velocímetro, que possui uma escala de 0% (sem danos) a 100%. O indicador de danos só está 'activo' quando estiveres a jogar nos modos Carreira e Torneio ou durante um desafio de controlo de danos. Nos outros modos, está sempre a zero.

O nível de danos final no fim de cada corrida ou desafio, nos modos Carreira ou Torneio, prolonga-se ao longo de todo o modo. Assim, se um veículo terminar uma corrida com 50% de danos, estes são os danos que são apresentados no ecrã de reparação da garagem e também os danos com que será iniciada a corrida seguinte, se não procederes a uma reparação.

Os danos são exclusivos entre os dois modos, pelo que os danos feitos a qualquer veículo num modo não afectam o outro modo.

DICA: Verifica o indicador de danos (a roda interior no velocímetro) para veres os danos do teu veículo durante a corrida.

REPARAÇÕES

No ecrã **Garage (Garagem)**, o jogador pode gastar dinheiro na reparação dos danos do veículo por percentagem. Isto permite aos jogadores que têm pouco dinheiro reparar alguns dos danos provocados durante a corrida.

DICA: Se ficares sem dinheiro, lembra-te de que podes reparar os teus veículos encontrando postos de reparação durante a corrida.

O JOGO TORNEIO

Os Torneios funcionam como uma versão abreviada do modo Carreira e muitas das descrições acima também se aplicam a estes. No entanto, os eventos no modo Torneio só incluem corridas e não existem concursos tipo desafio.

Os torneios ficam mais difíceis à medida que progrides.

DIFICULDADE DO JOGO

As definições de dificuldade aplicam-se apenas ao modo Arcade.

Escolhe o nível de dificuldade no ecrã Arcade: Select Race (seleccionar corrida).

Os níveis de dificuldade afectam várias áreas do jogo, incluindo as seguintes:

- Níveis de aptidão dos adversários e dos veículos que conduzem.
- Tempos-alvo das voltas no desafio cronometrado. Cada veículo conta com um tempo da volta exclusivo para cada pista e para cada definição de dificuldade.
- Limites de tempo (para os desafios baseados em tempo).
- São necessárias mais expansões de energia para vencer os desafios.

VÁRIOS JOGADORES

Joga contra um adversário no modo em ecrã dividido para dois jogadores.

DEFINIÇÕES DA CORRIDA:

RACE TYPE (Tipo de corrida) – Escolhe o tipo de corrida preferido: Race (Corrida), Expedition (Expedição) e Damage Control (Controlo de danos)

CAR (Carro) – Selecciona o carro com que gostarias de correr.

LOCATION (Local) – Selecciona a área em que pretendes correr. Depois de seleccionares um local, é-te pedido que selecciones uma TRACK (Pista) nesse local.

CREDITS

RAZORWORKS

PRODUCTION

Steve Hart
Kevin Bezant
Lisa Hill

ART

Chris Payton
James Morris
Marco Segers
Damien Murphy
Simon Richards
Abelardo Polonio
Martin Kirkley

DESIGN

Luigi Fusco
Steve Kirby

PROGRAMMING

Jeff Sheard
Matt Lewis
Callum Hope
Dan Clarke
Kaz Wanelik
Jason Turner
Nicola Salmoria
David Hunt
Neal Tringham

INTERNAL QA

Stuart Bayliss
David Wallen

ADDITIONAL ART & PROGRAMMING

Infusion Games Ltd

VEHICLE MODELS

V Being
Angelo Bod
Shafeq Rahman
Kunal Jain
Tarun Khanna
Ricky Kapur
Steve Oldacre

ThinkPlay.TV
Bob Pledsted
Aled Lloyd

SOUND & MUSIC

Pitstop Productions
John Sanderson
Nadeem Daya

LOCALIZATION

MSM

EMPIRE INTERACTIVE

HEAD OF DEVELOPMENT

Steve Metcalf

PRODUCER

Benedict Wilkins

ASSISTANT PRODUCER

Simon Davis

QA MANAGER

Dave Cleaveley

QA LEAD

James Davis

QA TEAM

Kyle Brewer
Nithiyan Thiruduaiyan
Oliver Pareja
Paul Lopez
Peter Leung
Phil Octave
Paul Jackson
Simon Collins

TECHNICAL SERVICES

Haydon Farrar

GENERAL MANAGER

James Spice

MARKETING

Sean Walsh

OPERATIONS MANAGER

Tony Bond

STUDIO & LOCALISATIONS MANAGER

Andrew Philp

ARTWORK

Andrew Philp, Rob
Cubbon, Nicole Smith

SPECIAL THANKS TO

The Ford Motor
Company
Land Rover
The Beanstalk Group

Mark Bentley
Patrick Mulligan
Lindsay Weaver
David Brisbane
Roger Crathorne
Anthony Bradbury
Peter Keeling
Laura McNicholas

Rick Nath
Simon Davies
Tadasu Hasegawa

DISCLAIMER

By installing, copying, or otherwise using this Software product, you agree to be bound by the limitations set out below.

LIMITED WARRANTY

Empire Interactive warrants that the software will perform substantially in accordance with the accompanying written materials for a period of ninety (90) days from the date of receipt. Any implied warranties on the software are limited to ninety (90) days, unless the effect of this clause has been specifically excluded by applicable law.

CUSTOMER REMEDIES

Empire Interactive's entire liability and your exclusive remedy shall be, at Empire Interactive's option, either (a) return of the price paid, or (b) replacement of the software or hardware that does not meet this Limited Warranty and which is returned to the place of purchase with a copy of your receipt. This Limited Warranty is void if failure of the software has resulted from accident, abuse, or misapplication. Any replacement software will be warranted for the remainder of the original warranty or thirty (30) days, whichever is longer.

NO OTHER WARRANTIES

To the maximum extent permitted by applicable law, Empire Interactive and its suppliers disclaim all other representations, warranties, conditions or other terms, either express or implied, including, but not limited to implied warranties and/or conditions of merchantability and fitness for a particular purpose, with regard to the software and the accompanying written materials.

NO LIABILITY FOR CONSEQUENTIAL DAMAGES

To the maximum extent permitted by applicable law, in no event shall Empire Interactive or its suppliers be liable for any damages whatsoever (including without limitation, direct or indirect damages for personal injury, loss of business profits, business interruption, loss of business information, or any other pecuniary loss) arising out of the use of or inability to use this product, even if Empire Interactive has been advised of the possibility of such damages. In any case, Empire Interactive's and its suppliers' entire liability under any provision of this agreement shall be limited to the amount actually paid by you for the software, unless the effect of this clause has been specifically excluded by applicable law.

Any unauthorised copying, reproduction, rental or broadcast of the information contained on the accompanying disc is a violation of applicable laws.

This Software Licence Agreement is governed by the law of England.

EPILEPSY WARNING

Warning: Read before using your computer game system

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain patterns of flashing lights. Exposure to certain light patterns or backgrounds on a monitor or while playing computer games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic seizures even in persons who have no prior history of seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, have an epileptic condition, consult a physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a computer game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions, IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician before resuming play.



www.icewaterdesert.com

EI-2253

Off Road © 2008 Empire Interactive Europe Ltd. Empire and the "EI" logo and Xplosiv are trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd in the UK, Europe, US and/or other countries. Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. Land Rover, Range Rover and the Land Rover Logo are trademarks owned and licensed by Land Rover © Land Rover 2008. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. All Rights Reserved.

Published by Empire Interactive Europe Limited. Developed by Razorworks.

5017783026146
RDE