



Il manuale dell'imprenditore



Autore
Luke Vernon

A cura di
Allie West

© 2000 Take 2 Interactive, Ltd. Tutti i diritti riservati. Il software e il relativo manuale del prodotto sono protetti da copyright. Non possono essere riprodotti, memorizzati in sistemi di recupero, pubblicati su Internet o World Wide Web o trascritti in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo (elettronico, meccanico, fotocopiatura, registrazione o altro) senza preventiva autorizzazione scritta dell'editore. Il software e il relativo manuale sono concessi in licenza agli utenti in base ai termini e alle condizioni della Garanzia limitata del software e del Contratto di licenza compresi nel software e nei relativi manuali

© 2000 Krisalis Software Ltd. Tutti i diritti riservati. **Airport inc.** e il logo **Airport inc.** sono marchi registrati di Take 2 Interactive Software e Telstar Electronic Studios Ltd. Take 2 Interactive Software e il logo Take 2 logo sono marchi registrati di Take 2 Interactive Software. Il logo Krisalis è un marchio registrato di Krisalis Software Ltd. Pubblicato da Take 2 Interactive Software. Sviluppato da Krisalis Software Ltd.

Il manuale dell'utente e tutti gli elementi della confezione sono stati progettati da **Eclipse Marketing Solutions Limited.**

Stampato nel Regno Unito.



Sommario



Caratteristiche tecniche di sistema richieste	4
Benvenuti	5
Installazione	5
Disinstallazione	5
Esecuzione del gioco	6
Guida di riferimento rapida	7
Menu principale	8
Introduzione	9
Nuovo Gioco	9
Spiegazione delle icone	11
Spiegazione dei menu	13
Risoluzione dei problemi	24
Assistenza tecnica	25
Elenco dei collaboratori	26
Note	27



Caratteristiche tecniche di sistema richieste

Di seguito sono riportate le caratteristiche tecniche di sistema minime e consigliate per **Airport inc.**

Requisiti di sistema	Caratteristiche tecniche minime	Caratteristiche tecniche consigliate
Sistema operativo	WINDOWS 95/8	WINDOWS 95/8
Velocità processore	200 MHz	400 MHz
RAM	16 Mb	64 Mb
Scheda grafica/video	4 MB COMPATIBILE al 100% con DirectX	SCHEDA DI ACCELERAZIONE 3D da16 MB al 100% con DirectX O 3DFX GLIDE
Scheda audio	QUALSIASI COMPATIBILE al 100% con DirectX	QUALSIASI COMPATIBILE al 100% con DirectX
Spazio libero sul disco fisso	300 Mb (non compressi)	300 Mb (non compressi)
Unità CD ROM	X4	X4
Mouse	Richiesto	Richiesto
DirectX	DirectX 6 o successivo. (DirectX 7 in dotazione nel CD del gioco)	DirectX 7 (in dotazione nel CD del gioco)

Vi forniremo l'assistenza possibile per garantire che possiate sfruttare al meglio **Airport inc.**, ma non siamo in grado di fornire alcuna assistenza per l'hardware. In caso di problemi relativi al computer, vi consigliamo di contattare il centro di assistenza tecnica del costruttore del computer.



Benvenuti

Avete disimballato il manuale personalmente? Lo avete lasciato incustodito in qualche momento? Vi è stato chiesto di leggerlo per conto di qualcun altro? Finestrino o corridoio?

Il manuale vi fornirà una panoramica di **Airport inc.** mostrandovi come districarvi nei viluppi dell'interfaccia, come raggiungere il successo e come scoprire gli aspetti più nascosti del gioco. Cercate del sommario la sezione che vi interessa.

Vi ringraziamo per aver scelto **Airport inc.** Speriamo che questo prodotto vi procuri ore di divertimento.

Installazione

1. **Airport inc.** dovrebbe essere eseguito automaticamente (avvio automatico) quando si inserisce il CD del gioco nel computer (e si è richiusa l'unità CD-ROM). In caso contrario, aprire Esplora risorse di Windows nel computer, aprire l'unità CD-ROM e fare doppio clic su SETUP.EXE nel menu file del CD.
2. Verrà visualizzata la schermata di Installazione del gioco dove vi si chiede di scegliere in che lingua installare il gioco. Selezionare la lingua preferita.
3. Selezionare in che directory del computer desiderate installare il gioco. La destinazione predefinita sarà C:\PROGRAMMI\TAKE2\AIRPORT INC. Scegliere di accettare questa directory oppure, se lo si desidera, salvare il gioco altrove immettendo una destinazione diversa.
4. Ora il gioco verrà installato e al termine dell'installazione vi verrà chiesto se desiderate leggere le note dell'ultimo minuto che non hanno potuto essere inserite nel manuale (sono contenute anche nel file LEGGIMI.TXT nel CD). Inoltre, vi verrà comunicato che sul desktop sono stati aggiunti i collegamenti al gioco e nel menu PROGRAMMI del menu START di Windows è stata aggiunta l'opzione TAKE2.

Disinstallazione

Se, per qualsivoglia motivo, doveste desiderare di disinstallare **Airport inc.**:

1. Fare clic sul menu START del desktop di Windows, spostarsi su IMPOSTAZIONI, quindi su PANNELLO DI CONTROLLO, selezionare INSTALLAZIONE APPLICAZIONI, quindi fare clic sulla voce AIRPORT INC. nell'elenco visualizzato.
2. Fare clic sul pulsante AGGIUNGI/RIMUOVI. Vi verrà chiesto di confermare l'azione e verrete informati se alcuni degli elementi installati non possono essere rimossi.



Esecuzione del gioco

Il programma di installazione ha aggiunto sul desktop di Windows il collegamento a Airport inc. Per avviare il gioco, fare doppio clic sul collegamento. In alternativa, si può aprire il menu START di Windows e selezionare PROGRAMMI, quindi AIRPORT INC. Per avviare il gioco, fare clic sull'icona AIRPORT INC. nel menu successivo.

OPZIONI DI IMPOSTAZIONE DELL'HARDWARE

Una volta scelto di eseguire il gioco, verranno presentate le opzioni base di impostazione come mostrato di seguito:



MODALITÀ Desiderate che il gioco occupi l'intero schermo o solo una parte? Selezionare il pulsante appropriato per operare una scelta. (Nota: se state eseguendo Windows in 640x480 (controllare Proprietà – Schermo > Impostazioni) e selezionate la modalità 'parte di schermo', il gioco occuperà l'intero schermo!)

DISPOSITIVO Dipende dal fatto che desideriate usare l'emulazione software di alcune caratteristiche hardware o che preferiate usare l'accelerazione hardware tramite Direct3D. Se non avete preferenze, scegliete l'opzione Accelerazione hardware. Tuttavia, se doveste avere dei problemi con un'opzione dispositivo e non con l'altra, potrebbero esserci dei problemi con i driver; si consiglia vivamente di acquistare dal produttore della vostra scheda grafica i driver certificati Microsoft più recenti.

DRIVER Consente di scegliere se eseguire il gioco sulla scheda video primaria o su una scheda secondaria (se disponete di una scheda di accelerazione quale 3DFX). Se il computer contiene una sola scheda grafica (non 3 DFX) non vi sarà scelta. Se il computer dispone di una scheda basata su Voodoo, vi verrà proposto di scegliere tra il driver della scheda primaria (Primary Display Driver), il driver di Voodoo DirectX o Glide Custom Driver (KLIB). In teoria, l'opzione KLIB GLIDE offre le prestazioni migliori, ma si consiglia di provare anche le altre opzioni per vedere quale si adatta meglio al vostro hardware.

Fare clic su OK per inizializzare il gioco con le opzioni scelte.



Guida di riferimento rapida

In Airport inc. si può controllare tutto usando il mouse, ma sono disponibili vari tasti di scelta rapida che, col tempo, troverete molto comode. I tasti di scelta rapida predefiniti possono essere modificati nella schermata OPZIONI GENERALI che può essere richiamata dalla Barra degli strumenti interna al gioco (l'icona a forma di tastiera). Può essere una buona idea fotocopiare questa pagina per averla sempre a disposizione:

Funzione	Tasto di scelta rapida
Costruisci	B
Demolisci	D
Mappa	M
Rapporto progressi	O
Centro informazioni	I
Contratti	V
Annulla trascinamento	Barra spaziatrice
Sinistra	Tasto cursore sinistro
Destra	Tasto cursore destro
Su	Tasto cursore su
Giù	Tasto cursore giù
Rapporto finanziario	F
Attiva/disattiva zoom automatico	Z
Salva con nome...	S
Carica	L
Seleziona / Esci dal terminal	E
Tariffe aeroportuali	C
Proprietà degli oggetti	P
Ruota in senso orario	4 (sul tastierino numerico)
Ruota in senso antiorario	6 (sul tastierino numerico)



Menu principale



INIZIA NUOVO GIOCO

Fa quello che dice.

(Nota: la prima volta si consiglia vivamente di scegliere l'opzione **ESERCITAZIONE!**)

AVVIA ESERCITAZIONE

Una buona scelta per la prima volta che si gioca. Verrete guidati attraverso i menu iniziali e le varie fasi del gioco e vi verranno forniti suggerimenti e consigli preziosi per cominciare a giocare.

CARICA GIOCO SALVATO

Consente di continuare a giocare un gioco salvato in precedenza.

CARICA SCENARIO

Una volta che vi sarete impraticitati e vorrete affrontare nuove sfide, potrete mettere alla prova la vostra abilità con questi scenari preimpostati. Per completare ciascuno scenario, dovrete raggiungere gli obiettivi richiesti. Quando si sceglie di giocare in uno scenario (fare clic sul segno di spunta per accedere allo scenario) verranno visualizzati un riepilogo della storia dell'aeroporto, un resoconto sulla situazione attuale e vari obiettivi da raggiungere.

MODIFICA OPZIONI AEROPORTO

Fare clic su questa voce per visualizzare le impostazioni predefinite del gioco: opzioni Audio e Video e Preferenze. Il livello di difficoltà predefinito è **FACILE**, che vi assegna una buona quantità di denaro per iniziare, oltre ad alcuni terminal prefabbricati. Solo le impostazioni di difficoltà **INTERMEDIO** e **DIFFICILE** vi danno la possibilità di costruire il vostro edificio del terminal partendo dalle fondamenta. I rischi comprendono disastri quali terremoti e altre calamità naturali.

L'ultima opzione, **VELOCITÀ GIOCO**, è molto importante. Potete lasciare la velocità sulla posizione predefinita e questa scelta può essere valida per la maggior parte del tempo, ma talvolta può essere utile rallentare o accelerare l'orologio. In caso di problemi, rallentate l'orologio. Quando non sembra succedere niente di produttivo nell'aeroporto, oppure per sveltire il progetto dell'aeroporto, si può provare ad aumentare la velocità dell'orologio per 'accelerare' il tempo.

INFORMAZIONI SU AIRPORT INC.

Elenco di tutti i collaboratori che hanno partecipato alla realizzazione di **Airport inc.**

TORNA A WINDOWS

Esce da Airport inc. e torna a Windows.



Introduzione

Lo scopo di **Airport inc.** consiste nel costruire e gestire il miglior aeroporto possibile. Per alcuni può voler dire l'aeroporto internazionale più grande, più brutto e più redditizio, mentre per altri può voler dire un aeroporto merci nazionale molto piccolo, ma funzionale. Indipendentemente dalle vostre intenzioni, dovrete ottenere alcuni elementi di base perché l'aeroporto sia considerato valido e utilizzabile. L'agenda elettronica nell'angolo in basso a sinistra dello schermo vi servirà, fra l'altro, da guida per gli oggetti da costruire.

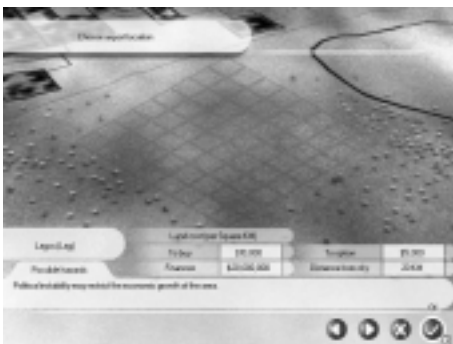
Gli elementi di base dell'aeroporto sono: un edificio del terminal (collegato al mondo esterno tramite collegamenti stradali e ferroviari e collegato allo 'spazio aereo' tramite un'area con le SALE d'IMBARCO) OPPURE un edificio merci, un parcheggio per i passeggeri, una pista, una torre di controllo, una piazzola per gli aeromobili (collegata alla pista direttamente oppure, ancora meglio, tramite una pista di rullaggio) e una stazione antincendio. Se in qualsiasi momento si elimina uno di questi elementi, l'aeroporto non sarà valido, tutte le transazioni commerciali cesseranno e sarete fuori gioco ancora prima di accorgervene!

(Nota: si consiglia di optare per un'ESERCITAZIONE prima di imbarcarsi in un gioco nuovo per la prima volta).

Nuovo gioco

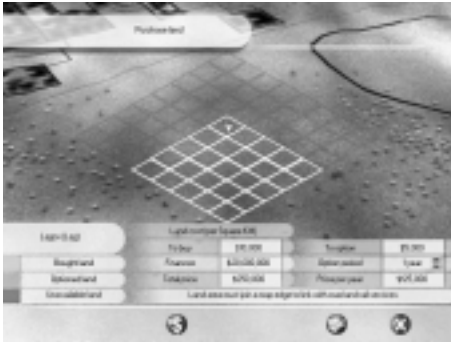


Usando il mouse, fare clic sulle frecce di selezione sinistra e destra per scegliere il continente e la città in cui costruire l'aeroporto. Noterete che le varie località hanno probabilità diverse di voli nazionali e internazionali, diverse condizioni meteorologiche e quantità di passeggeri diverse. Inoltre, vi sono delle sottili differenze politiche e ambientali che verranno descritte nella fase successiva...



Scegliere una delle tre aree di terreno disponibili. Ciascuna area ha caratteristiche diverse, tra cui rischi, distanza dalla città da servire e, più importante, costo del terreno per chilometro quadrato. (Nota: quando si gioca con il livello di difficoltà FACILE, la scelta del terreno non avrà una grande influenza sul risultato del gioco, mentre può averla quando si gioca con il livello di difficoltà INTERMEDIO o DIFFICILE.).





Per contrassegnare il lotto di terreno da acquistare, fare clic su un quadrato al bordo della griglia e trascinarlo in modo che l'evidenziazione gialla copra l'area in cui lavorare. Per completare l'acquisto, fare clic sull'icona ACQUISTA (\$) in fondo allo schermo.

Suggerimento: Pensate a cosa volete fare nel lungo termine: più terreno acquistate, più denaro costerà. Volete risparmiare denaro per il futuro o volete acquistare più terreno ora in modo che le altre aziende non riescano a interferire facilmente con i vostri piani di ampliamento, anche se questa scelta vi lascerà con meno denaro con cui giocare? Potete usare l'opzione Opzione:













Mettere un'opzione sul terreno: Se non volete affrontare la spesa necessaria per acquistare più terreno di quanto abbiate realmente bisogno in questa fase, potete mettere un'opzione sul terreno. Una volta acquistato il lotto iniziale di terreno, potete evidenziare altre aree sulla mappa, modificare il Periodo di opzione in un massimo di 10 anni e quindi fare clic sull'icona Opzione (segno di spunta) in fondo allo schermo per assicurarvi il primo diritto di opzione su questo terreno. Ovviamente c'è un costo per questo privilegio, nella vita niente è gratuito!

Quando si è pronti a iniziare il gioco, fare clic sul SEGNO DI SPUNTA nell'angolo in basso a destra di questa schermata Acquista terreno.





















Spiegazione delle icone

Tutte le icone sono corredate di una descrizione a comparsa, ma per quelli di voi che preferiscono farsi già un'idea...





Icona	Operazione eseguita	Dettagli / spiegazioni
	Carica	Fare clic su questa icona per caricare un gioco salvato in precedenza.
	Salva con nome...	Fare clic per salvare i propri progressi.
	Rinnova automaticamente i contratti	Quando è visualizzata questa icona, tutti i vostri contratti esistenti saranno rinnovati automaticamente, purché si rispettino sempre le condizioni e le norme necessarie stabilite dalla compagnia aerea in questione. La selezione di questa icona vi consentirà di eliminare un po' di lavoro burocratico, ma vi impedirà anche di fare sfoggio delle vostre abilità di (ri)negoziatore.
	Rinnova manualmente i contratti	Quando è visualizzata questa icona, dovrete rinnovare manualmente tutti i contratti. Questa operazione potrà richiedere un po' del vostro tempo, ma quando avrete ampliato l'aeroporto e avrete maggiore fiducia nei vostri servizi e nelle vostre strutture potreste voler negoziare condizioni migliori di quelle accettate in precedenza.
	Apri aeroporto e avvia orologio	Con questa icona ancora visualizzata siete in modalità Progettazione; qualsiasi cosa facciate può essere annullata (e sarete rimborsati interamente) e l'orologio del gioco non è ancora partito. Che gentile! Fare clic su questa icona per avviare l'orologio del gioco e aprire l'aeroporto.
	Visualizza contratti	Fare clic su questa icona per visualizzare i contratti In sospeso e Attivi, ad esempio quando l'agenda elettronica lampeggia per indicare che ci sono dei contratti in sospeso che devono essere esaminati. Tuttavia, si può venire in quest'area per riesaminare i contratti attuali con le linee aeree, i negozi, gli alberghi o le stazioni di rifornimento carburante. Inoltre, una volta acquistato un edificio amministrativo, sarete in grado di accedere ai contratti archiviati per verificare le aree in cui ci sono dei problemi.
	Rapporto progressi	Fare clic qui per visualizzare i profitti e le perdite del mese scorso (disponibile dopo il 28 di ciascun mese) o, più avanti nell'anno, per visualizzare i profitti e le perdite delle attività di tutto l'anno.
	Centro informazioni	Usare questa icona per visualizzare ulteriori dettagli sulle prestazioni dell'aeroporto e quelle delle linee aeree con cui state lavorando. Si può visualizzare anche la registrazione di tutti i voli in arrivo all'aeroporto e un'analisi delle attività che ciascun contratto ha portato all'azienda.
	Piste chiuse	Con questa icona visualizzata, le piste sono chiuse e non possono arrivare voli all'aeroporto fino a quando non vengono riaperte.
	Piste aperte	Con questa icona visualizzata, le piste sono aperte. Si può fare clic su questa icona per chiudere le piste. Perché? Per proteggere i passeggeri, le linee aeree e gli equipaggi in caso di condizioni meteorologiche sfavorevoli, attacchi terroristici o rischi ambientali.
	Costruisci	Fare clic qui per aprire la finestra Modalità creazione e acquistare i componenti dell'aeroporto.
	Demolisci	Una volta selezionata questa icona, si può spostare il cursore su un oggetto inserito e, quando lampeggia, distruggerlo. Gli oggetti vengono distrutti nello stesso modo in cui sono stati inseriti, ossia si possono eliminare tutte le strisce del piazzale con un unico clic perché il piazzale è stato inserito come un'unica lunga striscia. Tenete presente che la demolizione di oggetti che sono parte integrante dei contratti (ad esempio le strutture merci dedicate) può avere conseguenze serie sul successo dell'aeroporto.



Icona	Operazione eseguita	Dettagli / spiegazioni
	Rimpicciolisci	Rimpicciolisce l'immagine..
	Ingrandisci	Ingrandisce l'immagine.
	Reimposta telecamera	Riporta la telecamera nella posizione predefinita.
	Seleziona telecamera	Il gioco può essere visualizzato da varie angolazioni. Fare clic su questa icona per scegliere un'altra angolazione.
	Seleziona terminal	Fare clic su questa icona e quindi sull'edificio di un terminal (se ne potrebbero avere più di uno) per entrare all'interno.
	Seleziona area terminal	Quando si lavora all'interno del terminal, una volta inserite le varie aree del terminal, si desidererà arredare queste aree. Selezionare questa icona, quindi fare clic sull'area del terminal desiderata per accedere alla modalità di creazione.
	Esci dal terminal	Fare clic su questa icona per uscire dall'edificio del terminal.
	Vai al primo piano del terminal	Quando si lavora all'interno di un terminal a due piani, usare questa icona per spostarsi dal pianterreno al primo piano.
	Vai al pianterreno del terminal	Quando si lavora all'interno di un terminal a due piani, usare questa icona per spostarsi dal primo piano al pianterreno.
	Attiva/disattiva mappa	Consente di attivare e disattivare la mappa dell'aeroporto.
	Riunisci esperti aeroporto	Fare clic qui per ottenere assistenza nel gioco. Viene visualizzato un menu in cui si possono selezionare le intestazioni per visualizzare ulteriori informazioni sugli argomenti, richiamare la guida e ricevere suggerimenti!
	Proprietà degli oggetti	Una volta fatto clic su questa icona, si può spostare il cursore sugli oggetti dell'aeroporto e, una volta visualizzata la descrizione che confermi di aver puntato sull'oggetto giusto, fare clic per avere informazioni sui finanziamenti, sul comportamento (se appropriato), sulle condizioni e l'efficienza. Vedere pag. x per ulteriori informazioni.
	Informazioni sull'aeroporto	Fare clic su questa icona per visualizzare i dettagli dell'aeroporto, per richiamare la schermata di acquisto del terreno o per andare alla schermate delle tariffe aeroportuali.
	Opzioni generali	Fare clic qui per andare alla schermata delle opzioni generali.
	Esci dal gioco	Fare clic qui per uscire dal gioco e tornare al menu principale. Si consiglia di salvare prima di uscire.
	Annulla	Quando si è ancora in Modalità progettazione (prima che dall'aeroporto venga eliminato il nastro 'Apri / avvia orologio', si può usare questa icona per annullare l'ultima azione. Una volta passati alla modalità di esercizio dell'aeroporto questa funzione non sarà più disponibile.
	Eventi riconosciuti	Se viene visualizzata questa icona, significa che nell'aeroporto sta succedendo qualcosa di grave, sufficientemente grave da aver rallentato la velocità del gioco per consentirvi di indagare e avere una possibilità di recupero. Fare clic nuovamente su questa icona quando ritenete di aver intrapreso le azioni appropriate.
	Esamina istruzioni scenario	Quando si gioca negli Scenari si può fare clic su questa icona per dare un'altra occhiata alle istruzioni.



Explaining the Menus

Icona	Funzione
	<h3 data-bbox="199 236 520 258">SALVA CON NOME... e CARICA</h3>  <p data-bbox="666 295 1013 694">Per SALVARE i vostri progressi potete fare clic su un gioco esistente e quindi salvare su tale gioco (in questo modo si elimina definitivamente il gioco precedente) oppure si può trovare uno slot vuoto, immettere il nome del gioco da salvare e fare clic sul segno di spunta per confermare il salvataggio. Per CARICARE un gioco salvato, evidenziarne semplicemente uno, verificarne i dettagli mostrati nelle sei figure, quindi fare clic sul segno di spunta per confermare che si desidera caricare tale gioco. Si possono salvare fino a 99 giochi, quindi potreste dover esaminare varie schermate di giochi usando le frecce destra e sinistra in fondo allo schermo.</p>
	<h3 data-bbox="199 762 319 785">CONTRATTI</h3>  <p data-bbox="666 821 1013 1173">I contratti sono suddivisi in varie categorie (fare clic sulle rispettive schede per spostarsi tra le categorie). La prima scheda (da sinistra) contiene i contratti delle linee aeree che si suddividono in tre diversi tipi. Quelli gialli sono i contratti generali delle linee aeree, quelli incolore sono i contratti di volo e quelli rossi sono quelli non conclusi. Fare clic su uno dei contratti per visualizzarne i dettagli. L'intestazione in alto nello schermo mostra che si stanno visualizzando i Contratti in sospeso, ma si può selezionare anche l'icona in fondo allo schermo per visualizzare i Contratti attivi.</p> <p data-bbox="199 1204 1013 1244">Quest'opzione può risultare utile se si desidera riesaminare i dettagli di un contratto prima di rinnovarlo oppure per ricontrollare di avere tutti i requisiti per l'esercizio dell'aeroporto.</p> <p data-bbox="199 1276 1013 1460">Quando si torna al gioco si può voler utilizzare l'icona Rinnova automaticamente i contratti per evitare di dover rinegoziare i contratti alla scadenza. Questa opzione manterrà attivi tutti i contratti alle tariffe concordate purché si rispettino le richieste originali della compagnia aerea e si mantenga uno standard sufficientemente alto affinché la compagnia aerea sia contenta di rimanere associata all'aeroporto. Le linee aeree rescindono i contratti se le si delude, anche quando è selezionata questa opzione di rinnovamento. Se si sceglie l'opzione Rinnova manualmente i contratti si dovrà svolgere più lavoro amministrativo, ma col tempo si potranno sfruttare maggiore stima, strutture ampliate e nuove abilità di trattativa.</p>



CONTRATTI GENERALI CON LE LINEE AEREE



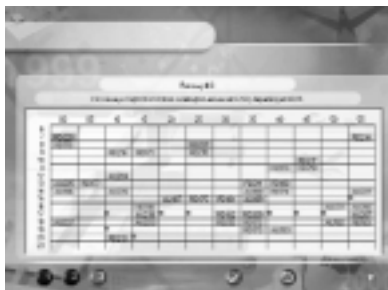
Quando si fa clic su un Contratto generale linea aerea verranno visualizzate due schermate (vedere sopra). La prima schermata vi offre la panoramica dell'affare unitamente a un elenco di eventuali prerequisiti richiesti dalla compagnia aerea per utilizzare il vostro aeroporto. Usare la freccia destra in fondo allo schermo per visualizzare ulteriori dettagli. Vengono visualizzate due colonne di cifre, la prima mostra l'importo che avete chiesto per il servizio e la seconda mostra la cifra che vi è stata offerta dalla compagnia aerea. I segni di spunta verdi mostrano che avete accettato tutti i punti del contratto, ma potete fare clic sui segni di spunta (per cambiarli in croci) e quindi usare l'icona a forma di telefono Rinegozia per continuare le trattative con la compagnia aerea. Le possibilità di successo in queste trattative dipendono dalla vostra esperienza, dalle vostre strutture, dalla vostra reputazione e dalle pretese e dalla qualità della compagnia aerea con cui state negoziando. Se siete soddisfatti delle cifre offertevi (o se volete semplicemente cominciare a giocare), controllate che tutti i punti del contratto abbiano accanto un segno di spunta verde, quindi fate clic sul segno di spunta Accetta in fondo allo schermo. Naturalmente si può anche decidere di Rifiutare interamente i contratti.

CONTRATTI DI VOLO CON LE LINEE AEREE



Una volta accettato un contratto generale con una compagnia aerea, vi verrà presentata una proposta di contratto di volo. Fare clic sulle singole proposte per visualizzare i dettagli relativi al volo. La proposta può essere rapidamente accettata o rifiutata oppure si può usare l'icona Visualizza spazi pista in fondo allo schermo per visualizzare ulteriori dettagli relativi al traffico di volo.





La schermata degli spazi di pista definisce quanto segue:

Colore	Tasto
Marrone	Fascia oraria di arrivo proposta per il volo
Viola	Fascia oraria di partenza proposta per il volo
Turchese	Attuale ora di arrivo del volo
Verde	Attuale ora di partenza del volo
Contrassegni grigi	Spazi di volo riservati da altri contratti in sospeso
Contrassegni rossi	Spazi piazzole aeromobili riservati da altri contratti in sospeso

Usando il mouse si possono selezionare gli spazi di volo proposti e spostarli su altre fasce orarie, ad esempio per distribuire meglio gli arrivi dei voli e di conseguenza alleggerire il carico di lavoro del personale di terra, ma in questo modo si potrebbe mettere a rischio il contratto di volo. Le linee aeree potrebbero rifiutare di trattare gli spazi di volo se ritengono che stiate causando loro ritardi immotivati o le stiate costringendo ad arrivare all'aeroporto di destinazione finale in ore sfavorevoli. I voli possono anche essere spostati su altre piste (purché se ne abbia più di una!) usando le icone delle piste in basso a sinistra nello schermo. Talvolta si potrebbero avere più piste, ma le icone potrebbero non essere disponibili, questo significa che l'aeromobile in arrivo non è adatto ad altre piste.

CONTRATTI DI VENDITA AL DETTAGLIO



Selezionare la scheda dei contratti di vendita al dettaglio per visualizzare un elenco di proposte di contratti. Per poter ottenere delle offerte di contratti di vendita al dettaglio e altre strutture di supporto. Fare clic su queste proposte alla schermata illustrata in precedenza e per poter accettare o rifiutare il contratto. Se lo si accetta, il gioco passerà automaticamente a visualizzare l'area di vendita al dettaglio all'interno del terminal. Al cursore sarà allegata l'unità di vendita al dettaglio appropriata, pronta a essere inserita. Fare clic con il pulsante destro del mouse per ruotare l'unità. Quando si inserisce l'unità, accertarsi di non bloccare entrate, porte o accessi ad altre unità di vendita al dettaglio esistenti.



Suggerimento: Cercate di evitare di disturbare i punti vendita al dettaglio esistenti introducendo una concorrenza indesiderata ed evitate di offenderli inserendo attività inappropriate nelle loro immediate vicinanze. Ricordate che più grande è l'area di vendita al dettaglio, più negozi si possono inserire, ma con maggiori possibilità di conflitti e direttori di negozi scontenti; tuttavia, una gestione attenta può portare a maggiori possibilità di guadagno!



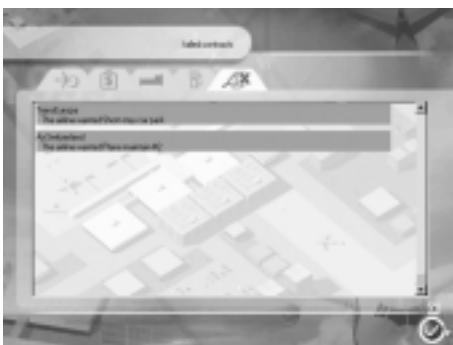
Oltre ai negozi al dettaglio, con l'ampliamento dell'aeroporto potrete ricevere delle proposte di contratti anche dalle catene alberghiere. Quando si accetta un contratto di un albergo si entra direttamente nel gioco per inserire l'albergo.

Suggerimento: Pensate attentamente prima di inserire l'albergo. Se è troppo lontano dal terminal e dalle altre attività i gestori non saranno contenti, ma se è troppo vicino ai percorsi di volo significherà notti insonni per gli ospiti dell'albergo.



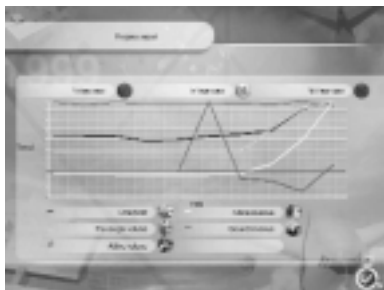
Quando si inserisce una stazione di rifornimento di carburante, considerate che deve essere vicino alle vie di traffico principali.

La scheda **Contratti non conclusi** viene visualizzata solo se si dispone di strutture amministrative in grado di fornire consulenza. Si può dare un'occhiata a questi contratti per cercare di capire cosa non ha funzionato.





RAPPORTO PROGRESSI



Il rapporto progressi dispone di tre analisi: un anno, cinque anni e dieci anni. Fare clic sulle rispettive icone per spostarsi tra le diverse analisi. Il grafico mostra le tendenze passate (relative al periodo di tempo selezionato) delle varie aree visualizzate. Fare clic sulle icone nell'area sotto il grafico per rimuovere una voce e visualizzare più chiaramente le altre linee.



CENTRO INFORMAZIONI

Aeroporto	Passenger	Weight	Volume	Area	Rank	Score
Atlanta	10,200	2,100,000	1,000,000	100%	100%	100%
Boston	10,000	2,000,000	900,000	95%	95%	95%
Chicago	9,500	1,900,000	850,000	90%	90%	90%
Denver	9,000	1,800,000	800,000	85%	85%	85%
Los Angeles	8,500	1,700,000	750,000	80%	80%	80%
Madrid	8,000	1,600,000	700,000	75%	75%	75%
Miami	7,500	1,500,000	650,000	70%	70%	70%
New York	7,000	1,400,000	600,000	65%	65%	65%
Phoenix	6,500	1,300,000	550,000	60%	60%	60%
San Francisco	6,000	1,200,000	500,000	55%	55%	55%
Seattle	5,500	1,100,000	450,000	50%	50%	50%
Washington	5,000	1,000,000	400,000	45%	45%	45%
Wash DC	4,500	900,000	350,000	40%	40%	40%
London	4,000	800,000	300,000	35%	35%	35%
Amsterdam	3,500	700,000	250,000	30%	30%	30%
Frankfurt	3,000	600,000	200,000	25%	25%	25%
Paris	2,500	500,000	150,000	20%	20%	20%
Brussels	2,000	400,000	100,000	15%	15%	15%
Geneva	1,500	300,000	50,000	10%	10%	10%
Zurich	1,000	200,000	50,000	5%	5%	5%

Il Centro informazioni può essere usato per ottenere ogni tipo di informazione relativa all'aeroporto. Ciascuna scheda dispone di una propria descrizione. La prima scheda è

Prestazioni aeroporti che elenca le prestazioni di tutti gli aeroporti concorrenti di tutto il mondo e il confronto con il vostro aeroporto.

Aeroporto	Airline	Area	Rank	Score
Atlanta	American	100%	100%	100%
Boston	American	95%	95%	95%
Chicago	American	90%	90%	90%
Denver	American	85%	85%	85%
Los Angeles	American	80%	80%	80%
Madrid	American	75%	75%	75%
Miami	American	70%	70%	70%
New York	American	65%	65%	65%
Phoenix	American	60%	60%	60%
San Francisco	American	55%	55%	55%
Seattle	American	50%	50%	50%
Washington	American	45%	45%	45%
Wash DC	American	40%	40%	40%
London	American	35%	35%	35%
Amsterdam	American	30%	30%	30%
Frankfurt	American	25%	25%	25%
Paris	American	20%	20%	20%
Brussels	American	15%	15%	15%
Geneva	American	10%	10%	10%
Zurich	American	5%	5%	5%

Aeroporto	Airline	Area	Rank	Score
Atlanta	American	100%	100%	100%
Boston	American	95%	95%	95%
Chicago	American	90%	90%	90%
Denver	American	85%	85%	85%
Los Angeles	American	80%	80%	80%
Madrid	American	75%	75%	75%
Miami	American	70%	70%	70%
New York	American	65%	65%	65%
Phoenix	American	60%	60%	60%
San Francisco	American	55%	55%	55%
Seattle	American	50%	50%	50%
Washington	American	45%	45%	45%
Wash DC	American	40%	40%	40%
London	American	35%	35%	35%
Amsterdam	American	30%	30%	30%
Frankfurt	American	25%	25%	25%
Paris	American	20%	20%	20%
Brussels	American	15%	15%	15%
Geneva	American	10%	10%	10%
Zurich	American	5%	5%	5%

La seconda scheda mostra le **Prestazioni linee aeree**. In questa scheda sono descritte le attività e i problemi che ciascun contratto con una compagnia aerea ha portato all'aeroporto. Fare clic nuovamente su una di queste voci per visualizzare ulteriori dettagli sui voli, i percorsi e le condizioni commerciali della compagnia aerea.





La terza scheda mostra una registrazione di tutti i voli che sono arrivati all'aeroporto. Quando si gioca a **Airport inc.** i voli (e i passeggeri) che si vedono veramente arrivare all'aeroporto sono solo una piccola rappresentazione delle reali attività in corso. Questa registrazione mostra l'elenco completo di tutti i voli con i relativi dettagli.



La scheda *Storia aeroporto* è un elenco di tutti gli eventi principali che si sono verificati nell'aeroporto.



MODALITÀ CREAZIONE / EDIFICIO



La Modalità Creazione è la schermata che probabilmente si vedrà più spesso di ogni altra durante il gioco! Usando le schede nella parte superiore della schermata ci si può spostare tra le varie aree di costruzione. All'inizio del gioco saranno disponibili solo pochi oggetti. Se si sta giocando nel livello di difficoltà **FACILE** saranno disponibili solo i terminal prefabbricati. Per selezionare un oggetto è sufficiente farvi clic sopra; se occorrono ulteriori informazioni su un oggetto per capire a cosa serve o dove deve essere posizionato, fare semplicemente clic su di esso con il pulsante destro del mouse. Non appena nel gioco vengono introdotti nuovi oggetti, verrete informati dall'agenda elettronica, quindi il nuovo oggetto verrà mostrato nella finestra di creazione con accanto un asterisco (vedi figura precedente). **Suggerimento:** Ricordate che lo spazio e il denaro sono limitati, quindi non superate i vostri limiti e pensate attentamente al futuro: come vorrete espandervi e dove inserire alcuni degli oggetti più grandi.



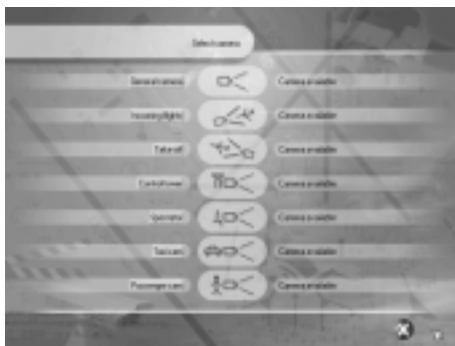


Una volta entrati nel terminal, scegliere l'opzione **COSTRUISCI** per visualizzare le opzioni di costruzione appropriate per il terminal. Inizialmente si dovranno designare le diverse aree del terminal e si dovranno inserire delle porte tra le varie aree per determinare il flusso di passeggeri nell'aeroporto.

Suggerimento: Se si inseriscono le porte in posti non adeguati si potrebbero avere dei problemi di sicurezza che si rifletteranno in modo sfavorevole sull'aeroporto. Una volta inserita un'area dell'aeroporto, è possibile selezionarla e passare alla finestra di creazione per aggiungere gli oggetti e gli arredi dell'area.



SELEZIONE TELECAMERA



Fare clic sul testo per scegliere la telecamera da usare. Se si seleziona, ad esempio, la telecamera Voli in arrivo, la telecamera potrebbe non essere attivata immediatamente, ma potrebbe dover aspettare il successivo volo in arrivo. Quando si è selezionata la telecamera Torre di controllo, si possono usare i tasti '4' e '6' del tastierino numerico per ruotare la telecamera sull'aeroporto. L'unica telecamera in cui si possono svolgere le normali funzioni dell'aeroporto è la Telecamera generale.

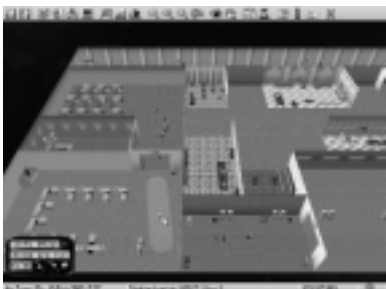




COSTRUZIONE DEGLI OGGETTI DEL TERMINAL



Una volta all'interno del terminal si può fare clic sull'icona visualizzata in precedenza e quindi su un'area del terminal per richiamare la finestra di creazione (anch'essa visualizzata in precedenza). Ora si possono selezionare gli arredi per ciascuna area e si può iniziare a impostare le aree che serviranno i passeggeri, tenendoli contenti, divertiti, rilassati, informati e sicuri. Inoltre, non dimenticate di aiutarli a spendere un po' di denaro, se hanno questa tendenza, inserendo oggetti quali cabine fotografiche e distributori automatici. Con le finestre di creazione non saranno immediatamente disponibili tutti gli oggetti che vi verranno invece forniti gradualmente con il progredire della tecnologia e col passare del tempo.



Talvolta, quando si cerca di inserire degli oggetti nelle aree del terminal, vengono evidenziati dei percorsi verdi. Questi percorsi mostrano i percorsi tra le porte, in cui non si può costruire per non bloccare le entrate.



PROPRIETÀ DEGLI OGGETTI



Una volta selezionata l'icona Proprietà degli oggetti nella barra degli strumenti interna al gioco, si può fare clic sugli oggetti per ottenere informazioni critiche su di loro. Si può modificare il finanziamento di determinati oggetti in modo da risparmiare denaro, ma in questo modo si potrebbero introdurre i rischi associati alla dilapidazione e all'inefficienza. Per alcuni oggetti una scelta simile può avere conseguenze più serie che per altri. Alcuni oggetti (ad esempio le torri di controllo) dispongono anche di un indicatore di **Comportamento**.

Suggerimento: si potrebbe desiderare di modificare il comportamento in periodi di maggiore pressione. Ad esempio, potrebbe essere utile modificare il comportamento della torre di controllo in 'Attento' in condizioni atmosferiche sfavorevoli. Altri oggetti potrebbero contenere un'icona 'Seleziona una linea area' (ad esempio gli edifici merci, come mostrato di seguito) perché le si può selezionare e dedicarne i servizi a una compagnia aerea specifica. Questa opzione può essere utile per soddisfare determinati contratti, ma potrebbe anche mettere sotto pressione gli altri edifici merci e le loro possibilità di soddisfare gli altri requisiti merci, perciò state molto attenti perché potreste non veder rinnovati i vostri contratti.





Un'altra occasione in cui occorre designare i servizi a un edificio è quando si sono inserite delle strutture di **Carico/scarico** o di **Manutenzione aeromobili**. Non appena inserite, verrà visualizzata una schermata (vedere figura di seguito) dove occorrerà selezionare il fornitore del servizio da usare per continuare il gioco. Vari fornitori vi offriranno i propri servizi a costi diversi, dovrete essere attenti a trovare l'equilibrio tra costo e qualità perché le linee aeree e i passeggeri non tarderanno a farvi capire che avete scelto in modo inadeguato.



TARIFFE



Una volta investito in determinate strutture potrete farne pagare l'uso al pubblico. Questi oggetti conterranno l'icona di un dollaro (\$) (come mostrato in precedenza) e facendovi clic sopra si richiamerà la schermata delle tariffe aeroportuali (vedere pag. x) dove potrete esaminarle e modificarle.

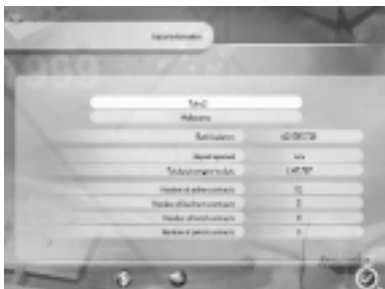




Gli oggetti all'interno del terminal possono essere selezionate anche utilizzando l'icona delle proprietà degli oggetti per poter visualizzare le informazioni relative a condizioni, efficienza, finanziamento, comportamento, ecc.



INFORMAZIONI SULL'AEROPORTO



Selecting this icon will show you the general information about your airport; Its name (you can change this by clicking on it and then typing a new name), its location, financial and business trade summaries. At the bottom of the screen are links to the Airport Charges (see below) and Option Land screens (details below).

TARIFE AEROPORTUALI



Accedere alla schermata Tariffe aeroportuali attraverso 'Informazioni sull'aeroporto'. Verranno visualizzate due pagine di informazioni. Le cifre visualizzate sulla prima pagina sono gli importi che voi chiedete alle linee aeree, mentre la seconda pagina (vedere di seguito) contiene le tariffe per ulteriori servizi e le tariffe applicate al pubblico per l'uso delle strutture. Per alcuni oggetti troverete 'N/A', perché non li avete ancora inseriti (o non sono disponibili per voi). Usare le frecce Su e Giù accanto a ciascuna tariffa per modificarla





Suggerimento: Prezzi troppo economici vi porteranno rapidamente al fallimento e prezzi troppo alti influiranno seriamente sulle vostre attività commerciali.

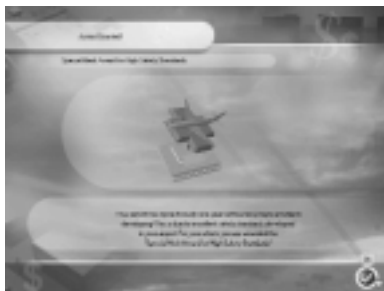


OPZIONI GENERALI



Qui si possono modificare il volume, i dettagli grafici (distanza tra i disegni), le condizioni atmosferiche e altri rischi, si può attivare o disattivare la funzione di zoom automatico 'intelligente' e si può alterare la velocità dell'orologio del gioco. Fare clic sull'icona Tastiera per accedere alla schermata di impostazione della tastiera dove si possono visualizzare, e modificare secondo le proprie preferenze, tutti i tasti di scelta rapida da tastiera.

PREMI



Grazie al duro lavoro, alla dedizione e a una buona gestione, col passare del tempo vi verranno assegnati vari premi. Vi sono varie categorie di premi e dovrete ampliare l'aeroporto in molte aree diverse per vincerli tutti.



RAPPORTI FINANZIARI



Alla fine di ogni anno vi verranno presentati i rapporti finanziari. Questi rapporti non mostrano solo l'analisi delle entrate e delle uscite durante l'esercizio delle attività, ma anche i cambiamenti verificatisi dall'ultimo rapporto. Questi documenti non aiutano solamente a mantenere le cose sotto controllo, ma evidenziano anche quali aree sono più o meno redditizie in modo che vi si possa dedicare la propria attenzione. Dopo il 28 di ogni mese si potranno richiamare anche i **Rapporti finanziari mensili**: premere il tasto 'F' mentre si è all'interno del gioco.

Risoluzione dei problemi

Questa guida alla risoluzione dei problemi presume che abbiate letto la sezione Caratteristiche tecniche di sistema richieste e che il vostro computer rispetti tali caratteristiche. Oltre a questa guida potete avvalervi anche dell'Assistenza tecnica telefonica.

- D: Il gioco è molto più lento di quanto previsto.
- R1: Provare le diverse opzioni di Impostazione hardware presentate all'inizio del gioco e, soprattutto, accertarsi di avere i driver certificati Microsoft più recenti per tutto l'hardware.
- R2: Accertarsi che tutti gli altri programmi siano chiusi mentre si esegue Airport inc.
- R3: Ricordare che il gioco diventa più lento mentre si procede perché devono essere elaborati sempre più dati.
- R4: Modificare l'impostazione Dettagli grafici interna al gioco, in 'Opzioni generali'.
- D: Il testo non è visualizzato correttamente: è tutto nero.
- R: Probabilmente disponete di una scheda grafica Matrox relativamente vecchia. Accertarsi di avere i driver certificati Microsoft più recenti per l'hardware.
- D: L'audio è distorto o inaffidabile.
- R: Nuovamente, accertarsi di avere i driver certificati Microsoft più recenti. Se avete una scheda basata su C-Media avrete dei problemi perché queste schede non hanno driver che funziona in modo efficiente con Windows 9x. Tuttavia, il modello 8330 dispone di due dispositivi (WSS e SB16). Indipendentemente dalla modalità selezionata attualmente, provate a selezionare l'altra!
- D: Ho dei problemi a eseguire il gioco a schermo intero.
- R1: Può trattarsi di un problema di driver di scheda grafica, verificare di avere i driver certificati più recenti.
- R2: NetMeeting 3 impedisce alle applicazioni DirectX di essere eseguite a schermo intero. Accertarsi che NetMeeting non sia caricato nella barra delle applicazioni del sistema. L'angolo in basso a destra (vicino all'orologio) del desktop di Windows visualizza i programmi attualmente caricati. Dovrebbe essere possibile fare clic con il pulsante destro del mouse su queste icone e disabilitare i programmi indesiderati.
- D: Airport inc. funziona con WINDOWS 2000?
- R: Abbiamo collaudato con successo Airport inc. su una versione beta di Windows 2000. Tuttavia, poiché i driver di Windows 2000 non sono ancora stati finalizzati, non possiamo garantire le prestazioni del gioco su questo sistema operativo.
- D: Quando uso la combinazione di tasti ALT-TAB per passare da un programma all'altro, Airport inc. sembra avere dei problemi.
- R: Non usare la funzione Alt-Tab.



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, potete contattare il personale della nostra Assistenza tecnica in uno dei seguenti modi:

Prima di contattare l'Assistenza tecnica vi consigliamo di prepararvi. Per potervi assistere nel modo più efficiente possibile avremo bisogno di quante informazioni possibile sul computer e sul problema. Se non riuscite a trovare le informazioni riportate nell'elenco seguente, vi preghiamo di contattare il centro di assistenza tecnica del costruttore del vostro computer prima di contattare la Take 2 Interactive: senza queste informazioni non saremo in grado di risolvere il vostro problema.

Ci occorreranno le seguenti informazioni:

Dettagli di contatto

- Il vostro nome
- Indirizzo e-mail, numero telefonico durante l'orario di lavoro o indirizzo postale
- Se non vivete nel Regno Unito, specificate il paese di residenza e la lingua selezionata per il gioco.

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 audio
- Informazioni su mouse e driver.

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

NOTA: NON CONTATTARE IL PERSONALE DELL'ASSISTENZA TECNICA TAKE 2 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:

Take 2 Interactive Technical Support

Unit A, Sovereign Park

Brenda Road

Hartlepool

TS25 1NN

Telephone +44 (0)1429 855046 (dal lunedì al venerdì, dalle 9:30 alle 22:00, ora di Greenwich)

Fax +44 (0)1429 233677

e-mail take2@startekeurope.com tech.support@take2europe.com

Sito web www.take2games.com



ELENCO DEI COLLABORATORI

Software Krisalis:

Programmazione:	Mark Incley, Ray Tredoux
Codici aggiuntivi:	Pete Harrap
Grafica:	Mark Edwards, Mark Potente, Darren Hebden
Controllo qualità:	Steve Sumner, Daniel Greene
Project Manager:	Tim James
KLIB:	Richard Teather, Damian McKenna, Kevin Thacker

ZLIB Copyright (C) 1995-1998 Jean-loup Gailly e Mark Adler

Il convertitore Jive è stato scritto da un programmatore sconosciuto.

Musica a cura di firQ (www.firq.cwc.net)

Take2 Interactive:

Produttore:	Luke Vernon
Produttore associato:	Phil Rodkoff
Brand Manager:	Allie West
Responsabile della localizzazione:	Frazer Nash

Tarantula Studios (QA HQ):

Responsabile del collaudo:	Tim Bates
Collaudatori:	James Collins, Julian Turner, Lee Johnson, Rob Dunkin, Mark Lloyd, Jim Thompson, Kit Brown, Paul Byers, Charlie Kinloch, Andy Mason, Kevin Hobson, Will Kirton, Denby Grace, Matt Hewitt, Jim Cree

Telstar Electronic Studios QA:

Collaudatori:	Richard Allen, Alexis Holmes, Luke Justice, Karl Frazer
---------------	---



Notes



Notes



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) e Krisalis Software Ltd. 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 IN DOTAZIONE 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. 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 consentite 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 SUDDETTA 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 INFORMAZIONE 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.

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.

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 ABBA 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
Hogarth House
29-31 Sheet Street
Windsor
Berks
SL4 1BY
Regno Unito

© 1999 Krisalis Software Ltd. Tutti i diritti riservati. Airport inc. e il logo Airport inc. sono marchi registrati di Take 2 Interactive Software e Telstar Electronic Studios Ltd. Take 2 Interactive Software e il logo Take 2 logo sono marchi registrati di Take 2 Interactive Software. Il logo Krisalis è un marchio registrato di Krisalis Software Ltd. Pubblicato da Take 2 Interactive Software. Sviluppato da Krisalis Software Ltd.

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

