

**PC CD ROM**

Windows CD ROM

MANUAL  
MANUALE

# BLAIR WITCH

VOLUME I: RUSTIN PARR



# BLAIR WITCH

## VOLUME I: RUSTIN PARR

### ITALIANO

Introduzione .....	2
Avvio .....	2
Menu / Opzioni .....	3
Comandi .....	6
Inventario .....	7
Comandi .....	9
Titoli .....	11
Assistenza tecnica .....	13

## **INTRODUZIONE**

Nel 1941 un vecchio eremita chiamato Rustin Parr entrò in uno spaccio di Burkittsville, in Maryland e disse: "Finalmente ho finito." Quando la polizia perquisì la sua casa nel cuore della foresta nei dintorni della cittadina, trovò i corpi di sette bambini assassinati secondo dei rituali. Parr affermò che era stato lo "spettro di una vecchia" a dirgli di farlo. Per la prima volta in sessant'anni a Burkittsville si ricominciò a parlare della "strega di Blair". Nel vicino Washington, D.C., un'agenzia governativa che studiava fenomeni paranormali venne a sapere delle dichiarazioni di Rustin e inviò a Burkittsville il suo miglior investigatore, Doc Holliday.

Questa è la sua storia.

## **AVVIO**

### **REQUISITI DI SISTEMA**

Sistema 100 % compatibile Windows 98/2000 NT 4.0

Processore Pentium 2, Pentium Celeron, Pentium 3, Athlon 233 Mhz o superiore

Scheda audio Sound Blaster Live! O compatibile

Scheda video raccomandate per l'accelerazione hardware 3D : Matrox G200/G400, ATI Rage 128, Tnt/Tnt2.

850 mega di spazio su disco non compresso per i files di gioco ( Installazione minima) e 1,2 GB per la installazione completa, più 200 MB per il file di Swap di Windows.

### **INSTALLAZIONE**

1. Inserisci il CD-ROM di Blair Witch Vol. 1 nell'unità CD-ROM.
2. Se la funzione di esecuzione automatica dell'unità CD-ROM è attivata, apparirà automaticamente il programma di installazione di Blair Witch.
3. Se la funzione di esecuzione automatica dell'unità CD-ROM non è attivata, installa il gioco facendo clic sul pulsante START (AVVIO), seleziona ESEGUI e digita D:\setup.exe ("D" è la lettera dell'unità CD-ROM). In alternativa, apri il File Manager di Windows, trova l'unità CD-ROM e fai doppio clic su SETUP.EXE nel menu file del CD.
4. Seleziona la lingua desiderata e installa il gioco seguendo le istruzioni che appariranno sullo schermo.
5. Per eseguire Blair Witch è necessario Direct X 6.1, sebbene raccomandiamo l'uso di DirectX 7a. Se non ce l'hai installato sul sistema accedi all'indirizzo <http://www.microsoft.com/directx/> e scarica Direct X 7a. Se hai già Direct X 6.1 o una versione più recente installata, passa direttamente al punto 7.
6. Dopo che avrai effettuato l'installazione, apparirà automaticamente il file README.TXT. Ti consigliamo di leggere questo file poiché contiene tutti gli eventuali cambiamenti apportati al manuale dopo la stampa. Nella cartella di Blair Witch creata nel corso dell'installazione è incluso anche un collegamento al file readme.txt per consentire una rapida consultazione.

## AVVIO DEL GIOCO

Il programma di installazione ha posizionato un collegamento a Blair Witch sul desktop di Windows. Fai doppio clic sull'icona chiamata Blair Witch Volume One - Rustin Parr per lanciare il gioco. In alternativa, puoi aprire il menu START (AVVIO) di Windows, selezionare PROGRAMMI e poi fare clic su Blair Witch Volume One - Rustin Parr nel menu successivo.

## MENU / OPZIONI

### MENU PRINCIPALE

Nel menu Avvio puoi scegliere tra: Avvio, Opzioni, Carica ed Esci. Scorri le voci del menu con i tasti freccia SU/GIÙ. Seleziona un'opzione del menu con il tasto INVIO ed esci dal menu con il tasto ESC. Se premi ESC dal Menu Principale, uscirai dal gioco.

### Avvio

Selezionando Avvio dal Menu principale potrai scegliere il tipo di gioco. Ci sono due modalità di gioco: Rompicapi e Combattimento ed entrambi hanno i livelli di difficoltà Normale e Difficile. La difficoltà dei Rompicapi determina la complessità dell'azione di gioco. Se ti piacciono i giochi di avventura e risolvere i problemi da solo, puoi scegliere la modalità Rompicapi difficili, altrimenti puoi lasciare che sia Doc a risolvere la maggior parte dei problemi più grossi scegliendo la modalità Rompicapi normali. La difficoltà di Combattimento determina le abilità dei nemici. Nella modalità Combattimento difficile sarà più arduo eliminare i mostri. Se te la senti di affrontare nemici davvero potenti, seleziona la modalità Combattimento difficile. Coloro che preferiscono la parte di avventura del gioco possono scegliere di combattere con il livello Normale.

### Opzioni

Il menu Opzioni ti consente di regolare le impostazioni del gioco secondo il tuo sistema e le tue preferenze. Puoi scegliere tra: Grafica, Sonoro e Comandi.

### Opzioni grafica

Usa questo menu per regolare la qualità delle immagini. Fai attenzione quando regoli queste impostazioni poiché non tutte le macchine possono visualizzare le impostazioni più alte di ciascuna opzione.

**Risoluzione:** il motore grafico, Nocturne, supporta risoluzioni da 320x200 fino a 1280x1024. Scorri le risoluzioni con i tasti freccia SINISTRA/DESTRA. Ricorda che le risoluzioni superiori a 640x480 richiedono l'accelerazione hardware. Il gioco offre prestazioni ottimali con la risoluzione 640x480.

**Hardware 3D:** questa opzione attiva il rendering hardware. Su determinate macchine con schede a 16 bit è preferibile spegnere il rendering hardware per poter trarre vantaggio dall'ottimo rendering software a 32 bit di Nocturne.

**API 3D:** visualizza una lista dei driver DirectX disponibili. Serve solamente quando l'hardware 3D è attivato.

**Scheda 3D:** visualizza l'hardware 3D rilevato. Ti consente di selezionare la scheda desiderata e se non ce n'è nessuna disponibile apparirà il messaggio Nessun hardware 3D rilevato.

**Bit per pixel:** il motore Nocturne è ottimizzato per il rendering a 32 bit, sebbene se necessario possa visualizzare anche 16 bit.

**Taratura monitor:** ti consente di impostare il monitor secondo le esigenze del gioco. È stato ideato per poter impostare il nero del monitor sulla tonalità appropriata in modo da ottenere la qualità film noir offerta dal motore Nocturne.

**Sottotitoli:** questa opzione attiva o disattiva il testo delle conversazioni tra i personaggi e non pregiudica in alcun modo le prestazioni del gioco.

## OPZIONI SONORO

Il sonoro, la musica e il parlato sono una parte importante del gioco. Ti consigliamo di regolare le impostazioni ottimali per la tua macchina. Le impostazioni più alte potrebbero pregiudicare le prestazioni di alcuni computer.

**Sonoro:** Acceso o Muto.

**Vol. effetti sonori:** usa i tasti freccia SINISTRA/DESTRA per alzare o abbassare il volume degli effetti sonori.

**Vol. parlato:** usa i tasti freccia SINISTRA/DESTRA per alzare o abbassare il volume del parlato.

**Vol. musica menu:** usa i tasti freccia SINISTRA/DESTRA per alzare o abbassare il volume della musica quando è visualizzato il menu.

**Velocità output:** di solito il programma di installazione imposta questo valore, ma successivamente si possono fare delle modifiche. Qualità output: 8-bit e 16-bit.

**Tipo output:** Stereo o Mono.

**Periferiche:** il tasto INVIO visualizza una lista di tutte le periferiche disponibili. Se il sistema non funziona in modo appropriato, puoi usare il software Nocturne WavOutWrite.

## OPZIONI COMANDI

Questa opzione ti consente di modificare i comandi.

**Comandi:** Tastiera/Mouse, Tastiera, Joystick o Mouse.

**Modifica impostazioni tasti:** ti consente di riconfigurare i comandi di gioco.

**Corri sempre:** se Corri sempre è attivato, per predefinito la tua eroina correrà invece di camminare. Premendo il tasto Corri la farai camminare.

**Mira:** Automatica o Manuale. Quando la modalità Mira automatica è attivata, il personaggio mirerà automaticamente ai bersagli vicini, sempre che rientrino nel suo campo visivo. La modalità Mira manuale rende il gioco più interessante.

**Uso automatico salute:** ti consigliamo di impostare questa opzione su SÌ. Se il personaggio ha riserve di salute, le utilizzerà automaticamente quando ne ha bisogno.

**Inverti asse Y mouse:** seleziona SÌ se preferisci che i movimenti verticali del mouse siano come i comandi di un aereo (per guardare in giù premi in avanti e per guardare in su tira indietro).

**Sensibilità asse X mouse:** regola la velocità di reazione laterale del mouse. Premi INVIO per attivare un cursore di regolazione e sposta il mouse a sinistra e destra per impostare il livello e quindi premi di nuovo INVIO.

**Sensibilità asse Y mouse:** regola la velocità di reazione verticale del mouse. Premi INVIO per attivare un cursore di regolazione e sposta il mouse a sinistra e destra per impostare il livello e quindi premi di nuovo INVIO.

## CARICA

Seleziona la partita che vuoi caricare dal menu.

## ESCI

Questa opzione ti riporta al desktop.

Premendo ESC nel corso del gioco, visualizzerai il seguente menu:

**Riprendi il gioco:** per riprendere a giocare.

**Opzioni:** visualizza il menu Opzioni che ti consente di regolare le opzioni di Grafica, Sonoro e Comandi. Carica partita: svolge le stesse funzioni di Carica partita nel Menu principale.

**Salva partita:** ti consente di salvare la partita.

**Esci:** termina la partita attuale e ti riporta al Menu principale.

**Salta animazioni:** se il gioco sta visualizzando delle animazioni, puoi saltarle selezionando questa opzione. Utile quando hai già visto una determinata animazione.

## **COMANDI MODALITÀ STANDARD (TASTIERA, MOUSE/TASTIERA O JOYSTICK)**

### **NAVIGAZIONE**

Le modalità standard ti consentono di controllare il personaggio "guidandolo". Il tasto Cammina fa muovere Doc in avanti, mentre i tasti freccia sinistra/destra (o spostando il mouse a sinistra e destra) servono per farla girare in queste direzioni. Questi sono i movimenti di base.

### **NAVIGAZIONE AVANZATA**

Doc può anche camminare lateralmente, camminare all'indietro e girarsi rapidamente. Premendo i tasti cursore in qualsiasi momento, Doc si sposterà lateralmente nella direzione premuta. Il tasto Indietro la fa camminare all'indietro. Il tasto Giro rapido le fa fare un giro di 180°. Se vuoi farla rallentare o correre veloce, premi il tasto Corri, che passa da camminare a correre e viceversa.

### **USO OGGETTI**

Quando Doc si avvicina a oggetti o porte che può manipolare, questi si evidenziano leggermente per indicare che si trova abbastanza vicina per attivarle. Premendo il tasto Azione, effettuerai un'azione a seconda della circostanza in cui ti trovi (aprire una porta, raccogliere un oggetto, azionare un interruttore, ecc.).

### **COMBATTIMENTO**

Premi il tasto Estrai per estrarre le armi di Doc. Quando avrai estratto le armi, premi il tasto Azione per sparare. Dovrai essere tu a puntare le armi contro il nemico, oppure se Mira automatica è attivata, dovrai solamente essere rivolto verso il nemico. Nella modalità Mira manuale dovrai controllare la mira. La maggior parte delle armi di Doc sono dotate di mira ectoplasmatica che usa un raggio di luce rossa per colpire il bersaglio.

### **MODALITÀ PUNTA E CLICCA**

A differenza delle altre tre modalità di comando, quella Punta e clicca utilizza il cursore sullo schermo. La maggior parte dei comandi rimangono gli stessi. Il pulsante destro del mouse funge da pulsante azione/fuoco e quello sinistro consente di fare clic su oggetti, porte e personaggi e interagire con loro.

### **NAVIGAZIONE**

Se usi il mouse, posiziona il cursore sul punto dove vuoi che Doc si diriga e fai clic con il pulsante sinistro del mouse. Doc si metterà il più vicino possibile a quel punto.

### **USO DI OGGETTI**

Se sposti il mouse su una porta o altro elemento che può essere usato, si evidenzierà. Quando farai clic su di esso con il pulsante sinistro, Doc raggiungerà l'oggetto e lo attiverà (aprirà la porta, raccoglierà l'oggetto, ecc.). Un clic con il pulsante destro del mouse ha le stesse funzioni del tasto Azione nelle altre modalità. Se Doc si trova già sul posto giusto, puoi semplicemente fare clic con il pulsante destro del mouse per eseguire l'azione senza spostarti.

### **COMBATTIMENTO**

Usa il tasto Estrai per estrarre un'arma. Quando avrai estratto l'arma, fai clic con il pulsante destro del mouse per sparare. Facendo clic con il pulsante destro del mouse

sparerai sempre l'arma estratta. Per mirare su un nemico, fai clic con il pulsante destro del mouse su di esso. Il cursore cambierà per indicare che stai puntando contro il nemico. Doc manterrà l'arma bloccata sul bersaglio fino a quando non lo avrà eliminato o quando sceglierà un altro bersaglio. Puoi continuare a navigare normalmente. Fai clic con il pulsante sinistro del mouse su un punto e Doc si sposterà lateralmente o correrà all'indietro in modo da raggiungere la destinazione prefissata senza voltare le spalle al nemico che sta attaccando.

## INVENTARIO

Doc porta con sé una serie di oggetti. Per selezionare un oggetto dell'inventario, usa i tasti Scorri inventario (predefiniti: è e +). L'oggetto e una sua descrizione verranno visualizzati nell'angolo in fondo a destra della videata. Puoi disattivare la descrizione con il tasto Descrizione oggetto. Per attivare un oggetto dopo averlo selezionato, premi il tasto Usa oggetto (predefinito: Invio) e succederà qualcosa a seconda di dove si trova Doc. Se è davanti a una persona, probabilmente le mostrerà l'oggetto che ha in mano. Alcuni oggetti funzionano solo in determinati posti.

## EQUIPAGGIAMENTO

La maggior parte dell'equipaggiamento a disposizione di Doc funzionerà in qualsiasi posto.



Doc si serve della Bussola per orientarsi. Tasto predefinito di scelta rapida: C.



Se nelle vicinanze si trovano degli spettri o spiriti, si attiverà il Sensore di prossimità spettri (sempre che questo dispositivo sia acceso). Tasto predefinito di scelta rapida: S.



Usando gli Occhiali per la visione notturna Doc può vedere nell'oscurità. Le luci forti causeranno un'interruzione della visione. Tasto predefinito di scelta rapida: N.



Con il Diario potrai visualizzare l'interfaccia degli appunti (\*vedi Diario). Tasto predefinito di scelta rapida: J.



Quando si trova al buio, Doc può illuminare l'ambiente circostante con una Torcia. Tasto predefinito di scelta rapida: L.



Doc porta con sé un Registratore che usa per registrare le interviste e i rumori strani ed esaminarli più tardi (\*vedi Elaboratore audio).



Se si fa male, Doc ha una Borsa del dottore che contiene oggetti per il pronto soccorso che può usare per curarsi.

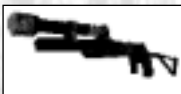


## ARMI

Sebbene sia principalmente un'investigatrice, Doc Holliday porta con sé armi che le consentono di cavarsela in qualsiasi situazione.



**Pistola:** l'arma principale di Doc è una pistola Luger. Leggera e facile da usare, è ugualmente un'arma letale e consente di risolvere rapidamente la situazione. Il tasto di scelta rapida per questa arma è 1.



**Fucile:** quando Doc ha bisogno di maggiore potenza, estrae il suo fucile Delisle. È più difficile da maneggiare, ma è molto più potente della pistola. Il tasto di scelta rapida per questa arma è 2.



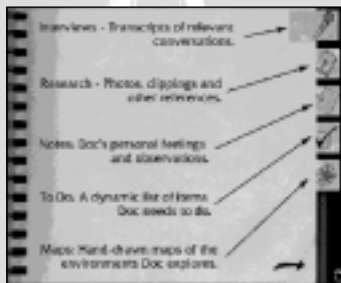
**Arma a raggi:** l'emettitore a raggi avanzati funziona a una moltitudine di frequenze. È capace di eliminare vampiri e allontanare spettri e fantasmi.

Uno degli svantaggi di quest'arma è il tempo di ricarica, ma siccome è l'unica arma dell'arsenale che possa colpire i fantasmi, Doc dovrà avere un po' di pazienza. Il tasto di scelta rapida per questa arma è 3.

**Armi per combattimenti corpo a corpo:** è raro che le capiti di utilizzare queste armi, ma è possibile che Doc raccolga un'arma con o senza lama. Non può tenerle nella giacca, quindi raccoglie una premendo il tasto Azione, preparala all'attacco con il tasto Estrai e attacca con il tasto Fuoco. Dopo l'attacco, disarmala con il tasto Estrai e abbandona l'arma a terra con il tasto Azione.

## DIARIO

Doc prende appunti dettagliati delle sue investigazioni. Trascrive informazioni chiave ottenute nel corso di tutte le interviste e aggiunge commenti personali sulla situazione. Quando raccoglie informazioni e immagini importanti li trascrive sul suo blocco note. Tiene una lista delle cose da fare e disegna cartine della maggior parte dei posti che esplora. Se non sai come procedere, dai un'occhiata alla lista delle cose da fare e rileggi gli appunti per trovare suggerimenti e indizi.



## ELABORATORE AUDIO

Doc ha dotato il suo registratore con ulteriori dispositivi e comandi in modo da poter registrare frequenze non udibili dall'orecchio umano.

## SET PER ANALISI CHIMICHE

Sebbene non ce l'abbia sempre con sé, di solito quando Doc parte per una perlustrazione ha un set per fare analisi chimiche. Consente di analizzare i componenti chimici di materiali sconosciuti con una semplice analisi qualitativa.

## COMANDI

### COMANDI TASTIERA

Camminare	SU
Indietreggiare	GIÙ
Correre	MAIUSC sinistro
Attaccare in avanti	ALT sinistro
Attaccare a sinistra	Z
Attaccare a destra	X
Destra	DESTRA
Sinistra	SINISTRA
Sparare	SPAZIO
Mirare in su	Q
Mirare in giù	A

### COMANDI TASTIERA/MOUSE

Camminare	SU
Indietreggiare	GIÙ
Correre	MAIUSC destro
Attaccare in avanti	CTRL destro
Attaccare a sinistra	SINISTRA
Attaccare a destra	DESTRA
Sinistra	asse X MOUSE
Destra	asse X MOUSE
Sparare	PULSANTE SINISTRO MOUSE
Mirare in su	asse Y MOUSE
Mirare in giù	asse Y MOUSE

### COMANDI JOYSTICK/JOYPAD

Camminare	tasto direz. su
Indietreggiare	tasto direz. giù
Correre	MAIUSC sinistro
Attaccare in avanti	tasto 4
Attaccare a sinistra	Z
Attaccare a destra	X
Sinistra	tasto direz. SINISTRA
Destra	tasto direz. DESTRA
Sparare	tasto 1
Mirare in su	Q
Mirare in giù	A

## COMANDI PUNTA E CLICCA

Camminare	PULSANTE SINISTRO MOUSE
Correre	MAIUSC destro
Sparare	PULSANTE DESTRO MOUSE
Usare oggetto	INVIO

## IN TUTTE LE MODALITÀ

Torcia	F
Visione notturna	N
Appunti	J
Cartina	TAB
Bussola	C
Sensore di prossimità spettri	S
Giro rapido	FINE grigio
Pistola	1
Fucile	2
Emettitore a raggi	3
Arma precedente	'
Arma successiva	ì
Oggetto successivo	+
Oggetto precedente	è
Descrizione oggetto	P
Usa oggetto	Invio
Estrai	Tast. num._0

## TASTI DI SCELTA RAPIDA DEL GIOCO

F1	Guida
F2	Salva partita
F3	Carica partita
F5	Attivare/disattivare sonoro
F6	Salvataggio rapido
F9	Caricamento rapido
F11	Aumentare la luminosità dello schermo
F12	Diminuire la luminosità dello schermo

# TITOLI

<b>Capo programmatore</b>	Mark Randel
<b>Programmatori</b>	Fletcher Dunn Jeff Mills
<b>Responsabile di produzione</b>	Jeff Mills
<b>Personaggi</b>	Chris DeSimone Joe Wampole Nathan Reinhardt
<b>Operatore cinematografico</b>	Peter Besson Level Design Joe Wampole
<b>Musica ed effetti sonori</b>	Kyle Richards
<b>Sceneggiatura</b>	Joe Wampole Jeff Mills Peter Besson William Haskins
<b>Set</b>	Mike Porter Den Johnson Chris DeSimone Jeff Mills
<b>Editor Dialoghi</b>	Paul Eckstein
<b>Grafica supplementare</b>	Rick Felice
<b>Programmazione aggiuntiva</b>	Allen Bogue Matt Bogue Rob Minnis
<b>Direttore marketing / relazioni pubbliche</b>	Drew Haworth
<b>Responsabile commerciale</b>	Brett Combs
<b>Capo collaudi</b>	Brett Evan Russell
<b>Collaudatori Beta</b>	Tatum Tippet Ally Kates Brad Jones Tim Tischler

**Haxan**

Daniel Myrick  
Eduardo Sanchez  
Michael Monello  
Robin Cowie

**Gathering of Developers**

Mike Wilson  
Harry Miller  
Doug Myres  
Jim Bloom  
David Gershik  
Terry Nagy  
Joanna Carr-Brown  
Rick Stultz  
Binu Philip  
Rich Vos

**TSI Communications**

Lori Mezoff  
Andrea Schneider  
Matt Burton  
Joe Anci

**Ringraziamenti speciali**

Asenath Williamson  
Donna Baker  
Dennis Furlow,  
Shaker Woodworks and  
Antiques

**Take 2 Interactive UK**

**Produttore**

Mike Wenn

**Responsabile di produzione**

Darren Anderson

**Direttore Marchio G.B.**

Emma Rush

**Direttore Marketing G.B.**

Rachel England-Brassy

**Direttore Relazioni pubbliche G.B.**

Manab Roy

**Direttore marketing internazionale**

Sarah Seaby

**Coordinatore gruppo produzione**

Chris Madgwick

**Direttore gruppo produzione**

Jon Broadbridge

## **Tested by Tarantula Studios**

QA Supervisor

Mark Lloyd

Lead Tester

Andy Mason

Testers

Julian Turner

Chris Brown

Rob Dunkin

## **User manual and all packaging elements designed by Head First**

### **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 online dal nostro sito, inviandoci così immediatamente la vostra richiesta di aiuto

#### **Dettagli di contatto**

o Il vostro nome

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

#### **Dettagli di sistema**

o Marca e modello del PC

o Velocità e produttore del processore

o Velocità e produttore dell'unità CD-ROM

o Quantità totale di RAM di sistema

o Marca e modello della scheda video / acceleratore 3D e quantità di RAM video

o Marca e modello della scheda audio

o Informazioni su mouse e driver delle periferiche.

Descrivere il più chiaramente possibile le circostanze del problema, compresi eventuali messaggi 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](http://www.cidiverte.it)



## 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. 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 doveste 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 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.

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 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

©2000 Artisan Pictures, Inc, Tutti i diritti riservati. The “Stickman” è un marchio registrato da Artisan Pictures, Inc. Tutti i diritti riservati. Gathering of Developers e Godgames sono marchi registrati da Gathering of Developers, Inc. Take 2 Interactive software e il logo di Take 2 sono marchi registrati da Take 2 Interactive Software. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi e i nomi registrati sono di proprietà dei rispettivi detentori. © 2000 Gathering of Developers, Inc. Tutti i diritti riservati.

Microsoft e Windows 95, Windows 98 e Windows NT sono marchi registrati di Microsoft Corporation. Tutti gli altri marchi e nomi commerciali appartengono ai rispettivi proprietari.

Prodotto del Regno Unito.



CREATED BY



[www.turningreality.com](http://www.turningreality.com)

CO-PUBLISHED BY



[www.take2games.com](http://www.take2games.com)



[www.godgames.com](http://www.godgames.com)

BW15MANUAL/E/52

© 2000 Artisan Pictures, Inc. All rights reserved. The "Stickman" is a registered trademark and service mark of Artisan Pictures, Inc. All rights reserved. Gathering of Developers and godgames are trademarks of Gathering of Developers, Inc. Take 2 Interactive Software and the Take 2 logo are trademarks of Take 2 Interactive Software. All Rights Reserved. All other trademarks and tradenames are properties of their respective owners. © 2000 Gathering of Developers, Inc. All rights reserved. Product of United Kingdom.