

**GUNMAN
CHRONICLES**

SOMMARIO

- 3 Trama
- 6 Per cominciare
- 7 Il menu principale
- 10 Controllare l'azione
- 14 Informazioni su schermo
- 15 Armi
- 20 Nemici e altri personaggi
- 21 Multigiocatore
- 23 Riconoscimenti
- 25 Servizio di assistenza clienti
- 26 Garanzia Sierra

Non so se qualcuno leggerà ciò che sto scrivendo... Non so neanche perché lo stia facendo. Probabilmente è solo per passare il tempo mentre mi trovo seduto qui all'interno di un'astronave pronto a intraprendere un viaggio verso un pianeta che pensavo non avrei mai visitato nuovamente. Sono passati cinque anni da quando misi per la prima volta i piedi su quel mondo distante... Un sacco di cose possono capitare in cinque anni.

Cinque anni fa, la parola xenomo non aveva alcun significato per la maggior parte dei coloni umani. Le crudeli e malevole forme di vita note come xenomi non erano del tutto ignote nella galassia, ma le storie raccontate su di loro erano considerate finzioni tre volte su quattro. Dopo tutto, gli equipaggi di missioni militari, scientifiche e minerarie cercavano sempre di impressionare gli amici scrivendo loro di orrendi alieni e altre amenità simili (spesso calcando un po' la mano) giusto per farsi due risate nei lunghi e solitari giorni passati a bordo di una nave spaziale.

Così andavano le cose cinque anni fa. Ora sappiamo con certezza che gli equipaggi non ridevano affatto, morivano urlando. Uno sciame di invasori alieni ha spazzato silenziosamente via le squadre di ricerca più remote, muovendosi poi verso le colonie e attaccando sempre per primo i centri maggiormente popolati, come se fosse comandato da un'intelligenza superiore.

Al giorno d'oggi, il futuro di ogni essere umano dipende strettamente da dove hanno deciso di mettere radici i suoi antenati. Petaso, una delle colonie più antiche, era ormai in decadenza ancor prima che arrivassero gli xenomi... per quanto mi riguarda si possono tenere quella fogna di pianeta. Su Guyute e Lalande gli umani sono stati spazzati via e rinchiusi in campi di concentramento in due anni. Le migliaia di colonie dell'ammasso stellare del Cigno sono state assalite per la prima volta sei mesi fa. Gli attacchi sono aumentati in frequenza in poche settimane e in cinque mesi i sistemi planetari Luyten, Sirio e Procione sono stati definitivamente invasi.

Un paio di mesi fa, gli scienziati hanno annunciato che ogni ondata degli xenomi era "migliore" della precedente, come se qualcuno avesse geneticamente ottimizzato gli alieni per renderli ancora più letali. Sono riusciti a convincere il governo a dare il via a un'operazione chiamata Progetto Sorgente il cui scopo è rintracciare il pianeta madre degli invasori e cercare di colpirli a casa loro. Se gli scienziati hanno ragione, potremmo trovare più di una regina intenta a sputar fuori una nuova generazione di agguerriti soldati.

Mi trovo su una base spaziale militare in quella che è conosciuta come la spirale ovest della galassia. Fuori di qui, puoi scorgere qualsiasi tipo di rottame galleggiante. Questa astronave, per esempio, non è altro che un mucchio di asteroidi tenuti insieme più alcune sezioni prese da delle navi da carico spaziali. Questa è terra di nessuno, posta all'estremità dello spazio colonizzato. Per il momento, questa zona viene classificata libera da xenomi dal governo. Ciò probabilmente significa soltanto che gli alieni stanno mascherando bene le loro sporche attività.

Non volevo partecipare a questa missione. Sto ritornando sulla scena di un crimine nel quale ero stato coinvolto tempo addietro. Prima dell'invasione degli xenomi, la mia squadra era stata inviata su Banzure Primo, un pianeta nelle vicinanze, per scoprire cosa fosse successo a un gruppo di scienziati misteriosamente scomparsi. Mi aspettavo la solita semplice missione di routine: un rapido atterraggio, pasti caldi insieme al resto dell'equipaggio, riparazione del sistema di trasmissione a tachioni, rientro alla base.

Ma al nostro arrivo non fummo accolti calorosamente. Non c'era nessuno ad aspettarci: la base sembrava fosse rimasta deserta per anni e piante rampicanti avvolgevano completamente gli edifici. Tutto ciò non aveva alcun senso. L'ultima trasmissione era stata ricevuta solo qualche giorno prima.

Non mi piaceva. Sentivo la paura salirmi lentamente su per la schiena. Via da qui. Questo pianeta non aveva nulla di umano. Mi ripresi sufficientemente in fretta per sentire l'ordine del Generale di perlustrare la zona collinare. Durante la marcia la mia mente era come annebbiata nell'attesa di un qualcosa di inevitabile. Mi venne quasi da ridere quando accadde. Neanche 300 metri davanti a me, accompagnata da uno strano grugnito, la sabbia si alzò all'improvviso gettando a terra i miei compagni. Per circa cinque secondi si guardarono intorno stupiti. Quando un gigantesco verme uscì improvvisamente dalla sabbia, probabilmente fui l'unico a non rimanere meravigliato. Era inevitabile che un pianeta così antico ospitasse una delle più primitive forme di vita aliene. Non voglio entrare nei dettagli, ma molti dei nostri uomini quel giorno iniziarono un lungo cammino che li avrebbe portati verso la fossilizzazione, diventando parte di creature al silicio incapaci di digerire le forme di vita basate sul carbonio. Non avevano nessuna speranza se non quella di aspettare la morte.

Il Generale prese con sé un centinaio di uomini e salì a bordo della sua astronave con l'intento di attaccare le creature dall'aria. Nonostante tutti i suoi sforzi, non riuscì a causare danni consistenti. Quei vermi erano come vecchi grattacieli in cemento armato: i laser riuscivano solo a scalfire i loro corpi spessi oltre 6 metri.

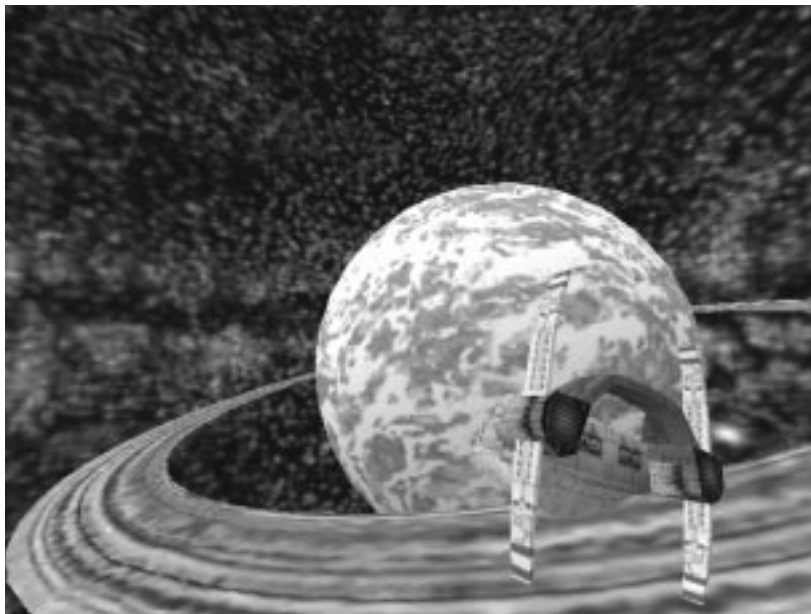
Il verme che inghiottì il Generale era davvero immenso, alto almeno 60 metri più degli altri. Un attimo prima la navicella sorvolava il gruppo di vermi, un attimo dopo questi venivano spinti di lato mentre la mostruosa creatura erompeva dalle sabbie, inghiottiva l'astronave e sprofondava nel sottosuolo. Era finita. Non potevamo vincere. Oltretutto, per quale maledetto motivo stavamo combattendo?

L'altro ufficiale di mio pari grado prese una rapida decisione in perfetta sintonia con il mio istinto di sopravvivenza: uscire da quell'inferno... immediatamente. Raccogliemmo il resto della squadra sul mezzo di trasporto in meno di cinque minuti. Tre minuti dopo stavamo attraversando l'atmosfera.

Eravamo felici di essere ancora vivi, ma una oscura sensazione si insinuava nell'astronave. Avevamo infranto una delle regole fondamentali del corpo di cui facevamo parte: mai abbandonare i membri di una squadra se non si è certi della loro morte. Noi questa certezza non l'avevamo.

Due giorni fa, il comando ha ricevuto una segnalazione di emergenza proveniente da un pianeta sconosciuto non molto distante da Banzure Primo. Per qualche motivo, una squadra di ricerca è stata messa subito assieme per perlustrare la sorgente del segnale: due tentativi per indovinare quale fosse il nome in cima alla lista. Presumo che il Progetto Sorgente c'entri qualcosa, anche se non puoi mai esser certo di quali siano i veri motivi per cui veniamo mandati in azione.

Non riesco a immaginarmi che cosa mi aspetta questa volta. Ho come la sensazione che lo scoprirò presto: abbiamo appena attraversato i confini del sistema solare... Tra sei ore atterreremo sul pianeta.



PER COMINCIARE

Installazione di Gunman Chronicles:

Inserite il CD di gioco nel vostro lettore CD-ROM. Se è abilitata la funzione AutoPlay, cliccate sul pulsante "Installa Gunman Chronicles" e seguite le istruzioni su schermo. Se la funzione AutoPlay è disabilitata, cliccate due volte sull'icona "Risorse del computer" presente sul desktop e poi sull'icona del CD-ROM per avviare il processo di installazione. Se anche così non dovesse avviarsi il programma di installazione, cliccate sull'icona del CD-ROM con il tasto destro, scegliete l'opzione "Esplora" dal menu a comparsa e cliccate due volte su "autorun.exe".

Requisiti minimi di sistema:

Windows 95/98/2000/ME/NT 4.0*

Processore Pentium 233 MHz

32 MB di RAM

Lettore CD-ROM 4x

Mouse e tastiera

Scheda video SVGA 640x480 a 16 bit

Scheda audio Windows compatibile

400 MB di spazio libero su disco

Configurazione raccomandata:

Processore Pentium 266 MHz

48 MB di RAM

Scheda acceleratrice 3D (Open GL o Direct 3D)

Provider Internet a 32 bit con modem 28.8 o rete locale



**con l'ultimo Service Pack*

IL MENU PRINCIPALE

Il menu principale di Gunman Chronicles può essere raggiunto durante la partita premendo il tasto Esc. Utilizzate il mouse e i tasti freccia su e giù per muovervi all'interno del menu. Premete nuovamente il tasto Esc per tornare alla schermata precedente.

Prima di cominciare una partita, le opzioni presenti nel menu principale sono:

- Nuovo gioco
- Rivedi intro
- Configurazione
- Carica gioco
- Multigiocatore
- Visualizza testo Readme
- Preview
- Esci

RIVEDI INTRO

Mostra nuovamente il filmato introduttivo.

NUOVO GIOCO

Quando iniziate una nuova partita, vi sarà chiesto di scegliere un livello di difficoltà.

Facile: i nemici sono deboli e facili da uccidere.

Medio: i nemici sono più pericolosi ma sempre facili da uccidere.

Difficile: i nemici sono molto pericolosi e difficili da uccidere.

CONFIGURAZIONE

Qui potrete modificare le opzioni di gioco, ottimizzare le impostazioni audio e video e personalizzare i comandi via tastiera. Dopo aver modificato la configurazione, cliccate sul pulsante **Fatto** per confermare le modifiche e tornare al menu principale. Cliccando invece sul pulsante **Usa default** imposterete le configurazioni originali.

Controlli

La tabella mostrata nella finestra Controlli riporta la configurazione standard di mouse e tastiera. Personalizzare i comandi in modo che si adattino alla vostra personale tecnica di gioco è molto semplice: cliccate su un'azione nella prima colonna, premete **Invio** e poi premete il nuovo tasto che desiderate sia associato all'azione.

Azione: Descrive l'azione.

Tasto/Pulsante: Specifica il tasto o il pulsante del mouse associato con l'azione.

Alternativa: Se volete attivare una specifica azione utilizzando più di un tasto, selezionate il comando aggiuntivo nella colonna sulla destra.

Consultate la sezione **Controllare l'azione** in questo manuale per una descrizione dei controlli standard via mouse o tastiera.

Controlli avanzati

Mirino: Posiziona su schermo un mirino per aiutarvi a prendere la mira con le armi.

Inverti mouse: Inverte il movimento alto/basso dal mouse per cui dovrete spingere il mouse in avanti per guardare in basso e il mouse indietro per guardare in alto.

Puntamento con il mouse: Cambia la funzione del mouse dal controllo della visuale al controllo dei movimenti. Notate che selezionando questa opzione verranno disabilitate le funzioni Centra visuale e Spostamento con lo sguardo.

Centra visuale: Reimposta automaticamente la visuale al centro quando cominciate a muovervi.

Spostamento con lo sguardo: Permette di spostarsi a sinistra o a destra muovendo il mouse invece di girarsi se contemporaneamente viene premuto il tasto Modificatore vista da mouse. Inoltre, reimposta automaticamente la visuale al centro quando cominciate a muovervi.

Joystick: Attiva il controllo via joystick. Per ulteriori informazioni riguardo alla configurazione del joystick, consultate il file Readme.txt.

Mira automatica: Attiva la mira automatica rendendo più semplice colpire il bersaglio.

Audio

Volume del sonoro del gioco: Modifica il livello degli effetti sonori di gioco.

Sonoro di qualità: Se il vostro computer ha una frequenza di processore pari o superiore a 233 MHz, selezionate questo riquadro per effetti sonori di maggiore qualità.

Per sentire la musica di Gunman Chronicles, dovrete inserire il CD del gioco nel lettore CD-ROM. Per modificare il volume della musica, cliccate su Start/Programmi/Accessori/Multimedia e selezionate l'applicazione Controllo riproduzione.

Video

Opzioni video: Imposta opzioni video quali la dimensione dello schermo, il contrasto e la riduzione della luminosità. Le modifiche fatte verranno mostrate in anteprima nell'immagine di riferimento.

- **Dimensione dello schermo:** Controlla la quantità di schermo che viene utilizzata dal gioco. Riducendo questo parametro è possibile migliorare le prestazioni. Ricordate che questo parametro non ha alcun effetto se utilizzate l'accelerazione hardware.
- **Contrasto:** Modificate il bilanciamento colore per prestazioni ottimali sul vostro monitor.
- **Riduzione della luminosità:** Modificate l'effetto dei colori più scuri per evitare bagliori sul monitor.

Modalità video: Imposta la risoluzione video e seleziona i driver da utilizzare. Gunman Chronicles controllerà il vostro sistema alla ricerca di driver OpenGL o Direct3D. Potrebbe anche chiedervi conferma dei risultati ottenuti. Se avete uno o entrambi i driver installati, questi appariranno sulla parte superiore dello schermo. Potete anche scegliere di giocare a Gunman in modalità software; se sul vostro sistema non sono installati i driver necessari, questa sarà l'unica opzione disponibile.

- **Modalità video:** Gunman Chronicles valuterà il processore grafico presente sul vostro sistema e automaticamente mostrerà le risoluzioni disponibili. Selezionando una risoluzione maggiore, la qualità video migliorerà ma le prestazioni potrebbero ridursi drasticamente.

Controllo contenuti

Con questa opzione potrete disattivare effetti visivi inadatti a utenti troppo giovani nonché la modalità multigiocatore; questa funzione richiede l'inserimento di una password ed è consigliata ai genitori che vogliono limitare la violenza nel gioco. Dovrete reinserire la password per riabilitare questi effetti.

Aggiornamenti

Con questa opzione potrete scaricare gli aggiornamenti disponibili per Gunman Chronicles, inclusi nuovi driver. Verrete informati se esistono degli aggiornamenti prima di collegarvi al sito.

CARICA GIOCO

Selezionate e avviate una partita precedentemente salvata.

MULTIGIOCATORE

Unitevi a una partita multigiocatore su Internet, conversate con altri giocatori, impostate una partita via LAN o modificate il vostro personaggio. Per ulteriori informazioni, consultate la sezione Multigiocatore a pagina 21.

VISUALIZZA TESTO README

Il file Readme di Gunman contiene informazioni di base sui requisiti di sistema, sulle caratteristiche del gioco e sui problemi più comuni. Vi raccomandiamo di leggerlo prima di cominciare a giocare.

PREVIEW

Visualizzate dei filmati e scoprite nuove informazioni sugli ultimi prodotti sviluppati da Sierra Studios.

ESCI

Esce da Gunman Chronicles. Non scordatevi di salvare la partita prima di uscire dal gioco. Se Gunman Chronicles è già in esecuzione, il menu principale mostrerà anche le seguenti opzioni:

RIPRENDI GIOCO

Se stavate giocando a Gunman Chronicles quando siete entrati nel menu principale, sarà possibile tornare all'azione selezionando l'opzione Riprendi partita.

SALVA/CARICA GIOCO

Salva la partita o ne carica una precedentemente salvata. Potete anche salvare rapidamente la partita durante il gioco premendo il tasto Salvataggio rapido (F6). Per caricare la più recente partita salvata in questo modo, utilizzate il tasto Caricamento rapido (F7). Dal menu Salva/Carica partita potrete accedere soltanto all'ultimo salvataggio rapido.

CONTROLLARE L'AZIONE

Configurazione

La configurazione standard di Gunman Chronicles è stata sviluppata tenendo in considerazione i due più comuni approcci al gioco: controllare le azioni utilizzando soltanto la tastiera o utilizzando tastiera e mouse. I comandi standard per entrambe le configurazioni sono riportati di seguito per vostra comodità.

Modificare le impostazioni

I controlli di gioco e i tasti di comando sono altamente personalizzabili. Provate nuove configurazioni che vi permettano un accesso rapido e confortevole ai tasti utilizzati più frequentemente. Fidatevi: vorrete trovare molto rapidamente il tasto di attivazione della torcia quando vi troverete in un corridoio oscuro e sentirete in lontananza un rumore tutt'altro che rassicurante...

Potete personalizzare le impostazioni della tastiera e del mouse selezionando dal menu principale prima Configurazione e poi Controlli. I possessori di joystick e gamepad dovrebbero consultare il file Readme.txt per informazioni sulla configurazione di queste periferiche.

Di seguito vengono riportate le due configurazioni standard, una relativa all'utilizzo di tastiera e mouse e l'altra per gli utenti che preferiscono utilizzare la sola tastiera. Per una lista completa di comandi e controlli, consultate il file Readme.txt.

Configurazione tastiera/mouse

In questa configurazione, il mouse controlla la visuale (alto, basso, sinistra e destra) e le armi da fuoco; la tastiera controlla i movimenti, attiva la torcia e permette altre funzioni speciali. Per abilitare questa funzione, verificate che sia attivata l'opzione Puntamento con il mouse sotto al menu Controlli avanzati.

| | |
|----------------------------------|--|
| Muovi avanti | W |
| Muovi indietro | S |
| Gira a sinistra/destra | Mouse <i>Spostate il mouse a sinistra o a destra per girarvi.</i> |
| Movimento a sinistra (scivolata) | A <i>Questo movimento è ideale per evitare il fuoco nemico.</i> |
| Movimento a destra (scivolata) | D |
| Salto | Spazio |
| Chinarsi | Ctrl <i>Il comando chinarsi può essere utilizzato in concomitanza con altre funzioni, quali correre o saltare. Rilasciate il tasto Ctrl per rimettervi in piedi.</i> |
| Strisciare | Ctrl + W <i>Strisciando si genera meno rumore che camminando o correndo, aiutandovi così a passare inosservati vicino a un nemico sensibile ai rumori.</i> |
| Nuota verso l'altro | V |
| Nuota verso il basso | C |

| | |
|----------------------------------|--|
| Guarda in alto | Mouse <i>Muovete il mouse verso l'alto per guardare in su.</i> |
| Guarda in basso | Mouse <i>Muovete il mouse verso il basso per guardare in giù.</i> <i>*Attivando l'opzione Inverti mouse nei Controlli avanzati, invertirete questa funzione (mouse in alto = guarda in basso, mouse in basso = guarda in alto).</i> |
| Guarda avanti | Fine |
| Fuoco | Mouse 1 |
| Personalizza arma | Mouse 2 <i>Visualizza e seleziona le opzioni di configurazione dell'arma equipaggiata. Utilizzate il pulsante destro del mouse per selezionare un'opzione e i tasti (é+) per modificarne i parametri.</i> |
| Cammina | Maiusc <i>Per rallentare, tenete premuto il tasto Maiusc. Rilasciando il tasto, tornerete a correre.</i> |
| Torcia | F <i>La torcia consuma energia, per cui ricordatevi di spegnerla premendo nuovamente il tasto F.</i> |
| Arma precedente | Rotellina del mouse in su <i>Seleziona l'arma precedente visualizzata sull'HUD.</i> |
| Arma seguente | Rotellina del mouse in giù <i>Seleziona l'arma successiva visualizzata sull'HUD.</i> |
| Ultima arma usata | Q <i>Seleziona l'ultima arma utilizzata prima di quella corrente.</i> |
| Usa | E |
| Mostra i punteggi multigiocatore | Tab <i>Nelle partite multigiocatore, questo comando mostrerà i punteggi, i nomi dei partecipanti e altre informazioni.</i> |

Configurazione solo tastiera

| | |
|----------------------------------|--|
| Muovi avanti | Freccia in alto |
| Muovi indietro | Freccia in basso |
| Gira a sinistra/destra | Freccia sinistra/destra |
| Movimento a sinistra (scivolata) | Alt + Freccia sinistra <i>Questo movimento è ideale per evitare il fuoco nemico.</i> |
| Movimento a destra (scivolata) | Alt + Freccia destra |
| Salto | Spazio |
| Chinarsi | Ctrl <i>Il comando chinarsi può essere utilizzato in concomitanza con altre funzioni, quali correre o saltare. Rilasciate il tasto Ctrl per rimettervi in piedi.</i> |
| Strisciare | Freccia in alto + Ctrl <i>Strisciando si genera meno rumore che camminando o correndo, aiutandovi così a passare inosservati vicino a un nemico sensibile ai rumori.</i> |
| Nuota verso l'altro | à |
| Nuota verso il basso | ù |
| Guarda in alto | Pag Su |

| | |
|----------------------------------|---|
| Guarda in basso | Pag Giù |
| Guarda avanti | Fine |
| Fuoco | Invio |
| Personalizza arma | \ <i>Visualizza e seleziona le opzioni di configurazione dell'arma equipaggiata. Utilizzate il pulsante destro del mouse per selezionare un'opzione e i tasti (é+) per modificarne i parametri.</i> |
| Cammina | Maiusc <i>Per rallentare, tenete premuto il tasto Maiusc. Rilasciando il tasto, tornerete a correre.</i> |
| Torcia | F <i>La torcia consuma energia, per cui ricordatevi di spegnerla premendo nuovamente il tasto F.</i> |
| Arma precedente | é <i>Seleziona l'arma precedente visualizzata sull'HUD.</i> |
| Arma seguente | + <i>Seleziona l'arma successiva visualizzata sull'HUD.</i> |
| Ultima arma usata | Q <i>Seleziona l'ultima arma utilizzata prima di quella corrente.</i> |
| Usa | E |
| Mostra i punteggi multigiocatore | Tab <i>Nelle partite multigiocatore, questo comando mostrerà i punteggi, i nomi dei partecipanti e altre informazioni.</i> |

Interagire con oggetti e altri personaggi

Sparare con le armi è soltanto una delle azioni che potrete eseguire in Gunman Chronicles. Premendo il tasto Usa (**E**) potrete svolgere un gran numero di operazioni come:

Interagire con i personaggi: non tutti quelli che incontrerete sono ostili, per cui conservate le munizioni per i veri nemici. Alcuni personaggi potrebbero fornirvi informazioni utili se vi avvicinerete a loro.

Interagire con porte e leve: Molti oggetti (porte, interruttori, pulsanti) possono essere attivati premendo il tasto Usa. In alcuni casi, sarà necessario tenerlo premuto per compiere l'azione richiesta.

Tirare/Spingere oggetti: tirate casse e blocchi nella posizione richiesta tenendo premuto il tasto Usa e muovendovi lentamente indietro. Per spingere un oggetto mobile, andategli contro e continuate a premere il tasto in avanti.

Attivare dei potenziamenti: per attivare le stazioni mediche poste sui muri, avvicinatevi e tenete premuto il tasto Usa.

L'ambiente e Gunman Chronicles

Probabilmente non vedete l'ora di lanciarsi nell'azione e sparare a tutti i nemici (del resto, questo è ciò che viene offerto nella maggior parte dei giochi in soggettiva). Gunman, però, vi offre innumerevoli e innovative possibilità alternative che metteranno a dura prova le vostre capacità strategiche tanto quanto la vostra mira. L'ambiente di gioco di Gunman è stato riprodotto in modo estremamente realistico, influenzando così i vostri movimenti e le vostre azioni. Per esempio, la gravità è un elemento estremamente realistico, per cui fate bene attenzione a dove mettete i piedi: camminate sopra una passerella instabile e questa potrebbe collassare sotto il vostro peso. Inoltre, superfici differenti si comportano in modo differente; per esempio, i vetri e alcuni oggetti si romperanno se li colpirete (magari rilevando nuove aree di gioco da esplorare o utili bonus), mentre i segni delle pallottole resteranno sui muri permettendovi di posizionare utili segnali per aiutarvi durante l'esplorazione.



INFORMAZIONI SU SCHERMO

Il visore oloproiettato (HUD)

Durante il gioco, noterete degli indicatori ai bordi dello schermo: questi vi terranno costantemente informati sulle vostre condizioni di salute e sulle armi a vostra disposizione. L'HUD vi permette infatti di tenere sotto controllo e di selezionare gli oggetti e le armi a vostra disposizione.



All'inizio della partita non avrete a disposizione neanche un'arma. Man mano che troverete nuove armi durante la partita, queste verranno aggiunte al vostro inventario.

Potete passare da un'arma a un'altra in molti modi:

1. Passando in rassegna tutte le armi a vostra disposizione utilizzando i tasti Arma seguente (+) o Arma precedente (é). Premete il tasto Invio per equipaggiare l'arma selezionata.
2. Equipaggiandone direttamente una premendo il tasto corrispondente a una certa categoria di armi. Premete il tasto Invio per utilizzare l'arma selezionata.

Le armi e i loro potenziamenti (ovvero componenti che ne espandono le funzionalità) possono essere recuperati in posizioni realistiche come all'interno di magazzini, casse e, nel caso di armi sperimentali, laboratori scientifici.

Le munizioni sono spesso sparse per terra, sui corpi di nemici morti, nascoste dentro o a fianco di contenitori e altri oggetti o posizionate in punti particolarmente difficili da raggiungere.

Tutti i sistemi d'attacco che incontrerete offrono differenti modalità di fuoco per meglio adattarsi a un particolare scopo. Ecco una breve descrizione delle prestazioni delle armi e delle opzioni di personalizzazione:

Coltello/Pugni:

Comincerete la partita con le tecniche d'attacco di base.

Pistola laser standard:

I soldati federali nella maggior parte delle missioni sono equipaggiati con una pistola laser. Questa sarà una delle prime armi che otterrete durante la vostra partita e, benché non sia particolarmente potente, offre alcune interessanti opzioni di configurazione.

Impulso: tre rapidi colpi di energia.

Questa è la modalità di fuoco più accurata tra le tre a disposizione.

Carica: genera un lento globo utilizzando 10 unità di energia.

Rapida: una raffica di energia paragonabile a quella di una mitragliatrice. Benché estremamente efficiente, questa modalità consuma munizioni molto rapidamente e non è particolarmente accurata.

Puntamento di precisione (potenziamento): i colpi a distanza non saranno più un problema grazie a questo potenziamento. Tenete premuto il tasto di fuoco per ingrandire la visuale e rilasciatelo per lanciare un colpo potente e preciso.



Doppietta:

Una delle prime armi che raccoglierete. Nonostante l'aspetto un po' antiquato, questo modello si rivela micidiale nei combattimenti a medio e corto raggio. La doppietta ha due impostazioni personalizzabili:

Rosa: l'impostazione piccola spara i colpi molto vicini tra loro, quella media genera una rosa un po' più ampia mentre quella larga distribuisce i colpi su una vasta area.

Cartucce: permette di selezionare il numero di cartucce da sparare a ogni colpo (da uno a quattro).

Mitragliatore:

Gli ingegneri del Generale si sono impegnati per ottimizzare quest'arma permettendole di sparare fino a venti colpi al secondo. Tenete sott'occhio l'indicatore della temperatura nell'angolo in alto a destra poiché un surriscaldamento può causare pericolosi malfunzionamenti.

Standard: verranno sparati circa 10 colpi al secondo.

Canne rotanti: la canna extra, ruotando, raddoppia la potenza di fuoco.

Dissipatori (potenziamento): questi componenti raffreddano le canne, permettendo di sparare per maggior tempo senza rischiare di surriscaldare l'arma.

Storditore Polaris:

Quest'arma elettrotermica al plasma è stata sviluppata grazie agli studi su un nuovo sistema di alimentazione avanzato. Lo storditore ha una potenza energetica impressionante: se correttamente impostato, le sue capacità distruttive sono notevoli. Fate attenzione all'indicatore della temperatura, poiché un surriscaldamento può causare un rilascio incontrollato di elettricità che può danneggiare l'utente. Inoltre, in caso di surriscaldamento prolungato, l'arma può generare un'immensa sfera elettrica che consumerà gran parte dell'energia a sua disposizione.



Raggio: fascio lungo, fascio medio, scossa corta e scossa a contatto.

Potenza e Precisione: bassa potenza - massima precisione; media potenza - alta precisione; alta potenza - media precisione; massima potenza - bassa precisione.

Fulmine: fascio, catena o sfera.

L.G.C.M. (Lancia Granate a Controllo Multiplo):

Quest'arma multifunzione utilizza degli speciali caricatori, ognuno dei quali contiene quattro testate esplosive.



Lancio:

A comando - La testata viene lanciata quando si preme il grilletto.

A tiro - La testata viene lanciata solo se il bersaglio è nel raggio utile dell'arma, migliorandone la precisione. Tenete premuto il tasto di fuoco e mirate: il colpo verrà sparato solo quando il bersaglio sarà stato inquadrato.

Percorso:

Guidato - Una volta sparata, controllate la testata in volo spostando l'arma nella direzione voluta, prendendo la mira grazie al mirino al laser.

A ricerca - Una volta lanciata, la testata inseguirà automaticamente il bersaglio selezionato.

A spirale - due testate verranno sparate contemporaneamente con un moto a spirale, raddoppiando la potenza e l'area coperta.

Detonazione:

A Impatto - La testata esplode a contatto con il bersaglio o la superficie.

Prossimità - La testata esplode in prossimità del bersaglio o di un ostacolo.

Temporizzata - La testata non esplode subito ma rimbalza prima di innescarsi. Ottimo per colpire nemici dietro a un angolo o coperti da una barriera.

Trappola - La testata penetra nella superficie ed emette un fascio laser; esplode quando qualcuno attiva il sensore.

Carica:

Esplosiva - La testata semplicemente esplode.

Frammentazione - La testata rilascia fino a quattro bombe che esplodono dopo pochi attimi.

Caricatori L.G.C.M.

I caricatori LGCM possono essere utilizzati indipendentemente dall'arma primaria. La testata, protetta da un coperchio, può essere utilizzata come granata.

Attivazione:

Trappola - La testata viene posizionata sulla superficie ed emette un fascio laser; esplosione quando qualcuno attiva il sensore.

Temporizzata - Simile a una granata a tempo, la testata esplode alcuni secondi dopo il lancio.

A impatto - La testata esplode a contatto con il bersaglio o la superficie.

Carica:

Esplosiva - La testata semplicemente esplode.

Frammentazione - La testata rilascia fino a quattro bombe che esplodono dopo pochi attimi.

Fucile chimico:

Dei serbatoi contengono tre potenti composti chimici: un acido, una base e un elemento neutro. Combinandoli assieme in diverse proporzioni, è possibile ottenere differenti risultati. L'acido corrode i composti organici a contatto (umani, xenomi) e la base dissolve le forme di vita basate sul silicio (droni). Acido e base, se utilizzati assieme, generano una forte esplosione. L'elemento neutro stabilizza il miscuglio di acido e base, ritardando la reazione esplosiva. L'opzione pressione permette di impostare la distanza a cui verrà lanciato il liquido.

| | |
|-----------|--|
| Acido | 0-4 |
| Neutro | 0 |
| Base | 0 |
| Pressione | 1-5 |
| Risultato | Una sfera liquida acida che esplosione a contatto. Danneggia la materia organica. |

| | |
|-----------|--|
| Acido | 0 |
| Neutro | 0 |
| Base | 0-4 |
| Pressione | 1-5 |
| Risultato | Una sfera liquida basica che esplosione a contatto. Danneggia i nemici metallici. |

| | |
|-----------|---|
| Acido | 4 |
| Neutro | 4 |
| Base | 4 |
| Pressione | 1-5 |
| Risultato | Una sfera tossica composta da materiale esplosivo stabile. Resterà appiccicata alla superficie prima di esplodere. |

| | |
|-----------|---|
| Acido | 4 |
| Neutro | 1-2 |
| Base | 1-2 |
| Pressione | 1-5 |
| Risultato | Un globo esplosivo simile a un gavettone. Il globo rimbalzerà sulle superfici prima di esplodere a basse pressioni, mentre esploderà a contatto ad alte pressioni. Quantità uguali di acido, base e composto neutro genereranno un miscuglio altamente instabile, potenzialmente pericoloso per l'utente stesso. |

| | | |
|-----------|---|-----|
| Acido | 0 | 1-4 |
| Neutro | 1-4 | 1-4 |
| Base | 1-4 | o 0 |
| Pressione | 1-5 | 1-5 |
| Risultato | Un globo fumante che genererà una fitta nebbia. | |

NEMICI E ALTRI PERSONAGGI



Dovrete fronteggiare un gran numero di nemici umani, meccanici e organici durante la vostra missione. Ognuno di loro ha la propria personalità e capacità differenti di movimento, attacco e difesa. Se individuate un nemico prima che lui vi veda, studiate il suo comportamento prima di attaccarlo: potreste scoprire un metodo per eliminarlo senza dover consumare eccessivamente le vostre scarse riserve di munizioni. Non scordatevi di guardarvi la schiena: alcuni mostri possono rilevarvi grazie al loro fine olfatto o udito.

Nemici alieni (Xenomi)

Incontrerete una dozzina di specie aliene durante la partita. Alcune di queste creature geneticamente manipolate e basate sul silicio lavorano in squadre, altre sono invece indipendenti. Ogni xenomo utilizza uno specifico sistema d'attacco: alcuni mordono mentre altri possono emettere proiettili organici.

Nemici meccanici (Droni)

Sotto il controllo della memoria centrale, i droni sono composti da esoscheletri metallici e sistemi di navigazione e di combattimento computerizzati.

Nemici Umani

I banditi sotto il comando del Generale, vostri vecchi alleati, sparano a vista e non perdono tempo a fare domande.

Scienziati umani e ingegneri

In alcune aree potreste incontrare alcuni degli scienziati e ingegneri del Generale. La loro reazione alla vostra presenza è imprevedibile: alcuni scapperanno, altri potrebbero cercare di avvertire la sorveglianza mentre altri ancora potrebbero non riconoscervi come nemici. Alcuni sono armati di coltello o hanno altre armi a portata di mano; pensate bene prima di attaccare questi umani, spesso conviene risparmiare le munizioni per ciò che potreste incontrare dietro al prossimo angolo.

Dinosauri

In alcuni mondi potreste incontrare dei dinosauri; alcuni sono pacifici... altri no.

Le opzioni multigiocatore vi permetteranno di partecipare a giochi in rete in modo semplice e rapido. Per ottimizzare i risultati, collegatevi a Internet prima di selezionare una modalità multigiocatore.

Le opzioni multigiocatore di Gunman Chronicles sono:

- Avvio rapido
- Partite via Internet
- Chat Room
- Partite via LAN
- Personalizza
- Controlli
- Visita WON
- Fatto

AVVIO RAPIDO

Selezionate Avvio rapido per collegarvi a Internet e cominciare subito a giocare. Una volta connessi, verranno analizzate tutte le partite disponibili e vi unirete automaticamente a quella che fornisce la velocità di connessione migliore.

PARTITE VIA INTERNET

Utilizzate questa opzione se volete vedere tutte le sessioni di gioco disponibili. La lista riporta la velocità di connessione, il tipo di partita, la mappa in uso e il numero attuale e massimo di giocatori ammessi.

Entra in partita - Per partecipare a una partita, cliccate sul relativo nome e poi su Connetti.

Crea partita - Permette di creare una nuova sessione di gioco sul vostro computer.

Visualizza info - Fornisce informazioni sui nomi e i punteggi dei giocatori e mostra le regole in vigore nella sessione di gioco selezionata.

Ricarica - Ricontatta i server nella lista per aggiornare le informazioni.

Aggiorna - Scarica una nuova lista di sessioni disponibili.

Filtri - Permette di visualizzare solo una parte delle sessioni disponibili.

Aggiungi server - Permette di aggiungere una sessione specifica introducendo manualmente l'indirizzo Internet.

Chat room - Dà accesso alle chat room per discutere con gli altri giocatori e trovare nuovi sfidanti.

Esci - Ritorna al menu multigiocatore.

Oltre alle opzioni mostrate su schermo, potrete modificare ulteriormente la lista di sessioni evidenziando una partita e cliccandoci sopra con il tasto destro. Se selezionerete l'opzione "aggiungi a preferiti", comparirà un'icona a fianco del nome della partita. Le sessioni preferite sono sempre mostrate nella lista, anche se non sono attualmente disponibili.

CHAT ROOM

Le chat room sono un posto ideale per incontrare nuovi amici, lanciare sfide agli avversari o discutere di strategia. Una volta collegati, il sistema automatico troverà una chat room per voi. Unitevi ai dibattiti o entrate in un'altra stanza selezionando Lista delle stanze. Potete anche cercare una stanza o un giocatore specifico cliccando sul tasto Cerca. Se selezionate il nome di una stanza privata, vi verrà chiesto di digitare la password di accesso.

PARTITE VIA LAN

Potete anche creare sessioni multigiocatore da giocare in rete locale. Se selezionate Partite via LAN dal menu, Gunman controllerà automaticamente la vostra rete interna alla ricerca di sessioni attive. Potete unirvi a una partita, aggiornare la lista delle sessioni o crearne una nuova.

PERSONALIZZA

Gunman Chronicles vi permette di personalizzare l'aspetto del vostro personaggio nelle partite multigiocatore. Selezionate dalla lista delle opzioni disponibili il volto, il modello e la skin che volete, oppure importate la vostra grafica personalizzata per avere un aspetto unico. Consultate il file Readme.txt per ulteriori dettagli su come creare una grafica personalizzata e importarla in Gunman Chronicles.

CONTROLLI

Consultate la sezione Controllare l'azione a pagina 10.

VISITA WON

Connettetevi al sito Web WON per le ultime novità multigiocatore su Gunman. Troverete inoltre consigli e guide strategiche, tornei, librerie di mod e skin e collegamenti ad altri siti Web sull'argomento.



RICONOSCIMENTI

REWOLF SOFTWARE

Responsabile gruppo, Design dei livelli
Design capo dei livelli
Design dei livelli

Responsabile modellazione/animazione

Modellazione/Animazione

Programmatore capo
Programmazione veicoli/logica di gioco
Programmazione della logica di gioco
Grafica texture

Modelli 3D
Effetti sonori
Ingegnere audio
Musica

VALVE

Amministratore delegato

C.O.O.

Produzione

Programmazione

Modellazione

Sierra Studios

Vicepresidente anziano

Produttore
Assistente alla produzione

Vicepresidente marketing
Direttore marketing

Responsabile associato del marchio

Responsabile marketing

Herb Flower (Bluffdale, UT - USA)
Steven Baier (Stuttgart, Germania)
Rodney Houle (Fresno, CA - USA)
Tomaz Zagar (Slovenia)
Reid Kimball (Houston, TX - USA)
Dale Broadbent (California - USA)
Renier Banninga
(Cape Town, Sud Africa)
Adrian Banninga
(Cape Town, Sud Africa)
Brian Legge (Castro Valley, CA - USA)
Brian Bazyk (Castro Valley, CA - USA)
Chris McArthur (Austin, TX - USA)
Mary Allred (Bluffdale, UT - USA)
Miriam Howes (Bluffdale, UT - USA)
Christopher Izatt (Regno Unito)
Steve Blevin (Australia)
Peter Immarco (Boca Raton, FL - USA)
Chris Liesch (Los Angeles, CA - USA)
Anthony Brown

Gabe Newell

Scott Lynch

Doug Lombardi
Erik Johnson

Yahn Bernier
Robin Walker
Eric Smith

Chuck Jones
Steve Theodore

J. Mark Hood

Jeff Pobst
Bernadette Pryor

Jim Veevaert
Koren Buckner

Marc Tardif

Glenn Oliver

| | |
|--------------------------------------|---|
| Responsabile Web | Guy Welch |
| Responsabile del marchio in Europa | Djamil Kamal |
| Responsabile anziano PR | Genevieve Ostergard |
| Responsabile PR | Hillary Crowley |
| Coordinazione PR | Kelly Hobin |
| Servizi creativi | Mike Rodgers Orlena Yeung |
| Produzione manuale | Eric Twelker |
| Grafica manuale Design | Cheryl Sweeney |
| Direttore controllo qualità | Gary Stevens |
| Supervisore controllo qualità | Ken Eaton |
| Responsabile controllo qualità | John Largis |
| Tester | Stephen Musch Rick Gusa Jared Guthrie |
| Responsabile certificazione prodotto | Chris Slack |
| Responsabile supporto tecnico | Brian Moss |
| Responsabile localizzazione | Barry Kehoe |
| Responsabile ROW | Warren Wright |
| Publishing Manager | Vanessa Van Den Brouck |

Ringraziamenti speciali:

Effetti sonori degli animali forniti cortesemente dalle seguenti società:

-- Naturesongs (www.naturesongs.com)

-- The Australian Broadcast Company (www.abc.net.au)

-- Hollywood Sound Factory (www.hollywoodsoundfactory.com)

SERVIZIO DI ASSISTENZA CLIENTI

Potete chiamare il Servizio di Assistenza Clienti LEADER attivo dal lunedì al venerdì, dalle 10 alle 20 al seguente numero verde:

800-821177

Potete collegarvi al nostro sito www.leaderspa.it e consultare l'aiuto on-line della sezione Assistenza (potrete scrivere una mail utilizzando l'apposito modulo).

N.B.: Il servizio riguarda esclusivamente problematiche tecniche e informazioni sui nostri prodotti e NON fornisce soluzioni per alcun gioco. In caso di malfunzionamenti di qualunque genere NON spedite il CD a Leader S.p.A., ma contattate il Servizio Assistenza.

GARANZIA LIMITATA:

LEGGETE CON ATTENZIONE IL SEGUENTE ACCORDO DI LICENZA PRIMA DI INSTALLARE IL PROGRAMMA SOFTWARE.

Questo programma software, tutta la documentazione cartacea o elettronica e tutte le copie o i lavori derivati di questo programma (da qui in avanti "Programma") e dei suoi materiali sono protetti da copyright di Sierra on Line, delle sue concessionarie o dei suoi fornitori. L'uso del programma è regolato dai termini del seguente accordo di licenza ("Accordo di Licenza").

Il programma è esclusivamente per vostro uso personale, entro i termini dell'accordo di licenza: qualsiasi utilizzo, riproduzione, o ridistribuzione del programma all'infuori dei termini di detto accordo è espressamente proibito.

ACCORDO DI LICENZA D'USO

Licenza d'uso limitata.

1. Sierra on Line ("Licenziatario") vi concede una licenza d'uso limitata e non esclusiva, che voi accettate installando il programma, per l'installazione e l'uso di una (1) copia del programma per vostro uso personale, su un PC o su un computer portatile.

Non potete inserire in rete il programma o installarlo o utilizzarlo in altro modo su più di un computer, a meno che ciò non sia espressamente previsto nella documentazione di riferimento:

(a) Il Programma contiene un editor di livelli ("Editor") che vi consente di creare livelli personalizzati e altro materiale per vostro uso personale in congiunzione col Programma ("Nuovi materiali").

(b) Il programma dispone di una funzionalità multigiocatore.

Il Programma viene concesso in licenza, non venduto. La vostra licenza non vi garantisce alcun titolo di proprietà sul Programma.

2. Proprietà.

Tutti i titoli, i diritti di proprietà e quelli di proprietà intellettuale del programma e di tutte le sue copie ed elementi (inclusi, ma non limitati ad altri titoli, codici per computer, temi, oggetti, personaggi, nomi dei personaggi, storie, dialoghi, frasi, locazioni, concetti, grafica, animazioni, audio, composizioni musicali, effetti audio-video, metodi operativi, diritti morali, documentazione allegata e qualsiasi applicazione inclusa nel programma) restano di proprietà del Licenziatario e dei suoi concessionari.

Il programma è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti, dai trattati internazionali sul copyright e da convenzioni e altre leggi. Tutti i diritti riservati.

Il programma contiene materiali concessi in licenza: i licenziatari del Licenziatario possono proteggere i propri diritti in caso di violazione di questo accordo.

3. Responsabilità dell'utente finale.

A. In quanto soggetti ai termini dell'accordo di licenza sopra riportato, non potete, in toto o in parte, copiare, fotocopiare, riprodurre, tradurre, decompilare, derivare, modificare, disassemblare o creare lavori derivati basati sul programma, o rimuovere qualsiasi avviso di proprietà o etichetta presente nel programma, senza il previo permesso scritto del Licenziatario.

B. Il programma vi è concesso in licenza come singolo prodotto.

Le sue varie parti non possono essere separate per l'uso su più di un computer.

C. Potete usare il programma per vostro uso personale, ma vi rimane vietato:

(i) vendere, ricavare interessi o trasferire riproduzioni del programma a terzi, in qualsiasi maniera, come noleggiare, prestare o concedere il programma in licenza ad altri, senza il previo consenso scritto del Licenziatario;

(ii) pubblicare e/o distribuire immagini grafiche, suoni, file, font, grafica, simboli, animazioni, fotografie, database o altro contenuto del Programma (per uso personale oppure commerciale, come in volantini e pieghevoli, come pure su vostri siti web personali o commerciali); utilizzare immagini prelevate da computer per identificare individui o entità in modo che si crei la sensazione di una loro associazione con uno dei nostri prodotti o servizi;

(iii) utilizzare il Programma o una qualsiasi sua parte, immagini, file audio, font, grafica, simboli, animazioni, fotografie, database o altro contenuto per uno scopo commerciale, incluso ma non solo l'uso in un cyber café, in un centro di giochi per computer o in qualsiasi struttura di questo tipo;

(iv) la creazione o la fornitura di servizi di gioco per il programma o l'emulazione o l'utilizzo dei protocolli di comunicazione del Licenziatario nelle funzioni in rete del Programma, attraverso emulazione del protocollo, tunneling, modifiche o aggiunte a componenti del programma, uso di altri applicativi o di qualsiasi altra tecnica non ancora nota o sviluppata, per qualsiasi fine, incluso, ma non solo, il gioco in rete su Internet, il gioco in rete su servizi commerciali o non-commerciali, o come parte di reti di aggregazione, senza il previo consenso scritto del Licenziatario

4. Trasferimento del programma.

Potete trasferire in via permanente tutti i diritti concessivi da questo accordo di licenza, posto che il destinatario del trasferimento accetti di sottostare ai suoi termini e che voi rimuoviate il programma dal vostro PC o computer portatile.

5. Termine dell'accordo.

Questo accordo di licenza rimane in vigore fino a quando non viene terminato.

Potete terminare l'accordo di licenza in qualsiasi momento, tramite la distruzione del programma e dei nuovi materiali con esso creati.

Il Licenziatario può, a sua totale discrezione, mettere fine a questo accordo di licenza qualora voi non rispettiate i termini e le condizioni in esso contenuti.

In tal caso, siete obbligati a distruggere immediatamente il Programma e qualsiasi Nuovo materiale.

6. Controlli sull'esportazione.

Questo programma non può essere esportato, scaricato o trasferito in altro modo in una delle nazioni colpite da embargo commerciale da parte degli USA, né ai loro cittadini, come pure in stati compresi nella U.S. Treasury Department's list of Specially Designated Nationals, oppure negli U.S. Commerce Department's Table of Denial Orders.

Installando questo programma, accettate queste condizioni e garantite di non trovarvi in, oppure di non essere sotto il controllo di, una tale situazione né un cittadino di uno stato compreso in tali elenchi.

7. Garanzia limitata.

IL LICENZIATARIO DISCONOSCE QUALSIASI GARANZIA RELATIVA AL SOFTWARE, AL MANUALE E ALL'EDITOR.

IL PROGRAMMA, IL MANUALE E L'EDITOR SONO FORNITI "COSÌ COME SONO", SENZA ALCUNA GARANZIA NE' IMPLICITA, NE' ESPLICITA, COMPRESA, MA NON SOLO, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIALIZZABILITÀ, RISPONDEZZA A UN PARTICOLARE SCOPO E NON INFRAZIONE.

IL LICENZIATARIO DISCONOSCE INOLTRE QUALSIASI GARANZIA RELATIVA AL FUNZIONAMENTO DI QUESTO SOFTWARE DOPO L'ANNO 2000.

IN PARTICOLARE, IL LICENZIATARIO NON GARANTISCE CHE LE PRESTAZIONI E LA FUNZIONALITÀ DEL PROGRAMMA NON SARANNO INFLUENZATE DA UNA DATAZIONE ANTECEDENTE, COINCIDENTE O SUCCESSIVA L'ANNO 2000, OPPURE CHE IL PROGRAMMA SARA' IN GRADO DI FUNZIONARE CORRETTAMENTE, FORNENDO E/O RICEVENDO INFORMAZIONI CON DATE A CAVALLO DEI DUE SECOLI, COMPRESO IL CORRETTO SCAMBIO DI INFORMAZIONI SULLA DATA FRA PRODOTTI O APPLICAZIONI.

QUALSIASI GARANZIA CONTRO LA VIOLAZIONE CHE PUO' ESSERE FORNITA NELLA SEZIONE 2-312(3) DELL'UNIFORM COMMERCIAL CODE O IN QUALSIASI ALTRO STATUTO STATALE COMPARABILE È ESPRESSAMENTE NEGATA.

L'intero rischio derivante dall'uso o dalle prestazioni del Programma, del manuale o dell'editor è a vostro completo carico.

Il licenziatario, comunque, fornisce un periodo di garanzia di 12 mesi a partire dalla data d'acquisto del programma, per quanto riguarda il fatto che il supporto che lo contiene resterà privo da difetti nei materiali o di lavorazione.

Durante questo periodo di tempo, il prodotto, se difettoso, sarà sostituito gratuitamente dietro presentazione della copia originale difettosa, unitamente a un documento che ne comprovi l'acquisto (scontrino), presso il punto vendita dove è avvenuto l'acquisto.

8. Limitazione di responsabilità.

IL LICENZIATARIO E I SUOI CONCESSIONARI O ASSOCIATI NON POTRANNO IN ALCUN CASO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI IN QUALSIASI MISURA PER PERDITE DI PROFITTO DI QUALUNQUE TIPO PROVOCATE DALL'UTILIZZO DEL PROGRAMMA O DELL'EDITOR, INCLUSI, MA NON SOLO, LA PERDITA DI VANTAGGI, LA SOSPENSIONE DI LAVORO, IL BLOCCO O IL MALFUNZIONAMENTO DI COMPUTER, COME NON SARANNO RESPONSABILI DI QUALSIASI ALTRO DANNO O PERDITA COMMERCIALE.

Alcuni stati non consentono l'esclusione o la limitazione dei danni incidentali o consequenziali, oppure permettono limitazioni alla durata delle garanzie implicite, per cui le limitazioni sopra esposte potrebbero non essere applicabili al vostro caso.

9. Rimedi appropriati.

Riconoscete qui il fatto che il Licenziatario sarebbe irrimediabilmente danneggiato qualora i termini di questo accordo di licenza non fossero rispettati, pertanto accordate al Licenziatario il diritto, senza alcun limite, di avvalersi di rimedi applicati in rispetto a quanto contemplato da questo accordo di licenza, oltre a tutta una serie di altri rimedi che potrebbero essere comunque a disposizione del Licenziatario secondo le leggi in vigore.

10. Varie.

Questo accordo di licenza è stato concepito ed è in vigore secondo le leggi inglesi e qualsiasi disputa a esso relativo sarà risolta in accordo con le leggi dello stato italiano.

Questa licenza può essere emendata, modificata o alterata solamente in forma scritta e posto che entrambe le parti accettino l'emendamento, la modifica o l'alterazione proposta.

Qualora una qualsiasi parte di questo accordo sia ritenuta non applicabile, essa sarà applicata al massimo grado consentito dalla legge e l'intera parte restante di questo accordo resterà pienamente in vigore.

I termini e le condizioni di una licenza stampata che accompagna eventualmente il Programma sono preminenti rispetto a qualsiasi termine o condizione di licenza eventualmente presenti nel Programma o che compaiano su schermo.

Affermate di aver letto e compreso tutto l'accordo di licenza soprastante e di essere a conoscenza del fatto che, installando il programma, accettate di sottoporvi alle limitazioni e ai termini di detto accordo.

Riconoscete anche che l'accordo di licenza rappresenta l'unico ed esclusivo accordo tra voi e il Licenziatario e che esso sostituisce qualsiasi altro accordo preesistente o contemporaneo, sia esso orale o scritto, e qualsiasi altra comunicazione intercorsa tra voi e il Licenziatario, compresi accordi parziali scritti oppure licenze contenute nell'aiuto on-line che accompagna il Programma.

