

KISS

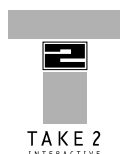
PSYCHO CIRCUS

THE NIGHTMARE CHILD

MANUALE

KWAZZ PSYCHO CIRCUS THE NIGHTMARE CHILD

Manuale



© 2000 Take 2 Interactive Ltd. Tutti i diritti riservati. Il software e il relativo manuale sono protetti da copyright e non ne è consentita la riproduzione, la memorizzazione su sistemi di archiviazione, la pubblicazione su Internet o sul World Wide Web o la trascrizione in alcuna forma o mediante qualsiasi strumento (elettronico, meccanico, fotocopiato, registrato o di altro tipo) senza il previo permesso dell'editore. Il software e il relativo manuale sono concessi in licenza all'utente nei limiti stabiliti dai termini e dalle condizioni della Garanzia software limitata e del Contratto di licenza contenuti nel software e nei manuali cartacei forniti in dotazione.

KISS Psycho Circus © 2000 KISS Catalog, Ltd. Tutti i diritti riservati. Il nome e il logo KISS e il trucco facciale di ciascuno dei membri dei KISS sono marchi registrati di KISS Catalog, Ltd. Copyright © 2000 KISS Catalog, Ltd. I nomi e le sembianze dei personaggi Demone (Demon), Stellato (Starbearer), Re delle Bestie (King of Beasts) e Celestiale (Celestial) sono marchi registrati e copyright © 2000 KISS Catalog, Inc. Utilizzo su concessione. Tutti i diritti riservati. Il logo di KISS Psycho Circus; The Nightmare Child © 2000 Todd McFarlane Productions, Inc. Utilizzo su concessione. Tutti i diritti riservati. Third Law Interactive e il logo Third Law sono marchi di fabbrica di Third Law Interactive, Inc. Gathering of Developers e Godgames sono marchi di fabbrica di Gathering of Developers, Inc. Take 2 Interactive Software e il logo Take 2 sono marchi di fabbrica di Take 2 Interactive Software. Tutti gli altri marchi di fabbrica e logotipi sono di proprietà dei rispettivi detentori. © 2000 Gathering of Developers, Inc. Tutti i diritti riservati.

Prodotto del Regno Unito.

SOMMARIO

Preambolo	3
Installazione del gioco	5
Esecuzione del gioco	5
Menu H.U.D. (Heads Up Display)	7
Controlli	9
Controlli da tastiera predefiniti	11
Benvenuti nello Psycho Circus	13
Armi	15
Modalità multiplayer	17
Riconoscimenti	21
Assistenza tecnica	23

PREAMBOLO

LA DISFATTA DEGLI ELDER

In una battaglia di proporzioni epiche, i Quattro Che Sono Uno sconfiggono il Nightmare King, il Re dell'Incubo, senza sospettare che, tra le fauci della propria orribile distruzione, il loro acerrimo nemico è riuscito a giocare un'ultima perfida carta. Aggrappandosi all'Oath, il giuramento spezzato degli Elder, lo spaventoso Destroyer raccoglie ciò che rimane del suo incredibile potere per trascinare con sé gli spiriti degli Elder e intrappolarli nel terribile Void, il Vuoto Abissale. Gli Elder non periscono in questa discesa agli inferi, ma perdono ogni potere. Rimarranno in questo stato fino a quando i loro spiriti potranno ritornare ai propri rispettivi Regni.

IL GERME DEL MALE È STATO PIANTATO

Prima di scomparire per sempre, il Nightmare King ha raccolto l'essenza del proprio potere e con essa ha piantato un seme malvagio. Nell'angolo più desolato del cosmo sta nascendo il Nightmare Child, il Figlio dell'Incubo, un essere plasmato dalla corruzione estrema, la cui coscienza oscura è in continua espansione e ancora inconsapevole del proprio nucleo contaminato. Con la propria nascita, il Nightmare Child invaderà lo spazio lasciato vacante dagli Elder, così che nessuna creatura potrà mai più sfidare il suo dominio. E il suo stesso padre, il Destroyer, cercherà di risorgere dalla morte per tornare al mondo con una forma ancora più spaventosa e terribile. Il Circus, il cerchio perfetto che gli Elder hanno giurato di proteggere, ora è spezzato e vaga tra gli abissi portando con sé le frattaglie della corruzione del Destroyer. I Quattro Che Sono Uno; le loro forme sono ridotte a schegge sparse per i Regni e resistono in uno stato di disperato limbo nell'ora più buia che il cosmo abbia mai conosciuto.

L'ULTIMA SPERANZA

Solo un essere mortale conosce il modo per richiamare gli Elder. Il suo nome è Madam Raven, la veggente matriarca dello Psycho Circus. Deve trovare degli aiutanti per raccogliere i frammenti delle forme degli Elder che daranno ai nuovi avatar il potere necessario per entrare nel Ventre dell'Inferno, la fenditura oscura in cui si agita il Nightmare Child. Ma chi intraprenderà questo cammino suicida? Chi oserà opporre al Male il germe di un nuovo dio? Febbrilmente i suoi occhi scrutano la sfera che ha davanti. Non ci sarà alcun sonno per la maga questa notte.

WELCOME TO THE SHOW

In una notte desolata e nebbiosa quattro amici arrivano al Coventry, una road-house semidistrutta alla periferia della città. Quando i quattro membri dei Wicked Lester - Pablo Ramirez, Patrick Scott, Andy 'Picche' Chang e Gabriel Gordo - escono dal proprio furgone, notano con grande sgomento che non c'è gente in coda, non ci sono luci, non c'è personale.

“Ma che diavolo di posto è questo?” mormora Patrick. “Oggi non è venerdì?”

“Questo posto avrebbe dovuto essere pieno di gente già un'ora fa.” risponde Gabe. “E dov'è il personale? Non c'è anima viva!”

“Questo è un grave insulto davvero.” Una voce si diffonde dall'ombra. “Ad esempio, io sono qui.” Madam Raven si avvicina, il suo volto nascosto dal repentino calar della notte.

Sobbalzando, il gruppo si volta verso la donna e Patrick esclama spaventato: “Signora, non sbuchi dal nulla così!”

Pablo fa un cenno di saluto, quindi si rivolge alla nuova venuta. “Ma dove sono tutti quanti?”

“Sono al circo. Potrei scommetterci.” risponde la vecchia. “Forse piacerebbe anche a voi andarci?” aggiunge, stendendo una mano avvizzita che impugna quattro biglietti.

“Prendeteli” dice la donna, “e arriverete giusto in tempo per il gran finale. Stanotte c'è l'ultima replica, uno spettacolo da non perdere. Riuscirete a restare svegli per questo grande evento?”

LA SALA DEGLI SPECCHI

“Questo posto è morto” sospira Gabe, “e potremmo esserlo anche noi”. Si gira verso gli altri.

Andy scrolla le spalle. “Potrei affidarmi a una predizione.”

“Non abbiamo niente da perdere...” concorda Pablo.

“Beh, non me ne starò qui da solo” dice Patrick. “Andiamo.”

Ora che i biglietti hanno trovato dei nuovi proprietari, Madam Raven può

passare la mano. Il tempo sembra fermarsi e la stanza sprofonda nell'oscurità, lasciando solo il tenue bagliore della sfera di cristallo della zingara. Storditi e confusi, i quattro amici vedono dei muri specchiati ornati di stoffa color del sangue emergere attorno a loro, circondandoli. Dall'altra parte della superficie riflettente, una voce li sta chiamando. È Madam Raven.

“Benvenuti,” dice. “Siete stati prescelti.”

Gabe si guarda intorno. “Che razza di trucco è questo? Che cosa ci hai fatto?”

Madam Raven risponde “Non ho fatto altro che rendervi palese il vostro cammino. Non esiste via di fuga dal sentiero che avete intrapreso. Ascoltate attentamente le mie parole, poiché da ciò dipendono le vite di tutti noi...”

INSTALLAZIONE DEL GIOCO

1. Uscire da tutte le altre applicazioni e inserire il CD-ROM di KISS Psycho Circus: The Nightmare Child nel lettore CD-ROM.
2. Dopo pochi istanti, viene visualizzata automaticamente la schermata di installazione di The Nightmare Child. Se la funzione di esecuzione automatica è disattivata, è necessario avviare manualmente l'installazione facendo doppio clic sull'icona Risorse del computer e quindi sull'icona del CD-ROM all'interno della finestra visualizzata. Infine, fare doppio clic sul file 'Setup.exe' per iniziare l'installazione.
3. Seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo per installare il gioco.
4. Entrare nel mondo misterioso di Psycho Circus.

ESECUZIONE DEL GIOCO

CREAZIONE DI UN PROFILO UTENTE

La prima volta che si esegue il gioco, è necessario creare un profilo utente, il quale contiene le impostazioni che si desidera utilizzare ogni volta che si gioca. Per creare un nuovo profilo, selezionare con il mouse il testo 'New Profile' (Nuovo profilo). A questo punto, è possibile digitare il nome che si desidera assegnare al profilo, usando il tasto Backspace per eliminare gli eventuali caratteri indesiderati. Una volta terminato, premere il tasto Invio per passare al menu principale.

MENU PRINCIPALE

Il menu principale viene visualizzato ogni volta che si inizia a giocare a The Nightmare Child. Per accedere al menu principale durante il gioco, premere il tasto 'ESC'. Il menu principale offre le seguenti opzioni:

Gioco: Avvia un nuovo gioco e carica/salva i giochi. Consente di ospitare, partecipare o impostare un gioco multiplayer in rete o su Internet.

Imposta: Personalizza i controlli del gioco e imposta le preferenze.

Visualizza: Visualizza i filmati e i riconoscimenti di The Nightmare Child.

Continua: Ritorna alla mappa corrente (se si accede al menu principale durante l'esecuzione di una mappa).

Esci: Ritorna alla tranquillità del mondo reale.

INIZIO DI UNA NUOVA PARTITA

Per iniziare una nuova partita, come prima cosa è necessario impostare il livello di abilità. I livelli di abilità influenzano sia il numero che l'aggressività delle creature nemiche.

Medio: Poche creature, aggressioni minime.

Facile: Poche creature, aggressioni normali.

Molto difficile: Numero normale di creature, aggressioni normali.

Molto facile: Più creature, aggressioni normali.

Difficile: Più creature, aggressioni massime.

Successivamente, è necessario selezionare il personaggio iniziale. Benché sia possibile iniziare con qualsiasi personaggio, per garantire che i livelli di difficoltà, la trama e l'introduzione dei personaggi seguano lo schema immaginato dagli sviluppatori, è preferibile seguire l'ordine consigliato: Pablo Ramirez (Stellato), Patrick Scott (Re delle Bestie), Andy Chang (Celestiale) e Gabe Gordo (Demone).

CARICAMENTO DI UN GIOCO SALVATO

Selezionare 'Carica gioco' per visualizzare l'elenco dei giochi precedentemente salvati. Selezionare un gioco salvato mediante il mouse e fare clic su 'Carica' per caricare il gioco.

SALVATAGGIO DI UN GIOCO

Selezionare 'Salva gioco' per salvare il gioco in corso in uno degli slot di memorizzazione disponibili. È possibile salvare il gioco in uno slot vuoto oppure sovrascrivere uno slot occupato da un gioco che si desidera cancellare. Fare clic sulla finestra 'Nome gioco salvato' per assegnare un nome al gioco, quindi fare clic su 'Salva' per salvarlo.

MULTI-PLAYER

Selezionare 'Multiplayer' per ospitare, partecipare o impostare i giocatori per una partita in rete o su Internet.

MAPPE UTENTE

Selezionare 'Mappa utente' per accedere a una sottodirectory di mappe personalizzate o di mappe utente per una partita in modalità Combattimento mortale.



MENU H.U.D. (HEADS UP DISPLAY)

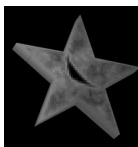
Durante le battaglie nel mondo di Psycho Circus, noterai una vasta gamma di indicatori, icone e menu a video che ti forniranno costantemente informazioni vitali per la tua sopravvivenza. Questi elementi compongono il

menu HUD (Heads Up Display). Tienilo sempre d'occhio, poiché spesso i dettagli apparentemente più insignificanti possono fare la differenza tra una lunga avventura e una morte prematura.

I componenti del menu HUD sono:

Indicatore punteggio/tempo

Visualizza il punteggio corrente, basato sul numero di uccisioni e sul tempo trascorso nella mappa corrente.



Menu inventario:

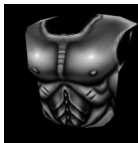
Visualizza l'inventario corrente e consente di passare da un elemento all'altro.

Casella suggerimenti:

Quando attivata, la casella dei suggerimenti viene visualizzata nell'angolo inferiore destro dello schermo. È possibile accedere al suggerimento precedente scegliendo la Sfera di cristallo nell'inventario.

Indizi mirino interattivo:

Il mirino interattivo fornisce vari indizi sui punti dello schermo in cui viene spostato il mirino.



Indicatore munizioni:

Indica le munizioni rimaste nell'arma corrente.

Menu armatura:

Visualizza le icone di ciascun pezzo dell'armatura. I frammenti raccolti appaiono colorati, mentre quelli ancora da trovare sono grigi.



Menu armi:

Visualizza le icone di tutte le armi disponibili. Le armi già raccolte vengono visualizzate a colori, mentre quelle ancora da trovare sono grigie.



Indicatore salute:

Visualizza lo stato di salute corrente.

Icona stato:

Visualizza le icone dei power-up e una barra che indica il tempo rimasto.

Console messaggi:

Visualizza dei messaggi nei punti fondamentali del gioco.

Menu statistiche:

Visualizza il numero di elementi, di uccisioni, di colpi (con una percentuale di quelli andati a segno) e di segreti.

CONTROLLI

PER CORRERE

Nel mondo di Psycho Circus il modo migliore per restare vivi è di continuare a muoversi. L'impostazione predefinita è 'Always Run' (Corri sempre).

PER CAMMINARE

Anche se la velocità è un'arma di sicuro effetto, in alcune situazioni è necessaria una maggiore cautela. In quei momenti, è possibile utilizzare le opzioni 'Rallenta' e 'Alterna cammina/corri'.

PER GUARDARSI INTORNO

Quando l'opzione 'Visione via mouse' è attivata, è possibile guardare in giro muovendo il mouse. Se l'opzione è disattivata, utilizzare i tasti assegnati per guardare verso l'alto e verso il basso.

PER RACCOGLIERE OGGETTI

Per raccogliere gli oggetti, è sufficiente calpestarli: verranno aggiunti automaticamente all'inventario e resi disponibili. Se per un oggetto è stata raggiunta la quantità massima consentita, non sarà possibile raccoglierne altri.

USA

Il tasto 'Usa' apre le porte e attiva gli interruttori. Il sistema di mira interattiva del gioco reagisce agli elementi attivabili visualizzando un'icona nella casella suggerimenti del menu H.U.D.

PER ACCUCCIARSI

Accucciandosi è possibile raggiungere aree altrimenti inaccessibili ed evitare alcuni temibili attacchi nemici.

PER AGGRAPPARSI

Anche aggrappandosi è possibile accedere ad aree difficilmente raggiungibili. Questa azione è possibile solo con il Flagello e altri pochi elementi a cui è possibile aggrapparsi. Il mirino indicherà tali oggetti nella casella suggerimenti.

PER SPARARE

Per impostazione predefinita, il tasto sinistro del mouse è il pulsante per l'attacco. Tenere premuto il tasto per ottenere un fuoco continuo.

PER SALTARE

Un buon salto costituisce un ottimo metodo per raggiungere aree altrimenti inaccessibili e per evitare gli attacchi nemici. Per saltare, è sufficiente premere il tasto assegnato. Se si salta in corsa, si copre una distanza maggiore nella direzione desiderata.

PER SPARARE A RAFFICA

È sempre difficile colpire un bersaglio in movimento e sparare a raffica costituisce un modo efficace per evitare il fuoco nemico. È sufficiente spostarsi lateralmente tenendo premuti i tasti assegnati alla raffica.

PER NUOTARE

La sopravvivenza nel mondo di Psycho Circus a volte dipende dalla capacità di nuotare. A tale scopo, quando ci si trova nell'acqua, utilizzare gli stessi tasti usati per correre. Per immergersi, guardare verso il basso e procedere in avanti; per emergere, guardare verso l'alto e procedere in avanti.

CONTROLLI DA TASTIERA PREDEFINITI

I tasti predefiniti sono suddivisi in due gruppi. Il primo è per i giocatori che utilizzano la tastiera, il secondo è per quelli che si servono del mouse. Tutti i tasti sono attivi quando il gioco viene eseguito per la prima volta, sebbene sia possibile utilizzare una configurazione standard del mouse o della tastiera senza apportare alcuna modifica.

TASTI COMUNI (validi sia per la configurazione del mouse che per la configurazione della tastiera):

Armi:

- 1** Sceglie le armi miste dalla classe corrente (Alabarda, Artigli, Tornado o Punisher)
- 2** Sceglie il Flagello
- 3** Sceglie il Cannone Zero
- 4** Sceglie il Cannone a magma
- 5** Sceglie la Lama di vento
- 6** Sceglie l'arma estrema dalla classe corrente (Sguardo stellare, Lancia mistica, Buco nero o Drago)
- G** Arma precedente o successiva
- X** Arma precedente o successiva

Inventario:

- Invio** Usa l'elemento dell'inventario correntemente selezionato
- W** Usa gli Occhi di falco
- Q** Usa il Pupazzo a molla
-]** Elemento di inventario successivo (quando è visualizzata la casella suggerimenti, questo tasto fa scorrere verso il basso il testo del suggerimento)

[Elemento di inventario precedente (quando è visualizzata la casella suggerimenti, questo tasto fa scorrere verso l'alto il testo del suggerimento)

I Attiva/disattiva l'inventario

Movimento:

Maiusc sinistro Se premuto, il giocatore cammina (altrimenti, corre)

Bloc Maiusc Imposta alternativamente come predefinita la camminata o la corsa

Barra spaziatrice Effettua un salto

Vari:

Tab Tabella punteggi (solo in modalità multiplayer)

+ (**tastierino numerico**) Aumenta il livello del menu HUD

- (**tastierino numerico**) Diminuisce il livello del menu HUD

F2 Effettua il salvataggio rapido del gioco

F3 Carica il gioco salvato con modalità rapida

F6 Apre il menu 'Salva gioco'

F7 Apre il menu 'Carica gioco'

Configurazione del mouse:

F Proceda a sinistra (o spara a raffica a sinistra)

S Proceda a destra (o spara a raffica a destra)

R Proceda verso l'alto (o nuota verso l'alto)

C Si accuccia

E	Procede in avanti
D	Procede all'indietro
Pulsante sinistro del mouse	Spara con l'arma
Pulsante destro del mouse	Usa un oggetto nel mondo corrente
Mouse	Si gira a sinistra e a destra

Configurazione della tastiera:

R	Procede verso l'alto (o nuota verso l'alto)
C	Si accuccia
Freccia su	Procede in avanti
Freccia giù	Procede all'indietro
Ctrl sinistro	Spara con l'arma
Freccia sinistra	Volta il personaggio verso sinistra
Freccia destra	Volta il personaggio verso destra
Alt sinistro	Spara a raffica (tenere premuto Alt e premere i tasti freccia destra e sinistra per sparare a raffica verso destra e verso sinistra)
X	Usa un oggetto nel mondo corrente
A	Guarda verso l'alto
Z	Guarda verso il basso

BENVENUTI NELLO PSYCHO CIRCUS

Prima di oltrepassare la soglia dell'universo surreale di Psycho Circus, è consigliabile acquisire un po' di familiarità con ciò che si nasconde dietro il tendone del circo. La semplice lettura di quanto segue potrebbe costituire la differenza tra la vita e la morte...

PERSONAGGI



Pablo Ramirez

Età: 21

Alter ego: lo Stellato (Paul Stanley)

Pablo Ramirez è il primo personaggio da controllare. Esperto di religioni e culture antiche e avido collezionista di spade, Pablo avverte la potenza dell'orrore che sta per abbattersi e sceglie rapidamente di credere a Madam Raven e aiutarla a combattere il Nightmare Child.

Come lo Stellato, è portatore di passione e dolore. Sa muovere un cuore a tenero amore o a furia assassina. Il suo elemento è l'Acqua.



Patrick Scott

Età: 27

Alter ego: il Re delle Bestie (Peter Criss)

Il secondo personaggio è il bonaccione ma acutissimo Patrick Scott. Grande risolutore di enigmi, Patrick è il più riluttante ad ascoltare la chiamata degli Elder ma, una volta accettata la missione, si dimostra rapidamente un terribile guerriero.

Come il Re delle Bestie, personifica l'istinto primario animale, la bestia feroce che alberga in ogni uomo. Il suo elemento è la Terra.



Andy 'Picche' Chang

Età: 33

Alter ego: il Celestiale (Ace Frehley)

Andy 'Picche' Chang, il terzo giocatore, è un ex operaio Yakuza e un virtuoso della chitarra elettrica. Tranquillo e dotato di una forte capacità di osservazione, si veste come un cowboy trasandato ed è l'unico fumatore del gruppo.

Come il Celestiale, rappresenta i principi dell'equilibrio universale, l'armonia assoluta del cosmo. Osserva passionatamente le situazioni e coglie ogni aspetto di un dilemma. Il suo elemento è l'Aria.



Gabriel Gordo

Età: 31

Alter ego: il Demone (Gene Simmons)

Gabe Gordo, l'ultimo personaggio da controllare, è il collante del gruppo. Maestro di Tai Chi, è un accanito protettore dei suoi amici, ma è anche molto istruito e paziente.

Come il Demone, incarna la vendetta e il terrore, gli impulsi più oscuri dell'anima mortale, ma dalle sue fiamme di distruzione rinasce sempre nuova vita. Il suo elemento è il Fuoco.



Madam Raven

Età: sconosciuta

Alter ego: la Cameriera della roadhouse

Madam Raven è una zingara dotata di una superba padronanza delle Arti Mistiche e di grandi poteri di veggente. Darà ai giocatori dei consigli e lancerà dei benefici sortilegi durante la missione.

ARMI

Le armi degli Elder disponibili nel mondo di Psycho Circus sono suddivise in tre classi: miste, comuni ed estreme. Ciascuna categoria è composta da quattro armi (per un totale di 12). Tra di esse, ne esistono due esclusive di ciascun Elder: si tratta delle armi miste ed estreme. La categoria delle armi comuni può essere utilizzata da tutte le classi di giocatori.



Armi miste:

Ideali per i combattimenti ravvicinati e corpo a corpo.

- **Artigli**
- **Alabarda**
- **Tornado**
- **Punisher**



Armi comuni:

Armi super resistenti per uso generale.

- **Cannone Zero**
- **Cannone a magma**
- **Lama di vento**
- **Flagello**

Armi estreme:

Le armi più letali del gioco, ma che richiedono anche un grande dispendio di energia:

- **Sguardo stellare**
- **Buco nero**
- **Lancia mistica**
- **Drago**

ARMATURA

Uno degli obiettivi principali di The Nightmare Child consiste nell'assemblare l'armatura completa di ciascun Elder, ognuna delle quali è composta da sei frammenti: guanti, stivali, cintura, pettorina, protezione torace e maschera. È necessario raccogliere questi elementi per completare ciascun episodio. Nel gioco sono disseminati anche dei mantelli che possono essere applicati all'armatura, ma che costituiscono dei power-up solo temporanei.

ELEMENTI DELL'INVENTARIO

Gli elementi dell'inventario vengono raccolti quando li si calpesta e vengono aggiunti all'inventario per un uso futuro. Questi elementi sono sospesi all'interno di una sfera opaca e quando vengono raccolti producono un fruscio.

ELEMENTI A EFFETTO ISTANTANEO

Gli elementi a effetto istantaneo possono essere utilizzati dal momento in cui vengono calpestati e alterano immediatamente lo stato del personaggio, aumentandone la salute e i poteri di attacco e difesa e in alcuni casi gli conferiscono dei poteri speciali. Gli elementi a effetto istantaneo sono riconoscibili dalla fontana di scintille a spirale che emettono e dal soave suono di campanelli che producono quando vengono raccolti.

MODALITÀ MULTIPLAYER

Le Guerre degli Elder scoppiarono quando fu spezzata l'unione tra i Quattro Che Sono Uno. Con gli Elementi in pericoloso squilibrio, altri spiriti violenti sono giunti per rivendicare il proprio dominio: la Volpe, l'Egiziano, la Tigre, il Lupo e il giovane Falco. Queste sono le cronache delle battaglie che ne seguirono. Queste sono le Guerre degli Elder...

TIPI DI GIOCO IN MODALITÀ MULTIPLAYER

Il Combattimento mortale normale ha un'unica regola: uccidere gli avversari. Chi totalizza il maggior numero di uccisioni o raggiunge un limite di tempo o di uccisioni prestabilito vince la partita.

Il Combattimento mortale conquistatore è simile al Combattimento mortale normale, poiché anche per esso l'obiettivo è l'uccisione degli altri giocatori. Tuttavia, i punti vengono assegnati in modo diverso: i giocatori in testa alla classifica valgono di più di quelli che stanno perdendo. L'intento è quello di rendere i giocatori migliori dei bersagli più appetibili rispetto ai giocatori più scarsi. In una partita con cinque o più giocatori, l'assegnazione dei punti funziona nel modo seguente:

- Uccidere il giocatore in testa dà diritto a 3 punti
- Uccidere un giocatore compreso nel 25% superiore della classifica assegna 2 punti
- Uccidere un giocatore compreso nel 50% intermedio della classifica dà diritto a 1 punto
- Uccidere un giocatore compreso nel 25% inferiore della classifica non assegna alcun punto
- Uccidere il giocatore con il punteggio più basso dà diritto a 1 punto

Se competono solo quattro giocatori, i punteggi vengono assegnati nel modo seguente (simile a quello precedente, ma senza punti per l'uccisione del giocatore migliore e del giocatore peggiore):

- Uccidere un giocatore compreso nel 25% superiore della classifica assegna 2 punti
- Uccidere un giocatore compreso nel 50% intermedio della classifica dà diritto a 1 punto
- Uccidere un giocatore compreso nel 25% inferiore della classifica non assegna alcun punto

Se partecipano meno di quattro giocatori, i punti vengono assegnati come nel Combattimento mortale normale, cioè un punto per ogni uccisione.

ASSISTENZA CLIENTI

I nostri prodotti vengono creati in modo da garantire la maggior compatibilità possibile con l'hardware corrente. Tuttavia, se si verificano dei problemi con uno dei nostri titoli, è possibile contattare il personale dell'Assistenza tecnica in molti modi.

Prima di contattare l'Assistenza tecnica, è opportuno raccogliere più informazioni possibili sul computer in uso e sul problema per consentirci di fornire un'assistenza efficace. Se non si è in grado di fornire le informazioni elencate di seguito, rivolgersi all'assistenza tecnica del produttore del computer prima di contattare Take 2 Interactive. In mancanza di tali informazioni, potremmo non essere in grado di risolvere il problema.

Le informazioni che vi verranno richieste dall'Assistenza tecnica di Take 2 Interactive sono indicate di seguito.

Informazioni di contatto:

- Nome dell'utente
- Indirizzo e-mail, recapito telefonico e postale dell'utente
- Se ci si trova al di fuori del Regno Unito, specificare il paese da cui si stachiamando e la versione linguistica del gioco in uso

Informazioni sul sistema:

- Marca e modello del PC
- Velocità e produttore del processore
- Velocità e produttore del lettore CD-ROM
- Memoria RAM totale
- Marca e modello della scheda video/acceleratore 3D e quantità di RAM video
- Marca e modello della scheda audio
- Informazione sul mouse e sul relativo driver

Descrivere in modo chiaro e preciso le circostanze in cui si è verificato il problema, compresi gli eventuali messaggi di errore visualizzati.

NOTA: EVITARE DI CONTATTARE IL PERSONALE DELL'ASSISTENZA TECNICA DI TAKE 2 PER OTTENERE SUGGERIMENTI SUL GIOCO. Il personale dell'Assistenza tecnica non è qualificato né autorizzato a fornire tali informazioni.

INFORMAZIONI PER CONTATTARE L'ASSISTENZA TECNICA

Indirizzo: Take 2 Interactive Technical Support

Unit A, Sovereign Park

Brenda Road

Hartlepool

TS25 1NN

Telefono: (0870) 1242222 / addebito in base al sistema tariffario nazionale
(7 giorni alla settimana dalle 8.00 alle 22.00 (GMT), escluse le festività)

Fax: 01429 233677

E-mail: take2@startekeurope.com
tech.support@take2europe.com

Indirizzo Web: www.take2games.com

RICONOSCIMENTI

CREATO DA THIRD LAW INTERACTIVE:

Designer principale:	Sverre Kvernmo
Programmatore principale:	Jonathan Wright
Programmatori:	Mike Maynard, Adam Hayek
Designer audio:	Will Loconto
Project Manager:	Pam Wolford
Artisti:	Andy Chang, Mark Morgan, Ron Harbin
Designer livelli:	Cleaner a.k.a. David Namaksy, Matt Hooper, Steve Rescoe, Sverre Kvernmo
Filmato di apertura:	Dark Orb Digital
Voce di Madam Raven:	Ada Lynn

KISS Psycho Circus: The Nightmare Child utilizza Miles Sound System.
Copyright ©1991-2000 di RAD Game Tools, Inc., e Smacker Video Technology.
Copyright © 1994-2000 di RAD Game Tools, Inc.

PUBBLICATO DA GATHERING OF DEVELOPERS:

Licensing/PR:	Mike Wilson
PR:	Lori Mezoff, Andrea Schneider, Jeff Smith
Partnering internazionale:	Harry Miller
Marketing:	Jim Bloom, Mike Wilson, Devin Winterbottom, Jenny Jemison
Vendite:	David Gershik
Produzione audio/video:	Doug Myres
Correzione bozze:	Rick Stults

Sviluppo aziendale: Binu Philip
Operazioni/produzione: Terry Nagy
Autore: William Haskins
Assistenza online: Jordan Allen, Mike Donahue, Ian Armstrong,
Jerry Wolski, Scott Dudley, Scott Farrell
Assistenza tecnica: Rich Vos
Amministrazione: Joanna Carr-Brown Franke
Collaudatori presso
Gathering of Developers: Jason Birdwell, Shane Love Jerrod Lai

UN RINGRAZIAMENTO SPECIALE A:

Gene Simmons, Melissa McGhee, Brent Ashe, Ashley Wood, Todd McFarlane,
Christine Finch

TAKE 2 INTERACTIVE:

Producer: Ken Jordan
Head Producer: Darren Anderson
Product Manager: Allie West
UK Marketing Manager: Rachel England-Brassy
PR Manager: Manab Roy
Localisation Manager: Chris Madgwick
Group Production Manager: Jon Broadbridge

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

KISS Psycho Circus ©2000 KISS Catalog, Ltd. Tutti i diritti riservati.

Il nome e il logo KISS e il trucco facciale di ciascuno dei membri dei KISS sono marchi registrati di KISS Catalog, Ltd. Copyright ©2000 KISS Catalog, Ltd. I nomi e le sembianze dei personaggi Demone (Demon), Stellato (Starbearer), Re delle Bestie (King of Beasts) e Celestiale (Celestial) sono marchi registrati e copyright ©2000 KISS Catalog, Inc. Utilizzo su concessione. Tutti i diritti riservati.

I nomi e le sembianze dei personaggi Stargrave il muto (Stilman), Blackwell il direttore del circo (Ringmaster), Tiberius il signore degli animali (Animal Trainer), Fortunado il clown e Madam Raven sono marchi registrati e copyright ©2000 Todd McFarlane Productions, Inc. Utilizzo su concessione. Tutti i diritti riservati.

Tutti gli altri personaggi e sembianze sono marchi registrati e copyright ©2000, Third Law Interactive. Tutti i diritti riservati.

Questo prodotto utilizza il motore grafico LICHTTECH™, licenza di LithTech, Inc. Motore grafico LITHTECH © 1997-2000 LithTech, Inc. Tutti i diritti riservati. LITHTECH e il logo LithTech sono marchi di fabbrica di LithTech, Inc.

KISS Psycho Circus: The Nightmare Child utilizza il Miles Sound System. Copyright ©1991-2000 di RAD Game Tools, Inc., e Smacker Video Technology. Copyright © 1994-2000 di RAD Game Tools, Inc.

"Psycho Circus"
Tratto dall'Album "Psycho Circus"
Per cortese concessione di Mercury Records
©1998

"God of Thunder"
Tratto dall'Album "Destroyer"
Per cortese concessione di Mercury Records
©1976

"Rock and Roll All Night"
Tratto dall'Album "Dressed to Kill"
Per cortese concessione di Mercury Records
©1975

"God Gave Rock & Roll To You"
Tratto dall'Album "Revenge"
Per cortese concessione di Mercury Records
©1992

"Detroit Rock City"
Tratto dall'Album "Destroyer"
Per cortese concessione di Mercury Records
©1976

"Love Gun"
Tratto dall'Album "Love Gun"
Per cortese concessione di Mercury Records
©1977

"Shout It Out Loud"
Tratto dall'Album "Alive II"
Per cortese concessione di Mercury Records
©1977

"Cold Gin"
Tratto dall'Album "KISS"
Per cortese concessione di Mercury Records
©1974

"Hotter Than Hell"
Tratto dall'Album "Hotter than Hell"
Per cortese concessione di Mercury Records
©1974

"Unholy"
Tratto dall'Album "Revenge"
Per cortese concessione di Mercury Records
©1992



www.take2games.com
www.godgames.com www.kisspsychocircus.com

Developed by



Co-Published by



TAKE 2 INTERACTIVE, SAXON HOUSE, 2-4 VICTORIA STREET, WINDSOR, BERKS, SL4 1EN, ENGLAND

TAKE 2 FRANCE, 5-7 RUE DE L'AMIRAL COURBET, 94100, SAINT MANDE, FRANCE.

JOAG ITALY S.P.A., VIA CAMPO DEI FIORI 61, 21013 GALLARATE (VA), ITALIA.

KISS Psycho Circus © 2000 KISS Catalog, Ltd. All Rights Reserved. The name and logo for KISS and the facial make-up of each of the members of KISS are registered trademarks of KISS Catalog, Ltd. Copyright © 2000 KISS Catalog, Ltd. The character names and likenesses of Demon, Starbuck, King of Beasts and Celestial are TM and Copyright © 2000 KISS Catalog, Inc. Used with permission. All Rights Reserved. KISS Psycho Circus: The Nightmare Child logo © 2000 Todd McFarlane Productions, Inc. Used with permission. All Rights Reserved. Third Law Interactive and the Third Law logo are trademarks of Third Law Interactive, Inc. 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 other trademarks and logos are properties of their respective owners. © 2000 Gathering of Developers, Inc. All Rights Reserved. Product of the United Kingdom.