

PC CD-ROM

Oni



MANUALE

R★



SOMMARIO

INTRODUZIONE	2
COME INIZIARE	5
OPZIONI	5
CONTROLLI	6
MODALITÀ DI GIOCO	6
MOSSE	7
ARMI	9
PERSONAGGI	12
DATI SU SCHERMO	24
OGGETTI DELL'INVENTARIO	24
RICONOSCIMENTI	26
SERVIZIO CLIENTI	27

INTRODUZIONE

L'anno è il 2032 d.C. e il mondo non è più quello di una volta.

Un tempo c'erano centinaia di governi, ma oggi una sola entità regge le sorti del pianeta. Il grande fratello è vivo e vegeto.

Nelle più grandi metropoli la situazione è accettabile, ammesso che non vi dia fastidio il fatto che la Coalizione di Governo Mondiale tenga sotto controllo ogni vostra mossa. Il governo afferma che ciò è necessario per il bene comune, ma la situazione è ormai al limite: tutti i cittadini sono costantemente spiati, qualsiasi cosa facciano. In città, la maggior parte degli abitanti dispone di denaro a sufficienza per mantenere un degno tenore di vita. La famiglia media può permettersi una casa dignitosa dove vivere, un arco di tempo per l'uso di un veicolo e un terminale di collegamento a WorldNet. Quasi tutti sono disposti a rinunciare alla loro privacy e alle loro libertà personali, per ottenere questi benefici.

Per quanto riguarda la vita al di fuori delle città, la situazione è invece drammatica. Il governo non lo ammetterà mai, ma l'inquinamento atmosferico è gravissimo: le molte zone proibite, eufemisticamente definite "riserve naturali", sono in realtà immense distese di territori in quarantena, ormai senza vita.

Gli sfortunati che non possono permettersi di vivere nelle metropoli cercano di restare comunque il più vicino possibile a qualche processore atmosferico, conducendo un'esistenza miserabile (e pericolosa) come membri delle squadre di recupero e lottando ogni giorno contro l'avanzata dei veleni che divorano il suolo e l'aria. Di tanto in tanto qualcuno tenta di rendere pubblico l'incubo ecologico che avvolge il pianeta, ma la Coalizione di Governo Mondiale controlla da vicino tutti i mezzi d'informazione e impedisce che la protesta prenda piede. Nonostante questa continua repressione, però, il numero di coloro che sono consci dei terribili eventi che si sono verificati e che ritengono che si debba fare qualcosa aumenta sempre più.

Deve accadere qualcosa. È solo questione di tempo.

LA COALIZIONE DI GOVERNO MONDIALE

Il 12 gennaio 2032 d.C., la Coalizione di Governo Mondiale appena fondata comprendeva l'80% delle nazioni del mondo. Quelle che rimasero escluse sottoscrissero pesanti trattati oppure si "dissolsero" nel nulla nel giro di pochi mesi.

I leader del nuovo regime fornirono ogni genere di motivazioni razionali per giustificare le loro azioni, dalla serie infinita di conflitti fra le nazioni più povere del pianeta ai problemi ambientali che si potevano risolvere solo con la "collaborazione di tutti i cittadini della Terra".

In realtà, le vere motivazioni furono puramente finanziarie. Anni e anni di boom dei mercati e di spese senza limiti presentarono infine il conto: molte nazioni dichiararono bancarotta e le superpotenze vacillarono sull'orlo del collasso. Unendo le economie di tutto il pianeta i debiti vennero cancellati e si ripartì da zero. Non fu una via facile da percorrere, ma a quel tempo sembrò l'unica possibile.

Inizialmente la Coalizione di Governo Mondiale fece di tutto per rappresentare le nazioni che entrarono a farne parte: era persino presente un consiglio, creato sul modello delle Nazioni Unite. Col passare del tempo e col crescere dei benefici del mercato globale, però, la situazione cambiò rapidamente: nel giro di pochi anni, ogni traccia degli antichi governi si dissolse nel nulla. Si trattò di una sorta di colpo di stato economico senza precedenti.

La Coalizione di Governo Mondiale tenne fede alla maggior parte delle sue promesse, creando delle "forze di pace" in grado di porre fine a qualsiasi conflitto regionale e risolvendo l'economia planetaria. Quello che il nuovo governo non rivelò all'opinione pubblica fu che la situazione degli indigenti andò peggiorando sempre di più. Le città diventarono sempre più vivibili, ma la libertà e la felicità della popolazione vennero in molti casi sacrificate al cosiddetto "bene comune".

L'età odierna è un'età dell'oro per i privilegiati. Nelle loro torri d'avorio, godono di tutti i frutti di un futuro tecnologicamente avanzato.

LA TASK FORCE CRIMINI TECNOLOGICI (TFCT)

Uno dei motivi che la Coalizione di Governo Mondiale utilizzò come pretesto per prendere il potere fu l'utilizzo di armi biologiche in alcune delle guerre regionali che flagellarono il mondo prima della sua nascita.

La bio-tecnologia è oggi quello che in passato era l'energia nucleare: una tecnologia misteriosa, che getta le masse nel terrore più cupo. Tutti allora temevano che qualcuno riuscisse a creare un super virus e che esso sfuggisse al controllo. Le terrificanti visioni di un'arma in grado di sbriciolare le ossa e far esplodere gli occhi fecero sì che l'opinione pubblica preferisse gettarsi nelle braccia di un governo totalitario per debellare questo rischio.

Quando i burattinai che si celavano dietro la Coalizione di Governo Mondiale ottennero ciò che volevano, continuarono a usare la tecno-fobia collettiva per restare al potere. Presto si diffuse la convinzione che l'abuso della tecnologia fosse il nemico da combattere e che la Task Force Crimini Tecnologici fosse la cura necessaria. Nell'interesse della comunità, la TFCT ricevette carta bianca per investigare su chiunque, sfruttando qualsiasi mezzo ritenesse necessario.

In effetti, la TFCT riuscì a raggiungere in pieno gli obiettivi per i quali venne creata: le più pericolose droghe sintetiche e le armi scomparvero dalle strade, ma il mantenimento della legge era soltanto una facciata per nascondere i veri scopi della sua esistenza.

La Coalizione di Governo Mondiale utilizza ancora oggi la TFCT per controllare lo sviluppo e la distribuzione delle nuove tecnologie, eliminando alla radice ogni potenziale problema per l'autorità costituita. Le indagini della TFCT sono utilizzate inoltre per violare i diritti di tutti coloro che sono considerati "pericolosi" dalla Coalizione di Governo Mondiale.

Il vero e unico abuso della tecnologia viene eseguito dal governo mondiale e dagli agenti della TFCT.

L'ORGANIZZAZIONE

L'Organizzazione prolifica nei bassifondi delle città, fornendo ai disperati e a coloro che sono in rovina i mezzi necessari per non pensare alla propria situazione, oppure le armi che gli permettono di uccidersi fra di loro. Pensando all'enorme potere a disposizione della TFCT, risulta difficile capire come sia possibile che l'Organizzazione non sia ancora stata distrutta. Ci sono diverse teorie al riguardo, una delle quali è che il crimine serva alla Coalizione di Governo Mondiale per tenere sotto controllo le classi sociali più turbolente. Altre voci affermano invece che l'Organizzazione sia il braccio armato di quanto ancora resta dei governi che furono spazzati via dalla nascita della Coalizione di Governo Mondiale.

A prescindere da quale sia la realtà che spiega l'esistenza dell'Organizzazione, una cosa è certa: il suo potere sempre crescente è dovuto all'opera di un solo uomo, il boss Muro. Costui è arrivato dal nulla meno di dieci anni fa e ha sgominato tutti i suoi rivali: ora l'intera Organizzazione è nelle sue mani. Dopo la comparsa di Muro sulla scena, la situazione è andata via via peggiorando. La TFCT, nonostante tutti gli sforzi, non è finora riuscita a catturare questo imprendibile criminale, che sembra avere sempre una risorsa in più di coloro che gli danno la caccia.

IL VOSTRO INCARICO

Voi siete Konoko, un'agente speciale della Task Force Crimini Tecnologici, e state per affrontare la vostra prima missione operativa. Siete pronti a tutto, ma il vostro istinto vi dice che un serio pericolo incombe su di voi mentre indagate sull'Organizzazione. A dirigere la vostra missione sarà il comandante Griffin, responsabile regionale della TFCT, oltre che vostro mentore, superiore diretto e figura quasi paterna. Al vostro fianco avrete invece Shinatama, la vostra assistente AVS, confidente, compagna e amica: siete uniti da un legame davvero speciale, tanto neurale quanto emotivo.

NOTA TECNOLOGICA 1

La Coalizione di Governo Mondiale è conscia della gravità del danno ecologico planetario e, sebbene sia dotata di tutte le tecnologie necessarie per porvi in gran parte rimedio, ha deciso di non farlo. È infatti interessata a mantenere sotto stretto controllo tutte le principali metropoli, abbandonando al loro destino le regioni periferiche del "terzo mondo". Per tacere che i tassi di mortalità in continua crescita rappresentano una comoda soluzione al problema della sovrappopolazione.

NOTA TECNOLOGICA 2

Shinatama è una AVS, un'Androide a Vita Simulata. Le AVS sono state il primo tentativo di creare androidi perfetti, organismi creati artificialmente in grado di replicare in modo ottimale le funzionalità del corpo umano. Le AVS respirano, mangiano, provano sentimenti e dolore: non sono però umane e sono più resistenti delle loro controparti in carne e ossa. Il cervello di una AVS è creato partendo dagli schemi e dalle tracce mnemoniche di un cervello umano, cosa che spesso porta alla creazione di un forte legame fra la AVS e la sua "origine" umana. Le AVS racchiudono dentro di loro la più avanzata tecnologia odierna e, per questo motivo, la TFCT controlla attentamente tutti gli esemplari esistenti. Attualmente le poche AVS esistenti sono rinchiusi in corpi artificiali di bambine che sono più facili da creare (e da controllare in caso di malfunzionamenti). La TFCT sta svolgendo degli esperimenti sull'introduzione di AVS in corpi adulti, per utilizzarle come agenti operativi e sfruttare così la loro incredibile forza e la loro intelligenza.

Anche l'Organizzazione sta svolgendo delle ricerche per replicare la tecnologia delle AVS, ricerche che possono procedere molto più speditamente di quelle ufficiali dato che i criminali non devono certo rispettare le rigorose procedure di sicurezza in vigore nei laboratori governativi. I Tanker sono il risultato di questi esperimenti: guerrieri AVS super potenti e super resistenti, con un carattere decisamente poco amichevole.

COME INIZIARE

Requisiti di sistema

Windows 98/2000/Millennium Edition

Processore Pentium III a 266 MHz o superiore (400 MHz consigliato)

64 MB di RAM (96 MB consigliati)

800 MB di spazio libero su disco

Scheda grafica con accelerazione hardware 3D (compatibile Open GL)

Voodoo 2+, TNT2+, Rage Pro+, Intel i890 (consigliate: TNT2 Ultra, Rage 128)

Installazione

1. Oni dovrebbe avviarsi automaticamente non appena il CD del gioco sia stato inserito nel lettore CD-ROM. Se così non fosse, cliccate sul menu Start del desktop di Windows e selezionate Esegui. Digitate "D: Setup" (sostituendo D con la lettera del lettore CD-ROM, se diversa) , premete Invio e cliccate su OK.
2. Comparirà quindi la schermata d'installazione del gioco: seguite le istruzioni sullo schermo per copiare tutti i file necessari sul disco.

Disinstallazione

Se, per qualsiasi motivo, voleste disinstallare Oni, cliccate sul menu Start del desktop di Windows e selezionate Programmi > Oni, quindi usate l'apposita funzione di disinstallazione.

OPZIONI

Quando selezionate Opzioni dal menu principale, potete intervenire sui seguenti aspetti del gioco:

Grafica

Qualità: la qualità complessiva della grafica di Oni si può modificare tramite quest'opzione. Spostate la barra verso sinistra per ridurre la qualità e verso destra per aumentarla (nota: aumentando la qualità grafica il gioco potrebbe subire dei rallentamenti).

Risoluzione: usate quest'opzione per modificare la risoluzione video. Avete la possibilità di scegliere fra diverse modalità, dalla 640 x 480 alla 1024 x 768, sia nella modalità a 16 bit che in quella a 32 bit.

Gamma: se vi sembra che lo schermo di gioco sia troppo scuro, provate a modificare la regolazione Gamma. Spostate la barra a destra per rendere più chiare le immagini, oppure a sinistra per renderle più cupe.

Audio

Volume generale: anche quest'opzione utilizza un indicatore a scorrimento: spostatelo sulla destra per aumentare il volume di tutti gli elementi audio del gioco, oppure a sinistra per ridurlo.

Difficoltà

Oni mette a vostra disposizione tre distinti livelli di difficoltà, Facile, Normale e Difficile. I giocatori meno esperti dovrebbero cominciare dal livello di difficoltà minore, mentre coloro che sono in cerca di vere emozioni possono provare a sfidare Oni al livello Difficile.

Sottotitoli

Tutti gli intermezzi del gioco possono essere accompagnati da sottotitoli: se volete che siano visibili, accertatevi che il riquadro relativo a quest'opzione sia marcato.

Inverti mouse

Se volete modificare l'asse Y del mouse, accertatevi che il riquadro corrispondente a quest'opzione non sia marcato.

CONTROLLI

I controlli di Oni sono facili da imparare, ma per riuscire a sfruttarli al meglio dovrete impegnarvi a fondo.

Muoversi in avanti

Muoversi indietro

Muoversi a sinistra

Muoversi a destra

Abbassarsi

Azione (usare una console, aprire una porta...)

Saltare

Usare un'ipo-siringa

Prendere un'arma/un'ipo-siringa

Ricaricare un'arma

Lasciar cadere un'arma

Diario/pausa

Riprendere il gioco

W

S

A

D

MAIUSC sinistro

CTRL sinistro

Space

Tab

Q

R

E

F1

F1 o ESC

MODALITÀ DI GIOCO

Oni è un gioco a singolo giocatore: sarete soli, di fronte al vostro computer e avrete soltanto il vostro coraggio per sfidare l'Organizzazione.

Addestramento TFCT – È qui che ha inizio l'avventura. Cercate di sfruttare al meglio l'addestramento, perché da esso dipenderà la vostra sopravvivenza. Prendetevi tutto il tempo necessario per imparare a conoscere alla perfezione ogni vostra mossa, altrimenti non avrete alcuna speranza contro Muro e la sua Organizzazione. Ricordatevi questo aureo motto: non si vince grazie alla pratica, ma senza la pratica non si vince.

Nota: l'addestramento TFCT è comunque opzionale. Per saltarlo dovete semplicemente cliccare su Carica partita invece che su Nuova partita, nel menu principale, per poi selezionare Magazzino Organizzazione.

MOSSE

Corri Konoko, corri! Siate pur certi che vi ritroverete ad attraversare di corsa buona parte degli scenari delle vostre avventure, ma non per questo dovrete pensare di essere dei codardi capaci solo di fuggire! Ecco di seguito un breve elenco di quelle che sono le devastanti mosse di attacco e difesa che sarete in grado di eseguire:



Mosse di evasione – Premete **ABBASSATEVI** + qualsiasi direzione. Potete usarle per evitare gli attacchi nel corpo a corpo e per raccogliere oggetti!



Capriola volante – **SALTATE**, quindi premete **ABBASSATEVI** mentre siete in volo. In questo modo potete saltare più in alto e più lontano. È anche un'ottima mossa offensiva.



Scivolata – Mentre correte, **ABBASSATEVI** per evitare trappole, colpire i piedi dei nemici oppure raccogliere oggetti



Proiezione – Mentre siete vicini a un nemico, premete **AVANTI** + **PUGNO** o **CALCIO**. Provate a eseguire la proiezione da angolazioni diverse per ottenere varie mosse.



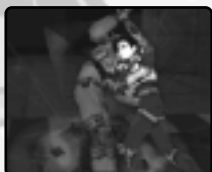
Proiezione in corsa – Mentre correte verso un nemico premete **CALCIO**. È la soluzione ideale se non c'è tempo per fermarsi!



Calcio devastante – Premete PUGNO, PUGNO, CALCIO. È una mossa lenta da eseguire, ma è estremamente potente! Usatela con attenzione.



Parata – Rivolgetevi in direzione del vostro avversario e non premete alcun tasto per parare gli attacchi normali. Abbassatevi per parare i colpi bassi.



Disarmare – Mentre siete vicino a un avversario armato, premete AVANTI (verso il vostro nemico) + PUGNO. Provate da posizioni diverse per ottenere risultati diversi.



Spezzaschiena – Mentre siete dietro a un nemico, premete AVANTI (verso il vostro nemico) + CALCIO. Sono pochi gli avversari in grado di resistere a questo colpo devastante!

Man mano che Konoko procederà nella sua lotta contro l'Organizzazione, diventerà sempre più forte e disporrà di mosse speciali sempre più efficaci, che vi verranno comunicate procedendo nel gioco.

ARMI

Il realismo – Al contrario di molti altri giochi di questo genere, in Oni potete portare con voi solamente un'arma alla volta. Questo semplice fatto vi obbligherà a studiare con attenzione la vostra strategia. Dovrete usare il vostro cervello, oltre alle armi, per avere la meglio contro l'Organizzazione.



Nome	Campbell Equalizer Mk4
Munizioni	Proiettili balistici
Capacità caricatore	10 colpi
Velocità di fuoco	5 colpi al secondo

L'Equalizer è l'arma personale standard degli agenti della TFCT. Ha subito numerose migliorie rispetto al progetto originario, comparso durante la nascita della Coalizione di Governo Mondiale.

Consiglio: il rinculo di quest'arma è molto fastidioso. Compensatelo quando sparate in modalità automatica.



Nome	Pistola mitragliatrice Hughes Black Adder
Munizioni	Proiettili balistici
Capacità caricatore	30 colpi
Velocità di fuoco	12 colpi al secondo

Prodotta in tutto il mondo in dozzine di fabbriche illegali, la pistola mitragliatrice Black Adder è la più utilizzata dai criminali, dai terroristi e dalle forze d'attacco dell'Organizzazione.

Consiglio: mortale a corto raggio, oltre i sei metri è utile solo come fuoco di soppressione.



Nome	Fucile al plasma SML3
Munizioni	Cellule energetiche
Capacità caricatore	10 colpi
Velocità di fuoco	1,1 colpi al secondo

Il fucile al plasma SML3 spara raffiche di plasma super-riscaldato, contenute in un campo magnetico da 1,2 kT che si dissolve all'impatto.

Consiglio: le raffiche accelerano velocemente durante il volo. Anticipate i bersagli in movimento.



Nome	Sfasatore di flusso
Munizioni	Cellule energetiche
Capacità caricatore	300 unità
Velocità di fuoco	continua

Questo dispositivo è una versione miniaturizzata dello sfasatore di flusso installato sui mezzi corazzati durante le Rivolte per la Libertà del 2012. Emette un flusso di energia costante, in grado di stordire o mandare K.O. i nemici.

Consiglio: per mirare, dirigete il raggio energetico dell'arma.



Nome	Mortaio portatile SBG
Munizioni	Proiettili balistici
Capacità caricatore	4 colpi
Velocità di fuoco	1 colpo ogni 2 secondi

Il nome completo di quest'arma è troppo lungo e complicato: i soldati di tutto il mondo la chiamano semplicemente Superball!

Consiglio: sparate normalmente per una dispersione standard dei proiettili. Tenete premuto il grilletto per colpi a rimbalzo, quindi rilasciate per la detonazione.



Nome	Pistola Van de Graaf (VDG)
Munizioni	Cellule energetiche
Capacità caricatore	5 colpi
Velocità di fuoco	1 colpo ogni 3,1 secondi

La pistola VDG sfrutta le leggi elettriche di base per creare l'arma stordente definitiva. Ogni colpo è ad alto voltaggio e basso amperaggio, in modo da provocare danni fisici estremamente limitati.

Consiglio: un solo colpo può disattivare più nemici a distanza ravvicinata. Quando le vittime sono disorientate, attaccatele o scappate.



Nome
Munizioni
Capacità caricatore
Velocità di fuoco

Cannone Scram
Proiettili balistici
5 colpi
1 raffica ogni 2,5 secondi

Il cannone Scram è l'arma più devastante a disposizione dell'Organizzazione! I suoi sciame di missili a ricerca sono in grado di catapultarsi contro il bersaglio pochi istanti dopo il lancio.

Consiglio: le testate dei missili non sono attive a breve distanza. Per ottenere i risultati migliori, ricordate che serve dello spazio per ottenere un blocco sul bersaglio.

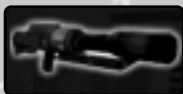


Nome
Munizioni
Capacità caricatore
Velocità di fuoco

Arco Mercury
Proiettili balistici
2 colpi
1 colpo ogni 5 secondi

Questo "arco" spara un dardo di mercurio gelido compresso a velocità ultra-elevata. I danni sono dovuti sia al trauma iniziale dell'impatto, sia al conseguente avvelenamento da mercurio.

Consiglio: può eliminare anche i nemici più potenti con un solo colpo. L'arco deve raffreddarsi dopo aver sparato, per cui la velocità di fuoco non è elevata.



Nome
Munizioni
Capacità caricatore
Velocità di fuoco

Cannone Screaming
Cellule energetiche
6 colpi
1 colpo ogni 10 secondi

Quest'arma spara delle capsule che rilasciano una misteriosa entità, nota come cellula Screaming. Queste creature sembrano esistere al di fuori del piano terrestre, ma si nutrono di energia umana e, una volta sazie, acquisiscono un'esistenza fisica.

Consiglio: il cannone nasconde l'energia di chi lo impugna all'entità, mentre tutte le altre forme di vita corrono il rischio di essere assorbite.



Nome	Cannone a onde
Munizioni	Sconosciute
Capacità caricatore	Sconosciuta
Velocità di fuoco	Sconosciuta

Questa potente arma è in fase di sviluppo nei centri di ricerca dell'Organizzazione. Normalmente installata su veicoli, richiederebbe una forza sovrumana per l'impiego diretto in combattimento!

Consiglio: provate a premere gli altri tasti di attacco per modalità di fuoco alternative.

PERSONAGGI

Nome: Konoko



Dati personali:

Orfana dall'età di tre anni, la donna col nome in codice Konoko è stata allevata come arma al servizio della Coalizione di Governo Mondiale. Il suo sviluppo è stato tenuto sotto costante controllo da scienziati e personale della TFCT. Konoko è stata iniziata alle più avanzate tattiche antiterrorismo e di combattimento.

Punti di forza:

Maestra nel combattimento corpo a corpo, tiratrice infallibile.

Mosse speciali:

Maglio infuriato
Calcio diabolico rotante
Tornado

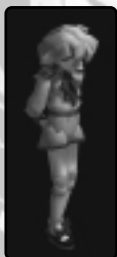
Punti deboli:

Legame affettivo con la AVS Shinatama.

Descrizione:

Konoko ha vissuto tutta la sua vita sotto l'ala protettrice della TFCT. Sa di essere in qualche modo "diversa" dalle altre persone ed è ansiosa di mostrare tutto il suo valore al comandante Griffin e ai suoi colleghi della TFCT.

Nome: Shinatama



Dati personali:

Shinatama è una AVS (Androide a Vita Simulata) ed è responsabile del coordinamento dell'intera rete di comunicazione di zona presso il quartier generale regionale della TFCT.

Punti di forza:

Ampia conoscenza delle procedure operative e dei protocolli di sicurezza della TFCT.

Mosse speciali:

Nessuna.

Punti deboli:

Non è in grado di combattere.

Descrizione:

Shinatama dispone di un collegamento neurale con Konoko, tramite il quale può comunicare con lei in qualsiasi momento. Il legame neurale permette a Konoko di accedere liberamente alla banca dati contenuta nella memoria di Shinatama.

Nome: Comandante Griffin

**Dati personali:**

Comandante regionale della Task Force Crimini Tecnologici. Attualmente presta servizio come riserva presso le squadre speciali della TFCT.

Punti di forza:

Maestro nel combattimento corpo a corpo, tiratore infallibile.

Mosse speciali:

Nessuna.

Punti deboli:

Nessuno.

Descrizione:

In qualità di comandante regionale, Griffin è a capo di tutto il personale e degli equipaggiamenti della TFCT che si trovano sotto la sua autorità. Abile e astuto, i suoi nemici lo temono perché sanno che non si fermerà mai davanti a nulla, per mantenere l'ordine e il controllo sulla popolazione.

AGENTE TATTICO TFCT

Nome: Agente tattico TFCT

**Dati personali:**

Gli agenti tattici rappresentano la colonna portante delle forze della TFCT.

Punti di forza:

Abile nel combattimento corpo a corpo, ottimo tiratore.

Mosse speciali:

Pugno Martello.

Punti deboli:

Riflessi piuttosto lenti, mossa speciale debole.

Descrizione:

Ben armato e addestrato, l'agente tattico della TFCT è un degno avversario per la sua controparte nell'organizzazione, lo Striker verde. Purtroppo, le forze della TFCT sono sempre soverchiate numericamente da quelle dell'Organizzazione.

MEMBRO SWAT TFCT

Nome: Membro SWAT TFCT

Dati personali:

I membri delle SWAT TFCT sono gli agenti scelti della TFCT.

Punti di forza:

Abile nel combattimento corpo a corpo, ottimo tiratore, mosse speciali potenti.

Mosse speciali:

Ascia del Leone, Pugno del Leone, Croce Volante.

Punti deboli:

Riflessi piuttosto lenti.

Descrizione:

Al contrario dei membri delle SWAT contemporanee, gli SWAT della TFCT agiscono spesso da soli oppure in squadra con normali agenti tattici della TFCT. Spesso, infatti, la semplice vista di questi giganti corazzati è sufficiente a convincere i criminali ad arrendersi.

AGENTE DELLE SQUADRE SPECIALI

Nome: Agente delle squadre speciali

Dati personali:

Gli agenti delle squadre speciali formano il più potente nucleo delle forze della TFCT.

Punti di forza:

Abile nel combattimento corpo a corpo, ottimo tiratore.

Mosse speciali:

Pugno Martello.

Punti deboli:

Riflessi nella media, mossa speciale debole.

Descrizione:

Meglio addestrati e armati degli agenti tattici della TFCT e non gravati dal limite della coscienza, gli agenti delle squadre speciali sono dei nemici molto pericolosi.

MEMBRO SWAT DELLE SQUADRE SPECIALI

Nome: Membro SWAT delle squadre speciali

Dati personali:

I membri SWAT delle squadre speciali sono gli agenti più esperti della TFCT.

Punti di forza:

Esperto nel combattimento corpo a corpo, ottimo tiratore.

Mosse speciali:

Nessuna.

Punti deboli:

Nessuno.

Descrizione:

Il Membro SWAT delle squadre speciali, perfettamente addestrato in tutte le tecniche di combattimento corpo a corpo, è mortale e senza pietà. Questi soldati sono utilizzati soltanto contro i più pericolosi nemici della CGM.

CECCHINO

Nome: Cecchino mercenario



Dati personali:

I cecchini mercenari sono degli assassini a distanza, sempre pronti a vendere i loro servizi al miglior offerente.

Punti di forza:

Abile nel combattimento corpo a corpo, tiratore infallibile.

Mosse speciali:

Nessuna.

Punti deboli:

Fisicamente debole.

Descrizione:

I cecchini mercenari sono dei veterani delle guerre che hanno portato la Coalizione di Governo Mondiale a dominare il pianeta. La natura tirannica della CGM fa sì che il lavoro non manchi mai ai cecchini, impegnati indifferentemente contro i nemici dello stato e contro i più alti funzionari governativi.

ADDETTO ALLE COMUNICAZIONI

Nome: Addetto alle comunicazioni



Dati personali:

Questi criminali sono gli specialisti nelle comunicazioni dell'Organizzazione.

Punti di forza:

Abile nel combattimento corpo a corpo, ottimo tiratore.

Mosse speciali:

Pugno Statico.

Punti deboli:

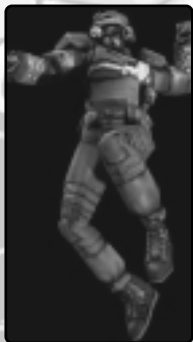
Fisicamente debole.

Descrizione:

L'addetto alle comunicazioni mantiene i contatti fra l'Organizzazione e le diverse squadre d'assalto e funge da specialista di elettronica sul campo.

STRIKER VERDE

Nome: Striker – classe Novellino (verde)



Dati personali:

Gli Striker sono la fanteria dell'Organizzazione. Quelli verdi sono di grado inferiore.

Punti di forza:

Preparato al combattimento corpo a corpo e all'uso delle armi.

Mosse speciali:

Nessuna.

Punti deboli:

Riflessi piuttosto lenti, capacità di combattimento limitata.

Descrizione:

Anche se singolarmente sono deboli, gli Striker verdi agiscono spesso in gruppo, sopperendo così con il numero alle loro carenze.

STRIKER BLU

Nome: Striker – classe Oplita (blu)



Dati personali:

Gli Striker sono la fanteria dell'Organizzazione. Gli Opliti sono al centro della scala dei valori di queste unità.

Punti di forza:

Abile nel combattimento corpo a corpo, ottimo tiratore.

Mosse speciali:

Pugno dello Striker.

Punti deboli:

Tenta sempre manovre di combattimento rischiose (attacchi in salto).

Mossa speciale dalla portata limitata.

Descrizione:

Gli Opliti sono spesso schierati a difesa delle truppe più deboli dell'Organizzazione. Devono il nome al loro stile di combattimento, che li porta a rendersi spesso vulnerabili, ma che assicura gravi danni al nemico in caso di un colpo andato a segno.

STRIKER ROSSO

Nome: Striker – classe Ussaro (rosso)



Dati personali:

Gli Striker sono la fanteria dell'Organizzazione. Gli Ussari sono al vertice della scala dei valori di queste unità.

Punti di forza:

Abile nel combattimento corpo a corpo, ottimo tiratore, mosse speciali potenti.

Mosse speciali:

Pugno dello Striker, Carica Assassina.

Punti deboli:

La Carica Assassina lascia lo Striker vulnerabile.

Descrizione:

Gli Ussari sono gli Striker più potenti e vengono utilizzati esclusivamente nelle missioni più importanti. Si sospetta che siano stati sottoposti a estese modifiche di carattere fisico e che indossino uniformi corazzate.

NINJA VERDE

Nome: Ninja – classe Infiltrato (verde)



Dati personali:

I Ninja sono le spie e gli assassini dell'Organizzazione. Gli Infiltrati sono in fondo alla scala dei valori di queste unità.

Punti di forza:

Abile nel combattimento corpo a corpo, ottimo tiratore, mosse speciali potenti.

Mosse speciali:

Percossa Elettrica, Suplex Elettrica.

Punti deboli:

Fisicamente debole.

Descrizione:

I Ninja dell'Organizzazione sono addestrati a operare da soli. Sono esperti nel combattimento corpo a corpo e sono dotati di mortali mosse speciali. I Ninja di classe Infiltrato sono utilizzati più che altro per l'osservazione e la raccolta di informazioni.

NINJA BLU

Nome: Ninja – classe Eliminatore (blu)

Dati personali:

I Ninja sono le spie e gli assassini dell'Organizzazione. Gli Eliminatori sono al centro della scala dei valori di queste unità.

Punti di forza:

Abile nel combattimento corpo a corpo, ottimo tiratore, mosse speciali potenti.

Mosse speciali:

Percossa Elettrica, Suplex Elettrica, Calcio dello Scorpione.

Punti deboli:

Fisicamente debole.

Descrizione:

Gli Eliminatori sono gli assassini dell'Organizzazione. Vengono spesso usati come supporto ai Ninja di classe Infiltrato.

NINJA ROSSO

Nome: Ninja – classe Vendicatore (rosso)

Dati personali:

I Ninja sono le spie e gli assassini dell'Organizzazione. I Vendicatori sono al vertice della scala dei valori di queste unità.

Punti di forza:

Abile nel combattimento corpo a corpo, ottimo tiratore, mosse speciali potenti.

Mosse speciali:

Percossa Elettrica, Suplex Elettrica, Calcio dello Scorpione, Colpo fulminante.

Punti deboli:

Fisicamente debole.

Descrizione:

I Ninja di classe Vendicatore sono stati addestrati personalmente da Mukade, l'assassino più abile dell'Organizzazione. Vengono inviati a eliminare i più potenti nemici del mondo criminale.

FURIA VERDE

Nome: Furia – classe Malvagio (verde)

Dati personali:

Le Furie sono le truppe d'assalto e comando dell'Organizzazione. I Malvagi sono in fondo alla scala dei valori di questa unità.

Punti di forza:

Esperta nel combattimento corpo a corpo, ottima tiratrice.

Mosse speciali:

Percossa.

Punti deboli:

Fisicamente debole.

Descrizione:

Le Furie sono utilizzate come elementi di comando per i gruppi d'attacco più numerosi dell'Organizzazione. I Malvagi possono coordinare l'attività di un numero di squadre che varia da due a quattro.

FURIA BLU

Nome: Furia – classe Banshee (blu)

Dati personali:

Le Furie sono le truppe d'assalto e comando dell'Organizzazione. Le Banshee sono al centro della scala dei valori di questa unità.

Punti di forza:

Esperta nel combattimento corpo a corpo, ottima tiratrice.

Mosse speciali:

Percossa, Calcio Rotante.

Punti deboli:

Fisicamente debole.

Descrizione:

Le Banshee controllano lo svolgimento delle operazioni dell'Organizzazione, oppure prestano servizio come guardie del corpo dei criminali più importanti.

FURIA ROSSA

Nome: Furia – classe Valchiria (rossa)

Dati personali:

Le Furie sono le truppe d'assalto e comando dell'Organizzazione. Le Valchirie sono al vertice della scala dei valori di questa unità.

Punti di forza:

Esperta nel combattimento corpo a corpo, ottima tiratrice.

Mosse speciali:

Percossa, Calcio Rotante, Pugno delle Ombre.

Punti deboli:

Fisicamente debole.

Descrizione:

Le Valchirie sono le guardie del corpo personali di Muro. La loro presenza indica sempre che il boss dell'Organizzazione si trova nelle vicinanze.

ELITE VERDE

Nome: Elite Striker – classe Orco (verde)

Dati personali:

Gli Elite Striker sono i soldati più potenti dell'Organizzazione. Gli Orchi sono in fondo alla scala dei valori di questa unità.

Punti di forza:

Abile nel combattimento corpo a corpo, buon tiratore, forza fisica aumentata.

Mosse speciali:

Palla di Cannone.

Punti deboli:

Riflessi piuttosto lenti. La mossa della Palla di Cannone li rende vulnerabili.

Descrizione:

Gli Elite Striker rappresentano un importante aiuto per le forze d'attacco dell'Organizzazione. Anche se sembrano lenti e impacciati, lo stile di combattimento sfrutta al massimo la loro grande forza fisica. Gli Orchi sono utilizzati come supporto per le truppe d'assalto più deboli.

ELITE BLU

Nome: Elite Striker – classe Gigante (blu)

Dati personali:

Gli Elite Striker sono i soldati più potenti dell'Organizzazione. I Giganti sono al centro della scala dei valori di questa unità.

Punti di forza:

Abile nel combattimento corpo a corpo, buon tiratore, forza fisica aumentata.

Mosse speciali:

Palla di Cannone, Derviscio Rotante.

Punti deboli:

Riflessi piuttosto lenti. La mossa della Palla di Cannone li rende vulnerabili.

Descrizione:

Gli Elite Striker di classe Gigante sono dei veri carri armati viventi, che si muovono sul campo di battaglia provocando gravissimi danni ai loro sfortunati nemici.

ELITE ROSSO

Nome: Elite Striker – classe Titano (rosso)



Dati personali:

Gli Elite Striker sono i soldati più potenti dell'Organizzazione. I Titani sono al vertice della scala dei valori di questa unità.

Punti di forza:

Abile nel combattimento corpo a corpo, buon tiratore, forza fisica aumentata.

Mosse speciali:

Palla di Cannone, Derviscio Rotante, Pugno del Dolore.

Punti deboli:

Riflessi piuttosto lenti. La mossa della Palla di Cannone li rende vulnerabili.

Descrizione:

Gli Elite Striker di classe Titano sono avvolti nella leggenda. Anche se non esistono testimoni oculari, diversi rapporti parlano di questi esseri in grado di assorbire enormi quantità di danni continuando a combattere come se nulla fosse.

TANKER VERDE

Nome: Tanker – classe Assalitore (verde)

Dati personali:

I Tanker sono degli androidi AVS illegali, creati dall'Organizzazione. Gli Assalitori sono in fondo alla scala dei valori di queste unità.

Punti di forza:

Abile nel combattimento corpo a corpo, buon tiratore, forza fisica aumentata.

Mosse speciali:

Hover-calcio.

Punti deboli:

Portata limitata della mossa speciale.

Descrizione:

Violando le leggi della CGM, l'Organizzazione ha sviluppato degli AVS alloggiati in corpi adulti. I Tanker sono basati sugli schemi mentali dei più pericolosi membri dell'Organizzazione e sull'esperienza di lottatori di wrestling professionisti. Gli Assalitori sono i primi modelli creati e, per questo motivo, sono in una certa misura i meno pericolosi.

TANKER BLU

Nome: Tanker – classe Attaccabriga (blu)

Dati personali:

I Tanker sono degli androidi AVS illegali, creati dall'Organizzazione. Gli Attaccabrighe sono al centro della scala dei valori di queste unità.

Punti di forza:

Abile nel combattimento corpo a corpo, buon tiratore, forza fisica aumentata.

Mosse speciali:

Attacco Nucleare, Attacco Totale.

Punti deboli:

La mossa speciale Attacco Nucleare lo lascia a terra vulnerabile.

Descrizione:

Più pericolosi e più avanzati dei modelli precedenti di Tanker, sono in grado di sfruttare al meglio la loro grande potenza artificiale.

TANKER ROSSO

Nome: Tanker – classe Frantumatore (rosso)



Dati personali:

I Tanker sono degli androidi AVS illegali, creati dall'Organizzazione. I Frantumatori sono al vertice della scala dei valori di queste unità.

Punti di forza:

Abile nel combattimento corpo a corpo, buon tiratore, forza fisica aumentata.

Mosse speciali:

Attacco Nucleare, Attacco Totale, Gomitata Atomica.

Punti deboli:

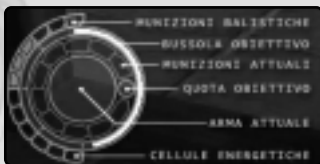
La mossa speciale Attacco Nucleare lo lascia a terra vulnerabile.

Descrizione:

Gli AVS di classe Frantumatore sono l'ultimo modello entrato in servizio nelle forze dell'Organizzazione. Più veloci e più potenti dei loro predecessori, rappresentano gli AVS più pericolosi e letali attualmente in circolazione.

DATI SU SCHERMO

Questi due indicatori su schermo forniscono tutte le statistiche fondamentali relative a Konoko. Durante il gioco, si trovano negli angoli inferiori sinistro e destro dello schermo.



OGGETTI DELL'INVENTARIO

Nel corso delle vostre avventure troverete diversi oggetti utili sparsi per il mondo di gioco. Cercate di controllare a fondo tutte le zone, potreste trovare qualcosa di importante. Di seguito sono riportati alcuni esempi di ciò che potreste recuperare:



Munizioni balistiche - Ricarica l'arma

La Coalizione di Governo Mondiale, nei primi anni della sua esistenza, si trovò a dover coordinare le attività delle sue forze e delle varie altre milizie che si ritrovarono ai suoi ordini: per tale motivo svolse diverse ricerche volte a superare i problemi logistici. La soluzione, per quanto riguarda le munizioni, fu trovata nella creazione di un proiettile modulare, che poteva essere armato in modo diverso a seconda delle missioni. Questi "proiettili vuoti" permisero di creare una serie di munizioni diverse, facilmente interscambiabili anche durante una battaglia.

Consiglio: serve del tempo per ricaricare un'arma, ricordatevene sempre.



Cellula energetica - Ricarica l'arma

I governi e i mercati hanno accolto con favore l'avvento della Coalizione di Governo Mondiale. Se così non fosse, ne sarebbero stati schiacciati. Con il placarsi dei disordini più gravi, la CGM diede inizio alla creazione di "elementi tecnici standard" nelle varie regioni del pianeta. Le onnipresenti cellule energetiche sono state introdotte per sostituire qualsiasi altra fonte di energia.

Consiglio: il breve tempo necessario per ricaricare può esservi fatale. Non ricaricate mai se non siete al riparo.



Ipo-siringa - Recupera l'energia

Le ipo-siringhe sono dosi di stimolanti, analgesici ed elementi attivi neuro-biologici rinforzanti, somministrate tramite un'iniezione sottocutanea. La soluzione richiede del tempo per avere effetto sull'organismo: eventuali ferite subite durante la sua azione ne riducono l'efficacia, arrivando persino ad annullarla. Potete utilizzare più ipo-siringhe contemporaneamente, per ottenere un effetto curativo maggiore.

Consiglio: usate un'ipo-siringa quando la vostra energia è al massimo: attiverete così la SUPER POTENZA DAODAN. Grande aumento di energia e super forza!



Mimetizzatore di fase - Invisibilità temporanea

Il mimetizzatore di fase sposta le molecole di chi lo utilizza al di fuori del campo della luce visibile. Il suo effetto dura solo per 30 secondi: se si supera questo limite, il soggetto può subire danni alle cellule irreversibili. Un difetto del mimetizzatore è che l'utente diventa visibile per un istante, in caso di contatto fisico con corpi non mimetizzati.

Consiglio: i 30 secondi vengono cronometrati a partire da quando raccogliete l'oggetto. Pensate bene a quello che fate.



Campo di forza - Barriera antiproiettile

Il campo di forza circonda il corpo di chi lo utilizza, neutralizzando l'impatto di ogni proiettile nemico. Il campo di forza può assorbire solo una certa quantità di colpi, prima di cedere. Man mano che si indebolisce, la sua efficacia si riduce.

Consiglio: prendendo un nuovo campo di forza perderete per sempre quello che stavate utilizzando.

Riconoscimenti Rockstar

Produttore esecutivo
Produttore tecnico
Produttore

Sam Houser
Gary J. Foreman
Jeremy Pope

Produzione Rockstar

Relazioni pubbliche
Coordinatore tecnico
Responsabile CQ
Analista di gioco
Test

Terry Donovan, Kevin Gill, Jennifer Kolbe,
Jenefer Gross, Jamie King, Jung Kwak, Corey Wade,
Amy Salzman, Chris Carro, Brian Wood,
Adam Tedman, Paul Yeates, Stanton Sargeant.
Jeff Cansteneda
Brandon Rose
Jeff Rosa
Adam Davidson
Lance Williams, Richard Huie, Joe Greene,
Neil McCaffrey, Mark Garone, Steve Robert

Take 2 Interactive UK

Produttore
Marketing
Relazioni pubbliche
Produzione

Darren Anderson
Emma Rush, Sarah Seaby, Joanna Foster
Amy Curtin
Jon Broadbridge, Chris Madgwick

Tarantula Studios UK

Responsabile localizzazione
Responsabile progetto
Programmatore capo
Programmatore senior
Programmatore
Ingegnere audio
Capo grafico
Grafica

Steve Marsden
Simon Crisp
Chris Jones
Dave Cooke
James Whitfield
Ant Paton
Russell East
Robin Taylor, Ian Watson, Lewis Mann,
Ryan Stevenson, Rudi Will,
Corrado Trani, Dominic Morris
Mark Lloyd
Philip Alexander
Tim Bates, Paul Byers, Matt Hewitt,

Responsabile CQ
Capo test
Test

Confezione e grafica create da HeadFirst 0161 228 6699

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 on-line dal nostro sito, inviandoci così immediatamente la vostra richiesta di aiuto

DETTAGLI DI CONTATTO

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

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 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

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), Rockstar Games 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 INFORMAZIONI O CONSIGLI ORALI O SCRITTI OFFERTI DAL PROPRIETARIO, DAI SUOI RIVENDITORI, DISTRIBUTORI, DIRETTORI, FUNZIONARI, IMPIEGATI, AGENTI, CONTRAENTI O AFFILIATI NON RAPPRESENTERANNO ALCUNA GARANZIA DIVERSA O PROLUNGERANNO O AMPLIERANNO L'AMBITO DELLA PRESENTE GARANZIA. L'UTENTE NON PUÒ FARE AFFIDAMENTO SU TALI INFORMAZIONI O CONSIGLI.


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 ABBA AVVISATO IL PROPRIETARIO O I SUOI RAPPRESENTANTI AUTORIZZATI DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. ANCHE SE TALI DANNI SONO CAUSATI O DERIVANO DALLA NEGLIGENZA ORDINARIA, ASSOLUTA, ESCLUSIVA O PARZIALE DEL PROPRIETARIO O DEI SUOI DIRETTORI, FUNZIONARI, IMPIEGATI, AGENTI, CONTRAENTI O AFFILIATI. ALCUNI PAESI NON CONSENTONO L'ESCLUSIONE O LA LIMITAZIONE DEI DANNI ACCIDENTALI O CONSEGUENZIALI, PERTANTO LA SUDETTA LIMITAZIONE O ESCLUSIONE POTREBBE NON APPLICARSI A DETERMINATI UTENTI.

Assistenza al prodotto e aggiornamenti. Il presente SOFTWARE intende essere "user friendly" e il Proprietario fornisce un'assistenza limitata come specificato nel MATERIALE A CORREDO.

Giurisdizione. IL PRESENTE CONTRATTO È GOVERNATO DALLE LEGGI IN VIGORE IN INGHILTERRA, INDIPENDENTEMENTE DALLE LEGISLAZIONI DEI SINGOLI PAESI, E RIENTRA NELLA GIURISDIZIONE DELLA CORTE DI LONDRA, INGHILTERRA. Il presente Contratto può essere modificato esclusivamente con un documento scritto specificante la modifica, ratificato da entrambe le parti. Nel caso in cui una delle clausole del presente Contratto non possa essere applicata, tale clausola sarà applicata nella misura massima possibile; le altre clausole del Contratto rimarranno in vigore.

Intero accordo. Il presente Contratto rappresenta l'intero accordo tra le parti e sostituisce eventuali comunicazioni, proposte o accordi precedenti orali o scritti tra le parti o eventuali rivenditori, distributori, agenti o impiegati.



Rescissione. Il presente Contratto è valido fino a rescissione. Il presente Contratto viene automaticamente rescisso (senza preavviso) se l'utente non agisce in conformità alle clausole del Contratto stesso. Il Contratto può essere terminato dall'utente anche tramite la distruzione del SOFTWARE e del MATERIALE A CORREDO e di tutte le copie e le riproduzioni del SOFTWARE e del MATERIALE A CORREDO e l'eliminazione definitiva del SOFTWARE da eventuali server client o computer in cui fosse stato installato.

Riparazioni eque. L'utente concorda che se i termini del presente Contratto non venissero rispettati, il Proprietario ne sarebbe danneggiato in modo irreparabile e concorda pertanto che il Proprietario abbia diritto, senza impegni scritti, altre garanzie o prova dei danni, a riparazioni eque adeguate relativamente a eventuali violazioni del presente Contratto, oltre a eventuali altre riparazioni.

Proprietario. In caso di dubbi relativi al presente Contratto o al materiale allegato, scrivere a:

Take 2 Interactive Software
Saxon House
2-4 Victoria Street
Windsor
Berkshire
SL4 1EN
United Kingdom

Rockstar Games, il logo Rockstar, il logo Take 2 e Take 2 Interactive Software sono marchi di Take 2 Interactive Software. © 2000 tutti i diritti riservati.

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

Prodotto del Regno Unito.





SVILUPPATO DA



www.rockstargames.com

EDITO



TAKE 2
INTERACTIVE
www.take2games.com

DISTRIBUITO DA



www.cidiverte.it

ONI/MANUAL/I