

SERIOUS SAM

THE FIRST ENCOUNTER



Manuale in Italiano





SERIOUS SAM

Introduzione	3
Per iniziare	4
Requisiti di sistema	4
Installare il gioco	5
Durante il gioco	5
ANECA	8
Controlli di gioco	10
Il mondo di Serious Sam	11
Nemici	11
Armi	15
Oggetti	17
Armatura.....	17
Energia vitale	18
Potenziatori.....	19
Serious Sam multigiocatore	19
Modalità multigiocatore	20
Configurazione multigiocatore.....	21
Riconoscimenti.....	23
GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE E CONTRATTO DI LICENZA.....	24

INTRODUZIONE

All'alba del 21° secolo, la razza umana fa un'incredibile scoperta. Sotto le sabbie della prima grande civiltà terrestre, vengono scoperte le tracce di un'altra civiltà, molto più antica e tecnologicamente avanzata. Le profonde implicazioni scientifiche della scoperta hanno permesso all'umanità di raggiungere i luoghi più reconditi dell'universo. Tutto sembra perfetto... troppo perfetto per durare.

Nell'anno 2104, la razza umana viene attaccata da un'orda di mostri letali, provenienti da un'altra dimensione. Nelle inevitabili battaglie, i terrestri combattono con onore, ma sembra impossibile riuscire a fermare gli invasori. Le forze della Terra vengono ripetutamente sconfitte, pianeta dopo pianeta, da Alfa Centauri fino al sistema solare originario.

Grazie all'estremo coraggio dimostrato nella lotta contro i mostri, Sam 'Serious' Stone diventa una leggenda. Ferito innumerevoli volte ma mai sconfitto, Serious Sam diventa il simbolo della resistenza terrestre contro l'avanzata del male.

Purtroppo, nonostante il coraggio dimostrato in battaglia, gli umani continuano a essere sconfitti.

Ogni tentativo di difesa del sistema solare fallisce e la Terra è adesso sotto diretto attacco. La civiltà umana vede davanti a sé lo spettro dell'annientamento.

I leader di tutto il pianeta sono costretti a sfruttare l'ultima risorsa a loro disposizione: una reliquia, chiamata blocco temporale e appartenuta a un'antica razza aliena, capace di teletrasportare una sola persona indietro nel tempo. Tutti sanno chi è l'uomo giusto per affrontare la missione...

PER INIZIARE

Requisiti di sistema

Configurazione minima:

CPU: AMD K6-3 400 MHz, Pentium II o Celeron-A 300 MHz

RAM: 64 MB

Video: Acceleratore 3D con pieno supporto OpenGL

Audio: Scheda sonora compatibile al 100% con Windows

SO: Sistemi operativi Windows 95 OSR2, Windows 98, Windows 98SE, Windows ME, Windows NT 4.0 (con Service Pack 5) o Windows 2000

Disco: 150 MB di spazio libero su disco

Configurazione consigliata:

CPU: AMD Athlon 550 MHz o Pentium III 550 MHz

RAM: 128 MB

Video: nVidia GeForce256 o TNT2 Ultra, PowerVR Kyro, 53 Savage2000, 3Dfx Voodoo3, ATI Rage128 pro

Audio: Creative Labs SoundBlaster Live

Disco: 450 MB di spazio libero su disco

Configurazione ideale:

CPU: AMD Athlon 800 MHz o Pentium III 800 MHz

RAM: 256 MB

Video: nVidia GeForce2 GTS, ATI Radeon, 3Dfx Voodoo5

INSTALLARE IL GIOCO

1. Uscite da qualsiasi altra applicazione e inserite il CD di Serious Sam nel vostro lettore CD-ROM.
2. Dopo pochi secondi, apparirà automaticamente la schermata di installazione di Serious Sam. Se la funzione di Autoplay è disabilitata, sarà necessario seguire la procedura di installazione manuale. È possibile far ciò cliccando due volte sull'icona Risorse del Computer e quindi due volte sull'icona del CD-ROM all'interno della finestra che si è aperta. Cliccate due volte sul file Setup.exe per iniziare l'installazione.
3. Seguite le istruzioni sullo schermo per installare il gioco.
4. Giocate a Serious Sam.

DURANTE IL GIOCO

Durante la navigazione all'interno dei **Menu**, tenete presente che in tutte le schermate dei menu è presente il pulsante **Indietro** che vi consente di uscire.

Menu principale

Il menu principale consiste nelle seguenti opzioni:

Giocatore singolo

Selezionate **Giocatore singolo** per iniziare o riprendere partite in modalità giocatore singolo.

Rete

Selezionate **Rete** per configurare e dare inizio a partite in modalità multigiocatore (esaminate la sezione **Serious Sam multigiocatore** per maggiori informazioni).

Schermo condiviso

Selezionate **Schermo condiviso** per configurare e dare inizio a partite con più giocatori sulla stessa macchina.

1. Andate al menu **Schermo condiviso -> Inizia**.
2. Scegliete il tipo di partita: **Cooperativo, Partita a punteggio o Deathmatch** e il livello di difficoltà: **Turista, Facile, Normale, Difficile o Serious**.
3. Selezionate il livello dal quale iniziare a giocare.
4. Potete modificare le regole scegliendo 'Opzioni di gioco'.
5. Selezionate **Inizia**.
6. Scegliete almeno 2 giocatori con cui iniziare la partita. Assicuratevi di aver configurato correttamente i controlli per ciascuno di essi.
7. Dopo aver finito, selezionate **Inizia**.

Demo

Selezionate **Demo** per assistere a una qualsiasi delle demo registrate o per registrarne una nuova. Iniziate la registrazione di una **demo** selezionando il menu **Demo** e scegliendo **Avvia registrazione**. L'indicatore **Registrazione** apparirà sullo schermo. Per fermare la registrazione, selezionate il menu **Demo** e scegliete **Interrompi registrazione**.

Mod

Selezionate **Mod** per attivare uno dei mod installati e basati sull'engine di **Serious Sam**.

Migliori punteggi

Selezionate **Migliori punteggi** per visualizzare la tabella dei record.

Opzioni

Selezionate **Opzioni** per configurare i seguenti parametri:

Opzioni video

Qui potete scegliere di utilizzare il driver predefinito OpenGL oppure quello stand-alone 3Dfx (per utenti dei chipset 3Dfx meno recenti). Nella sezione delle preferenze, potete scegliere una delle seguenti opzioni:

Normale: impostazioni ottimali per la vostra scheda.

Veloce: per una qualità di rendering inferiore e una maggiore velocità.

Qualità: per una qualità di rendering superiore e una minore velocità.

Tutte le impostazioni sono relative alle capacità della vostra scheda, che viene rilevata direttamente dal gioco. È possibile anche scegliere la risoluzione dello schermo, la profondità di colore e decidere se giocare in modalità a schermo intero o in finestra.

Opzioni audio

Potete scegliere fra tre opzioni relative ai sistemi audio: Waveout, DirectSound o EAX (disponibile solo su schede che supportano il protocollo EAX, come la SoundBlaster Live). È possibile definire la qualità di riproduzione sonora impostando i valori 11 kHz, 22 kHz, 44 kHz oppure disattivare il suono. Il volume della musica e degli effetti sonori può essere modificato separatamente.

Giocatori e controlli

Selezionate **Giocatori e controlli** per modificare le impostazioni attuali relative ai giocatori e ai controlli.

Connessione di rete

Selezionate **Connessione di rete** per determinare il vostro sistema di connessione.

Opzioni avanzate

Selezionate **Opzioni avanzate** per modificare le opzioni avanzate all'interno di uno qualsiasi dei quattro menu.

Esegui aggiunta

Seleziona **Esegui aggiunta** per opzioni video preconfigurate ottimali per la vostra CPU e la vostra RAM.

Iniziare una nuova partita in modalità Giocatore singolo

Nuova partita

Cliccate su **Giocatore singolo** e selezionate **Nuova partita** per iniziare una nuova partita in modalità Giocatore singolo. Poi selezionate un livello di abilità. Potete scegliere tra:

- Modalità Turista:** Per giocatori occasionali
- Modalità Facile:** Per giocatori inesperti
- Modalità Normale:** Per giocatori esperti
- Modalità Difficile:** Per impavidi giocatori di **Serious Sam**
- Serious Mode:** Siete Serious?

Livello personalizzato

Quando un livello viene caricato per la prima volta (indipendentemente dalla difficoltà), appare automaticamente nel menu **Livello personalizzato**. Ciò permette a coloro che siano rimasti bloccati nel livello in questione (a causa della difficoltà) di tornare al punto di partenza impostando nuovi parametri.

Caricamento rapido

Selezionate **Caricamento rapido** per accedere alla sezione delle partite salvate predefinite.

Carica

Selezionate **Carica** per visualizzare un elenco di partite precedentemente salvate da caricare. Notate che ciascuno degli otto giocatori dispone del proprio elenco di partite salvate. Se dovesse sembrare che tutte le vostre partite salvate siano sparite misteriosamente, controllate di non aver cambiato giocatore.

Allenamento

Selezionate **Allenamento** per accedere alla missione di allenamento di **Serious Sam**.

Test tecnologico

Selezionate **Test Tecnologico** per accedere al test tecnologico di **Serious Sam**.

Esci

Quando sceglierete di uscire da **Serious Sam**, apparirà una richiesta di conferma ("**Siete Serious?**"). Selezionate 'Sì' per confermare la vostra decisione.

ANECA

ANECA (Analizzatore Neuro-Elettronico di Combattimento Avanzato) è un piccolo computer impiantato nel teschio di Sam. La versione di ANECA di Sam è la migliore disponibile della vasta gamma di dispositivi analoghi comunemente utilizzati nei moderni combattimenti corpo a corpo. Si tratta di un computer neuroriconico connesso alla corteccia cerebrale che può accedere liberamente alle esperienze audiovisive dell'utente e fornire utili informazioni. Viene utilizzato per avere accesso, in maniera facile e veloce, a tutti i dati di cui un abile combattente necessita, in modo da permettergli di essere costantemente informato sulla situazione e scegliere come comportarsi. Traduce testi, trasmette una semplice interfaccia direttamente alla corteccia visiva, seleziona gli obiettivi e fornisce altri tipi di aiuto quali tattiche generali di combattimento. Durante il gioco, ANECA appare su schermo in due modi diversi: come un Head-Up Display (HUD) e come un'interfaccia elettronica a schermo intero. L'HUD è normalmente attivo mentre esplorate la zona o combattete.

Nell'angolo inferiore sinistro, mostra il vostro stato attuale di **ENERGIA VITALE** e quello dell'**ARMATURA** e a fianco la vostra **ARMA ATTUALE** e la quantità di **MUNIZIONI** disponibili. Sulla destra si trova un'icona per ciascun tipo di munizioni in vostro possesso e una piccola barra che ne indica la quantità posseduta.

Nell'angolo superiore sinistro, trovate informazioni riguardo al vostro **CONTO CORRENTE** che mostra l'ammontare complessivo di denaro ottenuto come ricompensa per l'eliminazione di nemici e per lo svolgimento di altri compiti. Quando **ANECA** avrà una nuova comunicazione per voi, udirete un suono di notifica e apparirà sulla parte superiore destra dello schermo il **CONTATORE MESSAGGI** con il numero di messaggi in sospeso. A questo punto, potrete consultare ANECA a schermo intero per esaminare il messaggio. Al centro dello schermo, appare l'indicatore di localizzazione dell'obiettivo di **ANECA**. Il **MIRINO** mostra esattamente dove la vostra arma colpirà e cambia colore secondo lo stato del vostro obiettivo. È **BIANCO** quando si trova su un bersaglio non vivente, **VERDE** quando mirate in direzione di un nuovo nemico e cambierà da **GIALLO** a **ROSSO** in relazione alla gravità delle ferite che gli procurerete.

Se prenderete di mira un oggetto che potrà essere utilizzato o attivato (per esempio, un interruttore), apparirà l'indicatore USA sotto il mirino; a questo punto premete il **PULSANTE USA** per interagire con l'oggetto. Se invece avete inquadrato un oggetto che può essere analizzato, comparirà l'indicatore **ANALIZZA**; premete anche in questo caso il **PULSANTE USA** per analizzare l'oggetto. Al termine dell'operazione, apparirà un nuovo messaggio con la descrizione dei risultati della ricerca eseguiti da **ANECA**. Per ottimizzare l'interfaccia, la funzione Usa/Chiama ANECA è attivabile mediante la pressione del **PULSANTE DESTRO DEL MOUSE**. In questo modo, potrete accedere alle funzioni Usa e Analizza premendolo una volta, chiamare **ANECA** usandolo due volte e uscire da **ANECA** premendo nuovamente il pulsante. In modalità a schermo intero, ANECA mostra quattro finestre:

SELEZIONE CATEGORIA: la finestra in alto a sinistra dispone di cinque pulsanti che vi permettono di selezionare una delle categorie dei messaggi: Dati tattici, Dati strategici, Armi, Nemici e Statistiche.

ELENCO MESSAGGI: la finestra in alto a destra mostra un elenco di messaggi inerenti alla categoria attualmente selezionata. Cliccate con il pulsante sinistro del mouse su qualsiasi titolo di messaggio per aprirne uno.

TESTO MESSAGGIO: la finestra in basso a destra mostra il testo del messaggio.

IMMAGINE MESSAGGIO: la finestra in basso a sinistra mostra le informazioni visive incluse nel messaggio. È possibile sia scorrere l'elenco dei messaggi, sia il testo del messaggio selezionato mediante le apposite barre di scorrimento.

Potete uscire da **ANECA** a schermo intero cliccando sul pulsante **ESCI** nell'angolo superiore destro, premendo **Esc** o il **PULSANTE DESTRO DEL MOUSE**.

CONTROLLI DI GIOCO

Nota: È possibile riconfigurare i controlli utilizzando il menu **Giocatori e controlli** o modificando manualmente i file **.ctl** nella cartella **Controls** dell'installazione di **Serious Sam**.

Movimento (Controlli predefiniti)

Movimento in avanti	W o Freccia su
Muovimento all'indietro	S o Freccia giù
Spostamento laterale a sinistra	Q, A o Freccia sinistra
Spostamento laterale a destra	E, D o Freccia destra
Saltare/Nuotare in alto	Spazio o R
Chinarsi/Nuotare in basso	F o C

Combattimento (Controlli predefiniti)

Spara	Pulsante sinistro del mouse o Ctrl
Ricarica manuale	Alt (per la Colt)
Arma successiva/precedente	[-] o rotellina del mouse su/giù
Lascia arma	Pulsante centrale del mouse
Coltello	1
Colt/Due Colt	2 (premetelo ancora per girare l'arma)
Fucile a pompa/Doppietta	3
Mitragliatore/Mitragliatrice	4
Lanciamissili	5
Lanciagranate	6
Pistola laser	7
Cannone	8

Comandi via tastiera

Nota: i seguenti comandi non possono essere riconfigurati nei menu, ma solo modificando manualmente il file **Controls\System\Common.ctf** nella cartella di **Serious Sam**.

Menu Salva	F2
Menu Carica	F3
Menu Controlli	F4
Salvataggio rapido	F6
Caricamento rapido	F9
Immagine di gioco	F11

Nota: I seguenti comandi non possono essere riconfigurati.

Attiva menu	Esc
Attiva console	F1 o `
Pausa	Pausa
Attiva/Disattiva schermo intero	Alt-Invio

IL MONDO DI SERIOUS SAM NEMICI

RETTILOIDE ALUDRANO, MONTANO

Dimensione: 13.7 m
Armi: Missili magici a ricerca
Ricompensa: 25.000 FC
Pericolosità: Alta



RETTILOIDE ALUDRANO, COMUNE

Dimensione: 4.6 m
Armi: Missili magici a ricerca
Ricompensa: 5.000 FC
Pericolosità: Media



ARACNOIDE, ADULTO

Dimensione: Da 6 a 7.5 m
Armi: Mitragliatrice, Pungiglione velenoso
Ricompensa: 5.000 FC
Pericolosità: Alta



ARACNOIDE, GIOVANE

Dimensione: 3 m
Armi: Mitragliatrice, Pungiglione velenoso
Ricompensa: 1.000 FC
Pericolosità: Alta



DINAMITARDO DECAPITATO

Dimensione: 1.8 m
Armi: Bombe a mano
Ricompensa: 500 FC
Pericolosità: Bassa



LANCIAMISSILI DECAPITATO

Dimensione: 1.8 m
Armi: Lanciamissili magico
Ricompensa: 200 FC
Pericolosità: Nulla



BEHEADED KAMIKAZE

Dimensione: 1.8 m
Armi: Bombe a mano
Ricompensa: 2.500 FC
Pericolosità: Alta



LANCIARAZZI DECAPITATO

Dimensione: 1.8 m
Armi: Lanciarazzi magico
Ricompensa: 200 FC
Pericolosità: Nulla



BIO-MECCANOIDE, MAGGIORE

Dimensione: 9 m in piedi
Armi: Lanciamissili
Ricompensa: 7.500 FC
Pericolosità: Alta



BIO-MECCANOIDE, MINORE

Dimensione: 4.5 m in piedi
Armi: Laser a impulsi
Ricompensa: 2.000 FC
Pericolosità: Media



GNAAR, FEMMINA

Dimensione: 1.5 m
Armi: Morsi, Pugni
Ricompensa: 1.000 FC
Pericolosità: Bassa



GNAAR, MASCHIO

Dimensione: 1.2 m
Armi: Morsi, Pugni
Ricompensa: 500 FC
Pericolosità: Molto bassa



KLEER SKELETON

Dimensione: 2.7 m
Armi: Proiettili a doppia sfera,
Artigli e Corna
Ricompensa: 1.000 FC
Pericolosità: Media



GOLEM DI LAVA

Dimensione: Da 3 a 30 m
Armi: Palle di fuoco
Ricompensa: Da 500 a 50.000 FC
Pericolosità: Da bassa a estrema



SALTATORE PALUSTRE RIGILIANO

Dimensione: 0.9 m
Armi: Melma tossica
Ricompensa: 500 FC
Pericolosità: Molto bassa



PESCE ELETTRICO REEBANIANO

Dimensione: 3.4 m in lunghezza
Armi: Scariche elettriche
Ricompensa: 500 FC
Pericolosità: Media



ARPIA SCITICA

Dimensione: 1.5 m in piedi
Armi: Missili magici, Artigli
Ricompensa: 1.000 FC
Pericolosità: Bassa



TORO MUTANTE SIRIANO

Dimensione: 2.7 m
Armi: Corna
Ricompensa: 2.000 FC
Pericolosità: Media



ARMI

Coltello militare

Munizioni: Nessuna

Frequenza: Nessuna



Shofield .45 + RTM

Munizioni: .Cartucce Colt .45

Frequenza: Azione singola, Ricarica manuale



Fucile a pompa calibro 12

Munizioni: Cartucce calibro 12 (10 per pacco)

Frequenza: Colpo singolo a ricarica manuale



Doppietta

Munizioni: Cartucce calibro 12 (10 per pacco)

Frequenza: Doppio colpo a ricarica manuale



Mitragliatrice M1-A2

Thompson

Munizioni: Proiettili da 5.56 mm (50 per scatola)

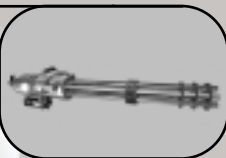
Frequenza: 600 colpi al minuto



Mitragliatore XM214-A

Munizioni: Proiettili da 5.56 mm (50 per scatola)

Frequenza: 1200 colpi al minuto



Lanciamissili XPML21

Munizioni: Missili Inferno da 150 mm (5 per pacco)

Frequenza: 85 missili al minuto



Lanciagranate MKIII

Munizioni: Granate esplosive da 40 mm (5 per scatola)

Frequenza: Variabile



Pistola laser XL2

Munizioni: Celle energetiche X7 (50 unità per pacco)

Frequenza: 600 colpi al minuto



Cannone SBC

Munizioni: Proiettili all'uranio impoverito (4 per pacco)

Frequenza: Variabile



OGGETTI

Armatura

Frammenti

I frammenti aggiungono 1 punto alla vostra armatura, anche al di sopra del punteggio massimo possibile.



Esoscheletro

Gli esoscheletri aggiungono 25 punti alla vostra armatura, entro il punteggio massimo possibile.



Maglia

Queste maglie verdi a prova di proiettile aggiungono 50 punti alla vostra armatura, entro il punteggio massimo possibile.



Placcatura pesante

La placcatura pesante aggiunge 100 punti alla vostra armatura, entro il punteggio massimo possibile.



Armatura pesante

L'armatura pesante aggiunge istantaneamente 200 punti alla vostra armatura.



Energia vitale

Pillole

Queste pillole gialle aggiungono 1 punto di energia, anche al di sopra del punteggio massimo possibile.



Energia Piccola

Queste pozioni incrementano l'energia di 10 punti, entro il punteggio massimo possibile.



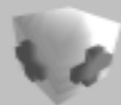
Energia Media

Queste bottiglie verdi incrementano l'energia di 25 punti, entro il punteggio massimo possibile.



Energia Grande

Questi kit medici bianchi incrementano l'energia di 50 punti, entro il punteggio massimo possibile.



Super-Energia

Questi cuori aggiungono istantaneamente 100 punti alla vostra energia.



Potenziatori

Zaino

Gli zaini sono sparsi casualmente per i livelli e, se raccolti, costituiscono un eccellente sistema per ricaricare le vostre armi con diversi tipi di munizioni.



Serious Pack

Il Serious Pack, anch'essi sparsi casualmente per i livelli, ricaricano completamente le vostre armi.



SERIOUS SAM MULTIGIOCATORE

Informazioni generali

- Gioco TCP/IP supportato sia su rete LAN, sia su Internet.
- Schermo condiviso per multigiocatore sullo stesso computer, anche senza rete.
- Supporta GameSpy, per individuare facilmente server e altri giocatori su Internet.
- Fino a 16 giocatori per partita.
- Fino a 4 giocatori sullo stesso computer in modalità Schermo condiviso.
- Potete partecipare a partite di rete utilizzando la modalità Schermo condiviso che consente a più di un giocatore di usare lo stesso computer.

Specifiche di rete

- Potete attivare un server standard (dove giocate) o un server dedicato (ovvero un programma che funziona automaticamente in una finestra di console).

MODALITÀ MULTIGIOCATORE

Cooperativo

Nella normale modalità **Cooperativo**, i giocatori combattono insieme contro i nemici. Se volete, potete permettere/impedire ai giocatori di ferirsi accidentalmente tra loro (fuoco amico).

Potete giocare livelli personalizzati a vostra scelta o un'intera partita insieme, dall'inizio alla fine.

Se volete, potete permettere che gli oggetti (energia vitale, armi, munizioni) possano essere raccolti da tutti i giocatori, in modo che non debbano dividerli.

Deathmatch - Partita a punteggio

Deathmatch a punteggio. Per ciascun oggetto raccolto, il vostro valore viene incrementato (l'incremento viene mostrato su schermo). Inoltre, il vostro valore incrementa lentamente con il tempo, più velocemente se state immobili anziché in movimento. Quando uccidete qualcuno, il suo valore viene aggiunto al vostro punteggio e metà del suo valore viene aggiunto al vostro.

In sintesi: quanto più a lungo vivrete, tanti più oggetti raccoglierete e quanto più ucciderete, tanto più valore acquisirete per l'avversario che vi ucciderà. Quindi non vale la pena di uccidere persone che si siano appena rigenerate. Lasciate che vivano più a lungo, in modo tale che il loro valore incrementi.

Infine, se vi ucciderete, il vostro valore sarà sottratto al vostro punteggio.

Una **Partita a punteggio** può essere configurata fissando un limite di tempo o uno di punteggio. Il giocatore con il più alto punteggio finale vince.

Deathmatch - Partita a frag

Questa è la normale modalità **Deathmatch**. Per ciascuna uccisione, ottenete un frag in più; se vi uccidete, perdete un frag. Una partita di tipo **Fragmatch** può essere configurata fissando un limite di tempo o uno di frag. Il giocatore con più frag alla fine vince.

CONFIGURAZIONE MULTIGIOCATTORE

Selezionate Rete dal menu principale per ospitare o unirvi a una partita su LAN o Internet.

Il menu di rete fornisce le seguenti opzioni:

Partecipa

Per partecipare a una partita di rete:

1. Andate al menu **Rete -> Partecipa**.
2. Scegliete 'Ricerca LAN' o 'Ricerca Internet' per elencare i server disponibili e selezionarne uno. Nel caso non appaia alcun server, provate a premere 'Aggiorna'. Se conoscete l'indirizzo esatto del server al quale desiderate connettervi, potete invece scegliere 'Specifica Server' e quindi inserire l'indirizzo.
3. Scegliete le impostazioni in base al tipo di connessione di cui disponete (modem, ISDN, LAN).
4. Scegliete il giocatore da utilizzare.

Nel caso in cui scegliate 'Osservatore' non giocherete, ma potrete osservare gli altri giocatori.

In genere, sceglierete semplicemente un giocatore.

Se sceglierete più di un giocatore (voce 'Numero giocatori'), potrete giocare in modalità **Schermo condiviso**. Assicuratevi di aver configurato correttamente i controlli per ciascun giocatore.

5. Dopo aver finito, premete Inizia.

Avvia Server

Per ospitare una partita LAN/Internet:

1. Andate al menu Rete -> Avvia Server.
2. Scegliete il tipo di partita: Cooperativo, Partita a punteggio o Deathmatch e la difficoltà: Turista, Facile, Normale, Difficile o Serious.
3. Selezionate il livello dal quale iniziare a giocare.
4. Scegliete il numero massimo di giocatori per partita.
5. Se scegliete 'Attendi tutti i giocatori', la partita non avrà inizio finché tutti i giocatori non si saranno collegati.
6. Potete modificare le regole scegliendo 'Opzioni di gioco'.
7. Premete Inizia.

8. Scegliete il giocatore da utilizzare.

- Nel caso in cui scegliate 'Osservatore' non giocherete, ma potrete osservare gli altri giocatori.
- Nel caso in cui scegliate 'Dedicato' non potrete giocare sul computer che svolge la funzione di server. Questa opzione migliora le prestazioni di gioco degli altri partecipanti.
- In genere, sceglierete semplicemente un giocatore.
- Se sceglierete più di un giocatore (voce 'Numero giocatori'), potrete giocare in modalità Schermo condiviso. Assicuratevi di aver configurato correttamente i controlli per ciascun giocatore.

9. Dopo aver finito, premete Inizia.

Per impostazione predefinita, tutti i server sono visibili sia su Internet, sia su LAN. Se la vostra connessione a Internet è attiva, i giocatori su Internet vedranno il vostro server e potranno partecipare.

Caricamento rapido

In modalità Rete, l'opzione **Caricamento rapido** può essere eseguita solo dal server.

Carica

In modalità Rete, l'opzione **Carica** può essere eseguita solo dal server.

RICONOSCIMENTI

CROTEAM:

PROGRAMMAZIONE

Alen Ladavac, Davor Hunski,
Dean Sekulic

GRAFICA 2D

Dinko Pavicic, Petar Ivancek,
Davor Hunski

GRAFICA 3D

Admir Elezovic, Tomislav
Pongrac

DESIGN DI GIOCO

Davor Hunski, Davor Tomicic,
Roman Ribaric

DESIGN DEI LIVELLI

Davor Tomicic, Davor Hunski,
Dean Sekulic

MUSICHE

Damjan Mravunac

SONORO

Damjan Mravunac, Roman
Ribaric

CEO

Roman Ribaric

ALTRO:

Voce inglese di Serious Sam:
John J. Dick

Voce italiana di Serious Sam:
Claudio Moneta

Supporto morale: LEVELORD e
Old Man Murray

Libreria amp11lib: Niklas Beisert
Programmazione addizionale:

Damir Perovic

Testing e supporto addizionale:
Michael Harris, Matt "Lutrosis"

McGill, Korey "Wussboy" Peters
Grafica addizionale: Hrvoje

Colic, Mladen Tripalo e

Aleksandar Vjestica

Manuale: William Haskins

Take 2 Europe

Produttore

Mike Wenn

Assistente del responsabile del prodotto

Gary Sims

Responsabile della produzione di gruppo

Jon Broadbridge

Coordinatore della produzione di gruppo

Chris Madgwick

Responsabile marketing

Regno Unito e

internazionale

Sarah Seaby

Responsabile PR

internazionale

Amy Curtin

PR esecutivo

Mark Allen

Tarantula Studios

Responsabile controllo qualità

Mark Lloyd

Capo tester

Denby Grace

Tester

Charlie Kinloch

Andy Mason

Julian Turner

Lee Johnson

Matt Hewitt

James Cree

Robert Dunkin

Phil Alexander

Paul Byers

Tim Bates

Kevin Hobson

Phil Deane

Kit Brown

Serious Sam uses Amp11Lib library. Amp11Lib is an Audio-MPEG decoder and player library distributed under the GNU Library General Public License Version 2. See files COPYING and README in the Bin\Amp11Lib> subdirectory of the installation for more information.

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), Croteam e Take 2 Interactive Software (collettivamente, il Proprietario) relativamente al presente prodotto software e ai materiali ivi contenuti e a cui si fa riferimento. L'installazione e/o comunque l'uso del software rappresenta l'accettazione da parte dell'utente dei termini del presente Contratto. Se non si accettano i termini del Contratto, restituire immediatamente il prodotto e il materiale a corredo (tra cui eventuale hardware, manuali, altro materiale scritto e la confezione) al rivenditore, unitamente alla ricevuta, per ottenere un rimborso totale.

Concessione di licenza limitata non esclusiva. Il presente Contratto consente all'utente di utilizzare una (1) copia del programma di software (il SOFTWARE) compreso nella confezione, per uso personale su un unico personal computer o computer portatile. Il SOFTWARE è considerato in uso in un computer quando è caricato sulla memoria temporanea (ossia la RAM) o è installato nella memoria permanente (ossia disco fisso, CD-ROM o altro Supporto di Memorizzazione) del computer in questione. L'installazione su un server di rete è severamente vietata senza una licenza di rete speciale e separata ottenuta dal Proprietario. Il presente Contratto non rappresenta tale licenza speciale necessaria per l'installazione in rete. L'installazione su un server di rete costituisce uso soggetto ai termini del presente Contratto. La presente licenza non rappresenta la vendita del SOFTWARE originale o di una sua copia. Non si può vendere, affittare, noleggiare, prestare o comunque trasferire il SOFTWARE e/o il MATERIALE A CORREDO a un'altra persona fisica o giuridica.

Diritto di proprietà intellettuale. Il proprietario mantiene tutti i diritti, la proprietà e gli interessi relativi a questo SOFTWARE e ai relativi manuali, confezione e altri materiali scritti (collettivamente, il MATERIALE A CORREDO), tra cui, ma non esclusivamente, i diritti di copyright, i marchi registrati, i segreti commerciali, i nomi commerciali, i diritti di proprietà, i brevetti, i titoli, i codici di computer, gli effetti audiovisivi, i temi, i personaggi, i nomi dei personaggi, le storie, i dialoghi, le impostazioni, la grafica, gli effetti audio, la musica e i diritti morali. Il SOFTWARE e il MATERIALE A CORREDO sono protetti dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti e dalle leggi e trattati sul copyright applicabili in tutto il mondo. Tutti i diritti riservati. Il SOFTWARE e il MATERIALE A CORREDO non possono essere copiati o riprodotti in alcuna forma o con alcun mezzo, interamente o in parte, senza previa autorizzazione scritta del Proprietario. Coloro i quali copieranno o riprodurranno, interamente o in parte, il SOFTWARE o il MATERIALE A CORREDO, in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, violeranno consapevolmente i leggi sul copyright e saranno soggetti a sanzioni civili o penali. Il SOFTWARE e il MATERIALE A CORREDO non possono essere venduti, affittati, noleggiati, prestati o comunque trasferiti ad altre persone fisiche o giuridiche.

Backup o archiviazione del SOFTWARE. Una volta installato il SOFTWARE nella memoria permanente di un computer, l'utente potrà conservare e usare i dischi e/o CD-ROM (supporto di memorizzazione) originali solo a scopo di backup o archiviazione.

Limitazioni. L'utente non può copiare o comunque riprodurre il SOFTWARE o il MATERIALE A CORREDO, modificare o preparare copie derivate basate sul SOFTWARE o il MATERIALE A CORREDO, distribuire copie del SOFTWARE o del MATERIALE A CORREDO a mezzo vendita o trasferimento di proprietà; affittare o prestare il SOFTWARE o il MATERIALE A CORREDO o mostrare pubblicamente il SOFTWARE o il MATERIALE A CORREDO se non in conformità a quanto previsto specificamente dal presente Contratto. È espressamente vietato trasmettere il SOFTWARE o il MATERIALE A CORREDO elettronicamente o con altro mezzo su Internet o con qualsiasi altro mezzo o a qualsiasi altra parte. È espressamente vietato vendere o comunque usare a scopo di lucro gli scenari, le mappe, i livelli, gli insiemi di livelli, i moduli aggiuntivi, le sequenze, i personaggi o gli altri componenti o elementi basati su o relativi al SOFTWARE o al MATERIALE A CORREDO. È VIETATO RETROINGEGNERIZZARE, DECOMPILARE o DISASSEMBLARE IL SOFTWARE IN QUALSIASI MODO. Qualsiasi copia del SOFTWARE o del MATERIALE A CORREDO, non specificamente consentita nel presente Contratto rappresenta una violazione del Contratto stesso.

Limitazioni e clausole esonerative della garanzia.

GARANZIA LIMITATA. Il proprietario garantisce per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto comprovata dalla ricevuta che il Supporto di Memorizzazione originale contenente il Software è privo di difetti di materiale e di fabbricazione in condizioni di uso e manutenzione normale. Se, per qualsivoglia motivo, si dovessero riscontrare dei difetti nel Supporto di Memorizzazione o se non doveste essere in grado di installare il SOFTWARE sul personal computer o sul portatile, potete restituire il SOFTWARE e tutto il MATERIALE A CORREDO al rivenditore presso il quale lo avete acquistato per ottenere un rimborso totale. La presente garanzia limitata non si applica se il SOFTWARE è stato danneggiato accidentalmente o in seguito a uso improprio.

TUTELA DEI DIRITTI DEL CLIENTE. I diritti esclusivi dell'utente, e l'intera responsabilità del Proprietario, saranno limitati a (i) sostituzione del Supporto di Memorizzazione contenente il SOFTWARE o (ii) rimborso totale del prezzo pagato per il SOFTWARE. L'apertura della confezione sigillata del software, l'installazione e/o l'uso del SOFTWARE o del MATERIALE A CORREDO rappresenta l'accettazione da parte dell'utente a rinunciare a tutte le eventuali riparazioni consentitegli per legge o per diritto. Le eventuali riparazioni a cui il cliente potrebbe non rinunciare per questioni di linea di condotta pubblica sono assegnate o saranno assegnate, non appena si renderanno disponibili, al Proprietario.

CLAUSOLE ESONERATIVE DELLA GARANZIA. A ECCEZIONE DELL'ESPLICITA GARANZIA LIMITATA DESCRITTA IN PRECEDENZA, IL PROPRIETARIO NON CONCEDE GARANZIE, ESPLICITE O IMPLICITE, ORALI O SCRITTE, RELATIVE AI PRODOTTI O AI RELATIVI COMPONENTI CHE LI COSTITUISCONO. EVENTUALI GARANZIE IMPLICITE CHE POSSONO ESSERE IMPOSTE IN BASE ALLE LEGGI APPLICABILI SI LIMITANO IN OGNI CASO AL LIMITE MASSIMO CONSENTITO E ALLA DURATA DELLA GARANZIA LIMITATA. IL PROPRIETARIO NON SOSTIENE, GARANTISCE O ASSICURA LA QUALITÀ O LE PRESTAZIONI DEL SOFTWARE O DEL MATERIALE A CORREDO DIVERSAMENTE DA QUANTO RIPORTATO NELLA SUDETTA GARANZIA LIMITATA. IL PROPRIETARIO NON SOSTIENE, GARANTISCE O ASSICURA CHE LE FUNZIONI DEL SOFTWARE O DEL MATERIALE A CORREDO SODDISFINO LE ESIGENZE DELL'UTENTE O CHE IL SOFTWARE FUNZIONI ININTERROTTAMENTE, SIA PRIVO DI ERRORI O CHE I PROBLEMI VENGANO RISOLTI. IL PROPRIETARIO NON GARANTISCE CHE IL SOFTWARE FUNZIONI IN UN AMBIENTE MULTIUTENTE.

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

IN ALCUNI PAESI NON SONO CONSENTITE LIMITAZIONI SULLA DURATA DELLA GARANZIA IMPLICITA, PERTANTO TALE LIMITAZIONE POTREBBE NON APPLICARSI ALL'UTENTE. LA PRESENTE GARANZIA LIMITATA CONCEDE ALL'UTENTE DEI DIRITTI LEGALI SPECIFICI. L'UTENTE POTREBBE INOLTRE GODERE DI ALTRI DIRITTI LEGALI CHE VARIANO DA PAESE A PAESE.

LIMITAZIONE DELLA RESPONSABILITÀ. Nel limite massimo permesso dalle leggi applicabili e indipendentemente dal fatto che eventuali riparazioni qui citate soddisfino il loro scopo essenziale, IN ALCUN CASO IL PROPRIETARIO, I SUOI DIRETTORI, FUNZIONARI, IMPIEGATI, AGENTI O AFFILIATI, NÉ ALCUN ALTRO COINVOLTO NELLO SVILUPPO, NELLA PRODUZIONE O NELLA DISTRIBUZIONE DEL SOFTWARE O DEL MATERIALE A CORREDO, SARANNO RESPONSABILI DI EVENTUALI DANNI DI ALCUNA NATURA, INCLUSI, IN VIA ESEMPLIFICATIVA, DANNI DIRETTI O INDIRETTI, ACCIDENTALI O CONSEGUENZIALI A LESIONI PERSONALI, PROPRIETÀ PERSONALE, PERDITA DI PROFITTO COMMERCIALE, INTERRUZIONE DI ATTIVITÀ COMMERCIALE, PERDITA

DI INFORMAZIONI COMMERCIALI, PERDITA DI TESTO O DATI MEMORIZZATI O USATI CON IL SOFTWARE, COMPRESO IL COSTO DI RIPRISTINO O RIPRODUZIONE DEL TESTO O DEI DATI O EVENTUALI ALTRE PERDITE PATRIMONIALI DERIVATE DALL'USO O DALL'IMPOSSIBILITÀ A USARE IL PRESENTE SOFTWARE. LA PRESENTE LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ SI APPLICA ANCHE NEL CASO CHE L'UTENTE O CHIUNQUE ALTRO 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

Serious Sam, the Serious Sam logo, Croteam and the Croteam logo are trademarks of Croteam Ltd. Godgames and the Godgames logo are trademarks of Gathering of Developers, Inc. © 2001 Gathering of Developers, Inc. All Rights Reserved. Take 2 logo and Take 2 Interactive Software are trademarks of Take 2 Interactive Software © 2001 Take 2 Interactive Software. Product of the United Kingdom. All Rights Reserved. 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
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

o Il vostro nome

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

Dettagli di sistema

o Marca e modello del PC

o Velocità e produttore del processore

o Velocità e produttore dell'unità CD-ROM

o Quantità totale di RAM di sistema

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

o Marca e modello della scheda audio

o Informazioni su mouse e driver delle periferiche.

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

NOTA: NON CONTATTARE IL PERSONALE DELL'ASSISTENZA TECNICA CIDIVERTE PER CHIEDERE SUGGERIMENTI SUL GIOCO.

I TECNICI NON SONO NÉ AUTORIZZATI NÉ QUALIFICATI A FORNIRE TALI INFORMAZIONI

DETTAGLI DI CONTATTO DELLA NOSTRA ASSISTENZA TECNICA

Indirizzo postale: CIDIVERTE ITALIA, Via Campo dei fiori, 61 – 21013 Gallarate (VA)

Telefono: 0331-226900 (dal lunedì al venerdì, dalle 9:30 alle 18.30)

Fax: 0331 226999

Sito web: www.cidiverte.it



Creato da



www.cidiverte.it



www.take2games.com



www.godgames.com