

THE DIG™




LUCASARTS™

THE DIG: PREMESA

Salve, non mi conosci ma ti voglio bene. In fin dei conti hai appena acquistato questo gioco, il frutto del duro lavoro di una squadra di persone, della loro passione e delle tantissime ore passate davanti al computer, giorno e notte. The Dig rappresenta due anni di impegno con un team di sviluppo composto da oltre trenta membri. Sì, ci sono un sacco di persone coinvolte e ti chiederai il perché. Fondamentalmente, i motivi sono molteplici: la vastità del gioco, tantissimi luoghi da esplorare, migliaia di scene speciali e inquadrature in primo piano.

Sin dall'inizio avevo deciso che doveva essere ben più di un banale racconto su un mondo alieno, doveva essere proprio ambientato in un mondo alieno. Insomma, l'intenzione era quella di immergerti completamente in un ambiente sconosciuto e questo luogo doveva essere così ben realizzato da sembrare vero. Non è importante che ti piaccia o meno, che ti affascini o ti spaventi: dovrai conoscerlo bene al punto da reagire quasi inconsciamente a tutto quello che ti circonda. Verso la fine, abbiamo cercato di spingere ogni singolo aspetto del gioco al massimo. La grafica e la musica sono ben più di un semplice orpello decorativo: la musica completamente digitale, gli effetti ambientali e quelli sonori giocano tutti insieme un ruolo fondamentale e sono parte integrante di questo affascinante mondo. Per generare movimenti sempre più realistici, abbiamo utilizzato tecniche all'avanguardia, grazie anche a effetti di ombreggiatura davvero eccezionali.

Alcuni scenari hanno richiesto più di trentotto livelli di fotogrammi disegnati manualmente e successivamente digitalizzati. In poche parole, abbiamo fatto tutto il possibile. Ma basta con le chiacchiere, è giunto il momento di lasciarti giocare ed emozionarti con questa bellissima avventura intitolata The Dig.

Buon divertimento!

Séan Clark, capo del progetto
The Dig

THE DIG: RETROSCENA

Basato su un'idea di Steven Spielberg, The Dig è stato scritto e sviluppato da Sean Clark. Originariamente, la storia del regista doveva essere sfruttata per la realizzazione di un film, ma i costi relativi sarebbero stati proibitivi. Essendo un appassionato di videogiochi, Spielberg ha capito subito il potenziale del copione adattata ad avventura multimediale: ha presentato a LucasArts la sua idea e il progetto è decollato subito.

THE DIG: GENESI

Quando l'asteroide Attila appare improvvisamente nell'orbita intorno al pianeta Terra, la comunità scientifica va nel panico più totale. Pare che l'orbita di Attila si stia lentamente spostando in una rotta di collisione con il nostro pianeta. La forza del potenziale impatto è tale da distruggere del tutto una piccola città. La NASA si affretta a organizzare una missione spaziale dello shuttle con l'obiettivo di piazzare due ordigni nucleari sull'asteroide con la speranza che, una volta innescati e detonati, possano correggere la rotta dell'enorme cumulo roccioso verso un'orbita più stabile. Il comandante Boston Low, soprannominato dalla stampa "l'astronauta restio", viene richiamato in servizio e messo al comando di un equipaggio accuratamente selezionato per svolgere questa delicata missione. Gli scienziati della NASA continuano a discutere sul posizionamento più efficace degli esplosivi e della potenza necessaria per deviare la rotta dell'asteroide. Ma nessuno avrebbe mai potuto immaginare quello che sarebbe successo una volta ottenuto il risultato tanto desiderato...

L'EQUIPAGGIO

Comandante Boston Low

Un uomo di poche parole, che incarna alla perfezione il modello di astronauta. Grazie però al suo grande spirito di intraprendenza è anche in grado di uscire da situazioni pericolose di qualsiasi genere.

Dottor Ludger Brink

Un famoso geologo e archeologo, scelto per fornire l'adeguata consulenza scientifica necessaria alla missione. È dotato di una curiosità insaziabile e talvolta si dimostra essere parecchio testardo, specialmente se qualcuno o qualcosa interferisce con le sue ricerche.

Maggie Robbins

Osservatrice e giornalista di spicco, Maggie riesce egregiamente a coniugare il proprio senso pratico alla fortuna di trovarsi sempre al posto giusto nel momento giusto.

Ken Borden

Il copilota Borden, è l'esatto opposto di Low: estroverso, amichevole e dotato di uno spiccato senso dell'umorismo. Con Low condivide la stessa dedizione al lavoro e la voglia di portare sempre a termine con successo una missione.

Cora Miles

Specialista di carico, Cora è un'astronauta professionista il cui compito è occuparsi della manutenzione della strumentazione di bordo. Tratta i suoi congegni come se fossero figli ed esige il massimo rispetto anche dagli altri.

COME GIOCARE

La prima parte di questo manuale fornisce consigli e suggerimenti su come giocare. La storia ha inizio con lo shuttle spaziale Atlantis in avvicinamento verso l'orbita di Attila: una volta giunti a destinazione, gli astronauti abbandonano la nave per iniziare la missione. Queste sequenze non sono interattive, si tratta solamente di intermezzi animati in stile cinematografico che forniscono indizi e informazioni sui personaggi. Inoltre, queste sequenze vengono utilizzate per mostrare alcuni dettagli come la rimozione degli attrezzi dallo shuttle, per esempio. Quando gli astronauti abbandoneranno l'inquadratura, apparirà un cursore a forma di croce a indicare che puoi prendere il controllo del protagonista, il comandante Low.

DOV'È L'INTERFACCIA?

Per raccogliere gli oggetti, muovi il cursore posizionandoti sopra di essi e clicca col pulsante sinistro del mouse (o premi il tasto TAB se usi Macintosh). Se si tratta di un oggetto con il quale puoi interagire, il suo nome apparirà nella riga di dialogo (nella parte inferiore dello schermo). Se si tratta di un oggetto che puoi raccogliere, la sua immagine si sostituirà al puntatore del mouse. Così facendo potrai usare l'oggetto combinandolo con un altro oppure con un personaggio cliccando col pulsante sinistro del mouse. Premendo invece il pulsante destro del mouse (o il tasto TAB del Macintosh) potrai aggiungerlo all'inventario. Dopo aver utilizzato l'oggetto o averlo riposto nell'inventario, il cursore tornerà alla sua forma originale.

Se desideri parlare con qualcuno, cliccaci sopra e per far apparire una selezione di argomenti rappresentati da icone e clicca su quella desiderata. Quando Low esaurisce tutte le opzioni di dialogo su un determinato argomento, l'icona diventa oscurata. Se vuoi che Low intervenga liberamente, clicca sui punti esclamativi e interrogativi. Al termine della conversazione, clicca sull'icona stop.

USARE L'INVENTARIO

Per accedere all'inventario, clicca sulla lettera "i" nella parte inferiore a destra dello schermo, oppure clicca col pulsante destro del mouse (il tasto TAB per Macintosh). Apparirà la schermata dell'inventario. Clicca sull'oggetto desiderato e questo sostituirà il cursore a forma di croce. Sposta l'oggetto ai bordi dello schermo per chiudere la schermata dell'inventario e per utilizzarlo nel gioco. Per riporre l'oggetto nell'inventario al termine del suo utilizzo, clicca col pulsante destro del mouse (tasto TAB per Macintosh). La lente di ingrandimento posta nella parte superiore sinistra dell'inventario è un oggetto davvero speciale, che ti permette di esaminare un altro oggetto nei minimi dettagli. Cliccaci sopra e quando si trasforma in un cursore, spostala sopra un altro oggetto da esaminare: otterrai ulteriori informazioni. Questo espediente è molto utile quando dovrai decifrare, per esempio, le incisioni che Low scoprirà su Cocytus.

IL TRASMETTITORE

Questo utile oggetto si trova all'interno dell'inventario e fornisce due funzioni basilari: il gioco Lunar Lander (un diversivo per liberarti la mente da tutti quegli enigmi complessi) e la funzione di comunicazione, che permette a Low di contattare gli altri membri dell'equipaggio cliccando sui ritratti di ciascuno. Purtroppo non sempre questi risponderanno.

COMANDI

Pannello di controllo Salva/Carica

Per salvare la partita in corso, e poter quindi interrompere e riprendere la partita in un altro momento, dovrai utilizzare la funzione di salvataggio. Accedi al menu Salva/Carica con il tasto F1 o F5. Clicca su Salva, digita il nome che vuoi dare alla partita in corso nella prima casella vuota e quindi conferma selezionando OK.

Per caricare una partita salvata in precedenza, clicca sul pulsante Carica e quindi sul nome della partita che vuoi caricare.

Questo menu prevede ulteriori funzioni per la musica, le voci e gli effetti sonori. Muovi l'indicatore verso destra per aumentare il volume e a sinistra per diminuirlo. Se la tua scheda sonora dispone di un regolatore per il volume, assicurati che sia superiore allo zero prima di usare i comandi all'interno del menu del gioco.

Potrai inoltre attivare i sottotitoli dei dialoghi dal menu Salva/Carica. Per aumentare/diminuire la velocità della visualizzazione del testo, muovi l'indicatore a destra o a sinistra.

Saltare le sequenze animate

Per saltare le sequenze animate, premi il tasto ESC o entrambi i pulsanti del mouse/joystick simultaneamente.

Pausa

Per mettere il gioco in pausa, premi la barra spaziatrice. Ripeti l'operazione per riprendere il gioco.

Dialoghi

Potrai attivare i sottotitoli e regolare la velocità tramite il menu Salva/Carica. Con la combinazione CTRL-T, potrai selezionare le modalità Testo e Voce, Solo Testo o Solo Voce. Per spostarti da una frase all'altra, usa il tasto del punto (.)

Uscita

Per uscire dal gioco, premi Alt-X [nella maggior parte dei computer]. Se desideri ritornare alla partita in corso, ricordati di salvarla prima di uscire.

LA NOSTRA FILOSOFIA DI GIOCO

Siamo convinti che i nostri giochi vengono acquistati per divertirsi e non per essere puniti se si sbaglia la risoluzione di un enigma. Per questo motivo, una partita non si interromperà mai bruscamente, abbandonandoti nello spazio profondo, ogni volta che "fiçhi il naso" in un posto sconosciuto.

Non ti troverai all'improvviso in una situazione senza via di scampo o ucciso perché hai raccolto un oggetto letale. Tutto quello che accadrà all'equipaggio dell'Attila è stato previsto che succeda. Ricordati che esplorare un pianeta sconosciuto non è come fare una passeggiata nel parco. Secondo noi è molto più proficuo che tu risolva i misteri del gioco esplorandoli e scoprendoli, piuttosto che morendo decine di volte nello stesso punto. Questo non significa che abbiamo tolto le situazioni più pericolose dal gioco, anzi, ma le abbiamo rese parti integranti dell'esperienza e non un semplice atto finale!

SCORCIATOIE DA TASTIERA



= Pulsante sinistro del mouse



Tasti freccia per muovere il puntatore



= Menu di salvataggio e caricamento



= Uscita dal gioco



= Salta sequenza



= Salta il dialogo attuale



Spazio

= Pausa



= Puntatore normale



= Esamina (lente di ingrandimento)



= Esamina oggetto



= Trasmettitore



= Inventario

ALCUNI CONSIGLI UTILI

Raccogli tutto quello che puoi. Le possibilità di utilizzare questi strani oggetti durante il gioco non sono poche. Se ti blocchi e non riesci a procedere, esamina tutti gli oggetti nell'inventario e pensa a come potrebbero essere usati insieme ad altri. Parla con tutti quelli che incontri (anche gli altri membri dell'equipaggio) per raccogliere più indizi possibili. Pensa ai luoghi visitati e alle cose che hai visto. Ci sarà senz'altro un nesso logico tra loro, basta analizzare bene la situazione.

THE DIG CREDITS**DESIGNED AND****DIRECTED BY**

Sean Clark

BASED ON A CONCEPT BY

Steven Spielberg

IALOGUE BY

Orson Scott Card

Sean Clark

ADDITIONAL STORY BY

Steven Spielberg

ADDITIONAL STORY BY

Brian Moriarty

LEAD ARTIST

William V. Tiller

LEAD PROGRAMMER

Gary Brubakar

THE CAST**COMMANDER BOSTON LOW**

Robert Patrick

MAGGIE ROBBINS

Mari Weiss

LUDDGER BRINK

Steven Blum

CORA MILES

Leilani Jones-Wilmore

KEN BORDEN

David Lodge

THE CREATOR

James Garrett

COCYAN LEADER

Steven Blum

BORNEO SPACE OBSERVER

Steven Blum

REPORTERS

Mari Weiss

David Lodge

NEWSPERSONS

Leilani Jones-Wilmore

James Garrett

MUSIC AND SOUND**MUSIC BY**

Michael Land

ORCHESTRAL EXCERPTS**FROM**

Wagner: Overtures &

Preludes © 1972 - © 1975

EMI Records Ltd.

Compilation © 1989 EMI

Records Ltd.

All Rights Reserved.

FEEDBACK NETWORK,**GUITAR AND DIGERIDOO**

David Brown

Aric Rubin

VIOLIN AND VIOLA

Irene Sazer

AMBIENT SOUND

Michael Land

Clint Bajakian

SOUND EFFECTS

Clint Bajakian

VOICE PRODUCTION**VOICE DIRECTOR/****PRODUCER**

Darragh O'Farrell

VOICE EDITOR

Khris Brown

ASSISTANT VOICE EDITORS

Coya Elliott

Julian Kwasneski

VOICE PROCESSING**SUPERVISOR**

Clint Bajakian

VOICE PRODUCTION**ASSISTANCE**

Peggy Bartlett

VOICE PRODUCTION**THANKS**

Laurie McBean

Elliot Anders

And all the other nice folks

at ScreenMusic Studios,

Studio City, CA

ART AND ANIMATION**ART STYLE**

Bill Eaken

CREATURE CONCEPTS

Peter Chan

LEAD ARTIST

William V. Tiller

BACKGROUND ART

William V. Tiller

Adam Schnitzer

Bill Eaken

SUPERVISING ANIMATORS

Kevin Boyle

Sean Turner

ANIMATORS

Charlie Ramos

Graham Annable

David DeVan

Chris Miles

Geri Bertolo

ADDITIONAL ANIMATION

William V. Tiller

Michael Slisko

Anson Jew

Peter Tspace

Paul Topolos

SPECIAL EFFECTS**ANIMATORS**

Chris Green

Gordon Baker

3D ANIMATION LUCASARTS

Ralph Gerth
Marc Benoît
Daniel Colon, Jr.
Ron Lussier

MECHADEUS

Andy Murdock
Goose Ramirez
Bill Niemeyer
Cody Chancellor
Melissa Kangeter

INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC

Lincoln Hu
Jay Riddle
Joe Letteri
Thomas L. Hutchinson

CEL PAINTERS

Kim Balestreri
Japeth Pieper

ART TECHS

Michele Harrell
Jillian Moffett
Kim Balestreri
Japeth Pieper
Lieslle Aclaro
Rachael Bristol
Chris Weakley
Aaron Muszalski
C. Andrew Nelson

LEAD EFFECTS TECHNICIAN

Michael Levine
EFFECTS TECHNICIAN
James Byers

PROGRAMMING PROGRAMMERS

Gary Brubaker

Livia Mackin
Jonathan Ackley
Mark Crowley
Sean Clark

SCUMM SYSTEM

Aric Wilmunder
Aaron Giles
Brad P. Taylor

BOOTMAKER PROGRAM

Paul LeFevre

INSANE ANIMATION SYSTEM

Vince Lee
Matthew Russell
IMUSE™ MUSIC SYSTEM
Michael Land
Michael McMahon
Peter McConnell

QUALITY ASSURANCE LEAD TESTER

Chris Purvis

TESTERS

Ryan Kaufman
Rachael Bristol
Dan Pettit
Theresa O'Connor
Matthew Azeveda
Scott Douglas
Reed Derleth
Jo "Captain Tripps" Ashburn
LEAD COMPATIBILITY TESTING
Doyle Gilstrap
COMPATIBILITY TESTING

Jim Davison
Paul Purdy
QA MANAGER
Mark Cartwright

QA SUPERVISOR

Dan Connors
QA ARCHIVIST
Wendy Kaplan

MARKETING PRODUCT MARKETING

MANAGER

Tom Byron

PUBLIC RELATIONS MANAGER

Sue Seserman

PUBLIC RELATIONS

SPECIALIST

Tom Sarris

INTERNET MARKETING SPECIALIST

Jason Deadrich
PACKAGE DESIGN
Soo Hoo Design
MANUAL DESIGN
Shepard Associates

PRODUCTION

PRODUCTION MANAGER

Camela Boswell

PRODUCTION

COORDINATOR

Susan Upshaw

**PRODUCT SUPPORT
PRODUCT SUPPORT
MANAGER**

Mara Kaehn

HINT LINE SUPERVISOR

Tabitha Tosti

**PRODUCT SUPPORT
LEADS**

Anne Barson

Tony Burquez

Ian Campbell

Amy Coffman

Dave Harris

Troy Molander

HINT LINE REPS

Bob McGehee

Thomas Scott

Kellie Walker

TECH REPS

Stacey Ackerman

Dino Ago

Brian Carlson

Jonathon Jackson

Julian Kwasneski

Manny Martinez

Melinda Miller

Janice Romano

Lynn Selk

Erik Shumaker

CORRESPONDENCE

Beverly Brennan

Jay Geraci

DOCUMENTATION

Brian Bqnet

**LUCASARTS
ENTERTAINMENT
COMPANY**

PRESIDENT

Jack Sorensen

DIRECTOR OF SALES

AND MARKETING

Mary Bihl

**DIRECTOR OF
TECHNOLOGY**

Douglas Scott Kay

**ART DEPARTMENT
DIRECTOR**

Collette Michaud

ART DEPARTMENT

OPERATIONS SUPERVISOR

Laurie Blavin

DIRECTOR OF

PRODUCTION

Steve Dauterman

GENERAL COUNSEL

Bob Roden

HUMAN RESOURCES

Holly Green

NATIONAL SALES

MANAGER

Meredith Cahill

**MANUFACTURING &
DISTRIBUTION**

Jason Horstman

**MANAGER,
INTERNATIONAL**

Lisa Star

INTERNATIONAL

PRODUCTION MANAGER

Cindy Leung

CONTROLLER

Tom McCarthy

VOICE DEPARTMENT

MANAGER

*Tamlynn Barra

ACTIVISION UK

SVP-EUROPEAN PUBLISHING

Tricia Bertero

EUROPEAN MARKETING MANAGER

Keely Brenner

DIRECTOR OF PRODUCTION

SERVICES - EUROPE

Barry Kehoe

SENIOR LOCALISATION PROJECT

MANAGER

Charlotte Harris

MANAGER EUP CREATIVE SERVICES

Jackie Sutton

CREATIVE SERVICES PROJECT

MANAGER

Corinne Callois

CREATIVE SERVICES

CO-ORDINATOR, BOX AND DOCS

Méïïssandre Monatus

CREATIVE SERVICES

CO-ORDINATOR, MARKETING

MATERIALS

Natalie Clarke

EUROPEAN PR DIRECTOR

Tim Ponting

PR MANAGER UK/EM

Suzanne Panter

EUROPEAN OPERATIONS MANAGER

Heather Clarke

PRODUCTION PLANNERS

Lynne Moss

Bernadette Cowan

ACTIVISION ITALIA

GENERAL MANAGER

Paolo Chisari

MARKETING MANAGER

Laura Lombardi

BRAND MANAGER

Antonio Mastello

ITALIAN LOCALISATION

Synthesis International

SERVIZIO CLIENTI

Servizi on-line con forum Activision, e-mail e librerie di supporto

Internet: <http://www.activision.com/support>

E-mail: support@activision.co.uk

ASSISTENZA TECNICA CLIENTI IN EUROPA

Per ottenere assistenza tecnica si può contattare Activision in Gran Bretagna al numero +44 (0)870 241 2148 negli orari 08.00 - 19.00 (ora locale) da lunedì a venerdì, il sabato dalle 08.00 alle 17.00. Sono esclusi i giorni festivi.

Per assistenza clienti si può contattare Activision in Gran Bretagna al numero +44 (0)870 241 2148 negli orari 13.00 - 17.00 (ora locale), da lunedì a venerdì, esclusi i giorni festivi.

SERVIZIO ASSISTENZA TECNICA HALIFAX

Grazie per aver acquistato questo prodotto.

Qualora abbiate riscontrato dei problemi nell'utilizzo dello stesso, vi invitiamo a rivolgervi al **Servizio Assistenza Tecnica Halifax** che risponde al seguente numero telefonico: **02/4130345. Tariffe locali applicate.**

Un operatore sarà a vostra disposizione **dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19.**

E' inoltre possibile accedere al nostro Servizio Assistenza Tecnica on-line compilando un semplice modulo:

<http://www.halifax.it/assistenza.htm>

oppure inviandoci una mail al seguente indirizzo: assistenza@halifax.it

Per una maggiore efficienza, vi preghiamo di riportare sempre i seguenti dati:

- negozio presso il quale è stato acquistato il software o la periferica
- tipologia dell'errore o del malfunzionamento riscontrato

Si ricorda che questo servizio è esclusivamente inerente al supporto tecnico: non potranno quindi essere forniti trucchi e/o soluzioni, per i quali vi invitiamo a consultare il Forum Halifax al seguente indirizzo: <http://forum.halifax.it>.

LICENZA D'USO DEL SOFTWARE

IMPORTANTE -LEGGERE CON ATTENZIONE. L'UTILIZZO DI SIN (IL "PROGRAMMA") È SOGGETTO AI TERMINI DI LICENZA INDICATI DI SEGUITO. IL "PROGRAMMA" INCLUDE TUTTO IL SOFTWARE, IL SUO SUPPORTO, OGNI MATERIALE STAMPATO E LA DOCUMENTAZIONE ON-LINE O ELETTRONICA, COME PURE TUTTE LE COPIE DI QUESTO SOFTWARE E DEI SUOI MATERIALI, APRENDO LA CONFEZIONE, ESEGUENDO L'INSTALLAZIONE E/O USANDO IL PROGRAMMA E OGNI SOFTWARE ACCLUSO, ACCETTATE IMPLICITAMENTE I TERMINI DI QUESTA LICENZA CON ACTIVISION, INC. E LE SUE AFFILIATE ("ACTIVISION")

LICENZA D'USO LIMITATA. Secondo le condizioni descritte di seguito, Activision vi concede il diritto limitato, non esclusivo e non trasferibile, di installare e utilizzare una copia del Programma soltanto ed esclusivamente per il vostro uso personale. Tutti i diritti non presi in considerazione in questa licenza d'uso rimangono di esclusiva proprietà di Activision e/o degli appropriati concessionari di licenza Activision. Il Programma vi è concesso in licenza d'uso, non vi viene venduto per uso personale. Questa licenza non vi concede alcun diritto di proprietà sul Programma e non può essere utilizzata per cedere o qualsiasi diritto sullo stesso. Activision potrà apportare miglioramenti, modifiche o aggiornamenti al Programma in qualsiasi momento, senza obbligo di avvisarvi o di renderli disponibili. Tali miglioramenti o aggiornamenti potrebbero modificare la giocabilità del Programma stesso.

CONDIZIONI DELLA LICENZA

È vietato:

- L'utilizzo del Programma o di una sua parte per uso commerciale, incluso ma non limitato all'uso in un cyber cafe, un centro di giochi per computer o altri esercizi del genere. Activision o i suoi concessionari possono offrire una licenza di tipo diverso per consentirvi di usare il Programma a fini commerciali a loro discrezione. Activision e i suoi concessionari possono stabilire una tariffa per tale tipo di licenza; consultate più avanti le informazioni relative.
- La vendita, l'affitto, il prestito, la concessione in licenza, la distribuzione o qualsiasi altro metodo di distribuzione di questo Programma, o di sue copie, in assenza di un previo consenso scritto di Activision.
- L'uso del programma, o il permesso di usarlo, su network, connessione multi-utente o con accesso remoto, incluso qualsiasi utilizzo on-line, tranne per quanto diversamente specificato dal Programma.
- Usare il Programma, o permettere di usarlo su più di un computer, su terminali o workstation, contemporaneamente.
- L'esecuzione di copie del Programma o di sue parti, eccetto per scopi di backup o archiviazione, come pure del materiale che l'accompagna.
- La copia del Programma in un hard disk o altro dispositivo di memorizzazione, a meno che non vi abbiano fornito una copia elettronica del Programma; dovete eseguirlo dal CD-ROM o DVD-ROM sul quale risiede (eccezione a questa regola è la copia da parte del Programma stesso di una sua parte sul vostro hard disk in modo da migliorarne il funzionamento).
- Decodificare il programma, il codice sorgente, modificare, decompilare, disassemblare il Programma, in tutto o in parte.
- Rimuovere, nascondere, disabilitare o eliminare qualsiasi informazione o marchio di copyright si trovi nel Programma o in quanto allegato.
- Esportare o ri-esportare il Programma o qualsiasi sua copia o adattamento o derivazione in violazione di qualsiasi legge o regolamento emesso dal governo degli Stati Uniti.

PROPRIETÀ. Tutti i titoli, diritti di proprietà e diritti di proprietà intellettuale inclusi in e relativi al Programma (inclusi, ma non limitati a, aggiornamenti o patch) e a qualunque copia acclusa (inclusi, ma non limitati a, qualsiasi titolo, codice informatico, tema musicale, oggettistica, personaggi, nomi dei personaggi, trame, dialoghi, frasi ricorrenti, luoghi, concetti, elementi grafici, animazioni, effetti audio, composizioni musicali, effetti audio e video, metodi di controllo e funzionamento, diritti morali e qualsiasi altro documento o "applet" presente nel Programma) sono di proprietà di Activision, delle sue affiliate o dei suoi concessionari di licenza. Il Programma è protetto dalle leggi sui diritti d'autore degli Stati Uniti, dai trattati e dalle convenzioni internazionali sui diritti d'autore e da altre leggi. Il Programma contiene materiale autorizzato e i concessionari di licenza di Activision possono tutelare i loro diritti in caso di violazione di questo accordo.

UTILITÀ DEL PROGRAMMA. Il Programma contiene un certo numero di procedure, strumenti, attività e altre risorse di progettazione, programmazione ed elaborazione ("Utilità del Programma") da usare unitamente al Programma per creare nuovi livello di gioco personalizzati e altro materiale correlato al gioco per uso personale in connessione con il Programma ("Nuovi materiali di gioco"). L'uso delle utilità del Programma è soggetto alle seguenti restrizioni di licenza:

- Voi accettate che, come condizione imprescindibile per l'uso, non utilizzerete né consentirete a terzi di utilizzare le utilità del Programma e i nuovi materiali di gioco da voi creati per scopi commerciali, inclusi ma non limitati, la vendita, l'affitto, il prestito, la concessione in licenza, la distribuzione o qualsiasi altro metodo di trasferimento di proprietà di tali nuovi materiali di gioco, sia su base indipendente sia insieme a nuovi materiali di gioco creati da altri, attraverso uno o tutti i canali di distribuzione, inclusi, senza limitazione, la vendita al dettaglio e la distribuzione elettronica in linea. Voi accettate di non istigare, avviare o incoraggiare proposte od offerte da parte di privati o enti per creare nuovi materiali di gioco da distribuire a scopi commerciali. Voi accettate di informare tempestivamente Activision descrivendo per iscritto eventuali proposte od offerte di tale natura da voi ricevute.
- Se decidete di rendere disponibile l'uso di nuovi materiali di gioco da voi creati ad altri giocatori, voi accettate di farlo solamente a titolo gratuito.
- I nuovi materiali di gioco non devono contenere modifiche ai file COM, EXE o DLL o ad altri file eseguibili del Programma.
- I nuovi materiali di gioco possono essere creati solo per un uso esclusivo in combinazione con la versione al dettaglio del Programma. I nuovi materiali di gioco non possono essere creati per un uso come prodotto indipendente.
- I nuovi materiali di gioco non devono presentare contenuti illegali, osceni o diffamatori o che infrangono i diritti di privacy e di pubblicità di terzi o (senza appropriate licenze irrevocabili concesse specificamente per tale scopo) marchi registrati, lavori protetti da copyright o altre proprietà di terzi.
- Tutti i nuovi materiali di gioco devono presentare una chiara identificazione almeno in ogni descrizione on-line e di conveniente durata sulla pagina iniziale: (a) il nome e l'indirizzo email del/i creatore/i dei nuovi materiali di gioco e (b) la dicitura: "QUESTO MATERIALE NON È STATO CREATO NÉ È SUPPORTATO DA ACTIVISION E/O DAI SUOI CONCESSORI."
- Tutti i nuovi materiali di gioco di tua creazione saranno proprietà esclusiva di Activision e/o suoi licenziatari in quanto opere derivate (nell'accezione del termine descritto dalla legge statunitense sul copyright) dal Programma. Activision e i suoi licenziatari si riservano il diritto di utilizzare qualunque nuovo materiale di gioco da te reso pubblicamente disponibile per qualunque scopo, compresi ma non solo la pubblicizzazione e la promozione del Programma.
- Activision potrà revocare il vostro permesso di usare il Programma o di distribuire o creare Utilità del Programma o Nuovi materiali di gioco in qualsiasi momento e a propria discrezione.

UTILITÀ DEL PROGRAMMA, NUOVI MATERIALI DI GIOCO ED EVENTUALE DOCUMENTAZIONE AD ESSI ALLEGATA SONO FORNITI COSÌ COME SONO. ACTIVISION NON FORNISCE ASSISTENZA TECNICA O COMMERCIALE PER UTILITÀ DEL PROGRAMMA E NUOVI MATERIALI DI GIOCO.

GARANZIA LIMITATA. Tranne che per aggiornamenti, patch, modifiche e migliorie, Activision garantisce all'acquirente l'assenza di difetti di materiale e di fabbricazione del supporto di registrazione del Programma per i primi 90 giorni dalla data dell'acquisto. Qualora il supporto di registrazione risulti difettoso entro 90 giorni dalla data di acquisto, Activision si impegna a sostituire il prodotto gratuitamente, costi di spedizione esclusi, qualsiasi supporto spedito in fabbrica entro questo periodo accompagnato da una prova della data di acquisto, a condizione che il programma sia ancora prodotto da Activision. Nel caso in cui il programma non sia più disponibile, Activision si riserva il diritto di sostituirlo con un prodotto simile di valore uguale o superiore. Questa garanzia si applica solo al supporto di registrazione del software originariamente fornito da Activision ed esclude le condizioni normali d'uso. Questa garanzia non è valida e risulterà nulla se il difetto è derivante da uso non idoneo o erroneo o da negligenza. Qualsiasi garanzia implicita applicabile a questo prodotto è anch'essa limitata al periodo di 90 giorni.

CON L'ECCEZIONE DI QUANTO DETTO SOPRA, QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE ALTRE GARANZIE, SIA SCRITTE CHE VERBALI, IMPLICITE O ESPLICITE, INCLUSA QUALSIASI GARANZIA DI COMMERCIALIZZABILITÀ O IDONEITÀ PER SCOPI SPECIFICI O DI NON-VIOLAZIONE. NESSUNA ALTRA RAPPRESENTAZIONE O RISARCIMENTO DI ALCUN TIPO POTRÀ VINCOLARE OD OBBLIGARE ACTIVISION E/O I SUOI CONCESSORI. IN NESSUNA CIRCOSTANZA ACTIVISION E/O I SUOI CONCESSORI POSSONO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI PER DANNI SPECIALI, ACCIDENTALI O CONSEGUENTI RISULTANTI DA EVENTUALE UTILIZZO O MALFUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO, COMPRESI I DANNI ALLA PROPRIETÀ E, NELL'AMBITO CONSENTITO DALLA LEGGE, I DANNI FISICI ALLA PERSONA, ANCHE SE ACTIVISION E/O I SUOI CONCESSORI FOSSERO STATI MESSI AL CORRENTE DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. ALCUNE NAZIONI NON CONSENTONO LIMITAZIONI SULLA DURATA DI UNA GARANZIA IMPLICITA E/O L'ESCLUSIONE O LA LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ PER DANNI CONSEGUENZIALI, PUNITIVI O INCIDENTALI, PERTANTO LE LIMITAZIONI O E/O ESCLUSIONI SOPRA RIPORTATE POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI AL VOSTRO CASO. QUESTA GARANZIA VI ATTRIBUISCE DEGLI SPECIFICI DIRITTI, MA VOI POTRESTE AVERNE ALTRI, CHE VARIANO DA GIURISDIZIONE A GIURISDIZIONE.

Consultate la sezione relativa al vostro paese di residenza per la procedura da seguire per la restituzione di supporti difettosi.

In Europa:

In caso di restituzione del supporto di registrazione difettoso, per averne la sostituzione si prega di spedire i dischi originali debitamente imballati includendo:

1. Una fotocopia della ricevuta di acquisto con data.
 2. Nome, indirizzo e contatto telefonico, stampato o comunque chiaramente leggibile.
 3. Una breve nota descrittiva del difetto, dei problemi incontrati e delle caratteristiche del sistema sul quale viene utilizzato il prodotto.
 4. Se si restituisce il prodotto dopo lo scadere della garanzia di 90 giorni, ma entro un anno dalla data di acquisto, si prega di includere un assegno o un ordine di pagamento per l'ammontare di 6 sterline inglesi per la sostituzione del CD o 9 sterline inglesi per la sostituzione di DVD.
- NOTA: si raccomanda la spedizione con ricevuta.

In Europa spedire a:

WARRANTY REPLACEMENTS

ACTIVISION (UK) Ltd., 3 Roundwood Avenue, Stockley Park, Uxbridge UB11 1AF, Regno Unito.

Sostituzione disco: +44 (0) 870 241 2148

LIMITAZIONI AI DANNI. IN NESSUN CASO ACTIVISION E/O I SUOI CONCESSORI SARANNO RESPONSABILI PER DANNI SPECIALI, INCIDENTALI, PUNITIVI O CONSEGUENZIALI, DERIVANTI DAL POSSESSO, DALL'USO O DAL MALFUNZIONAMENTO DEL PROGRAMMA, INCLUSI I DANNI ALLA PROPRIETÀ, LA PERDITA DI FIDUCIA, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI DEL COMPUTER E, NELL'AMBITO CONSENTITO DALLA LEGGE, I DANNI FISICI ALLA PERSONA, ANCHE SE ACTIVISION E/O I SUOI CONCESSORI FOSSERO STATI MESSI AL CORRENTE DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. ACTIVISION E I SUOI CONCESSORI NON SONO RESPONSABILI PER RITARZI, MALFUNZIONAMENTI DI SISTEMA O BLOCCHI DI SISTEMA CHE POTREBBERO OCCASIONALMENTE INFLUENZARE IL GIOCO ONLINE (SE DISPONIBILE) O L'ACCESSO. LA RESPONSABILITÀ DI ACTIVISION E DEI SUOI CONCESSORI NON SUPERERÀ L'IMPORTO DEL PREZZO PAGATO PER LA LICENZA D'USO DI QUESTO PROGRAMMA. ALCUNE/LE NAZIONI/PAESI NON CONSENTONO LIMITAZIONI SULLA DURATA DI UNA GARANZIA IMPLICITA E/O L'ESCLUSIONE O LA LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ PER DANNI CONSEGUENZIALI, PUNITIVI O INCIDENTALI. PERTANTO LE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONI SOPRA RIPORTATE POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI AL VOSTRO CASO. QUESTA GARANZIA VI ATTRIBUISCE DEGLI SPECIFICI DIRITTI, MA VOI POTRESTE AVERNE ALTRI, CHE VARIANO DA GIURISDIZIONE A GIURISDIZIONE.

TERMINI. Senza pregiudizio per qualunque altro diritto di Activision o dei suoi concessionari, questo accordo terminerà automaticamente se non vi conformerete ai presenti termini e condizioni. In tal caso dovrete distruggere tutte le copie del presente Programma e tutte le parti che lo compongono.

LIMITAZIONI AI DIRITTI SECONDO IL GOVERNO DEGLI STATI UNITI. Il Programma e la documentazione sono stati sviluppati interamente a proprie spese e vengono forniti come "Software commerciale" o "Software limitato". L'uso, la riproduzione o la divulgazione da parte del governo degli Stati Uniti o di un subappaltatore del governo degli Stati Uniti sono soggetti alle limitazioni riportate nel sottoparagrafo (c)(1)(ii) relativo alle clausole dei diritti sui dati tecnici e sul software in DFARS 252.227-7013 o come riportato nel sottoparagrafo (c)(1) e (2) relativo alle clausole delle limitazioni ai diritti sul software commerciale al FAR 52.227-19, secondo le regole applicabili. L'appaltatore/costruttore è Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

INGIUNZIONE. Dal momento che Activision e/o i suoi concessionari ricaverrebbero un danno irreparabile se i termini del presente accordo non venissero specificatamente rafforzati, vi dichiarate d'accordo sul fatto che Activision e/o i suoi concessionari saranno autorizzati, senza alcuna restrizione, né altra assicurazione o prova di danno ricevuto, a ricorrere a rimedi equi e appropriati nei confronti delle infrazioni a questo accordo, oltre agli altri rimedi cui per legge Activision e/o i suoi concessionari avrebbero comunque potuto fare ricorso.

INDENNITÀ. Voi vi impegnate a indennizzare, difendere e mantenere lontani da ogni danno, perdita e spese, derivanti direttamente o indirettamente dalle vostre azioni e omissioni nell'uso del Programma secondo i termini di questa licenza, Activision, i suoi soci, concessionari di licenza, affiliati, contraenti, dirigenti, direttori, impiegati e agenti.

ALTRE COSTATAZIONI. Quest'accordo rappresenta la licenza d'uso finale tra le due parti e rende nullo qualsiasi altro accordo esistente in

precedenza tra di esse. Activision può apportare modifiche o aggiornamenti al Programma in qualsiasi momento e senza preavviso, e tali modifiche verranno automaticamente scaricate sul vostro sistema e utilizzate insieme al Programma. Tali modifiche, miglioramenti o aggiornamenti possono cambiare la giocabilità del Programma. Tranne che per i casi riportati, questo accordo non può essere modificato tranne che per via scritta, sottoscritta da entrambe le parti; comunque, Activision ha il diritto, senza la necessità di informare l'utente o di presentare un documento scritto e firmato da entrambe le parti, di modificare l'accordo in conseguenza a modifiche, miglioramenti o aggiornamenti del Programma. Se un qualsiasi termine di questa licenza risulta impraticabile per qualunque motivo, esso verrà modificato solo quel tanto che basta per renderlo eseguibile, senza per questo influenzare tutte le altre norme di licenza. Quest'accordo viene costituito sotto la legge della California, che si applica agli accordi tra i residenti in California ed è valida in California, eccezion fatta per quanto regolamentato dalle leggi federali.

Per qualsiasi domanda riguardante questa licenza d'uso, potete contattare Activision al 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, USA, tel. + 1 (310) 255-2000, Attn. Business and Legal Affairs, legalaffairs@activision.com.

Questo gioco e questo manuale sono prodotti di fantasia. Tutti i personaggi, gli eventi, i luoghi, i marchi e le entità presenti in questo gioco sono immaginari. Ogni somiglianza con persone realmente esistite, vive o defunte, o con avvenimenti reali è da considerarsi puramente casuale.

LucasArts e il logo LucasArts sono un marchio di Lucasfilm Ltd. © 1995-2007 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. o Lucasfilm Ltd. & TM come indicato. Tutti i diritti riservati.

Le partite on-line (se disponibili) sono soggette a termini d'uso. Informazioni disponibili al riguardo presso il sito www.lucasarts.com o su qualsiasi altro sito designato da LucasArts.

Activision Italia, Corso Sempione 221, 20025 Legnano (MI)

