

IL LIBRO DA
COLORARE DEGLI
ACCHIAPPACRIMINALI!

Come giocare a
Sam & Max
Hit The Road™

Introduzione a Sam & Max Hit the Road™

Benvenuto acchiapparcriminali!
Prima di iniziare a dare la caccia a criminali ipertiroidei senza scrupoli con Sam & Max™, dovrai fare delle ricerche sul caso negli archivi della Polizia Privata.

Tutto cominciò con una chiamata del commissario. Un istante dopo, Sam & Max urlavano lungo l'autostrada (dovevano urlare perché il clacson era guasto) in direzione del circo dei Fratelli Kushman, dove vennero a sapere che Bruno, il Piedone Peloso, e Trixie, la Ragazza dal Collo di Giraffa, erano scomparsi. Ma presto scoprirono che tutto faceva parte di un enorme complotto collegato a dei sequestri, e che tutti gli indizi li avrebbero portati a seguire delle tracce attraverso le sperdute lande degli Stati Uniti. Tocca a te risolvere questo caso!

Prendi il controllo di Sam & Max e lanciati in folli e mozzafiato inseguimenti in autostrada, con il cuore in gola e un hot dog in mano. Si tratta di una missione pericolosa dalla quale dipende la salvezza di tutte le razze e le specie animali del pianeta!

Se questa è la tua prima avventura grafica, preparati per una sfida impegnativa. Tieni i nervi saldi, anche se la risoluzione di un enigma ti richiederà

molto tempo. Se rimani bloccato, puoi provare a risolvere un altro enigma, trovare e usare un nuovo oggetto, oppure farti un giro in autostrada. Non arrenderti... e usa l'immaginazione! Prima o poi, tu e la Polizia Privata avrete la meglio!

Protezione anti-copia

All'inizio del gioco, Sam & Max stanno rovistando nel guardaroba alla ricerca di alcuni vestiti. Dopo aver premuto un tasto, dovrai premurarti di vestirli correttamente. Cerca la pagina del manuale corrispondente e poi clicca sulle frecce per trovare gli abiti giusti per ciascun personaggio. Cliccando su un capo di vestiario, verrà indossato automaticamente da Sam o Max. Quando hai finito di vestire il tuo personaggio, premi il grosso pulsante rosso. Se hai sbagliato, ti verrà data un'altra possibilità.



Come giocare

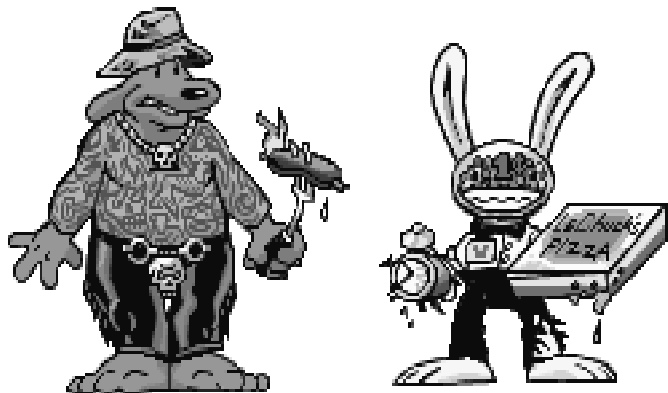
All'inizio dell'avventura, Sam & Max si trovano nel loro ufficio quando improvvisamente squilla il telefono. Questi momenti non interattivi sono comunemente noti come scene di intermezzo e forniscono indizi e informazioni relativi a personaggi e oggetti.

Le scene di intermezzo vengono anche utilizzate per mostrare delle sequenze animate speciali, come quando Sam & Max consegnano la merce al negozio di "Alimentari Bosco". Durante una scena di intermezzo non è possibile interagire in nessun modo: prenderai il controllo delle azioni di Sam non appena sarà terminata la telefonata. A quel punto, potrai iniziare a ragionare sul da farsi. Se hai già giocato a un'avventura in passato, potrebbero sorgere spontanee le domande "dove sono l'interfaccia e l'inventario?".

Non preoccuparti, non abbiamo certo intenzione di privarti delle condizioni basilari per giocare. Inizia cliccando con il pulsante destro del mouse per scorrere le varie icone relative alle azioni:

Icona	Funzione
	Aprire/Chiudere l'inventario

	Osservare
	Niente da vedere
	Raccogliere
	Impossibile da raccogliere
	Parlare
	Impossibile interagire
	Usare
	Impossibile da usare
	Camminare (predefinito)
	Rimanere fermi
	Usare Max



Queste azioni si trovano anche nell'inventario, escluso "Camminare". Spostando il mouse su un "punto di interesse" dello schermo, l'icona si anima. Per esempio, prova a muovere il puntatore con l'occhio chiuso sulla televisione dell'ufficio e osserva cosa accade. Prova l'icona relativa per "usare" la televisione per fare aprire l'occhio. A questo punto, clicca con il pulsante destro del mouse finché non appare l'icona appropriata, quindi clicca sull'oggetto da raccogliere con il pulsante sinistro del mouse. Il puntatore verrà sostituito dall'oggetto e potrai sistemarlo nell'inventario.

Puoi anche usare un oggetto dell'inventario con un altro presente sullo schermo. L'icona "Max" possiede una funzione speciale poiché, in alcune situazioni di gioco, permette a Sam di chiedere l'aiuto del proprio amico. Dopo aver attivato l'icona "Max", clicca su un qualsiasi oggetto (animato o no) quando ritieni necessario l'intervento di Max.

Parlare ai personaggi

Durante il gioco, potrai parlare con diversi personaggi. Fondamentalmente, tutte le persone che Sam & Max incontreranno avranno qualcosa da dire, che si rivelerà più o meno utile.

Spesso potrai parlare con qualcuno e, successivamente, tornare per ottenere

nuove informazioni. Scoprendo qualcosa in una zona, potrai creare nuove occasioni di dialogo con qualcuno con cui hai già interagito precedentemente. Ad alcuni personaggi potrai porre addirittura più di una domanda.

Per parlare con gli altri personaggi, clicca con il pulsante destro del mouse e scorri le opzioni finché non vedi la bocca (l'opzione "Parla"). Vai verso il personaggio con cui vuoi dialogare e, quando la bocca si apre, clicca con il pulsante sinistro.

Durante una conversazione, puoi determinare le battute di Sam scegliendo tra le seguenti icone.

Icona	Funzione
	Domanda
	Affermazione
	Uscita senza senso
	Termina conversazione

Inoltre, potrai vedere su schermo delle nuove icone corrispondenti ad altri argomenti di conversazione. Per esempio, se Sam sta parlando con qual-



cuno e clicchi sull'icona di Bruno, gli porrà una domanda al riguardo.

Non preoccuparti, non verrai mai punito per aver scelto la stringa di dialogo "sbagliata". Dopotutto, stai giocando a questa avventura per divertirti. O no?

Comandi

Per salvare i tuoi progressi e riprendere successivamente dal punto in cui hai interrotto, premi il tasto corrispondente alle opzioni di caricamento e salvataggio (F1 o F5).

Per caricare una partita salvata precedentemente, premi il tasto F1 o F5 dopo aver avviato Sam & Max Hit the Road. Per saltare una scena di intermezzo, premi il tasto Esc o clicca contemporaneamente con i due pulsanti del mouse.

Dopo aver giocato a Sam & Max Hit the Road diverse volte (chi non lo farebbe), potresti voler ricorrere a questa funzione per saltare scene cui hai assistito già numerose volte. Per riavviare il gioco, premi il tasto F8.

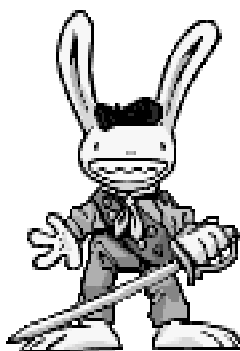
Per mettere il gioco in pausa, premi la barra spaziatrice, quindi premila di nuovo per riprendere a giocare. Per regolare la velocità del testo, premi i tasti "+" e "-". Quando hai finito di leggere una stringa di dialogo, premi il tasto "." per passare a quella successiva

(non funziona se i personaggi stanno parlando con la voce digitalizzata).

Premi i tasti [e] per regolare il volume del gioco. Se la tua scheda audio è munita di un comando per il volume, assicurati che non sia posizionato su zero, prima di usare i comandi da tastiera per regolare il livello del volume.

Screen Saver

Se, tornando al computer dopo aver risposto a una telefonata, trovi lo schermo invaso da piccoli Sam & Max, non farti prendere dal panico. Abbiamo inserito una *funzione speciale gratuita*, una collezione di piacevoli screen saver per salvaguardare il tuo monitor. Basta cliccare con un pulsante del mouse per far tornare tutto alla normalità. Se ciò non dovesse accadere, beh allora puoi farti prendere dal panico.



COMANDI NORMALI INTERFACCIA:

- w - Camminare
- t - Parlare
- u - Usare
- p - Raccogliere
- l - Guardare
- o - Il puntatore cambia nell'oggetto indicato
- e - Permette di esaminare l'oggetto indicato dal puntatore
- i - Aprire/chiudere l'inventario
- d - Permette di visualizzare l'inventario dall'inizio alla fine
- a - Permette di visualizzare l'inventario dalla fine all'inizio
- s - Fine inventario
- z - Inizio inventario

TASTI UTILI

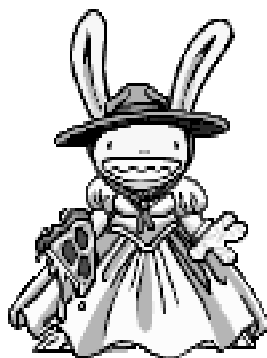
- b - Visualizza il gioco in bianco e nero
- v - Visualizza i verbi delle azioni
- q - Abbandona i minigiochi Ratto-Sfatto, Carbomb™, eccetera
- /= - Regola la velocità del testo
- [/] - Regola il volume della musica
- ;/ - Regola il volume degli effetti sonori
- "esc" - Salta le scene di intermezzo
- . (period) - Salta il testo
- f1 or f5 - Salva/Carica la partita
- f8 - Riavvia la partita
- ctrl-c or alt-x - Esci dal gioco senza salvare
- ctrl-v - Visualizza la versione del gioco
- barra spaziatrice - Pausa

La Nostra Filosofia di Gioco

Crediamo che tu acquisti i giochi per divertirti e non per essere penalizzato ogni volta che fai un errore. Per questo motivo, non cerchiamo mai di creare battute di arresto improvvise o depistarti quando ficchi il naso in un posto nuovo.

Diversamente dai tradizionali giochi per computer, in Sam & Max non ti

perderai o morirai per avere raccolto un oggetto sbagliato. Siamo sicuri che preferisci risolvere i misteri del gioco esplorando e riflettendo, invece di morire migliaia di volte. Crediamo anche che sia più appagante cercare di immergersi nella narrazione piuttosto che perdere tempo cercando il sinonimo per un oggetto da raccogliere come accadeva nelle vecchie avventure testuali.



Alcuni Consigli Utili

Raccogli tutto quello che puoi. Le occasioni 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. Pensa ai luoghi visitati e rifletti sulle cose che hai visto. Ci sarà senz'altro un nesso logico tra loro, basta analizzare bene la situazione.

Usare il Binocolo

Ogni buon detective dovrebbe sapere come usare un binocolo, specialmente il tipo elettrico che si trova nelle località turistiche. Una volta accertatoti del funzionamento dell'oggetto, guardaci attraverso per vedere apparire un indicatore come quello della foto: quando arriva a zero, il binocolo smette di funzionare.

Puoi regolare la velocità di movimento del binocolo cliccando con i pulsanti sinistro e destro del mouse. Clicca sul lato sinistro o destro dell'indicatore per cambiare direzione. Buona spiata!

Ma non è tutto! Acchiappacriminali perspicaci scoprono giochi nascosti!

Siccome Sam & Max credono che acciuffare criminali sia un divertimento,



come bonus aggiuntivo assolutamente gratis, abbiamo incluso un assortimento di divertenti minigiochi. Di seguito troverai istruzioni e suggerimenti per divertirti con questi giochini supplementari. Premi il tasto "Q" per uscire dai minigiochi.

RATTO-SFATTO *al luna park*

I giocatori più esperti sanno che è maggiormente facile colpire il ratto quando sale e non quando scende. Spaccando 20 ratti si vince un fantastico premio!

SURF AUTOSTRADALE *nella zona sud-ovest*

Usa il pulsante destro del mouse per cambiare corsia e il pulsante sinistro per saltare i tabelloni. Salta il maggior numero di tabelloni possibile: ottieni 5 punti per ogni tabellone saltato. Se Max salta dall'alto del tabellone si conquistano 20 punti. Se salta diversi tabelloni



in fila, vengono aggiunti 20 punti per ogni nuovo tabellone saltato. Si ottengono 20 punti per ogni nuovo tabellone, 40 per il secondo, 60 per il terzo e così via. Se invece di saltare Max sbatte contro i tabelloni, si viene penalizzati con una perdita di tempo.

GOLF ALLIGATORE

nella zona sud-est

Ci sono due modi per giocare: si possono usare le palline da golf per colpire i bersagli sul percorso del minigolf e vedere cosa succede. Clicca con l'icona "usa" sul secchio delle palline per trasformare il puntatore in una croce: quando lo muovi in una zona dalla quale Max può colpire, il puntatore diventa una bandierina.

Sposta la bandierina nel luogo in cui vuoi che atterri la pallina e clicca con il pulsante sinistro, dopodiché clicca sul pulsante dello "swing".

L'altra modalità di gioco consiste nel cercare di attirare gli alligatori usando un'esca. Usa la bandierina per selezionare un punto verso il quale vuoi che nuotino gli alligatori. A parte questo, il gioco è assolutamente identico.

CAR BOMB™

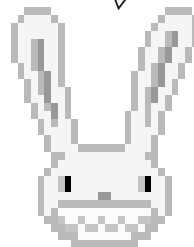
nell'espositore girevole di Snuckey

È lo stesso stupido gioco di società che si giocava da bambini. Prima clicca su una macchina per spostarla in basso

STAI
PRENDENDO NOTA,
MAX?

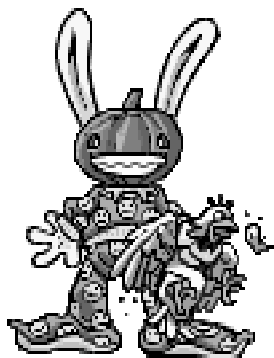


STO
CERCANDO DI
CAPIRE DOV'È IL
RESTO DEL
CORPO

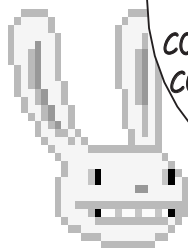


a sinistra; le macchine si possono ruotare di 90°. Posiziona tutte le macchine nello stesso modo, piazzando anche dei trampolini. Si tratta di semplici quadrati "parcheggiati" nella stessa zona delle macchine. Una volta posizionati, rispediranno al nemico le bombe lanciate contro di te.

Seleziona le bombe: quelle convenzionali sulla sinistra hanno il raggio d'azione di un quadrato; le bombe a destra invece coprono nove quadrati.



**QUESTO
MANUALE DÀ PER
SCONTATO CHE TU STIA
USANDO UN JOYSTICK O
UN MOUSE. PER I
COMANDI DA TASTIERA,
CONSULTA L'APPOSITA
SEZIONE**



Posiziona le tue bombe nella griglia superiore dove pensi si trovino le macchine di Max.

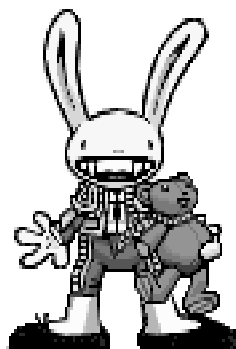
IL GUARDAROBA DI SAM & MAX *Nell'espositore girevole di Snuckey*

Qui troverai gli adorabili corpicini ignudi di Sam & Max che aspettano solamente di essere vestiti. Clicca sulle frecce a sinistra o destra, quindi sugli articoli di abbigliamento preferiti. Clicca nuovamente sulla freccia per vedere che aspetto hanno indossati. Se vuoi cambiare vestiti, clicca sull'articolo da cambiare e, quindi, scegline uno nuovo.

IL LIBRO DEI COLORI DI MAX

Nell'espositore girevole di Snuckey

Clicca una volta per vedere la scatola dei colori. Muovi la punta del pennello sul colore preferito, quindi posizionalo sulla zona da colorare e cliccaci sopra. Se vuoi vedere altre parti del disegno, clicca al centro della scatola per trasformarla in icona, quindi spostala. Clicca sul coperchio della scatola per uscire. Continua a colorare finché non avrai completato un quadro "d'autore" e, quindi, "incornicia" il tuo monitor, portalo a una famosa galleria d'arte ed ESIGI uno strepitoso compenso (Sam & Max non garantiscono la commerciabilità di un tale prodotto. Anzi, credono sia un'idea stupida!).



Game Designed by Sean Clark,
Mike Stemmler, Steve Purcell, and
Collette Michaud

Based on Characters Created
by Steve Purcell

Programmed by Sean Clark, Mike Stemmler,
Livia Mackin, and Jonathan Ackley

Lead Background Artist: Peter Chan

Background Art: Peter Chan, Paul Mica,
Steve Purcell, and Lela Dowling

Animators: Lela Dowling, Jesse Clark,
Collette Michaud, Steve Purcell, and Larry
Ahern

Art Technicians: Mike Levine and Jesse Clark

3D Art: Ron Lussier and Ralph Gerth

Music by Clint Bajakian, Peter McConnell,
and Michael Z. Land

Digital Effects Editing by Jonathan Ackley

Lead Tester: Jo "Captain Tripps" Ashburn

Testing Supervisor: Mark Cartwright

Testing by Chip Hinnenberg, Brett Tosti, Dan
Connors, Wayne Cline, Matt Forbush,
Dana Fong, Chris Snyder and Doyle
Gilstrap

SCUMM Story System by Ron Gilbert, Aric
Wilmunder, Brad P. Taylor, Vince Lee,
Sean Clark, and Mike Stemmler

iMUSE™ Music System by Michael Z. Land
and Peter McConnell

Voices Produced and Directed by
Tamlynn Barra

Voice Technology by Aric Wilmunder

Produced and Directed by Sean Clark and
Mike Stemmler

Product Marketing Manager:
Barbara Gleason

Public Relations by Sue Seserman and
Camela Boswell

Product Support Manager: Khris Brown

Product Support by Mara Kaehn, Tabitha
Tosti, Jason Deadrich, Andrew Nelson, and
Lieslle Aclaro

International Administrator: Lisa Star

Administrative Support by Debbie
Epidendio, Dawn Yamada, Lori Beck, Judy
Allen, Christin Buhlig, and Amanda
Neuhoff

Distribution Manager: Meredith Cahill

Package Design by Steve Purcell and
Moore & Price

Illustrated by Steve Purcell

Manual Written by
Jo "Captain Tripps" Ashburn

Manual Design by Mark Shepard

Print Production by Carolyn Knutson

Special thanks to George Lucas

SEMBRA CHE INGOINO TROPPO
VELOCEMENTE!

Abbiamo le tue impronte digitali, il tuo DNA e un campione di urina su un CD,
quindi non pensare nemmeno lontanamente di dare via questo gioco...



RICONOSCIMENTI

ACTIVISION UK

SENIOR VP

Tricia Bertero

EUROPEAN MARKETING MANAGER - LUCASARTS

Keely Brenner

SENIOR LOCALISATION PROJECT MANAGER

Charlie Harris

EUP MANAGER, CREATIVE SERVICES

Jackie Sutton

CREATIVE SERVICES PROJECT MANAGER

Corinne Callois

CREATIVE SERVICES CO-ORDINATOR, MARKETING MATERIALS

Natalie Clarke

CREATIVE SERVICES CO-ORDINATOR, BOX & DOCS

Mélessandre Monatus

EUROPEAN PR DIRECTOR

Tim Ponting

EUROPEAN OPERATIONS MANAGER

Heather Clarke

PRODUCTION PLANNERS

Lynne Moss

Bernadette Cowan

ACTIVISION ITALIA

GENERAL MANAGER - ITA

Paolo Chisari

MARKETING DIRECTOR ITA

Laura Lombardi

BRAND MANAGER

Antonio Maisello

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.

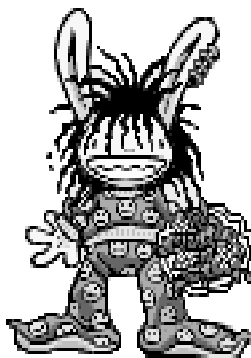
Qualora abbiate riscontrato dei problemi nell'utilizzo dello stesso, vi invitiamo a rivolgervi al **Servizio Assistenza Tecnica Halifax** che risponde al seguente numero telefonico: **02/4130345**. Tariffe locali applicate. Un operatore sarà a vostra disposizione **dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 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 concessori 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 un 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 concessori possono offrire una licenza di tipo diverso per consentirvi di usare il Programma a fini commerciali a loro discrezione. Activision e i suoi concessori 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 concessori 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 concessori 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 videata 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 POSSESSO, 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 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 RITARDI, 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/I 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 ricaverebbero 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 CONSTATAZIONI. 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, legallaffairs@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 esistenti, vive o defunte, o con avvenimenti reali è da considerarsi puramente casuale.

LucasArts e il logo LucasArts sono un marchio di Lucasfilm Ltd. © 1994 - 2007 Lucasfilm Entertainment Company 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)