

SOMMARIO

INSTALLAZIONE	2
Requisiti minimi di sistema	3
Modalità d'installazione	4
Disinstallazione	4
Iniziare una partita	4
MENU PRINCIPALE	5
GALLINORAMA	7
UOVA SALVASCHERMO	8
Impostazioni	8
LE VOSTRE SCELTE	9
Immagini	9
Fuga	9
Schizzi	9
ORGALLIMIZZATORE	10
ICONE	10
Impostazione delle icone di Chicken Run	10
CURSORI	12
Impostazione dei cursori di Chicken Run	12



SUONI	13
Impostazione dei suoni di Chicken Run	13
SFONDI	14
Impostazione degli sfondi di Chicken Run	14
RADIO DI ROCKY	16
Utilizzo della Radio di Rocky	16
OROLOGIO COCCODÈ	17
GALLINE IN FUGA	18
Avvio del gioco	18
Scopo del gioco	18
Come giocare	19
Conclusione del gioco	19
Consigli e suggerimenti	20
SALTO A DUE ZAMPE	21
Avvio del gioco	21
Scopo del gioco	21
Come giocare	22
Conclusione del gioco	22
Consigli e suggerimenti	23
SERVIZIO CLIENTI	24
RICONOSCIMENTI	26
LICENZA D'USO DEL SOFTWARE	28



Installazione

Requisiti minimi di sistema

Per funzionare correttamente, Chicken Run Fun Pack richiede i seguenti requisiti minimi di sistema:

- Processore Pentium® 166 MHz o superiore
- Sistema operativo Microsoft® Windows® 95/98
- Computer 100% compatibile Windows® 95/98 (inclusa compatibilità dei driver a 32 bit di CD-ROM, scheda video, scheda audio e altre periferiche)
- 32 MB di RAM.
- Lettore CD-ROM 4x (transfer rate minimo di 600 KB/sec)
- Scheda video SVGA a 16 bit con 1 MB di RAM
- Scheda audio a 16 bit e driver 100% compatibili Windows® 95/98
- Tastiera e mouse 100% compatibili Windows® 95/98
- 65 MB di spazio non compresso disponibile su disco più 10 MB per il file di scambio di Windows®



Modalità d'installazione

- 1. Prima di iniziare, chiudete tutte le applicazioni e assicuratevi di avere sufficiente spazio sul disco in cui volete eseguire l'installazione.
- 2. Inserite il CD di Chicken Run Fun Pack nel lettore e attendete finché non appare la schermata dei titoli.
- 3. Se il CD non si avvia in modalità Autorun, cliccate su START/AVVIO e quindi su ESEGUI. Nella riga dei comandi digitate D:\Setup.exe e cliccate su OK. Se il vostro lettore CD non è identificato dalla lettera D, sostituirla con quella corretta.
- 4. Cliccate su INSTALLA e seguite le istruzioni che appaiono su schermo.
- 5. Al termine del procedimento, verrà installato Intel Indeo®.

Disinstallazione

Il Chicken Run Fun Pack può essere disinstallato selezionando Start/Avvio>Programmi>Activision>Chicken Run>Disinstalla.

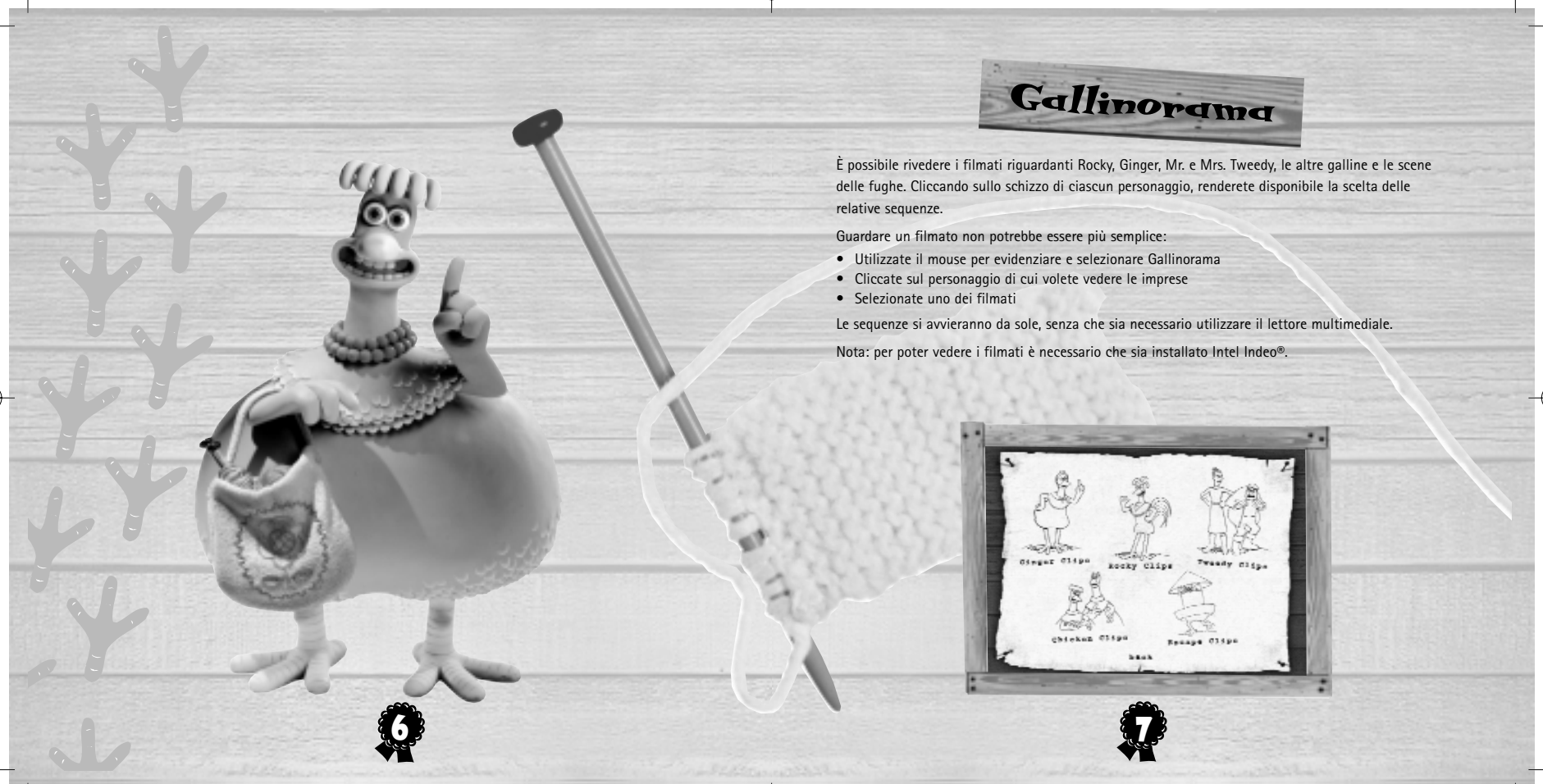
Iniziare una partita

Dopo aver effettuato l'installazione, potete avviare il Fun Pack selezionando Start/Avvio>Programmi>Activision>Chicken Run>PC – Fun Pack. In alternativa, potete reinserire il CD del gioco, facendo apparire la schermata dei titoli. Avviate il Chicken Run Fun Pack per accedere al menu principale, dal quale si possono selezionare tutte le attività.

Menu principale

Una volta installato Chicken Run, potrete scegliere fra 5 opzioni. Individuate le casette muovendo la luce a occhio di bue col mouse, quindi cliccate col pulsante sinistro per effettuare la selezione. Ogni sezione vi permetterà di accedere al relativo sottomenu, in cui sarete guidati attraverso le varie opzioni. Per ritornare a questo menu, cliccate in qualsiasi momento sull'opzione Indietro.





Uova salvaschermo

Con questa opzione potete installare 3 salvaschermi di Chicken Run sul vostro computer.

Impostazioni

Le vostre scelte sono rappresentate da un cestino di uova, in cui ciascun uovo corrisponde a un salvaschermo. I tre pulsanti nella parte inferiore dello schermo svolgono le seguenti funzioni:

- Anteprima – Permette di visualizzare velocemente il salvaschermo selezionato.
- Installa – Serve a impostare il salvaschermo selezionato come quello attivo.
- Tempo – Consente di scegliere l'intervallo di tempo, trascorso il quale, verrà attivato il salvaschermo.



8



Le vostre scelte

Immagini

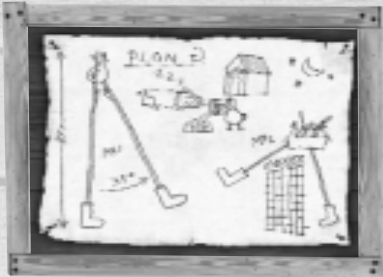
Questo salvaschermo installa i fotogrammi dei momenti più divertenti del film Chicken Run – Galline in Fuga.

Fuga

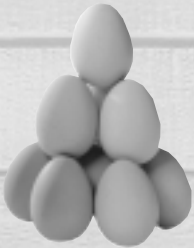
Godetevi l'audace e divertente tentativo di fuga delle galline dalle grinfie di Mr. e Mrs. Tweedy. Ci sono tre diversi tentativi, che appariranno casualmente. Il salvaschermo funziona con tre risoluzioni, indipendenti da quella impostata per il vostro computer: 640x480, 800x600 e 1024x768. In base alla risoluzione selezionata, potrete vedere una parte più o meno ampia del salvaschermo.

Schizzi

Ogni fuga ha bisogno di un piano. Assistete al progressivo formarsi degli schizzi dei piani sul vostro schermo.



9



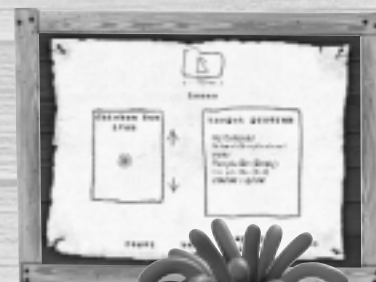
$\sqrt{\frac{22}{345}} = \frac{a+b}{c}$
 $\frac{M_2}{100} = \frac{a+b}{c}$

maligapay

253. $\leftarrow 0.5 \text{ FT} \rightarrow$

- $\frac{165}{99} = \frac{5}{3}$

 $X = Y$



Cursori

Questa opzione vi consente di cambiare l'aspetto dei cursori predefiniti di Windows.

Impostazione dei cursori di Chicken Run

- Utilizzate le frecce di scorrimento per scegliere il cursore che preferite.
- Selezionate dall'elenco dei cursori quello che desiderate modificare.
- Il cursore originale apparirà nella finestra Cursore standard.
- Cliccate sul pulsante Applica cursore per rendere effettiva la scelta.
- Potete annullare ogni cambiamento cliccando sull'opzione Annulla.
- Cliccate sul pulsante Ripristina per ripristinare tutti i cursori predefiniti di Windows.



Suoni

Abbiamo incluso 21 differenti suoni estratti dal film Chicken Run. Utilizzateli per sostituire quelli predefiniti di Windows.

Impostazione dei suoni di Chicken Run

- Utilizzate le frecce di scorrimento per consultare l'elenco dei suoni: li potrete ascoltare cliccando due volte su ciascuno di essi.
- Scegliete l'evento di Windows che volete associare al suono selezionato e cliccate sull'opzione Applica suono.
- L'ultimo elenco consente di ascoltare i suoni originali di Windows.
- Potete annullare ogni cambiamento cliccando sull'opzione Annulla.
- Cliccate sul pulsante Ripristina per ripristinare tutti i suoni predefiniti di Windows.



Sfondi

Scegliete fra 36 immagini ispirate al film per sostituire lo sfondo di Windows.

Impostazione degli sfondi di Chicken Run

- Utilizzate le frecce di scorrimento per vedere gli sfondi a disposizione.
- Selezionate quello che preferite e cliccate sull'opzione Applica sfondo.
- Scegliete l'impostazione centrata o affiancata dell'immagine.
- A questo punto, potete optare per una risoluzione a 800x600 o a 1024x768, a seconda delle impostazioni del vostro schermo.
- Potete annullare ogni cambiamento cliccando sull'opzione Annulla.



Radio di Rocky

Ascoltate con il computer i vostri CD preferiti utilizzando questa radio.

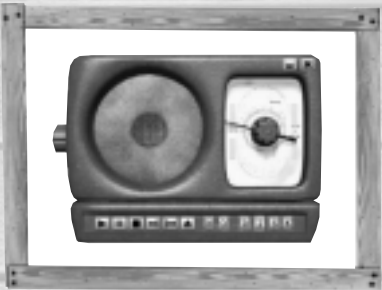
Utilizzo della Radio di Rocky

Al momento dell'installazione vi sarà data la possibilità di scegliere se volete che la Radio di Rocky divenga il vostro lettore CD audio predefinito. Se scegliete questa opzione, ogni volta che vorrete ascoltare un CD audio la Radio di Rocky si attiverà automaticamente. Nel caso voleste ripristinare il lettore predefinito di Windows, scegliete l'opzione "Imposta lettore CD predefinito", situata nel menu Start/Avvio. Per trovarla, cliccate su Start/Avvio, Programmi, Activision, Chicken Run e Imposta lettore CD predefinito.

Se la Radio di Rocky non è selezionata come lettore CD audio predefinito, può comunque essere attivata dal gruppo di programmi di Chicken Run nel menu Start/Avvio.

La Radio di Rocky offre tutte le opzioni comuni di un normale lettore CD audio: Play, Stop, Forward, Reverse ed Eject.

Il puntatore cambierà vi segnalerà su quale pulsante vi trovate. Inserite un CD nel vostro lettore CD-ROM e i pulsanti in basso si attiveranno immediatamente.



Orologio coccodè

Non perderete mai tempo con questo orologio-sveglia.



Se desiderate puntare la sveglia, cliccate sui campanelli in cima all'orologio. In questo modo, sarete in grado di stabilire l'ora in cui dovrà suonare e se la sveglia deve essere attivata o meno.

Nota: l'orologio ricava l'orario dal vostro computer. Se l'ora impostata è sbagliata, dovrete regolarla attraverso l'orologio del sistema. Vanno inserite entrambe le cifre, sia quelle relative alle ore, sia quelle che indicano i minuti.

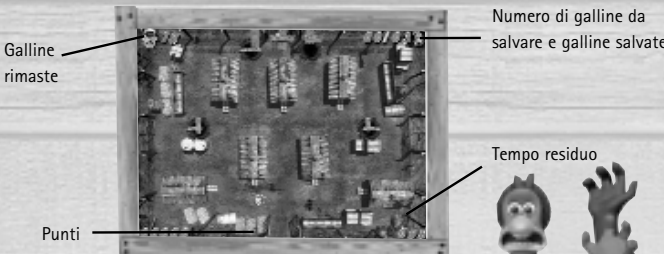
Galline in fuga

Avvio del gioco

Avviando il gioco, apparirà un menu che fornisce l'accesso alle partite, la schermata dei punteggi record e un'opzione per tornare al menu principale.

Per prima cosa, visitate il "campo d'addestramento di Fowler" e imparate come portarle in salvo. Il suo prezioso aiuto v'insegnerà come salvare le galline nel minor tempo possibile. Una volta completato l'addestramento, tornerete al menu principale.

Per dare il via alla partita, cliccate su "Inizia la fuga".



Scopo del gioco

Le galline stanno tentando la fuga. Aiutatele a sfuggire dall'aia tappezzata di trappole piazzate dai Tweed. Da sole non possono farcela, hanno bisogno di voi.



Come giocare

All'avvio del gioco l'aia è tranquilla. Le galline inizieranno a correre all'impazzata fuori dalla casetta nella parte superiore dello schermo verso il buco nel recinto.

Dopo un precedente tentativo di fuga, l'aia è stata riempita di buche scavate dai Tweed allo scopo di prevenire ulteriori evasioni. Se le galline cadono in queste buche saranno automaticamente riportate alla casetta.

Dovete aiutare le galline a evitare le buche e a completare il piano di evasione. Come potete facilmente notare, nella parte superiore dello schermo sono riposte delle assi: usate il mouse per selezionarne una e riporla su una buca in modo da coprirla. Sfortunatamente, non tutte le tavole copriranno perfettamente le buche: alcune non hanno una forma adatta, altre possono condurre le galline nella direzione sbagliata. Quando le galline attraversano le assi, queste si indeboliscono e possono cedere a causa del peso; quindi, fate attenzione a tenere le buche sempre coperte!

Fowler ha cercato di accumulare più assi possibili, tuttavia ne avrete a disposizione solamente tre alla volta. Quando posizionerete la quarta, la più vecchia sparirà. Fowler vi segnalerà quale asse andrà rimossa contrassegnandola con un punto esclamativo.

Il vostro obiettivo è salvare quante più galline possibile nel tempo che avete a disposizione. Una volta raggiunto il numero richiesto, le altre galline inizieranno a muoversi al doppio della velocità, consentendo di ottenere un punteggio doppio in caso di salvataggio avvenuto. Il livello successivo avrà inizio quando tutte le galline rimanenti si esauriranno. Premendo Esc, durante il gioco vi verrà data la possibilità di uscire dal gioco e ritornare al menu di avvio o dei punteggi record.

Conclusione del gioco

Il gioco finirà con l'esaurirsi del tempo o nel caso in cui non siate in grado di salvare un numero sufficiente di galline. Qualora la partita si concluda e abbiate conseguito un punteggio abbastanza alto, potrete inserire il vostro nome nella classifica dei punteggi record. Dopo aver digitato le vostre iniziali, premete Invio sulla tastiera. A questo punto, potrete scegliere se ricominciare la partita o tornare al menu principale.



Consigli e suggerimenti

- Giocate prima le missioni di allenamento e ascoltate i consigli di Fowler.
- Rimpiazzate con nuove assi quelle che si sono indebolite. Queste ultime lampeggeranno in rosso per indicare che stanno per cedere.
- Ricordatevi che potete selezionare nuovamente un'asse già posizionata su una buca per spostarla altrove.
- È possibile posizionare sullo schermo solo 3 assi per volta.
- Le assi di metallo non si rompono velocemente come quelle di legno.
- Provate a prendere più assi oblique possibile: potrete spostarle su qualsiasi buca e rendere più efficace il vostro tentativo di salvataggio.
- Le galline pesanti sottopongono a maggior sforzo le assi rispetto a quelle leggere.
- Le galline magre corrono più velocemente di quelle grasse.
- Fate attenzione ai punti esclamativi. Mostrano il prossimo asse che verrà rimosso.
- Galline a passeggio – 50 punti.
- Galline di corsa – 100 punti.

Spring Chicken

Avvio del gioco

Verrà visualizzata la schermata principale che dà accesso alla classifica dei punteggi record, a un pulsante per ritornare al menu precedente e a uno per avviare il gioco.



Scopo del gioco

Le galline stanno scappando! Stanno cercando di volare al di là del recinto, verso la libertà. Ma... un momento... le galline non possono volare!
Ecco dove il vostro aiuto diventa indispensabile. Nick e Fletcher hanno creato un trampolino, usando una vecchia cassa e alcune lenzuola: usate questo improvvisato dispositivo per farvi rimbalzare le galline verso la libertà!



Come giocare

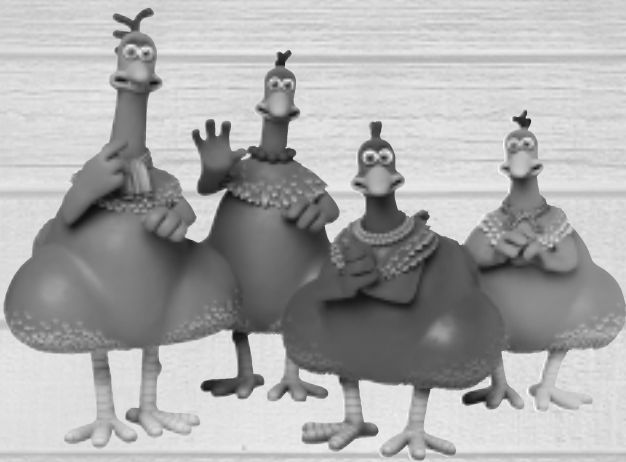
Il gioco inizia con un numero predefinito di galline nella casetta sullo schermo a sinistra: una alla volta iniziano a lanciarsi in aria, ma dato che non possono volare, finiscono per ricadere a terra. Utilizzando i tasti freccia destro/sinistro potete controllare il trampolino: quando una gallina lo colpisce, rimbalza nuovamente in alto. Un controllo preciso del dispositivo vi consentirà di imprimere una direzione ai pennuti, permettendo loro di avanzare o indietreggiare mentre rimbalzano in aria. Quando le galline raggiungono la casetta oltre il recinto sono salve: più ne salvate, maggiore sarà il punteggio. Dovrete farne fuggire almeno un certo numero prima che il tempo si esaurisca. Una volta raggiunto tale numero, passerete al livello successivo del gioco. Tutte le galline cadute ritornano alla casetta di provenienza e si considerano fuori dal gioco. Premendo il tasto Esc durante il gioco, avrete la possibilità di uscire dalla partita e di tornare al menu di partenza.

Conclusione del gioco

Il gioco finirà con l'esaurirsi del tempo o nel caso in cui non siate in grado di salvare un numero sufficiente di galline. Qualora la partita si concluda e abbiate conseguito un punteggio abbastanza alto, potrete inserire il vostro nome nella classifica dei punteggi record. Dopo che avrete inserito le vostre iniziali, premete Invio sulla tastiera. A questo punto, potrete scegliere se ricominciare la partita o tornare al menu principale.

Consigli e suggerimenti

- Ricordatevi che non tutte le galline sono uguali: quelle più grasse ricadranno più velocemente delle altre.
- Provate a usare il trampolino per far spostare le galline.
- Non siete costretti a salvare tutte le galline, ma solo il numero richiesto per completare il livello.
- La direzione verso cui rimbalzano le galline dipenderà dall'angolo di impatto delle stesse sul trampolino
- Vi saranno assegnati 25 punti per ogni gallina, moltiplicati per il livello a cui siete arrivati. Superata la quota richiesta per completare il livello, le galline varranno un punteggio doppio.



Servizio Clienti

Prima di contattare il nostro servizio clienti vi preghiamo di cercare la soluzione al vostro problema nel file di aiuto presente sul CD del gioco; usandolo si possono superare la maggior parte dei problemi che si verificano più frequentemente. Se anche dopo averlo consultato continuate a non essere in grado di sistemare la situazione mettetevi pure in comunicazione con uno qualsiasi dei servizi elencati qui di seguito.

Per consentirci di aiutarvi con più efficacia cercate di chiamarci da vicino al vostro computer, e di avere sotto mano le seguenti informazioni:

- Il titolo completo del prodotto.
- Il messaggio d'errore che compare (se c'è) e una breve descrizione del problema.
- Il tipo di sistema operativo che state utilizzando (per esempio Windows 95 o DOS)
- Il tipo di processore montato sul vostro computer e la sua velocità (per esempio Intel Pentium®90).
- La marca e il modello della scheda video e della scheda sonora (per esempio Diamond Stealth 64 video, Sound Blaster 16 audio).
- State usando un joystick? Di che tipo e modello? A quale porta gioco è collegato (es., scheda audio, porta gioco dedicata)?
- Di quanto spazio libero su hard disk disponete?
- Di quanta RAM dispone il vostro computer?

Se riscontrate dei problemi con le sezioni multiplayer o on-line del prodotto, vi preghiamo di fornirci le seguenti informazioni quando chiamate.

Se state usando un modem:

- Che tipi di modem state usando (per entrambi i giocatori coinvolti – marca, modello, velocità, interno o esterno)?
- Avete più di un modem?
- In quali porte sono configurati?
- L'Hyperterminal (o qualunque altro programma per terminale) funziona con il vostro modem?

Questo è un modo molto facile di verificare che il vostro modem sia configurato correttamente.

- A quale velocità state effettuando la connessione?
- Vi siete assicurati che compressione dati, rilevazione d'errore e controllo di flusso siano disattivati?

Fate riferimento al manuale del vostro modem per ottenere maggiori informazioni..

Se state usando un modem esterno:

- Che tipo di scheda seriale state usando?
- Avete un cavo seriale a sette fili?

Se siete su rete LAN:

- Riuscite a vedere gli altri computer in rete?
- Qual è la vostra configurazione di rete?
- Qual è la marca della vostra scheda di rete ?
- Che software di gestione di rete state usando? Che versione è?

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 +44 870 2412148 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 1895 456789 negli orari 13.00 - 17.00 (ora locale), da lunedì a venerdì, esclusi i giorni festivi.

Le sue telefonate potrebbero essere intercettate

IN ITALIA

Servizio di Assistenza Tecnica Leader Distribuzione SpA

Tel: +39 800 821177 da lunedì a venerdì dalle 10.00 alle 20.00

Fax: +39 0332 870890

E-Mail: collegarsi al sito www.lead erspa.it <<http://www.lead erspa.it>> e lasciare un messaggio

Internet: <http://www.lead erspa.it> <<http://www.lead erspa.it>>

Per il supporto tecnico e il servizio clienti nei paesi non menzionati fate riferimento al distributore locale dei prodotti Activision o ai nostri servizi on-line (tenete presente che questi servizi sono esclusivamente in lingua inglese).



RICONOSCIMENTI

Activision

Senior V.P. European Publishing
Scott Dodkins

Production
Marcus Iremonger
Senior Producer

Additional Production
Daniel Rose
Production Assistant

Terry Baker

Eric Koch
Associate Producer (US)

Julian Lynn-Evens
VP European Studios

Marketing
Sarah Ewing
Group Marketing Manager

UK/ROE
Richard Williams
Brand Manager UK/ROE

Localisation
Ed Bainbridge
European Publishing Manager

Natalie Dove
Localisation Manager UK/ROE

Mark Nutt
Localisation Assistant

Project Synthesis
Translation Services

Box and Manual Design
Jackie Whale
Creative Services Manager

Simon Davies
Creative Services Designer

Alex Wylde
Creative Services Artworker

Activision Quality Assurance

QA Project Lead
Matt McClure

Senior QA Project Leads
Jeff Poffenbarger
Matt Powers

QA Testers
Scott Kiefer
Andy Lamp
Ken Tsang
Dan Carreker

Compatibility Lead
Neil Barizo

Compatibility Testers

Jason Kim
Shawn Collins
Ian Moreno

Legal
Michael Hand
Director, Business Et Legal Affairs

Special Thanks:
Jim Summers
Jason Wong
Matt Powers
Eric Zala
Tim Vanlaw
Juan Valdes
Tanya Langston
Aaron King
Indra Gunawan
Todd Komesu
Sam Nouriani
Jill Barry

Additional Thanks
Stu George
Karen Ayres
Steve Irvine

Absolute Studios

Lead 3D Artist
Goran Backman

3D Artists

Alan Caleb
Craig Gardiner
Alex Ronald
Robert Thomson

2D Artist
Helen Gilmour

Lead Programmer
Christopher Caleb

Additional Programming
John Paul Berrie
Alan Carlin

Internal QA
Mary Robertson

Art Director
Donnie Anderson

Producer
Bobby Farmer

With a Special thanks to
James Hinton, Clare Thalmann,
and all those at Aardman Animations.

With thanks also to Philip Oliver and Darren
Wood at Blitz Games.



LICENZA D'USO DEL SOFTWARE

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

LICENZA D'USO LIMITATA: Activision vi concede il diritto limitato, non esclusivo e non trasferibile di installare e utilizzare una copia di questo 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. Questo programma vi è concesso in licenza, non vi viene venduto. Questa licenza non vi concede alcun diritto di proprietà sul programma e non può essere utilizzata per cedere un qualsiasi diritto sullo stesso.

POSSESSO. Tutti i diritti di possesso e intellettuali di questo prodotto, le sue parti e di tutte le sue copie (inclusi, ma non solo, i titoli, il codice, i temi, gli oggetti, i personaggi e i loro nomi, la storia, i dialoghi, le singole frasi, le traduzioni, le ambientazioni, i concetti, la realizzazione artistica, l'animazione, il sonoro, le musiche, gli effetti audio-video, i metodi operativi, i diritti morali, la documentazione allegata e qualsiasi cosa incorporata nel prodotto) sono di proprietà di Activision o dei suoi licenziatari. Questo prodotto è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti, dai trattati internazionali sul copyright e da convenzioni e altre leggi. Questo prodotto contiene materiale concesso su licenza e i licenziatari di questo potrebbero far valere i propri diritti nel caso di una qualsiasi violazione di questo accordo.

È VIETATO:

- L'utilizzo di questo 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 può offrire una licenza di tipo diverso per consentirvi di usare questo programma a fini commerciali: consultate più avanti le informazioni relative.
- Usare questo 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, come pure del materiale che l'accompagna.
- La copia del programma in un hard disk o altro dispositivo di memorizzazione; dovete eseguirlo dal CD-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).
- 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 nella stessa licenza d'uso.
- La vendita, l'affitto, il prestito, la concessione in licenza, la distribuzione o qualsiasi altro metodo di distribuzione del programma, in assenza di un preventivo consenso scritto di Activision.

- Decodificare il programma, il codice sorgente, modificare, decompilare, disassemblare o creare prodotti suoi derivati, in tutto o in parte.
- Rimuovere, disabilitare o eliminare qualsiasi informazione o marchio di copyright si trovi nel programma o in quanto allegato.
- Esportare o ri-esportare questo programma o qualsiasi sua copia o adattamento in violazione di qualsiasi legge o

Garanzia Italian

1. GARANZIA LIMITATA ACTIVISION DI 90-GIORNI

ACTIVISION UK LIMITED ("ACTIVISION") garantisce all'acquirente l'assenza di difetti di materiale e di fabbricazione del supporto di registrazione del software 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, dietro spedizione in fabbrica del prodotto stesso e di 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.

LA PRESENTE GARANZIA NON INFICIA I DIRITTI LEGALI DELL'ACQUIRENTE DI QUESTO PRODOTTO SOFTWARE.

2. ESCLUSIONE DI ALTRE GARANZIE

CON L'ECCEZIONE DI QUANTO DETTO SOPRA E IN ACCORDO CON LE NORMATIVE VIGENTI, QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE ALTRE GARANZIE, RAPPRESENTAZIONI, TERMINI E CONDIZIONI O OBBLIGAZIONI SIA SCRITTE CHE VERBALI, IMPLICITE O ESPLICITE, INCLUSA QUALSIASI GARANZIA DI QUALITÀ. NESSUNA ALTRA GARANZIA, RAPPRESENTAZIONE, TERMINE, CONDIZIONE, OBBLIGAZIONE O RISARCIMENTO DI ALCUN TIPO POTRÀ VINCOLARE OD OBBLIGARE ACTIVISION.

3. ESCLUSIONE DI PERDITA INDIRETTA

ACTIVISION NON GARANTISCE CHE IL SOFTWARE SODDISFI LE NECESSITÀ DELL'ACQUIRENTE NÉ CHE LA FUNZIONALITÀ DELLO STESSO SIA ININTERROTTA O PRIVA DI ERRORI O CHE I DIFETTI DEL SOFTWARE VERRANNO CORRETTI. IL SOFTWARE VIENE UTILIZZATO A PROPRIO RISCHIO. AD ECCEZIONE DI DANNI FISICI ALLA PERSONA O DECESSO CAUSATI DA NEGLIGENZA E IN ACCORDO CON LE NORMATIVE VIGENTI, IN NESSUNA CIRCOSTANZA ACTIVISION PUÒ ESSERE RITENUTA RESPONSABILE PER DANNI O PERDITE SPECIALI, ACCIDENTALI, INDIRETTI O CONSEGUENTI RISULTANTI DA POSSESSO, UTILIZZO O MALFUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO, COMPRESI LA PERDITA DI PROFITTI O I DANNI ALLA PROPRIETÀ, MA NON SOLO LIMITATI A QUESTI.



4. REQUISITI PER LA RESTITUZIONE DEL SUPPORTO DI REGISTRAZIONE

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 ed indirizzo, 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 programma,
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 10 sterline inglesi per la sostituzione del CD o dei dischetti floppy

NOTA: si raccomanda la spedizione con ricevuta.

In Europa spedire a:
WARRANTY REPLACEMENTS,
ACTIVISION, Gemini House, 133 High Street, Yiewsley, West Drayton, Middlesex UB7 7QL,
Regno Unito.
Sostituzione disco: (+44) 1895 456 789

LIMITAZIONI AI DANNI. In nessun caso Activision sarà responsabile per danni speciali, incidentali o consequenziali, 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, le lesioni derivanti alle persone, anche se Activision fosse stata messa al corrente della possibilità che simili lesioni si verificchino. La responsabilità di Activision 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 consequenziali 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, 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 ricaverebbe un danno irreparabile se i termini del presente accordo non venissero specificatamente rafforzati, vi dichiarate d'accordo sul fatto che Activision sarà autorizzata, 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 avrebbe comunque potuto fare ricorso.

INDENNITA. 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 prodotto secondo i termini di questa licenza, Activision, i suoi soci, affiliati, licenziatari, 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. Può essere emendato solo con una scrittura controfirmata da entrambe le parti. 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 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.



NOTA