



Game Pack 19

Jecko Development

Manuale dell'utente

**Jecko Development
2010**

GAME PACK 19
MANUALE DELL'UTENTE

Jecko Development

Introduzione

L'aggiunta di un nuovo gioco, *Golfer*, ci porta ad annunciare la diciannovesima versione di Game Pack, da sempre il nostro prodotto di maggior successo. La punta di diamante della produzione Jecko Development si compone di diciotto giochi ed un'interfaccia di avvio immediato dei giochi, Game Pack Start Console.

Game Pack 19 giunge per bissare il grandissimo successo riscosso dalla precedente versione e, per la prima volta, è disponibile in due lingue: italiano ed inglese, cercando di conquistare una buona popolarità anche fuori dal suolo italico.

Come ai suoi predecessori, Game Pack 19 è creato per essere eseguito su piattaforme operative Microsoft Windows, con uno spettro di compatibilità esteso da Windows XP fino al nuovo Windows 7, nelle versioni a 32 e 64 bit.

La nuova interfaccia Game Pack Start Console richiede inoltre alcune librerie, parte del Microsoft .NET Framework 2.0, o successivo; tale pacchetto dovrebbe essere presente su tutti i computer, tuttavia è scaricabile gratuitamente dal sito <http://www.microsoft.com>.

Requisiti di sistema

Per installare Game Pack 19 dovete disporre di un personal computer che soddisfi i requisiti di sistema indicati nella tabella sottostante.

COMPONENTE	REQUISITO MINIMO	REQUISITO CONSIGLIATO
SISTEMA OPERATIVO	Microsoft Windows XP/Vista/7	Microsoft Windows XP / Vista / 7
PROCESSORE	Intel Pentium III o compatibile, o successivo (1.0 GHz o superiore)	Intel Pentium 4, AMD Athlon 64, Intel Core2Duo, o compatibile, o successivo (1.5 GHz o superiore)
MEMORIA RAM	512 MB	1 GB o superiore
SCHEDA VIDEO	Adattatore grafico integrato	PCI - Express o AGP
MEMORIA VIDEO	Condivisa di almeno 16 MB	64 MB o superiore
MICROSOFT DIRECTX	Versione 9.0 a	Versione 9.0 c o successiva
RISOLUZIONE VIDEO	1024x768 pixel a 32 bit	1280x1024 pixel a 32 bit o superiore
SPAZIO LIBERO SU HARD DISK	100 MB	100 MB
SCHEDA AUDIO	Adattatore integrato a 16 bit stereo	Scheda a canali multipli con supporto Dolby Surround 5.1 / 7.1
ALTOPARLANTI	Stereo (oppure cuffie)	Diffusori a canali multipli
BROWSER	Microsoft Internet Explorer 7, Mozilla Firefox 2 o compatibile	Microsoft Windows Internet Explorer 8 o compatibile
SOFTWARE AGGIUNTIVO	Adobe Reader 8 Microsoft .NET Framework 2.0	Adobe Reader 9 o successivo Microsoft .NET Framework 4



Ma di quanta RAM necessita il prodotto durante il funzionamento?

Game Pack 18 è un insieme di giochi, naturalmente non verranno mai eseguiti tutti i giochi nello stesso momento, pertanto l'esecuzione di un gioco può richiedere massimo 50 MB di RAM.

L'esecuzione del processo richiede però una quantità di memoria video che si aggira intorno ai 16 MB per il caricamento della grafica.

Cosa c'è di nuovo

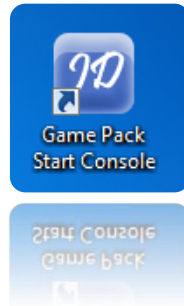
Vediamo ora i cambiamenti che si sono registrati con il passaggio dalla versione 18 alla release corrente che è appunto la 19.

- Nuovo gioco Golfer
- Nuova Game Pack Start Console
- Aggiornamento della grafica di tutti i giochi
- Aggiornamento della struttura sorgente del programma
- Introduzione dei nuovi banner di avvio dei giochi (Splash Screen)
- Miglioramento dell'esecuzione dei processi grafici e degli eseguibili dei giochi
- Ampliamento dello spettro di compatibilità con i processori Dual Core e Quad Core
- Aggiornamento di tutto il materiale di accompagnamento del prodotto
- Riscrittura di tutta la documentazione del prodotto
- Altri miglioramenti nei singoli giochi
- Nuovo modello di Licenza d'uso ed eliminazione della registrazione del prodotto
- Nuovo software d'installazione bilingue

Elencare tutti i miglioramenti che sono stati fatti nell'evoluzione di un prodotto è un'operazione che serve dal punto di vista tecnico sia agli sviluppatori, sia ai debugger, ma che è praticamente indifferente ai clienti, per questo è proposta nell'elenco sopra un sunto delle modifiche apportate. Gli utenti delle versioni precedenti si renderanno conto immediatamente dei cambiamenti abissali, ma vogliamo lasciare il piacere ai nuovi utenti di scoprire un prodotto del tutto nuovo.

3, 2, 1, Game Pack!

È arrivato finalmente il momento di avviare **Game Pack Start Console** e di scoprire il nuovo Game Pack. Per fare ciò dobbiamo lanciare la simpatica icona che il programma d'installazione ha creato per noi, sul nostro desktop:



Esiste tuttavia un'altra procedura, più lunga, per avviare Game Pack Start Console:



START > Tutti i programmi > Jecko Development > JD Game Pack 19 > Game Pack Start Console

Comandi comuni

I giochi hanno un set di comandi comuni a tutti quanti. Di seguito il prospetto riassuntivo.

TASTO	OPERAZIONE
ESCAPE	Esci dal gioco
F2	Inizia una nuova partita
F4	Visualizza a schermo intero / Ripristina
F11	Riattiva la musica di background
F12	Disattiva la musica di background
ALT	Attiva la modalità di pausa "Flash Pause"

Nelle guide successive, specifiche di ogni gioco, i tasti elencati verranno omessi. Si troveranno infatti solo i tasti specifici di ognuno dei giochi.

Modalità di pausa

Nota dolente delle precedenti versioni era proprio la modalità di pausa dei giochi, infatti essa, azionata dalla pressione del tasto ALT veniva automaticamente disattivata quando la finestra non era in primo piano. Tale condizione impediva all'utente l'esecuzione di qualsiasi altro programma durante la pausa del gioco. In Game Pack 19 è presente la nuova modalità di pausa, mantenuta per altro nella nuova versione, chiamata *Ice Pause*, essa come suggerisce la parola inglese, congela l'esecuzione del gioco nel momento in cui la finestra di esecuzione del gioco stesso passa in secondo piano. Il che favorisce lo svolgimento di altre operazioni sul computer, senza pregiudicare il gioco e senza perdere la partita cui si sta giocando.

Vecchia modalità di pausa (Flash Pause)

L'introduzione della modalità ICE PAUSE non pregiudica l'eliminazione della vecchia funzionalità di pausa. È infatti possibile utilizzare la funzionalità obsoleta anche nella nuova versione di Game Pack.

Per attivare la pausa "Flash Pause" è sufficiente premere il tasto ALT della tastiera, tuttavia è necessario che la finestra del gioco rimanga in primo piano. Se tale condizione non è soddisfatta, la modalità di pausa verrà automaticamente disinserita e il gioco continuerà il suo regolare svolgimento.

ICE PAUSE

Per attivare la modalità Ice Pause è sufficiente eseguire un'altra operazione sul computer, infatti tale modalità entrerà automaticamente in funzione con il passaggio in secondo piano della finestra di esecuzione del gioco.



ATTENZIONE!

Utilizzando la modalità di pausa "Flash Pause" il gioco sarà bloccato fino a quando la finestra di esecuzione del gioco rimarrà in primo piano. Non è possibile pertanto eseguire altre applicazioni e/o operazioni durante tale modalità.

Punteggi

Quasi tutti i giochi di Game Pack consentono all'utente di salvare i propri punteggi, proponendo a conclusione di ogni partita una schermata che richiede l'inserimento di un nome per la registrazione del relativo punteggio. Viene così creata una classifica che archivia i migliori punteggi registrati giocando con i giochi di Game Pack. Le informazioni relative ai punteggi non verranno mai carpite tramite internet da Jecko Development o da terzi, esse resteranno immagazzinate nel personal computer dell'utente e saranno gestite dai giochi stessi.

Al termine di una partita il gioco visualizzerà una schermata come quella proposta in basso.



INFORMAZIONE

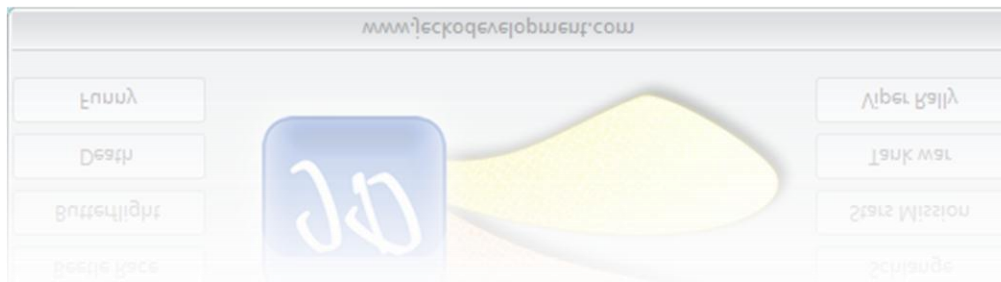
I punteggi sono memorizzati nel computer dell'utente. Non sono richieste connessioni a Internet per la sincronizzazione dei punteggi.

Game Pack Start Console

Introdotta nella sedicesima versione di Game Pack, l'interfaccia di avvio Game Pack Start Console, ha assunto ben presto notorietà e successo tra gli utenti del prodotto.

Essa infatti velocizza e semplifica le operazioni di scelta e avvio dei giochi, presentando velocemente all'utente un quadro organico e completo dei giochi che ha a disposizione.

Completamente nuovo rispetto alle precedenti versioni, ora si configura come un vero e proprio programma, con un'interfaccia grafica che richiama quella di Microsoft Office 2010.



I giochi

Vediamo ora i giochi contenuti in Game Pack 18.

- AIR 1
- AIR 3
- AIR DOUBLE
- BALL & HARPOONS
- BALL GUNS
- BEETLE RACE
- BUTTERFLIGHT
- DEATH
- FUNNY
- GOLFER
- JBALL
- LABIRINTUM
- NIGHT DASH
- PACFANTASY
- SCHLANGE
- STARS MISSION
- TANK WAR
- VIPER RALLY

A seguire le singole guide di ogni gioco.

Air 1

Introduzione

Air1 è un semplice gioco emulatore di una guerra aerea.

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è guidare il velivolo Air1 nel percorso annientando i velivoli nemici, le difficoltà aumenteranno gradualmente.

Controlli

TASTO	OPERAZIONE
TASTI DIREZIONALI	Guida il velivolo
TASTO ↑	Accelera il velivolo
TASTO ↓	Frena il velivolo
BARRA SPAZIATRICE	Spara con l'arma principale
TASTO M	Spara con l'arma secondaria (missile)



ATTENZIONE!

È concesso un colpo di arma secondaria ad ogni vita. Distruggendo i nemici attraverso l'arma secondaria vi sarà assegnato un punteggio più elevato.

Punteggi

Annientando i vari nemici vi saranno assegnati punti secondo il prospetto seguente.

NEMICO	PUNTEGGIO
AEROPLANO VERDE	5 PTS
AEROPLANO ARANCIONE	10 PTS
AEROPLANO BIANCO	20 PTS
AEROPLANO BLU	40 PTS

Air 3

Introduzione

Air3, è un gioco basato su un grande classico dei videogame, Breakout, proposto in tantissimi modi e con nomi diversi. Jecko Development ne ha riproposta una versione sviluppata appositamente.

Scopo del gioco

Lo scopo di Air3 è distruggere i mattoncini con la pallina, evitando di farla cadere. Distruggendo tutti i mattoncini della stanza passare al livello successivo. Il gioco è composto da diciotto livelli.

Controlli

TASTO	OPERAZIONE
TASTI DIREZIONALI	Controlla la piattaforma
BARRA SPAZIATRICE	Lancia una pallina / Inizia il gioco
TASTO D	Elimina la pallina in caso di bloccaggio



ATTENZIONE!

- Se la pallina dovesse rimanere bloccata tra la piattaforma e il muro, è possibile ricorrere alla funzione attivata dal tasto "D" che elimina la pallina incastrata. Tale operazione è attivabile solo in caso di bloccaggio della pallina e il suo utilizzo comporta la detrazione di una vita.
- È possibile scegliere di giocare con più palline simultaneamente. Per provare è sufficiente premere la barra spaziatrice. Ovviamente la funzione è sconsigliata agli utenti meno esperti, perché alzerebbe eccessivamente la difficoltà del gioco, anche nei primi livelli.

Punteggi

Il prospetto dei punteggi.

NEMICO	PUNTEGGIO
MATTONCINO QUALSIASI	10 PTS
MATTONCINI PICCOLI	20 PTS

Air Double

Introduzione

La struttura di Air Double richiama al classico pingpong, sport tanto amato e praticato. Il progetto nasce dall'esperienza del gioco Jecko Air3 che include il progetto Jecko Air3 System, riveduto e ampliato per ottenere il potentissimo Air Double System. Tale tecnologia prevede la gestione automatica del progetto grafico e del codice sorgente, in questo modo una parte del gioco è automatizzata.

Scopo del gioco

Air Double è un simulatore di pingpong. Infatti delle due basi presenti nel gioco una è gestita dall'utente (quella di sinistra) e l'altra è gestita dal computer. Praticamente dovete segnare quanti più punti possibili, però ne potrete subire soltanto 5.

Controlli

	TASTO	OPERAZIONE
TASTO ↑		Sposta in alto la piattaforma
TASTO ↓		Sposta in basso la piattaforma

Punteggi

Air Double prevede l'assegnazione di un punto per ogni pallina sfuggita alla piattaforma avversaria, di conseguenza verrà assegnato un punto all'avversario ogni qual volta la palla sfugga all'utente. In ogni partita la piattaforma avversaria potrà raccogliere un massimo di cinque punti.

Ball & Harpoons

Introduzione

Ball & Harpoons è un labirinto pieno di difficoltà, originariamente basato su Labirintum, introduce una serie di nuovi elementi tra cui le punte metalliche che se urtati bucano la palla.

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è portare a termine il percorso. Numerosi pungiglioni rendono più difficile il percorso. La palla che vi rappresenta nel gioco è colpita dalla forza di gravità, quindi prestate attenzione.

Controlli

TASTO	OPERAZIONE
TASTI DIREZIONALI	Controlla la pallina



NOTA

Per completare il livello è necessario giungere all'oggetto bonus.

Punteggi

Ball & Harpoons non prevede l'assegnazione di punteggi.

Ball Guns

Introduzione

Ball Guns è un gioco molto semplice, che però ha il compito di aumentare la precisione nell'uso del mouse.

Scopo del gioco

Lo scopo di Ball Guns è quello di colpire le due sfere mentre rimbalzano nella stanza del gioco. Per colpirle è sufficiente un clic sinistro del mouse sulla sfera stesso mentre essa transita. Il gioco ha un limite di circa 100 secondi.

Controlli

TASTO	OPERAZIONE
CLIC SINISTRO - MOUSE	Colpisci la pallina



NOTA

Premendo il tasto ESCAPE per uscire del gioco, verrà visualizzata la finestra di dialogo che consentirà di salvare il punteggio nella classifica. Per ulteriori informazioni si veda il capitolo "Punteggi" (pag. 9)

Punteggi

Ball Guns assegna un punto per ogni sfera colpita.

Beetle Race

Introduzione

Beetle Race è un gioco simulazione di una corsa in auto.

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è guidare l'auto all'interno dello schermo. Attenzione a non terminare il carburante e a sfuggire alla polizia. Infatti un'auto della polizia superato un certo livello vi inseguirà e dovrete essere così bravi da non farvi fermare. Per ricaricare il carburante raccogliete gli oggetti bonus presenti in strada. Fate in modo di non essere coinvolti in tamponamenti.

Controlli

TASTO	OPERAZIONE
TASTI DIREZIONALI	Controlla il veicolo
TASTO ↑	Accelera il veicolo
TASTO ↓	Frena il veicolo
BARRA SPAZIATRICE	Aziona il clacson



ATTENZIONE!

Per ricaricare il carburante è sufficiente raccogliere gli oggetti bonus che compariranno durante il percorso.

Punteggi

Beetle Race assegna un punteggio in base alla resistenza sul percorso. Di conseguenza, maggiore sarà la permanenza in pista, maggiore sarà il punteggio ottenuto.

Butterflight

Introduzione

Butterflight, è una rivisitazione "naturale" del gioco Air1 di Jecko Development. Tuttavia ha subito profonde modifiche strutturali, che rendono il gioco praticamente unico.

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è guidare la farfalla verde nel percorso annientando le farfalle nemiche, le difficoltà aumenteranno gradualmente.

Controlli

TASTO	OPERAZIONE
TASTI DIREZIONALI	Controlla la farfalla
TASTO ↑	Alza la quota di volo
TASTO ↓	Abbassa la quota di volo
BARRA SPAZIATRICE	Spara con l'arma principale

Punteggi

Annientando i vari nemici vi saranno assegnati punti secondo il prospetto seguente.

NEMICO	PUNTEGGIO
FARFALLA BLU	5 PTS
FARFALLA GIALLA	10 PTS
FARFALLA ROSSA	20 PTS
FARFALLA VIOLA	40 PTS

Death

Introduzione

Death è un gioco molto semplice che nasce da un'idea non basata su altri giochi esempi, tuttavia è nato sulla base di un gioco molto semplice reale. Il gioco è realizzato seguendo lo schema principale degli "sparatutto".

Scopo del gioco

Lo scopo di Death è appunto quello di colpire quanti più fantasmi possibili in circa un minuto, essi disposti per tre in quattro file scorreranno in tutto lo schermo del gioco.

Controlli

TASTO	OPERAZIONE
CLIC SINISTRO - MOUSE	Colpisci il fantasma



NOTA

Allo scadere del tempo, verrà visualizzata la finestra di dialogo che consentirà di salvare il punteggio nella classifica. Per ulteriori informazioni si veda il capitolo "Punteggi" (pag. 9)

Punteggi

Death assegna un punto per ogni fantasma colpito.

Funny

Introduzione

Funny è un gioco classico, ispirato al gioco della pallavolo, nel quale sono sostituiti ai giocatori umani, due basi.

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è riuscire a far cadere la palla alla base avversaria, gestita dal computer autonomamente. La base automatizzata è quella di destra, l'utente controlla la piattaforma di sinistra.

Controlli

	TASTO	OPERAZIONE
TASTO ←		Muovi la piattaforma a sinistra
TASTO →		Muovi la piattaforma a destra



NOTA

La partita avrà termine quando l'automa sfidante avrà raggiunto 6 punti; l'utente dal canto suo deve totalizzare il maggior numero possibile di punti.

Punteggi

Funny prevede l'assegnazione di un punto per ogni pallina sfuggita alla piattaforma avversaria, di conseguenza verrà assegnato un punto all'avversario ogni qual volta la palla sfugga all'utente. In ogni partita la piattaforma avversaria potrà raccogliere un massimo di sei punti.

Golfer

Introduzione

Golfer è una simulazione del gioco del mini-golf.

Scopo del gioco

Imbuca la pallina da golf superando gli ostacoli presenti sul campo. Giocare a Golfer è davvero semplice, è sufficiente puntare la pallina con il mouse, tenere premuto il mouse e direzionare il puntatore in modo opposto rispetto alla direzione da infliggere alla pallina; una volta rilasciato il pulsante sinistro del mouse, la pallina assumerà la direzione indicata e si muoverà con una velocità proporzionale al “caricamento” precedente al tiro.

Controlli

TASTO	OPERAZIONE
CLIC SINISTRO - PRESSIONE LUNGA - MOUSE	Aumenta la forza del colpo
CLIC SINISTRO - RILASCIO - MOUSE	Colpisce la pallina

Punteggi

Golfer tiene traccia del numero di colpi prima di andare in buca, ma non stila una classifica.



NOTA

Se si carica troppo la pallina, potrebbe realisticamente fuoriuscire dal campo di gioco, pertanto verrebbe automaticamente riposizionata all'inizio del tracciato.

Jball

Introduzione

Jball è un gioco che ripropone un flipper.

Scopo del gioco

In una partita di Jball avete a disposizione una sola pallina per totalizzare quanti più punti possibili. Vi saranno assegnati punti in base agli oggetti obiettivi raccolti. I punteggi migliori saranno poi registrati in una classifica alla fine di ogni partita.

Controlli

TASTO	OPERAZIONE
TASTO ←	Aziona il flipper sinistro
TASTO →	Aziona il flipper destro
BARRA SPAZIATRICE	Inizia la partita



ATTENZIONE!

- Se la pallina entra in un buco nero può riapparire in un punto qualsiasi del campo di gioco.
- Se la pallina transita sulle frecce luminose, acquista notevole velocità.

Punteggi

Nel corso della partita saranno assegnati punteggi in base agli oggetti colpiti.

Labirintum

Introduzione

Labirintum è un simulatore di labirinti naturali.

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è condurre il personaggio attraverso il percorso per giungere al premio finale. Il gioco è composto da 6 livelli, gradualmente più lunghi e difficili, più un ultimo livello semplicissimo a spirale, la cui unica difficoltà risiede nella lunghezza del percorso da compiere.

Controlli

TASTO	OPERAZIONE
TASTI DIREZIONALI	Controlla il personaggio

**NOTA**

Per compiere ciascun livello l'utente ha a disposizione circa un minuto.

Punteggi

Labirintum non prevede l'assegnazione di punteggi.

Night Dash

Introduzione

Night Dash è un gioco semplice, emulatore di una divertente corsa notturna.

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è guidare l'esploratore per il percorso stabilito. Attenzione a non far spegnere la torcia e a sfuggire agli scorpioni. Di tanto in tanto, superato un certo livello vi inseguirà un maggiolino dorato e dovrete essere così bravi da non farvi fermare. Per ricaricare la torcia raccogliete le fiaccole presenti sul tragitto. Fate in modo di non essere urtati dagli scorpioni.

Controlli

	TASTO	OPERAZIONE
TASTI DIREZIONALI		Controlla l'esploratore
TASTO ↑		Corri
TASTO ↓		Rallenta
BARRA SPAZIATRICE		Grida



NOTA

Per ricaricare la torcia è sufficiente raccogliere gli oggetti bonus che compariranno durante il percorso.

Punteggi

Night Dash assegna un punteggio in base alla resistenza sul percorso. Di conseguenza, maggiore sarà la permanenza sul percorso, maggiore sarà il punteggio ottenuto.

Pacfantasy

Introduzione

Pacfantasy è una rivisitazione moderna e simpatica del celeberrimo gioco Pacman.

Scopo del gioco

Lo scopo di questo gioco è quello di rimuovere tutti i puntini lampeggianti, mangiandoli con il vostro personaggio. I mostri proveranno a mangiarvi, quindi evitateli. Gli oggetti speciali vi aiuteranno. Quando voi raccogliete un oggetto magico, i mostri temporaneamente avranno paura e potranno essere mangiati da voi per raccogliere punti. Ogni tanto appariranno anche dei bonus. Raggiungete i massimi punteggi e attenti a non essere mangiati.

Controlli

TASTO	OPERAZIONE
TASTI DIREZIONALI	Controlla il giocatore



NOTA

- Raccogliendo gli oggetti magici, i mostri nemici saranno temporaneamente storditi e potranno essere assaliti per raccogliere un bonus in termini di punteggio.
- Di tanto in tanto compariranno nel punto base degli oggetti bonus, raccogliendoli si riceverà un bonus in termini di punteggio.

Livelli

Il gioco è strutturato in sei livelli, con un graduale aumento della difficoltà e della velocità dei personaggi.

Schlange

Introduzione

Schlange è un gioco basato sul celeberrimo gioco Snake prodotto da Nokia per i suoi cellulari. Tuttavia ha una differenza di fondo rispetto al prodotto per cellulari. In questa versione di Jecko Development la coda del serpente non segue perfettamente il serpente stesso, ma i pezzi che si aggiungono alla coda si muovono nella stessa direzione della testa del serpente ma non vi sono legati.

Scopo del gioco

Lo scopo di Schlange è di raccogliere quanti più oggetti possibili, senza naturalmente urtare i frammenti di coda che corrono per la stanza.

Controlli

TASTO	OPERAZIONE
TASTI DIREZIONALI	Controlla il serpente



ATTENZIONE!

Colpendo, o anche solo sfiorando, la coda del serpente la partita avrà termine.

Punteggi

Nel corso della partita saranno assegnati punti in base al prospetto seguente.

OGGETTO	PUNTEGGIO
OGGETTO ARANCIONE	10 PTS

Stars Mission

Introduzione

Stars mission è un semplice simulatore di una guerra spaziale.

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è guidare la vostra navicella nel percorso annientando le navicelle dei nemici. Prestate attenzione ai laser che vi saranno sparati contro.

Controlli

TASTO	OPERAZIONE
TASTI DIREZIONALI	Controlla l'astronave
TASTO ↑	Alza la quota di volo
TASTO ↓	Abbassa la quota di volo
BARRA SPAZIATRICE	Spara, utilizzando l'arma predefinita



ATTENZIONE!

In ogni partita, si avranno a disposizione 5 vite.

Punteggi

Nel corso della partita saranno assegnati punti in base al prospetto seguente.

NEMICO	PUNTEGGIO
NEMICO QUALSIASI	10 PTS

Tank war

Introduzione

Tank war è un gioco simulazione di una guerra terrestre. Infatti è ambientato in un deserto roccioso sterminato e sarete solo voi a combattere contro il fronte avversario.

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è guidare il carro armato nel percorso annientando i carri armati nemici, le difficoltà aumenteranno gradualmente.

Controlli

TASTO	OPERAZIONE
TASTI DIREZIONALI	Controlla il carro da guerra
TASTO ↑	Avanza più velocemente
TASTO ↓	Rallenta
BARRA SPAZIATRICE	Spara, utilizzando l'arma predefinita



ATTENZIONE!

- Urtando gli oggetti nucleari si perderà una vita.
- Urtando gli oggetti roccia si perderà una parte di vita.

Punteggi

Distruggendo i vari carri armati nemici vi saranno assegnati diversi punteggi, graduati per difficoltà.

NEMICO	PUNTEGGIO
NEMICO GIALLO	15 PTS
NEMICO ROSSO	20 PTS
NEMICO GRIGIO	30 PTS
NEMICO BLU	60 PTS

Viper Rally

Introduzione

Viper Rally è un gioco simulazione di una corsa rally fuoristrada.

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è guidare l'auto all'interno dello schermo. Attenzione a non terminare il carburante e a sfuggire alla polizia. Infatti un'auto della polizia superato un certo livello vi inseguirà e dovrete essere così bravi da non farvi fermare. Per ricaricare il carburante raccogliete gli oggetti bonus presenti in strada. Fate in modo di non essere coinvolti in tamponamenti. Attenti agli incendi, infatti di tanto in tanto compariranno sulla strada degli incendi che potranno causare non pochi incidenti.

Controlli

TASTO	OPERAZIONE
TASTI DIREZIONALI	Controlla il veicolo
TASTO ↑	Accelera
TASTO ↓	Rallenta
BARRA SPAZIATRICE	Aziona il clacson



ATTENZIONE!

- **Di tanto in tanto si incontreranno nella carreggiata degli incendi, essi vanno evitati perché, se urtati, porteranno alla perdita di una vita.**
- **Per rifornire l'auto è sufficiente raccogliere gli elementi contrassegnati dalla dicitura "GAS".**

Punteggi

Viper Rally assegna un punteggio in base alla resistenza sul percorso. Di conseguenza, maggiore sarà la permanenza sul percorso, maggiore sarà il punteggio ottenuto.

Condizioni di Licenza software Jecko Development

Accordo di Licenza con l'Utente Finale - End User License Agreement (E.U.L.A.)

IMPORTANTE - LEGGERE CON ATTENZIONE: Il presente Contratto di Licenza con l'Utente Finale per il software Jecko Development ("Contratto") è un contratto intercorrente tra l'utente (persona fisica o giuridica) e Jecko Development per il software Jecko Development relativo al presente Contratto, che include i supporti di memorizzazione ad esso associati e i servizi Jecko Development basati su Internet ("Software"). Il software può includere un addendum o una modifica al presente Contratto.

INSTALLANDO, DUPLICANDO O ALTRIMENTI UTILIZZANDO IL SOFTWARE, L'UTENTE ACCETTA DI ESSERE VINCOLATO DALLE CONDIZIONI DEL PRESENTE CONTRATTO.

1. CONDIZIONI DI USO GENERALE

All'utente viene concessa una licenza per l'uso del software Jecko Development per un periodo illimitato. Il software prodotto da Jecko Development e coperto da questa licenza è fornito gratuitamente sia per uso privato che commerciale.

Anche se non viene chiesto un pagamento corrispettivo per l'uso, ciò non implica che non sussistano delle condizioni di utilizzo per il suddetto software.

- 1.1.** L'utente ha la possibilità di usare il software su qualsiasi numero di computer da lui posseduti o a vario titolo controllati.
- 1.2.** L'utente NON può distribuire, copiare, divulgare, cedere, vendere, scambiare, né trasferire ad altri il diritto di uso del suddetto software.
- 1.3.** L'utente NON ha alcun diritto proprietario nei confronti del software. L'utente riconosce ed accetta il fatto che Jecko Development detiene il copyright e tutti i diritti proprietari nei confronti del software.

2. DIRITTI DI PROPRIETÀ INTELLETTUALE

- 2.1** Questa licenza non fornisce alcun diritto di proprietà intellettuale nei confronti del software. Il software è proprietà intellettuale di Jecko Development che ne possiede tutti i diritti proprietari.
- 2.2** Il software è protetto dal copyright, incluse, senza alcun tipo di limitazioni, le leggi sul copyright e le clausole internazionali sui contratti.
- 2.3** Ogni copia del software, che l'utente ha la possibilità di usare su tutti i computer da lui posseduti o a vario titolo controllati, è soggetta a questa licenza e deve mantenere lo stesso copyright e le stesse informazioni sulla proprietà intellettuale specificate in questa licenza.
- 2.4** L'utente si impegna a NON decompilare, disassemblare o in qualsivoglia modo cercare di scoprire il codice sorgente di questo software.
- 2.5** Ogni tentativo di reverse-engineering, copia, clonazione, modifica od alterazione in qualsiasi tipo del software, senza la preventiva autorizzazione da parte di Jecko Development, è strettamente proibito.

3. LIMITI DI RESPONSABILITÀ

Il software viene fornito all'utente "COSÌ COME È" e Jecko Development non fornisce alcuna garanzia per il suo uso ed il suo rendimento. In nessun caso la Jecko Development sarà ritenuta responsabile per qualsiasi tipo di danni, reclami, costi, danni accidentali, mancati profitti, mancati risparmi, nemmeno nel caso in cui Jecko Development sia stata preventivamente avvisata della possibilità di tali perdite, danni, costi o reclami da parte dell'utente o di parti terze.

4. RINUNCE

Se una porzione di questa licenza è considerata inapplicabile, tutte le restanti clausole resteranno valide. Ciò significa che se una sezione della licenza è in contrasto con le leggi vigenti nello Stato in cui l'utente risiede, il resto della licenza è comunque vigente. L'impossibilità da parte dell'utente o di Jecko Development ad esercitare uno dei diritti previsti da questa licenza NON costituirà una rinuncia ad (a) ogni altro termine o clausola della licenza, o (b) al diritto in qualsiasi momento successivo di richiedere la totale e rigorosa adesione a tutti i termini e clausole della licenza.

Chiunque desideri porre domande in ordine a questo Contratto o contattare Jecko Development per qualunque ragione può visitare Jecko Development sul World Wide Web al seguente indirizzo: <http://www.jeckodevelopment.com> o all'indirizzo di posta elettronica info@jeckodevelopment.com .

Sommario

Introduzione	3
Requisiti di sistema.....	4
Cosa c'è di nuovo.....	5
3, 2, 1, Game Pack!.....	6
Comandi comuni.....	7
Modalità di pausa	8
Vecchia modalità di pausa (Flash Pause).....	8
Punteggi.....	9
Game Pack Start Console.....	10
I giochi.....	11
Air 1	12
Air 3	13
Air Double.....	14
Ball & Harpoons.....	15
Ball Guns.....	16
Beetle Race	17
Butterflight	18
Death	19
Funny	20
Golfer.....	21
Jball.....	22
Labirintum	23
Night Dash	24
Pacfantasy.....	25
Schlange.....	26
Stars Mission.....	27
Tank war	28
Viper Rally.....	29
Condizioni di Licenza software Jecko Development.....	30