

The Dark Eye

CHAINS OF SATINAV



MANVALE

CHAINS OF SATINAV

SOMMARIO

Introduzione	4
La storia fino ad oggi...	5
I personaggi	6
Requisiti di sistema	8
Installazione	8
Avvio del gioco	9
Disinstallazione	9
Menu principale	10
Comandi	12
Menu azioni	13
L'inventario	14
Guida	15
Dialoghi	16
Comandi della tastiera	17
Informazioni utili	18
Siti web	21
Modalità Gatto con gli stivali	22
Riconoscimenti	23
Contratto di licenza	26
Informazioni tecniche	27

AVVERTENZE SULL'EPILESSIA

Alcune persone potrebbero risultare vittime di attacchi epilettici o perdita di conoscenza se esposte ad alcune immagini come luci intermitten. Queste persone potrebbero avere gli attacchi di cui sopra durante l'esposizione a immagini televisive o mentre giocano a un videogioco. Anche individui che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero cadere vittima di crisi di epilessia fotosensibile. Se tu o un tuo familiare siete stati vittima di attacchi epilettici, si consiglia di consultare un medico prima di giocare. Se si dovesse presentare almeno uno dei seguenti sintomi, smettere immediatamente di giocare e consultare un medico: visione alterata, tic nervosi degli occhi o del viso, perdita momentanea di conoscenza.

MISURE DI SICUREZZA

- Stare seduti a una distanza di sicurezza dallo schermo, possibilmente sfruttando al massimo la lunghezza dei cavi.
- Utilizzare uno schermo piccolo.
- Non giocare quando si è stanchi.
- Assicurarsi che la stanza sia ben illuminata.
- Fare una pausa di 10-15 minuti per ogni ora di gioco.

PIRATERIA

qualsiasi duplicazione, parziale o totale, non autorizzata di questo prodotto o dei marchi di fabbrica in esso contenuti, è perseguitabile dalla legge. La creazione di copie pirata danneggia gli utenti, gli sviluppatori, i publisher e tutti i rivenditori autorizzati di questo prodotto. Se credi che quella che stai utilizzando sia una copia illegale o se sei in possesso di informazioni su copie pirata in circolazione, rivolgiti al nostro servizio di assistenza clienti.

INTRODUZIONE

Grazie per aver acquistato *The Dark Eye - Chains of Satinav*, la nuova avventura creata da Daedalic Entertainment e Deep Silver. Segui le gesta dell'eroe Geron e dei suoi compagni nel fantastico mondo di *The Dark Eye*. Scopri i regni magici e misteriosi abitati da creature oscure. Affronta i mille pericoli e salva il tuo regno dal declino!

Incubi terribili, oscure visioni, morti misteriose... da quando il regno di Andergast è diventato dimora di uno stormo di corvi, gli abitanti superstiziosi non trovano pace. Solo Geron è contento della presenza degli uccellacci: può finalmente dimostrare che non è lui la causa di sventure e disgrazie come tutti credono. Ben presto, però, Geron deve riconoscere che non bastano rete ed esca per risolvere il problema. I corvi, infatti, sono solo dei messaggeri che annunciano una forza oscura che incombe minacciosa su tutta Andergast ...

The Dark Eye - Chains Of Satinav è un'avventura "punta e clicca". Con il mouse comandi i personaggi nello scenario di gioco che si imbattono in svariati rompicapi che richiedono attenzione ai dettagli e capacità associativa. Esplora ogni angolo dello scenario, parla con tutti i personaggi che incontri, raccogli tutti gli oggetti che ti sembrano utili. Nel tuo inventario puoi combinare gli oggetti tra loro e guardarli sotto la lente d'ingrandimento.

Tuffati nell'avventura - Atlanide ha bisogno di te!

LA STORIA FINO AD OGGI ...

Tredici anni fa, nella piazza delle esecuzioni della cittadina di Andergast, veniva messo al rogo un losco Veggente. Nessuno conosceva il suo nome reale. Ogni tanto era venuto allo scoperto con delle profezie di sventure sugli abitanti di Andergast, che puntualmente si avveravano.

All'esecuzione assisteva anche un bimbo povero dai capelli corvini. Quando il Veggente lo scorse, enunciò la sua ultima profezia: quel ragazzino sarebbe stato causa di disgrazie e avrebbe trascinato nell'oblio tutta Andergast. Poi venne appiccato il fuoco e le fiamme lo avvolsero.

Il bambino dai capelli neri, Geron, crebbe e diventò un cacciatore di grande talento. Tuttavia, da quel fatidico giorno dell'esecuzione, le terribili parole del Veggente pendettero come una scure sulla sua testa. Gli abitanti di Andergast lo guardavano con sospetto, e il fatto che ovunque lui passasse, qualcosa si rompeva o spariva, non faceva altro che rafforzare quel pregiudizio.

All'inizio della storia il giovane Geron ha un gran bel da fare. Molti corvi si comportano in modo strano. Tanti abitanti di Andergast giurano che sono loro la causa di terribili incubi di molta gente. Quando alcuni degli eroi che tredici anni prima avevano messo al rogo il Veggente vengono trovati morti e senza occhi, è subito chiaro che lo spirito del Veggente è tornato per vendicarsi. Naturalmente tutti gli occhi sono di nuovo puntati sul giovane Geron, accusato di essere la causa di tutte le sventure del suo paese.

Quando il re annuncia che è alla ricerca di un cacciatore talentato tra la gente del popolo, Geron approfitta dell'occasione per scrollarsi di dosso una volta per tutte la malefica reputazione che da troppi anni lo affligge. La trama si infittisce quando il giovane si ritrova in alcune situazioni sempre più complicate.

I PERSONAGGI

Il giovane cacciatore *Geron* non conduce una vita facile da quando un Veggente, durante la sua esecuzione, gli ha profetizzato che avrebbe "portato sventure". Da quel giorno la terribile profezia pende sulla testa del giovane come una scure e tutti gli abitanti di Andergast diffidano di lui. Si mormora di eventi strani come brocche che si rompono da sole, luci che si spengono misteriosamente e disgrazie continue.



GERON

L'arrivo dei corvi nella regione di Andergast rappresenta per Geron una possibilità preziosa per dimostrare il suo valore e rifarsi una reputazione. Prima, però, deve farsi notare dal re! Potrebbe utilizzare le sue doti magiche nascoste e fare un incantesimo Klickaradoms.



GWINNLING

Da sempre *Gwinnling* è stato uno che vive ai margini della società, un misantropo. Non comprende gli esseri umani e per questo si è ritirato nella solitudine della natura selvaggia sfruttando le sue doti di cacciatore. È stato l'assistente del Veggente, tuttavia non ne ha mai condiviso le azioni. Infatti un giorno conduce un gruppo di eroi nel suo nascondiglio nel bosco e il Veggente viene preso prigioniero e portato ad Andergast.

Gwinnling assiste all'esecuzione del Veggente e vede come questo rivolge lo sguardo a quel bambino dai capelli corvini che è tra il pubblico della piazza. Prende con sé quel bimbo, *Geron*, e lo addestra come uccellatore.

CHAINS OF SATINAV



Efferdan, il più giovane del casato Hussbek-Galahan, sposa, in veste di figlio di un Barone esiliato della Horasia, la figlia maggiore del vecchio re di Andergast. Dopo i disordini dovuti alla successione al trono dell'anno 1022 BF, sale inaspettatamente al potere di Andergast.

Si dedica con passione alle riforme della arretrata Andergast e si prefigge l'obiettivo di porre fine ai dissidi che da secoli il regno ha con la confinante Nostria. Per questo invita la regina di Nostria Yolande II in visita ad Andergast. Ma i corvi ormai hanno ormai invaso tutto il borgo reale e minacciano di rendere vani tutti gli sforzi del re.

Quali segreti custodisce la misteriosa *Nuri*? Alla ricerca di un metodo per liberare Andergast dalla piaga dei corvi, il padre adottivo di Geron, Gwinnling, manda il ragazzo a cercare la misteriosa signora. Ma a quanto pare Geron non è l'unico interessato a *Nuri*.

Ben presto voci insistenti sul ritorno del Veggente costringono i due a lasciare Andergast per intraprendere un viaggio molto pericoloso attraverso il nord di Atlantide. Geron ricorre alle utili doti magiche da riparatrice di *Nuri*: è in grado, infatti di riparare piccoli oggetti rotti.



REQUISITI DI SISTEMA

- Windows XP/Vista/7
- Processore Single-Core da 2,5 GHz o Dual-Core da 2 GHz
- 2 GB di RAM (2,5 GB per Windows Vista/7)
- Scheda video compatibile con OpenGL2.0 con 512 MB di RAM (sconsigliata la Shared-Memory)
- Scheda audio compatibile con DirectX9.0c
- 6 GB di spazio libero su disco fisso
- Driver DVD
- Mouse (si consiglia l'uso di mouse con terzo pulsante e rotellina)
- Accesso a Internet (per l'attivazione su Steam)

INSTALLAZIONE

Inserisci il DVD del gioco nel driver apposito. Se è attivo l'avvio automatico, l'installazione partirà automaticamente. Segui le istruzioni che compaiono sullo schermo. Se la funzione di avvio automatico non è attiva, devi avviare l'installazione manualmente. Apri le Risorse del computer e fai doppio clic sul driver DVD; poi fai doppio clic su "setup.exe".

The Dark Eye - Chains of Satinav utilizza l'interfaccia Steam, il che significa che, per attivare il prodotto, devi disporre di una connessione a Internet e di un account con Steam. All'inizio dell'installazione ti sarà chiesto di accedere al tuo account Steam. Se non ti sei ancora registrato con Steam, puoi farlo anche ora. Successivamente potrai utilizzare il codice di attivazione del prodotto che si trova sul retro del manuale e installare il gioco.

AVVIO DEL GIOCO

Durante l'installazione del gioco hai la possibilità di posizionare un collegamento sul Desktop. Una volta posizionato, potrai accedere al gioco facendo doppio clic sull'icona sul Desktop. Il DVD non deve essere inserito nel driver. In alternativa puoi avviare il gioco dal tuo account Steam a cui accedi dal menu Avvio di Windows®.

In Steam hai anche accesso a missioni gratis e aggiornamenti del gioco. Per giocare a *Chains of Satinav* non è indispensabile che tu disponga di una connessione a Internet: nel browser di Steam seleziona "Vai Offline" sotto la voce "Steam".

DISINSTALLAZIONE

Per disinstallare il gioco dal computer accedi a Steam, fai clic su "I miei giochi" a destra e seleziona *The Dark Eye - Chains of Satinav*. Seleziona poi "cancella contenuti locali".



MENU PRINCIPALE

All'avvio del gioco sarà visualizzata la schermata iniziale: da qui puoi scegliere se iniziare una nuova partita, caricarne una salvata oppure aprire il menu principale, che a sua volta presenta ulteriori opzioni di gioco.



CARICARE PARTITA

Qualsiasi partita iniziata può essere salvata e caricata in un secondo momento.

NUOVA PARTITA

Con questa opzione inizi una partita da zero. Puoi scegliere se tuffarti in una "avventura comoda", e cioè con la guida attivata e un tutorial da fare all'inizio, oppure in una "avventura autentica" che ti catapulterà direttamente nel cuore del gioco. Se per i primi passi hai bisogno di un piccolo aiuto puoi sempre dare un'occhiata alle Informazioni utili riguardo ai primi rompicapi del gioco che trovi più in là nel presente manuale.

SALVATAGGI

Selezionando questa voce accedi al menu dei salvataggi: qui puoi salvare le tue partite o caricarne una salvata in precedenza.

CHAINS OF SATINAV



IMPOSTAZIONI

Qui puoi regolare alcune impostazioni di gioco a tuo piacimento. Puoi regolare il volume dei dialoghi trascinando il cursore del volume, impostare musica ed effetti sonori, attivare o disattivare la guida e attivare o disattivare effetti grafici aggiuntivi al gioco. Inoltre puoi attivare o disattivare la visualizzazione dei sottotitoli e decidere se giocare in modalità finestra o a schermo intero.

EXTRA

In questo menu trovi tutti gli elementi bonus che sblocca man mano che giochi. Ogni tanto vieni a dare un'occhiata ai filmati sbloccati o a leggere informazioni sulle nuove missioni sbloccate.

ABBANDONARE PARTITA

Con questa opzione puoi terminare una partita.

COMANDI

The Dark Eye - Chains of Satinav si gioca tranquillamente con il mouse. Con il puntatore esplori lo scenario, sposti i personaggi e interagisci con oggetti e persone.

PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE: Con il pulsante sinistro del mouse puoi eseguire la maggior parte delle azioni di gioco. Se con il puntatore ti trovi su una persona o un oggetto interattivi (i cosiddetti hotspot), comparirà automaticamente un simbolo ad indicare l'azione eseguibile. A seconda degli hotspot potrai prendere, parlare, guardare e eseguire altre azioni.

Facendo clic sul pulsante del mouse l'azione sarà eseguita. Usa lo stesso pulsante anche per saltare dialoghi e testi (ulteriori dettagli nel paragrafo "Dialoghi"). Facendo doppio clic su una uscita, il personaggio entrerà automaticamente nella stanza confinante senza dover prima camminare verso l'uscita. Tutte le uscite sono indicate da un coccio a forma di freccia.

PULSANTE DESTRO DEL MOUSE: Premendo il pulsante destro del mouse su un hotspot, lo puoi vedere sotto la lente d'ingrandimento. Gli oggetti agganciabili al puntatore possono essere riposti nell'inventario (ulteriori informazioni nel paragrafo "L'inventario").

PULSANTE CENTRALE DEL MOUSE/CLIC SULLA ROTELLINA: Se la visualizzazione degli hotspot è attiva (ulteriori dettagli nel paragrafo "Guida"), puoi visualizzarli con un semplice clic del pulsante centrale o della rotellina del mouse.

ROTELLINA DEL MOUSE: Usa la rotellina del mouse verso l'alto e il basso per scorrere tra gli oggetti e gli incantesimi dell'inventario e, se scelti, agganciarli al puntatore. Il meccanismo preciso di incantesimi e inventario verrà spiegato più in avanti in un paragrafo apposito.

IL MENU DELLE AZIONI

Nella parte bassa dello schermo si trova un menu che appare automaticamente quando passi il puntatore del mouse sul bordo inferiore dello schermo.



Al centro si trova l'inventario, di cui si parlerà ampiamente nel prossimo paragrafo. In più ci sono anche altri pulsanti:

RUOTA DELL'ATTRAVERSAMENTO: Apre il menu principale. Selezionando "Carica partita" puoi entrare direttamente nella partita salvata.

LIBRO: Apre il diario di Geron. Qui sono archiviate tutte le informazioni che raccoglie durante il gioco e ci sono i dettagli delle missioni che si devono completare. La mappa a destra indica il punto preciso di Aventurien in cui si trova Geron.

LENTE D'INGRANAMENTO: Se la visualizzazione degli hotspot è attiva, con un semplice clic sulla lente saranno visualizzati tutti gli hotspot presenti nella stanza.

BROCCA (GIALLA): Geron è un mago dilettante e ha a disposizione un incantesimo semplice di Klickaradom: basta fare clic su questo pulsante e avrà il potere di rompere a distanza piccoli oggetti di terracotta, vetro o ghiaccio.

CHIOCCIOLA (BLU): Se Geron si trova in giro con Nuri, potrà usufruire dei suoi poteri di riparazione, che le permettono di rimettere insieme oggetti rotti, a patto che tutti i pezzi siano nell'inventario o nello scenario di gioco.

L'INVENTARIO

Tutti gli oggetti che raccogli vengono automaticamente riposti nell'inventario che si trova al centro del menu delle azioni in basso sullo schermo. Ha spazio illimitato e, dunque, puoi aggiungere la quantità di oggetti che desideri senza preoccuparti dello spazio. Tutti gli oggetti raccolti sono rappresentati da piccoli simboli. Se tutti gli spazi sono occupati, puoi scorrere con le frecce e aggiungere altri oggetti.

Per selezionare un oggetto fai clic su di esso con il pulsante sinistro del mouse e questo si aggancerà al puntatore. Puoi utilizzare l'oggetto e abbinarlo a un altro oggetto dell'inventario o un hotspot con un semplice clic. Facendo clic sul pulsante destro del mouse puoi riporre l'oggetto nell'inventario. Puoi anche utilizzare entrambe le magie con gli oggetti dell'inventario per riportare insieme i cocci raccolti.

In alternativa puoi anche usare la rotellina del mouse per selezionare tutti gli oggetti raccolti e la magia per non dover tornare appositamente nell'inventario.

L'inventario si chiude automaticamente appena lasci con il puntatore la zona in basso dello schermo.

GUIDA

VISUALIZZAZIONE HOTSPOT: puoi attivare o disattivare questa funzione dal menu delle impostazioni. Se è attiva, premendo la barra spaziatrice, il pulsante centrale del mouse o i simboli di lente d'ingrandimento, puoi visualizzare tutti gli hotspot e le uscite per un breve lasso di tempo. Le uscite sono contrassegnate da una freccia e gli hotspot si illuminano.

Aiuto con le combinazioni: se con un oggetto sul puntatore passi su un hotspot, questo aiuto ti indica se la combinazione di oggetto e hotspot è conveniente, nel qual caso il puntatore si illumina. Se l'azione non è fondamentale per lo svolgimento del gioco, il puntatore non si illumina, ma resta comunque eseguibile. Puoi attivare o disattivare l'aiuto con le combinazioni dal menu delle impostazioni.

Aiuto con le azioni: se questa opzione è attiva, il colore del nome dell'oggetto su cui stai puntando il mouse ti indicherà se con quell'oggetto puoi eseguire azioni fondamentali per il gioco o meno.

Blu = oggetto ancora non utilizzato

Bianco = qui si possono eseguire ancora delle azioni rilevanti per il gioco

Grigio = tutte le azioni rilevanti per il gioco sono state eseguite.

MODALITÀ DI GIOCO: all'inizio di una partita puoi decidere se attivare la guida (avventura comoda) o no (avventura autentica). In qualsiasi momento puoi attivare o disattivare le funzioni elencate dal menu delle impostazioni.

DIALOGHI



Quando parli con altri personaggi del gioco, il dialogo sarà visualizzato sullo schermo. Anche per i dialoghi puoi scegliere tra i vari temi che trovi in basso sullo schermo. Passando con il mouse su una opzione, questa assumerà un colore. Un semplice clic basta per attivare l'opzione desiderata. Grazie ai dialoghi ottieni preziose informazioni sull'avventura o nuove missioni da completare, appuntate anche nel diario.

Se vuoi saltare alcune parti dei dialoghi devi semplicemente fare un clic veloce con il pulsante sinistro o destro del mouse. Dal menu puoi anche scegliere un'opzione con cui puoi saltare tutti i dialoghi.

COMANDI DELLA TASTIERA

Oltre ai comandi con il mouse, ci sono anche una serie di comandi da utilizzare sulla tastiera:

ESC: apre/chiude il menu principale e salta i filmati

F1: apre/chiude il diario

F5: apre/chiude il menu dei salvataggi

F8: apre/chiude il menu delle impostazioni

F9: salvataggio rapido. Quello esistente viene sovrascritto

F10: carica un salvataggio rapido

F11: salva uno screenshot in formato PNG nella cartella utente del gioco

F12: salva uno screenshot in Steam (impostazione predefinita di Steam)

Invio: salta testo

. (punto) : salta testo

Barra spaziatrice: se la visualizzazione degli hotspot è attiva, questi vengono mostrati insieme alle uscite in trasparenza. Inoltre puoi usare la barra spaziatrice per mettere in pausa i filmati.

Freccia sinistra: pagina precedente nel diario

Freccia destra: pagina successiva nel diario

M: attiva/disattiva audio del gioco

T: scegli tra "Solo voce", "Solo sottotitoli" e "Voce e sottotitoli"

+ (più): aumenta il volume del 5%

- (meno): abbassa il volume del 5%

INFORMAZIONI UTILI

All'inizio tutto è abbastanza difficile. Queste informazioni ti accompagnano con preziosi consigli durante i tuoi primi passi nel mondo di *The Dark Eye - Chains Of Satinav*. Se non vuoi rovinarti il brivido e preferisci vedertela da solo, non leggere oltre!

Sicuramente il cacciatore di Andergast Geron si era immaginato tutt'altro. Dopo molti anni di guerra finalmente si prospetta un armistizio con il regno confinante di Nostria. In occasione dei festeggiamenti per una visita della regina di Nostria il re di Andergast ha convocato tutti i giovani assegnando loro una missione. Tra loro c'è anche Geron. L'obiettivo della missione "foglia di quercia" è trovare per primo quattro foglie di quercia di metallo. Proprio quando Geron mette mano sulla terza foglia e pensa di avere la vittoria in tasca, viene aggredito da altri due concorrenti, Olgierd e Ulfried, che con la violenza gli sottraggono la foglia e lo lasciano di faccia in giù nella mangiatoia di un porcile.



CHAINS OF SATINAV

Dopo inutili trattative con Olgierd, Geron afferra un martello e cerca di attaccare Ulfried per liberarsi, ma inutilmente. Con le sue ultime forze Geron tenta di liberarsi dalla morsa dei suoi aggressori. Sin da bambino Geron sviluppa un piccolo talento per la magia che gli permette, nel corso degli anni, di imparare a rompere piccoli oggetti con la sola imposizione del pensiero. Spacciato, Geron utilizza la sua magia su una brocca in terracotta piena di vino e finalmente riesce a disfarsi di Ulfried e Olgierd.

Geron deve affrontare due missioni: trovare la quarta foglia di rame e recuperare da Olgierd la foglia di quercia che gli è stata sottratta.



Dopo una breve chiacchierata con il suo padre adottivo Gwinning, Geron prende il suo bastone e le due foglie di quercia dalla stanza che è situata sotto il laboratorio e abbandona la casa, ma poco più in là si imbatte ancora nei suoi due aggressori intenti a confabulare un piano per mettere le mani sulla prossima foglia di quercia. Geron decide di trovare la foglia di ottone prima dei due per poi proporre loro di scambiarla con la foglia di rame.

CHAINS OF SATINAV

Appena Geron arriva nelle vicinanze dei suoi nemici, questi smettono di parlare per non essere ascoltati.

Geron entra nella porta accanto ai due e sale al piano di sopra. Da lì riesce ad origliare tutto: "Il guardiano davanti al borgo indossa camicia e pantaloni. In uno di questi indumenti nasconde una foglia". Il guardiano, tuttavia, nega di essere in possesso della foglia.



Geron si reca nella vivace piazza del mercato decorata a festa. Hilda vende biglietti per la tombola e il musicista Fredhelm intrattiene il pubblico suonando il violino. Ma c'è qualcosa che non quadra... Che qualcuno abbia steso la propria biancheria sulle ghirlande decorative? Accanto ai gagliardetti sono stesi alcuni indumenti tra cui anche un gilet molto simile a quello indossato dal guardiano del borgo.

Geron non indugia e utilizza il bastone per afferrare la il gilet. Dopo un'ispezione all'inventario finalmente trova la foglia di quercia di ottone e la scambia, dopo una breve discussione, con la foglia di Olgierd.



Geron non indugia e utilizza il bastone per afferrare la il gilet. Dopo un'ispezione all'inventario finalmente trova la foglia di quercia di ottone e la scambia, dopo una breve discussione, con la foglia di Olgierd.

Siamo arrivati al termine delle informazioni utili: da questo momento dovrà cavartela da solo. Tuffati nella nostra avventura mozzafiato e piena di colpi di scena!

Siti WEB

Sul sito ufficiale di *The Dark Eye - Chains of Satinav* troverai tutte le novità, tanti download e un sacco di altri contenuti per te:
<http://www.satinavsketten.de>

Nel forum di Daedalic potrai confrontarti con altri utenti appassionati del gioco e chiedere consigli tecnici e su problemi pratici nel gioco:
<http://forum.daedalic.de>

LA MODALITÀ GATTO CON GLI STIVALI

Per sbloccare il gatto con gli stivali e ritrovarlo come compagno di viaggio del suo gruppo di eroi, devi far raggiungere a Geron l'accampamento degli orchi. Qui troverai un pony con il quale dovrai attraversare la catena montuosa delle Blutzinnen verso est. Fermati al terzo incrocio a nord in direzione Tiefhusen e svolta a destra appena dietro l'annaffiatoio stregato. Se attraversi il ponte pericolante e utilizzi la magia Brilla Flim Flam sull'abete più grande della radura degli elfi, comparirà un piccolo pulsante rosso per terra. Tienilo premuto per tre minuti mentre Geron fa il giocoliere con le palle dell'inventario. Attenzione: tutti i salvataggi saranno cancellati automaticamente!

All'avvio di una nuova partita un gatto invisibile ti accompagnerà, a partire dal livello 5, nella tua avventura. Con l'aiuto di questa creatura potresti riuscire a cambiare radicalmente il destino di Atlantide e sconfiggere per sempre i malvagi pelosoni neri.

GATTO CON
GLI STIVALI

CHAINS OF SATINAV

RICONOSCIMENTI

Daedalic Entertainment presenta The Dark Eye – Chains Of Satinav

Lead Game Design

Franziska Reinhard

Executive Producer

Carsten Fichtelmann

Project Lead

Matthias Mangelsdorf

Story

Franziska Reinhard

Tilman Schanen

Mark Wachholz

Writing

Ole Kamm

Kevin Mentz

Tilman Schanen

Mark Wachholz

Puzzle Design

Ole Kamm

Franziska Reinhard

Tilman Schanen

Harm Wünsche

Lead Scripting

Eduard Wolf

Scripting

Kathrin Kurzbach

Ingo Leitner

Phillip Massek

Kevin Mentz

Simon Nguyen

Claudia Pötzschke

Franziska Reinhard

Nikita Seredkin

Eduard Wolf

Harm Wünsche

Tools

Kathrin Kurzbach

Eduard Wolf

Lead Background Design

Tobias Trebeljahr

Character Design

Simone Kesterton

Stefanie Kick

Graphic Artists

Inge Faber

Katharina Fehmer

Oleg Gritzmacher

Kristina Günter

Vira Haglund

Stefanie Kick

Matthias Mangelsdorf

Stephan Mangelsen

Matthias Nikutta

Franziska Reinhard

Carolin Simon

Verena Stahl

Asim Steckel

Manuel Vormwald

Stefan Wacker

Eduard Wolf

Lead 3D Artist

Thorsten Kesse

3D Animation

Marco Hüllen

Martin Kailuweit

Thorsten Kesse

Eckhart Piqueur

Carolin Simon

Stefan Wacker

2D Animation

Hannes Flor

Marco Hüllen

Martin Kailuweit

Claudia Marvisi

Gabriele Müllner

CHAINS OF SATINAV

Matthias Nikutta
Eckhart Piqueur
Carolin Simon
Manuel Vormwald

Cutscenes
Simone Kesterton
Carolin Simon
Stefan Wacker

Music Production
Knights of Soundtrack
www.KnightsOfSoundtrack.com

Composer
Dominik Morgenroth
Daniel Pharos

Sound Effects
Daniel Pharos

Vocals
Sarah M. Newman

Violin
Katy Lestrémau

Fiddle
Sarah M. Newman

Harp
Angelika Voigt

Guitar
Dominik Morgenroth
Daniel Pharos

Voice Production
Periscope Studios

Executive Producer
Adrian Koch

Projectmanagement
Carolin Schwarz

Production Lead
Sinikka Compart
Finn Seliger

Direction
Jeremiah Costello

Recording
Ingo Tuletz
Peter Haubenschild

Voice Actors
Henry Sargeant as Geron
Nova Kane as Nuri
Mark Lyndon as the Raven
David Duke as Jacomo Nauta
Alex D Attoma
Jeremiah Costello

Valerie Doyle
Jocasta Godlieb
Roger Graves

Leigh Hoch
Mike Hogan
Michael Lovelock

OJ Lynch
Sarah Mason
Martin Mills

Duncan Mountain
Colin Solman

Jonathan Tilley
Gavin Turnball
Oliver von Below
Alexander Walster
Tom Zahner

Visionaire Studio
Thomas Dibke
Alex Hartmann
David Stoffel

English Translation
Daniel Kehr

French and Italian Translation
Keywords

English Localization Editor
Jack Allin

Proofreading
Kevin Mentz
Mark Wachholz

CHAINS OF SATINAV

Testing

Stefan Alsmus
Frederik Bauer
Thorge Detlefsen
Corinna Ertl
Carolin Fleschhut
Julian Flores
Eberhard Flux
Manuel Haug
Dominik Heller
Reiner Hiller
Martin Hookana
Fabian Ilgenstein
Lars Janßen
Matthias Kempke
Leo Lürich
Matthias Mangelsdorf
Stephan Mangelsen
Marc Modrow
Florian Mühlach
David Müller
Florian Pett
Diana Rahfoth
Claas Rhodges
Verena Riedl
Björn Rohwer
Cornelia Rosada
Sebastian Rosada
Tilman Schanen
Johannes Schulz
Mathias von Behren
Julia Wagener
Rico Weinert
Britta Weisser
Philipp Weisser
Pascal Welsing

Daedalic Entertainment

CEO
Carsten Fichtelmann

Creative Director

Jan Müller-Michaelis

Head of Game Design

Sebastian Schmidt

Producer

Matthias Mangelsdorf

Marketing

Carsten Fichtelmann
Dominik Heineccius

Public Relations

Marco Antic
Claas Paletta
Norainy Pauksztat
Henrike Rohloff
Christina Kaiser
Jenny Berndt

Product Management

Dominik Heineccius
Marco Antic

Human Resources

Steffen Boos

Cover Art

Simone Kesterton
Tobias Trebeljahr

Website Design

Alexander König (Destination Design)

Catering Fairy

Anke Günther

Special Thanks

Markus Alpers	Tom Janocha
Dr. Stefan Blanck	Paul Janocha
Torben Breitkreutz	Nina Janocha
Hannes Flor	Markus Ziegler
Robin Kieviet	Henri Heineccius
Ulrich Lindner	Maik Stettner
Steffen Mlynkiewicz	Nina Wagner
Christian Moritz	Roman Wilhelm
Jan Napitupulu	Olgierd Cypra
Thomas Padanyi	
Claas Paletta	
Jannis Radtke	
Steffen Schamberger	

The Dark Eye è utilizzato sotto licenza di Chromatrix GmbH. Das Schwarze Auge è un marchio registrato di Significant Fantasy GbR.

CONTRATTO DI LICENZA

ACCORDO DI LICENZA CON L'UTENTE FINALE

Questo software, tutti i file che ti permettono di giocare o di effettuare gli aggiornamenti, sia online che offline, la confezione, i manuali ecc. (d'ora in avanti "i materiali") e tutti i lavori derivati da questo software e da questi materiali (nell'insieme "il gioco") sono protetti dalle leggi a tutela del copyright e del marchio. Ogni utilizzo del gioco sarà soggetto ai termini contenuti nel presente accordo. Il gioco verrà distribuito e noleggiato esclusivamente da commercianti autorizzati e potrà essere usato solamente per un ambito privato. Sono vietati ogni utilizzo, riproduzione o ridistribuzione del gioco non espressamente autorizzato dai termini del presente accordo.

GARANZIA

A causa della sua natura complessa, il software non può mai risultare completamente privo di errori. Per questo motivo, Koch Media non può garantire che il contenuto di questo prodotto corrisponderà alle tue aspettative e che il software funzionerà correttamente in qualsiasi condizione. Inoltre, Koch Media non fornisce alcuna garanzia in merito a particolari funzioni e risultati derivanti dall'uso del software, qualora risultino eccedenti allo standard minimo legato alla tecnologia del software esistente alla creazione del programma. Quanto appena detto si applica anche alla precisione e/o alla completezza della documentazione di accompagnamento.

Se il programma dovesse presentare, dopo la consegna, difetti tali da impedirne l'uso per lo scopo per cui è progettato, Koch Media si impegna a riparare il prodotto, a consegnarne una nuova copia o a restituire il denaro speso per l'acquisto entro un periodo di due anni dalla data di acquisto. Ciò si applica esclusivamente a prodotti acquistati direttamente da Koch Media.

Per richiedere l'applicazione di questa garanzia, è necessario inviare il prodotto acquistato, insieme alla prova d'acquisto e a una descrizione del problema, al seguente indirizzo: Technischer Dienst, c/o Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, D-82152 Planegg, Germania. Koch Media non fornisce alcuna altra garanzia in merito a danni diretti o indiretti derivanti dall'uso del prodotto, a meno che questi danni non siano derivanti da un intento a nuocere o da una negligenza palese, oppure siano coperti da garanzia obbligatoria per legge.

In ogni caso, l'ammontare della garanzia non può superare il prezzo di acquisto del prodotto. In nessuna circostanza Koch Media si assumerà responsabilità legate a danni non prevedibili o anomali. Questa limitazione non è da applicarsi a eventuali richieste nei confronti del distributore presso il quale hai acquistato il prodotto.

Koch Media non fornisce alcuna garanzia in merito a danni derivanti da uso improprio, in particolare per i casi in cui venga disatteso il manuale, procedure errate, trattamento inappropriate o utilizzo di accessori non adatti, a meno che Koch Media non sia responsabile di tali danni.

DIRITTO D'USO

Acquistando questo software, l'utente ottiene il diritto personale, non esclusivo, di installare e utilizzare il software su un singolo computer. Tale diritto non può essere trasferito, ceduto o dato in prestito. Qualsiasi altro utilizzo del software senza il consenso del detentore del copyright è vietato.

La creazione di copie di backup è consentita solo per gli scopi previsti dalle leggi vigenti.

Il programma, o una sua parte, non può essere trasferito, concesso in licenza, ceduto, modificato, tradotto, adattato o pubblicato, con o senza costi. È espressamente vietato decompilare, disassemblare o convertire

CHAINS OF SATINAV

in altro modo il software, in toto o in parte, in una forma universalmente leggibile.

Chiunque copi, distribuisca o riproduca pubblicamente il software senza alcun tipo di permesso, o aiuti altri a farlo, è perseguitabile legalmente.

La copia non autorizzata del software può essere punita con una multa o con una pena massima di 5 anni di reclusione. Il giudice competente può autorizzare il sequestro e la distruzione dei materiali copiati illegalmente.

In caso di violazione del presente accordo, Koch Media si riserva il diritto di adottare tutte le misure legali a disposizione del concessionario di licenza a tutela della proprietà intellettuale.

TERMINI

Questo accordo di licenza è valido fino alla sua conclusione. Esso può essere terminato distruggendo il software e tutte le sue copie. Koch Media può annullare l'accordo con effetto immediato qualora l'utente si renda responsabile di una grave violazione dell'accordo stesso o dei suoi termini d'uso. In tal caso, l'utente deve distruggere immediatamente il gioco senza alcuna sostituzione e rimuovere il software dal proprio computer. Di fronte a un annullamento valido del presente accordo, per qualsiasi ragione, tutte le licenze garantite vengono revocate immediatamente, senza alcuna forma di sostituzione.

CLAUSOLE FINALI

Nel caso in cui una clausola di questo contratto o una sua parte sia ritenuta o diventi inapplicabile, le clausole rimanenti resteranno comunque in vigore. Le clausole non applicabili verranno sostituite da altre dal significato analogo. Questo accordo di licenza sostituisce tutti i precedenti accordi, verbali o scritti, e va ad affiancare i termini d'uso, senza sostituirli. Koch Media si riserva il diritto esclusivo di aggiornare, modificare o alterare i termini d'uso. La versione riveduta di questo accordo di licenza verrà pubblicata sul sito web di Deep Silver (www.deepsilver.com).

INFORMAZIONI TECNICHE:

Se dovessero insorgere problemi durante l'installazione del prodotto, potete contattare il nostro servizio tecnico:

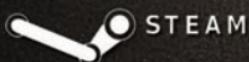
assistenza@deepsilver.net

Alla comunicazione vanno allegati una lista dell'hardware utilizzato con indicazione della marca e del modello delle schede audio e grafica, e del processore.

www.deepsilver.net

The Dark Eye

CHAINS OF SATINAV



© 2012 Daedalic Entertainment GmbH. Published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. The Dark Eye è utilizzato sotto licenza di Chromatrix GmbH. Das Schwarze Auge è un marchio registrato di Significant Fantasy GbR. I loghi di Chains Of Satinav e di Daedalic sono marchi registrati di Daedalic Entertainment GmbH. Tutti i diritti riservati.

Codice di attivazione: