

PC CD-ROM

SIERRA ENTERTAINMENT PRESENTS

# THE HOBBIT™

THE PRELUDE TO  
THE LORD OF  
THE RINGS™

OFFICIAL GAME  
AND ONE OF THE LITERARY WORKS OF J.R.R. TOLKIEN

SIERRA™

Interaktivna igra "The Hobbit" 2003 Vivendi Universal Game, Inc. Vse pravice pridržano. Logotip podajata Tolkien, "The Hobbit", "The Lord of the Rings" ter osebe, dogodki, predmeti in kraj do blagovna znamka ali zaščitena blagovna znamka Saul Zaentz Company, d.o.b. Tolkien Enterprises, in so uporabljeni po pogodbi z Vivendi Universal Games, Inc. Vivendi Universal Games in logotip Vivendi Universal Games sta blagovni znamki Vivendi Universal Games, Inc. Sierra in logotip Sierra sta blagovni znamki ali zaščiteni blagovni znamki Sierra Entertainment, Inc. v ZDA in/ali v drugih državah. Razvil Vivendi Entertainment, Inc. Uporablja Bink Video. Copyright © 1997/2003 RAD Game Tools, Inc. MPEEG Layer-3 playbacks opremljen z Intel's Sound System od RAD Game Tools, Inc. MPEEG Layer-3 tehnologija stiskanja zvoka z dovoljenjem Fourtaker US in THOMSON Multimedia. Vse ostale blagovne znamke so v lasti njihovih lastnikov.

ρί ραίωαίίά, ραίρ

ολρ' ραίη ρλαίωαίό έτρ

# Kazalo

Namestitev .....	3
Upravljanje igre .....	3
Uvod .....	4
Osnovne funkcije .....	5
Glavni Meni .....	7
Nova igra .....	7
Naloži igro .....	8
Nadaljaj z igro .....	9
<b>Kako igrati?</b> .....	<b>9</b>
Igralni zaslon .....	9
Ikone za lažje sporazumevanje .....	11
Vlamljanje ključavnic .....	12
Vaja in drsniki .....	14
Točke pridobljene za pogum .....	14
Konec poglavja .....	15
Prodajalna .....	15
Shranjevanje podstavkov (pedestalov) in iger .....	17
<b>Meni med prekinitvijo</b> .....	<b>18</b>
Zaslon z inventarjem .....	19
Dnevnik .....	20
Zaključek .....	22
Možnosti .....	23



Napredno igranje .....	29
Premikanje .....	29
Neopazno in neslišno premikanje .....	30
Boj in merjenje .....	31
Pobiranje in uporaba predmetov .....	34
Premikanje predmetov .....	34
Izbiranje orožja/predmetov .....	35
<b>Orožje</b> .....	<b>36</b>
Popotna palica .....	36
Meč (zelo) .....	37
Kamenje .....	37
<b>Ostali predmeti</b> .....	<b>39</b>
Predmeti v inventarju .....	39
Predmeti za reševanje nalog .....	42
<b>Pomoč pri nakupu, tehnična pomoč in prodaja</b> .....	<b>44</b>
Tehnična pomoč .....	44
Garancija in pravni nasveti .....	45
Ostali pravni nasveti .....	49
<b>Zahvala</b> .....	<b>50</b>



## Namestitev

Vstavite CD-ROM v CD-ROM enoto vašega računalnika. Namestitveni program igre Hobbit prične delovati samodejno. Skrbno sledite navodilom, ki se pojavijo na ekranu. Ko se namestitveni proces konča, se vam na namizju in v startnem meniju pojavi bližnjica s katero zaženete igro.

Ko zaženete igro se vam na ekranu pojavi Glavni Meni, kjer lahko izbirate med različnimi načini igranja (glej Glavni Meni na strani 7).

## UPRAVLJANJE IGRE

Igre Hobbit ne moreta igrati dva igralca hkrati. Zasnovana je kot igra za enega igralca. Tukaj opisujemo le način igranja z uporabo tipkovnice in miške, vendar pa je možno igrati tudi z Gamepadom. Pregled ukazov je prikazan na strani pod naslovom Osnovne funkcije



πί ραϊσσηγίαια, ραίρ

## Uvod

Čarovnik Gandalf je vedno poudarjal, da je potrebno malega hobita Bilba Bisagina soditi po dejanjih in ne po njegovem videzu. V kratkem se boste prelevili v

Bilba Bisagina in vaša naloga je dokazati, da je imel Gandalf prav.

Zunaj je prečudovit dan, sonce pripeka nad Šajersko a naš Bilbo tiči v svojem udobnem domu. Običajno bi v tem času ravno premišljeval o svojem naslednjem obroku. Vendar to še zdaleč ni običajen dan, kajti kmalu bodo njegov mir skalile skrbi, ko mu bo Gandalf zaupal odgovorno nalogo.

Ste pripravljeni? Vodili boste Bilba in sodelovali v njegovih pustolovščinah, polnih nevarnosti in čudes Srednjega sveta. Pot vas bo zanesla daleč onkraj meja Šajerske, skratje pa vam bodo pomagali iztrgati Osamljeno goro iz krempljev zmaja Samauga. Spotoma boste srečali obilico zanimivih oseb, naleteli pa boste tudi na vrsto hudobcev, ki domujejo v okoliških gozdovih. Bilbo se bo vmes naučil vrsto vojaških veščin, o katerih lahko ostali hobiti samo sanjajo. Te veščine mu bodo pomagale pri njegovi nalogi, hkrati pa bo lahko pomagal Škratom povrniti izgubljeni ponos.



ολό' ραῖσ ρλασσηό ότρ

## Osnovne Funkcije

### TIPKOVNICA

skok



napad



splazi se/lezi



nadeni/snemi prstan



uporabi



pogled



popotna palica



kamenjaj



meč



uporabi čarobni napoj



obrat levo



obrat desno



nameri



naslednje orožje



prejšnje orožje



kamera navzgor



kamera navzdol



naprej



nazaj



pavza



dnevnik



inventar



skupni zaslon



uporabi okostnjakov ključ



### MIŠKA

napad

levi gumb

nameri

desni gumb

naslednje orožje

zasuk kolesca navzdol

prejšnje orožje

zasuk kolesca navzgor

obrat na levo

zasuk miške na levo

obrat na desno

zasuk miške na desno.





# ρί ραίωαίίω, ραίί

## GamePad



## Pozor!

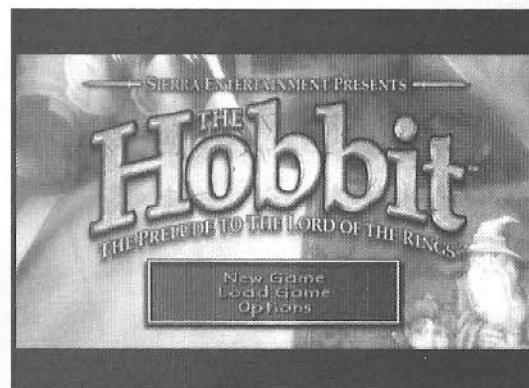
Bilbo lahko pobira določene predmete. Postavite se pred stvar ki jo želite pobrati in pritisnite **ENTER**.

Bilbo bo predmet nato pobral, vi pa z uporabo tipk **W**, **S**, **A** in **D** premaknite predmet na svoje mesto. V nekaterih primerih ga lahko tudi obrnete s pritiskom na tipko **SPACE**.



# ολή ραίη ρλίσωαε έτρ

## Glavni Meni



To je prvo kar se pojavi na vašem ekranu po uvodni zgodbi. To je vaša iztočnica za igranje. Tukaj lahko pričnete igrati novo igro ali pa naložite vaše shranjene igre.

## NOVA IGRA

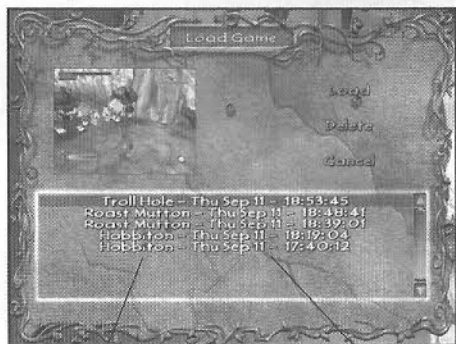
Če želite igrati novo igro pritisnite **NEW GAME** v glavnem Meniju



## ῤῥῥ ῤῥῥῥῥῥῥ ῤῥῥ

### NALOŽI SHRANJENO IGRO

V glavnem meniju lahko naložite katerokoli shranjeno igro. Shranjene igre vsebujejo zapis o tem kje se trenutno nahajate, čas in datum.



Location Within Game

Time/Date Stamp

Če želite naložiti shranjeno igro:

1. V glavnem meniju pritisnite LOAD GAME. Pojavil se bo seznam shranjenih iger.
2. Izberite igro, ki jo želite naložiti in pritisnite LOAD.
3. S pritiskom na DELETE izbršete shranjeno igro s seznama.
4. Pritisnite CANCEL, če se želite vrniti na prejšnji zaslon ne da bi naložili shranjeno igro.



## ῤῥῥ ῤῥῥῥ ῤῥῥῥῥῥ ῤῥῥ

### NADALJUJ Z IGRO

Če želite nadaljevati z zadnjo igro, ki ste jo shranili CONTINUE GAME v glavnem meniju.

## Kako igrati?

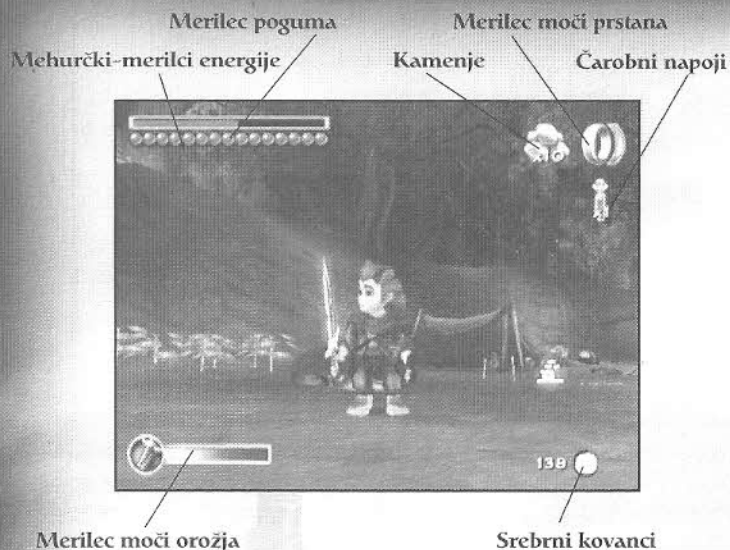
Čas je, dragi hobbit, da se odpraviš pustolovščinam naproti. Srečal boš veliko oseb, ki ti bodo s koristnimi nasveti pomagale pri tvoji nalogi. Na žalost pa boš srečal tudi hudobe, ki ti želijo škodovati, čeprav se jim še sanja ne, kdo pravzaprav si in kam se odpravljáš. Bodi pozoren, tudi kadar počivaš, imej vedno eno oko odprto. Predvsem pa ti želim veliko poguma. Verjemi, potreboval ga boš.

### IGRALNI ZASLON

V Srednjem svetu je že tako dovolj zmede, zato vam bo Igralni zaslon v veliko pomoč. Predvsem bo vnesel nekaj reda in pomagal razjasniti vašo nalogo.



## ρί ραῖσσηῖα, ραίρ



Merilec moči prstana kaže koliko časa lahko Bilbo nosi prstan in ostaja neviden. Ko merilec doseže maksimum, Bilbo zopet postane viden.

Mehurčki-merilci energije so Bilbov najpomembnejši instrument. Barva mehurčkov se spreminja glede na Bilbovo trenutno stanje. Rdeče obarvani mehurčki pomenijo, da je hobbit zdrav in poln energije. Poškodbe in padci pa sčasoma povzročijo, da se mehurčki obarvajo sivo. Ko vsi mehurčki posivijo je igre konec in Bilbo se vrne na zadnjo shranjeno lokacijo. Če se Bilbo zastrupi, se vsi mehurčki obarvajo zeleno. V tem primeru, mora čim hitreje zaužiti napoj, ki vsebuje protistrup. Če ne vzame protistrupa, učinek strupa sčasoma popusti, vendar pa se zeleni mehurčki nato spremenijo v sive. Ko pa Bilbo zaužije napoj, ki vsebuje Čudežne kapljice (Watters of Vigour), zasije okoli (največ desetih) mehurčkov škrlatni sij.



## ολῖ ρῖσ ρλῖσσηῖ ὄτρη

**Srebrni kovanci.** Ta merilec prikazuje število srebrnikov, ki jih je Bilbo spotoma nabral (glej Inventar str 39).

**Kamenje:** merilec kaže tako število kot tip kamenja, ki ga Bilbo nosi v svoji popotni torbi. Hobbiti uporabljajo kamenje kot orožje, predvsem ga mečejo in s tem odganjajo sovražnike.

**Čarobni napoji:** ta funkcija kaže število čarobnih napojev, ki jih Bilbo nosi s seboj.

**Točke dobljene za pogum,** kažejo število točk, ki si jih je Bilbo spotoma prislužil zaradi svojega pogumnega ravnanja (glej Točke dobljene za pogum str 14).

## IKONE ZA LAŽJE SPORAZUMEVANJE

V igri se Bilbo srečuje in sporazumeva s številnimi osebami in predmeti. Le-ti imajo nad seboj posebno ikono. Če želite, da se bo vaš hobbit zapletel v pogovor s pravljimi liki, pritisnite **ENTER** takoj, ko se nad osebami pojavi ikona. Bodite potrpežljivi, kajti za dober pogovor je vredno poslušati nekaj uvodnega čvakanja.



## πί ραίωσσίης, ραίρ



Pritisnite **ENTER**, če želite govoriti s škratom

Za uspešno komunikacijo z nekaterimi osebami pa tudi predmeti boste včasih potrebovali predmete ki jih Bilbo nosi s seboj. V teh primerih pritisnite ENTER in pojavil se bo zaslon inventarja-stvari, ki jih nosite s seboj (glej Zaslon Inventarja str19).

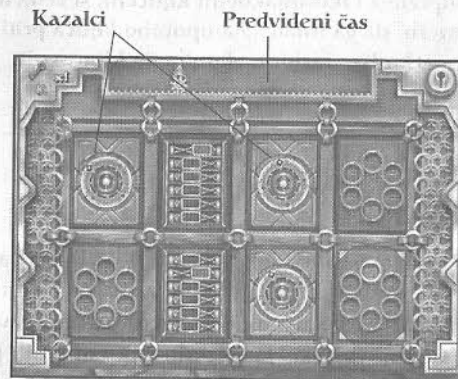
## VLAMLJANJE KLJUČAVNIC

Od časa do časa boste naleteli na lesene, kovinske ali zlate skrinje. Če boste želeli ugotoviti kaj je v njih jih je seveda treba prej odkleniti. Ker seveda nikoli ni ključa pri roki, ko ga potrebujete, boste morali enostavno vlomiti ključavnico.

Zaslon vlamljanja vsebuje različne mehanizme. Ponavadi je potrebno mehanizme poravnati s kazalcem določene barve. Preproste ključavnice vsebujejo le en mehanizem, na vas pa je, da ugotovite kako deluje. Bolj kot so ključavnice zapletene, več mehanizmov vsebujejo. Ko ugotovite kako deluje prvi mehanizem, se naslednji mehanizem avtomatsko aktivira. Ko nastavite vse

## ολό' ραήσ ρλίωσθ ότρ

mehanizme v za to predvidenem času se skrinja samodejno odpre in razkrije vsebino.



Predvideni čas se pojavi v zgornjem delu zaslona. Če mehanizmov ne nastavite v predvidenem času je potrebno ponoviti cel postopek od začetka.

Za nastavev kazalca v mehanizmu pritisnite **ENTER** ko je kazalec poravnal s pravilno barvo. Toda pozor! Če ne naravnate kazalca pravilno prične čas hitreje teči. Če pa nehote poravnate kazalec z rdečo oznako vam čas poteče v celoti.



Opozorilo! Vse skrinje niso hobbitom prijazne. Pazite se tistih, ki vsebujejo strup in druge nevarne predmete. Ključavnice lahko enostavneje odprete z Okostnjakovim ključem, seveda le v primeru, da ga imate. Za uporabo ključa pritisnite črko K v zaslonu vlamljanja ključavnic.

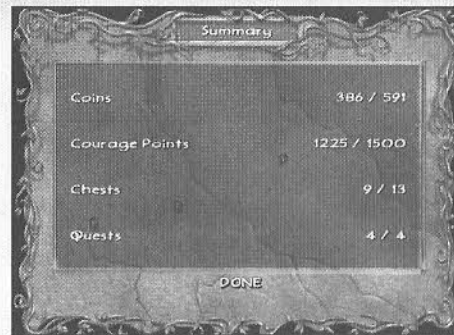
## VAJA IN DRSNIKI

Obstaja cela vrsta načinov bojevanja, vendar Bilbo na začetku razpolaga le z dvema. To sta enkratni zamah z orožjem ali dvoročni zamah nad glavo. Bilbo se avtomatično navadi novih veščin, ko odkrije drsnike, ki so skriti v posameznih poglavjih. Ko odkrije nov drsnik, se pojavi poseben zaslon na katerem se nahaja nova veščina in odgovarjajoče orožje. Vsaka vaja nove veščine izboljša Bilbovo uporabo popotne palice, meča ali pa izboljša tehniko metanja kamenja (glej Vaja napadov str32).

## TOČKE DOBLJENE ZA POGUM

So osnova za Bilbovo rast. Točke je mogoče nabirati skozi vsa poglavja tako, da pobereite diamante različnih barv. Vsaka barva predstavlja določeno število točk. Če Bilbo premaga nasprotnike, ali reši nalogo se dijantanti razpršijo po tleh. Ko jih pobere se to seveda pozna na Merilcu poguma v levem zgornjem kotu zaslona. Vsakokrat, ko se merilec napolni, pridobi Bilbo še en mehurček.

## KONEC POGlavJA



Vedno, ko zaključite enega izmed enajstih poglavij, se pojavi zaključni zaslon. Ta vsebuje podatke o številu: zbranih srebrnikov, uspešno odprtih skrinj, opravljenih nalog ter številu točk dobljenih za pogum. Žraven je za primerjavo še podatek številu vseh točk, ki jih je mogoče zbrati v tem poglavju.

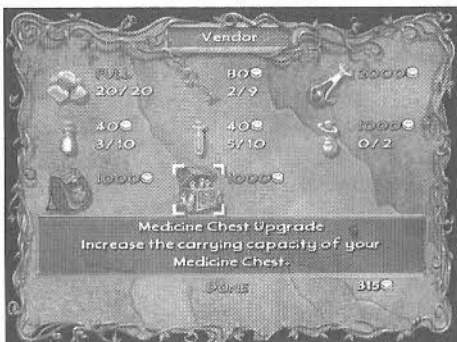
Pritisnite DONE za vstop v zaslon Prodajalne.

## PRODAJALNA

Ta zaslon se pojavi po zaključnem zaslonu. Je preprosto seznam predmetov, ki jih je mogoče kupiti za zbrane srebrnike. Tu si lahko Bilbo dokupi energijo, protistrup, večje vreče kamenja, skrinjice prve pomoči,

## ρί ράσσημα ράίρ

Okostnakove ključe, kamenje, kapljice za moč (watters of fortitude) in čarobne kapljice. Ta dva predmeta sta tudi najdražja pa še prodajna količina je omejena..



Prikazano je tako število in kvaliteta predmetov, ki jih Bilbo trenutno poseduje, kot končno število predmetov, ki jih sploh lahko nosi. Hkrati je prikazano se število srebrnikov.

Če želite nakupovati:

1. S tem, ko se boste postavili na željeni predmet, se bo ta osvetlil in na dnu zaslona se vam bodo izpisale se njegove lastnosti.
2. Za nakup pritisnite osvetljeni predmet (prepričajte se, če imate dovolj denarja).
3. Pritisnite YES za potrditev nakupa.
4. Ko opravite vse nakupe in želite vstopiti v novo poglavje pritisnite DONE na dnu zaslona.

## ολή ράση ράσσημα έτηρ

### SHRANJEVANJE PODSTAVKOV IN IGER

Med tem ko napredujete skozi poglavje lahko na določenih mestih shranite igro.



Ta mesta so označena s podstavki (pedestali), ki označujejo različne nivoje znotraj posameznega poglavja.

Shranjevanje podstavkov (pedestalov):

1. Pristopite k podstavku in pritisnite **ENTER** če želite shraniti igro sredi nivoja. Pojavil se bo zaslon Shrani igro.
2. Nova igra se shrani samodejno. Nato imate dve možnosti. Novo igro (NEW GAME) lahko pustite osvetljeno v meniju ali pa pritisnete na trenutno shranjeno igro in jo shranite čez shranjeno novo igro.

## πί ραίνων, ρίρ

3. Pritisnite SAVE, če želite igro shraniti, če ste si premislili pritisnite CANCEL in vrnilo se boste v igro ne da bi jo shranili.

Za hitro shranjevanje pritisnite QUICK SAVE na meniju za shranjevanje. Tako shranjena igra bo avtomatično nadomestila zadnjo shranjeno igro.

Ko igro shranite se hkrati shranijo podatki o predmetih, ki jih nosite s seboj, stanje vašega hobbita, zemljevid, točke pridobljene za pogum, in podatek o tem, kje se trenutno nahajate.

## Meni med prekinitvijo (pavza)

Kadarkoli si zaželite počitka lahko sredi igre pritisnete **[ESC]**. Meni med prekinitvijo je sestavljen iz štirih zaslonov: meni inventarja I, dnevnik **[Q]**, možnosti **[ESC]**, in zaključek **[P]**. Možnosti so opisane na str 23 pod naslovom Možnosti.

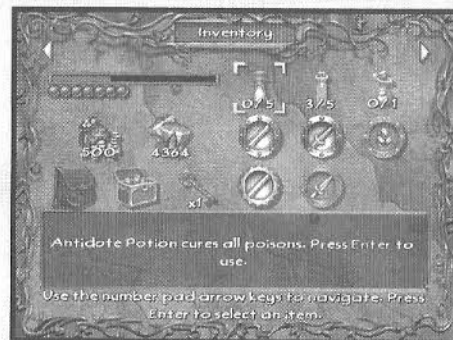
Če se želite premakniti iz enega v drug zaslon v Meniju med prekinitvijo:

1. Pritisnite **[PG UP]** ali **[PG DN]**
2. Pritisnite **[ESC]**, če želite zapustiti meni prekinitve.

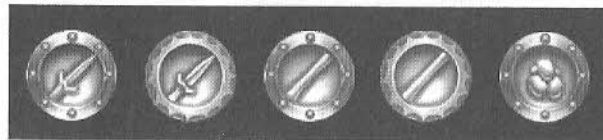


## ολό ράρα ρλίνων ότρ

### ZASLON Z INVENTARJEM



Je kazalec Bilbovega trenutnega zdravstvenega stanja, števila zbranih srebrnikov, števila vseh točk dobljenih za pogum, števila pridobljenih Okostnjakovih ključev, števila zbranih točk ter trenutne skrinjice s prvo pomočjo in vreče s kamenjem s katerim razpolaga. Hkrati kaže tudi stopnje nadgradnje orožja.



Pet zgoraj prikazanih medaljonov kaže katera izmed hobbitovih orožij (meč, popotna palica in kamenje) so nadgrajena. Med potjo je mogoče vsako izmed njih večkrat nadgraditi.

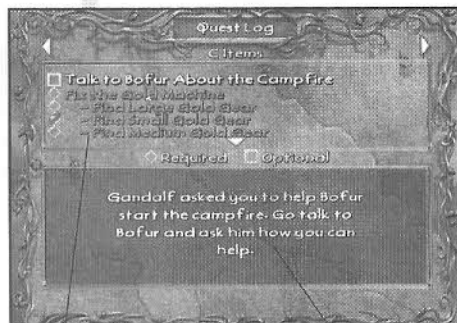


## πί ποσάσιμα ποίρ

Na tem zaslonu najdemo tudi tri vrste napojev: protistrup, čarobni napoj in čarobne kapljice.

1. Postavite se na zeleni napoj in ga osvetlite.
2. Če ga želite zaužiti pritisnite gumb na miški.
3. Če vas zanimajo podrobnosti ostalih napojev se postavite nanje.

## DNEVNIK



Seznam

Opis

Tukaj lahko preverite vse v zvezi z nalogo, ki jo trenutno opravljate. Dnevnik se izprazni po vsakem zaključenem poglavju.

V zgornji polovici zaslona je seznam nalog. Tiste, ki jih nujno opraviti so označene z diamantom, izbirne pa so označene s

## ολή ποσά ποσάσας έτρ

kvadratom. Opravljene naloge so označene z zeleno kľjukico. V spodnjem delu zaslona je osvetljen opis naloge.



Če vas zanima posamezna naloga pritisnite tipko\_, postavite se na zeleno nalogo.

S pritiskom na [C] je na tem zaslonu je mogoče videti predmete iz posameznih nalog. S ponovnim pritiskom na [C] se vrnemo v zaslon.

## UPORABA PREDMETOV V NALOGAH

Skozi vso igro mora Bilbo zbirati določene predmete in jih tudi uporabiti, če želi uspešno opraviti nalogo. Posamezne osebe včasih same zahtevajo te predmete od hobbita ali pa določene okoliščine zahtevajo uporabo le-teh. V teh primerih se pojavi zaslon za Uporabo predmetov v nalogah, ko se skuša Bilbo sporazumeti z osebami in predmeti.

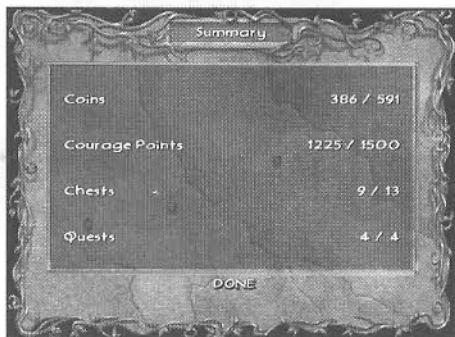


## ρί ραίντσίνας ραίρ

Za uporabo predmetov v nalogah:

1. Pritisnite tipko **\_** dokler ne osvetlite zelenega predmeta
2. Pritisnite **ENTER**, če želite ta predmet uporabiti. V nasprotnem primeru pritisnite **ESC**.

## ZAKLJUČEK

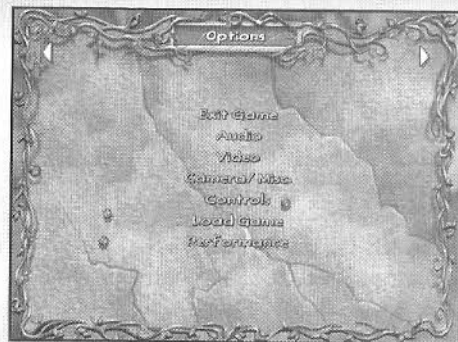


Na tem ekranu se izpišejo podatki o Bilbovem napredovanju skozi igro.



## ολή ραίρα ρλίντς βτρ

## MOŽNOSTI



Ta zaslon vam omogoča nastavitve igre kot so nastavitve zvoka, grafične nastavitve, položaj kamere, nastavev tipkovnice in miške... Tu lahko tudi zapustite igro ali pa naložite shranjeno igro.

## ZAPUSTI IGRO (EXIT GAME)

S to možnostjo zapustite igro in se vrnete v glavni meni. Pritisnite **EXIT GAME**, nato **YES** za potrditev izbire ali **NO** za vrnitev v zaslon Možnosti.



## πί ραίσιμα ραίρ

### NASTAVITEV ZVOKA

Na tem zaslonu lahko izbirate med štirimi možnostmi:

**Glasnost glasbe (MUSIC VOLUME)** za nastavev glasbe v igri. Začetna nastavev je 100%.

**Glasnost posebnih učinkov (SFX VOLUME)** za nastavev zvočnih efektov v igri. Začetna nastavev je 100%.

**Glasnost govora (VOICE VOLUME)** za nastavev glasnosti oseb v igri. Začetna nastavev je 100%.

**Podnapisi (SUBTITLES)**. Vse dialoge v igri spremljajo tudi podnapisi. Če se jih želite znebit pritisnite OFF. Za ponovni vklop ON. Začetna nastavev je ON.

- Za spremembo kateregakoli izmed njih pritisnite na stikalo in držite tipko dokler ne dosežete zelenega učinka.
- Za vklop/izklop podnapisov ustrezno obkljukajte.
- Za vrnitev v meni Možnosti pritisnite DONE

### VIDEO NASTAVITVE

Izbirate lahko med nastavitvami resolucije in svetlosti.

**GAMMA**. Pritisnite na stikalo in držite tipko dokler ne dosežete zelene svetlosti.



## ολή ραίρ ραίσιμα 67ρ

**RESOLUCIJA**. Pritisnite eno izmed petih možnih nastavitvev in nato pritisnite APPLY, za uporabo te nastavitve.

- Za vrnitev v prvotno stanje pritisnite RESTORE DEFAULT SETTINGS.
- Pritisnite DONE, ko ste zadovoljni z nastavitvami.

### POLOŽAJ KAMERE

S to funkcijo določate pogled s katerim kamera sledi Bilbu na njegovi poti. V kritičnih trenutkih vas lahko prav izbira pravega položaja kamere obvaruje pred nevarnostjo.

**VERTICAL INVERT 3RD PERSON**. Pritisnite YES, če želite uporabiti pogled tretje osebe, v obratnem primeru NO. Začetna nastavev je na OFF. Ustrezno obkljukajte.

**VERTICAL INVERT 1st PERSON**. Pritisnite YES, če želite uporabiti pogled v prvi osebi, v obratnem primeru NO. Začetna nastavev je na OFF. Ustrezno obkljukajte.

**VIBRATION (VIBRIRANJE)**. Ta funkcija vključi vibracijsko enoto na konzoli (če ta možnost obstaja). Začetna nastavev je na ON. Ustrezno obkljukajte.

### UPRAVLJANJE

Tukaj lahko poljubno oblikujete uporabo tipkovnice in miške kakor tudi Gamepada po svojem okusu.



Tipkovnica in miška:

1. V meniju možnosti pritisnite CONTROLS in nato KEYBOARD (tipkovnica)
2. Pojavil se vam bo seznam primarnih in sekundarnih funkcij posameznih tipk. Izberite funkcijo in ji določite tipko. Če ima izbrana funkcija že določeno tipko bosta tipki avtomatično zamenjali funkcije.
3. Nato pritisnite NEXT, če želite nadaljevati s pregledom seznama ( obsega pet strani).
4. Če si premislite in želite vzpostaviti prvotno stanje tipkovnice pritisnite RESTORE DAFUALT SETTINGS.
5. Ko ste dokončali svoje nastavitve pritisnite DONE.

Gamepad:

1. V meniju možnosti pritisnite CONTROLS in nato GAMEPAD.
2. Pojavil se vam bo seznam funkcij posameznih tipk. Izberite funkcijo in ji določite tipko. Če ima izbrana funkcija že določeno tipko bosta tipki avtomatično zamenjali funkcije.
3. Nato pritisnite NEXT, če želite nadaljevati s pregledom seznama (obsega tri strani).

4. Če si premislite in želite vzpostaviti prvotno stanje gamepada pritisnite RESTORE DAFUALT SETTINGS.
5. Ko ste dokončali svoje nastavitve pritisnite DONE.

## NASTAVITVE

Igro je mogoče nastaviti tako, da deluje na hitrejših in počasnejših računalnikih.

**SETTING (NASTAVITEV).** Pritisnite BEST QUALITY, BALANCED, FASTEST (najkvalitetneje, uravnoteženo, najhitreje), oziroma CUSTOM če želite nastaviti igro po svoje.

**OBJECT DETAIL (PODROBNOSTI PREDMETOV).** Tukaj nastavite ostrino posameznih predmetov glede na ozadje.

**DECIMATION RATE (HITROST PREMIKANJA).** Tukaj lahko nastavite hitrost premikanja, pobiranja in uničenja posameznih predmetov v igri. Izberite počasnejšo nastavitve, če imate hitrejši računalnik.

**EFFECTS QUALITY (KVALITETA EFEKTOV).** Tukaj lahko nastavite jakost svetlobe in kvaliteto podlage ozadja.

**SHADOWS ENABLED (SENČENJE).** Uporablja se za nastavitve efektov senčenja.

- Za spremembo katerekoli nastavitve se postavite na drsnik pritisnite in držite tipko na miški ter nastavite po želji.
- Če želite izključiti efekte senčenja (Shadows Enabled), ustrezno odključajte.

## πί ραίστησία ραίρ

- Če si premislite in želite vzpostaviti prvotno stanje nastavitvev pritisnite RESTORE DAFUALT SETTINGS.
- Ko ste dokončali svoje nastavitve pritisnite DONE za vrnitev v meni možnosti.

### NALAGANJE IGRE

Katerokoli shranjeno igro lahko naložite v glavnem meniju. Shranjene igre vsebujejo zapis o tem kje se trenutno nahajate, čas in datum.

1. Pritisnite LOAD GAME v glavnem meniju. Pojavil se bo seznam shranjenih iger.
2. Izberite igro, ki jo želite naložiti in pritisnite LOAD. Če si premislite pritisnite CANCEL za vrnitev v glavni meni.

Igre lahko tudi izbršete iz glavnega menija:

1. Postavite se na igro, ki jo želite izbrisati.
2. Pritisnite DELETE.







*Opozorilo!*





Število iger, ki jih lahko shranite je omejeno.



## ολό ραίρα ρλίσταό ότρ

### Napredno igranje

#### PREMIKANJE

Upravljanje s hobbitom je preprosto. Za premikanje v prostoru uporabite tipke , ,  in . Če uporabljate pogled tretje osebe, pomeni da boste Bilba gledali v hrbet. Za nastavitev pogleda uporabite tipki  ali .

Tek. Bilbovo osnovno premikanje je tek. Če med tekom pritisnete  bo skočil v smeri teka. Če med tekom pritisnete in držite levi , se hobbit potihem prikrade v zeleno smer. Če stojite in pritisnete levi  bo vaš hobbit počepnil, če pa pritisnete  bo hobbit skočil na mestu.

**Plezanje.** Vaš hobbit zna zelo dobro plezati po ovijalkah in lestvah. Uporabite tipko  za dol, in  za gor. Po spolzkih površinah Bilbo samodejno zdrsne navzdol, če pa zabrede do pasu v vodo ali blato, se njegovo gibanje upočasni.

**Visenje.** Vaš hobbit je zelo gibčen in če mu ne uspe v celoti preskočiti prepadov ali razpok v spretno uporabi vse oprijeme, ki so mu na voljo. Oprijeme uporablja tudi v primerih, ko na poti ni dovolj prostora za normalno hojo.



## ṙí ṙáṙṙṙṙṙṙ ṙáṙṙ

**Brozganje.** Bilbo lahko brede le po vodi le dokler mu ta sega do vratu. Preverite globino vode vnaprej, da se vam ne bo utopil.

**Padci.** Lahko preživi le padce z določene višine. Globlje kot pade, več poškodb utrpi.

**Skok ob palici.** Včasih je potrebno preskočiti večje razdalje. Tu navaden skok v daljavo ne pride v poštev zato uporabite raje skok ob palici (popotna palica). Najprej morate palico pripraviti za uporabo - pritisnite tipko **[1]**. Nato držite **[CTRL]** in v pravem trenutku pritisnite **[SPACE]** za skok.

**Skakanje z ovijalke** na ovijalko. Je zelo pomembna veščina, ker vam omogoča doseči drugače nedosegljiva mesta. Splezajte na ovijalko in se obrnite proti naslednji. Ko bo pripravljen za skok, bo hobbit sam iztegnil roko v smeri skoka. Prej ne smete skočiti! Če niste prepričani pritisnite **[↑]** in nato **[SPACE]** za skok z ovijalke. Če si premislite, pritisnite **[↓]** in zdrseli boste po ovijalki navzdol. Če boste nato pritisnili **[SPACE]** bo hobbit skočil z ovijalke. Na podoben način lahko uporabite vrvi in verige.

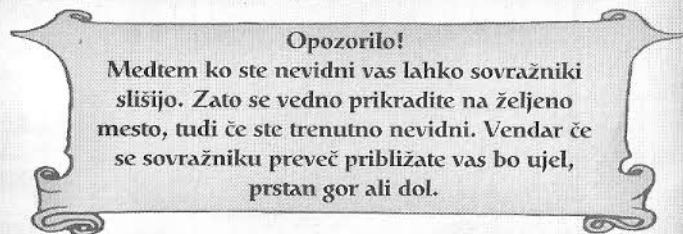
## NEOPAZNO IN NESLIŠNO PREMIKANJE

Bilbo se lahko postane neviden ali pa se neslišno prikrade kamorkoli, če si poprej nadene prstan. Seveda pa ga mora najprej poiskati ali kako drugače pridobiti. Vendar pozor, vaše premikanje ne bo opaženo le, če se boste izogibali šumeči podlagi npr., vejicam in listju. Po drugi strani pa vas bodo sovražniki napadli, ko vas zagledajo, tudi če med tem ne povzročate hrupa.



## olá ṙáṙṙ ṙlíṙṙṙṙ ṙṙṙ

Pritisnite **[C]**, če si želite nadeti prstan.



## BOJ IN MERJENJE

Čeprav je v naravi hobbitov, da se raje ognejo nevarnostim, se bo vaš vseeno spoprijel z vsakim sovražnikom ne glede na njegovo moč in velikost. Njegova napadalna tehnika je preprosta:

1. Napadite nasprotnika in pritisnite levi **[ALT]** (orožje si morate prej pripraviti)
2. Orožje lahko spreminjate z vrtenjem kolesca na miški ali s pritiskom na tipke **[1]**, **[2]** ali **[3]**.

## MERJENJE

Bilbo lahko pred napadom pomeri v nasprotnika. S tem, ko boste prej skrbno pomerili bo vaš hobit vedno obrnjen proti sovražniku, čeprav se bo ta premikal. Sovražnike na katere lahko pomerite boste spoznali po rumenem siju okoli glave. Ta vam bo služil tudi kot merilec sovražnikove moči.



## ρί ραῖσσιῶν ραίρ



Če želite pomeriti v nasprotnika:

1. Pritisnite **[N]**. Rumeni sij se spremeni v rdečega.
2. Ponovno pritisnite **[N]**, če ste si z napadom premislili.

Kadar se želite ubraniti pred napadom pritisnite **[S]**.

### Opozorilo!

Kamenje lahko uporabite kot orožje, je pa uporabno tudi, ko želite uporabiti ali uničiti oddaljene predmete.

## NAUČENI NAPADI

Napadov se ponavadi naučite, ko poberete drsnike skrite v posameznih poglavjih (glej Vaja in drsniki).



## ολή ραῖσ ρλαῖσσιῶν ἄτρ

Obstajajo tri vrste napadov: napad v skoku, verižni napad in napad iz obrata. Merilec moči orožja mora biti poln, če hočete uporabiti določene naučene napade.



Če želite uporabiti dvoročni zamah nad glavo v skoku, najprej pritisnite **[SPACE]** za skok. Ko boste že v zraku pritisnite levi **[ALT]**.

Če želite uporabiti verižni napad pritisnite in držite levi **[ALT]** dokler napadate sovražnika. Nato pa lahko nanizate skoraj neomejeno število napadov hkrati.

Če želite uporabiti napad iz obrata, pritisnite in držite levi **[ALT]** dokler napadate sovražnika.

Obiščite zaslon inventarja za podrobnejši pregled nadgrajeni posameznih orožij.



## POBIRANJE IN UPORABA PREDMETOV

Bilbo skozi igro nabira kamenje, srebrnike, zbira točke dobljene za pogum in druge predmete tako, da enostavno steče čeznje.

1. Če želite odpreti skrinje ali vrata se postavite zraven njih in pritisnite **ENTER**.
2. Nekatera vrata lahko odprete le, če sprožite skrivne mehanizme v njihovi bližini. Sprožite jih s tipko **ENTER**.
3. S tipko **ENTER** Bilbo tudi začne pogovor z drugimi hobbiti, skrati, Gandalfom in ostalimi bitji, vendar le če se jim dovolj približa.

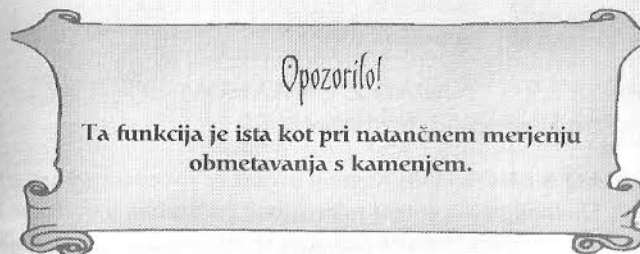
## PREMIKANJE PREDMETOV

Lahko se zgodi, da bo potrebno določene predmeta umakniti s poti. V tem primeru pristopite k predmetu, pritisnite **ENTER**. Ko Bilbo predmet prime v roke uporabite **↑**, **↓**, **←** ali **→**, ter ga tako primaknete k drugim predmetom. Nekatero predmete je potrebno prijeti s prave strani, če jih želite premakniti v določeno smer. Spet druge pa je potrebno pravilno obrniti. Primite predmet in ga s **SPACE** obrnite.

## IZBIRANJE OROŽJA/PREDMETOV

S tipko **1** hitro pripravite popotno palico, s **2** kamenje, s **3** meč, ali pa s tipko **4** popijete čarobni napoj. Med temi funkcijami lahko izbirate tudi z vrtenjem kolesca na miški.

1. Izbiranje orožja/predmetov S pritiskom na 8 ali 2 spremenite pogled.
2. Če želite pregledati okolico skozi Bilbove oči, pritisnite F in uporabite puščice, za vrnitev v prvotni pogled ponovno pritisnite F.



## Orožje

Seveda je Bilbovo glavno orožje njegov pogum. Vendar pa nekaj dodatnih pripomočkov nikoli ne škodi.



### POPOTNA PALICA

je Bilbovo začetno orožje. Čeprav se zdi preprosta, jo je mogoče uporabiti na veliko načinov in predstavlja najbolj vsestransko uporabno orožje.

**NAPAD Z ZAMAHOM:** to je takrat, ko Bilbo zamahne s palico pred seboj.

**NAPAD S SKOKOM:** tu gre v osnovi za dvoročni zamah preko glave. Dodatni skok pri tem udarcu bolj poškoduje sovražnike kot napad z zamahom in jih za nameček še vrže na tla. Nadgradnja tega napada se odraža na tem, koliko se morate sovražniku približati. Ta napad je mogoče izvesti le, če je merilec moči orožja poln (glej Igralni zaslon).

**SKOK OB PALICI:** Bilbo lahko palico uporabi za skakanje in tako preskoči večje razdalje. Sicer ne skoči nič višje kot ponavadi zato pa doseže dvakratno daljavo.

Za izvedbo skoka ob palici morate palico najprej pripraviti za uporabo s pritiskom na **[1]**. Držite levi **[SHIFT]** in nato hitro se **[SPACE]** za skok.

**RAZBIJANJE PREDMETOV:** nekateri predmeti v igri so dovolj krhki, da jih je mogoče razbiti s popotno palico, mečem ali s kamenjem. Če želite razbiti predmet izvedite enostavni napad z zamahom.



### MEČ (ŽELO)

Preden ga lahko uporabi ga mora Bilbo najprej najti. Želo je vilinski meč in čeprav nima takega slovesa kot Gandalfov meč, je v rokah hobbita zelo nevarno orožje. Je Bilbovo osnovno orožje, uporablja pa ga lahko zgolj za boj. S časom boste spoznali veliko gibov, ki jih lahko Bilbo izvede z mečem, pa še več škode povzroči sovražniku kot popotna palica.

Meč se tako kot popotna palica uporablja izvedbo napada z zamahom in napada s skokom. Edina razlika je v tem, da je mogoče sovražne ščite presekat le z uporabo slednjega.

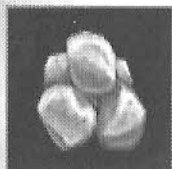


## ῥί ῥαῖσσηῖα, ῥαίῥ

Zelo je uporabno tudi za rezanje pajčevin, vendar ne more v celoti prerezati mreže Velikanskih pajkov. Te so prevelike in pretrede in meč je tu neuporaben.

Mečeva najbolj koristna lastnost je svetlo modri sij, ki služi kot svetilka v temačnih predelih Srednjega sveta.

### KAMENJE



Je zelo uporabno orožje, z njim pa lahko tudi rabijete predmete, ki Bilbu niso dosegljivi. Uporabljajo se lahko v vseh vrstah napadov, priporočljivo pa je da prej z njim pomerite v sovražnika (glej Boj in merjenje).

Spotama poberite različne učinke s katerimi bodo postali vaši kamni še nevarnejši. Učinki kot so zamrzovanje in ogenj trajajo le kratek čas zato jih pametno uporabite.



## ολῖ ῥαῖσ ῥαῖσσηῖα ῥηῥ

### Ostali predmeti

Zraven orožja so Bilbu na razpolago tudi drugi predmeti. Nekatere pobere in jih lahko takoj uporabi (predmeti za uporabo), druge pa spravi in jih uporabi kasneje (predmeti v inventarju).

### PREDMETI V INVENTARJU

So predmeti, ki jih je Bilbo prihranil za kasnejšo uporabo. Nekatere lahko uporabite v zaslonu inventarja ko se nahajate v meniju pavze (glej Meni inventarja).



#### NAPOJI, KI VSEBUJEJO PROTISTRUP

Z njimi boste odpravili vsako zastrupitev vašega hobbita.



#### ČAROBNI NAPOJI

Ti povrnejo Bilbu moč in energijo. Če jih imate in jih lahko mimogrede zūijete s tipko **4**.



## ρί ρωστίμα ρίρ



### SKRINJA PRVE POMOČI

V tej skrinji so zbrani trije zdravju koristni predmeti. Skrinjo je mogoče nadgraditi tako da, lahko vanjo shranite več predmetov. Vsaka nadgradnja poveča kapaciteto skrinje kot je prikazano v tabeli:

Predmeti	na začetku	nadgradnja 1	nadgradnja 2
Protistrup	5	10	15
Čarobni napoj	5	10	15
Čarobne kapljice	1	2	3



### PREDMETI ZA REŠEVANJE NALOG

Nekatere naloge od vas zahtevajo, da najprej poiščete določene predmete. Brez njih naloge ne morete rešiti. Ti predmeti so namenjeni uporabi v tekočih poglavjih. Na koncu poglavja jih izgubite.



### VREČA ZA KAMENJE

V njej Bilbo prenaša svoje kamenje. Število kamnov, ki jih nosi je omejeno, vendar pa je vrečo mogoče nadgraditi. Njena kapaciteta se poveča kot kaže tabela:

Začetek	nadgradnja 1	nadgradnja 2
10 kamnov	20	30

## ολή ρήσ ρλίσσες έτρ



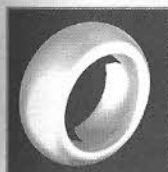
### SREBRNI KOVANCI

Te je mogoče nabirati sozi celo igro. Ponavadi se nahajajo v skrinjah. Z njimi pridobivate točke v poglavjih, uporabite pa jih lahko v prodajalni na koncu vsakega poglavja.



### OKOSTNJAKOVI KLJUČI

Te uporabite za odpiranje skrinj, ki vsebujejo denar in ostale skrivnosti. Uporabite jih v zaslonu vlamljanja (glej Vlamljanje ključavnice).



### PRSTAN

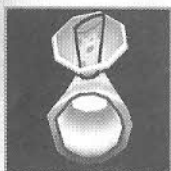
To je prstan, ki si ga Bilbo nadene, ko želi postati neviden (glej Neopazno in neslišno premikanje).

## ρί ράισαίά, ράίρ



### KAMENJE

Bilbo jih meče v sovražnike kamenje. Ti so lahko oplemeniteni z različnimi učinki. Zamrzovanje in ogenj sta dva učinka, ki jih pridobite na različnih stopnjah (glej Metanje kamenja).



### ČAROBNE KAPLJICE

Ta napoj oranžne barve Bilbu povrne energijo, hkrati pa mu za nekaj časa podvoji moči. Čarobne kapljice dajo Bilbu do deset mehurčkov (merilci energije), ki pomagajo pri poškodbah in zastrupitvah.

## PREDMETI ZA UPORABO

Za razliko od shranjenih predmetov so namenjeni takojšnji uporabi.



### TOČKE PRIDOBLJENE ZA POGUM

Ti mali dijamantki ležijo povsod naokrog in Bilbo jih lahko pobira. Več ko jih pobere, bolj odporen postane. Njegovo povečano zdravje je trajno in se prenese v naslednje poglavje.

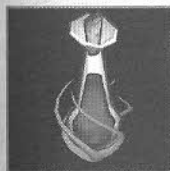


## ολή ρήσρ ρλίσασ ότρ



### GOBE

Gobe na sliki so užitne in napolnijo Bilbov merilec energije.



### KAPLJICE ZA MOČ

Dodajo Bilbu en mehurček.



## TEHNIČNA PODPORA

Vivendi Universal Interactive Publishing UK Ltd se trudi za profesionalni odnos do svojih strank in tako, kot si zaslužijo. Če ste prišli do tehničnega problema pri enem od naših naslovov in potrebujete pomoč, vas prosimo, da pokličete ustrezno telefonsko številko.

Pripravite še naslednje podatke:

PC izdelava in model

Grafična in zvočna kartica izdelava in model

Grafična in zvočna kartica izvedba gonilnikov

Operacijski sistem

Izvedba Direct X

Pomnilnik

Laško pa nam pošljete elektronsko pošto kadarkoli, nanjo bomo odgovorili v največ 36 urah. Prosimo vas, da navedete zgoraj našete informacije in ne pripenjate nobenih priponk, ker jih naša služba za tehnično podporo ne more sprejemati.

Tehnična podpora in informacije:

Colby d.o.o.

Grudnova 1

1210 Ljubljana

t: (01) 512 03 16

f: (01) 512 38 01

e: support@colby.si

## GARANCIJA PAZLJIVO PREBERITE NASLEDNJI ODSTAVEK O STRINJANJU S POGOJI LASTNIKA LICENCE, PREDEN NAMESTITITE TA PROGRAM NA SVOJ RAČUNALNIK.

Ta programska oprema, katerikoli natisnjeni materiali, kakršnokoli on-line ali elektronska dokumentacija in kakršnokoli in vse kopije in stranski proizvodi, kot so programska oprema in materiali (nadalje imenovani kot program) so zaščiteni last podjetja Vivendi Universal Interactive Publishing Intl., njegovih podružnic, licenčnikov in / ali njegovih distributerjev. Vsaka in vsa uporaba tega programa je določena s pogoji Sporazuma o uporabi licence s strani končnega kupca spodaj (v nadaljevanju licenca). Ta program se lahko uporablja le s strani končnih kupcev v skladu s pogoji le-te licence. Kakršnokoli uporaba, reprodukcija tega programa, ki ni v skladu s pogoji te licence je strogo prepovedana.

## SPORAZUM O UPORABI LICENCE KONČNEGA KUPCA

### 1. Omejena uporaba licence.

Vivendi Universal Interactive Publishing Intl., (v nadaljevanju dajalec licence) dovoljuje, z namestitvijo programa kot kupec soglasate z omejeno uporabo licence, ki ni izključna in pravico do namestitve in uporabe ene (1) kopije tega programa za uporabo doma ali na prenosnem računalniku, ali, če ta možnost obstaja, na konzoli (kupljeni v trgovini ali od tretje osebe). Tega programa ne smete uporabljati preko mreže ali ga kakorkoli drugače uporabljati na več kot enem računalniku naenkrat, razen, če to ni izrecno dovoljeno v dodani dokumentaciji, ki jo morate upoštevati v primeru da:

(a) Program vsebuje Level Editor (v nadaljevanju "Editor"), ki vam omogoča izdelavo svojih stopenj ali druge materiale za vašo osebno uporabo v povezavi s programom (v nadaljevanju "New Materials").

(b) Program ima možnost igranja za več igralcev.

Z nakupom programa ste postali lastnik licence in ne celotnega programa. Vaša licenca vam ne daje pravice do solastništva programa.

### 2. Lastništvo.

Vsi naslovi, lastniške pravice in intelektualna lastnina v in do programa in katerekoli in vseh kopij ki obstajajo (vsebujoč, vendar ne omejujoč na katerikoli naslov, računalniško šifro, teme, predmete like, imena likov, zgodbe, dialoge, fraze, lokacije, koncepte, umetniško delo, animacije, zvoki, skladbe, zvočne in vizualne efekte, metode dela, moralne pravice, katerikoli sorodna dokumentacija in moduli vgrajen v program) so last dajalca licence ali jemalec licence.

Program je zaščiten z britanskimi zakoni o avtorskih parvicah, mednarodnimi pogodbami o avtorskih pravicah in konvencijami in katerikoli drugimi zakoni, ki se tega tičejo. Vse parvice pridržane. Program lahko vsebuje

določene licenčne materiale in jemalec licence lahko uveljavlja pravice do zaščite svojih pravic v primeru kakršnekoli kršitve tega sporazuma.

3. Odgovornost končnega uporabnika.
  - A. Glede na obvezo iz te licence, ne smete v celoti ali delno, kopirati, fotokopirati, reproducirati, prevajati, predelovati, spreminjati nastavitvenih kod, spreminjati, razstavljati, razdirati, ustvarjati podizdelkov, katerih osnova je ta program, ali uporabljati katerihkoli nalepk ali lastniških oznak s tega programa, brez poprejšnjega pisnega dovoljenja dajalca licence.
  - B. Z nakupom programa ste upravičeni do uporabe en licence. Komponent ni dovoljeno uporabljati več kot enem računalniku.
  - C. Upravičeni ste do uporabe programa za vašo lastno uporabo, niste pa upravičeni do sledečega:
    - (i) prodaje, dovoljenja za reprodukcijo programa ali njegovih delov tretjim osebam v kakršnikoli obliki, do dajanja v najem, lizinga ali dajanja licence brez prejšnjega pisnega dovoljenja dajalca licence;
    - (ii) Izdajati in/ali distribuirati računalniških podob, zvokov, datotek, tipografij, grafik, sličic (clipart), animacij, fotografij, baz podatkov, ali drugih vsebin programa; uporaba katerihkoli računalniških podob v povezavi z določljivimi posamezniki ali entitetami na način, ki nakazuje na njihovo povezavo ali odobritvijo s katerimkoli izdelkom ali storitvijo;
    - (iii) izkoriščanje programa ali katerekakoli njegovih delov, računalniških podob, zvočnih datotek, pisave, grafike, sličic (clipart), animacij, fotografij, baz podatkov ali drugih sestavin programa, za kakršnokoli komercialno uporabo vključujoč, vendar ne omejujoč na, uporabo v cyber café, igralnih in kjerkoli drugje;
    - (iv) gostiti ali organizirati srečanja za ta program ali organizirati tekmovanja, spreminjati ime komunikacijskih protokolov, ki so uporabljeni s strani



dajalca licence v zvezi z mrežno uporabo programa preko konkurenčnih protokolov, nastavitvij, spreminjanjem in dodajanjem računalniških komponent programu, uporaba uporabljivega programa ali kakršnekoli druge sedaj znane tehnike in tiste, ki bodo še razvite, za kakršnokoli namen, vključujoč, vendar ne omejujoč na igro več igralcev preko svetovnega spleta, mrežno igro, ki uporablja komercialno ali nekomercialno mrežo za igranje ali kot del soglasne združitve mrež brez predhodnega pismenega dovoljenja dajalca licence.

4. Prenos pravice do uporabe programa. Pravice do uporabe licence lahko prinesete na tretjo osebo pod pogojem da se prejemnik strinja s pogoji licence in da odstranite program iz lastnega računalnika.
5. Prenehanje. Ta licenca je veljavna do prenehanja. Prekinete jo lahko kadarkoli z uničenjem programa in katerihkoli novih delov. Dajalec licence lahko, po lastni presoji, ukine to licenco v primeru, če ne izpolnjujete pogojev in določil, ki jih vsebuje ta pogodba. V tem primeru morate takoj uničiti program in katerikoli nove dele.
6. Izvozni pogoji. Program se ne sme ponovno izvoziti, naložiti ali drugače izvoziti v državo (ali njenega državljana ali prebivalca), ki jo bojkotirajo Združene države Amerike, ali komurkoli na seznamu za posebne državljane zakladnice ZDA (U. S. Treasury Department's list of Specially Designated National) ali zakladničnega seznama, ki prepoveduje naročanje (U. S. Treasury Department's Table of Denial Orders). Z namestitvijo programa se z omenjenim strinjate in jamčite, da niste v, kontrolirani s strani, ali prebivalec ali državljan katerikoli take države ali na kateremkoli takšnem seznamu.
7. Podpora kupcem/tehnična podpora. Dajalec licence se obvezuje zagotavljati

tehnično pomoč in podporo kupcem za ta program, dokler je ta program v izdaji. Program se smatra v izdaji do izteka enega (1) leta po koncu izdelovanja programa in distribuiranja dajalca ali prejemnikov licence. Služba za podporo kupcem, kot se uporablja tukaj, je lahko organizirana s strani dajalca licence ali njegovi predstavnikov po telefonu in/ali preko elektronske pošte. "Tehnična podpora" je lahko organizirana s strani dajalca licence preko telefona, elektronske pošte ali pa s predstavitvijo informacij, povezanih z znanimi tehničnimi dejstvi, na spletni strani. Predstavniki dajalca licence lahko zahtevajo od vas, da se prijavite kot lastnik, preden vam nudijo kakršnokoli tehnično podporo ali podporo kupcem. Če ni drugače določeno na ovoju igre ali v navodilih za uporabo, noben del teh navodil ni zavezujoč za dajalca licence kot zagotovitelja tehnične pomoči ali podpore kupcem preko brezplačne telefonske linije za neomejen čas.

8. Trajanje komponente "On- Line" tega programa. Če ta program vsebuje spletno komponento (on-line), vam le-ta omogoča prilagoditev tega izdelka preko spletnih prilagoditvenih strežnikov in programske opreme, ki je potrebna za prilagoditev te komponente. Dajalec licence se zavezuje, da bo priskrbel strežnike in programsko opremo, ki je potrebna za prilagoditev spletne (on-line) komponente tega programa, dokler je ta program v izdaji, kot je določeno zgoraj. Po tem obdobju lahko dajalec licence, po svoji odločitvi, nadaljuje z oskrbo strežnikov in programske opreme za prilagoditev spletne (on-line) komponente, ali pa proda licenco tretji stranki, ki bo skrbel za strežnike in programsko opremo, ki je potrebna za prilagoditev spletne komponente tega programa. Kljub temu, nič od zgoraj napisanega ne zavezuje dajalca licence k oskrbi strežnikov in programske opreme, ki je potrebna za prilagoditev spletne komponente, po izteku programa

Omejena garancija. DAJALEC LICENCE ZANIKA KAKRŠNOKOLI ODGOVORNOST ZA PROGRAM, OBLIKOVALCA IN NAVODIL ZA UPORABO. PROGRAM, OBLIKOVALCA IN NAVODILA ZA UPORABO SO DODANI TAKI, KOT SO, BREZ KAKRŠNEKOLI GARANCIJE, NITI IZREČNE NITI DOMNEVNE, VKLIJUJOČ, BREZ OMEJITVE, GARANCIJE ZA TRZENJE, PRIMERNOSTI ZA DOLOČEN NAMEN IN NESKLADNOSTI Z ZAKONOM.

Celotno tveganje, ki izvira iz uporabe programa, izdajatelja in navodil za uporabo, je vaše, čeprav je del garancije normalno delovanje delov in celotnega programa, kar se tiče materialov in izdelave. Program bo ob normani uporabi deloval brez napak v skladu s spremljajočim pisanim materialom v dobi dveh (2) let od dneva nakupa. V slučaju, da pride v tem obdobju do napake, vas prosimo, da se obrnete na vsega prodajalca. Za zagotovitev zgoraj napisane garancije vas prosimo, da obvestite prodajalca v času dveh (2) mesecev od pojavnosti napake. Nekatere države/zakonodaja ne dovolijo omejitve take garancije, torej zgoraj omenjena omejitev morda za vas ne velja. Ta omejena garancija ne vpliva na kakršnekoli pravice, ki so predvidene v drugih zakonih in uredbah.

10. Omejitev odgovornosti. NE DAJALEC LICENCE, NJEGOVI LJEMALCI LICENCE, KROVNA DRUŽBA, NJENE IZPOSTAVE, NJIHOVI JEMALCI LICENCE NISO ODGOVORNI ZA KAKRŠNOKOLI IZGUBO PODATKOV ALI POŠKODBO OPREME, KI JE REZULTAT UPORABE TEGA PROGRAMA ALI OBLIKOVALCA, KI SO VKLIJUČENE, VENDAR NE OMEJENE, IZUBO DOBREGA IMENA, ZASTOJA PRI DELU, RACUNALNIŠKIH NAPAK ALI OKVAR, IN/ALI KAKRŠNIHKOLI

DRUGIH KOMERCIALNIH SKOD ALI IZGUB.

Nekatere države ne dovoljujejo izključitve ali omejitve odgovornosti za slučajne ali posledične skode, ali pa dovoljujejo omejitve v povezavi z trajanjem te garancije, torej gornja določila za vas morda ne veljajo.

11. Pravično pravno sredstvo. Strinjate se z dejstvom, da je dajalec licence nepreklicno oškodovan, če pogoji te licenčne pogodbe ne bodo izvrševani natančno, s tem se tudi strinjate, da je dajalec licence upravičen, brez opozorila, drugih zavarovanj ali dokazil o škodi, v svojo zaščito uporabiti vsa sredstva, ki se mu zdijo potrebna, za zavarovanje licence iz te pogodbe, poleg vseh ostalih sredstev, ki jih dajalec licence lahko sicer uporabi v svojo zaščito kakor mu to dovoljujejo odgovarjajočim zakoni.
12. Razno. Licenca je bila napisana v skladu z britanskimi zakoni in je predvidena za uporabo v Veliki Britaniji, kakršnokoli spor glede tega se naj rešuje v skladu z britanskimi zakoni. Ta licenca je lahko spremenjena, nadgrajena ali prirejena samo v pisni obliki, omenjujoč tako spremembo, nadgradnjo ali priredbo in podpisana s strani obeh strank. V slučaju, če bi katerikoli del te licence kadarkoli pred sodiščem ali drugim zakonodajalnim organom bil spoznan za neveljavnega, to ne spremeni veljavnosti ostalih delov in celotne licence. Pogoji in določbe te pogodbe, ki je v pisni obliki dodana programu, prevladajo nad katerikoli pogoji in določbami, ki jih vsebuje ta program in se med uporabo pojavijo na zaslonu. Z nakupom priznavate, da ste določila pogodbe prebrali in razumeli in se strinjate, da pomeni namestitev tega programa vaše strinjanje s pogoji navedenimi zgoraj. Prav tako priznavate in se strinjate, da je ta licenca celotna in nepreklicna izjava o strinjanju s pogoji pogodbe med dajalcem licence in vami, in da ta licenca prevlada kakršnekoli prejšnje

# ρί ραϊσάγίμ, ραίρ

zacasne dogovore, bodisi ustne ali pisne, in vse komunikacije med dajalcem licence in vami, vključujoč kakršnokoli pisno strinjanje s pogoji licence v spletni (online) obliki v poglavju pomoči, ki spremlja ta program.

# ολή ραίρ ρλίσταρ 6τρ

## ZAHVALA

### THE FIZZ FACTOR

#### Izvršni producent

Rodney Gibbs

#### Kreativni direktor

Scott White

#### Direktor proizvodnje

Blake Bush

#### Direktor dizajna

Scott Laing

#### Vodja oblikovanja

Sean Murphy

#### Glavni programer

Acy Stapp

#### Programerji

Chad Goolbis

Marshall Kunze

#### Umetniki

Wiley Akins

Brennan Hornburg

#### Dizajn

Mike Wabschall

#### Vodilni preizkuševalci

Cheryl Pennick

#### Preizkuševalci

Wendy Gray

Jack Brummet

### Amaze Entertainment

#### Izvršni management

Dan Elenbaas

David Mann

#### Kreativni direktor

Phil Trumbo

#### Direktor razvoja

Jack Brummet

#### Direktor dizajna

Kris Summers

Finančni direktor

Mike Dean

#### Tržni direktor

Curtis Asplund

#### Izvršni direktor studia,

**KnowWonder**

Lindsay Gupton

#### Izvršni director studia,

**Adrenium Games**

Stephen Clarke-Willson, PhD.

#### Izvršni director studia,

**Griptomite Games**

Steve Ettinger

#### Direktor studia, The Fizz Factor

Rodney Gibbs

#### Izvršni director studia,

**BlackShip Games**

Scott K. Tsumura

#### Posebna zahvala

Inevitable Entertainment, Amaze

Entertainment Operations:

Kevin Burdick, Susan DeMerit, Christian

Kimball, Stephanie Hjertager, Mia

Robinson, Paul Stokes.

