



Marchi Registrati: "Twentieth Century Fox," "Fox" e i rispettivi simboli sono di proprietà della Twentieth Century Fox Film Corporation. VirtualCinema 3.0 è protetto dal Brevetto 5,692,212. Altri brevetti in corso di rilascio. HyperBole Studios®, VirtualCinema®, e Artificial Intuition™ sono marchi registrati negli USA della HyperBole Studios.

Prodotto e distribuito da: C.T.O. S.p.A.
Via Piemonte 7/F
40069 ZOLA PREDOSA (BO)
Prodotto sotto autorizzazione
Tutti i diritti riservati

Copyright: ©1998 Twentieth Century Fox Film Corporation
Prima edizione: Agosto 1998

ASSISTENZA TECNICA

È concesso, per i 30 gg. successivi all'acquisto del prodotto, l'utilizzo dell'assistenza tecnica al n. tel. 051-755600 dalle 10 alle 12 e dalle 15 alle 17,30.

GARANZIA

La C.T.O. S.p.A. garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software per computer che i supporti magnetico / ottici, su cui il prodotto è memorizzato, sono esenti da difetti di fabbricazione. La garanzia è valida per 30 giorni dalla data di acquisto. La garanzia non è valida per programmi in se stessi che vengono forniti "così come sono"; né si applica a quei prodotti che risultino danneggiati in seguito ad un cattivo utilizzo, a danneggiamento o eccessivo uso. Durante questo periodo i supporti magnetico / ottici difettosi saranno sostituiti se verranno inviati, in porto franco, alla C.T.O. S.p.A., all'indirizzo di cui sopra, assieme alla prova di acquisto, ad una breve descrizione del difetto riscontrato, all'indirizzo dell'acquirente e ad un assegno di c/c intestato alla C.T.O. S.p.A. dell'importo di Lit. 10.000 per ogni disco o CD. La restituzione all'acquirente avverrà sempre in porto franco.

Sono vietati la riproduzione e il noleggio

Questo software è protetto da un copyright e tutti i diritti sono riservati alla Electronic Arts ed alla C.T.O. S.p.A.. La distribuzione e la vendita di questo prodotto si intendono per il solo uso da parte dell'acquirente originale e solo sul computer specificato. Le copie, le duplicazioni, la vendita o altre forme di distribuzione di questo prodotto senza una espressa autorizzazione scritta da parte della Electronic Arts e/o della C.T.O. S.p.A., costituiscono violazioni della Legge e sono quindi assolutamente vietate. Questa pubblicazione in toto o parzialmente non può essere riprodotta, trasmessa, trascritta, registrata in un sistema informatico o tradotta in qualsiasi altra lingua o linguaggio informatico, sotto qualsiasi forma o mediante un qualunque altro metodo, elettronico, magnetico, ottico, chimico, manuale o altro, senza previa autorizzazione scritta della C.T.O. S.p.A. - Via Piemonte 7/F - 40069 ZOLA PREDOSA (BO).

INSTALLAZIONE E REQUISITI DEL SISTEMA

Requisiti minimi del sistema per PC	5
Requisiti minimi del sistema per Macintosh	5
Installazione su PC	6
Installazione su Macintosh	6
Risoluzione dei problemi	7

INFORMAZIONI PRELIMINARI

Agente Willmore	8
Codice di comportamento	8
Federal Bureau of Investigation	9
Dipartimento del personale. Registro di servizio	9
Menù principale	11
Opzioni	12
Grafica	12
Livello di gioco	13

Migliore Prestazione	14
Migliore Qualità	14
Ritorna al Menù Principale	14
Aiuto	14
Esci	14
Funzioni da tastiera	15
Intuizione artificiale	15

SPOSTAMENTO E INTERAZIONE

Puntatori di spostamento	16
Puntatore dettaglio	16
Puntatore azione	17
Puntatore conversazione	17
Tasti freccia	18
Pausa nelle indagini	18

STRUMENTI E INVENTARIO

PDA (Personal Digital Assistant)	19
--	----

COMPUTER

Nome utente / Password	22
ING	22
Media	22
Visione delle foto	23
Posta elettronica	23
APB	24
Esci	24

ICONE

Emozione	24
Idea	24
Prova	25
Azione	25

SUPPORTO TECNICO

Come ottenere le informazioni richieste	27
---	----

RICONOSCIMENTI

Riconoscimenti	32
----------------------	----

Installazione e requisiti del sistema

REQUISITI MINIMI DEL SISTEMA PER PC

- Pentium® 120 MHz (consigliato Pentium 166 MHz)
- Windows® 95 o Windows NT 4.0 con Service Pack 3
- 250 Mb di spazio libero sul disco rigido
- 16 Mb di RAM (consigliati 32 Mb di RAM)
- Unità CD-ROM 4x (consigliata unità 8x)
- Scheda grafica compatibile con le DirectX™ di Windows 95 in grado di supportare 65.536 colori (16 bit) ad una risoluzione di 640 x 480 (consigliati 16,8 milioni di colori, 24-bit)
- Scheda audio compatibile con le DirectX di Windows 95
- Mouse compatibile con Windows 95

Nota: Apple QuickTime™ 3.0 e Microsoft DirectX 5 verranno installati se non sono già presenti sul sistema.

REQUISITI MINIMI DEL SISTEMA PER MACINTOSH

- Power Macintosh™ 603e 120 MHz (consigliati 180 MHz)
- MacOS 7.1 o successivo
- 250 MB di spazio libero sul disco rigido
- 12 Mb di RAM libera con la Memoria virtuale attivata oppure 18 Mb di RAM libera con la Memoria virtuale disattivata (consigliati 32 Mb di RAM)
- Unità CD-ROM 4x (consigliata unità 8x)
- Scheda grafica in grado di supportare migliaia di colori alla risoluzione di 640 x 480 (consigliati milioni di colori)

Nota: Apple QuickTime 3.0 e DrawSprocket 1.1.2 devono essere installati se non sono già presenti.

Informazioni aggiornate

Le informazioni dell'ultimo momento sono riportate nelle Note sulla versione sul Disco 1 di The X-Files (file *leggi.txt* sul PC, *ReadMe* su Macintosh). Ti consigliamo di leggere tale file prima di installare The X-Files sul computer.

INSTALLAZIONE SU PC

1. Chiudi tutte le applicazioni eventualmente in esecuzione sul computer.
2. Inserisci il Disco 1 di The X-Files nell'unità CD-ROM.
3. Se la funzione AutoPlay è attivata, il programma di installazione verrà avviato automaticamente dopo alcuni secondi e ti guiderà nella procedura di installazione.
4. Se la funzione AutoPlay è disattivata, apri Risorse del computer e clicca due volte sull'icona CD-ROM. Clicca due volte sul programma di installazione (Setup.exe) per avviare la procedura di installazione. Puoi selezionare una delle seguenti opzioni di installazione: Minima (250Mb), Tipica (330Mb) o Completa (3,5Gb). Scegliendo l'installazione Completa, l'intero gioco verrà installato sul disco rigido e non sarà più necessario cambiare i CD-ROM nel corso del gioco.
5. Il programma di installazione verificherà se disponi delle versioni più recenti di Microsoft DirectX e Apple QuickTime e le installerà, se necessario. Potrebbe essere necessario riavviare il computer per rendere efficaci i driver appena installati.

6

AVVIO DI THE X-FILES

Una volta completata l'installazione, per avviare le indagini seleziona l'icona di collegamento "The X-Files" (collocata per default nel gruppo *Fox Interactive*™ e selezionabile nel gruppo Programmi del menù Avvio).

DISINSTALLAZIONE

Seleziona l'opzione The X-Files Uninstall, presente nel gruppo di programmi Fox Interactive. Verrai guidato passo passo nella procedura di disinstallazione.

INSTALLAZIONE SU MACINTOSH

1. Chiudi tutte le applicazioni eventualmente in esecuzione sul Macintosh.
2. Inserisci il disco 1 di The X-Files nell'unità CD-ROM.
3. Clicca due volte sull'icona Install The X-Files presente nel disco 1 di The X-Files.
4. Seleziona un'opzione di installazione sulla sinistra e trascina l'icona su una delle unità disponibili sulla destra. Puoi selezionare le opzioni di installazione Minima o Standard. Per eseguire un'installazione Completa (copiando l'intero gioco sul disco rigido, eliminando così la necessità di cambiare i CD-ROM nel corso del gioco) ti consigliamo di consultare le note sulla versione nel file *ReadMe* sul Disco 1.

5. Per eseguire The X-Files QuickTime 3.0 deve essere installato sul computer. Per installare QuickTime 3.0, trascina l'icona QuickTime Install dalla sinistra su una qualsiasi delle unità a destra.

AVVIO DEL GIOCO

Una volta completata l'installazione, clicca due volte sull'icona "The X-Files" nella cartella del disco rigido sul quale il gioco è stato installato per avviare le indagini.

DISINSTALLAZIONE

Inserisci il Disco 1 di The X-Files. Clicca due volte sull'icona The X-Files presente sul Disco 1 di The X-Files. Seleziona l'opzione Uninstall sulla sinistra e trascina l'icona sull'unità nella quale hai installato il gioco.

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

Consigli generici - Accertati che il sistema rispetti i requisiti minimi e assicurati di disporre dei driver più recenti.

Miglioramento delle prestazioni - Esistono svariate opzioni che prevedono una sorta di compromesso tra l'aspetto e le prestazioni del gioco. Cliccando Migliore Prestazione nella schermata Opzioni regolerai automaticamente numerose impostazioni per il miglior funzionamento del gioco. Ti consigliamo di sperimentare queste opzioni per ottenere i migliori risultati e di leggere le Note sulla versione per ulteriori informazioni relative all'ottimizzazione del sistema per migliorare le prestazioni.

7

PERCHÈ NON RIESCO A INSTALLARE THE X-FILES SUL DISCO RIGIDO?

- Accertati di disporre di spazio libero sufficiente sul disco rigido.
- L'installazione di The X-Files richiede un minimo di 250 Mb.
- Non consigliamo l'installazione di The X-Files sulle unità disco rigido compresse.

PERCHÈ THE X-FILES NON VIENE CARICATO?

- Accertati di disporre di una quantità sufficiente di memoria libera.
- Chiudi tutte le applicazioni non necessarie in esecuzione in background.

Nota: gli utenti di Windows devono accertarsi di disporre di Apple QuickTime 3.0 (o successivo) e Microsoft DirectX 5 (o successivo).

PERCHÈ I FILMATI NON VENGONO RIPRODOTTI CORRETTAMENTE?

- E' possibile che vi siano troppe applicazioni in esecuzione in background.
- Chiudi tutte le applicazioni non necessarie (in particolare le finestre di MS-DOS e le applicazioni inutili sulla barra delle applicazioni) e ritenta.

Informazioni preliminari

AGENTE WILLMORE

8 Nei panni dell'agente Craig Willmore dovrai eseguire i compiti previsti nell'ambito di un'indagine ufficiale dell'FBI. L'indagine ti porterà ad affrontare un'ampia gamma di situazioni nelle quali dovrai comportarti in modo efficace e professionale. Nel corso del caso ti troverai di fronte ad un certo numero di domande alle quali dovrai dare una risposta, così come hai giurato di fare quando hai preso servizio. Il tuo lavoro sul campo dovrà portare risultati se desideri mantenere la tua reputazione di agente dall'abilità eccezionale. Tenendo bene a mente tutto ciò, ricorda che le distrazioni di natura personale potrebbero inficiare il tuo lavoro.

CODICE DI COMPORTAMENTO

Tutti gli Agenti dell'FBI hanno giurato di obbedire ai principi elencati nel Codice di comportamento ufficiale:

1. Rispettare e proteggere la dignità umana e difendere i diritti civili di tutte le persone.
2. Onorare i compiti imposti dalla legge servendo gli Stati Uniti d'America (USA) e proteggendo tutte le persone dalle azioni illegali.
3. Usare la forza solo quando strettamente necessario e solo nella misura necessaria per portare a termine la missione.
4. Utilizzare le armi da fuoco (assegnate dal Bureau) solo come estrema misura; non impiegare armi da fuoco se non quando un presunto colpevole offre resistenza armata o comunque mette in pericolo la vita dei cittadini o del personale delle forze dell'ordine.
5. Non infliggere, istigare o tollerare alcun atto di tortura o altro trattamento o punizione crudele, inumana o degradante contro alcuno, sia o meno in stato di detenzione.
6. Non commettere atti di corruzione e opporsi rigorosamente e combattere tali pratiche.

7. Trattare in modo riservato tutte le questioni segrete a meno che un diverso comportamento non sia richiesto dallo svolgimento dei compiti assegnati o dalla causa della giustizia.
8. Non pubblicizzare, discutere, riportare per iscritto, registrare o comunque rendere noti documenti riservati, segreti o altro materiale ritenuto sensibile dall'FBI ad alcun individuo, organizzazione, governo o altra entità, senza l'espresso consenso del Direttore dell'FBI.
9. Rispettare la legge e il Codice ed opporsi a qualsiasi violazione del Codice o delle leggi del Governo Federale, degli stati sovrani o delle municipalità locali degli Stati Uniti.
10. Seguire il Codice di comportamento del Bureau in modo rigoroso e sottostare alle decisioni del Comitato di Condotta e di Inchiesta Ufficiale convocato per indagare e sanzionare le violazioni a questo Codice da parte di un Agente dell'FBI.

Al momento la tua carriera presso il Bureau è immacolata. La possibilità di risolvere un caso importante potrebbe essere proprio ciò di cui hai bisogno per confermare l'ottima reputazione che ti sei guadagnato fin dal tuo ingresso nel Bureau.

Quella che segue è una copia ufficiale della tua scheda personale:

FEDERAL BUREAU OF INVESTIGATION DIPARTIMENTO DEL PERSONALE. REGISTRO DI SERVIZIO

****ACCESSO LIMITATO A L-4 E SUPERIORE****

Nome:	Willmore, Craig Joshua
Data di nascita:	19 ottobre 1963
Luogo di nascita:	Kenosha, Wisconsin
Razza:	Bianco
Colore degli occhi:	Hazel
Colore dei capelli:	Castano
Altezza:	1,85
Peso:	79 kg
Sesso:	Maschile
Stato civile:	Divorziato

Istruzione:

Kenosha High School, Kenosha, Wisconsin.
Laurea, Northwestern University, Evanston, Illinois.
Master, Università di New York, New York, New York.

Carriera: arruolato nel Bureau dalla New York University dopo la laurea. Addestramento presso l'Accademia del Bureau a Quantico, Virginia. Ha ricevuto il massimo punteggio nell'addestramento anti-terrorismo, nell'addestramento con le armi da fuoco e nelle trattative per la liberazione di ostaggi.

Assegnato al quartier generale dell'FBI a Washington, D.C. nel novembre 1991; membro della Divisione Crimine organizzato. Ha partecipato alla sorveglianza, al lavoro di studio e alla cattura della "Banda Ivan": un gruppo mal organizzato di immigrati russi che tentavano di assumere il controllo del commercio di diamanti svolto dagli ebrei assidici nella parte sud di Manhattan e nel Queens. Le incriminazioni hanno portato alla condanna e alla carcerazione di sette individui e alla deportazione in Russia di altri undici. La squadra investigativa, composta dagli Agenti Willmore, Becker, DeBolt e Young, ha ricevuto gli elogi del Direttore per l'ottimo lavoro svolto.

Nell'agosto del 1992, l'Agente speciale Willmore è stato assegnato alla Divisione Anti-terrorismo guidata dal Supervisore anziano Chris Westergaard, presso l'Ufficio di Baltimora. L'Agente si è distinto nell'esecuzione dei propri compiti organizzando un'unità della Divisione Anti-terrorismo volta ad indagare sulla possibile presenza di gruppi anti-governativi paramilitari in Pennsylvania, Maryland e Virginia. Ha preso parte attiva nelle indagini che hanno portato a sgominare svariati gruppi paramilitari, consentendo la cattura di numerosi individui responsabili di un grosso traffico d'armi nella zona dei tre stati. Per il suo lavoro nella divisione Anti-terrorismo, l'Agente Willmore ha ricevuto un elogio per l'esemplare servizio svolto.

Trasferito a Seattle, ufficio distaccato di Washington, nel gennaio 1993.

NOTA: le informazioni contenute in questa e altre schede individuali permanenti possono essere consultate solo previa autorizzazione del Vice Direttore del Personale, Quartier generale dell'FBI, Washington, D.C. e solo da parte del personale autorizzato. Il materiale, le informazioni e i dati non possono essere copiati, trasmessi per forma orale, elettronica, fotografica, fotostatica o altra, o comunque trasferiti ad una terza parte senza la relativa autorizzazione del Capo di sezione.

MENU' PRINCIPALE

Una volta avviata un'indagine, potrai tornare in qualsiasi momento al Menù principale spostando il puntatore nell'angolo superiore destro dello schermo e cliccando quando si trasforma in una X. (In alternativa, puoi premere il tasto ESC per passare al Menù principale). In questo menù potrai salvare lo stato corrente dell'indagine o scegliere una qualsiasi delle opzioni elencate in seguito:

NUOVO

Clicca su NUOVO per dare avvio ad un'indagine. Se non è già presente nell'unità CD-ROM, ti verrà chiesto di inserire il Disco 1 di The X-Files. A seconda dell'impostazione dell'opzione "Salva il gioco in uscita", ti potrebbe essere chiesto se desideri salvare un'indagine già in corso.

CARICA

Clicca CARICA se hai già salvato un'indagine e desideri riprenderla. Dopo aver selezionato l'indagine desiderata da uno dei tre slot disponibili nella schermata CARICA ti potrebbe essere chiesto di inserire il disco necessario se questo non si trova nell'unità.

SALVA

Potrai salvare i tuoi progressi nelle indagini tutte le volte che vorrai. Clicca SALVA nel Menù principale e seleziona uno dei tre slot disponibili, quindi digita un nome per l'indagine e clicca la casella SALVA sul margine inferiore dello schermo. Potrai annullare il salvataggio cliccando la casella ANNULLA se non desideri più salvare l'indagine. Se gli slot sono già occupati potrai sovrascrivere un salvataggio precedente cliccando sullo slot e cliccando sulla casella SALVA sul margine inferiore dello schermo oppure assegnando un nuovo nome all'indagine prima di cliccare la casella sul margine inferiore dello schermo. Ti verrà chiesto di confermare che desideri sovrascrivere il file salvato in precedenza.

PRECEDENTE/RITORNO

Clicca PRECEDENTE per caricare automaticamente l'indagine più recente in corso. PRECEDENTE cambierà in RITORNO se è presente un'indagine in corso che hai abbandonato per passare al Menù principale; cliccando RITORNO tornerai direttamente a quell'indagine.

OPZIONI

Clicca questa voce per accedere alle opzioni di gioco che ti consentono di regolare l'audio, la grafica e la modalità di gioco.

Audio - Nel menù Audio sono presenti quattro barre di scorrimento. Le prime tre barre ti consentono di regolare in modo indipendente il **Volume Dialogo**, il **Volume Musica** e il **Volume Effetto** sonoro. La quarta barra consente di regolare il **Volume Complessivo** per tutti i suoni del gioco. Per regolare i livelli del volume di una qualsiasi di queste barre, clicca sulla barra al punto desiderato: l'indicatore di livello si sposterà automaticamente in quella posizione, regolando il volume di conseguenza. Inoltre, potrai cliccare sui simboli - e + all'estremità di ciascuna barra per regolare il volume in incrementi di uno.

Suono 3D - Questa opzione attiva e disattiva il suono ambientale tridimensionale. Questa funzione manipola il livello sonoro dei suoni ambientali mentre ti sposti da una posizione all'altra. Ad esempio, il suono dello squillo di un telefono aumenterà notevolmente a mano a mano che ti sposterai verso il telefono, mentre diminuirà se te ne allontani.

12

GRAFICA

Autoimposta la risoluzione di schermo - seleziona se desideri o meno che la risoluzione dello schermo venga cambiata automaticamente quando avvii The X-Files oppure se desideri confermare il cambiamento della risoluzione dello schermo. Scegli SI per ingrandire al massimo l'area visibile.

Autoimposta la profondità di schermo - seleziona se desideri o meno che la profondità di colore venga modificata automaticamente quando avvii The X-Files oppure se desideri confermare la modalità di colore. Scegli 16 (Migliaia di colori) per ottenere le migliori prestazioni; scegli 24 (milioni di colori) per ottenere la migliore qualità.

Testo rivoltabile - quando attivata, riporta le etichette di testo per le varie icone.

Testo liscio - quando attivata, migliora l'aspetto dei caratteri.

Messaggi subliminali - quando attivata, consente la visualizzazione di messaggi subliminali che rinforzeranno le qualità psicologiche prevalenti della singola personalità di un agente e del suo stile investigativo.

Transizioni di Navigazione - quando attivata, rende gli spostamenti più realistici tramite la sfumatura delle immagini durante le rotazioni a sinistra o destra. Questa funzione potrebbe aiutare il tuo senso d'orientamento negli ambienti più complessi.

Grafica traslucida - quando attivata, questa opzione migliora l'aspetto delle icone, del puntatore e degli altri elementi grafici nella finestra video.

Sottotitoli chiusi - quando attivata, questa opzione riporta i sottotitoli dei dialoghi e delle azioni.

Grafica ad alta definizione - questa opzione migliora la qualità dei filmati quando esegui The X-Files in modalità di colore a 16 bit, tuttavia può essere disattivata per ottenere le migliori prestazioni.

Inventario - seleziona se gli elementi dell'Inventario saranno sempre visibili o se resteranno nascosti fino a quando non saranno necessari.

Luminosità torcia - imposta la luminosità della torcia a Fioco, Medio o Luminoso.

Raggio torcia - imposta il fascio della torcia a Piccolo, Medio o Largo. Un fascio più stretto assicura le migliori prestazioni.

Regolazione dello schermo - questa opzione ti aiuta a regolare le impostazioni del monitor per catturare al meglio le qualità visive uniche di The X-Files.

Ambienti vivi - quando attivata, questa opzione visualizza in continuazione un ambiente in movimento; questa opzione, tuttavia, può essere disattivata per ottenere le migliori prestazioni.

LIVELLO DI GIOCO

Intuizione artificiale - Gli agenti che hanno bisogno di un aiuto supplementare nel corso delle proprie indagini dovrebbero attivare questa opzione prima di intraprendere il lavoro (vedi la sezione Intuizione artificiale).

Autoreverse - in determinati momenti nel corso delle indagini potresti trovarti in una situazione che ti pone in grave pericolo e dalla quale potresti non sempre uscire incolume o addirittura vivo. Quando attivata, l'opzione Autoreverse ti consente di tornare all'indagine nel punto precedente a questa situazione particolarmente rischiosa, senza alcuna penalizzazione.

Difficoltà scena d'azione - imposta il livello di difficoltà per le scene interattive a Facile, Standard o Difficile.

Salva il gioco in uscita - seleziona se desideri o meno salvare l'indagine corrente quando esci da The X-Files oppure quando avvii una nuova indagine. Le tre opzioni disponibili sono:

Chiedi - Ti verrà chiesto se desideri salvare la posizione corrente.

SI - Verrà visualizzata la schermata Salva.

NO - La posizione nell'indagine non verrà salvata.

Salta l'introduzione - impostando questa opzione a SI salterai la sequenza video d'apertura.

Comando destro + Fare clic per saltare un clic video - quando impostata a SI, questa opzione consente di saltare qualsiasi filmato video cliccando con il pulsante destro del mouse (PC) oppure premendo il tasto Command mentre clicchi con il mouse (Macintosh).

MIGLIORE PRESTAZIONE

Questa opzione modifica svariate impostazioni audio, video e di gioco per consentire di ottenere le migliori prestazioni sui computer meno potenti. Dopo aver selezionato questa opzione potrai provare ad impostare le singole impostazioni per trovare il migliore compromesso tra prestazioni e qualità per il tuo computer.

MIGLIORE QUALITA'

Questa opzione modifica svariate impostazioni audio, video e di gioco per consentire di ottenere una qualità superiore sui computer più potenti. Dopo aver selezionato questa opzione potrai provare ad impostare le singole impostazioni per trovare il migliore compromesso tra prestazioni e qualità per il tuo computer.

14

RITORNA AL MENU PRINCIPALE

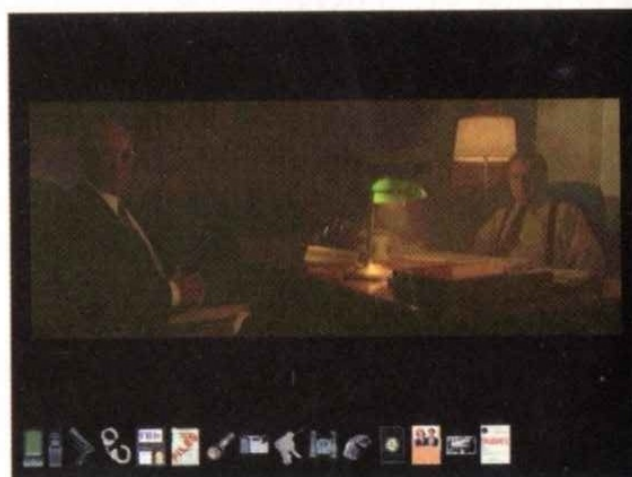
Clicca questa opzione per tornare al Menù principale di The X-Files.

AIUTO

La schermata Aiuto offre una breve panoramica di tutte le funzioni che incontrerai nel corso delle indagini.

ESCI

Cliccando su ESCI uscirai da The X-Files. A seconda delle opzioni impostate, ti potrebbe essere chiesto di salvare la posizione nell'indagine, se ce n'è una in corsa (consulta la sezione Opzioni, in precedenza).



FUNZIONI DA TASTIERA

Potrai accedere alle funzioni che seguono direttamente tramite una combinazione di tasti. Il tasto **Alt** è utilizzato sul PC, mentre il tasto **Command** è utilizzato sul Macintosh.

Alt / Command + A	Attiva/disattiva l'opzione Intuizione artificiale
Alt / Command + C	Attiva/disattiva l'opzione Sottotitoli chiusi
Alt / Command + M	Attiva/disattiva l'opzione Messaggi subliminali
Alt / Command + R	Attiva/disattiva l'opzione Testo rivoltabile
Alt / Command + T	Attiva/disattiva l'opzione Transizione di Navigazione
Alt / Command + P	Mette il gioco in pausa
Alt / Command + S	Aggiorna rapidamente l'ultima indagine salvata con lo stato corrente
Alt / Command + 0-9	Imposta il volume generale (0=spento, 9=massimo)
Alt + X	Esci da The X-Files (PC)
Command + Q	Esci da The X-Files (Macintosh)
Esc	Torna al Menù principale
Tasti freccia	Spostamento in avanti, a sinistra e a destra

INTUIZIONE ARTIFICIALE



Quando attivata, l'opzione Intuizione artificiale consente agli Agenti di ricevere indicazioni aggiuntive sotto forma di:

- Indizi visivi relativi all'indagine dell'agente
- Informazioni da altri agenti
- Icone Azione che consentono all'Agente di completare più agevolmente gli obiettivi dell'indagine

Quando l'Intuizione artificiale è attivata nel corso di un'indagine, vedrai un piccolo simbolo di colore blu in alto e a destra della finestra video. Cliccando su questo simbolo potrai scorrere una serie di suggerimenti visivi; in seguito compariranno una o più icone Azione.

Questo simbolo inizierà a ruotare, o "ad attivarsi", quando ti troverai nei pressi di informazioni fondamentali per l'indagine. Cliccando su tale simbolo, quando è attivo, porterai questi elementi critici direttamente nel tuo campo visivo e potrai procedere immediatamente ad interagire con essi.

Come cortesia professionale, l'Agente speciale incaricato dell'Ufficio locale fornirà aiuto agli Agenti, a prescindere dall'attivazione, o meno, dell'Intuizione artificiale.

Spostamento e interazione

Spostando il cursore del mouse sullo schermo l'aspetto del puntatore cambierà a seconda del contesto dell'elemento. Ciascun aspetto differente ha varie funzioni nel corso di un'indagine. Quando il cursore del mouse ha l'aspetto di una piccola croce bianca il puntatore si trova in uno stato neutrale e non ha alcuna funzione. I puntatori che seguono funzionano in modi differenti:

PUNTATORI DI SPOSTAMENTO



16

Quando il puntatore del mouse si trasforma in una mano che punta in una direzione specifica, cliccando il mouse in quella zona ti sposterai nella direzione verso la quale punta. Mani che puntano a sinistra e a destra faranno ruotare lo schermo verso quella direzione. Una mano che punta in avanti ti farà avanzare. Un pollice che punta all'indietro ti farà retrocedere oppure, se sei passato alla vista ravvicinata di un oggetto o di un luogo, cliccando il mouse te ne allontanerai. In certe zone la mano potrà inoltre puntare verso l'alto o verso il basso e, se cliccherai, la vista si porterà in tale direzione; in seguito, potrai spostarti in queste direzioni quando comparirà la mano che punta in avanti.

PUNTATORE DETTAGLIO



Quando il puntatore si trasforma in un occhio significa che potrai osservare l'oggetto più da vicino. Nel caso di documenti trovati nel corso di un'indagine, l'occhio potrebbe inoltre trasformarsi in una mano che punta a destra o a sinistra, indicando che è possibile girare le pagine del documento per visualizzare quelle successive. Una volta ingrandita al massimo la vista di un documento, il pollice che punta all'indietro ti allontanerà passo passo fino a tornare alla vista originale della scena.

PUNTATORE AZIONE



Quando il puntatore si trasforma in un pugno che afferra un fulmine significa che puoi interagire con l'elemento, l'oggetto o la persona. Questo puntatore comparirà, ad esempio, sulla maniglia di una porta e, cliccando con il mouse, la porta verrà aperta. In altre fasi di un'indagine, le azioni potrebbero richiedere l'utilizzo di un oggetto specifico dell'inventario. Per raccogliere le prove, ad esempio, dovrai cliccare innanzitutto sul kit delle prove e quindi dovrai spostare il puntatore (che sarà ora diventato l'immagine del kit delle prove) sull'oggetto che intendi raccogliere e da ultimo dovrai cliccare con il mouse per afferrare l'oggetto.

PUNTATORE CONVERSAZIONE



L'Agente può conversare con altri soggetti cliccando su di essi quando il puntatore del mouse assume l'aspetto di tre punti di sospensione. Una volta attivata una conversazione, l'Agente potrà scegliere tra un elenco specifico di opzioni di dialogo (contenuto nella finestra di dialogo) oppure potrà scegliere le icone Idea disponibili che compaiono sul margine superiore dello schermo (per informazioni più dettagliate consulta la sezione relativa alle Icone Idea).



Se sono disponibili più scelte di conversazione potrai scorrere la finestra di dialogo cliccando sulla barra di scorrimento a destra della casella. Se del caso, nella finestra di dialogo sarà presente una scheda Cronologia; cliccando su questa scheda potrai ripetere domande già poste in precedenza. Se scegli di non proseguire nella conversazione potrai chiudere la finestra di dialogo cliccando sul quadratino nell'angolo superiore destro della casella di testo.

TASTI FRECCIA

I tasti "freccia" (o cursore) della tastiera possono essere utilizzati per gli spostamenti. In determinate situazioni nelle quali è possibile spostarsi in svariate direzioni, tuttavia, l'utilizzo dei tasti cursore potrebbe risultare meno preciso e potrebbe richiedere spostamenti aggiuntivi.

PAUSA NELLE INDAGINI

Puoi mettere l'indagine in pausa premendo **Alt+P** sul PC oppure **Command+P** sul Macintosh. Per tornare all'indagine, premi un tasto qualsiasi o clicca con il mouse.

Strumenti e inventario

Nel corso delle indagini raccoglierai numerosi oggetti che ti aiuteranno a portare a termine il tuo compito. Una volta raccolti, tali oggetti compariranno nell'Inventario lungo il margine inferiore dello schermo.



Puoi scegliere un oggetto dell'Inventario cliccando sulla relativa icona nell'area dell'Inventario. In base all'impostazione predefinita, tali oggetti sono nascosti fino a quando non sposti il puntatore sulla zona dell'Inventario (sebbene sia possibile rendere sempre visibile l'Inventario impostando la preferenza appropriata nella sezione Grafica del menù Opzioni). Una volta scelta, l'icona dell'oggetto di Inventario selezionato rimarrà visibile sul margine inferiore dello schermo per indicare che è attiva. Alcuni oggetti dell'Inventario si attiveranno automaticamente (ad esempio, gli occhiali per la visione notturna); su altri dovrai cliccare, spostarli sull'oggetto e cliccare ancora per attivarli (ad esempio, la chiave universale sulla serratura di una porta). Se l'oggetto può essere utilizzato comparirà come puntatore quando lo passerai su un oggetto adeguato.

Per riporre un oggetto dell'inventario sarà sufficiente spostare il puntatore sul margine inferiore dello schermo.

Potrai esaminare da vicino qualsiasi oggetto di inventario (anziché utilizzarlo) cliccando con il pulsante destro del mouse (sul PC) oppure tenendo premuto il tasto Command e cliccando (sul Macintosh) sull'oggetto desiderato.

L'utilizzo non corretto degli oggetti dell'Inventario, quali la pistola o le manette, potrebbe avere un effetto negativo sulle indagini (vedi la sezione Informazioni preliminari). Hai la responsabilità di procurarti tutti gli strumenti standard di indagine presso l'Ufficio locale. L'acquisizione di altri oggetti di Inventario potrà avvenire in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo nel corso delle indagini.

All'inizio di ogni nuova indagine riceverai automaticamente i seguenti strumenti:

PDA (PERSONAL DIGITAL ASSISTANT)

Il PDA è forse lo strumento più indispensabile ai fini di un'indagine completa ed efficace. Il PDA può essere utilizzato per:



Navigazione - Puoi spostarti da un luogo all'altro tramite una mappa di Seattle e della zona circostante. Le destinazioni disponibili sono contrassegnate da un punto rosso sulla mappa: per passare al luogo desiderato è sufficiente cliccare sul punto rosso. Una volta attivate e visitate, potrai tornare nella maggior parte delle località senza alcuna limitazione. Se per qualsiasi ragione gli spostamenti sono limitati, il PDA emetterà un avviso sonoro che indica che al momento non è possibile spostarsi in quella località.



Note di zona - Le note relative al luogo del delitto e alle altre località sono registrate automaticamente nel PDA a mano a mano che visiti le varie posizioni. Questa applicazione interagisce inoltre con il programma di posta elettronica del PDA che ti consente di inviare le informazioni tramite posta elettronica cliccando l'icona busta sotto la finestra principale del PDA. Per sfogliare le note, clicca sulle icone avanti e indietro al di sotto della finestra principale del PDA.



Indirizzi - Questo database contiene nomi, indirizzi, numeri telefonici e indirizzi di posta elettronica di amici e contatti professionali.



E-Mail - Ti consente di inviare e ricevere la posta elettronica in modo remoto.

Telefono Cellulare - Il telefono cellulare può essere utilizzato in qualsiasi momento nel corso dell'indagine per seguire eventuali tracce oppure per contattare le persone elencate nel database del tuo PDA, nella tua workstation o nella directory del telefono cellulare stesso. Potrai comporre i numeri cliccando i numeri sul telefono stesso oppure utilizzando il tastierino numerico sulla tastiera del computer.



Invio - Una volta immesso il numero telefonico desiderato, premi il pulsante "Invio" di colore verde per eseguire la chiamata.

Termina - Completata la chiamata, premi il pulsante "Termina" di colore rosso per riagganciare il telefono.

Clear - Se sbagli numero o desideri immetterne uno nuovo, premi il pulsante "Clear" per eliminare il numero che compare nella finestra del display del telefono.

Menù - Questo pulsante visualizza un elenco di contatti che potrebbe essere necessario chiamare regolarmente. Questa funzione è utilizzata insieme al pulsante "Scorrimento" (vedi sotto).

Scorrimento - Una volta attivato l'elenco dei contatti (compariranno uno alla volta nella finestra di display del telefono), il pulsante "Scorrimento" ti consentirà di scorrere l'elenco verso l'alto e verso il basso cliccando con il mouse le frecce "Su" e "Giù" del pulsante.

Off - Cliccando su questo piccolo pulsante di colore rosso nell'angolo superiore destro del telefono lo riporterai. Puoi inoltre riportare il telefono cliccando sull'icona della mano "Indietro" quando questa compare mentre il puntatore del mouse passa su un'area all'esterno del telefono.

Gli altri strumenti standard che potresti acquisire per la tua indagine sono:



Distintivo - Il distintivo dell'FBI è il tuo lasciapassare e ti consentirà di accedere a zone normalmente vietate. In genere dovrai mostrarlo ai civili prima di interrogarli.



Pistola - La tua arma è una pistola automatica Sig Sauer P226 a 9mm. Usala con giudizio, vale a dire solo quando assolutamente necessario. Un utilizzo illegale o improprio dell'arma in dotazione potrebbe portare ad un'incriminazione o al congedo dall'FBI.



Manette - Dotazione standard. Come per l'arma in dotazione, utilizza questo strumento con giudizio.



Kit di prove - Utilizzato per raccogliere le prove e trasportarle. Tutte le prove raccolte dovranno essere affidate ad un tecnico di un laboratorio approvato dall'FBI per essere studiate.



Chiave universale - Apriporta rapido di dotazione standard. In assenza di un valido motivo dovrai ottenere un mandato di perquisizione prima di utilizzare la chiave universale per accedere ad un luogo.



Macchina fotografica digitale - Dotazione standard, può essere utilizzata in qualsiasi momento. Questa macchina fotografica può essere collegata ai computer dell'Ufficio locale e a quello nel tuo appartamento per scaricare le immagini (vedi Computer). La scheda di memoria della macchina fotografica può contenere al massimo 24 immagini digitali. Una volta esaurita la capacità della scheda dovrai scaricare le immagini per liberare spazio nella memoria della macchina fotografica.



Torcia - Dotazione standard. Puoi regolare la luminosità e l'angolo del fascio di luce tramite la voce Grafica del menù Opzioni.



Binocolo - Dotazione standard.



Occhiali per la visione notturna - Visore a raggi infrarossi progettato per migliorare la visione in condizioni di scarsa illuminazione.

Varie - A mano a mano che ti sposti da un luogo all'altro, raccoglierai ulteriori oggetti che verranno conservati nell'inventario. Alcuni di essi resteranno in tuo possesso solo temporaneamente, in quanto verranno utilizzati e scartati, mentre altri rimarranno nell'inventario per il resto dell'indagine. Accertati di controllare regolarmente lo stato dell'inventario.

Computer

Presenti sulla tua scrivania presso l'Ufficio locale dell'FBI e presso il tuo appartamento sono computer per Servizi investigativi praticamente identici.

NOME UTENTE / PASSWORD

Dovrai digitare il tuo nome utente per poter accedere ai servizi di uno di questi computer. Dato che si tratta di un servizio in linea dovrai inoltre digitare una password per poter accedere al tuo account. Una volta immesse le informazioni richieste, premi il tasto Invio oppure clicca su **CONNETTI** per accedere ai Servizi investigativi. Scegli una delle opzioni che seguono cliccando la casella corrispondente sul margine sinistro dello schermo:

ING

INTELLIGENCE NETWORK GATEWAY

ING
MEDIA
FOTO
E-MAIL
DIRETTIVO
USCI

MULDER, Fox
Data di nascita: 13-10-1961
Altezza: 1,83 m
Peso: 76 kg
Capelli: castani
Occhi: nocciola
Sesso: maschile
Raza: bianca

Cerca categoria
MULDER

Cerca database
☒ Nome
☐ Telefono
☐ Numero di targa del veicolo
☐ Cittadinanza
☒ FBI
☐ Governativo/militare
☐ Applicazione della legge
☐ Criminale

Inoltra Cancella Cerca

Note di zona
Stato civile: celibe.
Laureato in Psicologia presso l'università di Oxford nel 1982. Agente qualificato dell'FBI.

L'ING (Intelligence Network Gateway) è la principale fonte di informazioni dell'FBI. Tramite l'ING gli Agenti possono eseguire verifiche su singoli individui, ricercare i numeri di targa degli autoveicoli e rintracciare numeri telefonici.

Devi digitare il testo della richiesta nella casella sotto la scritta Cerca categoria e quindi devi selezionare una categoria tra quelle presentate: Nome, Telefono o Numero di targa del veicolo. Se cerchi un Nome o un Numero di targa del veicolo, dovrai scegliere un database tra i seguenti:

Cittadino, FBI, Governativo/Militare, Forze dell'ordine e Criminale. Ciò fungerà da base di informazioni dalla quale saranno generati i risultati della ricerca. Una volta immessi tutti i requisiti di ricerca, clicca su CERCA per avviare la ricerca. I risultati della ricerca saranno visualizzati se e quando verranno trovati. In seguito potrai inviare i risultati tramite posta elettronica cliccando su INOLTRA. (Consulta la sezione Posta elettronica, più avanti).

MEDIA

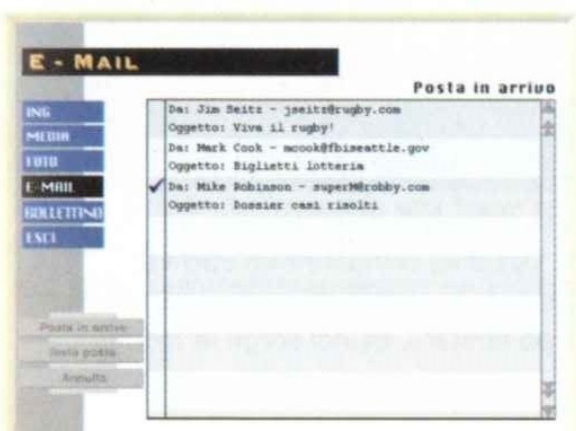
Gli Agenti hanno accesso a un Indice media tramite il quale è possibile eseguire ricerche su un'ampia gamma di argomenti relativi al caso. Innanzitutto digita una parola chiave nella casella sul margine superiore dello schermo denominata "Ricerca parola chiave". In seguito, clicca su CERCA per eseguire la richiesta. Gli eventuali risultati della ricerca compariranno nella casella al centro dello schermo. I risultati potranno anche essere inoltrati tramite posta elettronica cliccando sul pulsante INOLTRA accanto alla casella CERCA.



VISIONE DELLE FOTO

Il visualizzatore foto, utilizzato insieme alla macchina fotografica digitale, consente agli agenti di scaricare le foto scattate sul campo e di memorizzarle per visualizzarle in seguito. Una volta scattate le fotografie, accedi a questa sezione e clicca il pulsante SCARICA. (Nota: il pulsante non sarà evidenziato se la memoria della macchina fotografica non contiene foto). In seguito, potrai ingrandire le foto per visualizzarne i dettagli cliccando sul provino dell'immagine desiderata. Potrai inoltre eliminare la

foto ingrandita al momento cliccando il pulsante ELIMINA. È inoltre disponibile un visualizzatore che consente di esaminare qualsiasi fotogramma estratto da una fonte video cliccando il pulsante VIDEO.



POSTA ELETTRONICA

Nel corso di un'indagine riceverai e spedirai messaggi di posta elettronica. Potrai leggere i messaggi di posta elettronica in arrivo nella sezione della posta elettronica del computer dei Servizi Investigativi. Per accedere a questa sezione è sufficiente cliccare sul pulsante E-MAIL sul margine sinistro dello schermo. I messaggi di posta elettronica ricevuti verranno visualizzati nella POSTA IN ARRIVO che compare al centro dello schermo. Clicca sul messaggio che desideri leggere. In seguito, potrai scegliere di eliminare il messaggio cliccando sul pulsante ELIMINA oppure potrai tornare alla schermata principale

della posta elettronica cliccando sul pulsante POSTA IN ARRIVO. I messaggi di posta elettronica in uscita dovranno essere composti dalla sezione del computer che contiene le informazioni che l'agente desidera inviare. Clicca sul pulsante INOLTRA per comporre il messaggio. Clicca sulle caselle A o CC per visualizzare una schermata contenente tutti gli indirizzi presenti nel file dei contatti di posta elettronica. Seleziona un destinatario dall'elenco cliccando sull'indirizzo di posta elettronica e quindi clicca sull'area all'esterno dell'elenco degli indirizzi per chiudere la casella. Clicca sul pulsante INVIA per inviare il messaggio. Tutte le caselle di posta elettronica sono dotate di barre di scorrimento sul margine destro della casella che potrai cliccare per visualizzare le parti di messaggio non presenti al momento sullo schermo.

APB

Nel corso di un'indagine potrebbe essere necessario inviare un APB (All Points Bulletin) ad uno o più individui. Clicca sul pulsante APB per accedere a questa sezione del computer dei Servizi Investigativi. Gli APB sono in formato standard; cliccando sul pulsante INVIA trasmetterai l'APB a tutte le agenzie appropriate.

ESCI

Per uscire dal computer dei Servizi Investigativi clicca sul pulsante ESCI sul margine sinistro dello schermo.

ICONE

24

EMOZIONE



Le icone Emozione consentono all'Agente di dare una risposta emotiva alla situazione con la quale è alle prese. Tali icone compaiono al centro del margine inferiore dello schermo, sopra l'Inventario. Le emozioni possono variare, ad esempio, da arrabbiato a passivo, da umoristico a indifferente e genereranno risposte differenti da parte degli interlocutori. Se l'opzione TESTO RIVOLTABILE è attivata (vedi la sezione Opzioni), comparirà un'etichetta sull'icona quando sposterai il puntatore su di essa. E' sufficiente cliccare sull'icona per attivarla. Queste icone restano sullo schermo per un periodo di tempo limitato, quindi scegli in fretta!

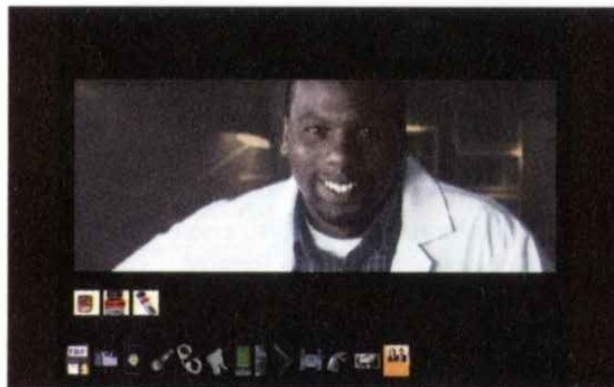
IDEA



Le icone Idea rappresentano certi fatti, prove o idee che l'agente potrebbe incontrare nel corso dell'indagine. Una volta avviata la conversazione, tali icone compariranno nell'angolo superiore sinistro dello schermo. Potrai attivare un'idea Icona cliccando su di essa se di fronte a te c'è solo una persona al momento dell'inchiesta oppure potrai trascinare l'icona su una determinata persona se sono presenti più persone. Spesso l'attivazione di un'icona Idea sarà necessaria per progredire nelle indagini.

PROVA

Le icone Prova sono utilizzate per consegnare le prove raccolte con il Kit di prove ad un laboratorio approvato dall'FBI per essere studiate. Una volta presso il laboratorio appropriato, cliccando su quest'icona consegnerai le prove al tecnico in servizio.



AZIONE



Le icone Azione appaiono più spesso quando l'Intuizione artificiale è attivata, ma a volte compaiono anche autonomamente. Tali icone verranno visualizzate nell'angolo inferiore destro dello schermo, appena al di sopra dell'inventario e potranno essere attivate, se lo desideri, cliccando su di esse con il mouse. Quando sposti il cursore del mouse su di esse,

le icone Azione mostreranno una breve animazione dell'azione che verrà eseguita. Quando un'icona compare in seguito all'attivazione dell'Intuizione artificiale, (vedi la sezione Intuizione artificiale) tale icona rappresenta in genere un indizio su un punto importante dell'indagine.

Se, dopo aver letto bene TUTTE le procedure, hai ancora dei problemi con il software, leggi la seguente sezione.

IMPORTANTE - LEGGI BENE QUESTA SEZIONE PRIMA DI CHIAMARCI

Gli attuali PC funzionano con milioni di configurazioni hardware e software differenti.

Le seguenti informazioni DEVONO essere ottenute dal produttore del PC o dalla documentazione allegata al PC PRIMA di chiamare il supporto tecnico:

(N.B. Le informazioni evidenziate nelle righe 3-5 possono essere ottenute direttamente dal produttore del PC)

1. Il messaggio d'errore ricevuto quando si è riscontrato il problema (se c'è un messaggio).
2. Una lista delle caratteristiche del computer, inclusi:
 - Marca e velocità della CPU
 - Quantità di memoria RAM
 - Marca e velocità del CD-ROM
 - Marca della scheda sonora
 - Marca della scheda video
 - Dimensione e spazio libero sul disco fisso
 - La versione dei driver DirectX
 - (Vedi la seguente pagina "Come ottenere le informazioni necessarie")

Se non trovi le informazioni sopra indicate, allora dovrai contattare il rivenditore o il produttore.

Con queste informazioni sarai in grado di configurare il computer correttamente. Se hai ottenuto queste informazioni, e hai ancora dei problemi, la C.T.O. ha una sezione Supporto Clienti che è pronta ad aiutarti con qualunque problema tu possa incontrare nel gioco. Il Supporto Clienti della C.T.O. è disponibile da lunedì a venerdì, dalle 10.00 alle 12.00 e dalle 15.00 alle 17.30 al 051/755600. Puoi inviarci un fax al 051/753418 o scriverci indicando il numero di telefono e le informazioni sopra indicate.

C.T.O. S.p.A., Via Piemonte 7/F, 40069 Zola Predosa (BO).

COME OTTENERE LE INFORMAZIONI NECESSARIE

UTENTI DI WINDOWS 95

1. Clicca con il tasto destro su **Risorse del Computer**.
2. Clicca su **Proprietà**.
3. La schermata generale mostra quanta RAM hai e la marca della CPU, es. Intel/Cyrix.

Nota: Windows 95 non rileva sempre i chip Cyrix correttamente, per cui potrebbe essere indicato come un 486.

4. Ora clicca su **Gestione periferiche**.
5. Clicca sul simbolo '+' della periferica desiderata, es.
 - CD-ROM
 - Schede video
 - Controller audio, video e gioco.

Sarai così in grado di vedere il produttore di queste periferiche.

6. La velocità della CPU può essere vista se riavvii il PC e guardi nello schermo in alto a sinistra. Dovresti vedere la velocità di clock della CPU, es. 166 MHz. Questa è la velocità del processore che ti serve.
7. Clicca due volte su "Risorse del computer" e clicca sul simbolo quadrato per ingrandire la schermata.
8. Clicca sul disco fisso (C:) e ti verrà mostrato lo spazio libero su disco e il totale di spazio libero che hai nel sistema. Ora chiudi la finestra.

COME CONTATTARCI IN RETE

Internet e-mail: assistenza@pt.cto.it

World Wide Web: Accedi al nostro Sito Web presso <http://www.cto.it>

Sito Internet della Fox: se disponi della connessione ad Internet, puoi collegarti al sito Internet della Fox all'indirizzo www.foxinteractive.com e scegliere la sezione relativa al Supporto Tecnico.

Riconoscimenti

FOX INTERACTIVE

Produttore: Gary Sheinwald
 Produttore Associato: Luke Letizia
 Controllo di qualità Manager: Mike Schneider
 Responsabile Tester: Michael Dunn
 Testers: Eric Asevo, Peter Cesario, Jennifer Kelly,
 Erik Larson, Allyson Lund, Bruce Maksin,
 Chris Miller, Paul Pawlicki, Harish Rao,
 Theresa Rizzo, Victor Rodriguez, Seth Roth,
 Elizabeth Strozewski, Sung Yoo, Tim Tran

CAST: (IN ORDINE DI COMPARSA)

Dana Scully	Gillian Anderson
Fox Mulder	David Duchovny
Craig Willmore	Jordan Lee Williams
Mark Cook	James Lynch
Walter Skinner	Mitch Pileggi
Armistead Shanks	Sean Griffin
Madre	Suzanne McGaffey
Bimba	Zoe Warner
Addetta del Motel	Lisa Estridge Gray
James Wong	Robert Lee
NSA n.1	Nick Eldridge
NSA n.2	Richard W. Daley
John Amis	Reginald A. Jackson
Pendrell	Brendan Beiser
Mendoza	Nick Granado
Stearns	Chuck McQuary
Arley	Mark Farrell
Mary Astadourian	Paige Witte
Harbor Master	John Gilbert
Joan Truitt	Lauren Tewes
Uomo con i capelli a spazzola	Eli Lockwood

Dr. Rauch	Randy Hoffmeyer
Uomo che fuma	William B. Davis
Smolnikoff	Ted D'Arms
X	Steven Williams
Dr. McIntyre	Jimmi Parker
Senzatetto	Clifford Paul Feters
Frohike	Tom Braidwood
Byers	Bruce Harwood
Langly	Dean Haglund
Colonnello Wallace	Wally Dalton
Guardia	Harris Smith
Uomini dell'NSA	Brad Curtis, Steve Keller, Brian Kilcup, Whitey Shapiro, Joe Willis, Jr.
Donna attraente	Laurel McConnell
Guardie della base aerea	Alvin Castle, David Oppenheim, Raymond J. Reehill

PRODUZIONE

Produttore Esecutivo	Halle Eavelyn
Produttore	Phil Peters
Regista/Progettista	Greg Roach
Concetto della Storia	Chris Carter
Editing della Storia	Frank Spotnitz
Scrittori	Richard Dowdy, Greg Roach
Progettazione Gioco	Cassandra Blackmore, Paul Hiaumet, Phil Peters, Greg Roach
Direttore della Fotografia	Jon Joffin
Progettista Produzione	Phil Peters
Musica	Paul Hiaumet, Mark Snow
Responsabile Produzione	J. Daniel Dusek
Coordinatore di Produzione	Heather K. Murphy
Coordinatore Artisti	Jayma Cohn
Assistenti di Produzione	Phil Hadler, Basilio Holder
Aiuti alla Produzione	Irene Barnett, Carmen Best, Patti Guarino, Christopher Revon, Yvonne Walker

PRIMA UNITA'

Primo Assistente alla Regia Wendi Lampassi
Secondo Aiuto Assistente alla Regia Jonas Batt
Secondo Assistente alla Regia Darin Mercado
Assistente alla Produzione della Scenografia Rylee Newton
Assistente di Mr. Duchovny Katherine Durish
Aiuto Scenografia Jeff Carpenter
Direttore Artistico Jeanne Franz
Arredatore Michael Moran
Coordinatore Dipartimento Artistico Michelle Daniels
Aiuto Scenografia Timothy D. Whidbee
Aiuti Scenografi Natalie Beauchene, Brady J. Condit, Dan Crow,
Catherine Kent, Rebecca Roch, David Shadle
Scenografo Rachel M. Thomson
Supervisori Copione Rebecca DeGeorge, Tina Frolund,
Jennifer Hinky
Progettista costumi Lisa Kohl
Supervisore Guardaroba Sarah Isakson
Assistenti di Guardaroba Julie Puterman, Kari Rittenour,
Sally Roberts
Responsabile Scenografia Kathleen Kasinger
Assistente alla Scenografia Robert Leisle
Assistenti Scenografi Jennifer Hunt, Joyce McAndrews,
Gretchen Warthen
Responsabile Esterni Peter Allen
Assistente Responsabile Esterni Maggie Bassetti
Assistenti Esterni Annette Hawley,
Leanna Alice Redmond, Brook Simmons,
Somsy Vejsiri, Sarah Wright
Responsabile Trucco e Coiffeur Omi
Assistenti Trucco e Coiffeur Shelley Clark,
Robin I. Knutson, Carolynn Weast
Coiffeur per Mr. Duchovny e Ms. Anderson Laverne Basham
Trucco per Mr. Duchovny e Ms. Anderson Anji Bemben
Trucco Effetti Speciali Michael Christ
Operatore Macchina Mark L. Anderson
Primo Assistente Macchina Ross Howsmon

Secondo Assistente Macchina Marne Cohen, Mami Morisaki
Assistenti Macchina Derek Hay, Mike McIntyre
Capo Scena Giovani Lampassi
Best Boy Elettricista Eric "Pine Mountain" Moore
Elettricisti Michael Baird, Mark Canniff, Steve Colgrove,
Cole Drumb, Scott Harbine, Chad Harrison,
Michael LePard, Kevin T. O'Connell,
Myron Partman, Laura Chanel Reynolds,
Mark Simon, Scott Todd, Martijn Veltman,
Charlie Waldron
Assistente Palcoscenico Jon LaFollette
Best Boy Grip Lance "Brazil" Robinson
Grips Craig Bilodeau, Jeff Carpenter, Tony Ghiglione,
Petey Johnson, Kirk Miller, Caleb R. Nelson,
Jimmie R. Owens
Capo Scena Costruttori James O. Rosel
Assistente Palcoscenico Costruttori David C. Darrow
Squadra Costruttori Keith Bronsdon, Kathryn Burbank,
Lisa Gates, George Hicks, Chris Kovalski,
Erik Loysen, Robert Platt, Daniel Reyes
Coordinatore Effetti Speciali Michael Christ
Piretecnico Mark McDaniel
Assistente agli Effetti Speciali James Etue, Tony Guarancio,
Brian Puterman
Coordinatore Controfigure David Boushey
Controfigure Ian Boushey, Steve Curran, Ron Garner,
Jolene Hjerleid, Eric Michael Johnson,
Robert McDougal, Bill Shaw,
Kerry Skalsky, Bill Whittaker
Direttore del Casting Halle Eavelyn
Assistente al Casting Darin Mercado
Coordinatore Trasporti Dan Fisher
Responsabile Trasporti Jon R. McCarthy
Autisti Virgil Doshier, Keith Doshier, David Guppy,
Ron King, Sharon McCarthy, Sherri L. McCarthy,
Joel McCarthy, William R. Powell, Joe Soleberg,
Bob Sullivan, John Wolfe

Coordinatore Costruzione Kenneth J. Berg
 Capo Costruttori James Foley
 Responsabile Artistico di Scena Lisa Bellero
 Artisti di Scena Dean Hitchcock, Michael Stencil,
 Catherine Trzybinski, Nick Worsfold
 Carpenteri Robin Cady, John Wayne Cyra, Alex Danilchik,
 Wayne Foster, Catherine Kent, Jeffrey Kohl,
 Norm Spencer, Martin Thrussell
 Ingegnere dell'Audio Paul Hiaumet
 Operatore Unità Telecamera Mickey McMullan
 Assistenti Audio Terri Eberlein, Candace Schecter
 Aiuto Audio Morgan Kohler
 Sostituti Craig Gatch, Eero Johnson, Jenifer O'Shields,
 Robert Shane Srogi, Jason Webber
 Medici Douglas Dahl, Fred Jaross, Peter Knudson,
 Todd Q. Smith
 Sicurezza Future Security Services
 Catering Premiere Catering
 Servizi Artigianali Sandra MacLean
SECONDA UNITA'
 Direttore della Fotografia Theodor Angell
 Assistente alla Regia Sandra Hunter
 Supervisor Copione Cedric A. Prim, Natalie Beauchene
 Scenografia Shawn Connaway
 Responsabile Esterni Maggie Bassetti
 Assistente Esterni Leanna Alice Redmond
 Assistente Macchina Pauls Zommers
 Capi Scena Bjorn Boisen, Krist Hagar, David K. Potter
 Best Boy Elettricista Matthew Quinn
 Grip/Elettricisti Matt Baker, Keith Bronsdon
 Catering Christine's Catering
 Servizi Artigianali Helen Morgan

GRUPPO DI VANCOUVER

Capo Scena Paul Slatter
 Best Boy Elettricista Jeff O'Brien
 Assistente Palcoscenico Ryan Monro
 Best Boy Grip Herb DeWaal

EDITING

Responsabile Editing Greg Roach
 Coordinatore Editing/Editor Kara Costa
 Editor Tecnico Jeni Sadler
 Assistenti Editing Eric Anderson, Laura Clemons,
 Derek Dexheimer, Scott Harbine,
 Katy O'Kelley Joyner, Matthew Lease,
 Brandon McWhorter, Mark O'Connell,
 Jason VandenBerghe
 Aiuti Editing John Joseph Kniffen III, Frazier Mills,
 Misumi Tanaka

INGEGNERE SOFTWARE

Ingegneri Responsabili Pete Isensee, Melanie McClaire
 Ingegneri Software Derek Rhys Creech, Matthew Lease,
 Alex Smits, Patricia Snow,
 Jason VandenBerghe
 Trovarobe Joseph Kim
 Assistenti al Trovarobe Virginia "Ginny" Apicella,
 Maggie Bassetti
 Ottimizzazione Programmazione Geoffrey P. Coco
 Programmatore Installazione Windows Charles Egerton
 Programmatore Installazione Mac James Scott Mitchell
 Tester Utente Paul W. Taylor
 Controllo di Qualità Kalindi Adler, Dane Doerflinger
 Concetto e Progettazione VirtualCinema Greg Roach
 VirtualCinema Architettura 3.0 Pete Isensee,
 Melanie McClaire
 Amministratore di Rete Joseph Kim
 Sottotitoli Carl Mollnow II, Christa Wells
 Programmatore Onorario Aaron Halon

GRAFICA

Responsabile Grafica	Cassandra Blackmore
Best Boy Grafico	Aaron Halon
Assistenti Grafici	Elaine Mattson, Aaron McQ, Sun Kim, Christine Lee, Cynthia Sowder
Grafico dello Storyboard	Aaron Halon
Aiuti Grafici	Raif Copeland, Robert Corbett, Jarret Katter, Anton Korshunov, Robert Shane Srogi

CONTABILITA'

Contabile di Produzione	Deborah L. Rathbone
Assistente Contabilità	Helen Dusek
Contabili	Suzan Kearns, Carmen Swannack

Versione italiana

C.T.O. S.p.A.

31

I PRODUTTORI DESIDERANO RINGRAZIARE:

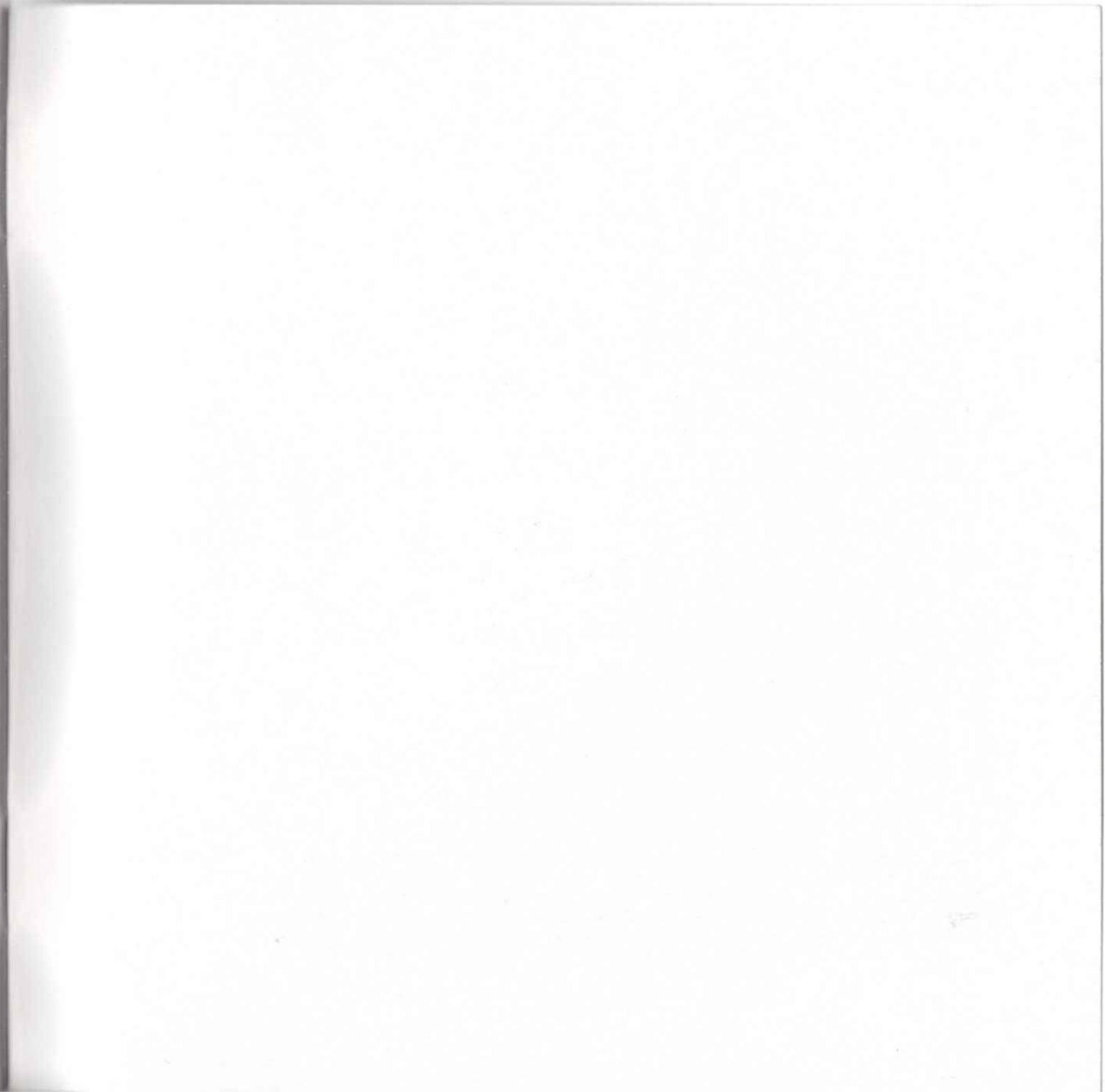
Mary Astadourian, Heike Brandstatter, Tracy Elofson, Lou Eske, R.W. Goodwin, Ken Hawryliw, John Loose, Loren Luke, Paul Rabwin, la Città di Seattle, la Città di Tacoma, IATSE Local: 488, IATSE Local: 600, Mercer Island Travelodge, Northwest Railway Museum, Pacific Grip Et Electric, SCCC Maritime Training Center, Teamsters Local: 174, Washington State Film Office
Produttore Esecutivo per la Fox Interactive: Paul Provenzano

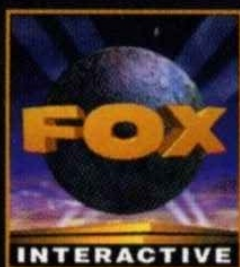
LE SOCIETÀ CHE SEGUONO HANNO GENEROSAMENTE DONATO PRODOTTI UTILIZZATI NELLA CREAZIONE DI QUESTO PROGRAMMA:

Adobe Systems Incorporated, Apple Computer, Inc., Arboretum Systems, Aural Semiconductor, Automedia, Inc., Borland International, Inc., Claris Corporation, CodeWarrior by Metrowerks, Compression Technologies, Inc., DigiDesign, Inc., Digital Marketing International, Dolby Laboratories, Inc., Equilibrium, Fractal Design Corporation, Fuji Photo Film U.S.A., Inc., Hewlett-Packard Company, The Hollywood Edge, IBM, Iomega Corporation, Macromedia, Inc., MicroQuill Software Publishing, Inc., NEC Electronics, Inc., NuMega Technologies, Inc., Opcode Systems, Inc., Production Magic, Inc., Radius, Inc., RCA, Sennheiser electronic, Sorenson Vision, Inc., Strata, Inc., Synchro Arts Limited, Terran Interactive, Inc., Wacom Technology Corporation, Wall Street Custom Clothiers, Seattle Moon appare su gentile concessione della Wise ink Records e di Gino Rascon



"The X-Files"™ ©1998 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tutti i diritti riservati. "Twentieth Century Fox," "Fox" e i rispettivi simboli sono di proprietà della Twentieth Century Fox Film Corporation. VirtualCinema 3.0 è protetto dal Brevetto 5,692,212. Altri brevetti in corso di rilascio. HyperBole Studios®, VirtualCinema®, e Artificial Intuition™ sono marchi registrati negli USA della HyperBole Studios. Musica composta da Mark Snow. Pubblicata da T C F Publishing, Inc. (ASCAP). Su concessione della Twentieth Century Fox Film Corporation. Windows è un marchio depositato e Microsoft è un marchio registrato della Microsoft Corporation. Macintosh è un marchio depositato della Apple Computer, Inc. QuickTime e il logo QuickTime Logo sono marchi depositati utilizzati su licenza. Sviluppato con NeoAccess: ©1992-1997 NeoLogic Systems, Inc. Parti di questo programma ©1991-1997, Compuware, Inc. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori.





TM

"The X-Files"™ & © 1998 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tutti i diritti riservati. © 1998 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tutti i diritti riservati. "Twentieth Century Fox", "Fox", e i logo associati sono proprietà della Twentieth Century Fox Film Corporation. VirtualCinema 3.0 è protetto da U.S. patent 5.692.212, altri brevetti in sospeso. Pubblicato dalla TCF Publishing, Inc. (ASCAP) Per cortesia della Twentieth Century Fox Film Corporation. Windows è un marchio depositato e Microsoft è un marchio registrato della Microsoft Corporation. Electronic Arts e il logo Electronic Arts sono marchi depositati o registrati della Electronic Arts negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Tutti i diritti riservati.