CROOKZ
THE BIG HEIST

# SOMMARIO


**La Storia** 4
**La Squadra** 4
Cleopatra: Lei è la Boss 4
Bishop: Il Fabbro 4
Rufus: Il Duro 5
Lobkowitz: Il Tecnico 5
Rocket: La Contorsionista 5
**Mappa della Città** 6
**Modalità Sfida** 6
**Fase di Pianificazione** 6
Istruzioni 7
Scelta della Squadra 7
Officina 7
Obiettivi 7
Entrata e Uscita 8
**Bottino** 8
Tesori 8
Valigie piene di denaro 8
Cassette di sicurezza 8
Casseforti 8
**Altro Bottino** 9
Attrezzi e chiavi 9
Progetti 9
**La Scena del Crimine** 9
**Pausa Interattiva** 9
**Waypoint** 9
Creare Elenchi di Azioni 10
Cambiare ed Eliminare Waypoint 10
Attesa e Comando VIA! 10
Errore di Esecuzione a un Waypoint 10
Mappa 11
**Pericoli Sulla Scena del Crimine** 11
**Guardie** 11
Coni di Visione e Raggio di Percezione 11
Percorsi di Pattugliamento 11
Sospetto 12
Rumore 12
Tipi di Guardie 12

Guardia 12
Guardia veloce 13
Guardia corazzata 13
Guardia scelta 13
**Sistemi di Sicurezza** 13
La telecamera 13
Le barriere fotoelettriche 13
Le barriere laser 13
I pannelli elettrificati 14
**Heat** 14
**Altri Sistemi** 15
**Interruttori e Connessioni** 15
Interruttore 15
Interruttore a leva 15
Interruttore a tempo 15
Interruttore a pannello 15
Interruttore pesante 15
Cassetta degli interruttori 15
Interruttore di sblocco 16
**Altri Oggetti Interattivi** 16
Botola 16
Muro danneggiato 16
Ingresso del condotto 16
Condotto di ventilazione 16
Porta 16
Porta blindata 16
Porta di acciaio 17
Porta a interruttore 17
**Bottino del Colpo (Schermata)** 17
Punteggio Crookz 17
Denaro 17
Denaro per corrompere 17
Nuove abilità e nuovi attrezzi 17
Nuove sfide 17
**Comandi** 18
**GARANZIA LIMITATA** 20
**LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT** 21
**Supporto tecnico e servizio clienti** 24
**Credits** 25

# La Storia

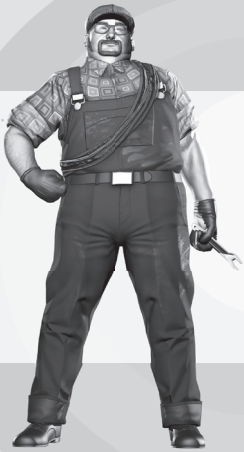
In Crookz – The Big Heist giochi nei panni di una banda di ladri professionisti nella San Francisco degli Anni Settanta. Un tempo era una squadra molto affiatata che metteva a segno colpi importanti; poi, un giorno, fu tradita da un complice di nome Murray mentre cercavano di rubare la misteriosa pietra lunare. La banda si sfasciò ma oggi, a distanza di cinque anni, i membri tornano a incontrarsi con l'intenzione di ricostituire la squadra.

# La Squadra

**Cleopatra: Lei è la Boss**
Ha una volontà di ferro, è intelligente e impulsiva. Adora quel brivido che accompagna la buona riuscita di un colpo studiato fin nei minimi dettagli. Gli altri membri della squadra apprezzano molto la sua natura diretta e pragmatica.

**Bishop: Il Fabbro**
Bishop non mostra tanto facilmente la sua passione per serrature e leve di ogni genere e specie. Tuttavia la sua maschera di freddezza e cinismo nasconde un esperto stratega e un fervente ambientalista.

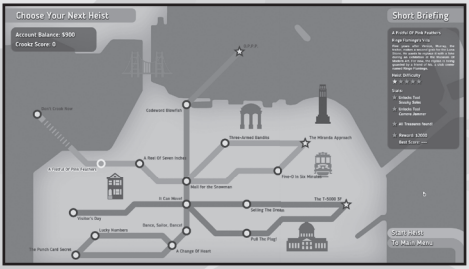
**Rufus: Il Duro**
Rufus è un wrestler professionista; un tempo aveva un caratteraccio ma ha trovato la pace interiore attraverso alcune tecniche di meditazione indiana. C'è qualcuno che non lo considera proprio il pezzo forte della squadra, ma tutti, in particolare sua sorella Rocket, ne apprezzano moltissimo le abilità.



**Lobkowitz: Il Tecnico**
Lobkowitz ha un negozietto di materiali elettrici, ma arrotonda con qualche piccolo furto qua e là per potersi permettere, insieme alla moglie, una vacanzina extra ogni tanto. E poi, quale occasione migliore per sperimentare le sue ultime invenzioni.

**Rocket: La Contorsionista**
Dopo anni di allenamento, Kimmy "Rocket" Rollins non solo si è guadagnata un fisico flessibile e resistente, ma si è anche fatta un nome in un mondo, quello del wrestling professionale, notoriamente a maggioranza maschile. Ha un'ottima autostima e un bel caratterino.

# Mappa della Città




Tutti i colpi disponibili sono elencati nella mappa della città: qui trovi una breve descrizione e le informazioni principali sul colpo, per esempio quali ladri, abilità o attrezzi puoi sbloccare completandone gli obiettivi. Puoi rigiocare ogni colpo tutte le volte che vuoi. Selezionane uno e inizia!

# Modalità Sfida

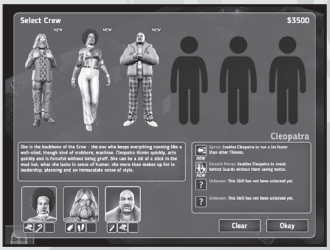
In questa modalità puoi rigiocare un sacco di colpi già completati a livelli di difficoltà maggiori. Qui è scritta la storia del mondo sommerso del crimine: metti a segno colpi con la squadra e gli attrezzi selezionati, raccogli i tesori e sii il più veloce possibile facendo attenzione a non generare Heat (vedi pagina 14). Il punteggio Crookz (vedi pagina 17) che otterrai nella modalità Sfida sarà pubblicato online: in questo modo potrai competere con i tuoi amici e vedere chi riesce a compiere il colpo perfetto.

# Fase di Pianificazione

Non puoi mettere a segno un colpo senza prima pianificarlo fin nei minimi dettagli. In questa fase ti puoi preparare per le irruzioni, comprare gli attrezzi necessari e formare la squadra più idonea. Potrai anche esaminare tutti i piani e gli aspetti della scena del crimine per familiarizzare con i sistemi di sicurezza. In questa fase devi porre particolare attenzione ai collegamenti tra i singoli oggetti e le descrizioni che compaiono.

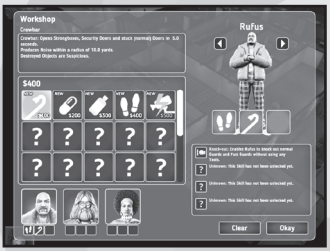
## Istruzioni

Prima che la squadra si metta al lavoro, dovrà discutere il piano. Nelle istruzioni trovi immagini che ti spiegano, in linea di massima, in cosa consiste il colpo successivo e indicazioni sugli obiettivi principali del colpo.




## Scelta della Squadra

Qui puoi vedere nel dettaglio quali sono le abilità dei singoli membri della squadra e crearne una per il colpo. Inizialmente ogni ladro ha una abilità. Man mano che progredisce nel gioco, saranno sbloccate le abilità aggiuntive.

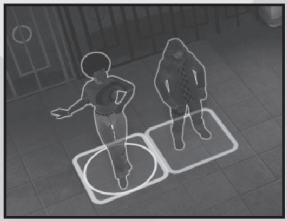



## Officina

Qui puoi acquistare gli attrezzi per la tua squadra e visualizzare anche quelli potenziati. Decidi con saggezza quali attrezzi usare per il prossimo colpo e controlla quali puoi trovare sulla scena del crimine. I ladri possono portare con sé fino a tre attrezzi.

## Obiettivi

Ciascun colpo prevede più obiettivi da completare. Le colonne di luce dorata indicano gli obiettivi più importanti sulla mappa, quelle verdi indicano i passi intermedi e quelle grigie indicano i passi intermedi non ancora disponibili.



**Entrata e Uscita**
I criminali esperti raramente usano le porte di ingresso. Le aree del colore di ogni ladro ne indicano la posizione all'inizio del colpo.

Una volta completato il lavoro, i ladri devono smammare il più velocemente possibile. Le uscite per ciascuna area sono indicate in modo chiaro su ogni piano.

# Bottino

**Tesori**
È ovvio che la priorità rimane sempre la missione, ma dato che ci sei, perché non trarne il massimo? Su ogni scena del crimine i ladri troveranno un sacco di tesori. Più vale un tesoro, più sofisticati saranno i sistemi di sicurezza a loro protezione. A fine missione saranno assegnati dei punti extra a chi ha raccolto tutti i tesori della scena!

**Valigie piene di denaro:** vengono lasciate in giro dalla gente distratta e il loro contenuto è davvero prezioso.

**Cassette di sicurezza:** are containers designed to protect valuable objects, but are relatively easy to break open.

**Casseforti:** sono le più difficili da aprire, ma contengono il bottino più prezioso.

# Altro Bottino

**Attrezzi e chiavi:** trovi anche questi sulla scena del crimine. I ladri potranno usarli durante l'esecuzione del colpo, altrimenti li venderanno per farne un po' di denaro.

**Progetti:** questi documenti tecnici sbloccano i potenziamenti per gli attrezzi in officina. A parte l'obiettivo principale, questi sono sicuramente gli oggetti più preziosi che trovi sulla scena del crimine.

# La Scena del Crimine

In questa sezione troverai le istruzioni su come affrontare il colpo e sulle varie azioni che i ladri possono eseguire. Durante un colpo è importante coordinare con precisione ogni singola mossa. I comandi individuali sono descritti nel testo, che è accompagnato da una tabella con tutti i comandi.

## Pausa Interattiva

La pausa interattiva ti dà tutto il tempo per pianificare e ottimizzare le tue azioni. In questo modo non solo ridurrai il rischio di essere acchiappato, ma più sarà efficace il tuo piano, più rapidamente completerai il colpo. Il tempo che ti rimane sarà convertito in punti. Quando metti in pausa, il timer si ferma.

## Waypoint

Per impartire un ordine a un ladro, selezionalo e assegnagli dei waypoint. Il ladro obbedirà e si recherà verso i waypoint assegnati, tappa dopo tappa.

Puoi impostare waypoint per terra, sulle guardie e sugli oggetti interattivi. Molte azioni saranno selezionate automaticamente, ma il menu contestuale è molto importante quando lavori con gli attrezzi,

perché visualizza una serie di azioni importanti tra cui scegliere: l'utilizzo degli attrezzi, la creazione di elenchi di azioni, la correzione e l'eliminazione dei waypoint esistenti e il comando VIA!.

**Creare Elenchi di Azioni**
Puoi creare un elenco di azioni per ogni waypoint: per esempio puoi impartire a un ladro di indossare le suole di gomma e, subito dopo, di prendere una pillola di adrenalina senza perdere tempo. Le azioni selezionate saranno visualizzate da una serie di icone accanto al menu contestuale. Qui potrai anche eliminare dall'elenco le azioni in coda.

**Cambiare ed Eliminare Waypoint**
Se desideri cambiare un waypoint, puoi selezionarlo e spostarlo in qualsiasi momento. Puoi eliminare un singolo waypoint usando l'icona nel menu contestuale. Il simbolo sotto al ritratto di un personaggio elimina tutti i suoi waypoint.
Più in là nel gioco, potrai anche tornare indietro e aggiungere uno o più waypoint tra due esistenti.

**Attesa e Comando VIA!**
Il simbolo nel menu waypoint innesca un'azione speciale che puoi usare, per esempio, per impartire al ladro il comando di aspettare fuori dal cono di visione di una telecamera fino a che questa non sarà stata disattivata. Poi puoi dare al ladro il comando VIA! usando l'icona che viene visualizzata accanto al suo ritratto.

**Errore di Esecuzione a un Waypoint**
Anche nei piani studiati fin nei minimi dettagli si può incorrere in situazioni sconvenienti. Un ladro ti informerà se non è in grado di eseguire un'azione specifica (per esempio, perché la serratura di una porta specifica non è ancora stata forzata). In tal caso nella sezione Gameplay delle opzioni puoi impostare la pausa automatica per intervenire immediatamente e apportare modifiche dell'ultimo minuto al tuo piano.

**Mappa**
Durante un colpo, come per la fase di pianificazione, puoi accedere anche alla mappa, che ti mostrerà lo stato della scena del crimine con tutte le posizioni dei ladri e gli obiettivi già completati.

# Pericoli Sulla Scena del Crimine

## Guardie

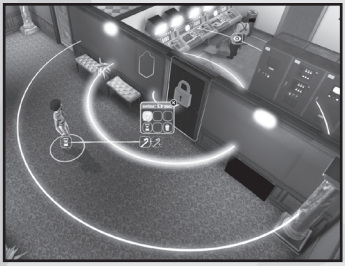
Le guardie rappresentano la minaccia principale durante l'esecuzione di un colpo. Se non fai attenzione, acchiapperanno il tuo ladro e il colpo fallirà! Devi passare furtivamente accanto a loro, distrarle o mandarle direttamente al Creatore.

**Coni di Visione e Raggio di Percezione**
Il cono di visione di una guardia indica il suo raggio di visuale. Se vede un ladro, cercherà di acchiapparlo. Inoltre sarà generato Heat (vedi pagina 14). Per eliminare una guardia, un ladro deve coglierla alle spalle procedendo di soppiatto.

Le guardie non hanno occhi dietro la testa, ma si accorgono se un ladro gli si avvicina troppo. Nel momento in cui il ladro entra nel raggio di percezione della guardia, questa si girerà. E poi sarà solo questione di frazioni di secondi.

**Percorsi di Pattugliamento**
Molte guardie fanno i pattugliamenti lungo dei percorsi prestabiliti, per questo è fondamentale osservare i loro percorsi e capire fino a che punto riescono a vedere. In qualsiasi momento puoi visualizzare/nascondere i percorsi di pattugliamento delle guardie (vedi pagina 18). Usa la fase di pianificazione per osservare le guardie e i loro percorsi.

**Sospetto**



Oggetti rotti, guardie messe k.o. e obiettivi completati di un colpo sono considerati sospetti. Non appena una guardia li nota, si insospettirà e inizierà a perlustrare l'area.

**Rumore**

Le guardie saranno attirate dalle azioni molto rumorose, come far saltare in aria una cassaforte o attivare una barriera fotoelettrica. Quando pianifichi un'azione rumorosa, sarà visualizzato il suo raggio di rumore stimato. Puoi anche leggere la descrizione di un attrezzo per scoprire a quale distanza venga udito il suo rumore. Se usato correttamente, puoi anche usare il rumore a tuo vantaggio.

**Tipi di Guardie**

I ladri potranno incontrare vari tipi di guardie.

GUARD

FAST GUARD

ARMORED GUARD

ELITE GUARD

**Guardia:**

versione standard. Costa poco, non ha caratteristiche peculiari. È letargica, si muove lentamente e può essere eliminata sia con le mani che con una miriade di attrezzi.

**Guardia veloce:**
questa guardia è più ambiziosa, beve molto caffè e partecipa alle maratone. Occhio che questa è molto veloce!

**Guardia corazzata:**
non è proprio il massimo della potenza, ma mangia cibi ricchi di vitamine e impreca per il suo aspetto da “cipolla corazzata”. Pugni normali e cloroformio non hanno alcun effetto su questa guardia.

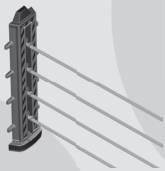
**Guardia scelta:**
un tipo tosto e che la sa lunga. Possono neutralizzarlo solo le trappole a gas e le scosse elettriche. Attenzione! Può sembrare lento, ma ingrana la quinta non appena scopre un ladro.

## Sistemi di Sicurezza

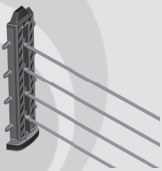
Oltre alle guardie, i tuoi ladri dovranno fare i conti con certe tecnologie di sicurezza presenti sulla scena del crimine. Ti servono conoscenze tecniche e attrezzi adeguati per disattivarle temporaneamente o anche permanentemente.

**La telecamera** inizia a registrare quando un ladro entra nel suo cono di visione. Quando questo accade, si genera Heat. Le telecamere possono essere disattivate dai terminali delle telecamere a cui sono collegate e hanno dei punti ciechi che i ladri possono sfruttare a loro vantaggio.

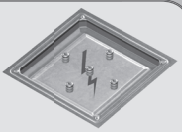
**Le barriere fotoelettriche** proteggono i corridoi bloccandoli. Chiunque le attraversi, genera rumore e le guardie saranno allertate.



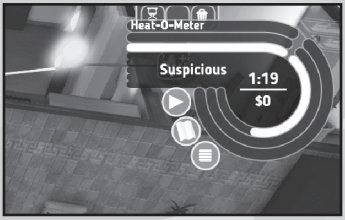
**Le barriere laser** sono le sorelle maggiori delle barriere fotoelettriche: ugualmente pericolose, ma più difficili da aggirare.



**I pannelli elettrificati** danno una scossa a chiunque li calpesti senza le dovute precauzioni. Occhio alle cassette degli interruttori o agli interruttori ad esse collegati!



## Heat




Quando uno dei tuoi ladri viene filmato o avvistato da una guardia, lascerà in giro delle prove e potrà essere identificato. L'insieme di prove è chiamato Heat e sarà visualizzato dall'indicatore Heat. Più è alto il suo livello, più denaro dovrai spendere dopo il colpo per corrompere le autorità a distruggere le prove, cosa che andrà anche a ridurre i tuoi punti. I livelli Heat sono sette:

1. **Inosservato**
2. **Discreto**
3. **Sospetto**
4. **Visibile**
5. **Palese**
6. **Vistoso**
7. **Beccato**

Se il livello Heat supera il "Beccato", neanche il denaro potrà salvare la tua squadra e la partita sarà considerata persa. Per fortuna puoi usare un potente magnete per smagnetizzare le registrazioni dai terminali delle telecamere, riducendo, così, il livello Heat.

# Altri Sistemi

## Interruttori e Connessioni

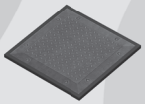
Molti dispositivi elettrici, come le barriere fotoelettriche, vengono attivati e disattivati da un interruttore. Gli interruttori e i dispositivi o le porte ad essi collegati, spesso sono combinati in modo da creare dei veri e propri rompicapi, ideali per delle menti criminali di alto livello!

**Interruttore:** semplice interruttore che può essere attivato o disattivato.

**Interruttore a leva:** : questo interruttore può essere attivato o disattivato.

**Interruttore a tempo:** questo interruttore si resetta dopo un certo lasso di tempo.

**Interruttore a pannello:** un ladro dovrà rimanere sul pannello perché l'interruttore rimanga attivo.



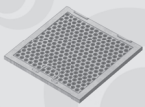
**Interruttore pesante:** questo interruttore può essere azionato, ma per farlo servirà una gran forza o un lubrificante.

**Cassetta degli interruttori:** consente di attivare o disattivare i sistemi ad essa collegati. Per poterla usare in modo corretto, servono conoscenze tecniche o attrezzi adeguati.

**Interruttore di sblocco:** naturalmente, chi possiede gli interruttori-rompicapo non ha voglia di risolverli ogni volta che li deve usare. Per questo, spesso, monta degli interruttori che sbloccano tutto l'ambaradan. Comodo, no?

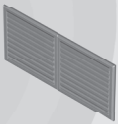
## Altri Oggetti Interattivi

**Botola:** un buco nel pavimento dove possono nascondersi i ladri. Con l'esperienza giusta, Cleopatra sarà in grado di nascondersi in una botola.

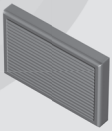


**Muro danneggiato:** con un po' di aiuto (o di forza bruta), può essere buttato giù.

**Ingresso del condotto:** collega due stanze. Rocket vi si può infilare senza problemi.



**Condotto di ventilazione:** con un po' più di esperienza, Rocket è in grado di usare i condotti di ventilazione per percorrere distanze maggiori senza essere notata.



**Porta:** non è una barriera importante, ma evita che certa gente scopra i ladri. Occhio quando attraversi una porta: qualcuno potrebbe scoprirti all'improvviso!

**Porta blindata:** Bishop è l'esperto di queste serrature; gli altri dovranno usare un attrezzo o delle chiavi.

**Porta di acciaio:** una possente porta di acciaio per cui serve un bel po' di abilità per aprirla. Anche Bishop dovrà acquisire esperienza prima di poterla sbloccare.

**Porta a interruttore:** può essere aperta solo attivando il/gli interruttore/i ad essa connesso/i. Questi interruttori spesso non sono facilmente accessibili oppure sono protetti da complicati rompicapi.

# Bottino del Colpo (Schermata)

Dopo un colpo puoi verificare il livello della tua prestazione.

**Punteggio Crookz:** ricevi punti quando raccogli il bottino, quando passi inosservato e per la tua velocità. Ricevi punti anche se raccogli tutti gli oggetti del bottino e non generi Heat.

**Denaro:** a ogni colpo completato ricevi una certa quantità di denaro, che può aumentare se raccogli il bottino e attrezzi preziosi.

**Denaro per corrompere:** distruggere le prove costa del denaro. Il denaro viene sottratto dal bottino. Cerca di generare quanto meno Heat possibile.

**Nuove abilità e nuovi attrezzi:** i tuoi ladri guadagnano esperienza e imparano nuove abilità che vengono visualizzate qui. Nell'officina saranno sbloccati anche i nuovi attrezzi (vedi anche la sezione "Progetti").

**Nuove sfide:** una volta completato un colpo, puoi sbloccare nuove missioni nella modalità Sfida.

# Comandi

| Azione | Mouse e tastiera |
|---|---|
| Sposta visuale | W, A, S, D / tasti freccia |
| Zoom | Rotellina del mouse |
| Ruota a 360° | Tieni premuta la rotellina del mouse o il tasto MAIUSC e muovi il mouse |
| Cambia inclinazione | Tieni premuta la rotellina del mouse o il tasto MAIUSC e muovi il mouse |
| Seleziona ladro/scorri ladri | Clic sinistro sul ritratto / sul ladro / premi i tasti 1-4 sul tastierino numerico o premi il tasto TAB per scorrere tra i personaggi |
| Seleziona guardia o oggetto interattivo | Clic sinistro su guardia o oggetto |
| Seleziona waypoint | Clic sinistro sul waypoint |
| Imposta waypoint | Clic destro per terra / sull'oggetto interattivo / sulla guardia |
| Imposta waypoint tra due waypoint esistenti | Clic destro sulla linea tra due waypoint |
| Apri menu contestuale | Si apre automaticamente quando imposti o selezioni un waypoint |
| Seleziona e conferma comando al waypoint (generale) | Clic sinistro sull'icona del comando nel menu contestuale |
| Elimina comando al waypoint | Clic sinistro sul simbolo del comando al waypoint (la serie di comandi in coda accanto al menu contestuale) |
| Elimina waypoint | Clic sinistro sul waypoint e premi Canc / clic sinistro sul waypoint e clic sinistro su nel menu contestuale |
| Elimina tutti i waypoint per il personaggio selezionato | ALT + Canc / clic sinistro sul bidone della spazzatura sotto al ritratto |

| | |
|---|---|
| Sposta waypoint | Trascina e rilascia il waypoint (tieni premuto il pulsante sinistro del mouse, muovi il mouse e rilascialo nella nuova posizione scelta) |
| Dai a un ladro il “comando VIA!" | Da F1 a F4 / clic sinistro su accanto al ritratto |
| Dai a tutti i ladri il “comando VIA!" | F5 |
| Metti in pausa/torna al gioco | BARRA SPAZIATRICE o accanto all’indicatore Heat |
| Apri mappa | M / accanto all’indicatore Heat |
| Apri menu | ESC / accanto all’indicatore Heat |
| Pianifica l’uso di un’abilità | La pianificazione avviene automaticamente quando si imposta il waypoint sull’oggetto interattivo rilevante |
| Plan use of an item | Left-click in the context menu of the waypoint |
| Pianifica l’uso di un oggetto | Clic sinistro nel menu contestuale del waypoint |
| Pianifica la raccolta di un oggetto | La pianificazione avviene automaticamente quando si imposta il waypoint sull’oggetto |
| Posa un oggetto | Clic destro per terra, poi clic sinistro sull’icona “Posa” nel menu contestuale |
| Salta video | ESC |
| Salvataggio rapido | F6 |
| Caricamento rapido | F8 |
| Attiva/disattiva i percorsi di pattugliamento | G |
| Attiva/disattiva percorsi individuali delle guardie | Clic sinistro sulla guardia |

# GARANZIA LIMITATA

Il LICENZIATARIO garantisce all'acquirente iniziale e originario del Software la piena integrità e funzionalità del supporto di memorizzazione originale contenente il Software in normali condizioni d'uso e di servizio per 90 giorni dalla data d'acquisto. Nel caso si riscontrino difetti nel supporto di memorizzazione durante il suddetto periodo di garanzia, il LICENZIATARIO si impegna a sostituire, senza alcun costo aggiuntivo, qualsiasi copia del Software con difetti riscontrati nel periodo di garanzia, a patto che il Software sia ancora prodotto dal LICENZIATARIO. Nel caso il Software non sia più in produzione, il LICENZIATARIO ha il diritto di sostituire il Software difettoso con un prodotto simile di valore pari o superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di memorizzazione contenente il Software così come fornito originariamente dal LICENZIATARIO e non include difetti dovuti alla normale usura. La presente garanzia non si applica e perde qualsiasi validità nel caso i difetti riscontrati siano dovuti a utilizzo improprio o negligenza. Qualsiasi garanzia implicita prevista dalle normative vigenti è espressamente limitata al suddetto periodo di 90 giorni.

Con l'eccezione di quanto appena espresso, la presente garanzia sostituisce qualsiasi altra garanzia, in forma orale o scritta, esplicita o implicita, inclusa qualsiasi altra garanzia di commerciabilità, idoneità a scopi particolari o non violazione, e il LICENZIATARIO non è vincolato ad altre dichiarazioni o garanzie di alcun tipo.

Al momento di restituire il Software soggetto alla suddetta garanzia limitata, inviare il Software originale all'indirizzo del LICENZIATARIO specificato qui sotto e includere: nome e indirizzo; fotocopia della ricevuta d'acquisto in forma integrale; breve descrizione del difetto riscontrato e del sistema utilizzato per avviare il Software.

IN NESSUN CASO IL LICENZIATARIO PUÒ ESSERE RITENUTO RESPONSABILE DI DANNI SPECIALI, INCIDENTALI O CONSEQUENZIALI DERIVANTI DALL'USO, DAL POSSESSO O DAL MALFUNZIONAMENTO DEL SOFTWARE, INCLUSI DANNI ALLA PROPRIETÀ, PERDITA DI VALORE, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI INFORMATICI E, NEI LIMITI DELLE NORMATIVE VIGENTI, LESIONI PERSONALI, NEMMENO NEL CASO IN CUI IL LICENZIATARIO FOSSE A CONOSCENZA DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. LA RESPONSABILITÀ DEL LICENZIATARIO NON PUÒ MAI ECCEDERE LA SOMMA VERSATA PER L'UTILIZZO DEL SOFTWARE. ALCUNI PAESI E GIURISDIZIONI NON CONSENTONO LIMITAZIONI RELATIVE ALLA DURATA DELLA GARANZIA LIMITATA E/O ALL'ESCLUSIONE O ALLA LIMITAZIONE DEI DANNI INCIDENTALI O CONSEQUENZIALI, PERTANTO IN QUESTI CASI LE SUDDETTE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONI O LIMITAZIONI POTREBBERO ESSERE NULLE. LA PRESENTE GARANZIA CONFERISCE SPECIFICI DIRITTI LEGALI, A CUI POTREBBERO AGGIUNGERSI ALTRI DIRITTI IN BASE AL PAESE E ALLA GIURISDIZIONE.

# LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT

YOUR USE OF THIS SOFTWARE IS SUBJECT TO THIS LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT (THE “AGREEMENT”) AND THE TERMS SET FORTH BELOW. THE “SOFTWARE” INCLUDES ALL SOFTWARE INCLUDED WITH THIS AGREEMENT, THE ACCOMPANYING MANUAL (S), PACKAGING AND OTHER WRITTEN, ELECTRONIC OR ON-LINE MATERIALS OR DOCUMENTATION, AND ANY AND ALL COPIES OF SUCH SOFTWARE AND ITS MATERIALS. BY OPENING THE SOFTWARE, INSTALLING, AND/OR USING THE SOFTWARE AND ANY OTHER MATERIALS INCLUDED WITH THE SOFTWARE, YOU HEREBY ACCEPT THE TERMS OF THIS LICENSE WITH [KALYPSO MEDIA UK Ltd.] (“LICENSOR”).

LICENSE
Subject to this Agreement and its terms and conditions, LICENSOR hereby grants you the non-exclusive, non-transferable, limited right and license to use one copy of the Software for your personal use on a single home or portable computer. The Software is being licensed to you and you hereby acknowledge that no title or ownership in the Software is being transferred or assigned and this Agreement should not be construed as a sale of any rights in the Software. All rights not specifically granted under this Agreement are reserved by LICENSOR and, as applicable, its licensors.

OWNERSHIP
LICENSOR retains all right, title and interest to this Software, including, but not limited to, all copyrights, trademarks, trade secrets, trade names, proprietary rights, patents, titles, computer codes, audiovisual effects, themes, characters, character names, stories, dialog, settings, artwork, sounds effects, musical works, and moral rights. The Software is protected by United Kingdom copyright law and applicable copyright laws and treaties throughout the world. The Software may not be copied, reproduced or distributed in any manner or medium, in whole or in part, without prior written consent from

LICENSOR
Any persons copying, reproducing or distributing all or any portion of the Software in any manner or medium, will be willfully violating the copyright laws and may be subject to civil and criminal penalties. Be advised that Copyright violations are subject to penalties of up to £100,000 per violation. The Software contains certain licensed materials and LICENSOR’s licensors may protect their rights in the event of any violation of this Agreement.
LICENSE CONDITIONS

You agree not to:

(a) Commercially exploit the Software;
(b) Distribute, lease, license, sell, rent or otherwise transfer or assign this Software, or any copies of this Software, without the express prior written consent of LICENSOR;
(c) Make copies of the Software or any part thereof, except for back up or archival purposes;
(d) Except as otherwise specifically provided by the Software or this Agreement, use or install the Software (or permit others to do same) on a network, for on-line use, or on more than one computer, computer terminal, or workstation at the same time;(e) Copy the Software onto a hard drive or other storage device and must run the Software from the included DVD/CD-ROM (although the Software may automatically copy a portion of itself onto your hard drive during installation in order to run more efficiently);
(f) Use or copy the Software at a computer gaming center or any other location-based site; provided, that LICENSOR may offer you a separate site license agreement to make the Software available for commercial use;.
(g) Reverse engineer, decompile, disassemble or otherwise modify the Software, in

whole or in part;
(h) Remove or modify any proprietary notices or labels contained on or within the Software; and
(i) Transport, export or re-export (directly or indirectly) into any country forbidden to receive such Software by any export laws or accompanying regulations or otherwise violate such laws or regulations, that may be amended from time to time.

THE SOFTWARE UTILITIES
The Software may contain a level editor or other similar type tools, assets and other materials (the “Software Utilities”) that permit you to construct or customize new game levels and other related game materials for personal use in connection with the Software (“Customized Game Materials”). In the event the Software contains such Software Utilities, the use of the Software Utilities is subject to the following additional terms, conditions and restrictions:

(a) All Customized Game Materials created by you are exclusively owned by LICENSOR and/or its licensors (as the case may be) and you hereby transfer, assign and convey to LICENSOR all right, title and interest in and to the Customized Game Materials and LICENSOR and its permitted licensors may use any Customized Game Materials made publicly available to you for any purpose whatsoever, including but not limited to for purposes of advertising and promoting the Software;
(b) You will not use or permit third parties to use the Software Utilities and the Customized Game Materials created by you for any commercial purposes, including but not limited to distributing, leasing, licensing, renting, selling, or otherwise exploiting, transferring or assigning the ownership of such Customized Game Materials;
(c) Customized Game Materials must be distributed solely for free; provided, that you may contact LICENSOR for a license to commercially exploit the Customized Game Materials which LICENSOR may grant or deny in its sole discretion;
(d) Customized Game Materials shall not contain modifications to any other executable files;
(e) Customized Game Materials must be used alone and can be created if the Customized Game Materials will be used exclusively in combination with the commercially released retail version of the Software.
(f) Customized Game Materials cannot contain libelous, defamatory or other illegal material, material that is scandalous or invades the rights of privacy or publicity of any third party, or contain any trademarks, copyright-protected work or other property of third parties (without a valid license); and
(g) All Customized Game Materials must contain the proper credits to the authors of the Customized Game Materials and must indicate that LICENSOR is not the author of the Customized Game Materials with additional language that “THIS MATERIAL IS NOT MADE, GUARANTEED OR SUPPORTED BY THE PUBLISHER OF THE SOFTWARE OR ITS AFFILIATES.”

LIMITED WARRANTY
LICENSOR warrants to you (if you are the initial and original purchaser of the Software) that the original storage medium holding the Software is free from defects in material and workmanship under normal use and service for 90 days from the date of purchase. If for any reason you find a defect in the storage medium during the warranty period, LICENSOR agrees to replace, free of charge, any Software discovered to be defective within the warranty period as long as the Software is currently being manufactured by LICENSOR. If the Software is no longer available, LICENSOR retains the right to substitute a similar program of equal or greater value. This warranty is limited to the storage medium containing the Software as originally provided by LICENSOR and is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect has arisen through abuse, mistreatment, or neglect. Any implied warranties prescribed by statute are expressly limited to the 90-day period described above.

Except as set forth above, this warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any other warranty of merchantability, fitness for a particular purpose or non-infringement, and no other representations or warranties of

any kind shall be binding on LICENSOR.

When returning the Software subject to the limited warranty above, please send the original Software only to the LICENSOR address specified below and include: your name and return address; a photocopy of your dated sales receipt; and a brief note describing the defect and the system on which you are running the Software.

IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THE SOFTWARE, INCLUDING DAMAGES TO PROPERTY, LOSS OF GOODWILL, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION AND, TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES, EVEN IF LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. LICENSOR'S LIABILITY SHALL NOT EXCEED THE ACTUAL PRICE PAID FOR USE OF THE SOFTWARE. SOME STATES/COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS AND/OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS AND/OR EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS THAT VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

TERMINATION
This Agreement will terminate automatically if you fail to comply with its terms and conditions. In such event, you must destroy all copies of the Software and all of its component parts. You can also end this Agreement by destroying the Software and all copies and reproductions of the Software and deleting and permanently purging the Software from any client server or computer on which it has been installed.

EQUITABLE REMEDIES
You hereby agree that if the terms of this Agreement are not specifically enforced, LICENSOR will be irreparably damaged, and therefore you agree that LICENSOR shall be entitled, without bond, other security, proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect any of this Agreement, in addition to any other available remedies.

INDEMNITY
You agree to indemnify, defend and hold LICENSOR, its partners, licensors, affiliates, contractors, officers, directors, employees and agents harmless from all damages, losses and expenses arising directly or indirectly from your acts and omissions to act in using the Software pursuant to the terms of the Agreement.

MISCELLANEOUS
This Agreement represents the complete agreement concerning this license between the parties and supersedes all prior agreements and representations between them. It may be amended only by a writing executed by both parties. If any provision of this Agreement is held to be unenforceable for any reason, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable and the remaining provisions of this Agreement shall not be affected. This Agreement shall be construed under England and Welsh law. Leicester, Leicestershire.

If you have any questions concerning this license, you may contact in writing Kalypso Media UK Ltd.

KALYPSO MEDIA UK LTD.
4 Milbanke Court
Milbanke Way
Bracknell
Berkshire
RG12 1RP
United Kingdom

www.kalypsomedia.com
www.facebook.com/kalypsomediaint

# Supporto tecnico e servizio clienti

In caso di domande o problemi relativi a uno dei nostri prodotti, è possibile trovare le risposte e le soluzioni alle problematiche riscontrate più frequentemente sui nostri forum: **forum.kalypsomedia.com.**

Il servizio di supporto tecnico è inoltre contattabile all'indirizzo email **support@kalypsomedia.com**, oppure al seguente numero telefonico:

Tel: **0049 (0)6241 50 22 40**
(dal lunedì al venerdì, 10:00-16:00 GMT)
Fax: **0049 (0)6241 506 19 11**

Attenzione: è possibile che vengano applicate tariffe telefoniche internazionali!

Prima di contattarci, prendere nota del nome completo del prodotto e tenere a portata di mano un documento che ne comprovi l'acquisto. Nella descrizione di un problema tecnico occorre la massima precisione possibile, come pure è necessario riportare eventuali messaggi d'errore e, nel caso, altre informazioni utili a identificare il problema. Si prega di notare che tramite email o contatto telefonico non saranno in alcun caso fornite informazioni relative alla meccanica di gioco dei nostri prodotti.

# Credits

## KALYPSO MEDIA GROUP

GLOBAL MANAGING DIRECTORS
Simon Hellwig
Stefan Marcinek

FINANCE DIRECTOR
Christoph Bentz

INTERNATIONAL MARKETING DIRECTOR
Anika Thun

HEAD OF PRODUCING
Reinhard Döpfer

HEAD OF PRODUCT MANAGEMENT
Timo Thomas

HEAD OF PR – GSA REGION
Bernd Berheide

HEAD OF QA & SUBMISSION
Roman Eich

HEAD OF ART DEPARTMENT
Thabani Sihwa

PRODUCER
Christian Schlütter
Helge Peglow
Martin Tosta

PRODUCT MANAGERS
Dennis Blumenthal
Marian Denefleh
Timothy Thee

LOCALISATION MANAGER
Thomas Nees

ART DEPARTMENT
Simone-Desirée Rieß
Anna Owtschinnikow
Sebastian Keil

QA & SUBMISSION MANAGERS
Martin Tugendhat
Fabian Brinkmann

VIDEO CUTTER
Michele Busiello

SOCIAL MEDIA MANAGER
Bettina Albert

JUNIOR MARKETING MANAGER
Jessica Immesberger

MANAGEMENT ASSISTANT
Tina Heisler

SUPPORT & COMMUNITY MANAGEMENT
Tim Freund
Tobias Prinz

KALYPSO MEDIA UK

MANAGING DIRECTOR
Andrew Johnson

HEAD OF MARKETING & PR
Mark Allen

MARKETING & PR ASSISTANT
Alun Lower

NATIONAL ACCOUNT MANAGER
Eric Nicolson

FINANCE MANAGER
Moira Allen

KALYPSO MEDIA USA

VICE PRESIDENT NORTH AMERICA
Andrew Johnson

VICE PRESIDENT SALES NORTH AMERICA & ASIA
Sherry Heller

HEAD OF PR
Alex Q. Ryan

PR, MARKETING & SALES COORDINATOR
Lindsay Schneider

BUSINESS OPERATIONS MANAGER
Theresa Merino

KALYPSO MEDIA DIGITAL

MANAGING DIRECTOR
Jonathan Hales

PRODUCT MANAGER
Andrew McKerrow

## SKILLTREE STUDIOS

CEO
Stefan Marcinek

PROJECT MANAGER
Johannes Bickle

EXECUTIVE PRODUCER
Marc Buro

TECHNICAL DIRECTOR
Hilmar Dietrich

PROGRAMMING
Christian Braig
Anselm Kegel
Johanna Ploog
Stephan Scheerer
Torsten Vollrath

BUILD MASTER
Alexander Miseler

ADDITIONAL PROGRAMMING
Andreas Ley

LEAD ARTIST
Hakan Bilenler

CONCEPT ARTIST
Elisavet Theodosiou

ARTISTS
Malte Fritzler
Matthias Käsch
David Kolodziej
Thorsten Ruploh

ANIMATION
Karin van der Maarel

ADDITIONAL ANIMATION
Christopher Labanowicz

ADDITIONAL PARTICLE FX
Vincent Wedde

LEAD GAME DESIGN
Sebastian Merkel

GAME DESIGN
Christof Fiedler
Johanna Jacob

STORY DESIGN & LOCALIZATION
Daniel Heßler

LEAD LEVEL DESIGN
Mario Janiszewski

LEVEL DESIGN
Florian Borchert
Christian Hehemann
Christopher Schulz

QA LEAD
Daniel Nußbaumer

QA
Duncan Robertson
Ante Stipanović
Vincent Wedde

OFFICE MANAGEMENT
Dominik Appel

OUTSOURCING PARTNERS

IT
Berlin Entertainment Media
Ken Kornisch
Christian Nerlich
Denny Ohlmann

SOUND
Knights of Soundtrack
Daniel Pharos

MUSIC
Johannes Semm

VIDEO
Christoph Detweiler
Filip Lange

ENGLISH LOCALIZATION
Sarah Dowden

VOICE RECORDING
toneworx GmbH
Mathias Geissler
Eyke Hoffmann
Martin Schmidtke

FOCUS TESTERS
Max Beutling
Dennis Franz
Mateusz Grabiec
Domenik Hummel
Raphael Jacob
Cheyenne Nepolsky
Emilio Schariot
Oliver Schmidt

SPECIAL THANKS TO
Philipp Keydel
Dieter Steffmann
Klaus Thorn

PRODUCTION BABIES
Storm Ferdinand Bickle
Maileen K. Schirmack

Unreal® Engine, Copyright 1998 – 2015, Epic Games, Inc. All rights reserved.
Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc.
Uses Bink Video. Copyright (C) 1997 – 2015 by RAD Game Tools, Inc.
This software product includes Autodesk® Scaleform® software, © 2012 Autodesk, Inc. All rights reserved
“Uses Recast. Copyright (c) 2009 Mikko Mononen memon@inside.org”
Using image(s) from (c)Tomo.yun (www.yunphoto.net/en/)
NVIDIA® and PhysX® are trademarks of NVIDIA Corporation and are used under license.

WWW.CROOKZ-GAME.COM

WWW.FACEBOOK.COM/KALYPSOMEDIAINT

PRODUCT KEY

Crookz – The Big Heist Copyright © 2015 Kalypso Media Group GmbH.
All rights reserved. Developed by Skilltree Studios.
Published by Kalypso Media UK Ltd.
All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owner.

416666