

# MAX PAYNE™

OFFICIAL POLICE DOSSIER

Payne, Max  
FILE NO.: 100-042581  
Serials: 1-60 NYPD  
CODF: 187

**CONFIDENTIAL**



SVILUPPATO DA



www.remedy.fi

PRODOTTO DA



www.3drealms.com

DISTRIBUITO DA



www.cidiverte.it

CO-PUBBLICATO DA



www.godgames.com



www.take2games.com

MAX PAYNE, IL LOGO MAX PAYNE, REMEDY E IL LOGO REMEDY SONO MARCHI REGISTRATI DI REMEDY ENTERTAINMENT, LTD. 3D REALMS E IL LOGO 3D REALMS SONO MARCHI REGISTRATI DI APOGEE SOFTWARE, LTD. GODGAMES E IL LOGO GODGAMES SONO MARCHI REGISTRATI DI GATHERING OF DEVELOPERS INC. © 2001 GATHERING OF DEVELOPERS. IL LOGO TAKE TWO E TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE SONO MARCHI REGISTRATI DI TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE. © 2001 TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE. MICROSOFT E WINDOWS 95, WINDOWS 98, WINDOWS NT, WINDOWS 2000 E WINDOWS ME SONO MARCHI REGISTRATI DI MICROSOFT CORPORATION. TUTTI GLI ALTRI NOMI E MARCHI REGISTRATI SONO DI PROPRIETÀ DEI RISPETTIVI DETENTORI.

# MAX PAYNE™

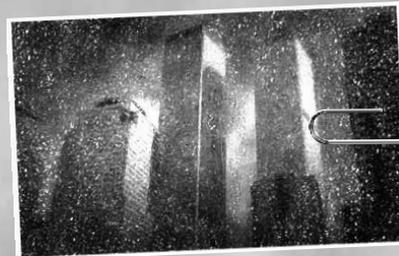
## SOMMARIO

PROLOGO	2
COME COMINCIARE	5
REQUISITI DI SISTEMA	5
INSTALLAZIONE	5
AVVIO E MENU OPZIONI	6
MENU E INTERFACCIA	10
COMANDI DI GIOCO	13
IL ROMANZO ILLUSTRATO	15
IL MONDO DI GIOCO	17
UN'OCCHIATA FURTIVA ALLE ARMI	17
LA SALUTE DI MAX	18
PROIETTILI RALLENTATI (BULLET TIME)	19
SPARO IN VOLO	20
CAPRIOLE EVASIVE	20
SEQUENZE CINEMATICHE	21
FILTRO VIOLENZA	21
DIFFICOLTÀ E MODALITÀ DI GIOCO AGGIUNTIVE	21
SUGGERIMENTI DI GIOCO	22
RICONOSCIMENTI	24
RINGRAZIAMENTI	28
SUPPORTO TECNICO	30
ACCORDO DI LICENZA SOFTWARE	31

## GRAZIE PER AVERE ACQUISTATO QUESTO GIOCO!

Max non è il tipico eroe - gli eroi possono scegliere se rischiare o meno la vita. Max, invece, combatte solo per trovare una via d'uscita da una situazione insostenibile. Il destino gli ha servito delle pessime carte... ma un buon giocatore di poker sa come trasformarle in una mano vincente.

Fra le molte innovazioni di questo gioco troverai la funzione "proiettili rallentati", che aggiunge ai giochi d'azione una dimensione totalmente nuova: il tempo. Non è nostra intenzione spiegare come sia possibile che Max modifichi a suo vantaggio lo scorrere del tempo: forse entra in uno stato di altissima concentrazione, come un atleta che esclude dalla mente tutto il resto, e per lui il tempo sembra rallentare, mentre l'adrenalina gli invade le vene e spinge il suo corpo a innestare una marcia più alta... ma non ha importanza: quello che conta è il fatto che Max può farlo. Utilizza spesso questa funzione, una delle più divertenti e innovative nei giochi d'azione 3D, e forse ti salverai la pelle!



Scoprirai, inoltre, come la storia di Max Payne non sia un semplice elemento di contorno ai margini della vicenda, ma arricchisca in modo assolutamente unico tanto l'azione quanto l'esperienza di gioco. La storia, nel corso dell'avventura, viene sviluppata in diverse maniere; la più frequente è il sistema del romanzo illustrato. Nessun altro gioco d'azione 3D ha mai utilizzato questo approccio che, secondo noi, aggiunge alla storia una profondità e un coinvolgimento assolutamente unici. Speriamo che sarai d'accordo con noi.

Max Payne, infine, è il primo gioco d'azione che valuta la tua abilità di gioco e modifica automaticamente il livello di difficoltà per adeguarlo alle tue capacità.

La realizzazione di Max Payne ha richiesto molto tempo, nonché la dedizione e il talento di molte persone, che si sono impegnate notevolmente in questo lungo progetto. All'unanimità, comunque, tutte le persone coinvolte nella realizzazione di questo gioco sono orgogliose del risultato ottenuto. La cosa più importante è questa: speriamo e crediamo che ne sarai molto soddisfatto anche tu!

Ah, dimenticavamo... non preoccuparti: nel prossimo futuro incontrerai ancora Max. Dimension Films e Collision Entertainment stanno collaborando per realizzare un film su Max Payne, e ulteriori avventure di questo personaggio sono già in fase preparazione.

Grazie ancora!

Remedy Entertainment e 3D Realms Entertainment

## PROLOGO



Dal sedile posteriore di una macchina in movimento, la città è come una visione sbiadita e distante. Mi osserva passare attraverso i suoi indifferenti occhi al neon. La notte aveva dipinto i grattacieli di argento; ogni mattone era ricoperto di graffiti.

L'immagine di una "V" verde con una siringa nel mezzo, ripetuta dappertutto. V come Valchiria. La droga. Il rosso e il blu delle sirene della polizia riflesso sulla candida neve.

Un rumore metallico nella notte, un suono troppo simile a quello di un colpo di pistola per non riportarmi all'inizio di tutta questa storia. Il mio ultimo incontro con Alex, prima che iniziassi a lavorare sotto copertura. Era seduto davanti a me in uno squallido ristorante di second'ordine, con il suo solito sguardo deciso, quando gli scorsi qualcosa negli occhi.

ERA DA PARECCHIO TEMPO CHE NON CI SEDEVAMO AL TAVOLO DEI VINCENTI. ARRIVÒ PRESTO AL DUNQUE:

*"Per arrivare alla fonte, dobbiamo arrivare fino a Jack Lupino. Per riuscirci, dovrai conquistarti la fiducia dei*

*vari affiliati al clan dei Puncinello. I fratelli Finito, Joey e Virgilio. Oltre al braccio destro di Lupino, Vinnie Gognitti. Insieme a tutto il resto della banda."*



Dev'essere stato allora. Un segno premonitore di quello che sarebbe accaduto.

Evidente come la paura negli occhi di Alex, come il nero del caffè che stavo bevendo, come il modo in cui la mia fedele Beretta mi premeva sul fianco. Ma eravamo troppo poco lucidi per rendercene conto, ed entrambi ignorammo quei chiari avvertimenti. Più tardi, quella stessa notte, l'agente speciale della DEA Max Payne veniva rimosso da qualsiasi banca dati, per essere sostituito da una nuova e inedita versione di me stesso: Max Payne, uno spietato criminale con una fedina penale da pluriergastolo.

Un paio di giorni fa, la situazione degenerò ulteriormente. Quando arrivano a raffiche, i problemi si abbattano come le tempeste d'inverno. Messo alle corde, mi ritrovai in quella gelida terra di nessuno che separa il bene dal male. Un'intera famiglia mafiosa alle calcagna. Senza niente più da perdere. La polizia di New York seguiva gli infiniti bossoli di proiettili che mi lascio alle spalle. Ero alla ricerca di mille risposte; peccato che ogni colpo di pistola, invece di aiutarmi a svelare il mistero, aprisse nuovi e inquietanti interrogativi. Un labirinto di domande che si diramavano, come una pozza di sangue si allarga sulla neve.



La macchina ferma a un semaforo. Fuori, la luce dipinge la neve di rosso, come se l'intera città fosse in fiamme. Ma all'interno, nella penombra della macchina, il colore dominante è ben più cupo. So che sto mentendo a me stesso. Non esiste antidolorifico che possa alleviare un simile dolore. Nessuna bugia può nascondere. Non mi trovo veramente nel sedile posteriore di questa macchina. E tutto non prese il via il giorno della cena con Alex. Cominciò tre anni fa nella mia camera da letto. E da allora non ne sono più uscito. L'assassino morto ai miei piedi.

Michelle distesa sul letto. I fori dei proiettili come rubini incastonati nel petto. L'urlo strozzato della nostra bambina, il peso del suo silenzio. Le risposte a qualsiasi mia domanda andarono smarrite nel lampo dei colpi esplosi, disperse come in una lontana eco. Da quel momento, la pistola non lasciò più la mia mano. E quella stanza sarebbe rimasta dentro di me dovunque andassi.

Soprattutto adesso - con la città che preme ai finestrini della macchina, con il battito del suo mostruoso cuore sotto le gomme. Vedo nello specchietto retrovisore i miei occhi socchiusi. Sento dietro la schiena le mie mani intorpidite per la scomoda posizione. Tutto quello che è avvenuto dopo quella stanza è un irrimediabile pasticcio, un vortice caotico; mi riempie la bocca di una nausea dal sapore di ruggine.

*To make any kind of sense of it, I need  
to go back three years. Back to the night  
the pain started.*



## COME COMINCIARE

### REQUISITI DI SISTEMA

MINIMI (DETTAGLIO GRAFICO MINIMO):  
Processore Intel o  
compatibile AMD 450 MHz  
96 MB di RAM  
Scheda video compatibile  
Direct3D da 16 MB



Corrisponde a un punteggio 3DMark2001 di 900

CONSIGLIATI (DETTAGLIO GRAFICO MEDIO):  
Processore Intel o AMD compatibile 700 MHz  
128 MB di RAM  
Scheda video compatibile Direct3D da 32 MB

Corrisponde a un punteggio 3DMark2001 di 2200

REQUISITI GENERALI:  
DirectX 8.0  
Scheda audio compatibile DirectSound  
Mouse + tastiera  
Microsoft Windows 95/98/ME/2000

Per controllare il punteggio 3Dmark2001 del tuo PC, vai all'indirizzo [www.madonion.com](http://www.madonion.com)

## INSTALLAZIONE

PER INSTALLARE MAX PAYNE:

Inserisci il CD di gioco nel lettore CD-ROM.

Se la funzione di AutoPlay è attiva, dopo qualche secondo comparirà un menu. Clicca sul pulsante "Installa Max Payne" e segui le istruzioni su schermo.

Se la funzione di AutoPlay è disabilitata, clicca due volte sull'icona "Risorse del computer" sul desktop del tuo computer.

Clicca due volte sull'icona del lettore CD-ROM e segui le istruzioni su schermo.

Nel caso non compaia nessun menu, clicca sull'icona "install.exe".

Nota per gli utenti di Windows 2000 e Windows XP: per poter installare Max Payne è necessario disporre dei diritti di accesso amministrativo al computer.

## AVVIO E MENU OPZIONI



Prima di iniziare a giocare, puoi regolare l'adattatore video, la modalità schermo e l'accelerazione nel menu Avvio.

L'adattatore video è la scheda video 3D primaria del tuo sistema. Se ne hai due, verranno entrambe visualizzate.

Modalità schermo: seleziona la risoluzione e la profondità di colore della grafica. "x 32" significa una profondità a 32 bit, che è visivamente migliore ma può causare prestazioni più lente, soprattutto con le schede video meno recenti.

Accelerazione: le schede video più recenti supportano "D3D Hardware T&L" che, se disponibile, dovrebbe essere utilizzato. In caso contrario sarà selezionabile soltanto "D3D Software T&L".

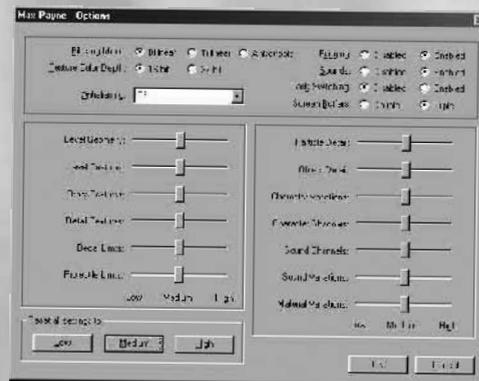
Puoi anche cliccare sul menu Opzioni e modificare le impostazioni relative al livello di dettaglio. Il programma di installazione avrà tenuto conto delle caratteristiche tecniche del tuo computer e avrà quindi

già scelto le impostazioni più adatte; se vuoi, però, puoi modificarle. Nota che soltanto nei computer più avanzati i frame rate giocabili saranno compatibili con gli alti livelli di dettaglio. Puoi modificare le seguenti impostazioni:

## OPZIONI DI AVVIO

### MODALITÀ DI FILTERING

Seleziona il filtering Bilineare, Trilineare o Anisotropico. Questa impostazione influisce sulla qualità di filtering delle texture di tutte le superfici e gli oggetti, come muri e personaggi. Le impostazioni Trilineare o Anisotropico possono ridurre le prestazioni; ti consigliamo di utilizzarle solo se hai una scheda video molto avanzata.



### PROFONDITÀ TEXTURE

Seleziona la profondità texture a 16 o 32 bit. Le texture a 32 bit migliorano la qualità dell'immagine, ma ti consigliamo di utilizzare la profondità texture a 16 bit, perché quella a 32 occupa il quadruplo di memoria. Ti consigliamo di utilizzare le texture a 32 bit soltanto se il tuo sistema ha 256 MB di memoria e una scheda video da 64 MB.

### ANTI\_ALIASING

L'attivazione dell'antialiasing migliora la qualità dell'immagine, ma è supportato soltanto da poche schede video molto avanzate e riduce le prestazioni del computer.

**FOGGING**

Attiva o disattiva il Fogging. Ti consigliamo di tenerlo attivo, a meno che tu non riscontri problemi nell'esecuzione del gioco.

**SONORO**

Attiva o disattiva gli effetti sonori e la musica.

**SCAMBIO APPLICAZIONE**

Disabilita questa funzione per assegnare alcuni tasti ALT e Tab.

**BUFFER DELLO SCHERMO**

Seleziona Doppio o Triplo. Ti consigliamo di utilizzare il triplo buffering, che consente un frame rate più fluido; ricorda, però, che utilizza più memoria video, rendendo quindi possibile la non

disponibilità delle risoluzioni più alte.

**GEOMETRIA DEL LIVELLO**

Influisce sul livello di dettaglio nell'ambientazione del gioco. L'impostazione alta, per esempio, renderà più continue le superfici curve e aumenterà la qualità dell'illuminazione dinamica, anche se se ne consiglia l'uso solo con le schede video più avanzate.

**TEXTURE DEL LIVELLO**

Influisce sulla qualità delle texture nell'ambientazione di gioco. L'impostazione alta richiede una maggior quantità di memoria del sistema e di memoria video.

**ALTRE TEXTURE**

Influisce sulla qualità delle altre texture, come quelle dei personaggi e delle armi. L'impostazione alta richiederà una maggior quantità di memoria del sistema e di memoria video, cosa che influisce sulle texture del romanzo illustrato. L'impostazione bassa, invece, può provocare texture confuse.

**DETTAGLIO TEXTURE**

L'impostazione alta di questa opzione aggiungerà dettaglio all'ambientazione di gioco. Questo influisce pesantemente sulle prestazioni e, quindi, ti consigliamo di usarle soltanto con le schede video più avanzate. Attenzione: se riscontri problemi durante l'esecuzione del gioco, scegli l'impostazione media o bassa (riducendo così il dettaglio).

**LIMITE EFFETTI TEXTURE**

Stabilisce quanti fori di proiettile possono essere visualizzati contemporaneamente nella stessa stanza. Quando viene raggiunto il limite prestabilito, non vengono più generati altri fori di proiettile.

**LIMITE PROIETTILI**

Stabilisce quanti bossoli e proiettili possono essere visualizzati contemporaneamente nella stessa stanza. Se il limite predefinito è basso, i bossoli non verranno visualizzati.

**DETTAGLIO PARTICELLE**

Se il dettaglio particelle ha un'impostazione bassa, alcuni effetti, come le tempeste di neve, saranno disabilitati.

**DETTAGLIO OGGETTI**

Se il dettaglio oggetti ha un'impostazione alta, i personaggi, le armi, i proiettili e i bossoli avranno un maggior livello di dettaglio.

**VARIAZIONI PERSONAGGI**

Stabilisce quanti personaggi dal diverso aspetto sarà possibile visualizzare nell'ambientazione del gioco. L'impostazione bassa significa una variazione, quella media due variazioni e quella alta sei variazioni. Più l'impostazione è alta, più memoria video e di sistema sarà necessaria.

**OMBRE PERSONAGGI**

Influisce sul dettaglio delle ombre dei personaggi. Se selezioni l'impostazione bassa, disabiliterai le ombre dei personaggi.

**CANALI SONORI**

Controlla la quantità di canali sonori utilizzati dal gioco. L'impostazione bassa significa 8 canali, quella media 10 canali e quella alta 12 canali. Più l'impostazione è alta, più deve essere veloce la CPU.

**VARIAZIONI AUDIO**

Controlla la quantità di variazioni audio nel gioco, come il suono dell'impatto dei proiettili e le grida. L'impostazione bassa significa nessuna variazione, quella media 2 variazioni e quella alta abilita tutte le possibili variazioni.

**VARIAZIONI MATERIALI**

Stabilisce la quantità di diversi tipi di materiale per le superfici presenti nell'ambientazione del gioco. Più l'impostazione è alta, più memoria video e di sistema sarà necessaria.

**MENU E INTERFACCIA****MENU PRINCIPALE****RIPRENDI PARTITA**

Questa opzione permette di caricare l'ultima posizione salvata e di riprendere l'azione da dove era stata interrotta.

**TUTORIAL**

Questa opzione permette di affrontare un breve corso di addestramento grazie al quale familiarizzare con i vari comandi di gioco. È una buona idea provare il Tutorial prima di iniziare il gioco vero e proprio.

**NUOVA PARTITA**

Questa opzione permette di cominciare una nuova sessione di gioco. Prima di iniziare la partita, dovrai selezionare la modalità di gioco. Le diverse modalità presenti (Fuggitivo, a fuoco lento, Killer e Ultimo respiro) sono spiegate più avanti in questo manuale.

**CARICA (TASTO DI CARICAMENTO VELOCE: F9)**

Per richiamare il menu di caricamento.

**SALVA (TASTO DI SALVATAGGIO VELOCE: F5)**

Per richiamare il menu di salvataggio. Puoi selezionare una delle 10 posizioni esistenti all'interno della quale salvare la partita. È possibile salvare solo a partita in corso.



Premendo il tasto di salvataggio veloce, puoi salvare la tua posizione senza dover richiamare nessun altro menu. Suggerimento: è sempre saggio salvare la partita con una certa frequenza, per limitare le perdite nel caso della morte di Max. Hai a disposizione due posizioni per i salvataggi veloci; il salvataggio veloce più recente sostituirà il più vecchio dei precedenti.

Le posizioni salvate vengono registrate nella cartella Documenti. Per memorizzare le partite, puoi anche utilizzare il menu Salva: torna al menu principale e seleziona Salva partita; evidenzia uno degli spazi e premi Invio, oppure clicca sulla posizione con il pulsante sinistro del mouse.

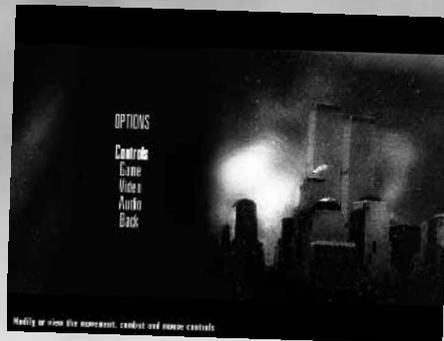
**OPZIONI**

Apri il menu Opzioni.

**MENU DI CARICAMENTO**

Da qui è possibile caricare una delle partite salvate in precedenza. Quando sposti il cursore sopra una qualsiasi delle posizioni salvate, comparirà nell'angolo superiore destro una schermata della relativa situazione di gioco. Evidenzia la partita che vuoi caricare e premi Invio, oppure clicca con il pulsante sinistro del mouse.

Il gioco viene automaticamente salvato al termine di ogni mappa.

**MENU OPZIONI**

**COMANDI**

Consente di riconfigurare i tasti di movimento e combattimento, oltre alla sensibilità del mouse.

**GIOCO**

Questo menu contiene le seguenti voci:

**MOSTRA MIRINO**

Ti permette di attivare o disattivare il mirino su schermo.

**ABILITA PUNTAMENTO AUTOMATICO**

Come impostazione predefinita, il programma aiuta automaticamente il giocatore nel puntamento dell'arma. Puoi comunque decidere di disabilitare questa caratteristica, se ti senti sufficientemente abile.

**CAMBIO AUTOMATICO D'ARMA**

Se abiliti questa funzione, Max passerà automaticamente all'arma migliore una volta raccolta.

**ABILITA SUGGERIMENTI DI GIOCO**

In alcuni casi, durante il gioco, ti verranno offerte alcune indicazioni sull'uso di armi e oggetti. Se hai già una certa pratica con il gioco, potresti decidere di non visualizzare questi suggerimenti.

**VIDEO**

Il menu Video contiene le seguenti opzioni:

**DEFINIZIONE TEXTURE**

Ti consente di modificare il livello di definizione delle texture e quindi l'intero aspetto del gioco.

**LUMINOSITÀ**

Per regolare la luminosità del gioco. Ti suggeriamo di verificare quella del monitor prima di modificare questo valore.

**RIPRISTINA PREDEFINITI**

Per riportare i valori di luminosità e di dettaglio delle texture a quelli originali.

**AUDIO**

Il menu Audio contiene le seguenti opzioni:

**VOLUME MUSICA**

Per regolare il volume della musica.

**VOLUME EFFETTI**

Per regolare il volume degli effetti.

**RIPRISTINA PREDEFINITI**

Per riportare il volume di musica ed effetti a quello originale.

**COMANDI DI GIOCO**

Tutti i comandi in Max Payne sono personalizzabili.

Comandi predefiniti di movimento e combattimento:

**PAUSA (TASTO P)**

Il tasto di pausa (P) ti permette di interrompere l'azione di gioco e osservare i dettagli attraverso spostamenti circolari della telecamera.

**OBIETTIVI DI****MISSIONE (TASTO F2)**

Premendo F2, Max può rivedere i suoi obiettivi di missione; è molto utile se hai interrotto il gioco per un po'.

Comandi	Primario	Secondario
Avanti	W	Su
Sinistra	A	Sinistr
Indietro	S	Giu
Destra	D	Destra
Striscia	C	Alt destro
Usa	E	Invio
Salta	Spazio	0 (tastierino numerco)
Ricarica	R	
Zoom di precisione	= Tasto Usa	
Spara	Pulsante sinistro del mouse	
Sparo in volo	Movimento + pulsante destro del mouse	
Bullet Time	Pulsante destro del mouse	
Attiva/disattiva Bullet Time	non definito	
Antidolorifici	TAB	Indietro
Pausa	P	Pausa
Seleziona arma migliore	G	
Armi corpo a corpo	1	
Pistole	2	
Fucili	3	
Armi automatiche	4	
Esplosivi	5	
Fucile di precisione	6	
Arma successiva	Rotella del mouse	e
Arma precedente	Rotella del mouse	+

**UTILIZZARE GLI OGGETTI (TASTO USA)**

Il mondo di Max Payne è estremamente interattivo. Se premi il tasto Usa nelle vicinanze di un oggetto utilizzabile, Max compierà la relativa azione. Max può aprire cassette e armadietti, raccogliere specifici oggetti, usare gli interruttori e i pannelli di controllo o esaminare indizi e leggere gli appunti che trova.

Quando Max si trova nelle vicinanze di un oggetto interessante o di un indizio, punterà automaticamente lo sguardo in quella direzione e un punto esclamativo ("!") apparirà sullo schermo, sopra la testa di Max; a quel punto potrai esplorare la zona per scoprire qual è l'oggetto interessante.

Nota che alcuni oggetti possono innescare delle nuove sequenze di romanzo illustrato. Per rivedere tali sequenze successivamente, premi F1.

**IL ROMANZO ILLUSTRATO**

L'azione di gioco di Max Payne è arricchita da oltre 80 vignette disegnate a mano che contribuiscono ad aumentare l'atmosfera cupa e tenebrosa del gioco, introducendo nuove ambientazioni, nuovi personaggi, svolte della trama e importanti informazioni di cui Max Payne avrà bisogno per scoprire la verità.

**MODALITÀ GIOCA**

Quando, nel corso del gioco, troverai nuove pagine del romanzo illustrato, saranno nella modalità Gioca, che fa avanzare la storia automaticamente, pagina per pagina, senza che sia necessario l'intervento dell'utente. Puoi sederti comodo e goderti lo spettacolo, completo di voci ed effetti sonori; tornerai automaticamente al gioco appena le pagine in corso saranno terminate.

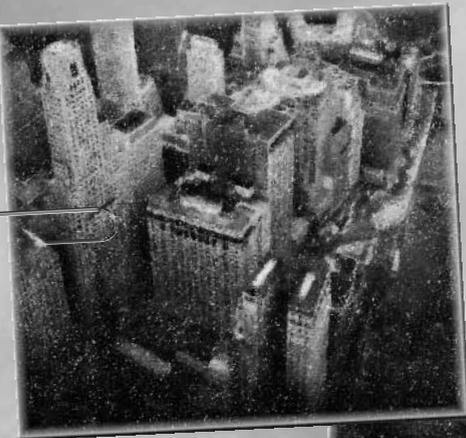
**MODALITÀ SFOGLIA**

Premendo la barra spaziatrice durante il romanzo illustrato, puoi accedere alla modalità Sfoglia. Il dialogo e gli effetti sonori si interromperanno e tu avrai il pieno controllo delle pagine, grazie a una barra dei comandi simile a quella di un lettore DVD.

Tali comandi ti permetteranno di andare avanti o indietro di una pagina (o un capitolo) per volta, proprio come se fosse un libro. In qualsiasi momento, inoltre, potrai uscire e tornare alla partita, oppure far ripartire dall'inizio il romanzo illustrato premendo il pulsante Gioca.

#### MODALITÀ RIVEDI (TASTO "F1")

In qualsiasi momento del gioco, puoi premere il tasto F1 e sfogliare la parte già trascorsa del romanzo illustrato, fino al punto attuale. È molto comodo se hai dimenticato chi sia un personaggio, o se ti sei allontanato dal gioco per un po'.



## IL MONDO DI GIOCO

### UN'OCCHIATA FURTIVA ALLE ARMI

Max ha a sua disposizione una dozzina di armi: un letale arsenale con cui combattere i sanguinari assassini che lo braccano nell'oscura notte metropolitana di New York. Per darti una mano, abbiamo incluso le informazioni essenziali su quattro armi.

Ricordati che tutte le armi si ricaricheranno automaticamente quando resteranno senza munizioni; puoi anche ricaricarle manualmente, in qualsiasi momento, premendo il tasto relativo (quello predefinito è "R").

#### BERETTA



La Beretta è una pistola da 9 mm, semi-automatica, molto utile a distanza ravvicinata ma meno accurata sulle lunghe distanze. La sua forza d'impatto è limitata, soprattutto contro nemici corazzati, ma questo è compensato dalla velocità di fuoco. La Beretta è

dotata di un maxi-caricatore che può contenere 18 proiettili. Max Payne può avere con sé due Beretta (appena avrà trovato la seconda), una per mano, e raggiungere così una micidiale velocità di fuoco.

#### FUCILE A POMPA



Il fucile a pompa, calibro 12, è una dotazione standard della polizia. Letale a distanza ravvicinata, meno efficace da lontano, perché i pallettoni formano una rosa molto ampia. Il fucile a pompa contiene fino a sette colpi.

**DESERT EAGLE**

La Desert Eagle è una pistola molto potente, dotata di una notevole forza d'impatto e, allo stesso tempo, molto accurata. A causa del rinculo di questo grosso calibro, tuttavia, la velocità di fuoco lascia un po' a desiderare.

La Desert Eagle ha un caricatore da 12 proiettili.

**COCKTAIL MOLOTOV**

Il Cocktail Molotov, un'arma classica fin dagli anni '40, è semplice ma letale; consiste in una bottiglia di vetro colma di liquido infiammabile, che può essere lanciata contro il nemico con effetti devastanti. Max Payne può utilizzare le Molotov anche per colpire i nemici che si trovano al riparo, lanciandole contro il soffitto in modo che sul

nemico ricada una micidiale pioggia di fuoco. Ricordati che anche Max potrà essere danneggiato dall'uso imprudente delle Molotov e dal contatto con i nemici in fiamme.

**LA SALUTE DI MAX**

Nella parte inferiore sinistra dello schermo puoi vedere la barra Dolore, con la forma della sagoma di Max Payne, che indica i mutamenti nel livello di dolore provato da Max. Al raggiungimento di un alto livello di dolore, i movimenti di Max rallenteranno e lui inizierà a zoppiare; quando la barra raggiungerà il livello massimo, Max Payne morirà. Come tutti gli eroi dei film d'azione, Max non resta mai a terra: anche quando è stato ferito gravemente, recupera lentamente una certa quantità di energia, e presto sarà pronto a tuffarsi nuovamente nel pieno dell'azione.

**ANTIDOLORIFICI**

Puoi ridurre il livello di dolore di Max utilizzando gli antidolorifici che troverai in diversi luoghi dello scenario di gioco. Non puoi averne con te più di 8 per volta. Ricordati che l'assunzione di un antidolorifico fa recuperare a Max solo una frazione dell'energia totale e che sono



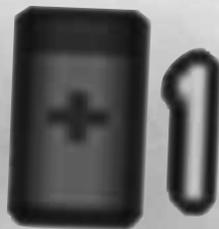
necessari alcuni secondi prima che abbia pieno effetto, come viene indicato dal colore rosso chiaro. Questo rosso chiaro indica il reale stato energetico di Max; ulteriori danni verranno aggiunti sul rosso chiaro, non su quello di normale intensità. Puoi quindi decidere di prendere uno o più antidolorifici (a seconda delle necessità) e attendere che abbiano pieno effetto prima di dare il via a ulteriori combattimenti contro i nemici.

**PROIETTILI RALLENTATI (BULLET TIME™)**

(RIMANI FERMO + TASTO BULLET TIME/TASTO DESTRO DEL MOUSE)

La modalità "proiettili rallentati" è un prezioso aiuto per le manovre di combattimento di Max Payne. Quando si trova nei guai, Max può attivare il Bullet Time, che rallenterà l'azione tutt'intorno a lui, permettendogli però di puntare le sue armi in tempo reale. È una funzione estremamente utile per affrontare diversi nemici contemporaneamente e permette a Max di schivare le pallottole in arrivo!

Puoi utilizzare la modalità dei proiettili rallentati a tuo piacimento, ma è una risorsa con limiti di tempo: la clessidra nella parte inferiore sinistra dello schermo ti indica quanto ne rimane. Dopo aver attivato il Bullet Time, puoi disattivarlo



e attivarlo nuovamente premendo il medesimo tasto. Ricorda, inoltre, come il tempo a tua disposizione aumenterà un po' per ogni nemico abbattuto.

Per gli spari di precisione, la modalità proiettili rallentati ti aiuterà a prendere la mira. Naturalmente non potrai sparare in volo durante l'utilizzo del fucile di precisione.

## SPARO IN VOLO (SHOOTDODGING™)

(SINISTRA, DESTRA, AVANTI O INDIETRO + TASTO BULLET TIME/TASTO DESTRO DEL MOUSE)

Oltre alle normali schivate e alla modalità proiettili sospesi, Max può anche sparare in volo.

Premendo sinistra, destra, avanti o indietro e il tasto Bullet Time insieme, Max si tufferà in quella direzione, al rallentatore, sparando. Ogni volta che effettuerai questa manovra perderai un po' di tempo di Bullet Time, ma ti darà un incredibile vantaggio durante il combattimento. Se sei rimasto senza tempo, Max, invece di sparare in volo al rallentatore, effettuerà una normale capriola per schivare i colpi; sentirai comunque un segnale acustico di avvertimento.

Puoi anche decidere di configurare nei menu un tasto separato per attivare/disattivare il Bullet Time; se premerai tale tasto, Max (anche se in movimento) passerà alla modalità proiettili sospesi senza sparare in volo.

Ricordati che, durante lo sparo in volo, l'azione rallenta attorno a Max, ma lui può mirare in tempo reale. Utilizza a tuo vantaggio questa funzione.

## CAPRIOLA EVASIVE

(TASTO SINISTRA, DESTRA O INDIETRO + TASTO SALTA/BARRA)

Le capriole evasive sono un'efficace mossa difensiva, che può essere effettuata in qualsiasi direzione, tranne che in avanti, perché altrimenti sarebbe un normale salto. Per metterla in atto, seleziona la direzione (sinistra, destra o indietro) e, contemporaneamente, premi il tasto Salta. Grazie alle capriole evasive, Max può schivare gli spari dei nemici che tentano di farlo fuori.

## SEQUENZE CINEMATICHE

Durante il combattimento, il gioco talvolta esegue delle sequenze cinematiche in cui la telecamera si sposta per evidenziare l'azione (nemici che volano all'indietro al rallentatore, eccetera).

Talvolta, con il fucile di precisione, viene usata la "telecamera proiettile"; è molto utile per mirare e, inoltre, permette di visualizzare l'azione da un'emozionante prospettiva. Alcune sequenze cinematiche possono essere interrotte premendo il tasto Usa.

## FILTRO VIOLENZA

Il filtro violenza è attivabile dalla finestra di avvio. Poiché Max Payne è stato progettato per un pubblico maturo, i giocatori più giovani e più sensibili dovrebbero attivare il filtro violenza, che escluderà le sequenze grafiche più esplicite e disattiverà le schermate del romanzo illustrato; questo emozionante thriller, infatti, contiene argomenti maggiormente adatti a un pubblico adulto.

## DIFFICOLTÀ E MODALITÀ DI GIOCO AGGIUNTIVE

### FUGGITIVO

Questa è la modalità di gioco predefinita, l'unica disponibile subito dopo l'installazione del gioco. Quando giocherai nella modalità Fuggitivo, il gioco utilizzerà un sistema di autoregolazione del livello, basandosi sulla tua abilità: i nemici avranno comportamenti e prestazioni differenti a seconda dell'abilità di Max Payne. Questo significa che, se incontrerai difficoltà, il gioco regolerà il comportamento e le reazioni dei nemici in modo tale da renderti la partita più facile; naturalmente, se procederai senza intoppi, i nemici diventeranno più temibili.

Quando avrai terminato il gioco per la prima volta, si sbloccheranno le seguenti modalità di gioco aggiuntive:

## A FUOCO LENTO

Una versione del gioco più impegnativa. Il processo di guarigione di Max è più lento e il livello di energia più basso. La mira automatica è ridotta. Per poter accedere alla modalità A fuoco lento, devi prima avere completato la partita in modalità Fuggitivo.

## KILLER

La sfida più impegnativa. Questa modalità, senza esclusione di colpi, è per i giocatori di avanzato livello; riuscire a completare la partita in questa modalità è la vera consacrazione della propria superiore abilità. Qui non esiste la mira automatica e i cattivi sono in gran forma (forza, mira alla testa!). L'energia di Max è uguale a quella della modalità A fuoco lento, ma la sua velocità di guarigione è drasticamente ridotta; inoltre, avrai a disposizione solo 7 salvataggi per completare ogni mappa. Per poter accedere alla modalità Killer, devi prima avere completato la partita in modalità A fuoco lento.

## ULTIMO RESPIRO

Questa è una modalità frenetica, basata sul ritmo velocissimo. Ciascuna mappa inizia con un timer ticchettante: se raggiunge lo zero, Max è morto. Guadagnerai un po' di tempo ogni volta che farai fuori un nemico; il romanzo illustrato e le sequenze cinematografiche interrompono l'avanzamento del timer, mentre il Bullet Time lo rallenta.

## SUGGERIMENTI DI GIOCO

Se Max si abbassa durante uno scontro a fuoco (utilizzando il tasto Striscia), diventa un bersaglio meno facile da inquadrare e, quindi, diminuiscono leggermente le probabilità che venga colpito. Abbassarti dietro gli ostacoli, durante il combattimento, può concederti un secondo o due di respiro, necessari per ricaricare la tua arma prima di rituffarti nel pieno dell'azione. Abbassarsi rende inoltre più stabile il fucile di precisione.

Utilizza il più possibile lo sparo in volo e i proiettili rallentati, che ti permetteranno di abbattere i cattivi,

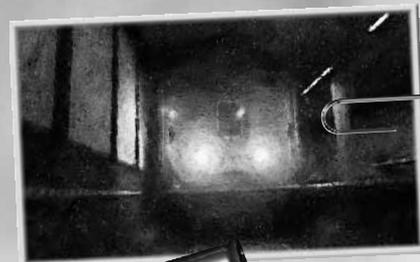
di mirare con maggiore facilità e di subire meno danni. Senza queste funzioni, il gioco può rivelarsi molto difficile.

Una buona tattica di combattimento è il movimento continuo - restare immobile ti renderà un facile bersaglio! Spostati da un lato all'altro, effettua capriole evasive e, per ricaricare le armi, nasconditi dietro le colonne o i muri.

Cerca ovunque! Gli oggetti possono essere nascosti nelle casse, nei cassetti, negli armadietti, sotto i letti e in altri posti ancora. Di solito l'esplorazione dell'ambiente viene premiata da una scoperta; non si sa mai dove si nascondono quegli antidolorifici!

Un'altra importante caratteristica di Max Payne: è il primo gioco che imita la velocità realistica dei singoli proiettili, invece di far loro colpire il bersaglio istantaneamente. Quindi, se il bersaglio è lontano, i tuoi colpi lo raggiungeranno nella frazione di secondo necessaria. Quando attiverai la modalità Bullet Time, potrai addirittura vedere i proiettili sfrecciare nell'aria, velocissimi, grazie all'effetto rallentante di questa funzione - assolutamente inedita per i giochi d'azione.

Nel corso del gioco, cerca di non lasciarti sfuggire gli appunti, i programmi TV o radio o gli oggetti verso cui Max mostra interesse. Prenditi il tempo necessario per usare tali oggetti e per esaminare le informazioni e la storia. Talvolta ti potrà essere utile anche rivedere le pagine del romanzo illustrato.



## RICONOSCIMENTI

Max Payne è stato sviluppato e progettato da Remedy Entertainment Ltd e prodotto da 3D Realms.



SAKU LEHTINEN, PETRI LJUNGBERG, KIM SALO, MARKUS STEIN, SAMULI VIIKINEN, OLLI TERVO, MATIAS MYLLYRINNE, KIA KALLIO, JUSSI RÄSÄNEN, PETTERI SALO, AKI MÄÄTTÄ, MATIAS KAMULA, SAM LAKE; IN BASSO: MARTY HOWE, MIKA REINI, MARKO LENONEN, PETRI JÄRVILEHTO, SAMI VANHATALO, HENRI BLÄFIELD, PETER HAJBA, MARKUS MÄKI, TERO TOLSA, JAAKKO LEHTINEN, ANSSI HYYTIÄINEN.

### REMEDY - LA SQUADRA DI SVILUPPO DI MAX PAYNE

CAPO PROGETTO	PETRI JÄRVILEHTO
SOGGETTO E SCENEGGIATURA	SAM LAKE
CAPO PROGRAMMAZIONE	MARKUS STEIN
CAPO PROGETTO GRAFICO	SAMI VANHATALO
CAPO PROGETTAZIONE LIVELLI	SAMULI VIIKINEN
PROGRAMMAZIONE	JAAKKO LEHTINEN
	JUSSI RÄSÄNEN
	KIM SALO
	OLLI TERVO
	PETTERI SALO
PROGETTAZIONE LIVELLI	AKI MÄÄTTÄ
	ANSSI HYYTIÄINEN
	MARTY HOWE
MODELLAZIONE	SAKU LEHTINEN
ANIMAZIONE	HENRI BLÄFIELD
	PETER HAJBA

### SEQUENZE CINEMATICHE

GRAFICA MENU E HUD  
TRACCE AUDIO E VOCALI  
ROMANZO ILLUSTRATO

FILMATO INIZIALE  
GRAFICA CONFEZIONE  
TRACCE AUDIO E VOCALI  
AMMINISTRATORE DELEGATO  
RESPONSABILE UFFICIO  
SUPPORTO IT  
PROGETTAZIONE LIVELLI ADDIZIONALE  
GRAFICA ADDIZIONALE

ANSSI HYYTIÄINEN  
SAKU LEHTINEN  
MARKO LEINONEN  
PETER HAJBA  
KIA KALLIO  
SAMI SARAMÄKI  
MARKO LEINONEN  
EETU MARTOLA  
MATIAS MYLLYRINNE  
MARKUS MÄKI  
MIKA REINI  
PETRI LJUNGBERG  
TERO TOLSA  
MATTI KAMULA

### HANNO CONTRIBUITO ALLA REALIZZAZIONE DI MAX PAYNE ANCHE:

AMMINISTRAZIONE	SAMULI SYVÄHUOKO
	ANUJ DESAI
CONSULENTE ARMI	OSSI TURPEINEN
SUONI ADDIZIONALI	TERO KOSTERMAA
PROGRAMMAZIONE	MIKA TAMMENKOSKI
	JANI KAJALA
PROGRAMMAZIONE ADDIZIONALE	TIMO AILA
PRODOTTO DA	GEORGE BROUSSARD & SCOTT MILLER

### SQUADRA D'ATTACCO 3D REALMS

SCOTT ALDEN, JOHN ANDERSON, ALLEN H. BLUM III, STEVEN BLACKBURN, GEORGE BROUSSARD, STEPHEN COLE, SCOTT MILLER, BRANDON REINHART, KEITH SCHULER, JOE SIEGLER, CHARLIE WIEDERHOLD, TIM WILSON, MATT WOOD.

### PRODUZIONE ADDIZIONALE DELLA SQUADRA PRODUZIONE DI ROCKSTAR GAMES' NYC

PRODUTTORE ESECUTIVO	SAM HOUSER
DIRETTORE SVILUPPO	JAMIE KING
PRODUTTORE	JEREMY POPE
PRODUTTORE TECNICO	GARY J. FOREMAN
COORDINATORE TECNICO	BRANDON ROSE
RESPONSABILE CO	JEFF ROSA
CAPO ANALISTA	ADAM DAVIDSON

## MUSICA DI

COMPOSIZIONE, ARRANGIAMENTO ED ESECUZIONE MUSICALE DI KÄRTSY HATAKKA & KIMMO KAJASTO. HATAKKA SUONA PER CONCESSIONE DI EASTBORDER MANAGEMENT INC. MASTERIZZAZIONE MUSICALE DI PAULI SAASTAMOINEN PRESSO I FINNVOX STUDIOS.

## VOCI ORIGINALI INGLESI

MAX PAYNE	JAMES MCCAFFREY
MICHELLE PAYNE	HAVILAND MORRIS
ALEX BALDER	CHRIS PHILLIPS
NICOLE HORNE	JANE GENNARO
B.B.	ADAM GRUPER
JIM BRAVURA	PETER APPEL
JOEY FINITO	TYE REIGN
VIRGILIO FINITO	TYE REIGN
VINNIE GOGNITTI	JOE DALLO
KYRA SILVER	CHELSEA ALTMAN
ANGELO PUNCINELLO	JOE RAGNO
CANDY DAWN	JOANIE ELLEN
CAPTAIN BASEBALLBAT-BOY	RICKY ASHLEY
BICYCLEHELMET-GIRL	VICTORIA PONTECORVO
RICO MUERTE	JOE MARRUZZO
ALFRED WODEN	JOHN RANDOLPH JONES
JACK LUPINO	JEFF GURNER
MONA SAX	JULIA MURNEY
FRANKIE NIAGARA	BRUCE KRONENBERG
VLADIMIR	DOMINIC HAWKSLEY
CENTRALINISTA DELLA POLIZIA	JULIA MURNEY
ANNUNCIATORE	PETER APPEL
MAGGIORDOMO	JOHN RANDOLPH JONES
LADY AMELIA	JULIA MURNEY
MARCHESE VALENTINE	DOMINIC HAWKSLEY
BORIS DIME	PETER APPEL
JOE SALEM	JOE MARRUZZO
VINCE MUGNAIO	BRUCE KRONENBERG
COMPUTER	JANE GENNARO
PILOTA	JOE DALLO
POLIZIOTTO DI PASSAGGIO	JOE MARRUZZO
CHIMICI	JOE DALLO
	BRUCE KRONENBERG
TOSSICOMANI	DOMINIC HAWKSLEY
	JEFF GURNER
GANGSTER	JOE MARRUZZO
	BRUCE KRONENBERG
	JOE RAGNO
	TYE REIGN
	NAVID KHONSARI
POLIZIOTTI	ADAM GRUPER
	BRUCE KRONENBERG
	DOMINIC HAWKSLEY

## MERCENARI

ADAM GRUPER  
JEFF GURNER  
CHRIS PHILLIPS  
RENAUD SEBBANE  
JEFF GURNER  
CHRIS PHILLIPS  
RENAUD SEBBANE

## KILLER

CACCIATORI DI ALCOLICI  
NAVID KHONSARI

## PRODUZIONE DOPPIAGGIO

DIRETTO DA	NAVID KHONSARI
PRODOTTO DA	RENAUD SEBBANE
PROGETTATO DA	BRANDON ROSE
PRODUTTORE ESECUTIVO	JAMIE KING
ASSISTENTE DI PRODUZIONE	STEFAN PEARSON

"ADDRESS UNKNOWN" E "THE VOID": VOCE DI MARKO SAARESTO.

FUMETTO DI CAPITAN MAZZA-DA-BASEBALL DI MARKO SAARESTO.

GRAFICA ADDIZIONALE DEL ROMANZO ILLUSTRATO DI JONNE REIJONEN.

EDITING DEI TESTI DI NAVID KHONSARI, WILLIAM HASKINS E AKI SAARIAHO.

## MODELLI DEL ROMANZO ILLUSTRATO (IN ORDINE DI APPARIZIONE)

SAM LAKE, JANI NIIPOLA, TUULI REIJONEN, AKI SAARIAHO, TEEMU JÄRVI, MR. WILLIE T., CANDY DAWN (NEL RUOLO DI SE STESSA), MARKO SAARESTO, JONNE REIJONEN, MIKA VEIKKOLAINEN, RAMI LEHTIMÄKI, CAROL KIRIAKOS, JONNE SAVOLAINEN, KIA KALLIO, JUSSI RISSANEN, TUULA JÄRVI, AKI JÄRVILEHTO, MARKKU JÄRVI E MARKUS STEIN.

## ALTRI MODELLI

JENNY JÄNNÄRI, MARKO HELIN E SAKU HELIN.

## MODELLI ADDIZIONALI

MICHEL SCHIVUTE, AKI MÄÄTTÄ, MIKA TAMMENKOSKI, ILKKA KOHO, ULRIK HENRIKSEN, ARTTURI TARJANNE, JAAKKO LEHTINEN, SCOTT MILLER, PAUL BONNETTE, RICHARD HUDDY, TERO KOSTERMAA, HENRI BLÄFIELD, MATTI SIHTO, MARIA LEMMETYNEN, LEMMY KOOK JENSEN, OSSI TURPEINEN, JUSSI RÄSÄNEN, ANUJ DESAI, ALAJOS HAJBA, RICK RAYMO, FRANK "OMPPU" SALONIUS, THOR-GUSTAF WIKSTEN, TOMMI WESTERBERG, PEKKA TAPANINEN, KAI-EERIK KOMPPA, JUSSI LAAKKONEN, MIKA TUOMI, KAJ TUOMI, ARMAN ALIZAD, TIM PRESSLEY, SKOLL, JANNE "PSYCHOJET" SORMUNEN, BEN DE WAAL, MICHAEL GODDARD, ERIK POJAR, HARRI LESKINEN, MICKO "PIXEL" IHO E PETRI JÄRVILEHTO.

## SQUADRA TESTER

JOE GREENE, JOE HOWELL, OSWALD GREENE AND LANCE WILLIAMS.

## GODGAMES MARKETING &amp; PR

ANDREA VILLAREAL, BEN CONDIT, BENJAMIN LIPPERT, BILL NADALINI, CHAD LOVELL, DAVID EDDINGS, DEVIN WINTERBOTTOM, DIANNE VAUGHN, JEFF SMITH, JENNY JEMISON, JIM BLOOM, JOHN GIBSON, JOSH GALLOWAY, MIKE WILSON, RUSSELL HUGHES E WILLIAM HASKINS.

**ROCKSTAR MARKETING & PR**

ADAM TEDMAN, AMY SALZMAN, COREY WADE, JENNIFER KOLBE, KEVIN HOPKINS E TERRY DONOVAN.

**RINGRAZIAMENTI:**

REMEDY DESIDERA RINGRAZIARE E RICORDARE LE SEGUENTI PERSONE PER L'AIUTO E IL SUPPORTO CHE HANNO FORNITO DURANTE LO SVILUPPO DI MAX PAYNE.

INNANZITUTTO UN ENORME GRAZIE A SCOTT MILLER E A GEORGE BROUSSARD PER AVER PRODOTTO MAX PAYNE E PER AVERCI GUIDATI E AIUTATI IMMENSAMENTE. SENZA DI LORO, QUESTO PROGETTO NON AVREBBE POTUTO ESSERE REALIZZATO.

GRAZIE A TUTTI QUELLI DI 3D REALMS; LUDWIG NEUBERGER, TOM RINALDI, EDWIN VAN PUFFELEN, MIKE ANDERSEN, JANI PENTTINEN E TIM SWEENEY; TUTTI QUELLI DI HYBRID, HOUSEMARQUE, PRO-AV E PLENWARE; MATTI SIHTO, SATU TOIVONEN, KARI KORHONEN E OUTI AALTO-WAHLSTEDT DI TEKES; LE RAGAZZE E I RAGAZZI DI MADONION.COM, SOPRATTUTTO AKI "A.J." JÄRVILEHTO, LEENA KUUSINIEMI, SANNA YLIRUKA, PERTTI KAINULAINEN, TANJA MESKI, PATRIC OJALA, LA SQUADRA DI 3DMARK, ILKKA KOHO, JANI JOKI, TUUKKA TAIPALVESI E MOLTI ALTRI CHE CI HANNO AIUTATO LUNGO IL PERCORSO; MICHAEL GODDARD, BRAD CRAIG, MATS PETERSSON E ELIAS SLATER DI AMD; REX SIKORA E JEFF ROYLE DI ATI; MIKA TUOMI E JUHA TAIPALE DI BITBOYS; ANDREA D' ORTA E DANIEL PEACOCK DI CREATIVE; MARK BUTLER E JOHN HOWSON DI IMAGINATION TECHNOLOGIES; HAIM BARAD, FRANCOIS PIEDNOEL, YOHAI MERZEL E RONEN ZOHAR DI INTEL; CHAS BOYD, BRIAN MARSHALL E MARK KENWORTHY DI MICROSOFT; MARK DALY, BEN DE WAAL E RICHARD HUDDY DI NVIDIA; RAJA KODURI DI VIA/S3; JOE KREINER DI ST MICROELECTRONICS; MARTIN HAUFSCCHILD ED EWA KIRJAVAINEN DI ELSA (GRAZIE PER ELSA GLADIAC 920.S); DONNA ST. DENNIS, JUAN GUARDADO, ALLAN THIFFAULT, DAN WOOD, JOHN SMITH E JASON DELLA ROCCA DI MATROX; MATTHEW BURTON, LORI MEZOFF, ANDREA SCHNEIDER DI TSI; MIKE E KEVIN PER IL SERVIZIO DI SICUREZZA E LA GUIDA A NYC; PER AVERCI ISPIRATI NEL DESIGN DELL'ARREDAMENTO, LE CORBUSIER E ALVAR AALTO; ANNE ISOMURSU, MATTI PYYKKÖ E TUOMAS JÄÄSKELÄINEN PER IL MATERIALE ORIGINALE DA "HELSINKI GRAFFITI"; TODD HOLLENSHEAD E ID SOFTWARE INC. PER L'AUTORIZZAZIONE A UTILIZZARE E MODIFICARE IL LORO ACCORDO DI LICENZA PER L'UTENTE FINALE; ALAN MURTA PER L'UTILIZZO DELLA SUA BIBLIOTECA INFORMATICA; JONATHAN RICHARD SHEWCHUK, DELL'UNIVERSITY OF CALIFORNIA A BERKELEY, PER L'UTILIZZO DEL SUO TWO-DIMENSIONAL QUALITY MESH GENERATOR AND DELAUNAY TRIANGULATORÄ, TRIANGLE, IN MAX-ED.

IN MEMORIA DI DOUG MYRES.

VERSIONE ITALIANA A CURA DI PROJECT SYNTHESIS SRL

TARANTULA STUDIOS, LOCALIZZAZIONE EUROPEA.

RESPONSABILE LOCALIZZAZIONE PROGRAMMAZIONE	STEVE MARSDEN CHRIS JONES PHIL MILLER JAMES WHITFIELD
INGEGNERE SUONO GRAFICI	ANT PATON RUSSELL EAST CORRADO TRANI LEWIS MANN RUDI WILL DOMINIC MORRIS IAN WATSON ROBIN TAYLOR
RESPONSABILE CO TESTER	MARK LLOYD TIM BATES
COORDINAZIONE PROGETTO	SIMON CRISP

**TAKE2 UK:**

DIRIGENTE PR  
RESPONSABILE GRUPPO PRODUZIONE  
RESPONSABILE GRUPPO PROGETTO  
RESPONSABILE PR  
DIRETTORE GRUPPO OPERAZIONI  
ASSISTENTE GRUPPO PRODUZIONE  
DIRETTORE GESTIONE INTERNAZIONALE  
DIRETTORE AFFARI  
COORDINATORE GRUPPO PRODUZIONE  
RESPONSABILE SERVIZI TECNICI  
PROGETTISTA  
RESPONSABILE MARCHIO  
RESPONSABILE MARKETING UK  
RESPONSABILE SVILUPPO  
RESPONSABILE PRODOTTO

MARK ALLEN  
JON BROADBRIDGE  
JAMES CROCKER  
AMY CURTIN  
ANTHONY DODD  
JOANNA FOSTER  
GARY LEWIS  
SIMON LITTLE  
CHRIS MADGWICK  
SAJJAD MAJID  
JAMES QUINLAN  
EMMA RUSH  
SARAH SEABY  
LUKE VERNON  
NIJKO WALKER

## **ASSISTENZA TECNICA**

È stato impiegato ogni sforzo affinché i nostri prodotti siano il più compatibile possibile con l'hardware a disposizione.

Tuttavia, in caso di problemi con uno dei nostri prodotti, potrete contattare il personale della nostra assistenza tecnica compilando il nostro questionario presente sul nostro sito <http://www.cidiverte.it>

Per potervi assistere nel modo più efficiente possibile avremo comunque bisogno di dettagliate informazioni sul computer e sul problema.

Se non riuscite a reperire le informazioni riportate nell'elenco seguente, vi preghiamo di contattare il centro di assistenza tecnica del costruttore del vostro computer prima di contattare la CIDIVERTE : senza queste informazioni non saremo in grado di risolvere il vostro problema.

Ci occorreranno le seguenti informazioni, che potrete peraltro immettere on-line dal nostro sito, inviandoci così immediatamente la vostra richiesta di aiuto

### **DETTAGLI DI CONTATTO**

- Il vostro nome
- Indirizzo e-mail, numero telefonico durante l'orario di lavoro o indirizzo postale

### **DETTAGLI DI SISTEMA**

- Marca e modello del PC
- Velocità e produttore del processore
- Velocità e produttore dell'unità CD-ROM
- Quantità totale di RAM di sistema
- Marca e modello della scheda video / acceleratore 3D e quantità di RAM video
- Marca e modello della scheda audio
- Informazioni su mouse e driver delle periferiche.

Descrivere il più chiaramente possibile le circostanze del problema, compresi eventuali messaggi d'errore.

**NOTA: NON CONTATTARE IL PERSONALE DELL'ASSISTENZA TECNICA CIDIVERTE PER CHIEDERE SUGGERIMENTI SUL GIOCO.**

**I TECNICI NON SONO NÉ AUTORIZZATI NÉ QUALIFICATI A FORNIRE TALI INFORMAZIONI**

### **DETTAGLI DI CONTATTO DELLA NOSTRA ASSISTENZA TECNICA**

Indirizzo postale: .....CIDIVERTE ITALIA, Via Campo dei fiori, 61 – 21013 Gallarate (VA)

Fax: ..... 0331 226999

Sito web: ..... [www.cidiverte.it](http://www.cidiverte.it)

sito ufficiale italiano:..... [maxpayne.cidiverte.it](http://maxpayne.cidiverte.it)

