MAX PAYNE™ 2

THE FALL OF MAX PAYNE

MAXP2/MANUAL/I

MAX PAYNE™ 2
THE FALL OF MAX PAYNE

REQUISITI DI SISTEMA

MINIMI
Processore Pentium III/Athlon a 1 GHz oppure Celeron/Duron a 1,2 GHz
Scheda video AGP con 32 MB di memoria compatibile DirectX 9 e supporto hardware Transform & Lighting
256 MB di RAM

CONFIGURAZIONE CONSIGLIATA
Processore Athlon/Pentium 4 a 1,4 GHz oppure Celeron/Duron a 1,7 GHz
Scheda video AGP con 64 MB di memoria compatibile DirectX 9 e supporto hardware Transform & Lighting
512 MB di RAM

REQUISITI GENERICI
1,7 GB di spazio libero su disco
Windows 98/ME/2000/XP
DirectX 9.0
Tastiera e mouse

SOMMARIO

INSTALLAZIONE 02
AVVIO E MENU OPZIONI 02
MENU E INTERFACCIA 06
COMANDI DI GIOCO 09
IL ROMANZO ILLUSTRATO 11
IL MONDO DI GIOCO 12
MODALITÀ DI GIOCO 18
SUGGERIMENTI DI GIOCO 20
RICONOSCIMENTI 22

INSTALLAZIONE

Chiudi tutte le altre applicazioni e inserisci il disco di installazione di Max Payne 2: The Fall of Max Payne nel lettore CD-ROM.

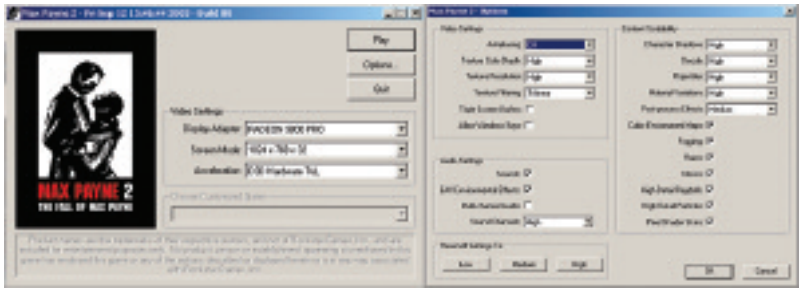
Se la funzione di AutoPlay è attiva, dopo qualche secondo comparirà un menu. Se la funzione di AutoPlay è disabilitata, clicca due volte sull'icona "Risorse del computer" sul desktop del tuo computer.

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

Clicca sull'icona "install.exe" e segui le istruzioni per installare il gioco.

Al termine dell'installazione, bisogna inserire il disco "Gioco" per iniziare la partita.

AVVIO E MENU OPZIONI



Prima di iniziare a giocare, puoi scegliere 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.

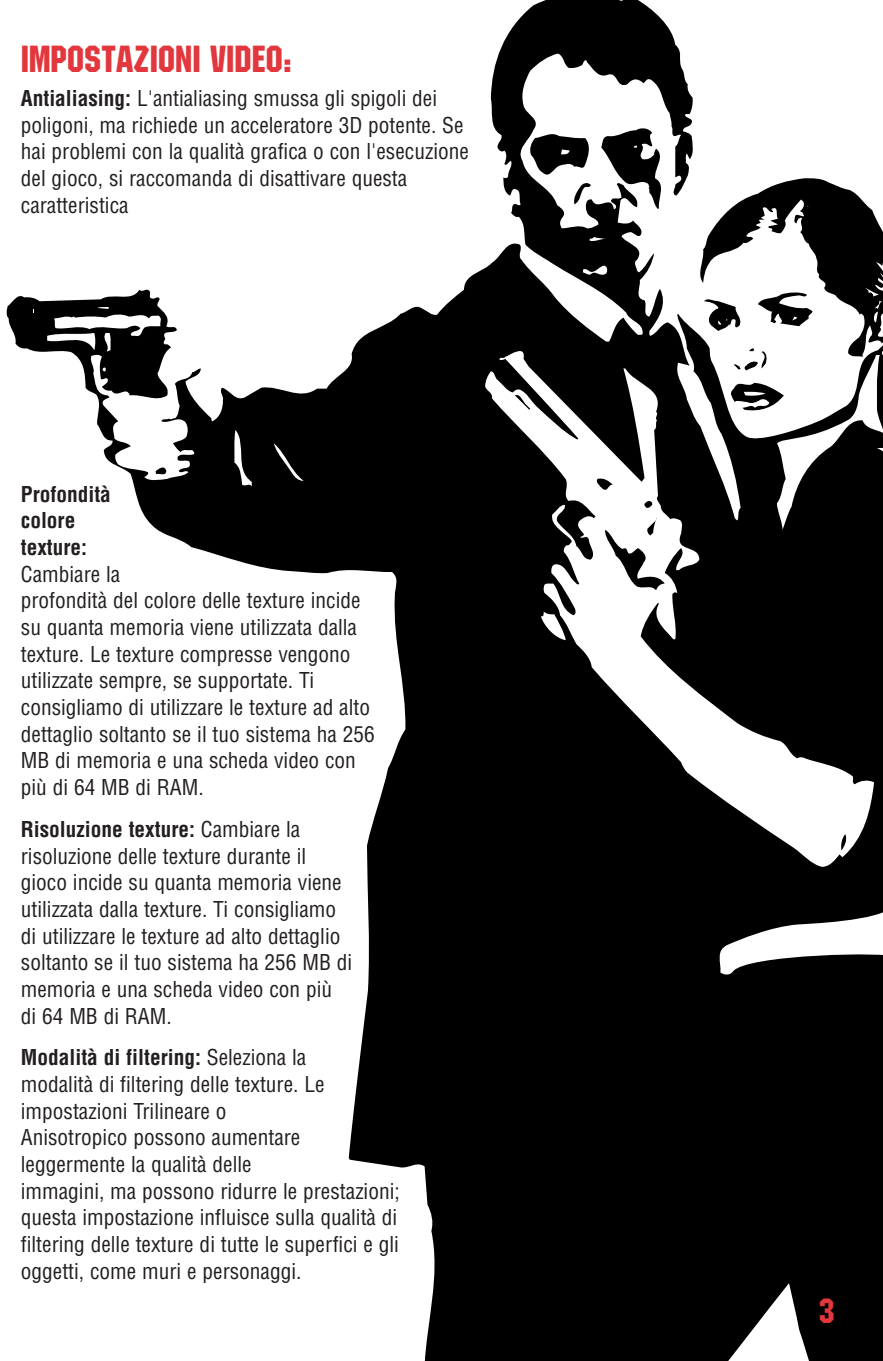
Modalità schermo: è supportata solamente la profondità di colore della grafica a 32 bit. Se dovessi riscontrare dei rallentamenti nell'esecuzione, prova ad abbassare la risoluzione.

Accelerazione: le schede video più recenti supportano "D3D Hardware T&L" che dovrebbe essere utilizzato. In caso contrario seleziona "D3D Software T&L".

Opzioni: modifica le impostazioni relative al livello di dettaglio cliccando sul menu Opzioni . 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 per aumentare le impostazioni Video, Audio e le Opzioni scalabili. Computer più avanzati saranno in grado di sostenere un frame rate maggiore ad un livello di dettaglio superiore.

IMPOSTAZIONI VIDEO:

Antialiasing: L'antialiasing smussa gli spigoli dei poligoni, ma richiede un acceleratore 3D potente. Se hai problemi con la qualità grafica o con l'esecuzione del gioco, si raccomanda di disattivare questa caratteristica



Profondità colore texture: Cambiare la profondità del colore delle texture incide su quanta memoria viene utilizzata dalla texture. Le texture compresse vengono utilizzate sempre, se supportate. Ti consigliamo di utilizzare le texture ad alto dettaglio soltanto se il tuo sistema ha 256 MB di memoria e una scheda video con più di 64 MB di RAM.

Risoluzione texture: Cambiare la risoluzione delle texture durante il gioco incide su quanta memoria viene utilizzata dalla texture. Ti consigliamo di utilizzare le texture ad alto dettaglio soltanto se il tuo sistema ha 256 MB di memoria e una scheda video con più di 64 MB di RAM.

Modalità di filtering: Seleziona la modalità di filtering delle texture. Le impostazioni Trilineare o Anisotropico possono aumentare leggermente la qualità delle immagini, ma possono ridurre le prestazioni; questa impostazione influisce sulla qualità di filtering delle texture di tutte le superfici e gli oggetti, come muri e personaggi.

Buffer schermo triplo: Cambia la modalità di buffering dello schermo. L'utilizzo del buffering doppio è raccomandato e utilizzato normalmente, ma può essere anche abilitato il buffer triplo che utilizza più memoria video ma, in alcuni casi, può rendere l'azione di gioco decisamente più fluida.

Cambio di applicazione: Consente l'utilizzo di alcune combinazioni di tasti di Windows, come ALT+F4 (per chiudere l'applicazione) o ALT+INVIO (per ridurre l'applicazione in finestra).

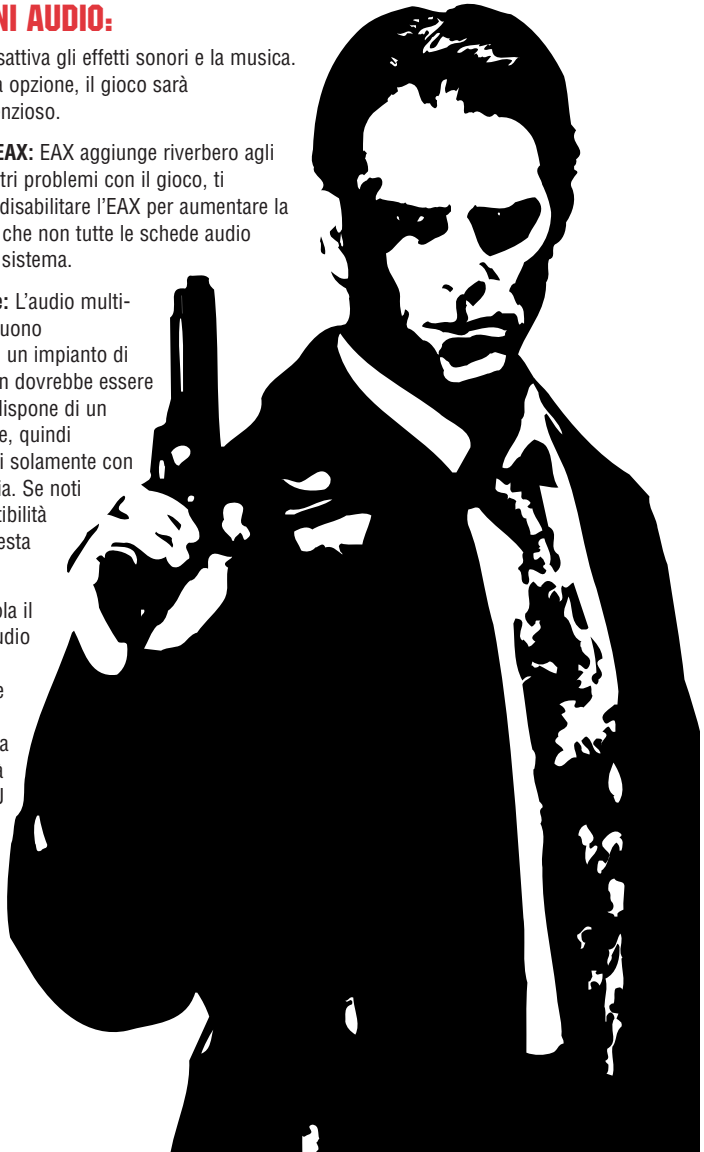
IMPOSTAZIONI AUDIO:

Sonoro: Attiva o disattiva gli effetti sonori e la musica. Disattivando questa opzione, il gioco sarà completamente silenzioso.

Effetti ambientali EAX: EAX aggiunge riverbero agli ambienti. Se riscontri problemi con il gioco, ti raccomandiamo di disabilitare l'EAX per aumentare la compatibilità, visto che non tutte le schede audio supportano questo sistema.

Audio multi-canale: L'audio multi-canale aumenta il suono bidimensionale con un impianto di altoparlanti 5.1. Non dovrebbe essere abilitato se non si dispone di un altoparlante centrale, quindi disattivalo se giochi solamente con due casse o in cuffia. Se noti problemi di compatibilità audio, disabilita questa opzione.

Canali audio: Regola il numero di canali audio usati dal gioco. Maggiore è il valore dell'impostazione, migliore sarà le resa dell'audio, ma verrà consumata più CPU e memoria. Le impostazioni basse e medie usano 12 canali, mentre l'alta consente di sfruttare 16 canali audio.



OPZIONI SCALABILI:

Ombre personaggi: Controlla come sono disegnate le ombre. Impostazioni elevate aumentano le qualità del gioco, ma caricano di lavoro la CPU. Per i dettagli medi e alti delle ombre, la scheda video deve supportare la versione 1.1 del Pixel Shader.

Limite effetti texture: Controlla il numero massimo di fori di proiettile che possono essere visualizzati contemporaneamente su un muro. Questa impostazione può essere abbassata per preservare la memoria principale e la potenza di rendering.

Limite proiettili: Stabilisce quanti bossoli e proiettili possono essere visualizzati contemporaneamente su schermo. Diminuisci questa impostazione per aumentare le prestazioni. Impostazioni alte richiedono maggior memoria video e di sistema.

Variazioni materiali: Valori alti di questa impostazione rendono più dettagliati gli effetti visivi e sonori come gli spari. Più l'impostazione è alta, più memoria video e di sistema sarà necessaria.

Effetti post-elaborati: Controlla gli effetti di motion blur e il tone remapping del "Bullet Time". "No" disabilita gli effetti, "Sì" abilita la post-elaborazione degli effetti (ma potrebbe non funzionare su tutti i computer).

Il tone rempapping del Bullet Time richiede che la scheda video supporti il Pixel Shader 1.1.

Mappatura ambientale tridimensionale: Disabilita la mappatura ambientale tridimensionale per alcuni oggetti all'interno del gioco. Questa opzione di compatibilità può essere disabilitata se hai problemi con il gioco. La mappatura ambientale abilita l'effetto riflesso su alcune superfici del gioco, come piscine o metalli. La mappatura ambientale può ridurre le prestazioni ed è raccomandata solamente per i possessori di schede grafiche di ultima generazione.

Fogging: Disattiva il fogging solo nel caso in cui si riscontrino problemi di prestazioni o gravi difetti grafici.

Rifrazione di luce: Disabilitare la rifrazione di luce aumenta le prestazioni, ma riduce la qualità grafica. Disabilitala solo se il gioco dovesse dare dei seri problemi di funzionamento.

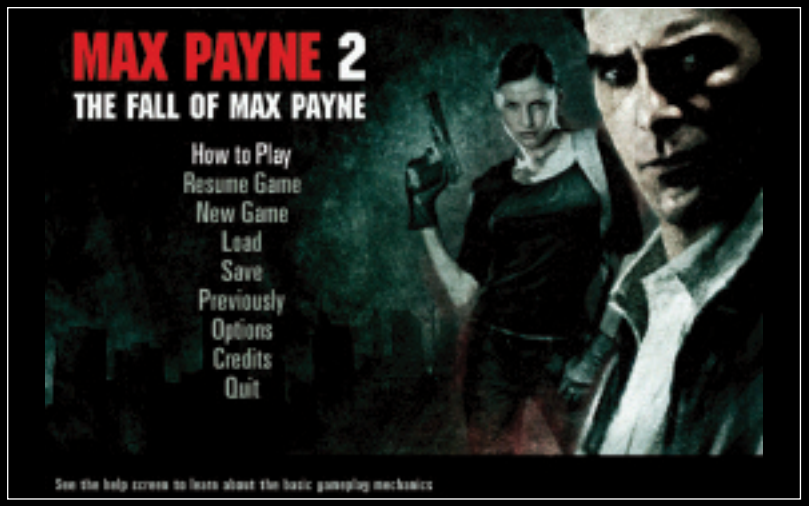
Specchi: Disabilitare gli specchi incrementa notevolmente le prestazioni del sistema in alcuni luoghi, riducendo però la qualità grafica. Gli specchi sono supportati solamente dalle schede video di ultima generazione.

Pixel Shader Skin: Attiva/disattiva l'illuminazione Pixel Shader Skin. Aumenta la qualità della grafica dei personaggi nel gioco. È necessario che la scheda video supporti la versione 1.4 del Pixel Shader.

Modelli ad alta definizione: Disabilitare i modelli ad alta definizione aumenta le prestazioni se possiedi un processore antiquato. Ti raccomandiamo di mantenere i modelli in alta risoluzione a meno che il gioco non dovesse funzionare.

Alto dettaglio particelle: Disabilitando l'alto dettaglio delle particelle si aumentano notevolmente le prestazioni, ma si riduce molto la qualità della grafica. Disabilita questa opzione qualora la tua scheda video o il tuo processore siano antiquati.

MENU E INTERFACCIA



MENU PRINCIPALE:

Come giocare: Mostra una schermata con la configurazione dei controlli predefinita per giocatori che vogliono gettarsi a capofitto nell'azione.

Riprendi partita: Riprendi la sessione di gioco in corso.

Nuova partita: Comincia una nuova sessione di gioco. Selezionando questa opzione, dovrai scegliere la modalità di gioco. Le diverse modalità di gioco (Detective, A fuoco lento, Killer, Condannato a morte e Ultimo respiro) sono spiegate più avanti nel manuale.

È possibile accedere direttamente a qualsiasi capitolo di gioco solo dopo aver completato il gioco una volta.

Carica (Tasto di caricamento rapido: F9): Apre la schermata del menu di caricamento della partita.

Salva (Tasto di salvataggio rapido: F5): Apre la schermata del menu di salvataggio della partita..

Prologo: Mostra un riassunto degli eventi precedenti a Max Payne 2: The Fall of Max Payne.

Opzioni: Apre la schermata con il menu delle opzioni.

Riconoscimenti: Mostra i riconoscimenti di Max Payne 2.

Esci: Esce dal gioco.

Puoi sempre tornare al menu principale (o a un suo sotto menu), premendo il tasto ESC sulla tastiera.

MENU DI SALVATAGGIO DELLA PARTITA:

Puoi selezionare una delle 10 posizioni esistenti all'interno della quale salvare la partita. È possibile salvare solo a partita in corso. 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.

Premendo il tasto di salvataggio veloce (F5), puoi salvare la tua posizione senza dover richiamare nessun altro menu. Suggerimento: è sempre saggio salvare la partita con una certa frequenza. Hai a disposizione due posizioni per i salvataggi veloci; il salvataggio veloce più recente sostituirà il più vecchio dei precedenti. Il gioco salverà automaticamente in una delle due posizioni all'inizio di ogni livello.

Le posizioni salvate vengono registrate nella cartella Documenti.

MENU DI CARICAMENTO DELLA PARTITA:

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.

Nota: il gioco salva automaticamente all'inizio di ogni livello.

MENU OPZIONI:

Comandi: Riconfigura i tasti di movimento, combattimento e la sensibilità del mouse.

Selezione mirino: Scegli tra differenti tipi di mirino, oppure disattivalo del tutto.

Gioco: Il menu di gioco contiene le seguenti impostazioni:
Abilita puntamento automatico: Come impostazione predefinita, Max Payne 2 aiuta automaticamente il giocatore a mirare con più precisione. 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.
Attiva l'aiuto Bullet Time: Questa opzione ti aiuta a conservare al massimo il "Bullet Time", disattivandolo automaticamente in alcune situazioni di gioco. Questa opzione è sicuramente raccomandata per i principianti, mentre i giocatori più esperti vorranno avere maggiore controllo sul "Bullet Time".
Attiva sottotitoli: Attiva i sottotitoli dei dialoghi fra i personaggi in gioco o durante le scene d'intermezzo.

Video: Il menu video contiene le seguenti impostazioni:
Definizione texture: Ti consente di modificare il livello di definizione delle texture. Questa impostazione riduce le prestazioni del sistema.
Luminosità: Serve per regolare il livello di luminosità del gioco nel caso che la medesima funzione del monitor non sia sufficiente.
Ripristina predefiniti: Per riportare i valori di luminosità e di dettaglio delle texture a quelli originali.

Audio: Il menu audio contiene le seguenti impostazioni:
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:

COMANDI	PRIMARIO	SECONDARIO
AVANTI	W	SU
INDIETRO	S	GIÙ
SINISTRA	A	SINISTRA
DESTRA	D	DESTRA
ABBASSARSI	C	ALT DX
SALTO	SPAZIO	MAIUSC DX
USA / ZOOM MIRINO	E	INVIO
ANTIDOLORIFICI	TAB	INDIETRO
COMBO BULLET TIME	NON ASSEGNATO	
SOLO BULLET TIME	PULSANTE MOUSE DX	
SOLO SHOOTDODGE	MOVIMENTO+MAIUSC	MOVIMENTO+CTRL DX
PAUSA	P	PAUSA
FUOCO	PULSANTE MOUSE SX	
ATTACCO SECONDARIO	F	PULSANTE MOUSE CENTRALE
RICARICA	R	0
ARMA SUCCESSIVA	ROTELLINA MOUSE SU	ò
ARMA PRECEDENTE	ROTELLINA MOUSE GIÙ	à
ARMA MIGLIORE	G	
ATTACCO SECONDARIO	1	
PISTOLE	2	
FUCILI	3	
ARMI AUTOMATICHE	4	
ARMI D'ASSALTO	5	
FUCILI DI PRECISIONE	6	

IMPOSTAZIONI DEL MOUSE: Le impostazioni del mouse sono personalizzabili a seconda delle tue esigenze. Puoi regolare la sensibilità verticale e orizzontale oppure invertire gli assi.

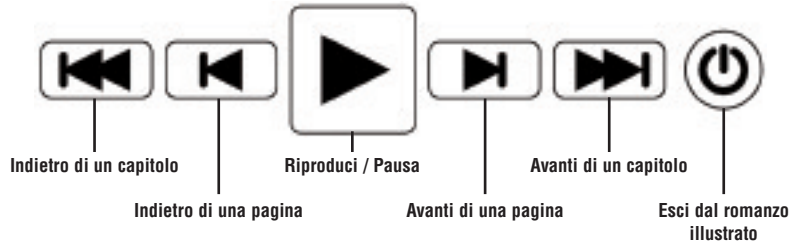
Pausa del gioco (Tasto “P”):
Usa il tasto pausa per arrestare l’animazione. Puoi anche analizzare nei dettagli la situazione in corso muovendo la telecamera.

Usare oggetti (Tasto “E”):
Max Payne 2 richiede interazione frequente con l’ambiente circostante. Premi il tasto “Usa” (“E”) in prossimità di un oggetto utilizzabile per far compere a Max un’azione. Max può aprire rubinetti, armadietti, sentire segreterie telefoniche, premere pulsanti degli ascensori e molto altro. Esplora le zone per scoprire cose e se ritenute interessanti, premi il tasto “Usa” per interagirci.

Premi il tasto “Usa” per parlare con altri personaggi mentre stai giocando. Questa operazione è essenziale per venire a conoscenza di informazioni che ti aiuteranno a progredire.

Attacco secondario (Tasto “F” o pulsante centrale del mouse):
Premi il tasto di attacco secondario per usare la tua arma nei combattimenti corpo a corpo, tirare una molotov o lanciare una granata. Scegli un nuovo attacco secondario nella prima riga dell’inventario delle armi premendo il tasto apposito (“1”).

IL ROMANZO ILLUSTRATO



Il romanzo illustrato gioca un ruolo fondamentale nelle vicende di Max Payne 2. È cosa saggia prestare attenzione alle sequenze del romanzo illustrato perché rivelano svolte nella trama, nuove ambientazioni, nuovi personaggi e importanti informazioni.

Modalità Sequenza:
Dopo avere incontrato una nuova pagina del romanzo illustrato, avanzerà automaticamente di pagina in pagina senza nessun intervento da parte del giocatore (modalità Sequenza). Siediti e goditi lo spettacolo, condito da voci ed effetti sonori. Il gioco riprenderà dopo che l’ultima pagina verrà visualizzata.

Modalità Sfoglia:
Premi la barra spaziatrice o clicca sul pulsante “Stop” durante il romanzo illustrato per 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. In qualsiasi momento, inoltre, potrai uscire e tornare alla partita, oppure far ripartire dall'inizio il romanzo illustrato premendo il pulsante Esegui.

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.

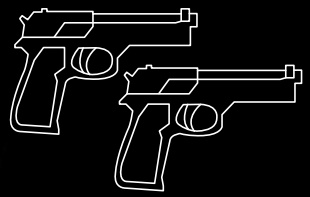
IL MONDO DI GIOCO

Un'occhiata veloce alle armi:
Max ha a sua disposizione un mucchio di armi. Se sei a corto di munizioni, tutte le armi possono essere usate nel corpo a corpo. Sfrutta tutto l'arsenale a tua disposizione, è l'unico modo perché Max sopravviva mentre affronta la feccia che popola i bassifondi di New York.

Per darti una mano, abbiamo incluso le informazioni essenziali su quattro armi.

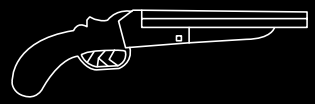
Le armi si ricaricano automaticamente quando finiscono i proiettili: per ricaricarla manualmente, premi il tasto "R" in qualsiasi momento.

DOPPIE PISTOLE 9MM



Pistole a fuoco rapido, letali a breve distanza. Equipaggiate con caricatori da 16 proiettili.

FUCILE A CANNA MOZZA

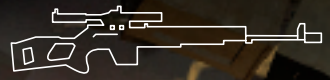


Il fucile a canna mozza non è un equipaggiamento usato di norma dalle polizia. Quando viene lasciato cadere da un nemico, Max lo può usare per sfruttarne le potenzialità. Letale a distanza ravvicinata, meno efficace da lontano.

MP5

Arma automatica molto potente con una elevata cadenza di fuoco. Il mirino telescopico consente di sparare con precisione a lunga distanza. Premi il tasto "Usa" per usare il mirino.

DRAGUNOV



Fucile con sistema di puntamento telescopico ad alta tecnologia. Suggerimento: attiva il "Bullet Time" quando un nemico è ben nascosto, attendi che metta fuori la testa e poi fagliela saltare con un colpo preciso. Ancora una volta, premi il tasto "Usa" per adoperare il mirino.

LA SALUTE DI MAX

Nella parte inferiore sinistra dello schermo puoi vedere la barra Dolore, a forma della sagoma di Max Payne, che indica i cambiamenti nel livello di dolore provato da Max.

In certi momenti del gioco, potranno essere visibili due barre Dolore per indicare la salute di un altro personaggio chiave.

Al raggiungimento di un alto livello di dolore, i movimenti di Max rallenteranno e lui inizierà a zoppicare; quando la barra raggiungerà il livello massimo, Max Payne morirà. Come tutti gli eroi dei film d'azione, Max non molla mai: anche quando è stato ferito gravemente, recupera lentamente una certa quantità di energia, e presto sarà pronto a tuffarsi nuovamente nella mischia.

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 otto per volta. Ricordati che l'assunzione di un antidolorifico fa recuperare a Max solo una parte 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"

(Tasto Bullet Time)

La modalità "proiettili rallentati" consente a Max di rallentare il tempo. Quando questa modalità è attivata, rallenterà l'azione circostante, permettendo però di puntare le armi in tempo reale.

Il "Bullet Time" è una risorsa con limiti di tempo e 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 lo stesso tasto. Per ogni nemico eliminato, il "Bullet Time" a disposizione di Max aumenterà lentamente.

Uccidi più nemici contemporaneamente e la clessidra passerà a diverse tonalità di giallo. Quando questo accade, significa che Max è ancora più "dentro l'azione": i nemici sono ulteriormente rallentati, ma i movimenti e la velocità di Max rimangono gli stessi! Quando si è in "Bullet Time" e il colore giallo è più scuro, maggiore sarà il vantaggio di Max contro i suoi avversari.

SPARO IN VOLO ("SHOOTDODGING™")

(Sinistra, destra, avanti o indietro + tasto "ShootDodge")

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

Premendo sinistra, destra, avanti o indietro e il tasto "ShootDodge" contemporaneamente, potrai tuffarti e sparare al tempo stesso nella direzione desiderata. Uno "ShootDodge" non consuma "Bullet Time", ma ti darà un incredibile vantaggio durante il combattimento.

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. Dopo uno sparo in volo, Max può continuare a sparare da sdraiato tenendo premuto il tasto "Fuoco" fino a quando non esaurisce le munizioni.

Combo "Bullet Time" (non assegnato come tasto predefinito):
Imposta un tasto Combo Bullet Time per ottenere con un tasto solo contemporaneamente il "Bullet Time" e lo "ShootDodge". Premi il tasto "Combo Bullet Time" quando sei fermo per attivare il "Bullet Time" o premilo in movimento per eseguire uno "sparo in volo" nella direzione desiderata.

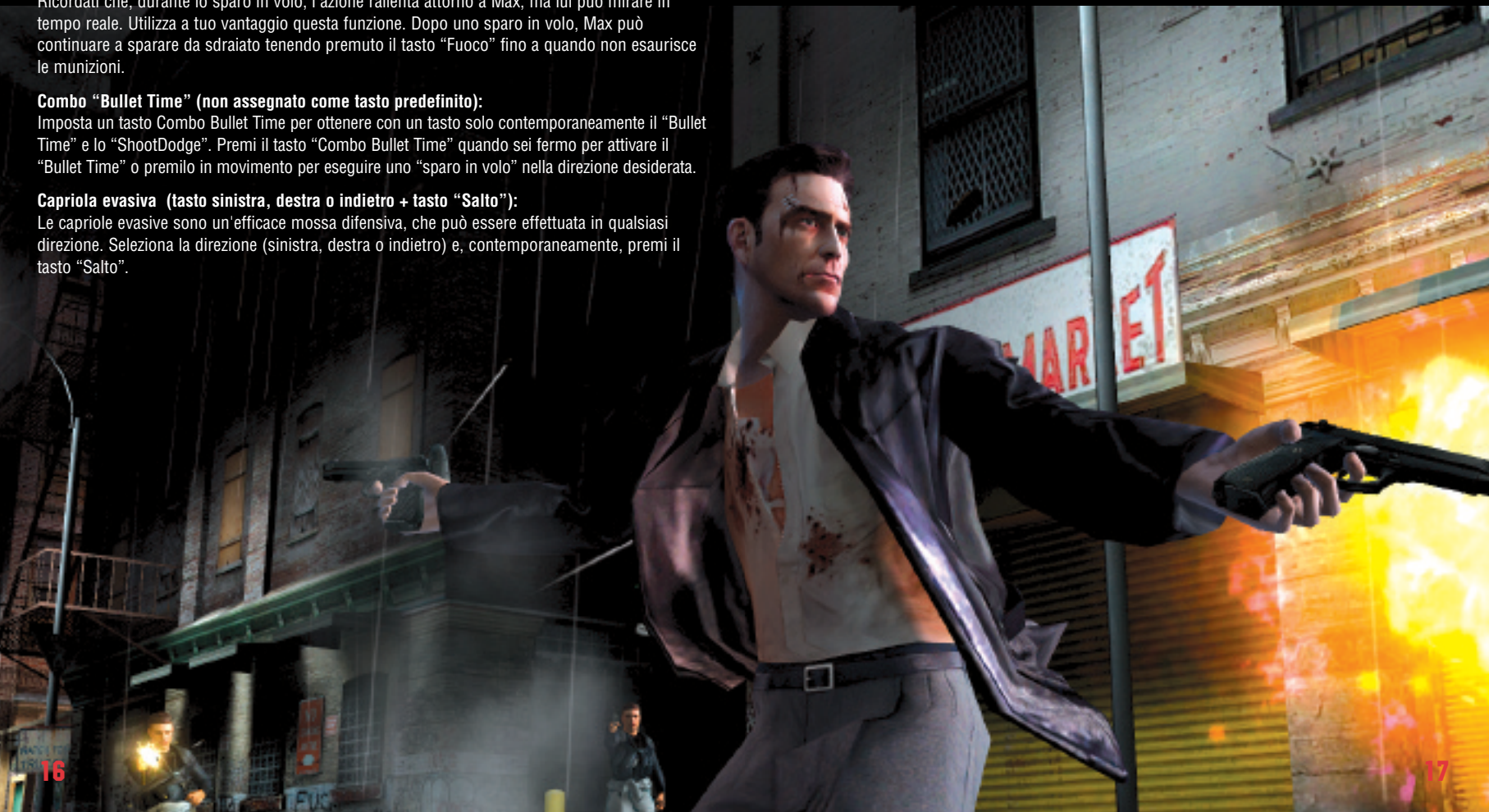
Capriola evasiva (tasto sinistra, destra o indietro + tasto "Salto"):
Le capriole evasive sono un'efficace mossa difensiva, che può essere effettuata in qualsiasi direzione. Seleziona la direzione (sinistra, destra o indietro) e, contemporaneamente, premi il tasto "Salto".

SEQUENZE CINEMATICHE

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

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" o la barra spaziatrice.

Quando si è in "Bullet Time" e Max è "dentro l'azione", azioni come la ricarica di un'arma attiveranno una mossa speciale accompagnata da un'inquadratura particolare.



DIFFICOLTÀ E MODALITÀ DI GIOCO AGGIUNTIVE

DETECTIVE

Questa è la modalità di gioco predefinita, l'unica disponibile subito dopo l'installazione di Max Payne 2. Quando giochi in modalità Detective, il programma utilizzerà un sistema di autoregolazione del livello, basandosi sulla tua abilità: i nemici avranno comportamenti e prestazioni differenti a seconda dell'abilità di Max durante il gioco. 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 Max Payne 2 per la prima volta, si sbloccheranno le seguenti modalità di gioco addizionali.

A FUOCO LENTO

Una versione del gioco più impegnativa, “A fuoco lento” è come la modalità “Detective” senza il beneficio del sistema di autoregolazione del livello di difficoltà. I nemici sono più tenaci e duri da uccidere.

KILLER

La sfida più impegnativa! I nemici sono ancora più letali della modalità “A fuoco lento” e avrai solamente un numero contato di salvataggi per livello. Questa modalità è accessibile solo dopo aver completato quella “A fuoco lento”.

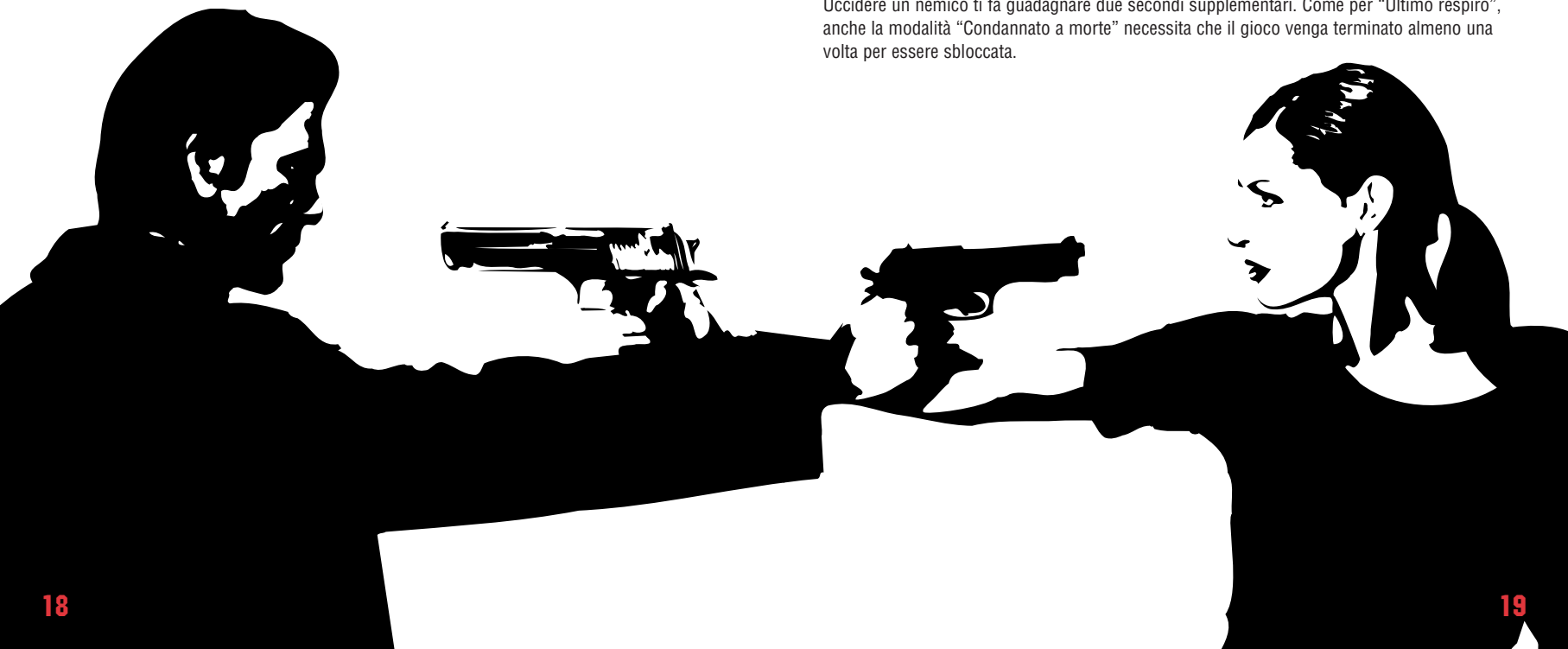
ULTIMO RESPIRO

Una modalità frenetica, basata sul ritmo velocissimo. Ciascuna mappa inizia con un timer ticchettante: guadagnerai un po' di tempo ogni volta che farai fuori un nemico; il romanzo illustrato e le sequenze cinematiche interrompono l'avanzamento del timer, mentre il “Bullet Time” lo rallenta.

I tempi sono salvati e potrai rivedere i tuoi risultati migliori: più veloce sarai, migliore sarà il risultato. Questa modalità di gioco viene sbloccata quando si finisce il gioco per la prima volta.

CONDANNATO A MORTE

La morte è inevitabile, la domanda è: quanto riuscirai a resistere? Rimani in vita il più a lungo possibile in questo scontro dai ritmi frenetici. Quando inizi a giocare la modalità “Condannato a morte” la mappa comincia con un solo nemico; con il passare del tempo, aumenteranno proporzionalmente anche gli avversari. Quando i nemici muoiono, vengono resuscitati dopo cinque secondi: più tempo riuscirai a passare da vivo, maggiore sarà il tuo punteggio finale. Uccidere un nemico ti fa guadagnare due secondi supplementari. Come per “Ultimo respiro”, anche la modalità “Condannato a morte” necessita che il gioco venga terminato almeno una volta per essere sbloccata.



SUGGERIMENTI DI GIOCO

La cosa più importante è quella di sfruttare lo “ShootDodge” e il “Bullet Time” per abbattere più nemici possibili, si mira più facilmente e si subiscono meno danni. Max Payne 2 può essere molto difficile senza l’aiuto di queste due funzioni.

Non dimenticare mai di esplorare i livelli con estrema attenzione: armi e antidolorifici si nascondo ovunque.

Usa oggetti esplosivi a tuo vantaggio. Elimina più nemici contemporaneamente sparando a una tanica di carburante o a delle casse di munizioni.

Quando dei personaggi si offrono di combattere al fianco di Max Payne, non rifiutare! Lascia che ti aprano lo strada e sfrutta il loro comportamento a tuo vantaggio!

Parla con tutti i personaggi che incontrerai lungo la strada, potrebbero rivelarti importanti informazioni, oppure fornirti armi e antidolorifici

Se Max si abbassa durante uno scontro a fuoco (premendo il tasto “C”), 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.

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.

In alcuni casi, la miglior difesa è l’attacco: quando ti troverai a confrontarti con più nemici, non nasconderti. Eliminando i nemici, aumenterà il ritmo di ripristino del “Bullet Time” consentendoti di cambiare le carte in tavola.

Non tutti i nemici sono uguali: alcuni possono essere più duri da abbattere. Certi tipi di nemici hanno armature a protezione del petto, mentre alcune zone sono più vulnerabili di altre. Trai il massimo vantaggio da queste situazioni.

Quando attiverai la modalità “Bullet Time”, potrai addirittura vedere i proiettili sfrecciare nell'aria e seguendoli con attenzione, dovresti riuscire a evitarli. Sfrutta il “Bullet Time” mentre usi il fucile da cecchino per migliorare la mira..

Cerca di non lasciarti sfuggire gli appunti, i programmi TV o radio o gli oggetti verso cui Max mostra interesse durante il gioco.

RICONOSCIMENTI

Remedy Development Team

Capo progetto: Markus Mäki
Responsabile progettazione: Petri Järvilehto
Scritto da: Sam Lake
Capo programmazione: Kim Salo
Responsabile tecnologia : Markus Stein
Capo progetto grafico: Sami Vanhatalo
Direttore artistico: Saku Lehtinen
Programmazione: Olli Tervo, Jaakko Lehtinen, Petteri Salo, Outi Marttila
Programmazione addizionale: Petri Häkkinen
Progettazione struttura livelli: Anssi Hyytiäinen, Samuli Viikinen, Mikael Kasurinen
Progettazione grafica livelli: Aki Määttä, Mikael Wahlberg, Tero Tolsa
Progettazione grafica livelli addizionale : Saku Lehtinen, Petri Järvilehto
Modellazione: Henri Blåfield Mikko Huovinen
Animazione dei personaggi: Peter Hajba
Grafica texture Aki Määttä, Marko Leinonen, Peter Hajba, Saku Lehtinen, Tero Tolsa, Mikael Wahlberg
Particelle: Peter Hajba
Effetti sonori e tracce audio: Peter Hajba
Romanzo illustrato: Marko Leinonen, Sami Saramäki
Grafica menu e HUD: Marko Leinonen, Sami Saramäki
Sequenze cinematiche: Saku Lehtinen, Tommi Anttila, courtesy of Hybrid Graphics
Amministratore delegato: Matias Myllyrinne
Responsabile ufficio: Mika Reini
Supporto IT: Petri Ljungberg

Rockstar NY

Produttore esecutivo: Sam Houser
Direttore dello sviluppo: Jamie King
Produttore associato: Brandon Rose
Supervisore capo tecnologia: Gary J. Foreman
Responsabile CQ: Jeff Rosa
Responsabile tecnico: Sandeep Bisla
Capo analista: Elizabeth Satterwhite
Squadra di test Rockstar: Rich Huie, Brian Planer, Scott Peterman, Tammy Beatty, Gene Overton, Brian Alcazar, Jameel Vega, Lance Williams.
Squadra di produzione: Terry Donovan, Alex Horton, Jenefer Gross, Jeff Castaneda, Jennifer Kolbe, Noelle Sadler, Kerry Shaw, Adam Tedman, Corey Wade, Steve Knezevich, Hosi Simon, Paul Yeates, Daniel Einzig, Jerry Luna, Futaba Hayashi, Jeff Williams, Richard Kruger, Jake King, Jordan Chew, Devin Bennett, Chris Carro, Rob Fleischer, Bill Linn, Susan Lewis, David Thomson.

3D Realms

Scott Miller
George Broussard

Musica

Musica composta, realizzata ed eseguita da: Kärtsy Hatakka and Kimmo Kajasto.
Music mastering di Pauli Saastamoinen e Markus “Captain” Kaarlonen agli studi Finnvox. Il violoncello della sigla di Max Payne è suonato da Perttu Kivilaakso.

"LATE GOODBYE"
Eseguita dai Poets of the Fall (www.poetsofthefall.com)
Scritta da Marko Saaresto, testo ispirato da una poesia di Sam Lake
Prodotto da Markus ”Captain” Kaarlonen

Voci Italiane

Max Payne: Giorgio Melazzi
Mona Sax: Donatella Fanfani
Vladimir Lem: Raffaele Fallica
Jim Bravura: Marco Balzarotti
Valerie Winterson: Silvana Fantini
Alfred Woden: Pietro Ubaldi
Vinnie Gognitti: Luca Sandri
Annunciatore dei cartoni: Riccardo Rovatti
Capitan Mazza-da-baseball: Lorella De Luca
Ragazza Ciclo-Elmo: Lorella De Luca
Demone: Pietro Ubaldi
Zombie: Ciro Imparato
Lady Amelia: Lorella De Luca
Lord Valentine: Luca Bottale
Lord Jack: Claudio Moneta
Mamma: Silvana Fantini
Uomo dello Sceriffo: Raffaele Fallica
Dick Justice: Claudio Moneta
Narratore Blaxploitation: Riccardo Rovatti
Sharon Justice: Silvana Fantini
Drogato: Ciro Imparato
Annunciatore “Respinta al mittente”: Claudio Moneta
John Mirra: Raffaele Fallica
Malato di mente: Riccardo Rovatti
Psichiatra: Marco Balzarotti
La ragazza di John: Silvana Fantini
Custode: Pietro Ubaldi

Porn Host: Raffaele Fallica
Prostituta: Lorella De Luca
Nicole Horne: Donatella Fanfani
Criminali: Raffaele Fallica, Luca Sandri, Pietro Ubaldi, Ciro Imparato
Padrino: Claudio Moneta
Poliziotti: Raffaele Fallica, Ciro Imparato, Leonardo Gajo, Claudio Moneta
Spacciatore: Silvana Fantini
Russi: Pietro Ubaldi, Ciro Imparato, Luca Sandri
Mike "il Cowboy": Luca Bottale
Kaufman: Raffaele Fallica
Ripulitori: Luca Bottale, Marco Balzarotti, Riccardo Rovatti, Claudio Moneta
Commando: Pietro Ubaldi , Ciro Imparato
Agenti della sicurezza: Claudio Moneta, Marco Balzarotti, Pietro Ubaldi, Raffaelel Fallica
Dottori: Lorella De Luca, Donatella Fanfani
Guardie del corpo: Claudio Moneta, Luca Bottale
Uomo d'affari: Ciro Imparato
Vicina di casa: Silvana Fantini
Agente donna:
Donatella Fanfani
Testimone: Marco Balzarott
Kyra Silver: Lorella De Luca
Ubriaconi: Pietro Ubaldi, Ciro Imparato
Voce vendite femminile: Donatella Fanfani
Voce vendite maschile: Pietro Ubaldi, Ciro Imparato
Portinaio: Leonardo Gajo
Annie Finn: Lorella De Luca
Segreteria telefonica: Donatella Fanfani
Flamingo: Leonardo Gajo
Gangsters: Raffaele Fallica, Luca Sandri, Pietro Ubaldi, Ciro Imparato

Versione Italiana a cura di Synthesis International
Tradotto da: Andrea Della Calce
Revisione di: Max Reynaud
Responsabile doppiaggio: Riccardo Riva
Tecnico del suono: Adriano Dezulian

Modelli del Romanzo Illustrato
Max Payne: Timothy Gibbs
Mona Sax: Kathy Tong
Valerie Winterson: Andrea Leigh
Alfred Woden: Ed Hyland
Jim Bravura: Michael Arkin
Vladimir Lem: Peter Giles
Vinnie Gognitti: Stephen Gregory

Modelli dei personaggi
Alex Corrado, Alex Kortovski, Angela Trotter, Angelo Frasco, Anthony Berry, Anthony Lehmenkuler, Ariel Estrada, Beata Molnar, Bernard Friedman, Blake Pesce, Brent Black, Brian Rogalski, Bruce Smolanoff, Bruno Lannone, Charles Deraczunas, Charles Tucker, Christina Zorich, Colleen Vogel, Daniel Passaro, David Calderazzo, Dmitri Christy, Frank Piluso, Gerrit Vooren, Ginger Rich, Jack Van Natter, Jacqueline Bowman, Jeff Newman, Jeff Thomas Lundwall, Joe Masi, John Bianco, John Ridge, John Zurhellen, Jonathan Tindle, Julie Harding, Julio Rivera, Joseph Tutalo, Kara Hamilton, Ken Dapper, Kevin Nosworthy, Lex Monson, Lola Kramer, Maggie Moor, Mark Benzinyan, Marlon John, Matthew Loney, Mishna Wolff, Neil Levine, Noelle Sadler, Paul Borghese, PJ Brown, Reid Mihalko, Renaud Sebbane, Roy Davis, Sal Petraccione, Sarah Graham Hayes, Shawn McLean, Stephen Daniels, Tara Radcliffe, Thomas Hartnett, Thomas Zemon, Tim Womack

Casting:
Howard Schwartz Recording,
Donna DeSeta Casting
Direzione fotografica:
John Zurhellen
Fotografia dei Personaggi:
Character Model and Graphic Novel Photography by Tim Womack

Consulente alla sceneggiatura: Pentti Halonen

Motion Capture
Direttore: Navid Khonsari
Produttori: John Zurhellen, Noelle Sadler
Attori Motion Capture: Lee Rosen, Lawrence Ballard, Mary Stiefvater, George Burich, Jordan Matter, Jayson Gladstone, Navid Khonsari, Noelle Sadler, Melle Powers, William Powers, William McCall, Kurt Bauccio, John Zurhellen
Stunt Motion Capture: Hector Salazar, Jenna Murphy, Norman Douglass
Coordinatore Stunt Motion Capture: Manny Siverio
Motion Capture di: Chuck Mongelli, Keith Robinson and Joe Nolan at Perspective Studios

Tester
Squadra di test Remedy Finlandia: Jussi Räsänen, Kari Tuominen, Lasse Mäki, Mika Wendelin, Nicklas Renqvist, Patric Ojala, Antti Koivisto, Teemu Heinilehto, Tuukka Taipalvesi, Ville-Pekka Vainio

Squadra di test 3D Realms Dallas: Scott Miller, George Broussard, Kyle Davis, Keith Schuler, Allen Blum, John Anderson, Joe Wampoole, Steven Blackburn, Charlie Wiederhold

Rockstar London
Neil Stephen, Nijiko Walker, Lucien King, Chris Madgwick, Chris Wood, Hamish Brown, Hugh Michaels, Amy Curtin, Alan Jack, Laura Battistuzzi

Rockstar Lincoln
Tim Bates (Lead), Phil Alexander, Jonathan Stones, Antoine Cabrol, Alain Dellepiane, Will Riggot, Graham Ainsley, Chris Welsh

Take 2 Europa
Gary Lewis, Christoph Hartmann, Jochen Till, Gabriel Wunderlich, Karl Unterholzner, Serhad Koro, Jon Broadbridge, James Crocker, Matthias Wehner, Andreas Traxler, Markus Wilding, Alexander Harlander, Nasko Fejza, Véronique Lallier, Emmanuel Tramblais, Matthias Bellone, Elena Morlacchi, Giovanni Oldani, Monica Puricelli, David Powell, Simon Ramsey, Onno Bos, Christine Zambesi, Debbie Jones, Jaspreet Bansi, Tina Hicks, Mark Jackson

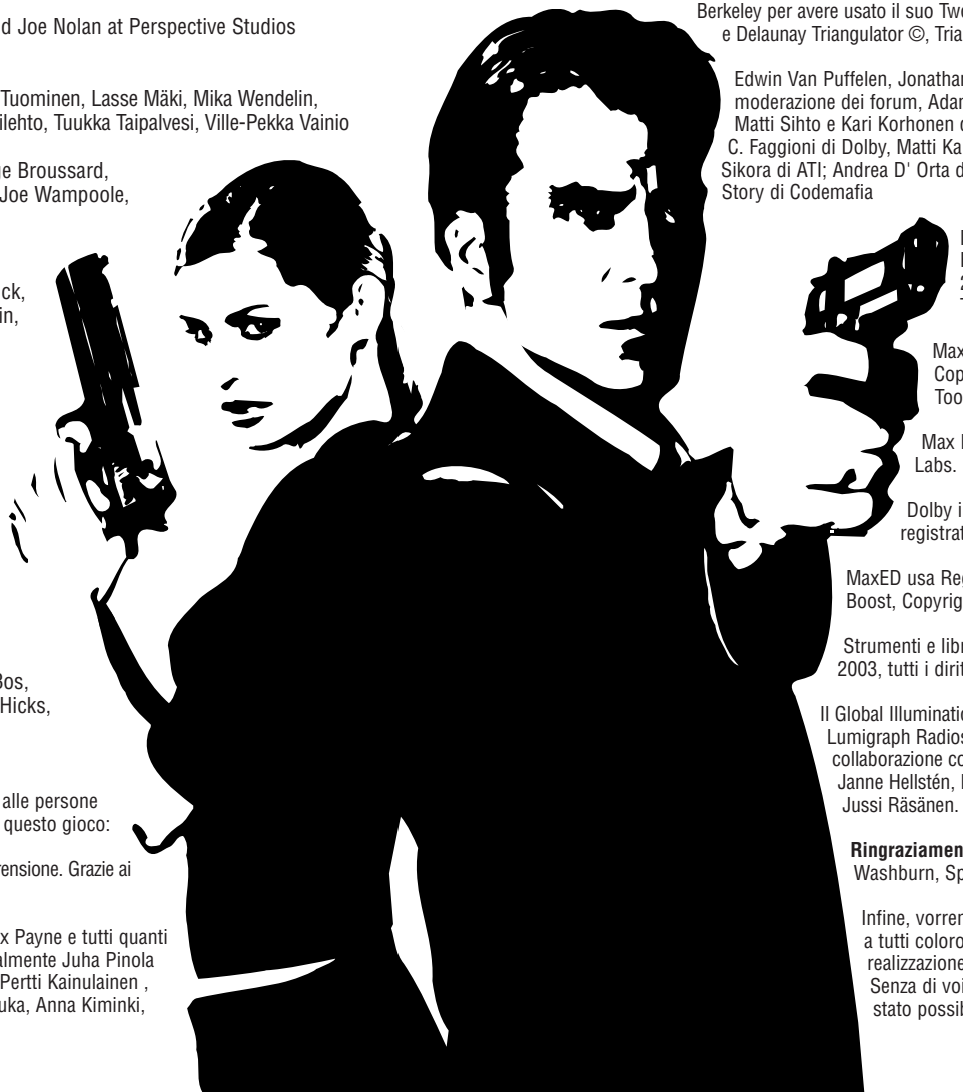
RINGRAZIAMENTI
Remedy vorrebbero estendere un caloroso ringraziamento alle persone seguenti per il loro aiuto e supporto durante lo sviluppo di questo gioco:

Grazie a tutti gli amici e alle famiglie per il supporto e la comprensione. Grazie ai nostri fan per il continuo incoraggiamento.

Grazie a Joe Siegler per l'amministrazione del forum di Max Payne e tutti quanti alla 3D Realms, i ragazzi e le ragazze di Futuremark, specialmente Juha Pinola per il suo lavoro tridimensionale della statua degli amanti, Pertti Kainulainen , Aki "AJ" Järvilehto, Risto Vehviläinen, Jani Joki, Sanna Yliruka, Anna Kiminki, Ilkka Koho e molti altri, tutti alla Hybrid Graphics Markus "Captain" Kaarlonen per gli effetti sonori e le tracce audio del romanzo illustrato

Tuuli Järvi, Sami Järvi e Marko Saaresto per le foto nello spettacolo televisivo; Mikko Kamunen e Jari Paija di Plenware per il lavoro su MaxED; Anne Isomursu, Matti Pyykkö e Tuomas Jääskeläinen per il materiale da "Helsinki Graffiti", Sami Mäkelä per i suoi graffiti; Marko Saaresto di Poickeus Design Studio per i graffiti, LowPolygon3D per il modello dell'auto e per i materiali; Antero e Hannu di Kobushikai dojo (www.kobushikai.org); Paula Rintala, Sirpa Vanhasasi-Huida, Tuija Tommola e lo staff dell'Helsinki University Central Hospital; Eddie Callaghan per la sicurezza in NYC; Alan Murta per l'utilizzo della sua libreria grafica; Jonathan Richard Shewchuk, dell'Università della California di Berkeley per avere usato il suo Two-Dimensional Quality Mesh Generator e Delaunay Triangulator ©, Triangle, in MaxED

Edwin Van Puffelen, Jonathan "Maddieman" Hallier per la moderazione dei forum, Adam Skorupa e Ben Minto di Soundkids, Matti Sihto e Kari Korhonen di Tekes, Kristoffer Larson e Valerio C. Faggioni di Dolby, Matti Kari e Mikko Räsänen di Acelaw, Rex Sikora di ATI; Andrea D' Orta di Creative; Richard Huddy e Jon Story di Codemafia



Max Payne 2 usa il motore Havok.com™, © Copyright 1999-2003 Telekinesys Research Limited. Tutti i diritti riservati

Max Payne 2 usa Bink Video Technology. Copyright © 1997-2003 by RAD Game Tools, Inc.

Max Payne 2 usa EAX 2.0 (c) Creative Labs.

Dolby il simbolo doppia D sono marchi registrati dei Dolby Laboratories.

MaxED usa RegExp Library, partr delle librerie C++ Boost, Copyright (c) 1998-2001, Dr John Maddock.

Strumenti e librerie NVDXT (c) NVIDIA Corporation 2003, tutti i diritti riservati.

Il Global Illumination System è basato sulla tecnologia Lumigraph Radiosity originariamente sviluppata in collaborazione con Hybrid Graphics Ltd. di Timo Aila, Janne Hellstén, Petri Häkkinen, Jaakko Lehtinen e Jussi Räsänen.

Ringraziamenti addizionali: Rick e Ryder Washburn, Splashlight Studios, Sun Studios.

Infine, vorremmo dare un ringraziamento speciale a tutti coloro che sono stati coinvolti nella realizzazione di Max Payne dal 1997 al 2001. Senza di voi, questo seguito non sarebbe mai stato possibile.

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 o via telefonica, o 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 riusciste 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 cosi 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)

e-mail: assistenza@take2.it

Sito web: www.take2.it

sito ufficiale italiano: www.maxpayne2.it