

MAX PAYNE™ 2

THE FALL OF MAX PAYNE



MAX PAYNE™ 2

THE FALL OF MAX PAYNE

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

MINIMALE KONFIGURATION (MINIMALE GRAFIK-DETAILS)

Prozessor: 1 GHz Pentium III/Athlon oder 1,2 GHz Celeron oder Duron
DirectX-9-kompatible AGP-Grafikkarte mit 32 MB Arbeitsspeicher und „Hardware Transform & Lighting“-Unterstützung
256 MB Arbeitsspeicher

EMPFOHLENE KONFIGURATION (MITTLERE GRAFIK-DETAILS)

Prozessor: 1,4 GHz Athlon oder 1,7 GHz Pentium 4, Celeron oder Duron
DirectX-9-kompatible AGP-Grafikkarte mit 64 MB Arbeitsspeicher und „Hardware-Transform & Lighting“-Unterstützung
512 MB Arbeitsspeicher

ALLGEMEINE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

1,7 GB freier Festplattenspeicher
Windows 98/ME/2000/XP
DirectX 9.0
Tastatur und Maus



INHALTSVERZEICHNIS

INSTALLATION DES SPIELS	02
START- UND OPTIONSMENÜ	02
MENÜS UND INTERFACE	06
STEUERUNG DES SPIELS	09
GEZEICHNETE ZWISCHENSEQUENZEN	11
DIE WELT DES SPIELS	12
SCHWIERIGKEITSGRAD / ZUSÄTZLICHE GAMEPLAY-MODI	18
ALLGEMEINE TIPPS ZUM SPIEL	20
MITWIRKENDE	22

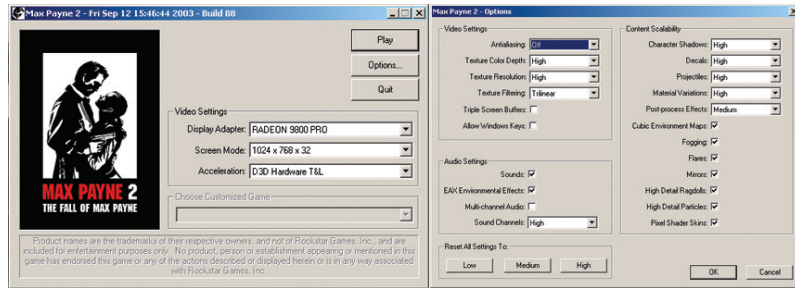
INSTALLATION DES SPIELS

Beenden Sie sämtliche anderen Anwendungen und legen Sie die „Max Payne 2: The Fall of Max Payne“-INSTALL1-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.

Innerhalb weniger Sekunden erscheint automatisch die „Max Payne 2“-Installationsanzeige. Sollte auf Ihrem System die Autoplay-Funktion deaktiviert sein, müssen Sie die Installation manuell starten. Doppelklicken Sie hierfür auf das „Arbeitsplatz“-Symbol und in dem anschließend erscheinenden Fenster auf das Symbol für Ihr CD-ROM-Laufwerk. Doppelklicken Sie nun auf das „Install.exe“-Symbol und folgen Sie zur weiteren Installation des Spieles den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Nach der Installation muss die mit "Play" gekennzeichnete CD-ROM in das Laufwerk eingelegt werden.

START- UND OPTIONS-MENÜ



Sie können vor Spielbeginn die Einstellungen für Ihre Grafikkarte, den Anzeigenmodus und die Beschleunigung innerhalb des Startmenüs bestimmen.

Grafikkarte: Es ist automatisch die Standard-3-D-Grafikkarte auf Ihrem System eingestellt. Sollten Sie auf Ihrem System zwei Grafikkarten verwenden, werden hier beide Modelle angezeigt.

Anzeigenmodus: Max Payne 2 unterstützt nur 32-Bit-Farbtiefe. Sollte dadurch – vor allem bei älteren Grafikkarten - die Leistung Ihres Computers beeinträchtigt werden – sollten Sie eine geringere Auflösung versuchen.

Beschleunigung: Moderne Grafikkarten unterstützen „D3D Hardware T&L“, welches Sie – sofern verfügbar – auch verwenden sollten. Anderenfalls steht Ihnen normalerweise nur noch „D3D Software T&L“ zur Auswahl.

Optionen: Innerhalb des Optionen-Menüs können Sie die Faktoren verändern, die den Detailgrad innerhalb des Spieles betreffen. Das Installationsprogramm berücksichtigt die Leistung Ihres Computers und passt die Einstellungen automatisch Ihrem System an. Es besteht jedoch auch die Möglichkeit, die Einstellungen manuell zu verändern, um die Grafik- und Audio-Einstellungen und den Grad der Darstellung zu maximieren. Leistungsfähigere Computer können auch bei höheren Detail-Einstellungen eine gut spielbare Bildwiederholrate erreichen.

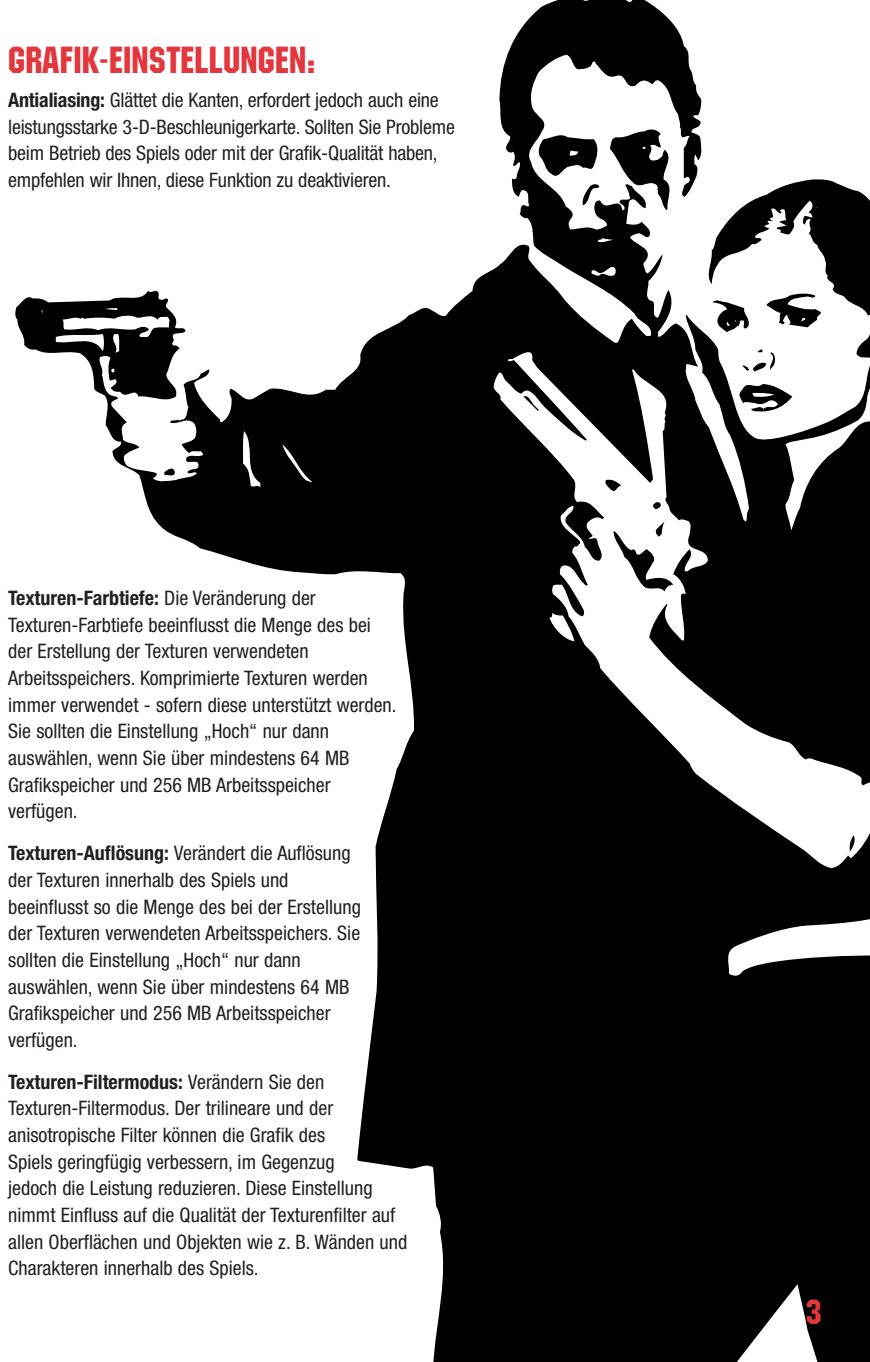
GRAFIK-EINSTELLUNGEN:

Antialiasing: Glättet die Kanten, erfordert jedoch auch eine leistungsstarke 3-D-Beschleunigerkarte. Sollten Sie Probleme beim Betrieb des Spiels oder mit der Grafik-Qualität haben, empfehlen wir Ihnen, diese Funktion zu deaktivieren.

Texturen-Farbtiefe: Die Veränderung der Texturen-Farbtiefe beeinflusst die Menge des bei der Erstellung der Texturen verwendeten Arbeitsspeichers. Komprimierte Texturen werden immer verwendet - sofern diese unterstützt werden. Sie sollten die Einstellung „Hoch“ nur dann auswählen, wenn Sie über mindestens 64 MB Grafikspeicher und 256 MB Arbeitsspeicher verfügen.

Texturen-Auflösung: Verändert die Auflösung der Texturen innerhalb des Spiels und beeinflusst so die Menge des bei der Erstellung der Texturen verwendeten Arbeitsspeichers. Sie sollten die Einstellung „Hoch“ nur dann auswählen, wenn Sie über mindestens 64 MB Grafikspeicher und 256 MB Arbeitsspeicher verfügen.

Texturen-Filtermodus: Verändern Sie den Texturen-Filtermodus. Der trilineare und der anisotropische Filter können die Grafik des Spiels geringfügig verbessern, im Gegenzug jedoch die Leistung reduzieren. Diese Einstellung nimmt Einfluss auf die Qualität der Texturenfilter auf allen Oberflächen und Objekten wie z. B. Wänden und Charakteren innerhalb des Spiels.



Triple Buffering: Unter diesem Eintrag können Sie den Bildschirmpuffer-Modus verändern. Das Double Buffering wird empfohlen und in der Grundeinstellung verwendet. Sie können jedoch auch das Triple Buffering aktivieren. Es sorgt möglicherweise für eine reibungslosere Spielerfahrung, benötigt aber auch mehr Grafik-Speicher.

Windows-Tasten aktivieren: Ermöglicht innerhalb des Spielverlaufs die Verwendung einiger Windows-Tastenkombinationen – wie z. B. ALT+F4 (Programm schließen) und ALT+EINGABE (Fenster-Modus aktivieren/deaktivieren).

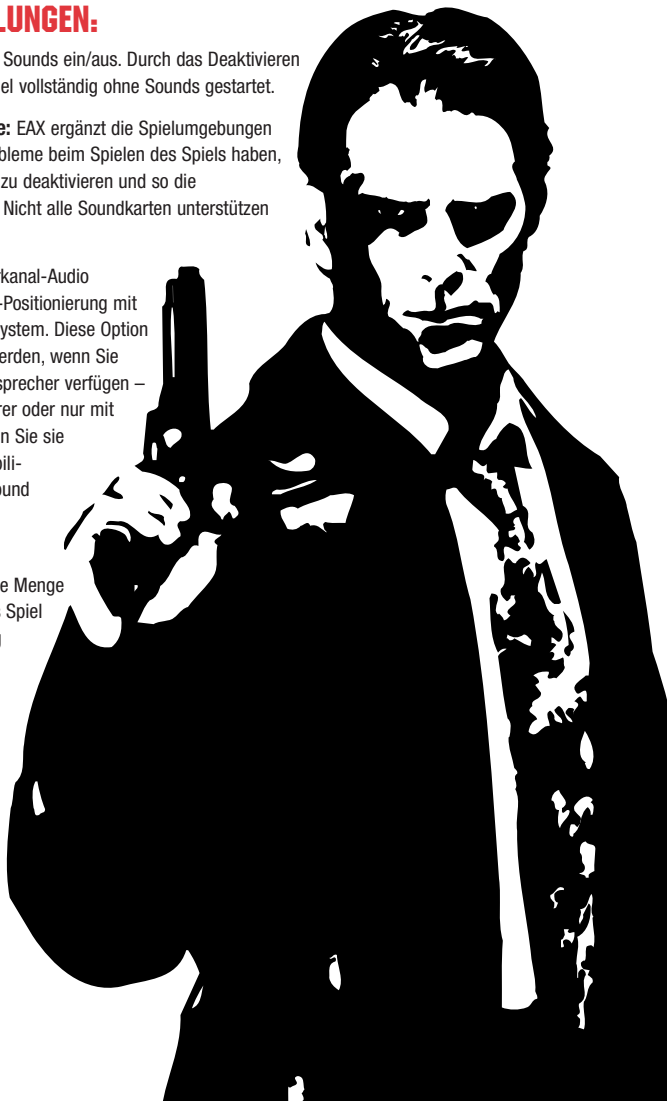
AUDIO-EINSTELLUNGEN:

Sounds: Schalten Sie die Sounds ein/aus. Durch das Deaktivieren dieser Option wird das Spiel vollständig ohne Sounds gestartet.

EAX-Umgebungseffekte: EAX ergänzt die Spielumgebungen durch Hall. Sollten Sie Probleme beim Spielen des Spiels haben, empfehlen wir Ihnen, EAX zu deaktivieren und so die Kompatibilität zu erhöhen. Nicht alle Soundkarten unterstützen EAX.

Mehrkanal-Audio: Mehrkanal-Audio verbessert die 2-D-Sound-Positionierung mit einem 5.1-Lautsprecher-System. Diese Option sollte nur dann aktiviert werden, wenn Sie über einen zentralen Lautsprecher verfügen – beim Spielen über Kopfhörer oder nur mit zwei Lautsprechern können Sie sie deaktivieren. Bei Kompatibilitätsproblemen mit dem Sound sollten Sie diese Funktion deaktivieren.

Sound-Kanäle: Regelt die Menge der Sound-Kanäle, die das Spiel verwendet. Die Einstellung „Hoch“ verbessert die Soundqualität, verbraucht jedoch gleichzeitig mehr Prozessorleistung und Arbeitsspeicher. Die Einstellungen „Niedrig“ und „Mittel“ verwenden 12 Kanäle – „Hoch“ verwendet 16 Sound-Kanäle.



DETAILGRAD-EINSTELLUNGEN DES SPIELS:

Charakter-Schatten: Regelt das Rendering der Schatten. Eine höhere Einstellung verbessert die optische Qualität des Spiels, benötigt aber gleichzeitig auch mehr Prozessorleistung. Für Schatten mit mittleren und hohen Detaileinstellungen muss Ihre Grafikkarte Pixel Shader Version 1.1 unterstützen.

Einschüsse: Legt fest, wie viele Einschuss-Löcher zur gleichen Zeit dargestellt werden. Diese Einstellung kann verringert werden, um Rendering-Leistung und Arbeitsspeicher zu sparen.

Projekteile: Hier bestimmen Sie, wie viele Trümmer-Effekte innerhalb des Spiels erzeugt werden. Am auffälligsten sieht man diesen Effekt bei den leeren Patronenhülsen, die die Waffen auswerfen. Eine niedrige Einstellung steigert die Leistung des Spiels. Eine höhere Einstellung verbraucht mehr Grafik- und Systemspeicher.

Material-Variationen: Bei einer hohen Einstellung werden die Schuss-Effekte innerhalb des Spiels optisch und akustisch besser dargestellt, da mehr Grafik- und Sound-Effekte verwendet werden. Eine hohe Einstellung erhöht jedoch auch die Menge des verwendeten Hauptspeichers.

„Post Processing“-Effekte: Regelt die Darstellung der Effekte „Motion Blur“ und „Bullet Time Tone Remapping“. „Ein/„Aus“ aktiviert/deaktiviert die Effekte und „hoch“ aktiviert pixelgenaue „Post Processing“-Effekte (diese Option arbeitet jedoch möglicherweise nicht in Verbindung mit jeder Hardware). Für „Bullet Time Tone Remapping“ wird eine Grafikkarte benötigt, die Pixel Shader Version 1.1 unterstützt.

Cubic Environment Mapping: Diese Einstellung deaktiviert die Verwendung des Cubic Environment Mapping für bestimmte Objekte innerhalb des Spiels. Dies ist eine Kompatibilitäts-Option, die deaktiviert werden kann, falls Probleme mit dem Spiel auftreten sollten. Das Environment Mapping aktiviert Reflexionseffekte auf bestimmten Oberflächen innerhalb des Spiels wie z. B. Wasserlachen und poliertem Metall. Environment Maps beeinträchtigen möglicherweise die Systemleistung und werden nur in Verbindung mit Highend-Grafikkarten empfohlen.

Fogging: Deaktivieren Sie die das Distanz-Fogging innerhalb des Spiels nur, wenn schwerwiegende Probleme mit der Leistung oder der Grafik des Spiels auftreten sollten.

Reflexionen: Durch die Deaktivierung der Reflexionen wird zwar die Leistung gesteigert, die optische Qualität des Spiels jedoch beeinträchtigt. Deaktivieren Sie die Reflexionen nur, wenn Sie das Spiel nicht starten können.

Spiegelung: Das Deaktivieren der „Spiegelung“ kann die Leistung des Spiels an bestimmten Orten radikal steigern – es beeinträchtigt jedoch die optische Qualität. „Spiegelung“ wird nur auf den modernsten Grafikkarten unterstützt.

„Pixel Shader“-Skin: Aktivieren/deaktivieren Sie die „Pixel Shader“-Beleuchtungseffekte bei Oberflächen der Spielcharaktere. Diese Option verbessert die Qualität der Charakter-Beleuchtung innerhalb des Spiels. Allerdings benötigen Sie hierfür eine Grafikkarte, die Pixel Shader Version 1.4 unterstützt.

„Hochauflösende Ragdolls“: Das Deaktivieren der hochauflösenden Ragdolls verbessert die Leistung auf älteren Prozessoren. Wir empfehlen hochauflösende Ragdolls nur dann zu deaktivieren, wenn Sie das Spiel nicht starten können.

Hochauflösende Partikel: Das Deaktivieren der hochauflösenden Partikel verbessert die Leistung des Spiels radikal, beeinträchtigt jedoch die optische Qualität, da weniger Partikel gerendert werden. Bei Verwendung eines älteren Prozessors oder einer älteren Grafikkarte sollten Sie hochauflösende Partikel deaktivieren.

MENÜS UND INTERFACE



HAUPTMENÜ:

Standardsteuerung: Zeigt eine Übersicht der Standardsteuerung an, um schnell ins Spiel einsteigen zu können.

Spiel fortsetzen: Setzen Sie Ihr laufendes Spiel fort.

Neues Spiel: Startet eine neues Spiel. Wählen Sie zuerst ein neues Spiel aus und anschließend einen Spiel-Modus. Die verschiedenen Spiel-Modi („Detective“, „Knallhart“, „Tot bei Ankunft“, „Todesurteil“ und „Eine Minute in New York“) werden im weiteren Verlauf der Bedienungsanleitung erklärt.

Die Option „Zu Kapitel springen“ wird freigeschaltet, sobald Sie das Spiel zum ersten Mal durchgespielt haben.

Laden: (Schnellladen-Taste: F9) Öffnet die „Spiel laden“-Menüanzeige.

Speichern: (Schnellspeichern-Taste: F5) Öffnet die „Spiel speichern“-Menüanzeige.

Vorgeschichte: Zeigt eine Zusammenfassung der Ereignisse, die zu Max Payne 2: The Fall of Max Payne geführt haben.

Optionen: Öffnet die „Optionen“-Menüanzeige.

Mitwirkende: Sehen Sie sich die an der Entwicklung von Max Payne 2 beteiligten Personen an.

Beenden: Die Auswahl dieser Option beendet das Spiel.

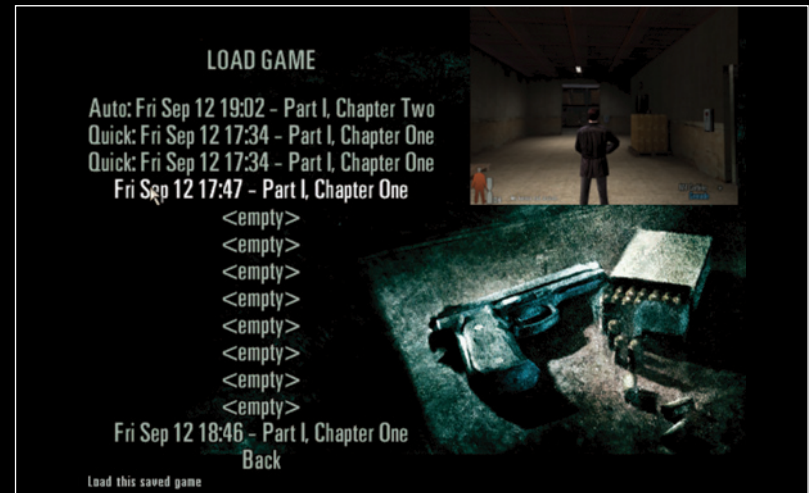
Durch Drücken der ESC-Taste auf Ihrer Tastatur haben Sie jederzeit die Möglichkeit, zum Hauptmenü (oder in einem Unter-Menü in das vorherige Menü) zurückzukehren.

SPIEL SPEICHERN:

Wählen Sie zum Speichern der aktuellen Spiel-Situation einen von zehn verfügbaren Speicherplätzen. Sie können ein Spiel nur innerhalb einer laufenden Spiel-Sitzung speichern. Kehren Sie zurück zum Hauptmenü und wählen Sie „Spiel speichern“. Markieren Sie anschließend einen der Speicherplätze und drücken Sie zum Speichern die Eingabe-Taste oder die linke Maustaste.

Drücken Sie „Schnellspeichern“ (F5), um ein Spiel zu speichern, ohne sich vorher in das Menü begeben zu müssen. Tipp: Es kann nie schaden, regelmäßig zu speichern. Für das Schnellspeichern stehen zwei Speicherplätze zur Verfügung – die aktuelle Schnell-Speicherung ersetzt jeweils die ältere der bereits gespeicherten. Zu Beginn eines Levels speichert das Spiel automatisch auf dem Auto-Speicherplatz.

Ihre gespeicherten Spiele werden in dem Ordner „Eigene Dokumente“ aufbewahrt.



SPIEL LADEN:

Sie können sämtliche der im „Spiel Laden“-Menü gespeicherten Spiele auswählen. Sobald Sie den Maus-Zeiger auf eines der gespeicherten Spiele bewegen, wird in der oberen, rechten Ecke des Bildschirms ein Szenenausschnitt gezeigt, der Ihnen Aufschluss über die gespeicherte Spiel-Situation gibt. Drücken Sie zum Laden des Spiels die Eingabe-Taste oder die linke Maustaste.

Hinweis: Zwischen den einzelnen Levels speichert das Spiel automatisch.



OPTIONEN-MENÜ:

Steuerung: Innerhalb des Steuerungs-Menüs haben Sie die Möglichkeit, die Tastenbelegung für Bewegung und Kampf sowie die Maus-Empfindlichkeit neu zu konfigurieren.

Fadenkreuz auswählen: Wählen Sie die Art Ihres Fadenkreuzes aus verschiedenen vorgegebenen Möglichkeiten aus. Sie können das Fadenkreuz auch deaktivieren.

Spiel: Das Spiel-Menü enthält die folgenden Einstellungen:

Automatisches Zielen aktivieren: In der Grundeinstellung hilft Max Payne 2 dem Spieler, möglichst genau zu zielen. Mit zunehmender Spielstärke können Sie diese Funktion deaktivieren.

Automatischer Waffen-Wechsel: Sofern Sie den automatischen Waffen-Wechsel aktiviert haben, wechselt Max automatisch zu einer besseren Waffe, sobald er diese erhalten hat.

„Bullet Time“-Hilfe aktivieren: Diese Option gibt Ihnen die Möglichkeit, so viel „Bullet Time“ wie möglich zu sparen, indem Sie sie in bestimmten Spielsituationen deaktivieren. Wir empfehlen Ihnen, diese Option zu aktivieren – erfahrene Spieler möchten jedoch möglicherweise die volle Kontrolle über die „Bullet Time“ haben und beschließen, die Hilfe zu deaktivieren.

Untertitel aktivieren: Schalten die Hilfe die Untertitel ein, um lesen zu können, was die Charaktere innerhalb des Spiels und der Filmsequenzen sagen.

Grafik: Das Grafik-Menü enthält die folgenden Einstellungen:

Texturen-Schärfe: Regelt die Schärfe der Texturen. Eine höhere Einstellung beeinträchtigt möglicherweise die Leistung Ihres Computers.

Helligkeit: Regelt die Helligkeit der Anzeige. Wir empfehlen Ihnen, zuerst die Einstellungen Ihres Monitors zu überprüfen, bevor Sie die Helligkeit innerhalb des Spieles verändern.

Grundeinstellung wiederherstellen: Stellt die Grundeinstellung der Texturen-Schärfe und der Helligkeit wieder her.

Audio: Das Audio-Menü enthält die folgenden Einstellungen:

Musik-Lautstärke: Regelt die Lautstärke der Musik.

Soundeffekt-Lautstärke: Ermöglicht Ihnen, die Lautstärke der Soundeffekte zu verändern.

Grundeinstellung wiederherstellen: Stellt die Grundeinstellung für Musik und Soundeffekte wieder her.

STEUERUNG DES SPIELS

Die Steuerung von Max Payne ist frei konfigurierbar.

In der Grundeinstellung sind folgende Tasten belegt:

AKTION	PRIMÄR	SEKUNDÄR
VORWÄRTS	W	HOCH
RÜCKWÄRTS	S	RUNTER
SEITLICH LINKS	A	LINKS
SEITLICH RECHTS	D	RECHTS
IN DIE HOCKE	C	ALT RECHTS
SPRINGEN	LEERTASTE	UMSCHALT RECHTS
BENUTZEN / SCHARFSCHÜTZEN-ZOOM	E	ENTER
SCHMERZMITTEL NEHMEN	TAB	RÜCKTASTE
BULLET-TIME-KOMBINATION	NICHT ZUGEWIESEN	
NUR BULLET TIME	MAUSTASTE 2	
NUR SHOOTDODGING	BEWEGUNG +UMSCHALT	BEWEGUNG + STRG RECHTS
SPIEL UNTERBRECHEN	P	PAUSE
SCHIESSEN	MAUSTASTE 1	
SEKUNDÄRER ANGRIFF	F	MAUSRAD
NACHLADEN	R	0
NACHLADEN	MAUSRAD NACH UNTEN	[
VORHERIGE WAFFE	MAUSRAD NACH OBEN]
BESTE WAFFE	G	
SEKUNDÄRER ANGRIFF	1	
HANDFEUERWAFEN	2	
SCHROTFLINTEN	3	
MASCHINENPISTOLEN	4	
STURMGEGWEHRE	5	
PRÄZISIONSGEGWEHRE	6	

MAUS-EINSTELLUNGEN: Sie haben die Möglichkeit, die Maus-Einstellungen auf Ihre Bedürfnisse anzupassen. Verändern Sie die horizontale und die vertikale Ziel-Geschwindigkeit oder kehren Sie die vertikale Ziel-Bewegung um.

Spiel unterbrechen („P“-Taste):

Mithilfe der „Pause“-Taste können Sie die Animationen anhalten. Mit der Panorama-Kamera können Sie sich dann bestimmte Details des Spieles genauer ansehen.

Gegenstände benutzen („E“-Taste):

Bei Max Payne 2 müssen Sie regelmäßig mit Ihrer Umgebung interagieren. Drücken Sie hierfür in der Nähe eines zu benutzenden Objekts die „Benutzen“-Taste („E“), damit Max die entsprechende Handlung ausführt. Max dreht Wasserhähne auf, öffnet Schränke, nimmt Telefonanrufe entgegen, drückt Aufzugtasten und vieles mehr. Durchsuchen Sie Ihre Umgebung, um für Max interessante Objekte zu finden und drücken Sie anschließend die „Benutzen“-Taste, um den Gegenstand zu aktivieren.

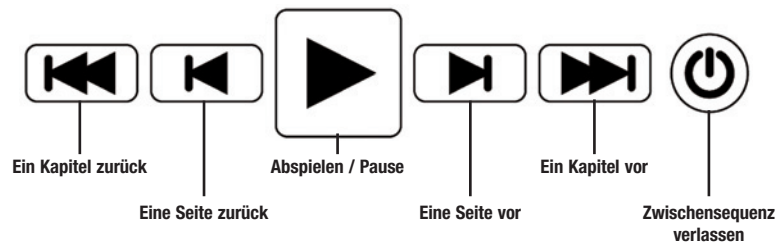
Drücken Sie die „Benutzen“-Taste, um mit anderen Charakteren innerhalb des Spiels zu reden. Auf diese Weise erhalten Sie wichtige Informationen, die für das Fortschreiten im Spiel notwendig sind.

Sekundärer Angriff („F“-Taste oder Mausrad):

Drücken Sie die Taste für den sekundären Angriff, um Ihr Gewehr oder Ihre Pistole als Nahkampfwaffe einzusetzen oder einen Molotov-Cocktail oder eine Granate zu werfen – je nachdem, welche Option Sie ausgewählt haben. Wählen Sie einen neuen sekundären Angriff in der ersten Reihe Ihres Waffen-Inventars oder durch Drücken der „Sekundären Angriff auswählen“-Taste („1“).



DIE GEZEICHNETEN ZWISCHENSEQUENZEN



Die gezeichneten Zwischensequenzen erzählen einen großen Teil der Handlung von Max Payne 2: The Fall of Max Payne. Aus diesem Grund empfiehlt es sich, die gezeichneten Zwischensequenzen aufmerksam zu verfolgen. Sie enthüllen überraschende Wendungen in der Handlung und stellen Charaktere, Umgebungen und andere für den Fortschritt innerhalb des Spiels wesentliche Elemente vor.

Abspielen-Modus:

Wenn Sie während des Spielverlaufes auf neue Seiten der Zwischensequenzen stoßen, werden diese im „Abspielen-Modus“ automatisch Seite für Seite abgespielt und so die Handlung vorangetrieben. Der Spieler kann sich zurücklehnen und die Show – durchgehend mit Sprach-Aufnahmen und Sound-Effekten unterlegt – genießen. Sobald die aktuellen Seiten abgespielt wurden, steigen Sie wieder in das Spielgeschehen ein.

Durchsuchen-Modus:

Während die gezeichneten Zwischensequenzen abgespielt werden, erhalten Sie durch Drücken der Leer- oder der „Stopp“-Taste Zugriff auf den „Durchsuchen-Modus“. Der akustische Dialog und die Soundeffekte werden angehalten und Sie erhalten über eine Steuerungs-Anzeige im unteren Bildschirmbereich – ähnlich der eines DVD-Spielers – die volle Kontrolle über die bereits vorhandenen Seiten der Zwischensequenzen. Diese Steuerung ermöglicht Ihnen, jeweils eine Seite (oder ein Kapitel) vor oder zurückzublättern. Durch Drücken der „Aus“-Taste gelangen Sie jederzeit wieder zurück zum Spiel. Außerdem haben Sie noch die Möglichkeit, die Zwischensequenz neu zu starten, indem Sie die „Abspielen“-Taste drücken.

Erneut-ansehen-Modus („F1“-Taste):

Zu jeder Zeit innerhalb des Spiels haben Sie durch Drücken der F1-Taste die Möglichkeit, sich die gezeichneten Zwischensequenzen bis zu Ihrer aktuellen Position anzusehen.

DIE WELT DES SPIELS

Kurzer Waffen-Überblick:

Innerhalb des Spiels steht Max Payne eine Vielzahl von Waffen zur Verfügung. Sollten Sie nur noch über wenig Munition verfügen, können sämtliche Schusswaffen auch als Nahkampfwaffen eingesetzt werden. Versuchen Sie, die Vorteile der einzelnen Waffen voll auszunutzen – dieses hochgradig explosive Arsenal ist der Schlüssel zu Max' Erfolg bei seinem Versuch, es mit den dunkelsten Gestalten der gesamten New Yorker Unterwelt aufzunehmen. Um Ihnen den Einstieg zu erleichtern, geben wir Ihnen hier grundlegende Informationen zu vier dieser Waffen.

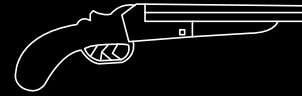
Sobald Sie die Munition verbraucht haben, werden die Waffen automatisch nachgeladen. Außerdem können Sie die Waffen auch jederzeit durch Drücken der „R“-Taste manuell nachladen.

DOPPELTE 9-MM-PISTOLEN



Diese Handfeuerwaffen mit hoher Schussrate sind auf kürzere Reichweite tödlich. Das Magazin enthält 16 Schuss.

ABGESÄGTE SCHROTFLINTE



Diese Waffe steht normalerweise nicht in den Waffenschränken der Polizei. Von Feinden verlorene oder fallen gelassene Waffen kann Max jedoch sehr effektiv einsetzen. Diese Waffe – auf größere Distanzen eher ungenau – ist im Nahkampf absolut tödlich.

MPS

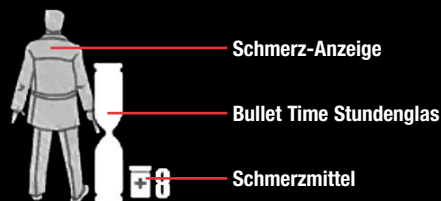


Durchschlagsstarke Automatik-Waffe mit einer beeindruckenden Feuerrate. Das Zielfernrohr ermöglicht Schüsse auch über große Entfernungen. Aktivieren Sie das Zielfernrohr durch Drücken der „Benutzen“-Taste.

DRAGUNOV



Mit diesem äußerst effektiven Präzisionsgewehr samt technisch hochwertigem Zielfernrohr können Sie Ihre Gegner mit der größtmöglichen Genauigkeit ausschalten. Drücken Sie zur Verwendung des Zielfernrohrs die „Benutzen“-Taste.



SCHMERZ-ANZEIGE

Auf der unteren linken Seite Ihres Bildschirms können Sie die „Schmerz-Anzeige“ in Form von Max' Silhouette erkennen. Sie gibt Ihnen Auskunft über den Grad der Verletzungen/Schmerzen, die Max zu einer beliebigen Zeit innerhalb des Spiels erleidet. In einigen Sequenzen des Spiels erscheinen zwei Schmerz-Anzeigen, um Auskunft über die Gesundheit eines weiteren wichtigen Charakters Auskunft zu geben. Sobald die Anzeige vollkommen ausgefüllt ist, stirbt Max Payne. Ganz wie die Action-Helden im Kino gibt Max jedoch niemals auf. Sogar nach den schwersten Verletzungen kommt er langsam wieder zu ein wenig Gesundheit und kann sich schon nach kurzer Zeit wieder auf seine Feinde stürzen.

Lindern Sie die Schmerzen durch die Einnahme von Schmerzmitteln, die Sie an verschiedenen Orten innerhalb des Spieles finden können. Suchen Sie in Medizinschränken und Kisten – auch getötete Feinde hinterlassen gelegentlich Schmerzmittel. Sie können bis zu maximal 8 gleichzeitig mit sich führen. Bedenken Sie, dass die Einnahme eines Schmerzmittels nur einen Teil von Max' gesamter Gesundheit heilen kann. Außerdem müssen Sie ein paar Sekunden warten, bis die Medikamente ihre volle Wirkung entfalten – wie Ihnen die schwach-rote Skala anzeigt. Diese schwach-rote Färbung gibt Ihnen Auskunft über Max' tatsächlichen Gesundheitszustand.

Weiterer Schaden wird oberhalb der schwach-roten Skala angezeigt, nicht oberhalb der kräftig-roten. Wenn Sie sich also dazu entscheiden, ein Schmerzmittel einzunehmen, sollten Sie ihm Zeit lassen, seine volle Wirkung zu entfalten, bevor Sie sich in weitere Kämpfe gegen Ihre Feinde stürzen

BULLET TIME

(„Bullet Time“-Taste)

Die „Bullet Time“ gibt Max die Möglichkeit, den Ablauf der Zeit abzubremesen. Bei aktivierter „Bullet Time“ wird das Gameplay verlangsamt, Max kann seine Waffen jedoch immer noch in Echtzeit zielen.

Sie besitzen nur einen begrenzten Vorrat „Bullet Time“ und dieser wird mit der Zeit aufgebraucht. Das Stundenglas in der unteren linken Ecke des Bildschirms gibt Ihnen Auskunft darüber, wie viel „Bullet Time“ Ihnen noch zur Verfügung steht. Einmal aktiviert kann „Bullet Time“ jederzeit durch erneutes Drücken der „Bullet Time“-Taste ein- oder ausgeschaltet werden. Für jeden Feind, den Max besiegt, erhält er eine bestimmte Menge „Bullet Time“. Außerdem füllt sich die Anzeige langsam von allein auf.

Wenn Sie mehrere Feinde schnell nacheinander erledigen, erscheint das Stundenglas in unterschiedlichen Gelbstufen. Wenn es jetzt aktiviert wird, taucht Max sogar noch tiefer in die „Zone“ ein. Die Feinde sind langsamer, aber Max' Bewegungen und seine Geschwindigkeit bleibt die gleiche. Je tiefer die Gelbfärbung innerhalb der „Bullet Time“, desto überlegener ist Max seinen Feinden.



SHOOTDODGING™

(links, rechts, vorwärts oder rückwärts + „Shootdodge“-Taste)

Zusätzlich zu den normalen Ausweichmanövern und der „Bullet Time“ verfügt Max ebenfalls über die Fähigkeit des „Shootdodgings“ (Schießen und Ausweichen in Zeitlupe).

Durch Drücken der Links-, Rechts-, Vorwärts- oder Rückwärts-Taste und der „Shootdodging“-Taste vollführt Max ein „Shootdodge“-Ausweichmanöver in Zeitlupe. „Shootdodging“ verbraucht keine „Bullet Time“, verschafft Ihnen aber während eines Kampfes einen enormen Vorteil gegenüber Ihren Feinden.

Drücken Sie (auch in der Bewegung) die „Bullet Time“-Taste, um Max in „Bullet Time“ zu versetzen, ohne ein „Shootdodging“ auszuführen.

Nicht vergessen – „Shootdodging“ verlangsamt die Action um Max herum, er selbst kann jedoch noch in Echtzeit zielen. Nutzen Sie dies zu Ihrem Vorteil. Nach einem „Shootdodging“ kann Max fortfahren, im Liegen zu feuern, indem Sie die „Schießen“-Taste drücken, solange noch Munition im Magazin ist.

„Bullet Time“-Kombination (in der Grundeinstellung nicht zugewiesen):

Bestimmen Sie eine Taste für die „Bullet Time“-Kombination, um mit einer einzigen Taste sowohl „Bullet Time“ als auch das „Shootdodging“ zu aktivieren. Drücken Sie im Stillstand die „Bullet Time“-Kombinationstaste, um „Bullet Time“ zu aktivieren oder drücken Sie sie in Bewegung, um ein „Shootdodging“ in die jeweilige Richtung auszuführen.

Ausweichen (Links-, Rechts- oder Rückwärts-Taste + Springen-Taste):

Das Ausweichen ist eine äußerst wirkungsvolle Verteidigungs-Bewegung. Es kann in sämtliche Richtungen ausgeführt werden. Wählen Sie eine Richtung (links, rechts oder zurück) und drücken Sie gleichzeitig die „Springen“-Taste.

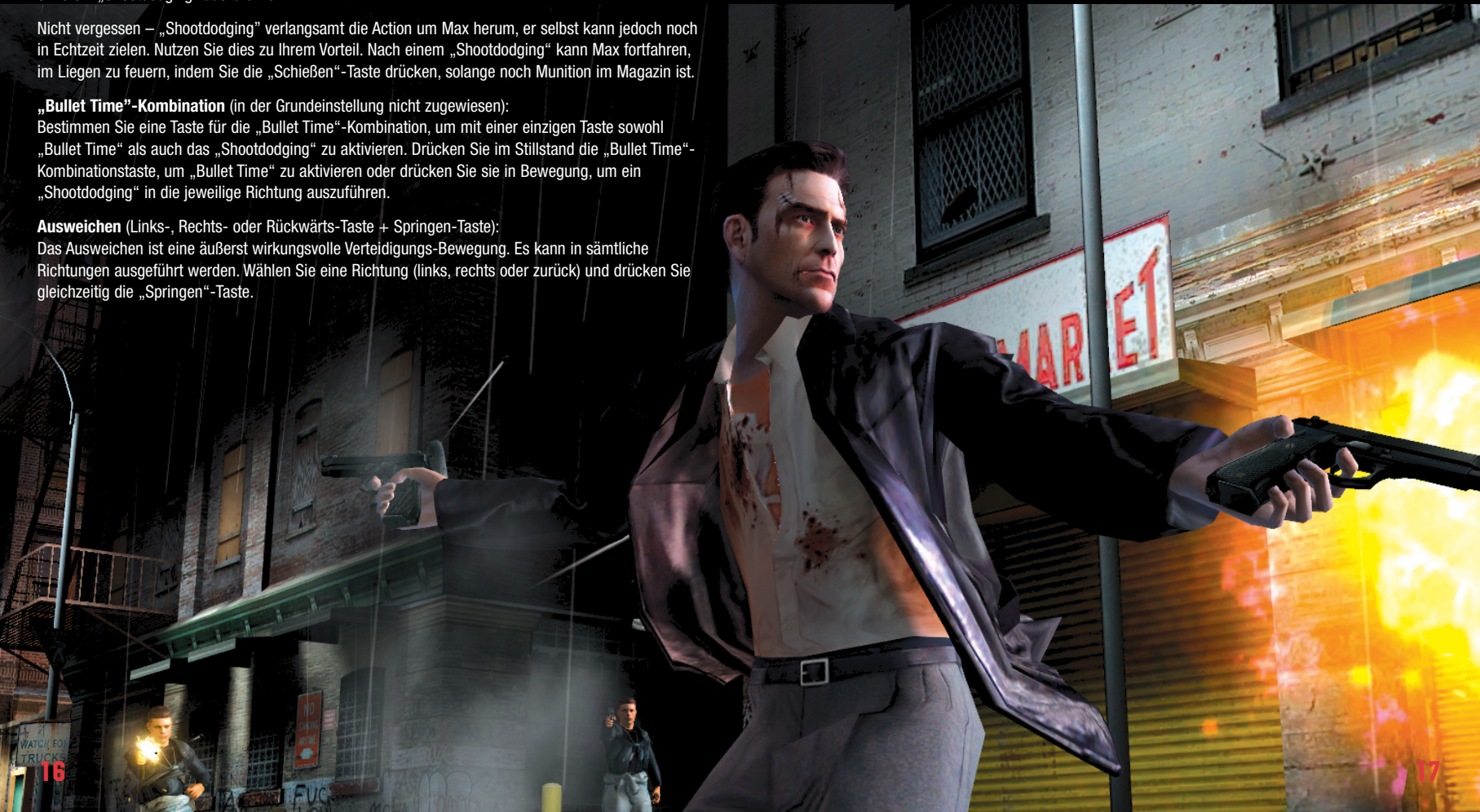
FILMAUFNAHMEN

Innerhalb eines Kampfes werden von Zeit zu Zeit Filmaufnahmen gezeigt, bei denen die Kameraführung auf die Handlung abgestimmt ist (Feinde werden in Zeitlupe nach hinten geschleudert etc.).

Außerdem wird ein Teil der Story in Form von Filmaufnahmen als Zwischensequenzen erzählt.

Durch Drücken der „Benutzen“-Taste („E“) oder der Leertaste können Sie die Filmaufnahmen unterbrechen.

Während der „Bullet Time“ lösen bestimmte Handlungen von Max – wie z. B. nachladen usw. – möglicherweise eine besondere Bewegung begleitet von einem Kameraschwenk aus.



SCHWIERIGKEITSGRADE UND ZUSÄTZLICHE GAMEPLAY-MODI

DETECTIVE

„Detective“ ist der Standard-Spiel-Modus und der einzige unmittelbar nach der Installation von Max Payne 2 verfügbare Schwierigkeitsgrad. Innerhalb des „Detective“-Spiel-Modus wird der Schwierigkeitsgrad automatisch an die Fähigkeiten des Spielers angepasst. Die Feinde passen ihr Verhalten und ihre Leistung an Max' Fortschritt innerhalb des Spieles an. Das bedeutet, dass sich das Spiel, wann immer der Spieler Schwierigkeiten haben sollte, das Verhalten und die Reaktionen der Feinde zu seinen Gunsten reguliert. Das bedeutet natürlich auch, dass die Fähigkeiten der Feinde, wenn Sie im Schnelldurchlauf durch die einzelnen Level rasen, zunehmen, um die Herausforderung ein wenig zu steigern.

Wenn Sie Max Payne 2 zum ersten Mal durchgespielt haben, schalten Sie außerdem die folgenden zusätzlichen Spiel-Modi frei:

KNALLHART

Der „Knallhart“-Modus ist dem „Detective“-Modus nachempfunden, wobei jedoch für eine größere Herausforderung auf das sich selbst anpassende Schwierigkeitssystem verzichtet wurde. Die Feinde sind immer auf die härteste Stufe eingestellt.

TOT BEI ANKUNFT

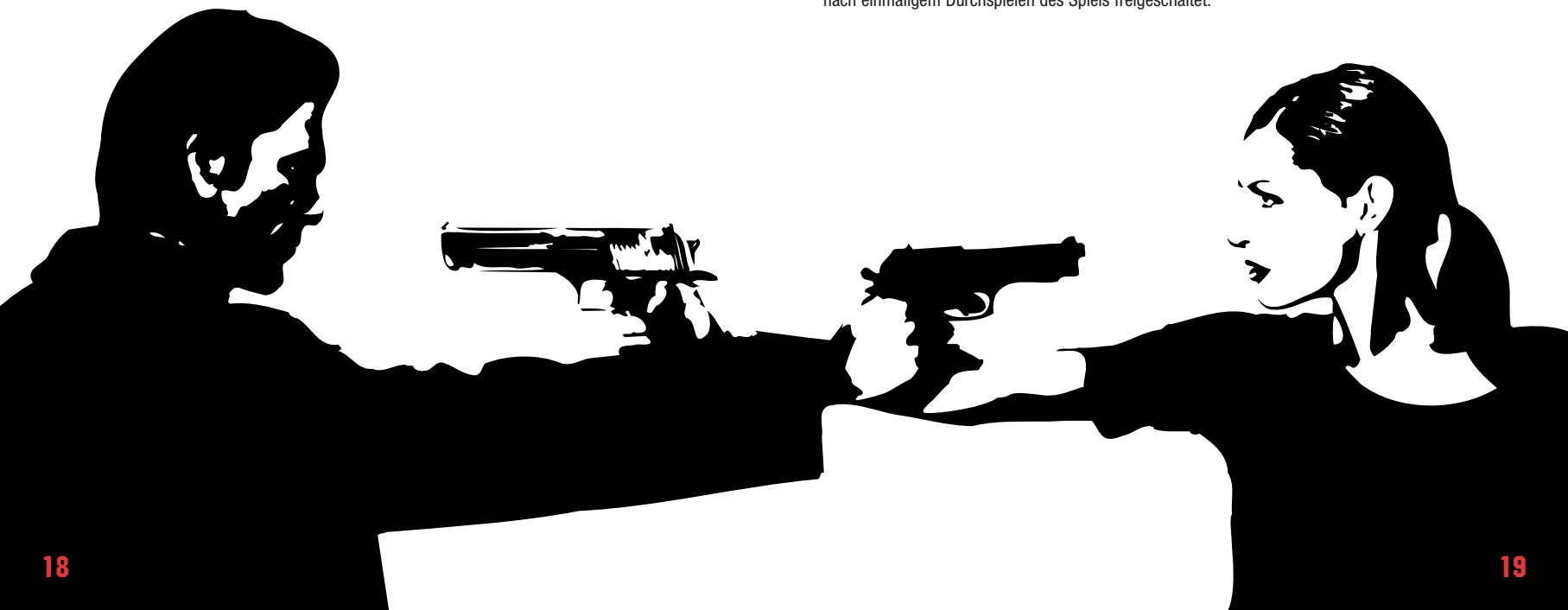
Die ultimative Herausforderung. Die Feinde sind genauso fies wie im „Knallhart“-Modus, aber jetzt stehen dem Spieler pro Level nur eine begrenzte Anzahl von Möglichkeiten zu speichern zur Verfügung. Dieser Modus wird erst nach Absolvieren des „Knallhart“-Modus aktiviert.

EINE MINUTE IN NEW YORK

Ein hektischer Modus für Schnellläufer. Jede Karte beginnt mit dem Ticken einer Stoppuhr. Erledigen Sie Feinde, um die Zeit zu verringern – gezeichnete Zwischensequenzen und Filmaufnahmen unterbrechen das Ablaufen der Stoppuhr und „Bullet Time“ verlangsamt die Stoppuhr entsprechend dem allgemein verlangsamten Ablaufen der Zeit. Die Zeiten werden gespeichert und Sie haben die Möglichkeit, sich Ihre Rekordläufe erneut anzusehen – je schneller, desto besser. Dieser Spiel-Modus wird nach einmaligem Durchspielen von Max Payne 2 freigeschaltet.

TODESURTEIL

Der Tod ist unausweichlich – die Frage ist nur, wie lange Sie sich auf den Beinen halten können! In diesem unglaublich schnellen Deathmatch kommt es darauf an, möglichst lange am Leben zu bleiben. Zu Beginn eines „Todesurteil“-Spiels befindet sich auf der Karte nur ein einzelner Feind. Mit dem Fortschreiten der Zeit erscheinen jedoch immer mehr Feinde. Ein getöteter Feind wird nach einer Verzögerung von 5 Sekunden wieder zum Leben erweckt. Je länger Sie am Leben bleiben können, desto besser wird Ihre Punktzahl. Durch das Besiegen seiner Feinde erhält der Spieler pro Feind zwei zusätzliche Sekunden. Wie der „1 Minute in New York“-Modus wird der „Todesurteil“-Modus ebenfalls nach einmaligem Durchspielen des Spiels freigeschaltet.



ALLGEMEINE TIPPS ZUM SPIEL

Nutzen Sie vor allem das „Shootdodging“ und die „Bullet Time“ voll aus. Auf diese Weise verschaffen Sie sich gegenüber den Ganoven einen großen Vorteil, Sie können leichter zielen und nehmen weniger Schaden. Ohne die Verwendung dieser Modi kann Max Payne 2 äußerst schwierig werden.

Vergessen Sie nicht, jeden einzelnen Level sorgfältig zu durchsuchen. Manchmal sind Schmerzmittel und Waffen an den ungewöhnlichsten Orten innerhalb eines Levels versteckt.

Nutzen Sie explosive Objekte zu Ihrem eigenen Vorteil. Erledigen Sie mehrere Feinde auf einmal, indem Sie auf ein einzelnes explosives Fass oder eine Munitionskiste feuern.

Sollte sich ein Charakter anbieten, an der Seite von Max Payne zu kämpfen, sollten Sie ihn beim Wort nehmen! Laufen Sie nicht vor ihm her – beobachten Sie seine Aktionen und nutzen Sie sie zu Ihrem Vorteil.

Reden Sie mit allen Charakteren, die Ihnen auf Ihrem Weg begegnen. Möglicherweise erhalten Sie so wichtige Informationen oder Waffen und Schmerzmittel.

Wenn Max in einem Feuergefecht in die Hocke geht („C“-Taste), bietet er seinen Feinden ein kleineres Ziel und verringert so die Wahrscheinlichkeit, getroffen zu werden. Geht er in einem Kampf hinter einem Hindernis in Deckung, kann er sich so eine oder zwei zusätzliche Sekunden verschaffen, um seine Waffe nachzuladen, bevor er sich wieder in den Kampf stürzt. In der Hocke kann er außerdem das Präzisionsgewehr ruhiger halten.

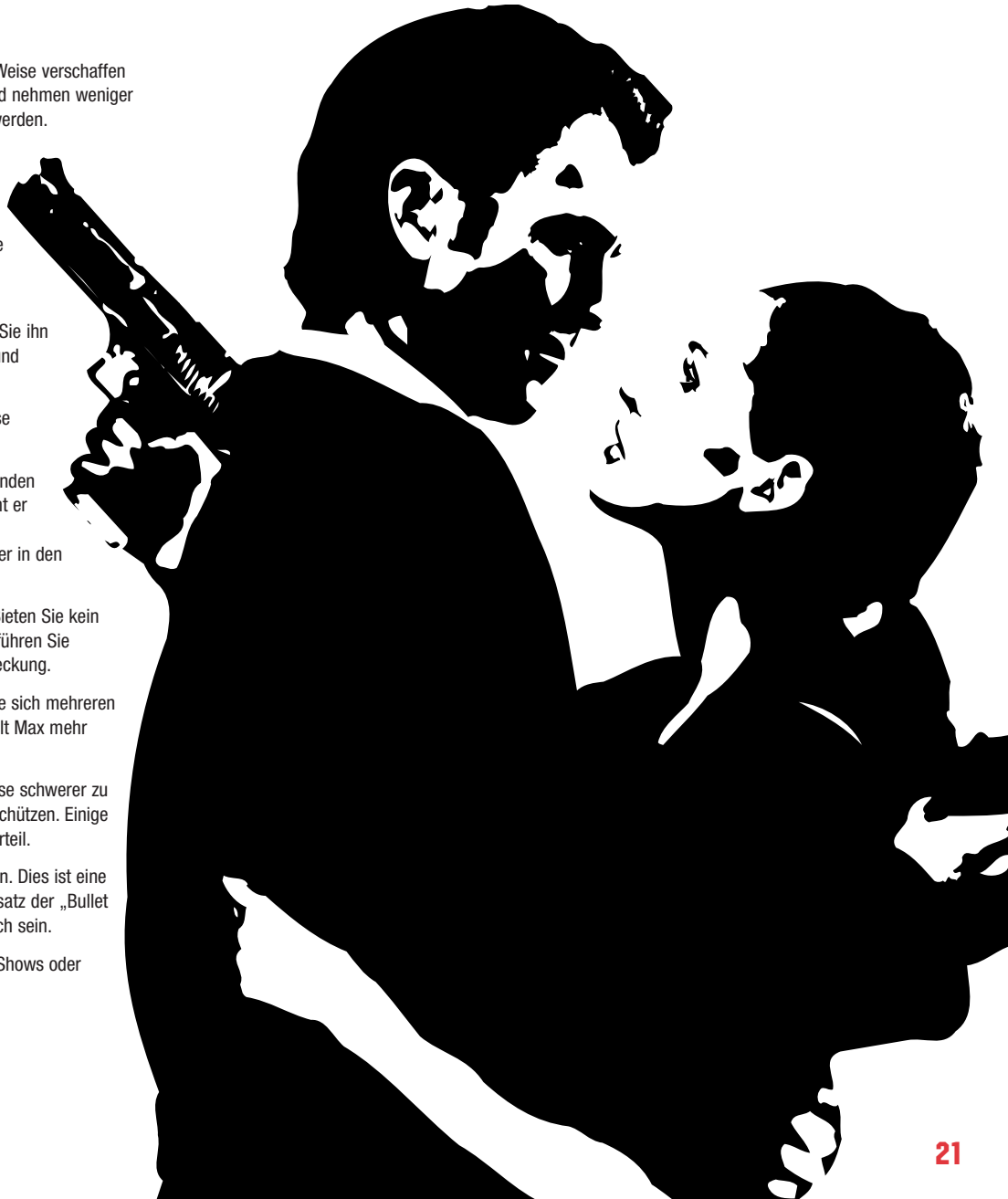
Eine gute Taktik während eines Feuergefechts ist, immer in Bewegung zu bleiben. Bieten Sie kein leichtes Ziel, indem Sie auf einem Fleck stehen bleiben! Bewegen Sie sich seitlich, führen Sie Ausweichrollen aus und gehen Sie beim Nachladen hinter Säulen und Wänden in Deckung.

Manchmal ist Angriff die beste Verteidigung – ziehen Sie sich nicht zurück, wenn Sie sich mehreren Feinden gegenüber sehen. Indem Sie nach vorn stürmen und Feinde erledigen, erhält Max mehr „Bullet Time“ und kann möglicherweise so das Blatt wenden.

Sämtliche Feinde sind verschieden – einige prominentere Feinde sind möglicherweise schwerer zu besiegen. Manche Feinde verfügen über kugelsichere Westen, die ihre Oberkörper schützen. Einige Körperteile Ihrer Feinde sind verwundbarer als andere – nutzen Sie das zu Ihrem Vorteil.

Bei Aktivierung der „Bullet Time“ können Sie vorbeischnellenden Kugeln ausweichen. Dies ist eine gute Möglichkeit, in hektischen Feuergefechten Verletzungen zu vermeiden. Der Einsatz der „Bullet Time“ bei der Verwendung eines Präzisionsgewehrs kann Ihnen beim Zielen behilflich sein.

Lassen Sie sich innerhalb des Spiels keine für Max interessanten Gegenstände, TV-Shows oder Anrufbeantworter entgehen.



MITWIRKENDE

Remedy Development Team

Project Lead: Markus Mäki

Lead Game Design: Petri Järvilehto

Written by: Sam Lake

Game Programming Lead: Kim Salo

Technology Programming Lead: Markus Stein

Graphic Design Lead: Sami Vanhatalo

Art Direction: Saku Lehtinen

Programming: Olli Tervo, Jaakko Lehtinen, Petteri Salo, Outi Marttila

Additional Programming: Petri Häkkinen

Level Design - Gameplay: Anssi Hyytiäinen, Samuli Viikinen, Mikael Kasurinen

Level Design - Art: Aki Määttä, Mikael Wahlberg, Tero Tolsa

Additional Level Design: Saku Lehtinen, Petri Järvilehto

Modeling: Henri Blåfield Mikko Huovinen

Character Animation: Peter Hajba

Texture Art: Aki Määttä, Marko Leinonen, Peter Hajba, Saku Lehtinen, Tero Tolsa, Mikael Wahlberg

Particle Art: Peter Hajba

Sound FX and Voice Tracks: Peter Hajba

Graphic Novel Art: Marko Leinonen, Sami Saramäki

Menu and HUD Art: Marko Leinonen, Sami Saramäki

Cinematics: Saku Lehtinen, Tommi Anttila, courtesy of Hybrid Graphics

Business Affairs: Matias Myllyrinne

Office Manager: Mika Reini

IT Support: Petri Ljungberg

Rockstar NY

Executive Producer: Sam Houser

VP of Development: Jamie King

Associate Producer: Brandon Rose

Chief Technology Officer: Gary J. Foreman

Director of Quality Assurance: Jeff Rosa

Technical Manager: Sandeep Bisla

Lead Analyst: Elizabeth Satterwhite

Rockstar Test Team: Rich Huie, Brian Planer, Scott Peterman, Tammy Beatty, Gene Overton, Brian Alcazar, Jameel Vega, Lance Williams.

Production Team: 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

Music

Music Composed, arranged and performed by: Kärtsy Hatakka and Kimmo Kajasto.

Music mastering by Pauli Saastamoinen and Markus "Captain" Kaarlonen at Finnvox studios. Cello in Max Payne theme by Perttu Kivilaakso.

"LATE GOODBYE"

Performed by Poets of the Fall

(www.poetsofthefall.com)

Written by Marko Saareto, lyrics

based on a poem by Sam Lake

Produced by Markus "Captain" Kaarlonen

Voice Acting Talent

Max Payne: James McCaffrey

Mona Sax: Wendy Hoopes

Vladimir Lem: Jonathan Davis

Jim Bravura: Vince Viverito

Valerie Winterson: Jennifer Server

Alfred Woden: John Braden

Vinnie Gognitti: Fred Berman

Cartoon Host: David O'Brien

Captain Baseball Bat-Boy: Michael Mags

Bicycle Helmet-Girl: Victoria Pontecorvo

Demon: John Zurhellen

Zombie: John Zurhellen

Lady Amelia: Ann Scobie

Lord Valentine: Chris Durham

Lord Jack: Kevin Conroy

Mama: Marge Redmond

Sheriff's Man: Gary Yudman

Dick Justice: Rodd Houston

Blaxploitation Narrator: Rodd Houston

Sharon Justice: Kelle Kerr

Junkie: Fred Berman

Return to Sender Announcer: David O'Brien

John Mirra: Greg Sims

Mental Patient: Fred Berman

Shrink: Ralph Byers



John's Girlfriend: Debra Sperling
Warden: Mike Moran
Porn Host: Navid Khonsari
Hooker: Debra Sperling
Nicole Horne: Jane Gennaro
Mobsters: Lou Martini, Jr., Mike Moran, Frank Sims, Todd Susman, Peter Appel, Bruce Kronenberg
Godfather: Paul Christie
Policemen: Ron Foster, Greg Sims, Todd Susman, Matt Walton
Dispatcher: Orfeh
Russians: Mike Moran, Todd Susman, Frank Sims
Mike "The Cowboy": Gary Yudman
Kaufman: Greg Sims
Cleaners: Kevin Conroy, Chris Durham, Greg Sims, Matt Walton, Chris Phillips
Commandos: Kevin Conroy, Matt Walton
Security Guards: John Braden, Ralph Byers, Chris Durham, Ron Foster
Doctors: Orfeh, Ann Scobie
Bodyguards: Rodd Houston, Gary Yudman
Businessman: Frank Sims
Neighbor: Marge Redmond
Female Officer: Orfeh
Witness: Jonathan Davis
Kyra Silver: Ann Scobie
Booze Hounds: Ralph Byers, Ron Foster
Female Sales Voice: Debra Sperling
Male Sales Voices: John Braden, David O'Brien
Janitor: John Presnell
Annie Finn: Kimberly Howard
Answering Machine: Wendy Hoopes
Flamingo: Matias Myllyrinne

Voice Over Production

Directed by: Navid Khonsari

Producers: Noelle Sadler, Kerry Shaw

Engineered by: Paul Vazquez, Track Nine Studios

Graphic Novel Models

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

In-Game Character Models

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

Photography Direction:

John Zurhellen

Character Photography:

Character Model and Graphic Novel Photography
by Tim Womack

Drama Consultation

Pentti Halonen

Motion Capture

Director: Navid Khonsari

Produced by: John Zurhellen, Noelle Sadler

Motion Capture Acting: 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

Motion Capture Stuntpeople: Hector Salazar, Jenna Murphy, Norman Douglass

Motion Capture Stunt Coordinator: Manny Siverio

Motion Capture by: Chuck Mongelli, Keith Robinson and Joe Nolan at Perspective Studios

Testers

Remedy Finland Test Team: Jussi Räsänen, Kari Tuominen, Lasse Mäki, Mika Wendelin, Nicklas Renqvist, Patric Ojala, Antti Koivisto, Teemu Heinilehto, Tuukka Taipalvesi, Ville-Pekka Vainio

3D Realms Dallas Test Team: 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 Delleplane, Will Riggot, Graham Ainsley, Chris Welsh

Take 2 European Team

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 Trambais, Matthias Bellone, Elena Morlacchi, Giovanni Oldani, Monica Puricelli, David Powell, Simon Ramsey, Onno Bos, Christine Zambesi, Debbie Jones, Jaspreet Bans, Tina Hicks, Mark Jackson

Thanks

Remedy would like to extend a warm thank-you to the following for their help and support throughout the development of this game:

Thank you to friends and family for support and understanding. Thanks to the fans for your continued encouragement. Thanks to Joe Siegler for Max Payne forum administration and everyone at 3D Realms, the guys and gals at Futuremark, especially Juha Pinola for his work on the 3D model of lovers' statue, Pertti Kainulainen, Aki "AJ" Järvilehto, Risto Vehviläinen, Jani Joki, Sanna Yliruka, Anna Kiminki, Ilkka Koho and many others, all at Hybrid Graphics Markus "Captain" Kaarlonen for Graphic Novel Sound FX and Voice Tracks

Tuuli Järvi, Sami Järvi and Marko Saaresto for posing in the TV-show photoshoot; Mikko Kamunen and Jari Paija at Plenware for work on MaxED; Anne Isomursu, Matti Pyykkö and Tuomas Jääskeläinen for source material from "Helsinki Graffiti", Sami Mäkelä for graffiti art; Marko Saaresto at Poickeus Design Studio for graffiti art, LowPolygon3D for car model source material; Antero and Hannu at Kobushikai dojo (www.kobushikai.org); Paula Rintala, Sirpa Vanhasasi-Huida, Tuija Tommola and the staff of Helsinki University Central Hospital; Eddie Callaghan for security in NYC; Alan Murta for use of his gpc library; Jonathan Richard Shewchuk, at University of California at Berkeley for use of his Two-Dimensional Quality Mesh Generator and Delaunay Triangulator ©, Triangle, in MaxED

Edwin Van Puffelen, Jonathan "Maddieman" Hallier for moderating mod forums, Adam Skorupa and Ben Minto at Soundkids, Matti Sihto and Kari Korhonen at Tekes, Kristoffer Larson and Valerio C. Faggioni at Dolby, Matti Kari and Mikko Räsänen at Acelaw, Rex Sikora at ATI; Andrea D'Orta at Creative; Richard Huddy and Jon Story at Codemafia.

Max Payne 2 uses Havok.com™ physics engine, © Copyright 1999-2003 Telekinesys Research Limited. All Rights Reserved.

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

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

Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

MaxED uses RegExp Library, part of C++ Boost libraries, Copyright (c) 1998-2001, Dr John Maddock.

NVDTX Tools and library (c) NVIDIA Corporation 2003, All rights reserved.

The Global Illumination System is based on the Lumigraph Radiosity technology originally developed in cooperation with Hybrid Graphics Ltd. by Timo Aila, Janne Hellstén, Petri Häkkinen, Jaakko Lehtinen and Jussi Räsänen.

Additional thanks to: Rick and Ryder Washburn, Splashlight Studios, and Sun Studios.

Finally, we would like to extend our special thanks to everyone involved in the making of Max Payne in 1997-2001. Without you this sequel would never have been made.

LIZENZ- UND GARANTIEBEDINGUNGEN

§ 1 Geltungsbereich

- (1) Diese Lizenz- und Garantiebedingungen stellen eine abschließende Vereinbarung zwischen der Take 2 Interactive GmbH ("Take 2"), mit Sitz in München, und dem Kunden über die Benutzung dieses Computer-/Videospiels ("Spiel"), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials sowie über die Haftung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar.
- (2) Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsgestattungen oder Garantierklärungen irgendwelcher Art zu Lasten von Take 2 abzugeben.

§ 2 Urheberrechte und gewerbliche Schutzrechte

- (1) Das Spiel ist zugleich audiovisuelle Darstellung und Computerprogramm ("Programm") und unterliegt daher dem besonderen Schutz der §§ 69a ff. UrhG.
- (2) Take 2 behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Spiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Spiels und an Teilen hieraus (wie z.B. Charakteren, Charakternamen, Handlungselementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.

§ 3 Nutzungshandlungen, Beschädigung des Originaldatenträgers

- (1) Der Kunde darf nur die für die private Benutzung des Spiels notwendigen Nutzungshandlungen vornehmen.
- (2) Das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials ist untersagt.

§ 4 Mehrfachnutzungen und Netzwerkeinsatz

- (1) Der Kunde darf das gelieferte Spiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muss er das Spiel von der bisher verwendeten Hardware löschen. Ein zeitgleiches Einspeichern, Vorrätighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.
- (2) Der Einsatz des überlassenen Spiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechensystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird, es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

§ 5 Dekompilierung und Programmänderungen

- (1) Die Rückübersetzung des im Spiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engineering) sind unzulässig.
- (2) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Nur wenn der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert und bzw. Take 2 trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will, darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Spiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 11 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen ist zu beachten.
- (3) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Spielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

§ 6 Spieländerungen

- (1) Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Spiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level Editor, neue Levels, "Add-on"-Pakete oder andere, auf dem Spiel beruhende Produkte (gemeinsam "Spieländerungen" genannt) herzustellen und zu verbreiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet: (a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Spiels bedürfen; (b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spielausführungsdatei enthalten; (c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z.B. Urheber-, Persönlichkeits- oder Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z.B. Jugendschutzgesetze) verletzen; (d) die Nutzung und

der Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren; (e) für den Level Editor und anderen Entwicklungstools wird kein Support gewährt. Take 2 befürwortet die nicht-kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen.

- (2) Mit Zustimmung von Take 2, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen Take 2 und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben.

§ 7 Nicht gestattete Nutzungshandlungen

- (1) Der Kunde ist nicht berechtigt, das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus (z.B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) zu anderen als zu privaten Zwecken zu verwenden. Er ist insbesondere nicht berechtigt das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus zum Zwecke der Weiterverbreitung zu vervielfältigen, öffentlich wiederzugeben oder über das Internet oder ein vergleichbares Netz oder Tauschbörsen zum Abruf zugänglich zu machen oder zu übertragen.
- (2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesen Lizenz- und Garantiebedingungen oder das Gesetz gestattete Nutzung eine Urheberrechtsverletzung dar, die von Take 2 zivil- und gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

§ 8 Weiterveräußerung

- (1) Der Kunde darf das Spiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergeltung der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen auch ihm gegenüber einverstanden. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des alten Kunden zur Spielnutzung.
- (2) Der Kunde darf das Spiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§ 9 Gewährleistung

Es gelten die gesetzlichen Gewährleistungsvorschriften. Eine weitergehende Gewährleistung oder Garantie besteht nicht. Take 2 übernimmt insbesondere keine Gewähr oder Garantie dafür, dass das Spiel den Anforderungen oder Zwecken des Kunden genügt.

§ 10 Support

Der von Take 2 gewährte Support ergibt sich aus dem Benutzerhandbuch und dem sonstigen Begleitmaterial.

§ 11 Informationspflichten

Darf der Kunde nach § 4 Abs. 2 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderung Take 2 schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungsursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommenen Programmänderung umfassen.

§ 12 Vertragslaufzeit

Die Nutzungsgestattung endet automatisch, wenn der Kunde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzt.

§ 13 Schlussbestimmungen

- (1) Auf sämtliche Rechte und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.
- (2) Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden ist - soweit der Kunde Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist oder keinen allgemeinen Gerichtsstand im Inland hat - der Geschäftssitz von Take 2. Take 2 ist jedoch berechtigt, den Kunden auch an seinem allgemeinen Gerichtsstand zu verklagen.
- (3) Erfüllungsort für sämtliche Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen dem Kunden - soweit dieser Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist - und Take 2 ist der Geschäftssitz von Take 2.

TECHNISCHE HILFE

KONTAKTIEREN SIE BITTE NICHT UNSERE TECHNIK-HOTLINE, WENN SIE AUF DER SUCHE NACH SPIELELÖSUNGEN ODER CHEATS SIND!

Unsere Technik-Hotline ist nicht autorisiert, Spiellösungen oder Cheats an Sie weiterzugeben!

Bevor Sie sich mit unserem technischem Support in Verbindung setzen, notieren Sie sich bitte alle wichtigen Daten über Ihren Rechner, und die genaue Fehlerbeschreibung (wann, wie und wo ist es im Spiel passiert, als Sie was getan haben?). Nur so können wir ihnen schnell und effektiv weiterhelfen.

Das brauchen wir von Ihnen:

Persönliche Details:

- E-Mail- Adresse, Telefonnummer (tagsüber) oder Postadresse
- Wenn Sie von außerhalb Deutschlands Kontakt mit uns aufnehmen, so geben Sie bitte an woher und welche (Sprach-) Version des Spiels Sie benutzen.

Computerdetails:

- Marke und Modell des PC
- Geschwindigkeit und Hersteller des Prozessors
- Geschwindigkeit und Hersteller des CD-ROM-Laufwerks
- Größe des Arbeitsspeichers
- Hersteller und Modell Ihrer Graphikkarte/ der 3D-Beschleunigerkarte und die
- Größe des Video-RAMs.
- Hersteller und Modell Ihrer Soundkarte
- Maus- und Maustreiberinformationen.

Um diese Informationen zu bekommen, öffnen Sie unter Windows einfach das Startmenü, und wählen dort den Punkt

"Ausführen". Geben Sie in das leere Feld "dxdiag" ein und Bestätigen mit Return. Das Diagnoseprogramm von DirectX startet nun. In diesem werden vor allem die relevanten Treiberdateien für Ihre Systemkomponenten angezeigt, sowie die wichtigsten Systemkomponenten aufgelistet. Um eine Textdatei von diesen Informationen zu erhalten, drücken Sie einfach auf den Button "Informationen speichern". Sie können dann eine Text-Datei mit allen relevanten Daten auf Festplatte zum etwaigen Versand per Email oder für spätere Referenz ablegen.

KONTAKT:

GREEN PEPPER-SUPPORT-TEAM

Telefon: 0900 - 11 00 823


Montag - Freitag 14 - 16 Uhr

0,48 EUR / Min. (aus dem dt. Festnetz, Mobilfunkpreise können abweichen)

Telefax: 02451 - 40 96 42

E-Mail: support@greenpepper.de

www.greenpepper.de

© 2008 Rockstar Games, Inc. Max Payne und das Max-Payne-Logo, Rockstar Games, und das  Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software. Remedy und das Remedy-Logo sind Warenzeichen von Remedy Entertainment, Ltd. Dolby und das Doppel-D-Symbol sind Warenzeichen von Dolby Laboratories. Alle anderen Zeichen und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

NOTIZEN

[illegible]

NOTIZEN

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

This image shows a full page of blank white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, providing a template for writing or drawing. There are no margins, text, or other markings on the page.



MAXP2/MANUAL/G