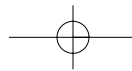
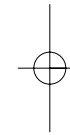


# FRONT COVER



# No One Lives Forever 2

A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

## SOMMARIO

Introduzione.....	2
Requisiti di sistema .....	2
Installazione e avvio del gioco .....	3
Menu e interfaccia .....	5
MENU PRINCIPALE.....	5
Giocatore singolo .....	6
Multigiocatore .....	6
Opzioni .....	10
Profilo .....	15
MENU DI GIOCO.....	15
Sistema.....	16
Istruzioni missione.....	16
Equipaggiamento .....	17
Inventario .....	17
Informazioni .....	17
Giocatore .....	17
Interfaccia .....	18
Configurazione base dati .....	21
Il laboratorio di Babbo Natale.....	23
Armi da corpo a corpo .....	23
Armi silenziose.....	23
Pistole .....	24
Armi pesanti .....	24
Esplosivi .....	24
Dispositivi .....	25
Attrezzatura .....	26
Nemici e ostacoli .....	27
Nemici: .....	27
Ostacoli: .....	28
Addestramento di un agente .....	29
Addestramento giocatore singolo .....	29
Addestramento multigiocatore.....	33
Garanzia .....	35
Riconoscimenti .....	39

## INTRODUZIONE

I cattivoni per eccellenza della H.A.R.M. sono tornati e hanno un solo ostacolo che gli impedisce di portare a termine la loro missione di dominare il mondo: Cate Archer, l'intrepida super spia che ha mandato all'aria il loro precedente perfido progetto. Questa volta hanno chiamato a raccolta gli assassini più spietati della Terra per toglierla di mezzo una volta per tutte. Nel frattempo, gli Stati Uniti hanno scoperto un progetto sovietico top secret che potrebbe portare allo scoppio della Terza Guerra Mondiale. Riuscirà Cate a evitare l'olocausto nucleare e a sventare le mire criminali della H.A.R.M.?

## REQUISITI DI SISTEMA

Prima di installare o giocare a No One Lives Forever™ 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way™, assicurati che il tuo computer abbia o superi i seguenti requisiti di sistema.

### REQUISITI MINIMI DI SISTEMA

- Windows® 98/98SE/ME/2000/XP
- DirectX™ 8.1 o superiori
- Pentium® III 500 MHz o equivalente
- 128 MB di RAM (256MB per Windows XP)
- scheda video con 32 MB e T&L hardware
- 1.4 GB di spazio libero su disco fisso per l'installazione
- ulteriore spazio libero su disco fisso per i file di scambio di Windows e le partite salvate
- CD ROM 4x
- scheda audio a 16 bit compatibile con DirectX 8.1
- modem 56 K o rete LAN per la modalità multigiocatore
- mouse
- tastiera

### REQUISITI CONSIGLIATI

- Windows® 98/98SE/ME/2000/XP
- DirectX™ 8.1 o superiori
- Pentium® III 1 GHz o equivalente
- 256 MB di RAM
- scheda video con 64 MB e T&L hardware
- 1.7 GB di spazio libero su disco fisso per l'installazione
- ulteriore spazio libero su disco fisso per i file di scambio di Windows e le partite salvate
- CD ROM 4x
- scheda sonora a 16 bit compatibile con DirectX 8.1 e con supporto per 32 voci hardware 3D e EAX 2.0
- modem ad alta velocità o rete LAN per la modalità multigiocatore
- mouse
- tastiera

### CHIPSET\* SUPPORTATI

NVIDIA GeForce4; NVIDIA GeForce3; NVIDIA GeForce2; NVIDIA GeForce 256; ATI Radeon 8500; ATI Radeon 7500; ATI Radeon 7200; ATI Radeon; Matrox Parhelia 512

*\*Per avere informazioni più aggiornate sulla compatibilità con i diversi chipset, fai riferimento al file readme.txt sul CD 1 o nella cartella principale dove hai installato No One Lives Forever.*

## INSTALLAZIONE E AVVIO DEL GIOCO

Per prima cosa, inserisci il disco 1 nel tuo CD ROM. Dovrebbe apparire la finestra di avvio entro pochi secondi. Se così non fosse, clicca due volte sull'icona Risorse del computer, quindi due volte sull'icona del tuo CD-ROM e, infine, sull'icona del file Setup.exe.

Dopo che la finestra di avvio sarà apparsa sullo schermo, ti verranno proposte le seguenti opzioni:

**Installa:** questa opzione avvierà il programma InstallShield. L'installazione consiste in una serie di schermate, ognuna delle quali conterrà delle scelte da effettuare a seconda delle tue preferenze per l'installazione. Segue la descrizione di ogni schermata e delle scelte che ti verranno presentate:

**Benvenuto all'installazione di NOLF2:** in questa schermata confermi di voler installare No One Lives Forever 2. Scegli Avanti per continuare o Annulla per uscire dal programma di installazione.

**Accordo di licenza:** prima di iniziare l'installazione, leggi l'accordo di licenza con l'utente finale. Se accetti i termini dell'accordo, scegli Sì per continuare. Altrimenti clicca su No.

**Scegli la cartella di destinazione:** a questo punto dovrai decidere dove il programma dovrà installare i file di gioco. Per comodità viene scelto automaticamente C:\Programmi\Fox\No One Lives Forever 2. Se preferisci installarli in un'altra cartella, clicca su Sfoglia, seleziona la cartella desiderata e quindi clicca su OK. Quando hai terminato, clicca su Avanti per proseguire.

**Scegli il gruppo di programmi:** questa schermata determina la cartella del menu di avvio che conterrà i collegamenti al gioco e altre informazioni utili. La scelta automatica in questo caso è Fox Interactive\No One Lives Forever 2. Se lo desideri, puoi specificare una cartella differente cliccando sul campo cartella programmi e scrivendo il nuovo nome, oppure scegliendone una già esistente dalla lista. Quando hai terminato, clicca su Avanti per proseguire.

**Tipo di installazione:** questa schermata ti permette di scegliere il tipo di installazione. Clicca su Tipica o Minima, nella lista, per avere una breve descrizione di ognuna. L'installazione tipica copierà tutti i file di gioco (approssimativamente 1,6 GB) sul tuo disco fisso, eliminando la necessità di avere il CD nel drive durante il gioco. L'installazione minima richiederà invece solo 1,1 GB e, lasciando i rimanenti file su CD, ti permetterà di risparmiare spazio su disco fisso, anche se i tempi di caricamento saranno più lunghi rispetto all'installazione tipica.

A questo punto, ti verrà chiesto se vuoi installare le librerie DirectX™ 8.1. Se non sei completamente sicuro che siano già installate nel tuo sistema, seleziona Sì. Il gioco non funziona senza questi file. Scegliendo Sì apparirà il programma di installazione delle DirectX dopo che il programma di installazione del gioco avrà finito di copiare i file. Dopo che avrai fatto la tua scelta, il programma di installazione inizierà a copiare i file. Segui semplicemente le istruzioni su schermo per completare l'installazione.

**Risoluzione:** questa opzione diverrà disponibile solamente a installazione ultimata e ti permetterà di scegliere da una lista di risoluzioni disponibili quella che desideri, prima dell'inizio del gioco.

**Opzioni:** questa sezione contiene delle opzioni che possono essere utilizzate per attivare e disattivare le diverse caratteristiche del gioco ed è resa disponibile solamente dopo l'installazione. Queste opzioni dovrebbero essere usate solo se hai problemi con il funzionamento del gioco e non dovrebbero essere cambiate se tutto funziona normalmente. Per ulteriori informazioni, fai riferimento al file readme.txt che si trova nella cartella in cui hai installato il gioco.

**Disinstalla:** questa opzione diverrà selezionabile solamente dopo l'installazione del gioco. Ti permette di rimuovere facilmente i file di gioco dal tuo disco fisso. Nota che alcuni file installati potrebbero venire condivisi con altri programmi, per cui ti potrebbe essere chiesta una conferma prima della loro rimozione. Inoltre, rimarrà anche la cartella contenente i file delle partite salvate, nel caso in cui desideri reinstallare il gioco più avanti.

**Esci:** chiude il programma di avvio.

**Gioca:** a installazione terminata, non apparirà più l'opzione per installare, ma quella per giocare. Cliccala per avviare No One Lives Forever 2. La prima volta che farai partire il gioco, ti verrà chiesto di scegliere un'impostazione di prestazioni adatta alla configurazione del tuo sistema. Leggi la descrizione di ogni impostazione e scegli quella che più si adatta al tuo computer. Nota che scegliere un'impostazione superiore a quella supportata dal tuo sistema potrebbe diminuire drasticamente le prestazioni.

## MENU E INTERFACCIA

Il sistema di menu e interfaccia di No One Lives Forever 2 è stato sviluppato per essere veloce e semplice da usare. Fai riferimento a queste pagine per avere una descrizione di ogni parte del menu e dell'interfaccia e per sapere come utilizzarli.

### MENU PRINCIPALE

Il menu principale è il punto da cui parti ogni volta che avvii il gioco e contiene le seguenti opzioni:



**Giocatore singolo:** usa questa opzione per iniziare una nuova partita in singolo o per caricarne una precedentemente salvata. Per ulteriori informazioni, fai riferimento alle descrizioni del menu giocatore singolo specificate più avanti.

**Continua partita:** questa opzione carica la partita in singolo salvata per ultima. Nel caso in cui non ci siano partite in singolo salvate relative al profilo attuale, l'opzione non sarà disponibile.

**Multigiocatore:** usa questa opzione per fare da host o per partecipare a una partita multigiocatore su Internet o su una rete LAN. Per ulteriori informazioni, fai riferimento alle descrizioni del menu multigiocatore, spiegate più avanti.

**Opzioni:** questa opzione apre il pannello di controllo del gioco e ti permette di modificare molti aspetti del gioco, come la disposizione dei tasti, le impostazioni dello schermo e le opzioni di gioco. Per ulteriori informazioni, fai riferimento alla sezione impostazione delle opzioni, specificata più avanti.

**Profilo:** No One Lives Forever 2 è stato programmato in modo che più giocatori possano mantenere le proprie impostazioni e le proprie partite salvate. Usa questa opzione per creare, caricare o modificare il tuo profilo personale. Per ulteriori dettagli, fai riferimento alla sezione riguardante il menu del profilo, spiegata più avanti.

**Esci:** chiude No One Lives Forever 2.

## GIOCATORE SINGOLO

**Nuova partita:** inizia una nuova partita per il profilo attuale. Prima dell'inizio della partita, ti sarà chiesto di selezionare un livello di difficoltà. Il livello Normale è raccomandato per le prime partite. Se trovi il gioco troppo difficile o troppo facile, puoi cambiare il livello di difficoltà nel menu delle opzioni di gioco.



**Carica partita:** carica una partita precedentemente salvata. Non sarà disponibile nel caso in cui non ci siano partite salvate per il profilo attuale. Ecco una panoramica sulle caratteristiche di questo menu:

**Caricamento veloce [F9]:** carica la partita salvata con il salvataggio veloce. Se premi il tasto <F9> otterrai il medesimo risultato.

**Salvataggio automatico:** mentre giochi verrà creato un file di salvataggio automatico all'inizio di ogni scena. Questa opzione carica automaticamente l'ultima partita salvata.

**Partite salvate:** una lista di tutte le altre partite salvate, relative al profilo corrente, in ordine cronologico dalla più vecchia alla più recente.

**Salva partita:** apre la schermata di salvataggio delle partite. Non è disponibile fino a quando non verrà iniziata una partita.

**Salvataggio veloce [F6]:** salva la partita in corso nel file di salvataggio veloce. Se premi il tasto <F6> otterrai il medesimo risultato.

**Partite salvate:** ti permette di salvare la partita in corso con qualsiasi nome. Appena salvi una partita, questa ti dovrebbe apparire nella lista. Le partite più recenti appariranno in fondo. Quando tutte le posizioni disponibili saranno state utilizzate, dovrai sovrascrivere le partite più vecchie con quelle nuove.

## MULTIGIOCATORE

**Configurazione giocatore:** qui puoi personalizzare alcuni aspetti del tuo personaggio e la connessione per le partite multigiocatore, compresi:

**Nome giocatore:** il nome che inserisci qui viene usato durante la partita in tutto il testo relativo al giocatore, compresa la chat, le trasmissioni, i punteggi e i messaggi di entrata/uscita dal gioco.

Viene automaticamente scelto il nome del profilo attuale.

**Modello giocatore:** ti permette di scegliere l'aspetto del tuo personaggio.

**Gioco di gruppo:** No One Lives Forever 2 include delle missioni multigiocatore di gruppo che permettono a 4 giocatori di unirsi come agenti della UNITY contro avversari computerizzati in avventure appositamente create a contorno della vicenda principale.

**Abilità:** ti permette di modificare le abilità del tuo personaggio. Regola i contatori a fianco di ogni abilità per determinare l'efficienza del tuo personaggio nella stessa.

**Banda:** fornisce un assortimento di opzioni predefinite per la banda. La banda corrente per ogni opzione apparirà nell'impostazione Banda (pers.) in basso. Scegli l'opzione più vicina al tipo o alla velocità della tua connessione Internet. Le opzioni disponibili sono 56 K, cavo, DSL, T1 e T3.

**Banda (pers.):** puoi inserire una banda personalizzata se nessuna delle opzioni disponibili è abbastanza vicina alla tua velocità di connessione.

**Unisciti a una partita su Internet:** serve a partecipare a sessioni di gioco multigiocatore di No One Lives Forever 2 su Internet. Dopo aver selezionato questa voce, ti saranno presentate queste opzioni:



**Trova server:** cerca su Internet i server attivi di No One Lives Forever 2. A ricerca terminata, appare nella finestra la lista dei server trovati. Clicca su un server nella lista per partecipare a quella partita. Nota che, se un server è chiuso, è necessaria una parola d'ordine per entrare.

**Nome server, ping, giocatori, missione:** cliccando su una qualsiasi di queste voci i server verranno ordinati di conseguenza.

**Filtri:** usa queste opzioni per limitare il numero di server che ti vengono mostrati, a seconda della versione del gioco, del numero di giocatori e del ping.

**Unisciti a una partita su LAN:** usa questa opzione per trovare e collegarti a partite multigiocatore sulla tua rete locale. Dopo averla selezionata, ti saranno presentate queste opzioni:

**Trova server:** cerca sulla rete locale dei server attivi. A ricerca terminata appare nella finestra la lista di server sulla rete selezionata. Clicca su un server nella lista per partecipare a quella partita. Nota che, se un server è chiuso, è necessaria una parola d'ordine per entrare.

**Porta di rete:** ti permette di cambiare la porta di rete su cui cercare le partite. Il valore automatico è "27888".

**Host:** clicca qui per configurare e avviare il tuo server e far partecipare altri giocatori. I controlli di questa sezione sono:

**Solo LAN:** quando è attivato, il tuo server sarà disponibile solo per la rete locale e non su Internet.

**Nome sessione:** cambia il nome del tuo server. È il nome che apparirà quando altri giocatori cercheranno le partite sulla tua rete LAN o su Internet.

**Carica partita:** richiama la schermata di caricamento partita.

**Campagna:** ti permette di modificare le missioni incluse nella partita e l'ordine in cui queste verranno giocate. La campagna con tutte le missioni è quella selezionata automaticamente.

**Crea:** crea una nuova campagna con un nome a tua scelta. Quello automatico corrisponde a quello del profilo.

**Carica:** mostra una lista delle campagne esistenti. Clicca su un nome nella lista per caricare la campagna corrispondente.

**Rinomina:** ti permette di scegliere un nuovo nome per una campagna esistente.

**Cancella:** cancella la campagna selezionata.

**Missioni:** questa opzione è disponibile per tutte le campagne tranne quella automatica e apre la schermata missioni.

**Aggiungi:** seleziona questa voce per accedere alla lista delle missioni disponibili. Clicca sul nome di una missione nella lista evidenziata per aggiungerla alla lista delle missioni che saranno giocate nella tua campagna. Ogni singola campagna può essere composta da un massimo di 50 missioni.

**Aggiungi tutte:** aggiunge automaticamente alla campagna tutte le missioni disponibili.

**Rimuovi tutte:** rimuove tutte le missioni dalla campagna.

**Rimuovi:** seleziona questa voce per accedere alla lista delle missioni presenti in questa campagna. Clicca sul nome di una missione nella lista evidenziata per rimuoverla.

**Ripeti dall'inizio:** quando questa voce è impostata su Sì, la prima missione ricomincerà immediatamente dopo l'ultima. Quando invece è su No, al termine dell'ultima missione la partita terminerà e tutti i client verranno scollegati.

**Chiudi server:** determina la necessità o meno di una parola d'ordine per accedere al server.

**Parola d'ordine:** questa scelta è disponibile esclusivamente quando viene attivata la chiusura del server e contiene la parola d'ordine che deve essere inserita da tutti i giocatori prima che possano accedere alla tua partita. La parola d'ordine può essere una qualsiasi sequenza di lettere, numeri o altri caratteri, ma non può superare i 15 caratteri totali.

**Porta di rete:** ti permette di cambiare la porta di rete su cui cercare le partite. Il valore automatico è "27888".

**Banda:** fornisce un assortimento di opzioni predefinite per la banda. La banda corrente per ogni opzione apparirà nell'impostazione Banda (pers.) in basso. Scegli l'opzione più vicina al tipo o alla velocità della tua connessione Internet. Le opzioni disponibili sono 56 K, cavo, DSL, T1 e T3. Nota che, se imposti questa opzione su valori non corretti, le prestazioni del tuo server potrebbero seriamente risentirne.

**Banda (pers.):** se nessuna delle opzioni disponibili è abbastanza vicina alla tua velocità di connessione, hai la possibilità di inserire una banda personalizzata.

**Opzioni di gioco:** impostazioni che influenzano la giocabilità sul tuo server. Quelle disponibili sono:

**Numero massimo di giocatori:** numero massimo di giocatori che possono giocare contemporaneamente.

**Fuoco amico:** quando è attivato i giocatori si possono uccidere l'un l'altro.

**Difficoltà:** determina il fattore di difficoltà. Le impostazioni disponibili sono le stesse della modalità giocatore singolo.

**Fattore difficoltà giocatori:** determina l'incremento della difficoltà di gioco all'aumentare del numero di giocatori.

**Avvia:** fa partire una nuova partita usando le opzioni specificate.

**CD Key:** clicca su questa opzione per inserire il CD Key che trovi allegato al gioco. Non puoi giocare via Internet senza inserire prima un CD Key valido.

## OPZIONI

**Video:** qui puoi modificare la risoluzione video e altre impostazioni relative, tra cui:

**Risoluzione:** passa in rassegna le diverse risoluzioni disponibili. Questa lista dovrebbe includere tutte le risoluzioni a 32 bit D3D supportate dalla tua scheda video, dal tuo monitor e dal gioco. Quella automatica è 800x600x32.

**Cursore hardware:** attiva/disattiva l'uso del cursore hardware. Quando è attivato, il cursore verrà controllato via hardware e il controllo dovrebbe essere più fluido. Alcune schede video tra le più vecchie non supportano questa funzione.

**Gamma:** regola il livello di gamma per illuminare il gioco, qualora fosse troppo scuro. Nota che alcune aree del gioco sono scure di proposito e che alzare troppo questo valore può influire negativamente sull'aspetto generale del gioco.



**Audio:** tutte le impostazioni audio possono essere eseguite in questa sezione, che include:

**Volume effetti sonori:** per impostare il volume dei suoni.

**Volume dialoghi:** per impostare il volume dei dialoghi nel gioco.

**Qualità effetti sonori:** impostare questa opzione su valori alti porta a una migliore qualità audio, ma potrebbe influire sulle prestazioni dei computer più lenti, specialmente durante i filmati.

**Volume musica:** per regolare il volume della musica.

**Comandi:** qui puoi personalizzare la disposizione dei tasti e le impostazioni di tastiera, joystick e mouse.

**Configurazione comandi:** le configurazioni dei tasti sono suddivise in quattro sezioni. Clicca su Movimento, Interazione, Vista o Stato per visualizzare le attuali mappature dei tasti. Se desideri cambiare il tasto a cui è legata una particolare funzione, clicca semplicemente sulla funzione che vuoi spostare e premi il tasto a cui la vuoi assegnare. Se il tasto o il pulsante che scegli risulta già utilizzato da un'altra funzione, quest'ultima rimarrà senza tasto o pulsante e la dovrai riassegnare.

**Mouse:** per regolare l'interazione del tuo mouse con il gioco usa questi comandi:

**Guarda sempre col mouse:** quando è impostato su Sì, il movimento del mouse corrisponderà sempre a un movimento della vista. In caso contrario, la vista viene controllata dalla tastiera.

**Sensibilità del mouse:** determina la velocità di reazione del cursore del mouse quando questo viene mosso.

**Fluidità del mouse:** aggiunge un ritardo minimo al movimento del mouse per renderne più fluido il movimento e mantenere una visuale stabile.

**Inversione dell'asse y:** quando è impostato su No, muovendo il mouse verso l'alto in modalità prima persona, la visuale si alzerà verso l'alto e viceversa.

**Velocità di curva del veicolo:** determina la velocità di risposta del gatto delle nevi quando è controllato dal mouse.

**Tastiera:** per regolare l'interazione della tastiera con il gioco usa questi comandi:

**Velocità normale:** imposta la velocità a cui il giocatore ruota usando i tasti sinistro/destro mentre è in piedi o si muove silenziosamente.

**Rotazione veloce:** imposta la velocità a cui la visuale ruota usando i tasti sinistro/destro mentre il personaggio cammina a velocità normale.

**Velocità per guardare su/giù:** imposta la velocità a cui la visuale si alza o si abbassa con l'utilizzo dei tasti su/giù.

**Centrata automatica:** questa opzione è disponibile solamente quando l'opzione Guarda sempre col mouse nella schermata opzioni del mouse è impostata su No. Con la centratura automatica attivata, la visuale torna orizzontale ogni volta che l'utente smette di premere i tasti per alzare o abbassare lo sguardo.

**Velocità di curva del veicolo:** determina la velocità di risposta del gatto delle nevi quando è controllato dalla tastiera.

**Usa joystick/joypad:** questa opzione è disponibile solamente quando viene rilevato un joystick o joypad. Quando è impostata su Sì sarà disponibile anche l'opzione Configura joystick/joypad.

**Configura joystick/joypad:** se è stato rilevato un joystick ed è stata attivata l'opzione Usa joystick/joypad, allora puoi utilizzare queste impostazioni per modificare l'utilizzo del joystick.

**Ripristina predefiniti:** ripristina i valori predefiniti di tutte le opzioni dei comandi.

**Partita:** qui trovi alcune impostazioni che influenzano il modo di giocare una partita.

**Mirino:** mostra le opzioni per modificare l'aspetto del mirino, incluse:

**Rosso/verde/blu:** usa queste opzioni contemporaneamente per personalizzare il colore del mirino.

**Ridimensionamento dinamico:** quando è attivato, le dimensioni del mirino aumentano e diminuiscono a seconda del movimento, indicando quanto questo influenzi la tua mira.

**Stile:** passa in rassegna diversi stili di mirino.

**Sottotitoli:** inizialmente l'opzione non è attivata; attivandola, tutti i dialoghi durante la partita appaiono anche come sottotitoli.

**Sangue:** inizialmente l'opzione è attivata; disattivandola, non viene mostrato il sangue quando le persone subiscono un danno.

**Corri sempre:** inizialmente l'opzione è attivata; disattivandola, il personaggio si muove sempre silenziosamente.

**Difficoltà:** ti permette di cambiare il livello di difficoltà della partita in modalità giocatore singolo in corso.

**Movimento testa:** regola il movimento simulato della testa durante la corsa, il movimento silenzioso o quando il personaggio si abbassa.

**Stile interfaccia:** passa in rassegna tre diversi tipi di interfacce, ovvero:

**Barra energia, testo munizioni:** l'energia e l'armatura vengono visualizzate come una barra rossa e una blu, mentre viene visualizzato il numero di pezzi rimanenti delle munizioni

selezionate.

**Testo energia, testo munizioni:** energia, armatura e munizioni appaiono come numeri.

**Barra energia, barra munizioni:** l'energia e l'armatura appaiono come una barra rossa e una blu. Il massimo ammontare di pezzi delle munizioni selezionate è visualizzato come una barra divisa in sezioni trasparenti. Le munizioni disponibili vengono rappresentate dalle sezioni riempite in questa barra.

**Movimento armi:** regola l'intensità del movimento simulato delle mani durante la corsa, il movimento silenzioso o quando il personaggio striscia.

**Durata del messaggio:** imposta la durata sullo schermo dei messaggi relativi alla raccolta di oggetti.

**Messaggi sull'obiettivo:** inizialmente l'opzione è attivata; impostandola su No, i messaggi relativi agli obiettivi della missione (che comunicano nuovi obiettivi o il completamento di quelli esistenti) non appaiono sullo schermo.

**Prestazioni:** questo menu ti aiuta nell'ottimizzazione delle prestazioni in base alla configurazione del computer, in questo modo:

**Prestazioni:** passa in rassegna le configurazioni di prestazioni predefinite e quelle generate dall'utente. Se cambi un'impostazione manualmente, questa opzione cambierà per indicare una configurazione personalizzata.

**Risoluzione media:** un buon compromesso tra prestazioni e qualità video, ma potrebbe causare rallentamenti su macchine di fascia bassa.

**Risoluzione alta:** vengono attivate, o impostate ai massimi livelli, tutte le opzioni grafiche; consigliato solo per i sistemi che superano i requisiti raccomandati.

**Video:** ti permette di attivare o disattivare determinate opzioni o di regolare le prestazioni con le seguenti opzioni:

**Luci dinamiche:** regola la renderizzazione delle luci dinamiche, come quelle degli spari o causate dall'elettricità, sul mondo di gioco. Se disattivata, le luci dinamiche vengono renderizzate solo sugli oggetti.

**Bossoli:** quando sono attivate le armi a proiettile, come la Beretta o l'AK-47, espellono i bossoli di ogni colpo.



**Lampi degli spari:** quando sono attivate, le armi che emettono una fiammata al momento dello sparo creano una piccola luce dinamica.

**Tempo:** quando è attivo, in alcuni livelli nevicava.

**Impatto delle armi:** passa da bassi, medi e alti e controlla il numero di effetti creati all'impatto dei proiettili con una superficie.

**Detriti:** passa da bassi, medi e alti e controlla il numero di effetti creati dalla distruzione di oggetti.

**Risoluzione delle texture:** regola la risoluzione delle texture di gioco. Una risoluzione bassa migliora le prestazioni, mentre una risoluzione alta ottimizza la qualità grafica.

## PROFILO

**Profilo attuale:** mostra il nome del profilo del giocatore attualmente utilizzato.

**Crea:** se desideri creare un nuovo profilo, clicca qui e inserisci il nome del nuovo profilo.

**Carica:** mostra una lista dei giocatori esistenti. Clicca su uno dei nomi per caricare il profilo, le impostazioni e la partita salvata a esso associati.

**Elimina:** mostra una lista dei giocatori esistenti. Clicca su un nome e poi scegli Sì per eliminare il profilo, le impostazioni e le partite salvate a esso associati.



## MENU DURANTE IL GIOCO

Per accedere al sistema di menu durante il gioco premi il tasto **<ESC>** in qualsiasi momento mentre stai giocando. Puoi passare da un menu all'altro con le frecce direzionali destra e sinistra. Per muoverti tra le opzioni presenti in ogni schermata usa le frecce direzionali su/giù oppure sposta il cursore del mouse sul testo relativo all'opzione. Per selezionare la voce di un menu premi **<Invio>** o clicca col tasto sinistro del mouse quando l'opzione è evidenziata. Quando hai finito, premi nuovamente **<ESC>** per tornare al gioco.



## SISTEMA

Questa è la schermata selezionata automaticamente e può essere usata per uscire temporaneamente dall'ambiente di gioco e accedere ai menu, come segue:

**Riprendi partita:** chiude il menu e riprende la partita.

**Salva partita:** apre la schermata Salva partita. Nella modalità multigiocatore questa operazione è accessibile solo all'host.

**Carica partita:** apre la schermata Carica partita. Nella modalità multigiocatore è accessibile solo all'host.

**Opzioni:** carica la schermata Opzioni.

**Menu principale:** apre la schermata Menu principale.

## ISTRUZIONI MISSIONE

Mostra le informazioni relative alla missione attuale.

**Nome:** il nome della missione.

**Obiettivi:** descrive gli incarichi che Cate deve portare a termine affinché la missione possa essere considerata completata.

**Obiettivi opzionali:** descrive gli incarichi opzionali che puoi portare a termine per guadagnare ulteriori punti abilità, ma che non sono necessari al completamento della missione.

**Parametri:** le regole che devi sempre osservare durante la missione. La mancata osservanza di queste regole può portare al fallimento della missione o ad altre penalità.

## EQUIPAGGIAMENTO

Mostra l'attuale inventario del giocatore per quanto riguarda armi, dispositivi e altri oggetti. Clicca su un oggetto nella lista per avere ulteriori informazioni sulle sue caratteristiche e sul suo utilizzo. Per selezionare un oggetto premi <Invio> o clicca su Seleziona. Se l'oggetto è un'arma che ha a disposizione più di un tipo di munizioni, clicca sul tipo di munizioni che vuoi utilizzare e l'arma si ricaricherà automaticamente con quelle prima di essere impugnata. Per passare in rassegna i diversi tipi di munizioni puoi usare le frecce direzionali su e giù.

## INVENTARIO

Questo menu mostra ogni oggetto chiave trovato da Cate a partire dall'inizio della missione. La selezione di un oggetto fa apparire una schermata con ulteriori informazioni su quello stesso oggetto e sul suo utilizzo.

## INFORMAZIONI

Questo menu mostra una lista delle informazioni raccolte da Cate nella missione attuale. La selezione di una delle voci presenti mostra l'intero testo dell'informazione nella stessa forma in cui è stata originariamente trovata o decifrata.

## GIOCATORE

Questa schermata mostra le caratteristiche attuali di Cate: grado, punteggio, punti abilità e abilità. Clicca su una delle abilità per sapere come funziona e per aumentarla, portandola al livello successivo. Puoi portare un'abilità al livello successivo solamente se hai il numero di punti abilità richiesto. Ogni livello richiede più punti abilità di quello precedente.

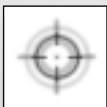
**Grado:** il grado di Cate è basato sul numero di punti abilità accumulati. I gradi disponibili sono: novizio, recluta, agente, spia, operativo, capo spia e super spia.

**Punteggio:** il totale di punti esperienza guadagnati fino a questo punto nel gioco.

**Punti abilità:** l'esperienza totale meno i punti già spesi per le abilità.

## INTERFACCIA

L'interfaccia è rappresentata dalle icone e dal testo che vedrai sullo schermo mentre giochi. Consiste di tre componenti:



**Mirino:** (al centro) il mirino è posizionato al centro dello schermo. Usalo per prendere la mira con armi e dispositivi. Puoi cambiare il colore e lo stile del mirino dal menu delle opzioni di gioco.

**Messaggi di azionamento:** (al centro) quando piazzii il mirino su un oggetto o su un personaggio che possono essere azionati, appare un messaggio di testo sotto il mirino che ti aiuta a decidere cosa fare. Per ulteriori informazioni sull'azionamento degli oggetti fai riferimento alla sezione Addestramento di un agente per giocatore singolo.



**Barra di ricerca:** (in alto al centro) mentre Cate sta perquisendo dei corpi o sta cercando qualcosa, appare quest'icona che indica il tempo residuo a disposizione per terminare la ricerca.

**Trasmissioni:** (al centro) di quando in quando, Cate penserà "a voce alta" con delle trasmissioni che appaiono in giallo al di sopra del mirino e che solitamente contengono informazioni vitali su un particolare ostacolo da superare. Per ulteriori informazioni sulle trasmissioni fai riferimento alla sezione Addestramento di un agente per giocatore singolo.



**Chat:** (in alto a sinistra) durante le partite multigiocatore le righe di chat appaiono qui.



**Avviso di aggiornamento obiettivi:** (in basso a destra) questa icona appare ogni volta che Cate aggiunge un nuovo obiettivo o ne porta a termine uno già esistente.



**Bussola:** (in alto a destra) aiuta Cate a capire in che direzione si sta muovendo ed è particolarmente utile nelle ampie zone all'aperto. Svolge anche la funzione di schermo radar.



Questo indica la posizione di determinati obiettivi, come rifugi UNITY o posti per gli scambi.



Nelle partite multigiocatore questo indica un agente UNITY amico.



Nelle partite multigiocatore questo indica la posizione di un agente amico morente che ha bisogno d'aiuto.



Questo indica l'uscita in una partita in singolo e un punto d'incontro in quelle multigiocatore.



**Indicatore energia/munizioni:** (in basso a sinistra)

l'indicatore rosso indica quanta energia hai e quello blu quanto sei corazzato. Quando vieni ferito nel gioco, i due indicatori si abbasseranno. Quando esaurisci l'armatura, i colpi ti causano più danni e, quando vieni colpito, perdi momentaneamente l'equilibrio. Muori quando finisci l'energia.



**Munizioni:** (in basso a destra) mostra l'ammontare delle munizioni che ti

rimangono nell'arma che stai impugnando, assieme all'ammontare totale delle munizioni rimanenti di questo tipo. Quando l'arma rimane senza munizioni, si ricarica automaticamente con lo stesso tipo di munizioni. Se non hai più munizioni dello stesso tipo, viene utilizzato quello successivo. Se sei totalmente senza munizioni, passi all'arma successiva.



**Icona dei danni:** (in centro a sinistra) quando sei soggetto a tipi di danno

progressivi, come quelli derivanti da fuoco, elettricità o annegamento, appare un'icona dedicata per indicarti cosa c'è che non va. Il tutto potrebbe essere accompagnato da altri disturbi come allucinazioni, suoni e cambiamenti del colore dello schermo.

**Indicatore ossigeno:** (in basso a sinistra) quando Cate è sott'acqua, appare un indicatore azzurro sopra quelli dell'energia e dell'armatura. Quando l'ossigeno arriva a 0, Cate inizia a perdere energia. L'indicatore si rialza rapidamente quando Cate emerge.



**Avviso scoperta nascondiglio:** (in basso al centro) quando vedi questa icona, Cate ha trovato un nascondiglio. Se rimane ferma appare una barra e, quando scompare, l'icona si trasforma in quella nascosta (di seguito illustrata).



**Barra progressiva nascondiglio:** (in basso al centro) questa barra appare quando Cate inizia a nascondersi e indica quanto le manca per completare l'operazione.



**Impossibile nascondersi ora:** (in basso al centro) Cate si può nascondere solamente quando i nemici non la possono vedere. Se arriva in un buon punto in cui nascondersi ma è avvistata da qualche nemico, appare questa icona che indica che non si può nascondere qui in questo momento. Quando questo succede, è necessario seminare l'inseguitore (o gli inseguitori) e cercare un altro nascondiglio.



**Avviso raccolta corpo:** (in basso a sinistra) questa icona appare quando Cate punta il mirino su un personaggio morto o addormentato per indicare che il corpo può essere raccolto e trasportato.



**Avviso trasporto corpo:** (in basso a sinistra) quest'icona rimpiazza quella di raccolta una volta che Cate ha raccolto il corpo.



**Avviso impossibilità di sbarazzamento corpo:** (in basso a sinistra) se Cate si trova all'interno di un'area dove non può sbarazzarsi di un cadavere, l'avviso di trasporto corpo cambierà di conseguenza.



**Avviso di uscita:** (in basso al centro) appare quando Cate è vicina a un'uscita a senso unico dal livello. Questo avviso appare esclusivamente quando si rivolge verso di essa, a meno che non sia molto vicina.



**Avviso area di transizione:** (in basso al centro) questa icona appare quando Cate trova un'uscita che può anche essere utilizzata per tornare al livello attuale. Appare esclusivamente quando è rivolta verso l'uscita, a meno che non sia estremamente vicina.

**Selezione armi:** (in alto al centro) ti permette di scegliere rapidamente un'arma o un dispositivo dal tuo equipaggiamento. Appare ogni volta che usi il tasto di selezione dell'arma precedente o successiva. L'equipaggiamento è suddiviso in 6 categorie per facilitare la consultazione e la selezione. Puoi scegliere una categoria usando i numeri sulla tastiera oppure puoi passare tutto l'equipaggiamento in rassegna usando i tasti di selezione dell'arma precedente/successiva.

**20** Ecco la lista delle categorie. Per ulteriori informazioni sulle armi e i dispositivi nell'arsenale di Cate

fai riferimento alla sezione intitolata "Il laboratorio di Babbo Natale".

**Armi da corpo a corpo:** (Pistola stordente, katana, tulwar)

**Armi silenziose:** (shuriken, balestra, trappola per orsi, banana)

**Pistole:** (McAllister, sparatutto)

**Armi pesanti:** (fucile a pompa Bacalov, mitragliatrice Sterling 9mm, mitragliatrice Carlisle .45, fucile d'assalto AK-47, fucile di precisione RFA Serie 4)

**Esplosivi:** (tutte le granate, micio arrabbiato, bombe a tempo, borsellino)

**Dispositivi:** (telecamera, compatto, lacca per capelli, tronchesina per unghie, cimice, profumo, moneta, portachiavi)

## CONFIGURAZIONE BASE DEI TASTI

### Comandi non riassegnabili

Menu	<Esc>
Salvataggio veloce	<F6>
Foto dello schermo	<F8>
Caricamento veloce	<F9>
Gioco in pausa	<Pause>

### Comandi di movimento

Avanti	W
Indietro	S
Spostarsi a sinistra	A
Spostarsi a destra	D
Girare a sinistra	Freccia sinistra
Girare a destra	Freccia a destra
Spostamento laterale	Alt sinistro
Movimento silenzioso	Tasto Maiusc sinistro
Saltare	Barra spaziatrice
Abbassarsi	C
Girarsi di 180°	Tasto indietro
Inclinarsi a sinistra	Q
Inclinarsi a destra	E
Blocca/sblocca movimento silenzioso	Bloc Maiusc
Blocca/sblocca abbassarsi	Ctrl sinistro

**Interazione**

Fuoco	<b>tasto sinistro del mouse</b>
Azione	<b>tasto destro del mouse</b>
Ricarica	<b>R</b>
Cambia funzione	<b>F</b>
Arma successiva	<b>è</b>
Arma precedente	<b>+</b>
Rinfodera l'arma	<b>H</b>
Ultima arma	<b>X</b>
Sposta corpo	<b>G</b>
Torcia	<b>L</b>

**Visuale**

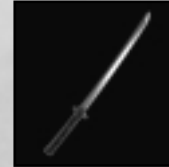
Guarda su	<b>Freccia su</b>
Guarda giù	<b>Freccia giù</b>
Centra visuale	<b>Fine</b>
Zoom	<b>Z</b>

**Stato**

Equipaggiamento	<b>M</b>
Inventario	<b>N</b>
Informazioni	<b>L</b>
Stato giocatore	<b>P</b>
Stato missione	<b>Tab</b>
Bussola	<b>à</b>
Radio	<b>V</b>
Parla	<b>T</b>

**IL LABORATORIO DI BABBO NATALE**

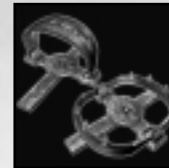
L'arsenale di Cate include sia le armi in dotazione standard UNITY, che quelle trovate durante le missioni e ottenute dai nemici morti o addormentati.

**ARMI DA CORPO A CORPO**

La katana è una spada giapponese che può essere sottratta ai ninja. Veloce, mortale e silenziosa.



L'ombretto di Cate funziona anche come un **Pistola stordente** non letale, utile a breve distanza per rendere temporaneamente inoffensivi i cattivi. Il suo aspetto innocuo le permette di sguainarlo pubblicamente senza attirare l'attenzione o sollevare sospetti. Tuttavia il taser deve essere ricaricato dopo l'utilizzo. Il tulwar può essere sottratto a diversi nemici in India. È più veloce di una katana, ma non così letale.

**ARMI SILENZIOSE**

Le trappole per orsi si trovano in Siberia e sono un modo piuttosto doloroso di bloccare un nemico per un breve periodo di tempo. Cammina con attenzione dopo averne piazzata una, però, perché anche Cate può rimanere bloccata!



Gli shuriken sono armi da lancio giapponesi a forma di stella estremamente silenziose ed efficaci, se usate correttamente. Vanno anche bene per creare dei diversivi.



Quando la precisione è più importante della forza bruta, la balestra sportiva Vendicatore è la scelta ideale. Sono disponibili quattro diversi tipi di dardi: normali, infuocati, avvelenati ed esplosivi. È anche possibile usare un'ottica per i tiri a lunga distanza.

## PISTOLE



La **pistola automatica .32 McAllister** è una pistola calibro .32 molto versatile che è possibile equipaggiare con un silenziatore. Può usare munizioni corazzate (FMJ) e al cianuro.



Lo **sparatutto** è il congegno più versatile dell'intero arsenale **UNITY**. Può utilizzare diversi tipi di munizioni, ognuno perfetto per un compito particolare, come dardi tranquillizzanti o inibitori di telecamere.

## ARMI PESANTI



Il **fulcile d'assalto AK-47** è in dotazione standard nel blocco sovietico ed è conosciuto per la sua affidabilità e robustezza. È anche l'unica arma in grado di sparare proiettili al fosforo. Con quest'arma si possono usare solo munizioni calibro 7.62x39.



Il **fulcile a pompa** da combattimento Bacalov Instigator non è il tipo di arma scelta normalmente da un agente operativo, ma Cate potrebbe scoprire che è la scelta perfetta se si è circondati e bloccati. Nel caso ne trovi uno, se ne renderà conto. E se è veramente fortunata, potrebbe anche trovare dei proiettili esplosivi.



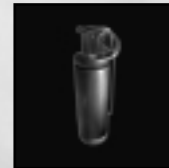
La **mitragliatrice Gordon** è popolare tra i cattivi per la sua robusta affidabilità e il suo design alla moda. Con quest'arma possono essere usate solo munizioni calibro 9mm corazzato.

Un fucile di precisione molto potente, lo Steyr SSG-69 è un'efficace arma da cecchino. Usa munizioni calibro .308 corazzato, monta un'ottica integrata e può essere equipaggiato con un silenziatore.

## ESPLOSIVI



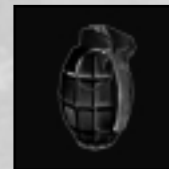
Lancia una **granata soporifera** in mezzo alla folla, facendo cadere i nemici in un sonno profondo. Cerca di non farti trovare, quando si svegliano.



La **granata stordente**: acceca e assorda chiunque sia abbastanza sfortunato da essere nel loro raggio d'azione quando esplodono. L'effetto è comunque temporaneo.



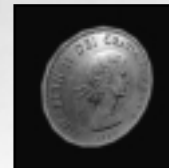
Le **cariche esplosive** possono essere piazzate su bersagli specifici. Cate imposta automaticamente il conto alla rovescia, in modo che non esplodano prima del tempo. Oltre a essere utilizzate principalmente per i sabotaggi o per azioni diversive, queste bombe sono anche letali per tutti quelli che vi si trovano vicino al momento dell'esplosione.



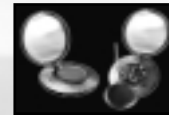
Le **granate a tempo** esplodono dopo un determinato periodo di tempo, uccidendo o ferendo gravemente chiunque si trovi nel loro raggio d'azione.

## DISPOSITIVI

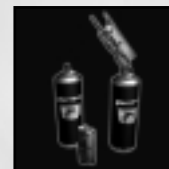
Babbo Natale ha migliorato delle creazioni preesistenti e ha sfornato diversi nuovi dispositivi per aiutare Cate nelle situazioni più difficili.



La **moneta** può anche non essere un apparecchio sofisticato, ma serve sicuramente quando si deve distrarre qualcuno.



Il **compatto** è un decodificatore magistralmente camuffato e può essere utilizzato per decifrare messaggi e superare dispositivi di sicurezza. Per usarlo tieni premuto il tasto fuoco fino a quando il codice non è stato scoperto.



Quando è collegata a un telefono, la **cimice** registra le conversazioni. Al termine della registrazione però, Cate deve recuperare il dispositivo, prima di poter ascoltare il dialogo registrato.



**Le serrature di porte** e catenacci non rappresentano nemmeno una sfida per il grimaldello che sembra una tronchesina per unghie. Per usarlo tieni premuto il tasto fuoco fino a quando la serratura non è stata forzata. La lacca per capelli può trasformarsi in un saldatore in miniatura, capace di farsi strada attraverso serrature a combinazione e cardini. Per usarlo tieni premuto il tasto fuoco fino a quando la serratura non è stata tagliata.



Il **rossetto** di Cate è una telecamera davvero ben nascosta.

## ATTREZZATURA



**Le scatole di munizioni** possono contenere qualsiasi tipo di munizioni o ricarica per tutte le armi e i dispositivi. Quando azioni una scatola di munizioni, il suo contenuto viene aggiunto al tuo inventario. Se stai già portando il massimo numero di munizioni consentito di uno o più tipi di munizioni tra quelli contenuti nel box, le munizioni che non puoi portare rimarranno nella scatola. Quando la scatola è vuota scompare.

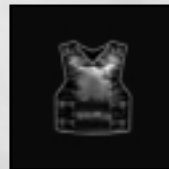


**Il kit di pronto soccorso** ripristina 10 unità di energia, quando lo azioni. Quando l'energia del giocatore è al massimo, il kit non ha invece alcun effetto.



**Il grosso kit di pronto soccorso** funziona esattamente come quello normale, solo che ripristina 25 unità di energia quando lo azioni.

L'armatura leggera aumenta il tuo valore di armatura di 10 punti. Durante il combattimento la tua energia non diminuisce fino a quando l'armatura non è completamente scomparsa, con l'eccezione di alcuni tipi di danni, come quelli da caduta, veleno, freddo, ecc..

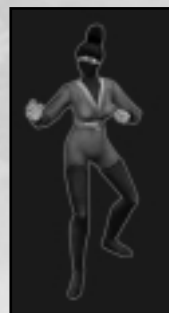


**L'armatura pesante** funziona come quella leggera, solo che aggiunge 25 punti alla tua armatura.

## NEMICI E OSTACOLI

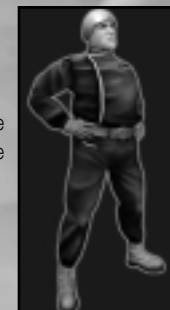
Di seguito trovi solo alcuni dei nemici e degli ostacoli che Cate dovrà sconfiggere o evitare.

### NEMICI



**Ninja:** una squadra scelta di assassini giapponesi il cui unico scopo è quello di eliminare Cate. Combattono con katana e shuriken, saltano sui tetti e possono scomparire in una nuvola di fumo.

**Guardie H.A.R.M.:** la carne da cannone dell'organizzazione. Nonostante siano generalmente più concentrate sui propri affari che altro, le guardie saranno felici di mandare Cate al cimitero se riescono a prenderla.



**Guardie H.A.R.M. (India):** assomigliano molto alle loro controparti occidentali, se non per il fatto che molte guardie indiane preferiscono combattere usando un pugnale tulwar invece di una mitragliatrice.



**Mimi:** assassini dalla faccia dipinta che impugnano mitragliatrici degli anni '20. Sono anche stranamente resistenti alle armi da fuoco. E, cosa peggiore di tutte, inseriscono le loro mosse da mimo in tutto ciò che fanno, anche mentre combattono con Cate.



**Soldati sovietici:** sottoutilizzati e annoiati, i soldati sovietici vivono la loro misera vita in Siberia, completamente ignari di quello che Cate combina proprio sotto il loro naso. Se scopriranno Cate, chiameranno sicuramente dei rinforzi.

## OSTACOLI

**Pulsanti di allarme:** quando un nemico si accorge della tua presenza può correre verso un allarme. Gli allarmi attirano nell'area tutti i nemici che si trovano nelle vicinanze e anche ulteriori rinforzi. I nemici che si stanno dirigendo verso un allarme devono essere eliminati a tutti i costi. Ogni regione ha i propri tipi di allarme. Per esempio, i ninja colpiscono dei pezzi di legno sospesi, mentre gli allarmi sovietici si trovano generalmente in piccole scatole di metallo. Fai attenzione a non azionare un allarme, a meno che tu non voglia far arrivare di corsa tutti i nemici della zona!

**Pericoli ambientali:** Cate deve evitare una discreta varietà di pericoli ambientali. Fuochi, cavi della luce abbattuti e acque profonde ne sono solo un esempio. Cate non ha alcuna protezione contro questo tipo di pericoli e deve evitarli, quando è possibile, o superarli quando è necessario.

**Allarmi laser:** alcune zone con un alto livello di sicurezza sono protette da allarmi laser. Cate deve muoversi con molta attenzione per evitare di far partire un allarme.

**Riflettori:** quando Cate viene illuminata dal raggio di un riflettore, la guardia addetta allo stesso apre il fuoco, attirando così l'attenzione di altre guardie nella zona. Inoltre il raggio segue Cate fino a quando non è fuori portata.

**Telecamere di sicurezza:** se Cate viene avvistata da una telecamera di sicurezza ha solo pochi secondi per togliersi di torno, prima che suoni l'allarme. Le guardie arrivano per setacciare la zona e, se non trovano nulla, tornano alla loro routine quotidiana e l'allarme smette di suonare. Ricorda che l'allarme suona immediatamente se la telecamera viene distrutta. Fortunatamente lo sparattutto ha un tipo di munizioni che serve a disabilitare le telecamere senza distruggerle e far scattare l'allarme.

## ADDESTRAMENTO

### GIOCATORE SINGOLO

Nella campagna per giocatore singolo assumerai il ruolo di Cate Archer, super spia britannica. Prima di guidare Cate durante la sua avventura ti conviene leggere questa sezione per farti un'idea di quello che ti aspetta.

**Obiettivi:** ogni missione ha degli obiettivi, che devono essere raggiunti prima che la missione possa considerarsi completata. Tutte le missioni iniziano con almeno un obiettivo principale, ma se ne possono aggiungere altri durante lo svolgimento della stessa. Di quando in quando ti vengono dati anche degli obiettivi opzionali, non necessari da raggiungere, ma che ti permettono di ottenere ricompense vantaggiose.

**Trasmissioni:** di quando in quando Cate pensa in forma di messaggi che contengono informazioni vitali a proposito di un particolare ostacolo da superare. Se perdi uno dei messaggi premi T per entrare in modalità Parla: in questo modo vengono visualizzate le ultime trasmissioni che hai ricevuto. Quando hai finito di leggere premi <Esc> per tornare al gioco.

**Interazione con gli oggetti:** Cate può interagire con una vasta varietà di oggetti. Quando metti il mirino su un oggetto che può essere azionato, appare un testo a fianco del mirino stesso, per aiutarti a comprendere come è possibile utilizzarlo. Se il testo è colorato significa che l'oggetto può essere utilizzato così com'è, mentre se è grigio significa che Cate deve fare prima qualcos'altro. Per esempio, una porta chiusa a chiave produce un messaggio grigio. Apri porta fino a quando rimane, appunto, chiusa a chiave. Quando sarà possibile aprirla, il testo diventerà giallo.



Alcuni oggetti possono essere azionati solamente tramite l'utilizzo di un dispositivo, o dopo che il giocatore avrà trovato una chiave o un altro oggetto con cui farlo interagire. Quando il dispositivo corretto viene puntato su questi oggetti, il testo diventa verde e Cate può utilizzare il dispositivo con l'oggetto in questione. Gli oggetti che potrebbero richiedere un dispositivo sono per esempio serrature a codice, lettori di carte magnetiche, testi codificati, telecamere di sicurezza, messaggi scritti con l'inchiostro invisibile, lucchetti, serrature a combinazione, cardini, telefoni, bersagli per le bombe e diversi oggetti o persone fotografabili.

**Porte:** se una porta mostra il testo Apri porta in grigio, significa che è chiusa a chiave. Punta verso il pomolo impugnando il dispositivo appropriato per forzarla. Le porte che non mostrano alcun testo non possono essere aperte.

**Oggetti chiave:** alcuni degli oggetti che possono essere raccolti da Cate sono essenziali per l'avanzata verso la fine della missione o del livello. Quando Cate trova uno di questi oggetti, appare un messaggio che lo descrive. Se incontra un ostacolo che necessita di uno di questi oggetti appare una trasmissione che le dice cosa deve trovare. Per esaminare gli oggetti chiave controlla la schermata Inventario nel menu di gioco. Il tasto predefinito per accedere al menu è N.

**Ottenere armi e altri oggetti:** quando Cate aziona oggetti che possono essere raccolti come armi, armature o informazioni, questi vengono automaticamente inseriti nell'equipaggiamento, nell'inventario o tra le informazioni. Quando Cate raccoglie un'arma di cui è già in possesso, le munizioni vengono aggiunte alle sue scorte. Se prova a raccogliere munizioni o attrezzature di cui possiede già il quantitativo massimo, compare un messaggio di avviso.

**Interruttori della luce e lampadine:** in alcune zone si trovano interruttori della luce e/o semplici lampadine scoperte, che possono essere azionati per accendere o spegnere le luci. Quando viene distrutta una lampadina, la luce in quella zona rimane sempre spenta. Ricorda che molti nemici si accorgono quando le luci vengono spente e possono riaccenderle.

**Nascondersi:** durante il gioco, hai la possibilità di nasconderti in determinate aree. Quelle più comuni sono ripostigli, portoni, vicoli bui, ecc. I nascondigli si possono anche creare spegnendo la luce nella zona in cui ci si trova. Quando ti dirigi verso un nascondiglio valido e ti fermi, comparirà sullo schermo l'icona Trovato nascondiglio con una barra di notifica che indica che stai iniziando a nasconderti.

**Altri personaggi:** Cate incontrerà molti altri personaggi durante il gioco e questi possono essere di allineamento buono, neutrale o cattivo. I personaggi buoni sono gli alleati di Cate e possono combattere al suo fianco in caso di pericolo. I personaggi neutrali sono solitamente degli innocenti passanti che vanno in panico allo scoppiare degli scontri a fuoco. I personaggi cattivi attaccano Cate e i suoi alleati, se vengono visti.

Non è sempre facile capire chi sia il nemico, quindi fai attenzione. L'uccisione di un civile innocente o di un alleato fa fallire la missione! Anche permettere che un alleato o più di qualche civile muoia a causa del fuoco nemico causa un fallimento.

Alcuni personaggi, quando azionati, parlano con Cate. Quando questo succede, hanno solitamente qualcosa di importante da dire, quindi ascolta attentamente. Fino a quando il personaggio avrà qualche cosa da dire appare l'icona PARLA. Quando invece non ha altro da dire, l'icona di testo scompare.

**Disturbi:** i nemici sentono e vedono piuttosto bene e reagiscono a una vasta serie di disturbi. Alcuni stimoli, come sentire dei colpi di arma da fuoco o vedere un compagno morto, possono allarmarli e farli reagire di conseguenza ma ci sono altri modi, più insidiosi, per attirare la loro attenzione. Se fai cadere una bottiglia, tiri l'acqua di un WC o lasci aperto il cassetto di un archivio, un nemico potrebbe accorgersene e venire a controllare. Se non ti scoprono, dopo qualche secondo riprendono la precedente attività. Fai attenzione però, perché i disturbi continui, alla fine faranno allarmare i nemici, che inizieranno a cercarti attivamente. Inoltre informeranno i loro compagni della situazione e anche questi inizieranno a cercarti.

**Cercare:** Cate può frugare tra gli archivi o nelle tasche dei nemici morti o svenuti. Alcuni degli oggetti che trova sono inutili ma può anche trovare armi, informazioni e munizioni. Se il nemico aveva un'arma in mano o nella fondina, Cate la troverà appena iniziata la ricerca, mentre altri oggetti potrebbero richiedere più tempo per essere trovati. Durante tutta la ricerca, appare una scritta sullo schermo vicino al mirino e senti il suono di Cate che fruga. Un breve suono indica la fine della perquisizione.

**Spostare i corpi:** per ridurre i rischi di essere scoperta, Cate può spostare i corpi di nemici morti o addormentati in una posizione più nascosta: punta il mirino sul corpo e premi il tasto Sposta corpo (G, predefinito). Quando un corpo può essere raccolto, appare un indicatore. Cate potrebbe doversi abbassare per avvicinarsi abbastanza e compiere l'azione. L'icona cambia, una volta raccolto il corpo e, mentre lo sta trasportando, Cate non può correre, saltare o fare fuoco senza prima averlo messo a terra. Nota che Cate può scaricare i corpi solamente in luoghi appositi. Nel caso in cui Cate non sia in uno di questi luoghi l'icona provvede a segnalartelo.

**Subire danni e morire:** ci sono molti tipi di danno nel gioco, a partire da quelli semplicemente fastidiosi per arrivare a quelli mortali. Alcuni non sono veri e propri danni, perché non si perde energia quando si subiscono. Il Gas esilarante o soporifero o le scivolate sulle bucce di banana sono buoni esempi di questo tipo di danno. La maggior parte dei tipi di danno invece riduce l'energia di Cate istantaneamente, durante un periodo di tempo o una combinazione di queste due. Quando Cate esaurisce l'energia muore e la missione fallisce.

**Abilità e punti esperienza:** certi risultati danno a Cate punti esperienza, che possono essere usati per aumentare le abilità. Ogni abilità ha cinque livelli (novizio, dilettante, specializzato, esperto e maestro), ognuno con un costo maggiore di quello precedente. Ecco una lista delle abilità di Cate, assieme al loro effetto quando vengono migliorate.

**Armatura:** quando viene aumentata, cresce l'indicatore di armatura e Cate riceve più punti armatura dai relativi bonus.

**Carico massimo:** quest'abilità ti permette di portare più munizioni e di essere meno ostacolato dal peso delle armi pesanti a ogni incremento.

**Gadget:** funziona esattamente come l'abilità con le armi. Migliorare quest'abilità rende più facile oltrepassare gli ostacoli, facendo sì che Cate corra meno rischi di essere vista dai nemici di passaggio.

**Mira:** più quest'abilità è alta e meno difficile sarà sparare, per cui i colpi arriveranno più facilmente a bersaglio grazie alla riduzione dell'ondeggiamento durante l'utilizzo di armi da fuoco.

**Cercare:** quest'abilità determina la velocità con cui Cate fruga tra i documenti o nelle tasche di un nemico defunto.

**Resistenza:** quando viene migliorata, aumenta l'energia massima di Cate, facendole guadagnare più energia dai kit di pronto soccorso. Inoltre, verrà influenzata meno da alcuni tipi di danno.

**Invisibilità:** ogni volta che quest'abilità viene migliorata, si riduce il raggio sonoro della ricarica delle armi, dei passi di Cate e altro ancora. Cate sarà anche in grado di nascondersi più velocemente e avrà più probabilità di seminare gli inseguitori girando gli angoli.

**Armi:** migliorando quest'abilità, Cate fa più danni per colpo, velocizzando anche la selezione e la ricarica di ogni arma.

**Aree di transizione:** in certe missioni viene permesso a Cate di spostarsi avanti e indietro tra le scene. In alcuni casi potrebbe essere necessario per raggiungere un obiettivo o per fuggire dopo averlo raggiunto. L'agente operativo attento è in grado di notare i particolari mentre si muove in ogni scena, in modo da capire quando è il caso di tornare indietro a un'altra scena.

## ADDESTRAMENTO SINGOLO

Nella campagna multigiocatore interpreti la parte di un membro di una squadra d'intercettazione UNITY. Questi agenti estremamente specializzati sono essenziali per il supporto segreto degli agenti operativi sul campo e oggi sono stati assegnati a Cate Archer. Per completare la campagna multigiocatore possono giocare fino a quattro giocatori alla volta. Una partita cooperativa viene giocata quasi come una partita in singolo, con alcune importanti differenze:

**Trasmissioni:** ogni volta che un agente raggiunge un obiettivo o trova un oggetto importante, viene inviata una comunicazione agli altri agenti. Nella maggior parte dei casi basta che uno degli agenti raggiunga un obiettivo per permettere a tutti di continuare.

**Morire e soccorrere:** quando un agente finisce l'energia, non muore immediatamente, ma cade a terra ed è impossibilitato a muoversi o sparare. Fortunatamente può essere soccorso (col tasto Azione) da un altro giocatore: in questo caso può nuovamente muoversi e sparare ma la sua energia rimane a livelli minimi. Se invece non viene soccorso, dopo 30 secondi l'agente può scegliere di morire premendo il tasto di fuoco. Quando questo succede, l'agente perde tutte le armi, le munizioni, gli oggetti e i punti esperienza guadagnati e si rigenera al punto di partenza con l'equipaggiamento predefinito.

**Punti d'incontro:** nella stessa partita, gli agenti non possono trovarsi in due o più scene o missioni separate allo stesso tempo. Le transizioni tra una scena e l'altra possono quindi verificarsi solo quando tutti i giocatori si sono riuniti in un punto d'incontro. Se sono stati raggiunti tutti gli obiettivi per abbandonare il livello, un giocatore che raggiunge il punto d'incontro manda un messaggio agli altri dicendo che è in attesa all'uscita. Quando tutti i giocatori sono al punto d'incontro, la missione finisce.

**Punti di rigenerazione:** la posizione dei punti di rigenerazione dei giocatori può cambiare dopo il raggiungimento di alcuni obiettivi. Questo avviene per far sì che un agente che si è appena unito alla partita non compaia vicino all'uscita.

**Chat dei giocatori:** ogni giocatore può inviare messaggi ai suoi compagni di missione premendo il tasto chat. Gli altri vedranno il messaggio preceduto dal nome dell'agente che sta parlando. Anche le trasmissioni appaiono quando viene premuto il tasto chat. In questo modo si aiutano i giocatori a ricordare gli obiettivi chiave del gioco.

**Difficoltà:** man mano che si uniscono agenti a una partita, questa si fa più difficile. Questa funzione è parzialmente controllata dalle impostazioni di gioco dell'host, per far sì che la campagna rimanga stimolante per tutti i giocatori e per promuovere il lavoro di squadra.

## GARANZIA

LEGGETE CON ATTENZIONE IL SEGUENTE ACCORDO DI LICENZA PRIMA DI INSTALLARE IL PROGRAMMA SOFTWARE.

Questo programma software, tutta la documentazione cartacea o elettronica e tutte le copie o i lavori derivati di questo programma (da qui in avanti "Programma") e dei suoi materiali sono protetti da copyright di Sierra Entertainment, Inc. delle sue concessionarie o dei suoi fornitori. L'uso del programma è regolato dai termini del seguente accordo di licenza ("Accordo di Licenza").

Il programma è esclusivamente per vostro uso personale, entro i termini dell'accordo di licenza: qualsiasi utilizzo, riproduzione, o ridistribuzione del programma all'infuori dei termini di detto accordo è espressamente proibito.

### ACCORDO DI LICENZA D'USO

#### 1. Licenza d'uso limitata.

Sierra Entertainment, Inc. ("Licenziatario") vi concede una licenza d'uso limitata e non esclusiva, che voi accettate installando il programma, per l'installazione e l'uso di una (1) copia del programma per vostro uso personale, su un PC o su un computer portatile. Non potete inserire in rete il programma o installarlo o utilizzarlo in altro modo su più di un computer, a meno che ciò non sia espressamente previsto nella documentazione di riferimento:

(a) Il Programma contiene un editor di livelli ("Editor") che vi consente di creare livelli personalizzati e altro materiale per vostro uso personale in congiunzione col Programma ("Nuovi materiali").

(b) Il programma dispone di una funzionalità multigiocatore.

Il Programma viene concesso in licenza, non venduto. La vostra licenza non vi garantisce alcun titolo di proprietà sul Programma.

#### 2. Proprietà.

Tutti i titoli, i diritti di proprietà e quelli di proprietà intellettuale del programma e di tutte le sue copie ed elementi (inclusi, ma non limitati ad altri titoli, codici per computer, temi, oggetti, personaggi, nomi dei personaggi, storie, dialoghi, frasi, locazioni, concetti, grafica, animazioni, audio, composizioni musicali, effetti audio-video, metodi operativi, diritti morali, documentazione allegata e qualsiasi applicazione inclusa nel programma) restano di proprietà del Licenziatario e dei suoi concessionari. Il programma è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti, dai trattati internazionali sul copyright e da convenzioni e altre leggi. Tutti i diritti sono riservati. Il programma contiene materiali concessi in licenza; i licenziatari del Licenziatario possono proteggere i propri diritti in caso di violazione di questo accordo.

#### 3. Responsabilità dell'utente finale.

A. In quanto soggetti ai termini dell'accordo di licenza sopra riportato non potete, in toto o in parte, copiare, fotocopiare, riprodurre, tradurre, decompilare, derivare, modificare, disassemblare o creare lavori derivati basati sul programma, o rimuovere qualsiasi avviso di proprietà o etichetta presente nel programma, senza il previo permesso scritto del Licenziatario.

B. Il programma vi è concesso in licenza come singolo prodotto. Le sue varie parti non possono essere separate per l'uso su più di un computer.

C. Potete usare il programma per vostro uso personale, ma vi rimane vietato:

(i) vendere, ricavare interessi o trasferire riproduzioni del programma a terzi, in qualsiasi maniera, come noleggiare, prestare o concedere il programma in licenza ad altri, senza il previo consenso scritto del Licenziatario;

(ii) pubblicare e/o distribuire immagini grafiche, suoni, file, font, grafica, simboli, animazioni, fotografie, database o altro contenuto del Programma (per uso personale oppure commerciale, come in volantini e pieghevoli, come pure su vostri siti web personali o commerciali); utilizzare immagini prelevate da computer per identificare individui o entità in modo che si crei la sensazione di una loro associazione con uno dei nostri prodotti o servizi;

(iii) utilizzare il Programma o una qualsiasi sua parte, immagini, file audio, font, grafica, simboli, animazioni, fotografie, database o altro contenuto per uno scopo commerciale, incluso ma non solo l'uso in un cyber café, in un centro di giochi per computer o in qualsiasi struttura di questo tipo;

(iv) la creazione o la fornitura di servizi di gioco per il programma o l'emulazione o l'utilizzo dei protocolli di comunicazione del Licenziatario nelle funzioni in rete del Programma, attraverso emulazione del protocollo, tunneling, modifiche o aggiunte a componenti del programma, uso di altri applicativi o di qualsiasi altra tecnica non ancora nota o sviluppata, per qualsiasi fine, incluso, ma non solo, il gioco in rete su Internet, il gioco in rete su servizi commerciali o noncommerciali, o come parte di reti di aggregazione, senza il previo consenso scritto del Licenziatario

#### 4. Trasferimento del programma.

Potete trasferire in via permanente tutti i diritti concessivi da questo accordo di licenza, posto che il destinatario del trasferimento accetti di sottostare ai suoi termini e che voi rimuoviate il programma dal vostro PC o computer portatile.

#### 5. Termine dell'accordo.

Questo accordo di licenza rimane in vigore fino a quando non viene terminato. Potete terminare l'accordo di licenza in qualsiasi momento, tramite la distruzione del programma e dei nuovi materiali con esso creati. Il Licenziatario può, a sua totale discrezione, mettere fine a questo accordo di licenza qualora voi non rispettiate i termini e le condizioni in esso contenuti. In tal caso, siete obbligati a distruggere immediatamente il Programma e qualsiasi Nuovo materiale.

#### 6. Controlli sull'esportazione.

Questo programma non può essere esportato, scaricato o trasferito in altro modo in una delle nazioni colpite da embargo commerciale da parte degli U.S.A., né ai loro cittadini, come pure in stati compresi nella U.S. Treasury Department's list of Specially Designated Nationals, oppure negli U.S. Commerce Department's Table of Denial Orders. Installando questo programma, accettate queste condizioni e garantite di non trovarvi in, oppure di non essere sotto il controllo di, una tale situazione né un cittadino di uno stato compreso in tali elenchi.

#### 7. Garanzia limitata.

IL LICENZIATARIO DISCONOSCE QUALSIASI GARANZIA RELATIVA AL SOFTWARE, AL MANUALE E ALL'EDITOR. IL PROGRAMMA, IL MANUALE E L'EDITOR SONO FORNITI "COSÌ COME SONO", SENZA ALCUNA GARANZIA NÉ IMPLICITA, NÉ ESPLICITA, COMPRESE, MA NON SOLO, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIALIZZABILITÀ, RISPONDEZZA A UN PARTICOLARE SCOPO E NON INFRAZIONE. IL LICENZIATARIO DISCONOSCE INOLTRE QUALSIASI GARANZIA RELATIVA AL FUNZIONAMENTO DI QUESTO SOFTWARE DOPO L'ANNO 2000. IN PARTICOLARE, IL LICENZIATARIO NON GARANTISCE CHE LE PRESTAZIONI E LA FUNZIONALITÀ DEL PROGRAMMA NON SARANNO INFLUENZATE DA UNA DATAZIONE ANTECEDENTE, COINCIDENTE O SUCCESSIVA L'ANNO 2000, OPPURE CHE IL PROGRAMMA SARÀ IN GRADO DI FUNZIONARE CORRETTAMENTE, FORNENDO E/O RICEVENDO INFORMAZIONI CON DATE A CAVALLO DEI DUE SECOLI, COMPRESO IL CORRETTO SCAMBIO DI INFORMAZIONI SULLA DATA FRA PRODOTTI O APPLICAZIONI. QUALSIASI GARANZIA CONTRO LA VIOLAZIONE CHE PUÒ ESSERE FORNITA NELLA SEZIONE 2-312(3) DELL'UNIFORM COMMERCIAL CODE O IN QUALSIASI ALTRO STATUTO STATALE COMPARABILE È ESPRESSAMENTE NEGATA.

L'intero rischio derivante dall'uso o dalle prestazioni del Programma, del manuale o dell'editor è a vostro completo carico. Il licenziatario, comunque, fornisce un periodo di garanzia di 12 mesi a partire dalla data d'acquisto del programma, per quanto riguarda il fatto che il supporto che lo contiene resterà privo da difetti nei materiali o di lavorazione. Durante questo periodo di tempo il prodotto, se difettoso, sarà sostituito gratuitamente dietro presentazione della copia originale difettosa, unitamente a un documento che ne comprovi l'acquisto (scontrino), presso il punto vendita dove è avvenuto l'acquisto.

#### 8. Limitazione di responsabilità.

IL LICENZIATARIO E I SUOI CONCESSIONARI O ASSOCIATI NON POTRANNO IN ALCUN CASO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI IN QUALSIASI MISURA PER PERDITE DI PROFITTO DI QUALUNQUE TIPO PROVOCATE DALL'UTILIZZO DEL PROGRAMMA O DELL'EDITOR INCLUSI, MA NON SOLO, LA PERDITA DI VANTAGGI, LA SOSPENSIONE DI LAVORO, IL BLOCCO O IL MALFUNZIONAMENTO DI COMPUTER, COME NON SARANNO RESPONSABILI DI QUALSIASI ALTRO DANNO O PERDITA COMMERCIALE.

Alcuni stati non consentono l'esclusione o la limitazione dei danni incidentali o consequenziali, oppure permettono limitazioni alla durata delle garanzie implicite, per cui le limitazioni sopra esposte potrebbero non essere applicabili al vostro caso.

#### 9. Rimedi appropriati.

Riconoscete qui il fatto che il Licenziatario sarebbe irrimediabilmente danneggiato qualora i termini di questo accordo di licenza non fossero rispettati, pertanto accordate al Licenziatario il diritto, senza alcun limite, di avvalersi di rimedi applicati in rispetto a quanto contemplato da questo accordo di licenza, oltre a tutta una serie di altri rimedi che potrebbero essere comunque a disposizione del Licenziatario secondo le leggi in vigore.

#### 10. Varie.

Questo accordo di licenza è stato concepito ed è in vigore secondo le leggi inglesi e qualsiasi disputa a esso relativo sarà risolta in accordo con le leggi dello Stato italiano. Questa licenza può essere emendata, modificata o alterata solamente in forma scritta e posto che entrambe le parti accettino l'emendamento, la modifica o l'alterazione proposta.

Qualora una qualsiasi parte di questo accordo sia ritenuta non applicabile, essa sarà applicata al massimo grado consentito dalla legge e l'intera parte restante di questo accordo resterà pienamente in vigore.

I termini e le condizioni di una licenza stampata che accompagna eventualmente il Programma sono preminenti rispetto a qualsiasi termine o condizione di licenza eventualmente presenti nel Programma o che compaiano su schermo.

Affermate di aver letto e compreso tutto l'accordo di licenza soprastante e di essere a conoscenza del fatto che, installando il programma, accettate di sottoporvi alle limitazioni e ai termini di detto accordo. Riconoscete anche che l'accordo di licenza rappresenta l'unico ed esclusivo accordo tra voi e il Licenziatario e che esso sostituisce qualsiasi altro accordo preesistente o contemporaneo, sia esso orale o scritto, e qualsiasi altra comunicazione intercorsa tra voi e il Licenziatario, compresi accordi parziali scritti oppure licenze contenute nell'aiuto online che accompagna il Programma.

## ASSISTENZA TECNICA

Potete chiamare il Servizio di Assistenza Clienti Leader attivo dal lunedì al venerdì, dalle 10 alle 20, al seguente numero: 0332-870579

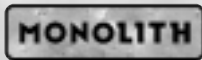
Potete collegarvi al nostro sito [www.leaderspa.it](http://www.leaderspa.it) e consultare l'aiuto on line della sezione assistenza (potete scrivere un mail utilizzando l'apposito form).

N.B. Il servizio riguarda esclusivamente problematiche tecniche e informazioni sui nostri prodotti e NON fornisce soluzioni per alcun gioco. In caso di malfunzionamenti di qualunque genere NON spedite il CD alla Leader S.p.A., ma contattate il Servizio Assistenza.

Vivendi Universal Games Italia  
Via Solferino, 20  
21100 Varese

## RICONOSCIMENTI

La Fox Interactive presenta: No One Lives Forever™2: A Spy in H.A.R.M.'s Way™  
Sviluppato da Monolith Productions Inc.



*No One Lives Forever 2 sfrutta il motore LithTech Jupiter System*



### Fox Interactive:

Produttore: .....Chris Miller

Produttore Associato: .....Aaron Blean

Assistente responsabile Controllo Qualità: .....Igor Krinitskiy

Capo Controllo Qualità: .....Francis Choi

Squadra di collaudo: .....Terrance Brant

.....Scott Carroll

.....Michael Graham

.....Jen Johnson

.....Cris Lee

.....Jonathan Masterson

.....Denise Pater

.....Luke Thai

.....Hal Zabie

Responsabile localizzazione: .....Kristian Davila

### Ringraziamenti particolari a: Eric Asevo

Steve Bersch, Pete Cesario, Lindsey Fischer, Ivo Gerscovich, Greg Goodrich, Tim Hall, Tim Harrison  
Michael Heilemann, Becky Kneubuhl, Luke Letizia, Dan Mackechnie, Gabriel Mann, John Melchior  
Megan O'Brien, Paul Pawlicki, Michael Pole, Rich Ragsdale, Tim Ramage, Jamie Samson, Kirk Scott  
Dave Shaw, David Stalker, Kristin Sutter ([www.nolfgirl.com](http://www.nolfgirl.com)), Tim Tran, Jack Van Leer, Ellen Williams  
Chris Wilson, Asylum Studio ([www.asylumstudio.com](http://www.asylumstudio.com)), Lisa Fredsti (Fox Library), Brian Thomas (Fox Library),  
Brian Harvey (Nvidia), Jessie Lawrence (Creative Labs), Mike Drummelsmith (Matrox), Marisa Porter, MCA  
Van Riker, 1600 Records, John Dongelmans (Microsoft), Tim Godwin, Line 6

*Lavorare con la squadra di sviluppo di NOLF continua a rappresentare una fonte di grande esperienza. Grazie per tutto il tempo dedicato a questo progetto, ma soprattutto per l'elevata qualità di gioco prodotta. -CM*

### Monolith Productions:

Il team di No One Lives Forever 2:  
(in ordine alfabetico)

James Ackley, *capo designer audio*  
 Scott Albaugh, *grafico senior 2D/3D*  
 Nathan Cheever, *designer dei livelli*  
 Curt Collins, *grafico 2D/3D*  
 Brian Davis, *grafico 2D/3D*  
 Michael Drummond, *designer dei livelli*  
 Kevin Francis, *programmatore senior*  
 Terry Franguiadakis, *programmatore*  
 Jim Geldmacher, *programmatore*  
 Jon Gramlich, *capo CQ*  
 Nathan Grigg, *compositore*  
 Chris Hewett, *direttore dello sviluppo*  
 J.J. Hoelsing, *programmatore*  
 Rodney Houle, *designer dei livelli*  
 Craig Hubbard, *capo designer di gioco*  
 Steve Lee, *grafico senior 2D/3D*  
 David Longo, *direttore artistico/capo grafico 3D*  
 Dan Miller, *designer dei livelli*  
 John Mulkey, *capo designer dei livelli*  
 Jeff Orkin, *Senior Engineer*  
 John O'Rorke, *programmatore*  
 Brian Pamintuan, *designer audio*  
 Russ Pecoraro, *programmatore*  
 Brad Pendleton, *capo programmatore*  
 Sasha Runnels, *grafico senior 2D/3D*  
 Samantha Ryan, *produttore*  
 Wes Saulsbury, *capo artisti*  
 Kevin Stephens, *direttore della programmazione*  
 Akika Tanaka, *grafica 2D/3D*  
 Dan Thibadeau, *designer dei livelli*  
 Cassano Thruston, *designer audio*  
 Simon Wong, *ingegnere per il motion capture*

#### Ringraziamenti particolari al seguente personale Monolith:

Matt Allen	Andrea Barringer	Bryan Bouwman
Wayne Burns	Dan Fagan	Andy Grant
Jason Hall	Patti Kail	Eric Kohler
Gary Kussman	Kevin Lambert	Rick Lambright
Brian Legge	Spencer Maiers	Kristin McLellan
Andrew Megowan	Ryan O'Rourke	Matt Scott
Mark Spadoni	Jim Totaro	Jim Wallingford
Sandra Watanabe	Kiyotaka Yaguchi	

#### Ringraziamenti particolari al seguente personale LithTech:

Jonathan Branam	Bob Givnin	Brian Goble
Matt Grimshaw	Chris Hedberg	Jeff Hutt
David Koenig	Dan White	Paige Young

#### Ringraziamenti particolari a:

Justin Cooney, ATI	Todd Clauson, Intel	Keith Galocy, NVidia
Greg James, NVidia	Matt McClellan, Intel	Derek Reynolds, Intel
Steve Burke, NVidia		

### Musica

Tema musicale di N.O.L.F.2: Nathan Grigg

Colonna sonora sequenze d'intermezzo: .....Nathan Grigg  
 .....Guy Whitmore

#### Musicisti:

Andrea Wittgens: *voci (tema di NOLF2)*  
 Nathan Grigg: *voci (tema di NOLF2, India, Isola)*  
 Jack Klitzman: *sassofono (tema di NOLF2, India)*  
 Vincent Gates: *chitarra (tema di NOLF2)*  
 Lori Goldston: *violoncello (tema di H.A.R.M. - arrangiamenti di Guy Whitmore)*

Tecnici del suono: .....Jay Kenney  
 .....Vincent Gates  
 .....Nathan Grigg

#### Ringraziamenti speciali a:

Rich Ragsdale (per aver concesso l'uso del tema musicale di NOLF1)

#### Artisti motion e voice capture:

Jen Taylor .....(Cate Archer, Isako, ragazze ninja)  
 Jock Blaney .....(Dmitrij Volkov)  
 Ken Boynton .....(Babbo Natale, generale Morgan Hawkins, sovietici, guardie H.A.R.M. indiane, guardie H.A.R.M., mimi)  
 David Scully .....(Isaac Barnes)  
 Deena Burke .....(madre, ragazze ninja)  
 John Armstrong .....(il direttore, Pierre, sovietici, guardie H.A.R.M.)  
 Gary Schwartz .....(mimi)  
 John Patrick Lowrie .....(Bruno Lawrie)  
 Todd Licea .....(guardie H.A.R.M. indiane, sovietici)  
 Jeff Steitzer .....(Dr. Schenker, Super Computer)  
 Andre Sogliuzzo .....(Magnus Armstrong)

COREOGRAFIA: .....Jenna Hawkins  
 .....John Kaufmann  
 .....Lisa P. Leon-Guerrero  
 .....Justin Emeka  
 .....Kerry Wong

#### Sierra Entertainment/Vivendi Universal Publishing

Produttore esecutivo: .....Bill Dugan  
 Produttore: .....Bernadette Pryor  
 Direttore marketing: .....Lee Rossini  
 Responsabile di linea: .....Mike Rodgers  
 .....Rozita Tolouey  
 Vicepresidente Studios: .....Rich Robinson  
 Vicepresidente marketing: .....Barbara Schwabe  
 Sviluppo rete: .....Mike Nicolino  
 Responsabile servizi di produzione: .....Julie Pitt  
 Responsabile pubbliche relazioni .....Sarita Churchill  
 Direttore Controllo Qualità (CQ): .....Gary Stevens  
 Supervisore Controllo Qualità (CQ): .....Ken Eaton  
 Capo testing Controllo Qualità (CQ): .....Tharlie Richardson  
 Impaginazione manuale: .....Sweeney Designs

## NOTE

*Responsabile marketing on-line:* .....Guy Welch  
*Direttore certificazione prodotto:* .....Randy Lynch  
 .....Rod Shean  
*Capi certificazione prodotto:* .....Chris Rooker  
 .....Cyra Talton  
 .....Brandon Valdez  
*Tecnici certificazione prodotto:* .....Richard Benavides  
*Tester certificazione prodotto:* .....Ben Chan  
*Responsabile marketing specializzato:* .....Mary Barker  
*Responsabile localizzazione:* .....Barry Kehoe  
*Ingegnere capo localizzazione:* .....Anthony Fitzgerald  
*Ingegneri localizzazione:* .....Catherine Keating, Hitesh Changela  
*Capo CQ localizzazione:* .....Conor Harlow  
*Tester CQ localizzazione:*  
 Alexandre Ramos,    Andreas Ludicke,    Ariel Di Veroli,    Adrián Acosta    Barry Kirwan,  
 Carlos Bautista,    Diego Balzarini,    Nico Richters,    Renaud Danet,    Stefano Bussolaro

*capo artisti per la localizzazione:* .....Bill Sweeney  
*grafici per la localizzazione:*.....  
 David Garavin                    Gary Byrne                    Marc Sherwin  
*Direttore certificazione prodotto localizzazione:*.....Jesús Baquedano Ferrer  
*Capi certificazione prodotto localizzazione:*.....José Carlos Pastor

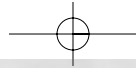
*Ringraziamenti particolari a:*

Erin Alvarez	Molly O'Brien
Pat Callahan	Julie Daino
Tracy Gibbs	Adam Lumsden
Peter Della Pena	Eric Roeder
Mike Ryder	James Shaw

Avviso per l'utente

©2002 Monolith Productions, Inc. Tutti i diritti riservati. Fox Interactive, No One Lives Forever e i relativi logo sono marchi registrati di Twentieth Century Fox Film Corporation ©2002 Twentieth Century Fox Film Corporation. A Spy in H.A.R.M.'s Way e Cate Archer sono marchi registrati di Monolith Productions, Inc. Sierra e il logo Sierra sono marchi registrati di Sierra Entertainment, Inc. Il prodotto sfrutta il motore LithTech(tm) Jupiter System su licenza LithTech, Inc. LithTech Jupiter System ©1997-2002 LithTech, Inc. Tutti i diritti riservati. LithTech e il logo LithTech sono marchi di LithTech, Inc. NVIDIA, il logo NVIDIA e NVIDIA The Way It's Meant to be Played e gli altri riferimenti NVIDIA sono marchi di NVIDIA Corporation negli Stati Uniti e negli altri paesi. Utilizza Bink Video. Copyright ©1997-2002 by RAD Game Tools, Inc. Windows è un marchio registrato di Microsoft Corp. Pentium è un marchio registrato di Intel Corp. Tecnologia di compressione audio MPEG Layer-3 su licenza Fraunhofer IIS e Thomson Multimedia.





**NOTE**

**NOTE**

