

# MESSIAH



PC  
CD  
ROM



**HX**  
HalifaX





Ogni volta che mi addormento faccio sempre lo stesso sogno. Sogno che sto morendo. Ogni notte mi guardo morire come se fossi io l'assassino: mentre mi uccido provo felicità e gioia, ma mentre muoio urlo di orrore e di paura. Ogni notte sogno la stessa cosa e col passare delle notti mi spavento sempre di più. In realtà non dovrei avere paura di morire perché io vivo nel nirvana del Paradiso e ho attraversato la valle della morte. Ma forse non è un sogno...

Bob

# I N D I C E

Prologo	I
Istruzioni di installazione	III
Avviare il gioco	III
Modalità di gioco	V
Salvare e caricare	VI
Obiettivi di missione	VII
Abilità di base di Bob	VIII
Abilità speciali di Bob	XIII
Abilità dei personaggi posseduti	XVIII
Abilità speciali dei personaggi posseduti	XXIII
Armi standard	XXIII
Armi secondarie	XXVI
Classi dei personaggi	XXIX
Consigli utili	XXXIV
I creatori	XXXVI
Sito di Interplay	XXXVIII
Assistenza tecnica	XXXIX
Divieto di copia	XL
Requisiti di sistema	XLII

# PROLOGO

La Terra è cambiata. Puzza terribilmente e ha un aspetto ancora peggiore. La legge ha una nuova dottrina di brutalità morale e fisica, ispirata alla nuova dittatura del denaro, della tecnologia e del mito. I leader della Terra non si interessano più alla gente; anche la conoscenza e la personalità possono essere comprate. La vita è una risorsa a buon mercato e dopo centinaia di anni la gente ha ormai assimilato questa filosofia, come se essa fosse una religione in cui riporre la propria fede o una forma di governo a cui sottostare.

La scienza porta una nuova vita in questo mondo. I computer mettono alla prova i propri nervi ottici e biologici per servire i creatori, svelando i segreti del mondo. Tutte queste nuove informazioni vengono pompate direttamente nelle menti dei dittatori, dando loro un intelletto sovrumano, un nuovo stato della mente e della vita. “Datemi i più alti pensieri dell’umanità e io li farò a pezzi.” Queste parole sono state pronunciate dal nuovo leader della Terra, noto informalmente come Primo Padre. Queste menti non servono più il popolo, in quanto esso è stato progettato e creato secondo i loro desideri. Come tutti coloro a cui è concesso troppo potere, servono solo se stessi, cercando nel mito scientifico una conoscenza che vada oltre la scienza stessa. È su questo nuovo studio che concentrano tutte le loro energie. La ricerca li ha condotti a una conoscenza più profonda dell’universo, fornendo la prova innegabile dell’esistenza del Paradiso, di Dio e dell’Inferno. Quale pensate che vogliono controllare per primo? Da qui parte la nostra storia.



**D**a qualche parte sul lato buio della Luna si trova un edificio eretto dai Padri. Esso è un portale che porta all'Inferno, a Satana in persona. I Padri hanno teorizzato che Dio sia troppo potente, che non si lascerebbe corrompere ed è quindi rimasto loro Satana, che dovrebbe essere un soggetto più facile da avvicinare e da studiare. Se puoi controllare Satana, puoi controllare anche Dio, o perlomeno così credono loro. E pensano anche un'altra cosa: se puoi controllare sia il Paradiso che l'Inferno, in che posizione ti ritrovi? Come tutto ciò che è scientifico, anche gli esseri immortali sono legati alle leggi dell'universo, quelle leggi che Dio stesso ha creato. Queste leggi sono la debolezza che i Padri intendono sfruttare.

Naturalmente Dio conosce le intenzioni dei Padri. E la difesa di Dio è pronta a entrare in gioco...  
Bob.

Giusto, Bob?

Vedremo...

# ISTRUZIONI DI INSTALLAZIONE

Inserite il CD di Messiah nel vostro lettore CD-ROM. Se l'esecuzione automatica è abilitata, il processo di installazione inizierà automaticamente. Se il CD non è configurato per l'esecuzione automatica, accedete al menu Start /Avvio e selezionate Esegui. Cliccate su Sfoglia e selezionate il vostro lettore CD-ROM. Selezionate setup.exe, cliccate su Apri e poi su OK.

Seguite le istruzioni su schermo di Install Shield per installare il gioco. Quando il gioco sarà stato copiato sul vostro disco, avrete la possibilità di lanciare il file readme, avviare Messiah o terminare e tornare a Windows.

# AVVIARE IL GIOCO

Dopo che avrete lanciato Messiah, si aprirà il Menu Principale. Da lì potete scegliere di Iniziare una partita, modificare le Opzioni (Controlli, Video e Audio) o guardare l'Introduzione al gioco. I tasti freccia vi permetteranno di muovervi fra le opzioni dei menu e quindi di selezionarne una, mentre premendo Invio potrete confermare la vostra scelta. Premete il tasto ESC per tornare alla schermata precedente.

## INIZIARE UNA PARTITA

Dopo avere scelto Inizia una partita, Messiah vi chiederà se desiderate iniziare una nuova partita o se invece preferite caricarne una precedentemente salvata. Selezionando Nuova partita potrete scegliere il livello di difficoltà e iniziare a giocare.

## OPZIONI

Selezionando Impostazione controlli potrete modificare la configurazione predefinita dei tasti che vi permettono di controllare questo gioco. Questa opzione vi permette inoltre di configurare il funzionamento del joystick e di regolare la sensibilità del mouse. Premete ESC per salvare i vostri cambiamenti e tornare al menu precedente.

Selezionando Impostazioni video potrete configurare la vostra periferica video, comprese le regolazioni della risoluzione dello schermo. Il gioco è preimpostato su w depthbuffering. Se, durante il gioco, vi accorgete che in alcuni punti il video sfarfalla o che alcuni oggetti compaiono scorrettamente davanti o dietro altri, provate a regolare il depthbuffering su z.

Selezionando Impostazioni audio avrete la possibilità di accendere e spegnere la musica da CD e di regolare il volume del CD e degli effetti sonori.

## INTRO

Selezionando questa opzione vi verrà mostrata l'introduzione al gioco. Notate che essa verrà mostrata anche ogni volta che il giocatore decide di iniziare una nuova partita.

# MODALITÀ DI GIOCO DI GIOCO FACILE - DIFFICILE

Ci sono tre modalità di gioco in Messiah: Facile, Normale e Difficile. Il livello di difficoltà predefinito di Messiah è quello Normale e non può essere cambiato a partita iniziata.

## FACILE - (DISCEPOLO)

- Il cono di possessione è ampio, il giocatore può possedere i personaggi anche dal davanti (vedi fig. 1).
- Se il personaggio posseduto è morto, Bob ne esce automaticamente.
- I nemici sono meno pazienti e hanno una minore attenzione se il giocatore si nasconde.
- I nemici scelgono spesso di combattere frontalmente invece che nascondersi dietro degli oggetti.
- I nemici usano un numero limitato di granate.
- I nemici subiscono il 25% in più di danni dalle granate rispetto al livello di difficoltà Normale.
- I proiettili hanno una gittata del 25% superiore al livello di difficoltà Normale.

## NORMALE - (PROFETA)

- Il cono di possessione è un po' più stretto rispetto al livello di difficoltà Facile. I personaggi possono essere posseduti solo dai lati o da dietro (vedi fig. 2).
- Se un personaggio posseduto viene ucciso, Bob ne esce automaticamente.
- I nemici sono pazienti e aspetteranno se il giocatore si nasconde durante il combattimento.
- I nemici si metteranno al riparo durante il combattimento invece di scegliere un confronto frontale.
- I nemici usano le granate durante il combattimento.
- I nemici in modalità guardia entrano in Modalità Cecchino e mirano al giocatore.



FIG. 1



FIG. 2





FIG. 3

## D I F F I C I L E - ( M E S S I A H )

- Il cono di possessione è stretto, i personaggi possono essere posseduti solo da dietro (vedi fig. 3).
- Se il personaggio posseduto viene ucciso, anche Bob muore.
- I personaggi sono molto pazienti e in grado di aspettare per lunghi lassi di tempo nel caso in cui il giocatore si fosse nascosto da qualche parte al fine di sfuggire loro.
- I nemici subiscono il 25% in meno di danni dalle granate rispetto al livello di difficoltà Normale.
- I nemici usano molte granate durante il combattimento.
- I proiettili hanno un raggio d'azione del 25% inferiore rispetto al livello di difficoltà Normale.

# SALVARE E CARICARE

Mentre si gioca a Messiah ci sono due modi di salvare e caricare i vostri progressi.

## SALVATAGGIO E CARICAMENTO STANDARD

**P**remendo il tasto F2 apparirà una lista di caselle di salvataggio vuote. Scegliete quella in cui desiderate salvare e premete Invio. A questo punto potete inserire una descrizione della partita salvata. Dopo avere inserito la descrizione, premete ancora Invio per tornare alla partita.

**S**e premete il tasto F3, apparirà la lista delle partite salvate: Quando appare la lista, usate le frecce su e giù per scegliere una partita da caricare. Quando avrete selezionato una partita, premete il tasto Invio per caricarla.

## SALVATAGGIO E CARICAMENTO VELOCE

**P**remendo il tasto F6 effettuerete un Salvataggio veloce della partita. Dopo aver premuto questo tasto, il gioco subirà una breve pausa per permettere il salvataggio.

Se viene premuto il tasto F9, il gioco caricherà l'ultimo Salvataggio veloce e poi la partita continuerà.

# OBIETTIVI DI MISSIONE DA DIO

Va bene, Bob, ecco come stanno le cose. I Padri, in linea con il loro piano definitivo per governare il Paradiso e l'Inferno, hanno creato - grazie alla loro tecnologia - un portale verso il regno dello spirito. Proponendogli una falsa alleanza, i Padri hanno convinto Satana ad attraversare il portale. Una volta passato, Satana è stato catturato e viene tenuto prigioniero per essere studiato e sottoposto a vari interrogatori. Per poter sopravvivere sulla Terra, Satana deve continuamente nutrirsi di abbondante sangue umano fresco. Per questo motivo, i Padri hanno pianificato una serie di omicidi in città, al fine di poter fornire a Satana il sangue di cui abbisogna. Trova i Padri e vedi se puoi fare qualcosa per far cessare i loro malvagi esperimenti. Secondo le ultime notizie i Padri stavano osservando gli esperimenti su Satana dal loro covo all'entrata della Città Principale. Fatti strada attraverso la Città Vecchia e vedi cosa puoi fare per raccogliere altre informazioni sulle attività dei Padri.



# ABILITÀ DI BASE DI BOB

## C O R R E R E



**P**remendo il tasto associato al movimento in avanti o quello associato al movimento indietro, inizierete a correre in quella direzione. La vostra velocità è superiore a quella della maggior parte delle creature terrestri, e in combinazione con le vostre curve veloci siete molto più agili dei goffi umani. Usate l'abilità di correre in quelle situazioni difficili in cui si rende necessaria una fuga veloce.

## C A M M I N A R E

**P**remendo i tasti "Movimento in avanti" o "Movimento indietro" unitamente a quello associato all'azione di camminare", avanzerete a una velocità molto inferiore a quella della corsa. È particolarmente utile per attraversare passaggi angusti dove un passo falso vi potrebbe far cadere. Ricordate anche che, quando camminate, i vostri passi saranno silenziosi, consentendovi di avvicinarvi ai vostri nemici senza farvi notare.

## S T R I S C I A R E



**P**remendo i tasti "Movimento in avanti" o "Movimento indietro" unitamente a quello associato all'azione di strisciare/accucciarsi potrete abbassarvi a terra e spostarvi strisciando. Questa abilità è utile quando cercate di nascondervi dietro un oggetto senza essere visti o quando cercate di passare sotto un oggetto troppo basso per passarvi sotto mantenendo una posizione eretta.

## AFFERRARSI AI BORDI



Premendo il tasto “vola/salta” tenendo premuto anche quello che vi permette di spostarvi in avanti e avvicinandovi al bordo di un oggetto, potrete afferrarlo e penzolare. Premendo ancora il tasto per spostarvi in avanti vi solleverete al livello superiore. È ottimo per spostarsi in un'area che si trova troppo in alto per arrivarci semplicemente volando. Premendo “il tasto associato al movimento in indietro” vi lascerete cadere verso l'area sottostante.

Mentre siete appesi a un bordo potete usare i tasti che vi permettono di muovervi verso destra o verso sinistra per spostarvi di lato sul bordo muovendo le mani. Questa abilità vi sarà certamente necessaria nel corso dei vostri viaggi.

## SPOSTARSI DI LATO



Anche se correre e svoltare è spesso sufficiente per sfuggire alla maggior parte dei nemici e attraversare gli ambienti, usando i tasti “Spostamento a destra” e “Spostamento a sinistra” potrete spostarvi nell'ambiente mantenendo in vista un obiettivo a vostra scelta. Può essere particolarmente utile mentre correte attorno ai vostri nemici senza mai smettere di tenerli d'occhio.

## GUARDARSI ATTORNO



Ci sono tre modi per osservare meglio ciò che vi sta intorno mentre vi spostate nelle diverse città.

Se state impiegando la visuale in terza persona, tenendo premuto il tasto che vi permette di guardarvi attorno... potrete usare il mouse per girare lo sguardo e dare un'occhiata nei dintorni. Mentre vi trovate in Modalità Guarda Attorno in Terza Persona potrete continuare a muovervi, il che rende questa azione particolarmente utile per sbirciare al di là degli angoli. Rilasciando questo tasto tornerete alla normale modalità di movimento.

Un altro modo per guardare cosa avete attorno consiste nel premere il tasto “Attiva/disattiva Modalità Cecchino” per passare alla visuale in prima persona. Una volta entrati in questa modalità potete usare il mouse per spostare la telecamera e osservare le aree che desiderate esaminare. Mentre siete in questa modalità non potete muovervi o girarvi, ma avete comunque modo di sposarvi a destra e a sinistra, nonché accucciarsi. Spostandovi di lato in questa modalità potete nascondervi dietro scatole e oggetti del genere e far spuntare solo la testa per dare un'occhiata. Per uscire da questa modalità premete il relativo tasto.

Infine, se volete darvi una veloce occhiata alle spalle, premete il tasto associato alla visuale posteriore veloce per spostare rapidamente la telecamera davanti al vostro corpo. Può essere utile quando siete inseguiti o semplicemente per vedere chi si trova alle vostre spalle. Premendo ancora il tasto ripristinerete la normale visuale.

## A Z I O N E

Quando vi spostate nell'ambiente, trovate una serie di oggetti con cui potete interagire. Quando siete dentro un'altra creatura ci sono molte possibilità in più, ma ne parleremo più avanti.



FIG. 1

Nell'angolo inferiore destro dello schermo c'è l'icona Azione che cambierà a seconda del contesto in cui vi trovate. Normalmente l'icona indica che non vi sono azioni in corso (vedi fig. 1). Ci sono però "delle azioni" in cui nei panni di Bob potete interagire con alcuni elementi dell'ambiente.



FIG. 2

Uno di questi casi è quando dovete aprire una porta. Quando vedete l'icona Azione per aprire una porta (vedi fig. 2), potete premere il tasto azione per aprirla. Questa icona per l'apertura delle porte apparirà solo quando state di fronte al centro di una porta.



FIG. 3

Un'altra occasione in cui potete interagire con l'ambiente mentre vi trovate all'esterno di un personaggio posseduto è l'attivazione di determinati tasti o console elettroniche. In linea di massima Bob può attivare tutte le console o gli interruttori di basso livello tecnologico presenti nell'ambiente, come i tasti on/off e quelli degli ascensori. Un esempio di strumento ad alto livello tecnologico è un terminale di computer. Questi strumenti high-tech con tastiere possono essere attivati utilizzando un personaggio posseduto che ne conosca l'uso. Quando si può interagire con uno strumento a basso livello tecnologico apparirà un'icona di utilizzo nell'angolo inferiore destro dello schermo (vedi fig. 3).





FIG. 4

Quando un ascensore può essere attivato verrà visualizzata la relativa icona (vedi fig. 4), il che significa che il giocatore non dovrà solo attivare l'ascensore, ma anche indicare se intende salire o scendere. Per farlo premete il tasto azione insieme al tasto associato al movimento in avanti o indietro. Premendo “Avanti” insieme al tasto azione l'ascensore andrà verso l'alto, mentre il tasto “Indietro” insieme al tasto azione farà muovere l'ascensore verso il basso.

# ABILITÀ SPECIALI DI BOB

## P O S S E S S I O N E

**A**lcuni abitanti della Terra non faranno caso alla vostra presenza, mentre altri saranno semplicemente curiosi. Fate attenzione, se venite notati potreste essere attaccati. Per aiutarvi a raggiungere i vostri obiettivi vi è stata data la capacità della possessione. Potete possedere qualsiasi entità di Faktur City, purché sia di composizione organica. Tutte le creature di natura meccanica sono immuni al vostro potere di possessione e quindi dovrete trattarle con attenzione.

Gli abitanti della Terra sono molto vari. Sebbene all'inizio potranno sembrarvi solo ostacoli tra voi e i vostri obiettivi, i residenti di Faktur City vi offrono molte possibilità.

## C O R A Z Z A

**Q**uando Bob possiede un personaggio nel gioco, questi diviene un'armatura. Dato che Bob è molto fragile e può essere ucciso abbastanza facilmente, è nel suo interesse possedere un personaggio e usarlo come un'armatura in grado di assorbire qualsiasi danno le venga inflitto. Una volta che il personaggio posseduto ha subito dei danni notevoli, Bob può abbandonarlo e trovarne un altro per assorbire i danni. Bob non può essere danneggiato finché possiede una creatura.





## CHIAVI

Molte aree della Città sono accessibili solo a certi personaggi, come nella vita reale. Un Edificio di Sicurezza, per esempio, non può essere esplorato usando una prostituta. Per entrare a dare un'occhiata, Bob deve prima possedere un Poliziotto che potrà poi ragionevolmente muoversi in libertà nell'edificio senza sollevare sospetti.

## CAMUFFARSI

Quando Bob possiede un personaggio in Messiah, deve comportarsi effettivamente come egli si comporterebbe nella vita reale altrimenti la sua copertura salterà. Quando suona la sirena e i poliziotti escono tutti per la pausa pranzo, anche Bob farà bene a uscire o gli altri inizieranno a sospettare di lui.

## SALUTE

Quando Bob è a corto di salute può tornare al massimo entrando in un'altra creatura. Quando Bob è danneggiato e possiede un'altra creatura, prenderà salute dal suo ospite in proporzione alla quantità di danni subiti.

Se vi imbattete in una creatura di natura organica, potete possederne il corpo superando da dietro le difese. Questo è importante. Gli abitanti di Faktur City possono generalmente essere posseduti solo da dietro o non dal davanti o dai lati. Una volta che una creatura vi vede davanti a sé o con la coda dell'occhio, si innervosirà e si metterà sulla difensiva, resistendo ai vostri tentativi di possessione.

Ecco un esempio passo per passo di come possedere la vostra preda.

Cercate di stare fuori dalla sua vista fino a che avete una buona opportunità di possedere una creatura da dietro.

Quando si presenta l'opportunità, siate veloci nell'attaccare alle spalle.

Avvicinandovi di corsa alla vostra preda, sbattete una volta o due le ali e balzate verso le scapole del bersaglio.

Se tutto va come previsto, vi tufferete nella schiena della creatura, nel suo spirito e nella sua coscienza. Quando avete posseduto un personaggio vedrete un alone sopra la creatura che vi indica quale state controllando. Le altre creature non vedranno questo alone, esiste solo a vostro vantaggio, per aiutarvi a capire facilmente quale creatura state controllando anche in mezzo alla folla. Ora avete un controllo completo su questa entità e possedete tutte le sue capacità, debolezze e abilità speciali fino a che non verrà uccisa o sceglierete di abbandonarla.





Anche se la furtività è la vostra migliore strategia nelle situazioni di possessione, in alcuni casi potreste essere individuati prima di avere la possibilità di trovare un nuovo ospite. Se ciò dovesse accadere, dovete trovare un buon posto per nascondervi finché la situazione non si sarà calmata o darci un taglio e cercare di spostarvi dietro un'altra creatura per un altro tentativo di possessione.

Potete abbandonare una creatura in qualsiasi momento semplicemente premendo il tasto per abbandonare il gioco. Una creatura, dopo essere stata abbandonata, resterà stordita per qualche istante, mentre cerca di riprendere il controllo su di sé. In quei pochi istanti in cui la creatura è sconcertata dovete trovare un posto in cui nascondervi o un nuovo ospite. Una volta passato questo lasso di tempo, quando il soggetto avrà ripreso il controllo, inizierà a tornare al proprio comportamento normale e costituirà ancora una minaccia nel caso vi individuï.



## VOLO



Oltre alla capacità di possessione, l'attributo più potente di Bob è l'abilità nel volo. Per sbattere le ali e prendere il volo premete il tasto che vi permette di volare e di saltare e le vostre ali sbatteranno una volta. Se continuerete a premere questo tasto in rapida successione, noterete che le vostre ali continuano a sbattere e che potete stare in aria per un certo periodo di tempo. Se sbattete le ali muovendovi in avanti potrete spostarvi molto velocemente e superare gli ostacoli senza grande sforzo.

Avrete a questo punto notato che non sapete davvero volare, ma avete solo limitate capacità di volo. Dato che siete ancora un angelo in formazione e le vostre ali non sono ancora completamente sviluppate, avete solo la capacità di sbattere le ali e volare per qualche momento prima che le vostre alucce goffe inizino ad affaticarsi e a perdere potenza. Benché si tratti all'inizio di un elemento limitante, una volta abituati alla forza di gravità terrestre dovrete riuscire a prevedere con una certa accuratezza che tipo di ostacoli siete in grado di superare prima che le vostre ali vi abbandonino.

Esiste un'altra abilità legata al volo che dovrete utilizzare spesso nei vostri viaggi sulla Terra. Quando siete in un punto elevato, potete lanciarvi e, contemporaneamente, tenere premuto il tasto per volare e saltare cosicché possiate aprire le ali... e planare verso la vostra destinazione. Utilizzando questa tecnica potrete lanciarvi dalle strutture più alte e planare come una piuma verso terra senza subire alcun danno. Le planate sono utili anche se volete volare verso una zona di atterraggio distante senza dover sbattere le ali in rapida successione.

# ABILITÀ DEI PERSONAGGI POSSEDUTI

## COMBATTIMENTO GENERICO



Nei panni di Bob siete molto fragile e indifeso. È quindi necessario che possediate gli abitanti della Terra e utilizzate i loro corpi e le loro armi in tutte le situazioni in cui è necessaria la forza bruta. Quanto segue vi aiuterà a capire come gestire gli abitanti della Terra nei combattimenti armati e corpo a corpo. Ricordate che le creature di Faktur City possono impugnarne solo un'arma primaria alla volta, anche se alcuni portano anche delle granate o delle mine secondarie. Se volete utilizzare armi diverse da quelle del personaggio che state possedendo, dovrete scambiarle con altre armi che troverete.

## PRENDERE E LASCIARE LE ARMI

Il modo più semplice per procurarsi un'arma è possedere un personaggio che ne tiene una in mano. Nel caso il personaggio posseduto non abbia un'arma o nel caso finiate le munizioni, cercatene una nuova all'interno della stanza e passatele sopra al fine di raccoglierla. Una volta sopra un'arma apparirà una delle due icone azione nella parte inferiore destra dello schermo; l'icona Prendi arma (vedi fig. 1) o l'icona Scambia arma (vedi fig. 2). Mentre state esattamente sopra l'arma desiderata, premendo il tasto azione farete in modo che il personaggio raccolga o scambi quell'arma.



FIG. 1



FIG. 2



Per lasciare un'arma accertatevi che il personaggio posseduto non sia sopra un'altra arma e poi premete il tasto azione. Saprete che potete lasciare la vostra arma attuale perché apparirà l'icona lascia arma (vedi fig. 3) nell'angolo inferiore destro dello schermo.

FIG. 3

## COMBATTIMENTO ARMATO

**P**ossedendo diversi personaggi a Faktur City scoprirete che molti portano delle armi. Quando possedete un personaggio che porta un'arma controllate non solo lui ma anche la sua conoscenza del combattimento armato. Se vi trovate sotto il fuoco nemico, potete rispondere con l'arma del personaggio seguendo questi passaggi:

Innanzitutto premete il tasto che vi permette di entrare in combattimento e di usare un'arma una volta per entrare in modalità combattimento. Quando entrate in modalità combattimento il umano posseduto assumerà una postura aggressiva di combattimento, ma saprete di essere in modalità combattimento anche guardando l'angolo inferiore destro dello schermo, dove l'icona combattimento passerà dalla modalità normale (vedi fig. 1) alla modalità combattimento (vedi fig. 2). Accertatevi, quando entrate in modalità combattimento, di essere pronti alla lotta. Una volta estratta un'arma o alzati i pugni verso altre creature, queste daranno immediatamente per scontato che siate ostili e prenderanno le misure necessarie.



FIG. 1



FIG. 2

Ora siete in modalità combattimento e premendo il tasto che vi permette di entrare in combattimento e di usare un'arma farete in modo che il personaggio posseduto faccia fuoco con la sua arma primaria. Premendo e tenendo premuto il relativo tasto farete in modo che il personaggio faccia fuoco in successione.



Quando siete in modalità combattimento, nell'angolo inferiore destro dello schermo apparirà l'icona "esci da modalità combattimento" (vedi fig. 3). Per uscire dalla modalità combattimento premete il tasto azione e il personaggio posseduto tornerà in modalità normale.

FIG. 3

## MIRARE IN UN COMBATTIMENTO ARMATO

Quando siete in modalità combattimento e attraversate una stanza, il vostro cursore di puntamento si sposterà da una creatura all'altra in base ai vostri spostamenti, evidenziando un bersaglio dopo l'altro. Quando il cursore di puntamento sta evidenziando il bersaglio desiderato, iniziate a sparare per abbatterlo. Ricordate che tutte le armi hanno portate differenti, per cui causeranno al bersaglio danni diversi a seconda della distanza. Il fucile a pompa, per esempio, può spesso abbattere un personaggio con un solo colpo a distanza ravvicinata ma non è un granché se usato per il combattimento a distanza.

## MIRARE IN MODALITÀ CECCHINO

Un altro modo per combattere con le armi consiste nell'entrare in modalità cecchino e prendere la mira.

Per entrare in modalità cecchino premete una volta il tasto "Entra/zooma modalità cecchino" ed entrerete in una prospettiva in prima persona.

Se l'arma del personaggio non è già stata estratta, premete una volta il tasto che vi permette di entrare in combattimento o di usare la vostra arma per estrarla. Una volta estratta l'arma, appare un cursore di puntamento al centro dello schermo a indicare che siete pronti a sparare. Il mirino non intercetterà il vostro bersaglio come nel combattimento in terza persona, ma resterà al vostro comando per tutto il tempo in cui resterete in modalità cecchino. Ogni volta che premerete il tasto



che vi permette di entrare in combattimento e di usare un'arma sparerete un colpo nel punto indicato dal cursore di puntamento.

In modalità cecchino è molto facile sparare ai vostri nemici per colpire con precisione parti specifiche dei loro corpi. Provate a colpire le diverse zone del corpo di un nemico per ottenere effetti differenti.

## ARMI SECONDARIE

Molti dei personaggi che incontrerete a Faktur City portano armi secondarie oltre a quelle primarie. Per usare l'arma secondaria, premete il relativo tasto per gettare un'arma da lancio.



## COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Arriverà inevitabilmente un momento nel corso dei vostri viaggi in cui dovrete combattere in gravissima inferiorità numerica e le munizioni a vostra disposizione non saranno sufficienti per risolvere la situazione. Ma non temete, la maggior parte degli abitanti della Terra è addestrata all'arte del combattimento corpo a corpo. Per combattere meglio in uno scontro corpo a corpo dovrete prima lasciare la vostra arma, anche se si possono fare alcune mosse con un'arma in pugno.

Per combattere in modalità combattimento corpo a corpo, dovete prima premere il tasto che vi permette di entrare in combattimento e di usare un'arma una volta per entrare in modalità combattimento. Se il personaggio non ha in mano alcuna arma, solleverà i pugni una volta entrato in modalità combattimento. La modalità combattimento è indicata anche dalla relativa icona nell'angolo inferiore destro dello schermo.

Ora siete in modalità combattimento: dovete avvicinarvi al bersaglio desiderato e poi premere il tasto che vi permette di entrare in combattimento e di usare un'arma. Premendo questo tasto da





solo farete in modo che il personaggio posseduto colpisca l'avversario. Premendo il tasto che vi permette di entrare in combattimento e di usare un'arma insieme a quello del movimento in avanti farete in modo che il personaggio esegua altre mosse di combattimento, come attaccare i nemici da dietro. Sperimentate le diverse mosse nella modalità combattimento corpo a corpo, non solo per abbattere silenziosamente i vostri nemici, ma anche per disarmarli.

FIG. 1

Mentre siete in modalità combattimento corpo a corpo, l'icona uscita modalità combattimento apparirà nell'angolo inferiore destro dello schermo (vedi fig. 1). Per uscire dalla modalità combattimento premete il tasto azione e il personaggio posseduto tornerà in modalità normale.



# ABILITÀ SPECIALI DEI PERSONAGGI POSSEDUTI

## GENERALE

Molti dei personaggi terrestri hanno peculiari abilità speciali, che altri non possiedono. La sperimentazione delle varie creature terrestri è fondamentale per raggiungere i vostri scopi.

## ARMI STANDARD

### SALDATORE



Progettata solo per saldare, quest'arma ha una maggiore probabilità di far morire dal ridere i vostri nemici che di causare loro qualche danno serio. Comunque potrebbe tecnicamente uccidere qualcuno, se quella persona restasse ferma abbastanza a lungo.

### SEGA O S S A



Affetta! Sminuzza! È una sega elettrica a mano, un'arma rumorosa quanto truculenta! È stata progettata per il lavoro edile, ma funzionerà perfettamente anche per i combattimenti ravvicinati. Questa massiccia segaossa da 20 cv infliggerà una grande quantità di danni in un breve periodo di tempo, ma non servirà a molto contro un nemico dotato di un'arma a fuoco rapido e a lunga gittata.

## FUCILE A POMPA



Il fucile a pompa è l'armamento in dotazione alla Polizia Leggera di Faktur City. Quest'arma spara 5 proiettili che si allargano in un'ampia detonazione. Benché abbia un'eccellente potenza di fuoco a breve distanza, non è affatto preciso a una distanza appena superiore. Non pensate nemmeno a usare quest'arma in modalità cecchino, a causa delle sue inefficienze sulla lunga gittata.

## MITRAGLIATRICE



Generalmente in dotazione alla Polizia Media, la mitragliatrice è ottima sulla lunga distanza e ha una maggiore precisione. Sparando proiettili devastanti in rapida successione dalle sue due canne, la mitragliatrice è ottima per ripulire delle stanze come in modalità cecchino per piantare un proiettile in testa a qualcuno che si trova a mezzo miglio di distanza.

## MUTILATORE



Più o meno efficace quanto la mitragliatrice, il mutilatore ha un meccanismo di sparo rapido. È efficace sia da vicino che da lontano e ha abbastanza potenza di fuoco da abbattere la grande maggioranza dei nemici. Il mutilatore spara lame di titanio affilate come rasoi che affettano e maciullano qualsiasi povero diavolo si trovi sulla loro strada.

## L A N C I A F I A M M E



**I**l lanciafiamme sputa un carburante infiammabile in forma gelatinosa che viene acceso al momento dell'emissione. Quando la gelatina entra in contatto con un altro personaggio, questi prenderà fuoco e inizierà a correre e urlare in preda al dolore. Benché inutile alla distanza, non c'è di meglio negli scontri ravvicinati. È necessario fare attenzione con quest'arma. Se un personaggio in fiamme entra in contatto con voi, ci sono buone possibilità che vi trasformiate a vostra volta in una torcia umana.

## P A K



**B**asato sulla tecnologia opposta a quella del lanciafiamme, il pak spara degli aghi di ghiaccio contro il bersaglio, trafiggendolo ripetutamente. Quando uno dei proiettili ghiacciati del pak ferisce la vittima, questa inizia a congelare e i suoi movimenti vengono progressivamente rallentati. Ogni proiettile successivo rende le sue azioni sempre più lente. Qualche secondo dopo l'ultima esposizione, la vittima inizia a scongelarsi e riprende le proprie normali capacità. Efficace sia alla distanza che da vicino, il fucile a ghiaccio è un'ottima scelta per le situazioni di combattimento più concitate e per un uso strategico in modalità cecchino. Il pak dà anche al personaggio la capacità di compiere brevi voli grazie alle lame propellenti dell'arma.

## B A Z O O K A



**I**l bazooka spara un missile assolutamente letale lungo una traiettoria diretta verso il bersaglio. Con una gittata estremamente lunga, un caricamento veloce, un arco di traiettoria a zero gradi e un'altissima velocità, il bazooka è il giocattolo perfetto per i combattimenti a distanza. Se usato a distanza ravvicinata il bazooka può essere abbastanza pericoloso poiché l'esplosione del missile potrebbe danneggiare il vostro personaggio insieme al bersaglio.

## M A S E R



Per quanto impressionante nell'aspetto, quest'arma è del tutto inutile contro qualsiasi creatura organica. Raramente presente per le strade di Faktur City, quest'arma è stata creata specificatamente per abbattere i Behemoth Corazzati. Emettendo un potente impulso elettromagnetico, il Maser è tremendamente utile per abbattere anche il più feroce dei vostri nemici meccanici.

## R . P . H .



L'arpione a razzo (Rocket Propelled Harpoon) è l'arma più devastante che si possa trovare per le strade di Faktur City. Il R.P.H. trafigge il bersaglio, lo solleva da terra e lo impala a un muro vicino: vedrete la vostra vittima agonizzante prima che essa cada a terra morta. Ottimo sia a grandi che a brevi distanze, il R.P.H. è assolutamente devastante ed è in grado di uccidere una persona con un solo colpo.

## ARMI SECONDARIE

### G R A N A T A



Equipaggiamento standard dei Poliziotti Medi, la granata si comporta esattamente come ci si può aspettare, esplodendo in una doccia di shrapnel letali se colpiscono direttamente e comunque molto efficaci su coloro che sono nell'area.

## GRANATA A DISTORSIONE



Usata dai Poliziotti Antisommossa il cui primo scopo è quello di controllare la folla, la granata a concussione è utile per bloccare grandi gruppi di persone senza causare danni all'area circostante. Quando la granata esplode, emette un forte flash che stordisce momentaneamente le vittime. Anche se non uccide i personaggi, quest'arma è utile per stordire momentaneamente delle potenziali vittime della vostra possessione.

## GRANATA A DISTANZA



Quest'arma si attacca al bersaglio quando viene lanciata e poi inizia a emettere un debole segnale audio per avvertire l'utente che è attiva. La granata a distanza resta attiva fino a che non viene premuto ancora il nuovamente il tasto dell'arma secondaria, e allora esplode. Sebbene sia utile da piazzare su oggetti esplosivi in modo da dare il tempo all'utente di ripulire l'area, il suo vero potenziale si esprime attaccando la granata a un nemico umano che sarà preso dal panico e correrà verso i propri alleati chiedendo disperatamente aiuto: è allora che la granata dovrà essere fatta esplodere dall'utente.

## JUMPING BETTY



A differenza delle granate, quest'arma secondaria funziona come una mina di prossimità. Una volta posata con il tasto di attivazione dell'arma secondaria la jumping betty resterà ad aspettare fino a che un altro personaggio non innescherà un rilevatore di prossimità. Una volta innescata, la mina si alza di un metro e mezzo nell'aria compiendo cinque rotazioni orizzontali complete e lanciando una flechette ogni dieci gradi di rotazione.

## ALTRI OGGETTI

### SCHEDA ELETTROMAGNETICA

In alcune aree della città dovrete utilizzare una scheda elettromagnetica per poter accedere ad altre zone. Una volta raccolta questa scheda, essa verrà conservata da Bob anche quando egli avrà abbandonato il corpo del personaggio da lui posseduto.

# CLASSI DEI PERSONAGGI

## CLASSE INFERIORE

### CHOT



I Chot costituiscono il gradino più basso della scala sociale di Faktur City. In parte a causa della loro mancanza di denaro e in parte per il disgusto che nutrono per le classi medie e alte, i Chot hanno scelto di vivere nelle fogne della città, da cui spesso sbucano per trascinare altri personaggi verso una morte orribile. I Chot sono creature cannibali che cacciano e lottano in branco, come le iene. Naturalmente aggressivi verso i Poliziotti, i Chot sono da tempo in guerra con le forze di polizia e spesso istigano delle rivolte nel tentativo di sgominare i loro nemici borghesi. L'arma preferita dai Chot è un Pak che non viene solo usato per abbattere silenziosamente le loro prede ma anche per lanciarsi da grandi altezze. La tecnologia dei Chot è elementare e si concentra attorno ai sistemi di compressione dell'aria per le armi e i respiratori. Benché siano ben equipaggiati come i Poliziotti, i Chot sono ottimi combattenti e spesso non saranno da meno in battaglia dei loro avversari tecnologicamente più dotati.



# CLASSE MEDIA

## RESIDENTI

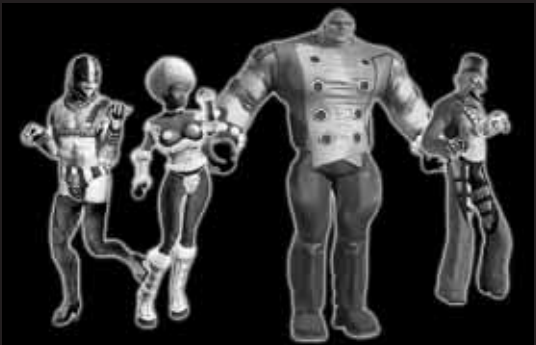


I patetici civili di Faktur City sono noti semplicemente come i Residenti. Questi personaggi della classe media godono dei benefici della classe sociale a cui appartengono, che consente loro di spostarsi liberamente per la città e partecipare alla depravazione morale che si è impadronita del mondo. Benché generalmente disarmati, i Residenti potrebbero essere utili da possedere in situazioni che richiedono cautela. I Residenti possono usare qualsiasi arma trovino e possono essere abbastanza efficaci nel combattimento corpo a corpo, se costretti. State attenti ai Residenti, perché molti portano lunghi cappotti sotto i quali nascondono armi pronte all'uso e non esiteranno a inseguire degli umani sbadati per deprepararli delle loro armi.

## LAVORATORI

I lavoratori costituiscono il fulcro di Faktur City. Costantemente ammansiti con un flusso inarrestabile di propaganda, i lavoratori sono abbastanza fieri della propria posizione sociale e lavorano diligentemente perché la città possa continuare a prosperare un giorno dopo l'altro. Possono essere operai, tecnici medici, scienziati e tecnici nucleari: molti lavoratori hanno abilità molto specifiche che li rendono in molte occasioni ottimi bersagli per la possessione.





## NOTTAMBULI

Simili per molti aspetti ai normali Residenti, i Nottambuli si distinguono per le loro vite di eccessi e per il fatto di passare il proprio tempo nei bassifondi e nei club. Per quanto apparentemente inoffensivi, i Nottambuli sono “personaggi” nel vero senso della parola e hanno talenti assolutamente unici. A causa del loro stile di vita alternativo, sarà necessaria molta sperimentazione per scoprirne il vero potenziale quando vengono posseduti.

## POLIZIOTTI

Contrariamente a quanto accadeva in passato, quando la polizia difendeva la legge e giurava di proteggere e servire il popolo, i Poliziotti si sono fatti sempre più corrotti in risposta al degrado della società in cui vivono. A Faktur City essi godono di uno status superiore e hanno sviluppato una mentalità “prima spara, poi chiedi”. Anche se li si deve trattare con cautela, un Poliziotto posseduto è uno dei personaggi più versatili della città. Con diversi livelli di armatura, potenza di fuoco e tutti i pass di accesso alle diverse aree, i Poliziotti sono davvero personaggi comodi. Per accrescere ulteriormente il loro valore, i Poliziotti hanno spesso delle abilità particolari legate al loro casco speciale che conferisce loro poteri come uno zoom superiore in modalità cecchino e una visione limitata a raggi x, sempre in modalità cecchino. D'altra parte la loro forza, quando vengono posseduti, sta soprattutto nelle loro tattiche brutali e irruente, che spesso attirano l'attenzione poco benevola degli altri poliziotti.



# CLASSE SUPERIORE

## SUB GIRLS

Come la maggior parte delle classi superiori di Faktur City, le Sub-Girls sono femmine e hanno un'avversione naturale per i Poliziotti. Alleate con i Residenti e con i Nottambuli, le Sub-Girls sono una delle classi più letali tra gli abitanti della Città: la loro missione è quella di agire da guardie del corpo nell'area residenziale del Quartiere a Luci Rosse, proteggendo gli alleati dai loro nemici. Le Sub-Girls hanno un legame particolarmente forte con le prostitute e spesso le aiuteranno nel caso qualcuno le minacci. Le Sub-Girls tengono un comportamento molto tranquillo e non possono essere prese dal panico o dalla confusione durante una battaglia. Benché sembrino tanto leggere, le Sub-Girls sono state progettate per avere uno scheletro estremamente resistente, il che le rende difficili da uccidere. Esse sono difficili da possedere, ma se ci riuscite sono praticamente inarrestabili.

## COMMANDER

A capo delle forze di polizia, le commander sono i Poliziotti di grado più alto e si vedono raramente per le strade della Città. Quando ne incontrate una, è altamente consigliabile non solo che la possediate, ma anche che la manteniate in vita, poiché solo le commander hanno i massimi privilegi d'accesso. Potrebbe essere difficile poiché le commander sono spesso disarmate e si avventurano per strada solo per controllare le truppe. Insieme ai loro privilegi d'accesso, alcune commander, dette Gun Commander, sono l'unico tipo di personaggio che possa operare una postazione ad armamento pesante e guidare un veicolo.





## C L E R O

In tutte le grandi città esiste una vita notturna alternativa. Qui a Faktur City il clero si è dato all'intrattenimento per liberare le anime condannate. I club hanno preti che gestiscono il bar e suore che servono da bere. In generale i Baristi non sono particolarmente utili da possedere, ma saranno di grande aiuto nei viaggi di Bob. Incombenti qua e là tra le ombre, i preti divideranno a volte con Bob parte della propria conoscenza, una cosa utile nel corso dei suoi viaggi.

## M O S T R I

Le informazioni sono solo parziali per quanto riguarda i mostri della Città, ma i Residenti parlano dell'esistenza di "demoni" che appaiono con crescente regolarità. È possibile che questi mostri abbiano qualcosa a che fare con gli esperimenti che i Padri stanno svolgendo.

# CONSIGLI UTILI

**P**er possedere un personaggio sbattete le ali e volategli contro la schiena. Potete abbandonarlo in qualsiasi momento premendo il relativo tasto.

Cercate di possedere i personaggi mentre nessuno sta guardando. I personaggi non vi attaccheranno se sembrate simili a loro.

Bob è molto fragile e indifeso. Quando è possibile, possedete altri personaggi e usateli per mimetizzarvi oltre che come armatura. Se possedete un Poliziotto senza essere visti, gli altri Poliziotti non faranno caso a voi. Se entrate in un combattimento, sarà il poliziotto posseduto a subire i danni, non Bob.

Tenete le armi nella fondina! Correre in giro con le armi sguainate è un segnale di aggressione per gli altri personaggi.

Gli ascensori in Messiah sono un po' diversi rispetto ad altri giochi, ma anche facili da usare una volta capito come farlo. State di fronte alla pulsantiera dell'ascensore che volete usare. Premete il tasto azione tenendo premuto il tasto avanti o indietro a seconda della direzione in cui desiderate andare.

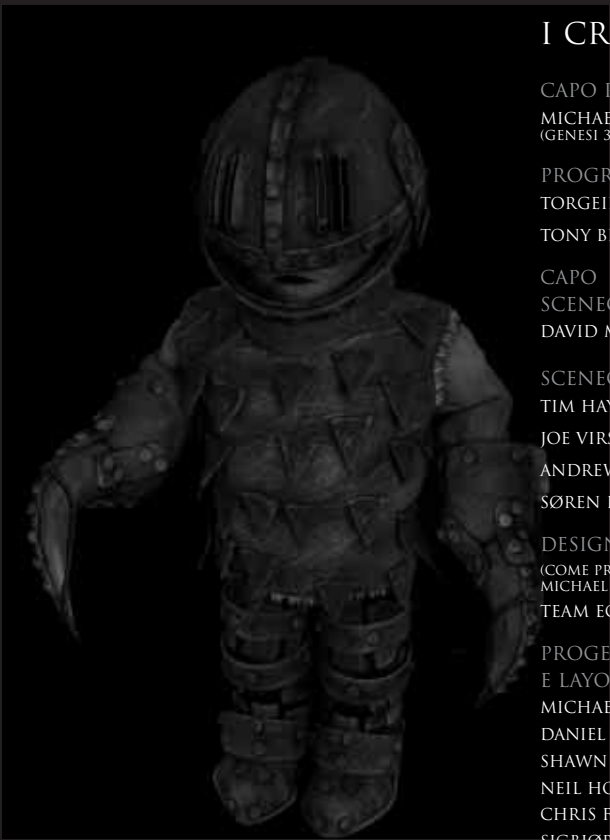
Cercate sempre armi migliori e nuove munizioni. Esplorate l'ambiente quando è possibile.

I personaggi hanno ciascuno le proprie abilità, usate personaggi diversi per accedere ad aree e console differenti.

È utile “andarci con i piedi di piombo” nei livelli in stile piattaforma.

Bob può riacquistare la propria salute possedendo un altro personaggio e prendendo parte della sua essenza vitale per rinforzare la propria.

I Poliziotti e i Chot hanno una naturale avversione reciproca. Quando queste due classi di personaggi entrano in contatto, aspettatevi uno scontro a fuoco. Se non capite perché vi stanno sparando, è probabile che un altro personaggio non vada molto d'accordo con la classe di quello che state possedendo.



## I CREATORI

### CAPO PROGRAMMATORE

MICHAEL "SAXS" PERSSON  
(GENESI 33:12)

### PROGRAMMATORI

TORGEIR HAGLAND (ESODO 32:4)

TONY BENNETT (ESODO 27:4)

### CAPO

#### SCENEGGIATURA LIVELLI

DAVID MSIKA (1 RE 6:38)

#### SCENEGGIATURA LIVELLI

TIM HAYS (GIOVANNI 10:20)

JOE VIRSKUS (1 CORINZI 3:10)

ANDREW DELAP (GIOVANNI 1:41)

SØREN HANNIBAL (GEREMIA 40:12)

#### DESIGN DEL GIOCO

(COME PROFETIZZATO DA  
MICHAEL DAMIEN)

TEAM EGO 2 (CRONACHE 24:13)

#### PROGETTAZIONE

#### E LAYOUT LIVELLI

MICHAEL DAMIEN (MATTEO 13:35)

DANIEL CHEVALIER (EZECHIELE 43:11)

SHAWN BERRYHILL (1 RE 7:9)

NEIL HONG (LUCA 16:9)

CHRIS FELTS (SALMI 88:18)

SIGBJØRN SIGGY GALAEN  
(GENESI 11:4)

#### DESIGN E MODELLI

#### PERSONAGGI 3D

DARRAN HURLBUT  
(2 TESSALONICESI 3:9)

#### CONVERSIONE E

#### INFLUENZA PERSONAGGI

CHRIS NAVES (ESODOS 31:6)

#### CAPO ANIMATORI

GABRIEL ROUNTREE (DANIELE 8:16)

#### ANIMATORI

CHRISTER SVEEN  
(GENESI 2:7)

KEVIN MUNROE  
(GENESI 19:20)

ALAIN MAINDRON  
(GENESI 8:19)

#### CONCETTO ORIGINALE

#### CONFEZIONE MESSIAH

MIKE DAMIEN (MATTEO 13:35)

## GLI APOSTOLI

#### PRESENTAZIONI

#### FILM E VIDEO

SCOTT BARRETT (ATTI 16:9)

#### MUSICA

FEAR FACTORY (ISAIA 30:32)

JESPER KYD (DANIELE 3:15)

[SIDE EFFEKT] / TRAVESTI  
(1 SAMUELE 16:16)

#### EFFETTI SONORI

TOMMY TALLARICO (AMOS 5:23)

JOEY KURAS (LEVITICO 26:36)

#### DESIGN DEL MANUALE

#### E DELLA CONFEZIONE

ROWLEYS: LONDON



## SHINY ENTERTAINMENT

PRESIDENTE  
DAVID PERRY

PRODUTTORE  
STUART ROCH

PRODUTTORE LINEA  
JAY NIELSEN

WEBMASTER  
MISS M

## INTERPLAY PRODUCTIONS

PRESIDENTE  
BRIAN FARGO

PRODUTTORE ESECUTIVO  
TRISH WRIGHT

PRODUTTORE,  
INTERPLAY U.K.  
SARAH THOMPSON

RELAZIONI  
PUBBLICHE E MEDIA  
LISA BUCEK  
SCOTT HERRINGTON

MARKETING  
DEL PRODOTTO  
STEVE FOWLER

DIRETTORE DEL  
CONTROLLO QUALITÀ  
JEREMY BARNES

GESTORI DEL  
CONTROLLO QUALITÀ  
GREG BAUMEISTER  
MIKE MOTODA

SUPERVISORI PROGETTO  
JEREMY RAY

ASSISTENTE SUPERVISORE  
DOUG FINCH

TESTER SENIOR  
SCOT HUMPHREYS

TESTER  
ISMAEL QUIJANO  
RICHARD AVALOS  
ERIC CHUNG  
SAVINA GREENE  
JOHN KIRKLAND  
HAROLD KIM  
MARK HOLTZCLAW  
ASHER LUISI  
KEVIN OSBURN  
AMY AVERY

## VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT

RESPONSABILE SENIOR  
DEL PRODOTTO  
HARVEY LEE

RESPONSABILE  
PUBBLICHE RELAZIONI  
ALLISON GRANT

RESPONSABILE  
CONTROLLO QUALITÀ  
PHIL McDONNELL

CAPO TESTER  
SARAH THOMPSON

TESTERS  
PHILIP MATTHEWS  
STEVE FRAZER  
DREW WALDEGRAVE  
ROY GAY  
TIM WILEMAN

RINGRAZIAMENTI SPECIALI  
UN RINGRAZIAMENTO SPECIALE  
A TUTTE LE PERSONE CHE  
HANNO CONTRIBUITO A  
MESSIAH E FATTO IN MODO  
CHE QUESTO TITOLO  
DIVENTASSE REALTÀ

MIKE BOB LEWIS  
BRAD HARTKE  
JUSTINE CORRADINO  
PAMELA LEAVITT  
LYNEL BROWN  
SHAUN CHEVALIER  
ELAINE PAIVA  
TOMMY FRANCOIS  
ROBERT WRIGHT  
NICOLE MARINGER  
CLAY RIVERS  
PETE TESTA  
STEVE CARLSON  
DAVE HOWARD

E INFINE UN RINGRAZIAMENTO  
SPECIALE ALLE SOCIETÀ CHE CI  
HANNO GENEROSAMENTE  
SOSTENUTI DURANTE LO  
SVILUPPO DI MESSIAH

INTEL CORPORATION  
CREATIVE LABS. INC.  
NVIDIA CORPORATION  
3DFX INTERACTIVE, INC.  
ADVANCED MICRO  
DEVICES, INC.  
MICROSOFT CORPORATION

RESPONSABILE  
PRODOTTO ITALIA  
LORENZO FERRARI ARDICINI  
HALIFAX SPA



## SITO WEB INTERPLAY

Benvenuti al sito web Interplay! La nostra azienda, dedicandosi alla creazione di software di intrattenimento interattivo e di alta qualità, cerca sempre di stare il più vicino possibile allo stato dell'arte tecnologico. Questo sito web è il più recente esempio dei nostri sforzi per fornirvi un'ampia scelta di informazioni e di opportunità.

Come azienda di giocatori entusiastici, amiamo pensare ai giocatori di tutto il mondo che si buttano nel cibernazio per vedere, toccare e sentire i nostri ultimi giochi. Niente fanfaronate, niente campagne di marketing, solo grandi giochi. Perché sia così, il nostro obiettivo è di tenere questo sito aggiornato e nuovo, di renderlo un luogo dove potete dirvi cosa vi piace nei nostri giochi... e cosa non vi piace. Per cui usate le opzioni di commento in queste pagine e vuotate il sacco.

Godetevi la visita al nostro sito web, esplorate tutte le aree che vi offriamo e tornate presto. Date una controllata nelle prossime settimane e nei prossimi mesi: introdurremo nuove ed eccitanti aree apposta per voi.

Ancora benvenuti.

Brian Fargo

Amministratore delegato

Il sito web di Interplay è un servizio Internet progettato per darvi le informazioni più aggiornate su Interplay e sui nostri prodotti.

In questo sito troverete i nostri demo, gli aggiornamenti, le informazioni sui prodotti e su come ordinarli.

## COME ARRIVARCI

Una volta collegati a Internet, puntate il vostro browser preferito su: [www.interplay.com](http://www.interplay.com). Questo sito non è pensato per l'assistenza tecnica, ma per offrire nuove macchine e le ultime informazioni sui prodotti. Per avere assistenza tecnica vi preghiamo di contattare Interplay secondo le modalità descritte nella sezione Assistenza tecnica.  
NEGOZIO VIRTUALE INTERPLAY

Cercate un modo veloce e semplice per procurarvi i vostri giochi Interplay preferiti? Be', li avete trovati... potete ordinarli direttamente da Interplay. Accendete il vostro computer e andate all'indirizzo [www.interplay-store.com](http://www.interplay-store.com).

Troverete tutto ciò che riguarda Interplay. Comprate le ultimissime uscite oppure procuratevi una copia di quel gioco introvabile che stavate cercando. Acquistate del merchandise all'ultima moda; oppure fate un'offerta per un oggetto da collezione alle Aste Online. Tutto questo, offerte speciali di stagione e molto altro. Cosa aspettate? Andate a [www.interplay-store.com](http://www.interplay-store.com) e datevi allo shopping!!

## HINTLINE

Bloccati?!? Frustrati?? Impaludati?? Oppure volete solo sapere i più recenti codici e trucchi per questo e molti altri giochi Interplay?? Be', avete trovato la soluzione a tutti i vostri problemi a una sola telefonata di distanza. Sollevate la cornetta e chiamate la Interplay Hintline al numero 1.900.370.PLAY <7529> (o 1.900.370.6869 per tutti i nostri amici canadesi).

Potete chiamare questo numero 24 ore su 24, 7 giorni su 7. E soprattutto vi costerà solo 95¢ al minuto (sempre per i nostri amici canadesi la tariffa sarà in dollari canadesi), con tutti costi telefonici interurbani inclusi... non potete lasciarvi scappare un affare del genere. Ricordate che dovete avere più di 18 anni o avere il permesso dei vostri genitori per chiamare la hintline. Dovete avere un telefono a toni. Questo servizio è disponibile solo negli Stati Uniti e nel Canada. Le tariffe e le informazioni sono soggette a variazioni senza alcun preavviso.

## ASSISTENZA TECNICA

Il servizio di assistenza tecnica di Halifax risponde al seguente numero: 02/4130345  
un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 18. È  
possibile accedere al servizio di assistenza anche tramite Internet scrivendo all'indirizzo:  
support@halifax.it

Per una maggiore efficienza, vi preghiamo di riportare, in entrambi i casi, i seguenti dati:

negozio presso il quale è stato acquistato il software o la periferica

tipologia dell'errore o del malfunzionamento riscontrato

le caratteristiche dell'hardware utilizzato

la versione dei driver installati

Si ricorda che questo servizio è esclusivamente inerente al supporto tecnico: non potranno  
essere forniti trucchi e/o soluzioni. A questo proposito è possibile consultare la sezione  
"soluzioni" al seguente indirizzo Internet: <http://www.halifax.it>

Se avete bisogno di parlare immediatamente con qualcuno, chiamateci al numero (949)  
553-6678 dal lunedì al venerdì tra le 8:00 e le 17:45 (ora del Pacifico) con un servizio di  
assistenza automatizzata disponibile 24 ore su 24 e 7 giorni su 7. Vi preghiamo di tenere  
a portata di mano le informazioni di cui sopra. Questo ci aiuterà a rispondere alle vostre  
domande nel minor tempo possibile. Quando telefonate sarete inizialmente collegati a un  
sistema automatizzato. Per informazioni su un titolo specifico premete "1" dal menu  
principale e ascoltate con attenzione le varie opzioni. I titoli sono in ordine alfabetico.  
Dopo avere selezionato il vostro titolo, verranno elencate le difficoltà più comuni. Se il  
vostro problema non è citato o avete bisogno di ulteriore assistenza, potete premere lo  
"0" al menu principale del vostro gioco e vi verrà passato un rappresentante  
dell'Assistenza tecnica. A questo numero non vengono forniti consigli di gioco o codici.  
Fax Assistenza Interplay Productions: (949) 252-2820

Assistenza tecnica Interplay Productions. 16815 Von Karman Avenue. Irvine, CA 92606  
COME RAGGIUNGERCI ONLINE

INTERNET E-MAIL: [support@interplay.com](mailto:support@interplay.com)

WORLD WIDE WEB: [www.interplay.com](http://www.interplay.com)

FTP: [ftp.interplay.com](ftp://ftp.interplay.com)

Garanzia limitata Interplay

**GARANZIA LIMITATA INTERPLAY (90 GIORNI)**

Interplay garantisce all'acquirente originale di questo prodotto  
Interplay productions! che il compact disc o il/i floppy disk su cui il software è  
registrato saranno privi di difetti materiali e di produzione per 90 giorni dalla data di  
acquisto. Se si riscontrassero nel compact disc o nel/nei floppy disk dei difetti entro 90  
giorni dalla data d'acquisto, Interplay sostituirà - senza alcun costo per l'acquirente -  
qualsiasi prodotto rivelatosi difettoso entro tale periodo al ricevimento del prodotto  
stesso presso il proprio centro produzione, con gli oneri postali assolti e una prova  
della data d'acquisto. Questa garanzia è limitata al compact disc o al/ai floppy disk  
che contengono il programma software fornito in origine da Interplay e non è  
applicabile alla normale consumazione e degrado. La garanzia sarà considerata nulla se  
il difetto fosse causato da abuso, maltrattamento o negligenza. Ogni garanzia implicita  
applicabile a questo prodotto, comprese le garanzie di commerciabilità e di  
adeguatezza a uno scopo particolare, è soggetta a liberatoria. Interplay declina ogni  
responsabilità per danni incidentali o consequenziali.

Alcuni stati non consentono limitazioni rispetto alla durata di una garanzia implicita e/o  
esclusioni o limitazioni sui danni incidentali o consequenziali, per cui le limitazioni e/o  
esclusioni di cui sopra potrebbero non essere applicabili per tutti gli acquirenti. Questa  
garanzia vi conferisce dei diritti specifici, ma potreste godere anche di altri diritti che  
variano da stato a stato.

## GARANZIA

Se il compact disc o il/i floppy disk dovesse rivelarsi difettoso dopo il termine dei 90 giorni  
di garanzia originali, potrete restituire il software a Interplay all'indirizzo indicato più  
sotto insieme a US\$ 5 in assegno o contanti, con francobolli inclusi per la consegna, e  
Interplay ve ne invierà uno sostitutivo. Per riceverlo dovete accludere il compact disc o il/i  
floppy disc difettosi in un pacco protettivo accompagnato da (1) US\$5 in assegno o  
contanti, (2) una breve dichiarazione che descriva il difetto e (3) il vostro indirizzo  
postale. Se avete dei problemi con il software, potete chiamare prima il (949) 553-6678.  
Se il vostro compact disc è difettoso ed è necessaria una sostituzione, vi consigliamo di  
restituircelo tramite U.P.S. o raccomandata. Inviateci solo i dischi difettosi e non le  
confezioni con una descrizione del problema e US\$5 all'indirizzo:

Sostituzioni in garanzia  
Interplay Productions  
16815 Von Karmen Avenue  
Irvine, California 92606

## DIVIETO DI COPIA

Questo prodotto software e il manuale sono soggetti a copyright e tutti i diritti sono riservati a Interplay Productions, protetti dalle leggi sul diritto d'autore riguardanti il software per computer. Non potete copiare questo software se non per farne una copia destinata al vostro archivio personale. Non potete prestare, vendere, affittare, cedere, dare, licenziare o in altro modo trasferire il software (o una sua copia). Non potete modificare, adattare, tradurre, creare opere derivate, decompilare, disassemblare o in qualsiasi altro modo riprogettare o trarre del codice da una parte qualsiasi del software o da qualsiasi cosa vi sia incorporata, né potete permettere o incoraggiare una terza parte a farlo.

ATTENZIONE: Interplay si riserva il diritto di fare delle modifiche o dei miglioramenti del prodotto descritto nel manuale in qualsiasi momento senza alcun preavviso.

### COLONNA SONORA

"Demanufacture"

"Self Bias Resistor"

"Zero Signal"

"New Breed"

"Flashpoint"

"H-K (Hunter Killer)"

Eseguita da Fear Factory

Prodotta da Colin Richardson

Scritta da Burton C. Bell, Dino Cazares, Raymond Herrera

Pubblicata da Roadblock Music, Inc./Hatefile Music (ASCAP) (P) 1995 The All Blacks B.V.

Dall'album Demanufacture, con il permesso di Roadrunner Records

Remanufacture"

"Machines of Hate"

Eseguita da Fear Factory

Prodotta da Colin Richardson

Remixata da Rhys Fulber con una produzione aggiuntiva di Dino Cazares e Greg Reely

Scritta da Burton C. Bell, Dino Cazares, Raymond Herrera (P) 1997 The All Blacks B.V.

Dall'album Demanufacture, con il permesso di Roadrunner Records

Crash Test"

Eseguita da Fear Factory

Prodotta da Colin Richardson

Scritta da Burton C. Bell e Dino Cazares (P) 1992 The All Blacks B.V. Dall'album Soul of

a New Machine, con il permesso di Roadrunner Records

Messiah"

Eseguita da Fear Factory

Prodotta da Rhys Fulber with Additional Production by Greg Reely

Scritta da Burton C. Bell, Dino Cazares, Raymond Herrera, Christian Olde Wolbers (P)

1998 The All Blacks B.V. Con il permesso di Roadrunner Records

MESSIAH SU INTERNET

RICORDATE DI VISITARE

IL SITO WEB DI MESSIAH ALL'INDIRIZZO...

[www.messiah.com](http://www.messiah.com)

VI CONSIGLIAMO ANCHE...

Fear Factory

[www.fearfactory.com](http://www.fearfactory.com)

Jesper Kyd

[www.jesperkyd.com](http://www.jesperkyd.com)

Side Effekt

<http://members.xoom.com/sideeffekt/>

Tommy Tallarico Studios

<http://www.tallarico.com/>





R E Q U I S I T I D I S I S T E M A	
MINIMI	CONSIGLIATI
<p>Pentium II® 233MHz o superiore Windows 95/98® Scheda Acceleratrice 3D 8 MB compatibile DirectX 7.0™ (supporta le principali schede D3D o Glide) Hardware testato - Voodoo2, Voodoo3, Riva TNT e Riva TNT II 64 MB di RAM, lettore CD-ROM 4x o più veloce Scheda audio compatibile DirectX 7.0™ Input: Mouse &amp; Tastiera 600 MB di spazio libero su disco</p>	<p>Pentium II® 233 MHz o superiore Scheda acceleratrice 3D 16 MB compatibile DirectX 7.0™ (supporta le principali schede D3D o Glide) - Hardware testato - Voodoo2, Voodoo3, Riva TNT e Riva TNT II 8x CD o superiore</p>







SESSO, RELIGIONE, POSSESSIONE, MORTE.

Messiah © 1999 Shiny Entertainment, Inc. Tutti i diritti riservati. Il logo Shiny è un marchio registrato di Shiny Entertainment, Inc. Tutti i diritti riservati. Messiah, Interplay e i logo Interplay sono marchi registrati di Interplay Entertainment Corp. Tutti i diritti riservati. Distribuito da Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin è un marchio registrato di Virgin Enterprises Limited.

**MN-W95-860-IT**