

heist

Copyright © 2000 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

INTRODUZIONE	3
PER COMINCIARE	4
Come si inizia.....	4
Requisiti di sistema	4
Installazione	4
LE SCHERMATE DI MISSIONE	5
La schermata delle spiegazioni	5
Schermata selezione personaggi	6
Schermata di equipaggiamento.....	7
Schermata di caricamento e salvataggio	8
Schermata di valutazione	9
PANNELLO DI CONTROLLO	10
Foto del personaggio	10
Barra dell'energia	11
Barra della protezione	11
Barra del panico.....	11
Armare e disarmare	11
Inventario	12
Oggetti impugnati e attivati.....	13
Diario della missione	13
Messaggi generici	13
Minimappa	14
PANNELLO DI DIALOGO	15
Opzioni.....	15
IL MENU CONTESTUALE.....	16
IL PANNELLO SOPRALLUOGO/RAPINA	17
Modalità Sopralluogo	17
Modalità Rapina	24
LA SCHERMATA DI GIOCO	25
Membri della banda.....	25
Panico.....	26
Edifici	27
Icane sugli edifici.....	32
Difese esterne	33
Pedoni.....	35
Veicoli	36
Nemici.....	37
CARATTERISTICHE DEI MEMBRI DELLA BANDA	39
Weapons (armi)	39
Electronics (elettronica).....	39
Lockpicking (serrature).....	39
Salute.....	39
Tuttofare	40
Assassins.....	40
Scagnozzi	40
Hackers.....	40
Veterani	40
EQUIPAGGIAMENTO	41
Armi	41
Arnesi da scasso.....	42
Elettronica.....	42
Varie	43
OSTACOLI, ABILITÀ E CHIAVI	45
Definizioni	45
RICONOSCIMENTI	48
SERVIZIO DI ASSISTENZA TECNICA HALIFAX	49

INTRODUZIONE

Vi avevano arrestato dopo un assalto ad un treno merci, e avevate davanti a voi quindici anni di cella per rapina a mano armata, quando all'improvviso avete ottenuto la libertà provvisoria grazie a uno sconosciuto.

Vi hanno fatto uscire dalla prigione e vi hanno portato in una piccola città in mezzo al deserto; lì l'autista vi dice che dovete contattare una persona sconosciuta anche a loro, e che non ci sono altre informazioni.

Sembrerebbe che la vostra salute stia a cuore a qualcuno, che ha dei progetti per voi. Date uno sguardo alla città, non sembra che ci sia molto da vedere, perciò dovete aspettare per scoprire che cosa bolle in pentola...

Vi trovate allo sbaraglio per le strade di una piccola e sperduta cittadina del Nevada, non avete molti soldi, e tutto quello che dovete fare è aspettare il vostro nuovo contatto, sperando che vi assegni qualche incarico.

Il crimine è il solo lavoro che conoscete e siete competenti solo in questo campo; nel corso degli anni le vostre dita hanno premuto molti grilletti e hanno aperto molte serrature e casseforti. Non c'è alcun motivo per cambiare proprio adesso.

Vi serve una buona squadra e qualche autentico specialista, poi darete inizio alle danze. Non avete intenzione di trattenervi troppo in questo villaggio; la situazione migliorerà presto.

Entrate in contatto col vostro uomo, "Il Colonnello". Sembra che abbia qualcosa per voi, e che finalmente le cose si stiano mettendo per il verso giusto. Quest'uomo è ben ammanicato e ha un lavoro per voi proprio ora, il tempo di muoversi, uscire e trovare un nuovo membro della banda. Sembra proprio che funzionerà...

PER COMINCIARE

Come si inizia

Questa sezione vi dice tutto ciò che dovete sapere per installare il gioco e avviarlo.

Requisiti di sistema

Per Heist è necessario un PC IBM compatibile al 100% configurato come segue:

Requisiti minimi

Sistema operativo Windows 95, 98, ME o 2000
DirectX 7.0 o superiore (DirectX 8.0 viene aggiunto quando si installa Heist)

Pentium II a 233 MHz
32 MB di RAM
Lettore CD-ROM 8x
Scheda audio compatibile con DirectX

110 MB di spazio libero su disco

Configurazione consigliata

Pentium III a 300 MHz
128 MB di RAM
Lettore CD-ROM 12x

Installazione

Inserite il CD di Heist nel lettore CD o DVD.

Se la funzione di Autoplay è abilitata, il programma di installazione di Heist apparirà dopo pochi secondi.

Se non è abilitato, aprite o esplorate il CD e cliccate due volte sul file autorun.exe.

Seguite le istruzioni sul video.

LE SCHERMATE DI MISSIONE

La prima volta che giocate, vi verrà mostrata la schermata delle spiegazioni.

La schermata delle spiegazioni



La schermata delle spiegazioni vi offre una descrizione a grandi linee del prossimo colpo, con qualche informazione di contorno sugli avvenimenti precedenti. Con questi dati alla mano, potrete capire di che tipo di equipaggiamento e di quali persone avrete bisogno per il prossimo colpo.

1. Per ascoltare le spiegazioni
2. Per richiamare un sommario degli obiettivi del prossimo colpo
3. Per accedere ad altre schermate (equipaggiamento, eccetera)
4. Per iniziare a giocare
5. Per uscire dal gioco

Tra un colpo e l'altro, riceverete diverse informazioni sulla zona in cui vi state muovendo. Nella fase esplicativa, potrete anche scegliere i membri della banda ed equipaggiare la vostra squadra.

Al termine di ogni colpo ritornerete alla spiegazione, per vedere se i risultati ottenuti vi permettono di proseguire.

Schermata selezione personaggi

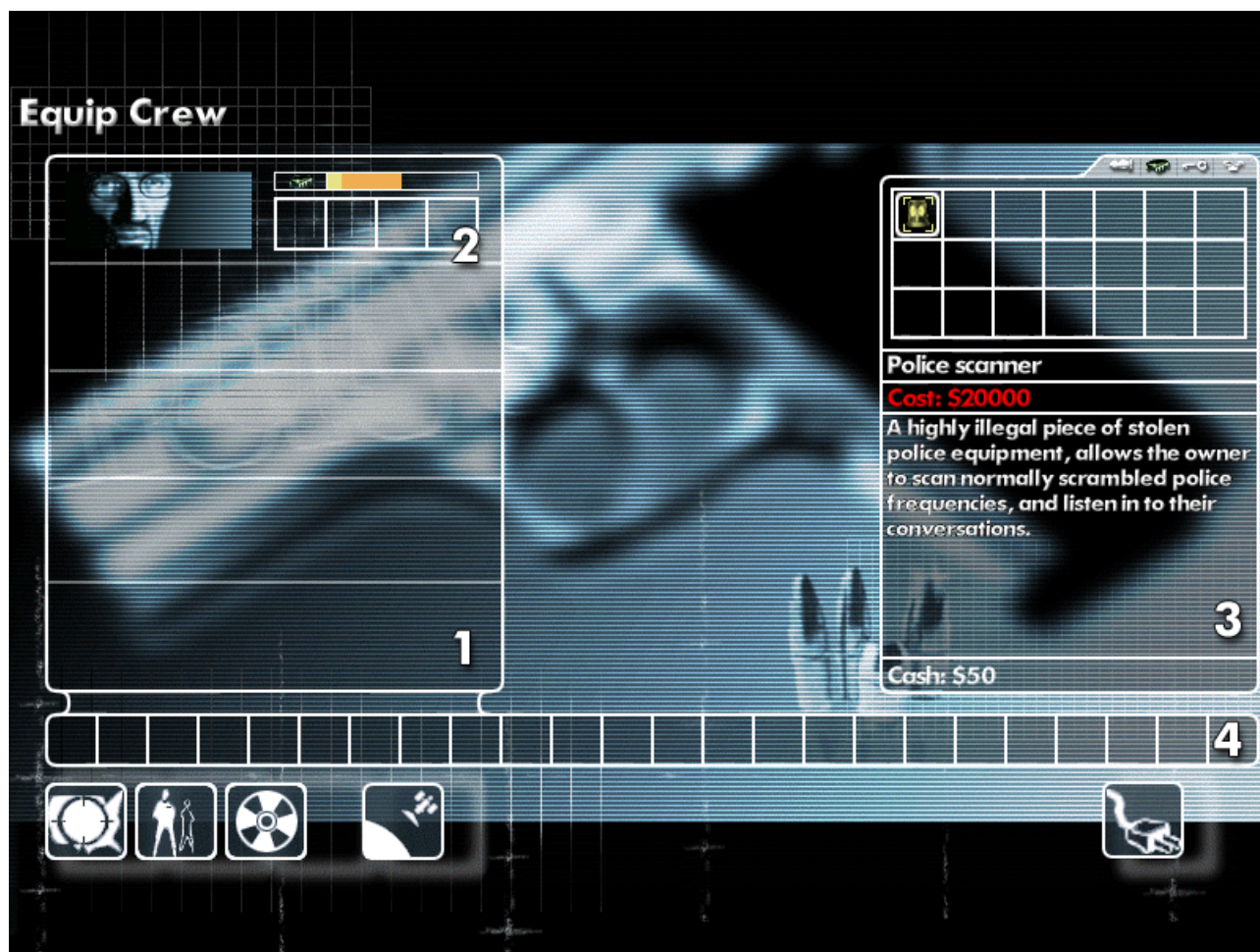
Dopo le spiegazioni, dovete scegliere quali uomini volete nella banda per eseguire il lavoro usando la schermata di selezione della banda, anche se non tutti sono sempre disponibili, perché per alcuni colpi esistono vincoli alla composizione della squadra.



1. Questi sono tutti i membri della banda attualmente attivi. Cliccando col tasto sinistro sulla foto di uno di loro, lo si sceglie per il prossimo colpo.
2. Questa parte dello schermo mostra il livello di bravura che ogni membro della banda ha in tre campi: Lockpicking (serrature), Weapons (armi) ed Electronics (elettronica). Viene indicato sia il livello attuale, sia quello massimo raggiungibile dal personaggio.
3. Quando viene selezionato un personaggio, qui appare una sua breve biografia.
4. Da qui si accede ad altre schermate: selezione equipaggiamento, schermata delle spiegazioni, schermata di caricamento e salvataggio.
5. Per iniziare a giocare
6. Per uscire dal gioco

Schermata di equipaggiamento

Prima di mandare la vostra banda ad affrontare un colpo, dovete equipaggiarla a dovere. Questa schermata vi permette di comprare nuovo equipaggiamento e di ridistribuirlo fra i vari membri a seconda delle competenze.

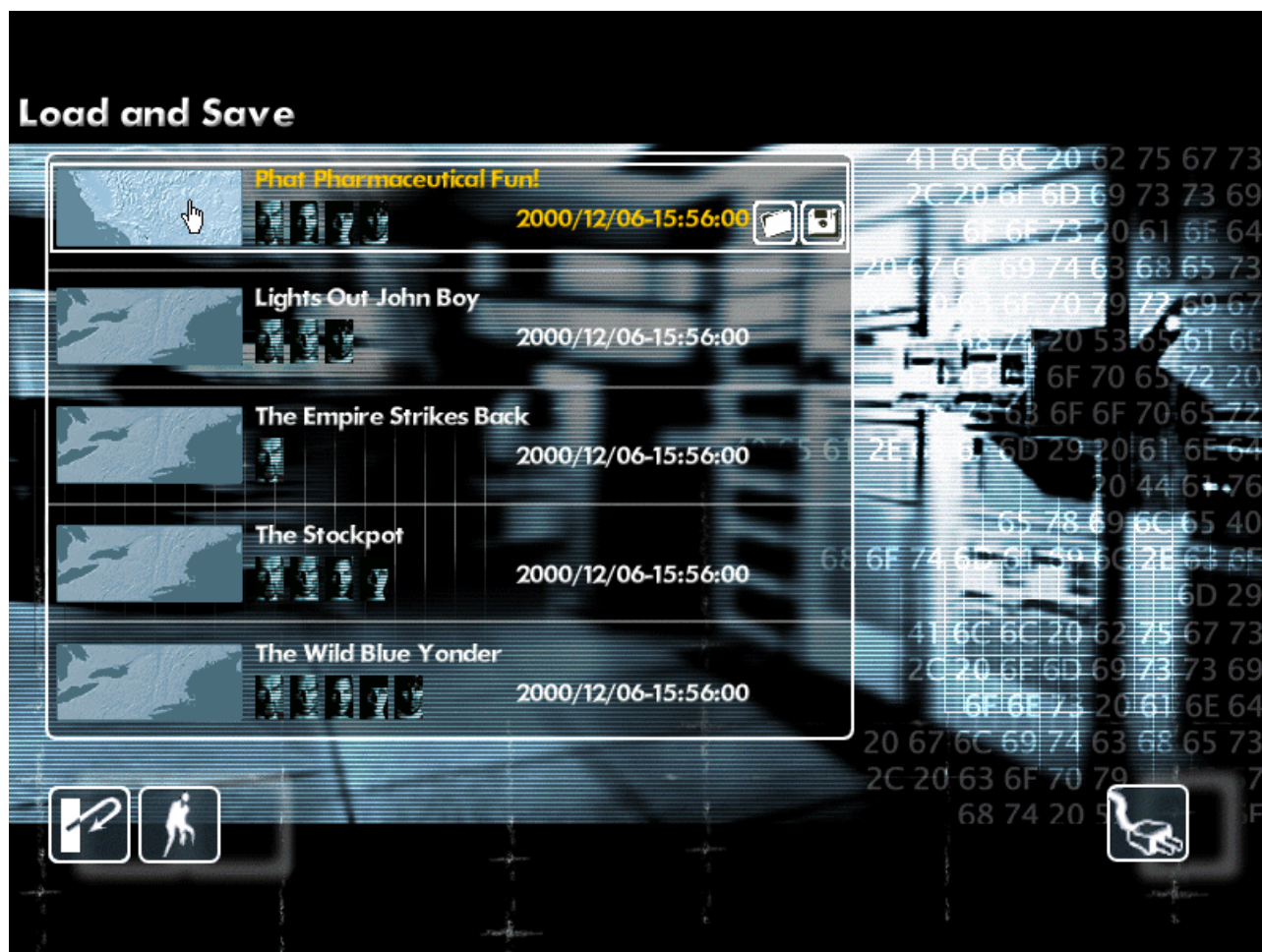


La schermata di equipaggiamento vi permette di comperare oggetti da depositare al covo, quindi di assegnarli a ciascun membro della banda. Comincerete il colpo con gli oggetti che avrete assegnato a ogni membro e non potrete utilizzare il resto dell'equipaggiamento rimasto nel covo.

1. Questi sono i membri della banda: per comprare e assegnare un oggetto, cliccate su di esso e trascinatelo su uno spazio libero del personaggio in questione.
2. Questi sono gli spazi disponibili in cui si distribuisce l'equipaggiamento. Se sono pieni, non potete affidare altro equipaggiamento a quella persona. Potrete eliminare alcuni oggetti per fare spazio nell'inventario dei singoli personaggi, o per rimetterli nel deposito del covo, che appare in basso.
4. In quest'area è visualizzato l'equipaggiamento di tutti i membri della banda, nel suo insieme. Tutti gli oggetti comperati sono a disposizione e possono essere affidati a un singolo membro.

Quando avrete scelto ed equipaggiato la vostra squadra e ricevuto le informazioni necessarie, potrete cominciare la vostra missione.

Schermata di caricamento e salvataggio



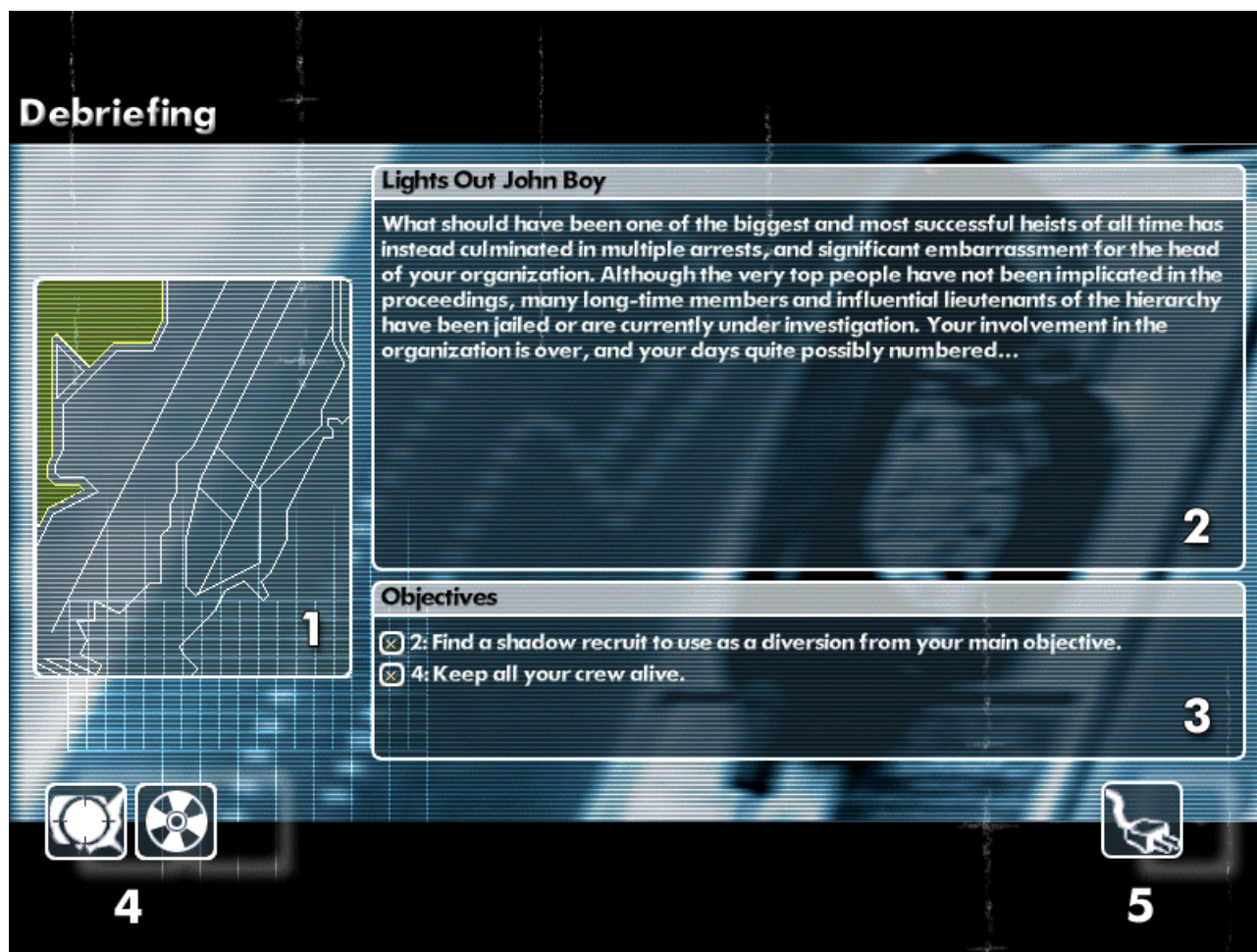
Questa schermata vi permette di caricare partite salvate in precedenza. Al termine di ogni colpo, potete anche salvare ciò che avete portato a termine.

Per salvare un colpo concluso in uno spazio libero, cliccate sull'icona del dischetto che compare nell'angolo in basso a destra dello spazio libero: ciò che avrete fatto fino a questo punto verrà salvato.

Per caricare una partita salvata in precedenza, cliccate nell'area a sinistra dello spazio libero.

Schermata di valutazione

La schermata di valutazione vi fornisce informazioni sui risultati dei colpi precedenti.



Se avete mancato un obiettivo vitale della missione, vi verrà comunicato qui e potrete ritentare la sorte.

1. Vi mostra quale distretto avete appena lasciato
2. Fornisce una descrizione degli eventi successivi al vostro ultimo colpo
3. Mostra gli obiettivi raggiunti e quelli mancati
4. Vi permette di passare al livello successivo, o di ritentare la missione fallita
5. Vi permette di uscire

PANNELLO DI CONTROLLO



Il pannello di controllo serve per selezionare e deselectare i membri della squadra, per distribuire l'equipaggiamento e per usare le armi e gli altri oggetti. È diviso nelle seguenti parti:

Foto del personaggio



Questo è uno dei due modi per controllare i membri della vostra banda (l'altro è selezionarli cliccando direttamente su di essi, quindi sulla loro destinazione). Tutti i nuovi membri che recluterete nel corso di un colpo saranno mostrati qui.

Selezione/deselezione

Il clic singolo seleziona/deseleziona un personaggio. Bisogna selezionare un personaggio prima di poterlo muovere.

Tenendo premuto il tasto <CTRL> potete fare selezioni multiple nel pannello di controllo.

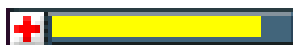
Centrare la visuale su un personaggio

Con un doppio clic su una foto, portate quel personaggio al centro dello schermo.

Morte

Quando un personaggio viene ucciso, la sua foto viene rimossa dal pannello.

Barra dell'energia



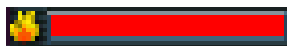
La barra dell'energia appare sotto la foto del personaggio corrispondente e indica il suo attuale livello di salute. Quando la persona viene danneggiata, la barra si accorcia.

Barra della protezione



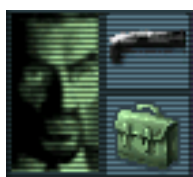
La barra della protezione indica il livello di protezione fornito da un giubbotto antiproiettile al membro della banda. Il giubbotto antiproiettile è efficace contro la maggior parte delle armi da fuoco e permette a chi lo indossa di sopportare più colpi di quanto sarebbe normalmente possibile durante gli attacchi.

Barra del panico



La barra del panico è rappresentata da una piccola icona a forma di fiamma. Indica il panico creato dal giocatore e cambia a seconda che questo aumenti o diminuisca. Il panico si crea quando si brandisce un'arma tra la folla, quando ci si trova nel luogo in cui suona un allarme, o quando si commettono altri crimini in presenza di testimoni. Il panico si esaurisce col tempo se il membro che lo ha creato riesce a non farsi avvistare dalle forze dell'ordine e scema più velocemente se questi riesce a raggiungere un rifugio in cui nascondersi.

Armare e disarmare



Cliccando col pulsante sinistro su un'arma dell'inventario di uno dei membri della banda, questa andrà a occupare lo spazio riservato all'oggetto attuale, sotto la foto. Cliccando col pulsante sinistro su questo spazio, l'arma o l'oggetto passeranno nelle mani del personaggio e potranno essere usati.

Cliccando ancora col pulsante sinistro, l'arma o l'oggetto vengono messi via.

Inventario



Ogni membro della banda ha un inventario che contiene tutto il suo equipaggiamento.

L'inventario è diviso in quattro categorie, una per ogni tipo di equipaggiamento. Le prime tre categorie sono relative alle tre abilità principali richieste per usare quegli oggetti, mentre la quarta, Auxiliary (varie), comprende tutto l'equipaggiamento che non richiede un'abilità particolare per il suo utilizzo.

Sotto le prime tre categorie, un indicatore mostra il corrispondente livello di competenza del membro. L'eccezione è la categoria Auxiliary (varie) che non richiede nessuna abilità specifica.

L'icona della valigia vi dà accesso all'inventario dei membri della banda. Cliccando su di essa col pulsante sinistro, aprirete l'inventario e potrete vederne il contenuto.

Per trasferire un oggetto nell'inventario di un altro membro, cliccate col pulsante sinistro e, tenendolo premuto, trascinate l'oggetto sulla foto del destinatario. L'oggetto sarà trasferito nell'inventario di quest'ultimo, a patto che abbia uno spazio libero.

Gli oggetti possono anche essere trascinati in questo modo dall'inventario ai negozi, quando si desidera venderli per recuperare parte dei soldi spesi per acquistarli. La somma ricevuta per la vendita sarà considerevolmente inferiore a quella spesa per l'acquisto. Cliccate con il pulsante sinistro del mouse sull'oggetto da vendere e trascinatelo direttamente sul negozio a cui volete venderlo.

Oggetti impugnati e attivati

Certi oggetti devono essere impugnati o attivati prima che sia possibile usarli. Entrambe queste operazioni si effettuano cliccando con il pulsante sinistro del mouse sull'icona dell'inventario relativo.

Ovviamente, tutte le armi ricadono in questa categoria, che comprende anche questi oggetti:

Oggetti	Si impugna	Si attiva
Police Scanner (radar polizia)	No	Sì
First Aid (pronto soccorso)	No	Sì
Electronic jammer (disturbatore)	No	Sì
Camera (telecamera)	Sì	No
Crowbar (piede di porco)	Sì	No
Wire cutters (cesoie)	Sì	No

Per attivare un oggetto, cliccate su di esso una volta. Cliccando ancora lo disattiverete.

Se l'oggetto deve essere impugnato, cliccate su di esso una volta con il pulsante sinistro del mouse per farlo impugnare al membro della banda scelto. Lo vedrete apparire nello spazio riservato all'oggetto impugnato, accanto al ritratto del personaggio.

Diario della missione



Il diario della missione contiene un elenco degli obiettivi che la vostra squadra deve raggiungere per completare il colpo con successo. Nella maggior parte dei casi, gli obiettivi vi saranno assegnati da un contatto all'inizio di ogni missione.

Ogni nuovo obiettivo sarà aggiunto all'elenco; gli obiettivi raggiunti o falliti verranno opportunamente evidenziati. La schermata di valutazione visualizzerà queste informazioni in modo che possiate giudicare i risultati di un colpo.

Messaggi generici



La cassetta dei messaggi è usata per aggiornare e conservare le comunicazioni fra i vari contatti e la vostra banda, nonché per ricordare le informazioni raccolte in precedenza.

Su tutti i messaggi è indicato il momento preciso in cui sono stati inviati.

Le frecce a destra e a sinistra permettono di scorrere l'archivio per mostrare tutti i messaggi ricevuti in precedenza e quelli nuovi, appena arrivati.

Minimappa



La minimappa è una rappresentazione visiva schematica della zona circostante.

Su di essa sono rappresentati tutta la rete stradale e gli edifici del posto, ma soprattutto consente ai contatti di indicare la posizione degli edifici bersaglio: questi ultimi lampeggiano per mostrare con chiarezza dove dovrebbe dirigersi la vostra banda.

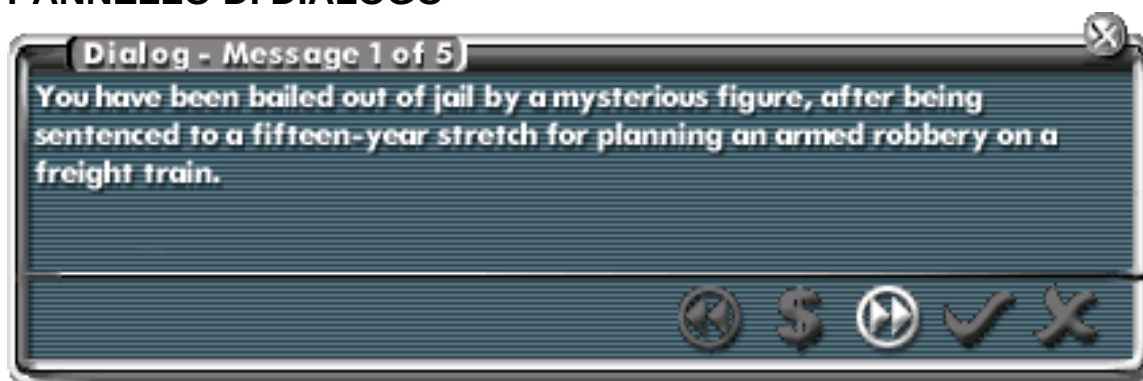
I bersagli dei colpi appaiono in rosso lampeggiante e smettono di lampeggiare non appena li raggiungete. Questi bersagli possono essere veicoli, individui o persone.

La minimappa indica anche la polizia, in blu, che può essere guardata mentre pattuglia le strade. La squadra può così evitare i posti in cui c'è troppa attività delle forze dell'ordine.

Nota: la polizia sarà visualizzata sulla minimappa solo se la vostra banda disporrà di un radar polizia.

La minimappa visualizza, quando è necessario, anche un timer che indica quanto tempo rimane per completare un certo colpo.

PANNELLO DI DIALOGO



Il pannello di dialogo apparirà ogni volta che un membro della banda parlerà con un contatto, di persona o al telefono, entrando nel suo raggio d'azione o nell'edificio in cui si trova.

Opzioni

Se necessario, il pannello di dialogo vi offrirà altre opzioni. Il numero di sequenza del dialogo è indicato in cima al pannello di dialogo.

Pay Now (paga ora)



Il membro della banda consegna la somma di denaro necessaria a concludere una transazione.

Next Dialogue (dialogo seguente)



Mostra il dialogo successivo della sequenza.

Previous Dialogue (dialogo precedente)



Mostra il dialogo precedente della sequenza.

Yes (sì)



Accetta un'offerta fatta da un contatto.

No



Rifiuta un'offerta fatta da un contatto.

IL MENU CONTESTUALE

Per la maggior parte delle azioni che i membri della vostra banda dovranno eseguire, si può utilizzare il menu contestuale.

Vi si accede cliccando col pulsante sinistro, dopo aver selezionato un personaggio. Perché appaia, il puntatore deve trovarsi sopra un veicolo o un edificio, non su uno spazio aperto.

A seconda della posizione del puntatore, appariranno diverse opzioni, che, comunque, saranno sempre una combinazione delle seguenti:

Pay (paga)



Permette al membro della banda di pagare per un oggetto e completare la transazione.

Recruit (recluta)



Il membro della banda entra nell'edificio bersaglio e cerca di reclutare nuovi membri

Heal (cura)



Invia il membro della banda presso un ospedale per ricevere cure mediche.

Case (sopralluogo)



Invia il membro della banda nell'edificio per effettuare un sopralluogo e raccogliere le informazioni essenziali per un potenziale colpo.

Heist (rapina)



Invia un membro della banda nell'edificio per rapinarlo.

Cancel (annulla)



Chiude il menu contestuale

IL PANNELLO SOPRALLUOGO/RAPINA

Il pannello sopralluogo/rapina è lo strumento più importante che la vostra squadra userà per portare a termine le sue missioni, in quanto serve sia per scoprire informazioni importanti sui potenziali obiettivi di rapina, sia per mostrare come procede il colpo.

Tale pannello fornisce informazioni sugli edifici o sui veicoli che devono essere rapinati, sia durante il sopralluogo, sia durante la rapina. Si usa per capire se il colpo intrapreso si concluderà con un ricco bottino o con uno scontro con la polizia.

Di solito, tutti gli edifici sono protetti da una serratura di qualche tipo, per impedire ai ladri di entrare e rapinare.

Modalità Sopralluogo

Il sopralluogo è essenziale, in quanto vi permette di scegliere i membri della squadra e l'equipaggiamento adeguato. Senza sopralluogo è impossibile sapere che serrature ci sono nell'edificio, e quindi che tipo di equipaggiamento sarà necessario alla vostra banda per fare breccia e mettere le mani sul malloppo.

Il sopralluogo si effettua prima della rapina: uno o più membri della banda si introducono nel potenziale obiettivo per curiosare e ricavare le informazioni essenziali. Prima di effettuare una rapina in un edificio, è necessario completare il sopralluogo.

Il pannello sopralluogo/rapina si attiva usando il menu contestuale e selezionando l'opzione Case (sopralluogo) o Heist (rapina). Le informazioni già ottenute con un sopralluogo presso il veicolo o l'edificio vengono conservate e possono essere consultate, selezionando l'icona Informazioni, che rimarrà visualizzata sopra l'edificio dopo il sopralluogo.

Il pannello sopralluogo si aprirà vicino all'edificio che volete ispezionare, all'interno della schermata di gioco, fornendovi una rappresentazione a icone del colpo in cui siete impegnati.

Informazioni del pannello Sopralluogo

Quando si effettua un sopralluogo per la prima volta, compare questo pannello, che mostrale informazioni di cui avete bisogno sull'edificio.



Sopralluogo in corso

Area visualizzazione banda

Mostra i membri della banda attualmente all'interno dell'edificio: se entrano altri membri, verranno mostrati in quest'area. Quelli che escono dall'edificio scompaiono da questa zona del video.

Descrizione edificio

Vi dice in quale tipo di edificio si trovano attualmente i vostri uomini.

Opzioni

La sezione Opzioni elenca le possibili azioni che la vostra banda può compiere nell'edificio. Le opzioni significative nella situazione corrente sono evidenziate in grassetto, mentre le altre sono trasparenti.

Ecco la lista completa:

Exit (esci)



Fa uscire dall'edificio tutti i giocatori selezionati.

Pay (paga)



Un qualsiasi membro all'interno consegnerà il denaro chiesto da un contatto (se la squadra riesce a mettere assieme la cifra, unendo il denaro presente nei rispettivi inventari).

Case (sopralluogo)



Se il sopralluogo non è già stato compiuto, o se deve essere tentato da un altro personaggio con abilità diverse, il giocatore può (ri)selezionare la relativa opzione.

Heist (rapina)



Da inizio alla rapina nell'edificio designato.

Indicatore del sopralluogo



L'indicatore di tempo del sopralluogo indica quanto tempo ci vorrà per raccogliere le informazioni necessarie. Quando arriva al massimo, il sopralluogo è stato completato.

Sospettometro



Il sospettometro si trova accanto all'indicatore di tempo del sopralluogo e indica il livello di sospetto delle persone all'interno dell'edificio verso i membri della vostra banda. Quando il sospettometro arriva al massimo, i membri della vostra banda vengono cacciati dall'edificio. Chi ha suscitato sospetti, verrà indicato da un punto esclamativo giallo sopra la testa quando si avvicinerà nuovamente all'edificio, e non vi potrà rientrare se non quando i sospetti si saranno dissipati.

Fasi del colpo

La sezione dedicata al colpo mostra quali oggetti si trovano nell'edificio che viene esaminato, organizzati nelle rispettive categorie di appartenenza.

Lo scopo di un sopralluogo è identificare tutti gli elementi prima di iniziare un lavoro. Non riuscirci significa aumentare considerevolmente il tempo necessario per eseguire il colpo, visto che ogni ostacolo non identificato aumenta il tempo necessario a concludere la rapina.

Ogni ostacolo presente nell'edificio può essere visto solo da chi possiede il necessario grado di competenza in una delle tre abilità specialistiche, altrimenti apparirà un'icona con un punto interrogativo. Per migliorare le probabilità di successo, bisogna rimuovere questi punti interrogativi, cosa che può richiedere l'invio di un membro della banda che possieda una maggiore abilità specifica.

Selezionate dal pannello una delle icone corrispondenti alle fasi del lavoro, elencate di seguito, per avere un'analisi più dettagliata degli ostacoli di quella fase. Vi saranno mostrate solo le fasi che prevedono ancora ostacoli non superati.

Cliccando su un ostacolo farete apparire gli oggetti necessari a superarlo. Se ne possedete uno, presso l'ostacolo verrà visualizzata l'icona di una valigetta.

Più avanti nella vostra carriera, troverete l'equipaggiamento che vi permetterà di raccogliere informazioni anche dall'esterno dell'edificio scelto per la rapina.

Persone



In realtà, questa categoria comprende tutti gli ostacoli viventi e spazia dai civili innocenti che urlano, ai cani da guardia, fino agli agenti di polizia o a quelli dell'FBI in borghese. Più sono numerosi, più tempo richiedono. I civili sono quelli che chiedono il minor impegno in termini di tempo, mentre gli ufficiali dell'FBI sono i più ostici.

Questa fase si esegue al meglio con una squadra numerosa e ben armata: più sono i membri, meglio sono armati, minore sarà il tempo necessario.

Dispositivi di sicurezza



Questa è la fase specialistica di competenza dei personaggi esperti in tecnologia, che dovranno vedersela con una vasta gamma di dispositivi elettronici, come i sensori di movimento, i rilevatori termici e i sensori nel pavimento.

Per disattivare in modo efficiente questi dispositivi di sicurezza, serve un alto livello di abilità in elettronica e l'equipaggiamento adeguato.

Ostacoli



Con il termine "ostacoli" si intendono tutte le barriere tra i rapinatori e la cassaforte, quest'ultima esclusa: serrature di sicurezza, porte a combinazione e saracinesche automatiche.

Le serrature sono il campo d'azione degli scassinatori e richiedono membri della banda con un alto livello di abilità in serrature, nonché un equipaggiamento specialistico come gli arnesi da scasso e gli incisori laser per liberarsene velocemente.

Casseforti



Esistono molti tipi di casseforti, dalla semplice cassetta chiusa a chiave alle casseforti elettroniche e a combinazione, fino all'ultimo modello supersicuro con chiusura a tempo. A seconda del tipo di cassaforte, sono necessari diversi tipi di abilità ed equipaggiamento per aprirla.

Carico



In questa fase, avviene il prelievo del bottino dalla cassaforte. Può essere una fase molto lunga, a seconda del contenuto della cassaforte. Utilizzando grossi sacchi o carrelli a motore è possibile accelerare notevolmente il prelievo.

Commutatore giorno/notte

I colpi possono essere eseguiti durante il giorno o la notte. Tocca a voi capire quando è più facile...



A destra delle icone delle fasi del lavoro, appare un commutatore che può essere usato per vedere gli ostacoli diurni e notturni.



Il commutatore permette di valutare le differenze fra le varie fasi del colpo a seconda dell'orario.

Noterete che, in molti casi, gli ostacoli all'interno di un edificio cambiano significativamente dal giorno alla notte.

Tempi di lavoro

Qui di seguito sono elencate varie definizioni di termini che permettono di stabilire l'esito di un tentativo di rapina.

1. Suspicion Time (tempo di sospetto)

Il tempo che potete trascorrere all'interno dell'edificio prima di essere buttati fuori. Viene calcolato in base al numero di membri presenti nell'edificio e al numero di misure di sicurezza. Questo valore inizia a scendere quando la banda esce. Diventa possibile rientrare nell'edificio solo quando è tornato a zero.

2. Case Time (tempo di sopralluogo)

Il tempo necessario alla banda per preparare il colpo, calcolato in base all'abilità delle persone che effettuano il sopralluogo e al numero di ostacoli presenti nell'edificio. Il sopralluogo deve essere completato PRIMA che sia possibile effettuare la rapina.

È necessario che il tempo di sopralluogo sia inferiore al tempo di sospetto.

3. Alarm Time (tempo di allarme)

È un intervallo di tempo fisso che dipende dagli ostacoli presenti all'interno e indica quando scatterà l'allarme. Soltanto un disturbatore può prolungarlo, ma comunque non può ritardare indefinitamente il momento dell'allarme. Può essere presente anche un allarme silenzioso, che suona presso una stazione di polizia senza avvertire il giocatore. Il tempo di allarme è indipendente dall'abilità della banda.

4. Job Time (tempo di rapina)

Un intervallo di tempo variabile, necessario alla banda per completare il colpo e dipendente dagli ostacoli da superare, dall'abilità dei membri della banda, dall'equipaggiamento che trasportano e dall'ora in cui si tenta la rapina.

Durante la rapina, dovete controllare che il tempo di rapina sia inferiore al tempo di allarme.

5. Al diavolo tutto!

Se volete tentare il sistema "Al diavolo tutto!", tentando una rapina senza prima effettuare un sopralluogo, niente ve lo impedisce, ma il risultato sarà imprevedibile. Infatti, gli ostacoli ignoti potrebbero aumentare notevolmente il tempo necessario al colpo.

Ricordate che soltanto due membri della banda possono agire su un dato ostacolo, indipendentemente dal numero di persone presenti all'interno dell'edificio. Infatti, per prevedere con quanta perizia verrà effettuato il lavoro, si considera il livello di abilità dei due membri più portati in quel campo e se ne fa una media.

Modalità Rapina

Dopo un sopralluogo eseguito con successo, oppure se si sceglie di saltarlo interamente, la squadra può rapinare l'edificio. Ciò può essere fatto usando il menu contestuale oppure dall'interno dell'edificio, dopo essere entrati o, ancora, al termine del sopralluogo stesso.

Non appena questa opzione viene selezionata, la rapina comincia. Da quel momento in poi, la squadra lotta contro il tempo per terminare il colpo prima che suoni l'allarme e che la polizia locale si presenti sul luogo del reato per indagare.

Indicatore di allarme



L'indicatore di allarme appare soltanto al termine della fase di sopralluogo, durante la quale viene invece visualizzato il tempo necessario all'ispezione.

Mostrare quanto manca al suono dell'allarme; dovrebbe essere sempre più lungo dell'indicatore di rapina, prima di dare il via al colpo. Quando scende a zero, l'allarme dell'edificio suona automaticamente, attirando tutti i tutori dell'ordine nei paraggi.

Indicatore di rapina



Se è più corto dell'indicatore di allarme, allora il colpo può essere completato prima che arrivi la polizia.

Come l'indicatore di allarme, l'indicatore di rapina scatta col passare del tempo, man mano che i vari ostacoli vengono superati.

Accelerare il lavoro

Quando si invia più di un uomo per compiere un dato lavoro, il tempo impiegato dipenderà dal livello di abilità dei due membri specializzati nell'operazione e presenti all'interno dell'edificio.

LA SCHERMATA DI GIOCO

Membri della banda



I membri della vostra banda sono sempre visualizzati sullo schermo, a meno che non siano dentro un veicolo o un edificio.

Potete selezionarli dalla schermata di gioco tracciando attorno ad essi un riquadro, che vi permetterà di selezionare eventualmente anche l'intera squadra in un colpo solo. Quando un membro è selezionato, viene evidenziato da un riquadro rosso e viene visualizzata, in verde, la corrispondente barra dell'energia.



Salute

La barra verde che appare sopra ciascun personaggio mostra le sue condizioni di salute. Con il peggiorare di queste condizioni, la barra passa dal verde (massima salute) al giallo e quindi al rosso (morte imminente).

Panico

Ogni volta che si estrae un'arma, un'icona blu contrassegna chi l'ha estratta, per indicare che quel personaggio sta attirando l'attenzione della polizia. Se l'icona diventa rossa, significa che un membro delle forze dell'ordine sta attualmente inseguendo il membro della banda.

Sospetto

Se un membro della banda ha partecipato al sopralluogo di un edificio e ha suscitato sospetti, non vi potrà rientrare fino a quando i sospetti non si saranno dissipati. Per indicare questa circostanza, apparirà un punto esclamativo giallo quando il personaggio si avvicinerà all'edificio. Il punto esclamativo sparirà solo quando il membro della banda si allontanerà.

Panico

Ogni volta che la vostra banda commette un crimine, crea panico, che attira i poliziotti come mosche al miele e allontana gli altri civili non violenti.

Il grado di panico creato varia a seconda della gravità del crimine. Estrarre un'arma in pubblico causa poco panico, mentre uccidere qualcuno o distruggere un veicolo crea maggiore turbamento.

Il panico può essere sfruttato a proprio favore per creare diversivi che allontanino la polizia dal luogo di un delitto più importante.

Quando la vostra banda o un altro elemento criminale nella zona provocano panico, si ha immediatamente un duplice effetto.

Tutti i civili all'interno di un certo raggio saranno presi dal terrore e fuggiranno dalla fonte di agitazione. Se incrociano un agente mentre sono ancora terrorizzati, gli trasmetteranno il terrore.

Tutti gli agenti abbastanza vicini da accorgersene, si sposteranno verso la fonte e tenteranno di neutralizzare la minaccia, se è ancora presente, insieme agli agenti che sono venuti a contatto con i civili impauriti. Se un membro della vostra banda sta ancora creando panico quando la polizia è nelle vicinanze, quest'ultima aprirà il fuoco.

Il panico si esaurisce lentamente, col tempo; si può abbreviare questo periodo portando il bottino presso un rifugio locale. I contatti presenti nei rifugi spesso conoscono degli agenti di polizia e possono convincerli a chiudere un occhio.

Edifici

In ogni distretto, troverete diversi tipi di edifici: palazzi, case, ospedali, stazioni di polizia.

Ecco una lista dei più importanti tipi di edifici e delle loro funzioni.

Case e palazzi



Ne esistono di molti tipi: si va dagli edifici abbandonati o ai caseggiati di vecchia data fino ai complessi residenziali di lusso. In tutti i casi, questi edifici sono obiettivi abbastanza semplici, per quando la vostra banda ha urgente bisogno di mettere le mani su un po' di contante.

In generale, più elegante è la zona, più lussuoso è l'edificio e maggiori sono le possibilità di trovare guardie e sistemi di sicurezza avanzati, ma l'apparenza può ingannare; dunque, fate sempre un sopralluogo dell'edificio prima di tentare una rapina.

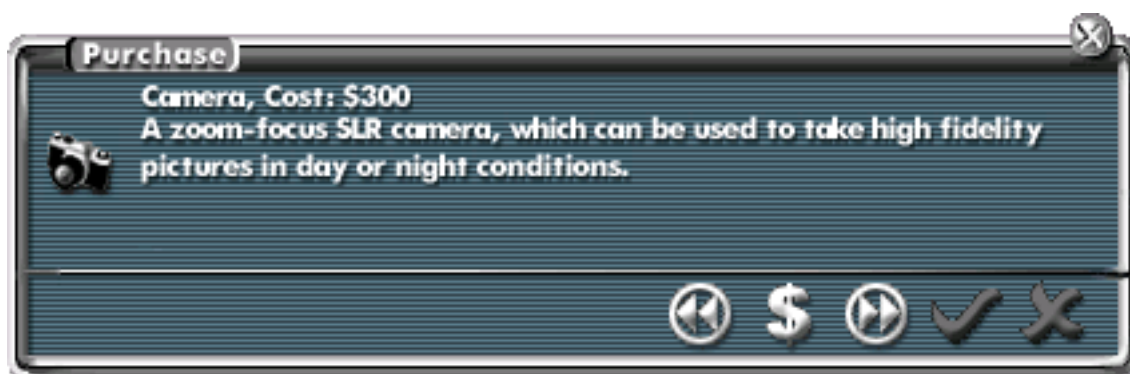
Banche

Ovviamente, le banche sono importanti depositi di denaro. Il livello dei loro ostacoli e sistemi di sicurezza varia da distretto a distretto ma, come regola generale, le banche hanno sistemi di sicurezza, serrature e casseforti più efficaci di tanti altri edifici.



Negozi

Ogni zona ha bisogno di negozi per rifornire i cittadini di ciò di cui necessitano. Nei negozi si trovano anche molte cose utili alla vostra banda, che possono essere comprate, o (se preferite) anche semplicemente "prelevate".

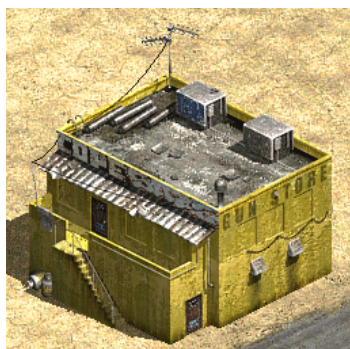


Vendita di oggetti

A volte, la vostra banda può trovarsi a corto di fondi per un dato colpo. In questo caso, potete sempre rivendere gli oggetti ai negozi per intascare una parte del prezzo di acquisto.

Per farlo, cliccate con il pulsante sinistro del mouse sull'oggetto da vendere e riceverete una parte del normale prezzo di acquisto. Spesso, si tratta di una parte piuttosto esigua.

Armerie



Le armerie saranno probabilmente una tappa obbligata per la vostra banda. Le armi devono essere continuamente aggiornate e rifornite durante un colpo. Inoltre, la natura degli scontri cambia quando la vostra banda si muove di distretto in distretto e di stato in stato.

Le armerie negli USA sono una vertiginosa esposizione di armamento, che va da folgoratori e manganelli fino a mitragliatrici, granate e addirittura lanciamissili. Entrate, pagate e via!

Ferramenta



I negozi di ferramenta forniscono gli elementi di base dell'equipaggiamento: pale, badili, ecc. Di regola, non troverete articoli ipertecnologici, ma non per questo sono inutili.

Negozi di elettronica



I negozi di elettronica sono una vera manna per il rapinatore tecnologico: troverete tutti quei sofisticati impianti necessari per neutralizzare i sistemi di sicurezza.

Farmacie



Le farmacie vendono, ovviamente, farmaci. Servono a medicare i membri feriti della vostra banda, che ogni tanto vengono coinvolti in scontri a fuoco con altri criminali o con le forze dell'ordine.

Per curare un membro della banda, comprate un kit di pronto soccorso e poi cliccate col pulsante sinistro per usarlo.

Bars



I bar sono delle istituzioni in ogni zona: un posto in cui la gente si incontra, beve e trascorre il tempo.

Siccome richiamano molto colore locale, sono un'eccellente fonte di informazioni sul luogo o sul colpo, di consigli sussurrati e di potenziali reclute.

Rifugi



Ci sono persone che hanno la vostra stessa vocazione al crimine e sono di grandissimo aiuto quando siete nei guai, perché gestiscono i cosiddetti rifugi, ovvero posti in cui potete riposarvi per un po' e lasciar calmare le acque prima di tornare in campo.

Di solito, sarà il vostro contatto per il colpo a dirvi dove si trova il rifugio locale; se ce ne fosse la necessità, potrete andare lì e nascondervi. Spesso, sono anche utili fonti di informazioni ed equipaggiamento.

La maggior parte di questi edifici avrà richieste particolari prima di lasciarvi entrare, perciò dovrete sgobbare un po' per usufruirne.

Edifici dei servizi d'emergenza

Ospedale



Gli ospedali offrono un servizio a chi necessita di cure urgenti, dietro pagamento di una parcella. Se qualche membro della vostra banda è gravemente ferito, potete farlo ricoverare e curare. Ma assicuratevi che i medici non chiamino la polizia!

Stazione di polizia



La nemesi della vostra banda, la polizia, si trova qui. Tutte le loro pattuglie iniziano e finiscono da questo edificio. Osservate la stazione per capire dove la polizia fa servizio di pattuglia e gli orari in cui sorvegliano determinati edifici.

Icone sugli edifici

Sugli edifici appaiono diverse icone. Ecco una lista.

Edifici chiusi



Alcuni edifici, specialmente gli esercizi commerciali, non permettono l'ingresso di notte. In questi casi, le seguenti icone indicano se l'accesso è proibito o consentito. In genere, si può entrare ugualmente, se si è in possesso di arnesi da scasso.

Esiste anche la possibilità (espressa in percentuale) di far scattare un allarme. Quest'ultima dipende dal livello di abilità con le serrature del personaggio.

Allarme attivato



Quando suona un allarme, sull'edificio apparirà l'icona in alto e si sentirà la segnalazione acustica.

Icona informazioni del sopralluogo



Questa icona sarà visualizzata su ogni edificio che è già stato ispezionato e sarà visibile per tutta la durata del colpo.

Foto del membro della banda

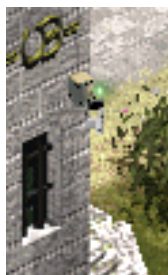


Se un membro della vostra banda è all'interno di un edificio, sarà visualizzata la sua foto, che apparirà solo finché la persona si trova all'interno.

Difese esterne

Quando tentate di attaccare certi obiettivi, possono entrare in gioco alcune difese esterne.

Telecamere a circuito chiuso



Sparse qua e là per la città ci sono diverse telecamere di sorveglianza, che faranno suonare un allarme se entrerete nel loro campo visivo.

Telecamere a infrarossi



Le telecamere a infrarossi sono state pensate soprattutto per l'uso notturno, per captare le emissioni termiche di chiunque si porti nel loro raggio visivo. Le telecamere a infrarossi attivano sempre l'allarme dell'edificio in cui si trovano, a meno che il membro della vostra banda non disponga di una tuta termica.

Riflettori



I riflettori si trovano nelle aree in cui è proibito l'accesso e se vi troverete nel loro fascio di luce suoneranno gli allarmi. Evitateli a tutti i costi.

Cinte elettrificate



Se le toccate, prenderete una bella scossa. Sono alimentate da una fonte d'energia: qualche volta potrete tagliare l'alimentazione dall'esterno e aprire così un varco.

Cinte normali



Le cinte normali possono essere tagliate usando le cesoie, oppure ricorrendo al piede di porco, se sono di legno. Questi due strumenti vi permettono di accedere a molti spazi altrimenti preclusi.

Cancelli



I cancelli vengono usati per chiudere al pubblico certe zone. Di solito, sono presidiati. Per poterli superare spesso è necessaria una chiave di qualche tipo, per esempio una tessera o un'uniforme.

Se un cancello è chiuso a chiave, trascinando su di esso il puntatore del mouse, vedrete apparire l'icona di chiusura. Dunque dovrete darvi da fare per trovare il modo di entrare.

Pedoni

C'è una gran varietà di pedoni che girano per lo scenario, intenti a svolgere le proprie attività quotidiane, più o meno legali. La maggior parte sono innocui cittadini, che si aggirano vestiti in diversi modi: dagli uomini e donne d'affari in doppio petto, a cittadini qualsiasi, fino alle prostitute e ai loro protettori.

Bisogna stare molto attenti ai pedoni, perché possono causare molti guai alla vostra banda.

Ogni volta che si estrae un'arma o si spara un colpo, si crea il panico tra i cittadini innocenti, che scapperanno terrorizzati. Se incrociano la polizia mentre sono ancora in questo stato, attireranno la loro attenzione sulle vostre azioni.

Bisogna cercare di creare meno panico possibile, che può avere serie conseguenze per voi e la vostra banda.

Veicoli

Troverete un vasto assortimento di veicoli nei vari distretti e stati che la vostra banda attraverserà. Essi saranno guidati da gente del posto, che si muove per i propri affari quotidiani.

Le marche e i modelli sono troppo numerosi da elencare qui, ma alcuni veicoli meritano un'attenzione particolare.

Furgoni per le consegne



Questi furgoni trasportano merci, generalmente verso i negozi, e possono contenere anche un po' di denaro, oltre al loro carico. Se vengono presi al momento giusto, forniscono il denaro e gli oggetti necessari. Spesso, questi veicoli svolgono un servizio di consegna/trasporto di merci o denaro fra depositi. Spiate i turni della prima mattinata e del tardo pomeriggio.

Autocarri blindati



Gli autocarri blindati trasportano oggetti di grande valore o forti somme di denaro. Di solito, hanno una scorta e molto probabilmente contengono dispositivi di sicurezza. Vale la pena di capire quale strada percorrano, dato che tendono a seguire sempre lo stesso percorso ogni giorno.

Nemici

Anche se la maggior parte dei pedoni che si aggirano nel gioco è costituita da innocui cittadini rispettosi della legge, ci sono due categorie da cui dovete sempre guardarvi: polizia e criminali.

Polizia

La polizia reagisce a tutti i crimini che vede perpetrati nei dintorni; in particolare, la sua attenzione è attirata da:

Allarmi degli edifici
Cadaveri
Armi estratte in pubblico
Armi che vengono usate
Spari contro un agente o un pedone

Ci sono quattro diversi tipi di forze dell'ordine da cui guardarsi.

Poliziotto di quartiere	Salute Protezione Precisione Armamento	Media Media Media Pistola Fucile	I poliziotti di quartiere svolgono il lavoro ordinario e si occupano delle effrazioni, dei litigi familiari e delle infrazioni al codice stradale. Sono dotati di armamento leggero (pistola o fucile) e si muovono nella loro zona di pattuglia.
Investigatore	Salute Protezione Precisione Armamento	Media Media High Pistola	Gli investigatori sono degli agenti duri, con esperienza in omicidi, meglio addestrati e armati della norma. Dispongono di un armamento più pesante, sono più abili con le armi e sfoggiano un giubbotto antiproiettile che li rende più difficili da eliminare.
S.W.A.T.	Salute Protezione Precisione Armamento	Alta Alta Alta Fucile Mitraglietta Carabina	S.W.A.T sta per Special Weapons And Tactics (armi e tattiche speciali). Vi basti sapere che le squadre S.W.A.T sono molto ben armate e addestrate per combattere il crimine. Le squadre S.W.A.T intervengono negli scontri a fuoco e fanno capo alla stazione di polizia locale. Se vi imbattete in una squadra S.W.A.T, preparatevi a una bella battaglia.
F.B.I.	Salute Protezione Precisione Armamento	Alta Alta Alta Fucile	Il Federal Bureau of Investigation, i federali. Chiamateli come vi pare, ma questi uomini sono implacabili cacciatori di fuorilegge. Non vi concederanno molta attenzione fino a che non diventerete una minaccia reale, ma quando lo faranno, sarà davvero dura liberarsi di loro!

Criminali

I criminali sono in genere persone spregiudicate che si aggirano nelle zone più squallide della città. Le loro imprese possono essere una vera seccatura per la vostra banda. Ai criminali non interessa che cosa stiate facendo; hanno i propri piani personali, per esempio rapina a mano armata, aggressione o qualche altro reato.

Quando i criminali si trovano intorno a voi, ne potete vedere gli effetti, perché la popolazione locale tenta di starne alla larga. I criminali attaccano chiunque capiti a tiro e quando lo fanno non si può ragionare con loro.

L'attività dei criminali può essere un pericolo per la vostra banda, perché attrae l'attenzione della polizia locale, che accorrerà per risolvere il problema. Se siete furbi, potete sfruttare questa circostanza osservando dove sta andando la polizia e mettendovi al lavoro quando è stata attirata altrove.

Guardatevi da questi tipi di criminali nella vostra zona:

Motociclista	Salute Protezione Precisione Aggressività Armamento	Media Bassa Media Alta Fucile	Queste palle di lardo sono i padroni delle strade, dal Nevada a New York City. Sono brutti, sporchi e cattivi, veramente pericolosi e attraverserebbero la strada solo per sputarvi addosso. Sono veramente felici quando vengono alle mani o vi falciano con una fucilata. Quando ci sono guai, è molto probabile che ci siano di mezzo loro
Chups	Salute Protezione Precisione Aggressività Armamento	Media Bassa Media Alta SMG	Sono i membri di una gang di strada: la violenza è la loro legge e rivolterebbero chiunque per un nichelino. Sebbene siano una minaccia, la loro abitudine di fumare crack li rende imprecisi nella mira.
Blades	Salute Protezione Precisione Aggressività Armamento	Media Bassa Media Alta SMG	Un'altra gang di strada, stessa feccia come i loro fratelli Chup, soltanto di colore diverso.
Guardia del corpo	Salute Protezione Precisione Armamento	Alta Alta Alta Fucile SMG	Questi enormi bestioni si possono trovare intorno ai casinò o alle aree superprotette, a guardia delle proprietà o dei loro padroni. Qualche volta il denaro (molto) che guadagnano non è abbastanza e la possibilità di aggredire qualcuno è una tentazione troppo forte. Sono armati fino ai denti, ben addestrati e il loro lavoro li porta a non aver paura della morte.
Capobanda dei motociclisti	Salute Protezione Precisione Aggressività Armamento	Alta Media Media Alta Fucile	Questi minacciosi tripponi sono le guide spirituali dei numerosi motociclisti sparsi per gli States. Sono brutali e feroci e possono attaccare con i pugni o aprirvi in due con una fucilata. State alla larga da queste belve!
Ubriaco	Salute Protezione Precisione Aggressività Armamento	Bassa Bassa Bassa Media Fucile	A questi bravi ragazzi, nulla piace più di una bottiglia di torcibudella. Hanno anche un debole per sparare a tutto ciò che si muove, magari anche i passanti, giusto per il piacere di farlo, o per procurarsi qualche soldo per l'alcol. Siete stati avvertiti.
Gangster cubano	Salute Protezione Precisione Aggressività Armamento	Media Bassa Media Media Carabina SMG Fucile	Questi bei tipi non sono solo dei dongiovanni! Si appostano intorno ai bordelli e ai bar di molte aree della città. Le loro prede sono i turisti di passaggio e chi altro capita. Non pestategli i piedi o ve ne pentirete.

CARATTERISTICHE DEI MEMBRI DELLA BANDA

Ogni membro della banda è uno specialista, che dispone di abilità specifiche.

Dunque, ciascuno eccellerà in un dato campo, se la caverà bene in un altro e avrà una sommaria conoscenza dei rimanenti.

I campi di abilità sono divisi in queste categorie:

Weapons (armi)

Capacità di usare armi e munizioni; determina quali armi può usare il personaggio e quanto è preciso nell'adoperarle.

Electronics (elettronica)

Capacità di manipolare e configurare dispositivi elettronici e di riconoscere altri sistemi elettronici. Utile specialmente per neutralizzare i sistemi di sicurezza.

Lockpicking (serrature)

Capacità che permette di forzare con facilità serrature e casseforti, anche se non serve a neutralizzare gli ostacoli di tipo elettronico.

Salute

Ogni membro della vostra banda ha una diversa costituzione fisica: alcuni sono più forti di altri e perciò possono sopportare danni fisici maggiori. Scoprirete che alcuni membri sono molto deboli e devono essere protetti da vicino, mentre altri possono sopportare un trattamento molto più duro.

Ogni personaggio parte con un certo livello di abilità in ciascuno di questi campi e migliora col tempo e l'esperienza.

Tutti i membri della banda che incontrerete nei vostri viaggi apparterranno a una delle seguenti cinque categorie. Con il passare del tempo, il livello di abilità aumenterà, riflettendo il grado di successo incontrato nei colpi. I livelli delle varie abilità sono tutti relativi e forniscono una stima approssimativa delle peculiarità di ciascuno.

Tuttofare



Armi	xx
Elettronica	xx
Serrature	xx
Salute	xxx
Velocità	xxx

Sono tipi spiritosi e con molti collegamenti nei posti giusti, che lavorano per il gruppo. Fra le loro numerose attività criminali, amano tenersi in esercizio con qualche rapina a mano armata.

Le loro numerose e variegata esperienze li rendono competenti un po' in tutto, anche se non c'è qualcosa in cui siano davvero esperti. Anche se non è una specialità vera e propria, sono utili come uomini a tutto campo, oppure quando gli altri membri non sono disponibili.

Assassins



Armi	xxxx
Elettronica	xxx
Serrature	xxxxx
Salute	xx
Velocità	xx

Queste donne sono rapinatrici davvero toste. In genere, hanno alle spalle una vita di stenti, che le ha rese insensibili alle sofferenze altrui.

Sono le più abili in assoluto con le serrature, usano molto bene le armi e se la cavano anche con l'elettronica. Peraltro, risentono dei limiti della costituzione fisica femminile: solo gli hacker sono meno resistenti di loro.

Scagnozzi



Armi	xxxx
Elettronica	x
Serrature	xxxx
Salute	xxxx
Velocità	xxxx

Questi pericoli pubblici da strada sono la spina dorsale di ogni banda. Fin dalla più tenera età sono stati coinvolti nelle lotte fra bande e hanno spesso lavorato come giustizieri, facendo strage di bande rivali. Sono eccellenti quando serve la forza bruta.

La loro formazione criminale li ha resi anche piuttosto abili con le serrature, dopo anni e anni passati a derubare magazzini. Essendo frequentatori abituali delle palestre, sono molto utili nelle fasi "carico" e "persone".

Hackers



Armi	x
Elettronica	xxxxx
Serrature	xxx
Salute	x
Velocità	x

Questi individui sono specialisti in elettronica. In genere, sono stati hacker e smanettoni fin da ragazzi, hanno lavorato per imprese informatiche o di sicurezza elettronica, per poi darsi al crimine. Il loro interesse per tutto ciò che è elettronico implica una natura curiosa, grazie alla quale sono in genere anche abbastanza bravi con le serrature.

Non sono ladri completi, a tutto campo, ma la loro abilità con l'elettronica li rende preziosissimi nei colpi "tecnici". La mancanza di esercizio fisico e le troppe notti passate alla tastiera o col saldatore in mano li hanno resi abbastanza deboli, perciò devono essere protetti dagli attacchi.

Veterani



Armi	xxxxx
Elettronica	xxx
Serrature	x
Salute	xxxxx
Velocità	xxxxx

I veterani, con i loro disturbi da stress post-traumatici, sono vere e proprie bombe a orologeria. Ovviamente, la loro specialità sono le armi, di cui sono davvero esperti. Grazie al loro addestramento militare, hanno un'abilità ineguagliabile nel comandare i civili durante la fase "persone" di un colpo.

Quando impartiscono ordini, tutti scattano! I veterani hanno anche un po' di esperienza in altri campi, soprattutto l'elettronica, grazie alla conoscenza dei sistemi di comunicazione da campo. Inoltre, grazie all'eccellente forma fisica, i veterani sono davvero forti e resistenti. Sono eccellenti nella fase di carico.

EQUIPAGGIAMENTO

Man mano che la vostra banda si fa strada, sentirete il bisogno di un equipaggiamento sempre più avanzato, per aprire casseforti più sofisticate, per eliminare più gente e per neutralizzare più sistemi di sicurezza. Le bande moderne possono contare su un vasto assortimento di materiale, descritto di seguito.

L'equipaggiamento si divide nelle seguenti categorie: armi, elettronica, arnesi da scasso, varie.

Alla maggior parte degli oggetti è associata un'abilità: più è alto il suo livello, più l'oggetto sarà usato con efficacia da chi lo adopera. Per ulteriori dettagli, consultate la prossima sezione.

Armi

Tutte le armi da fuoco, per la lotta corpo a corpo, missili e armi non mortali.

Beretta	Una classica pistola d'ordinanza, precisa e potente a corto raggio.
Cosh (randello)	Strumento piccolo ma pesante, fatto per far perdere i sensi a un avversario con un colpo ben assestato.
CS Gas (gas CS)	Il gas CS è un gas invalidante non letale, usato in tutto il mondo per controllare le sommosse e nelle situazioni di assedio. Provoca bruciore nei polmoni e rende completamente indifese le persone che colpisce.
Desert Eagle	La Desert Eagle è una potente arma da fuoco calibro 0,50, estremamente potente ma difficile da controllare. Ha un elevato potere d'arresto, ma richiede una notevole abilità nel maneggiare delle armi per essere controllata efficacemente.
HK MP5	Una mitraglietta compatta, potente e precisa. Un'eccellente arma di uso generale, con una buona cadenza di fuoco. È assai apprezzata dalle forze di polizia e dagli agenti in incognito di tutto il mondo.
Knockout Drops (sonnifero)	Sonnifero liquido che può essere somministrato furtivamente, per narcotizzare un nemico.
Laser Sight (mirino laser)	Un articolo militare, progettato per migliorare la precisione di tiro. Si può montare su molte armi e proietta sul bersaglio un punto rosso ben visibile, permettendo al tiratore di vedere chiaramente dove sta mirando.
M60	Mitragliatrice automatica di grosso calibro. Di solito si trova montata su veicoli oppure piazzata a terra.
Proximity mine (mina a prossimità)	Un ordigno esplosivo elettronico avanzato, che rileva il calore e i movimenti.
Rocket Launcher (lanciarazzi)	Lanciarazzi da terra pesante, spara razzi con esplosivo ad alto potenziale, dall'effetto devastante.
Sawn-off Shotgun (fucile a canne mozze)	Una potente arma caricata a cartucce, micidiale a corto raggio, ma meno efficace a distanza.
Sniper Rifle (fucile di precisione)	Un'arma potente e a lungo raggio, con un fenomenale mirino telescopico, che può essere usata per eliminare un bersaglio con un solo colpo sparato da lontano.
Spider Mine (mina "ragno")	Un'arma ancora segreta, sviluppata di recente dai militari per operazioni speciali.
Taser (folgoratore)	Invia una scarica elettrica ad alto voltaggio, capace di provocare spasmi muscolari immediati che immobilizzano la vittima.

Arnesi da scasso

Oggetti non elettronici, usati per tagliare e aprire serrature e casseforti.

Crowbar (piede di porco)	Una resistente leva d'acciaio, utile per aprire le casse chiuse, o forzare i registratori di cassa o le serrature.
Electric Lock Pick (grimaldello elettrico)	L'ultimo ritrovato per lo scasso: contiene una serie di grimaldelli che possono essere collegati a un motore elettrico.
Laser Cutter (incisore laser)	Incisore per uso industriale: usa un raggio laser ad alta energia per tagliare i metalli come burro. Apre come scatolette, in pochi minuti, la maggior parte delle casseforti.
Lock Picking Kit (kit da scasso)	Un insieme di attrezzi base per lo scasso, che possono essere usati per simulare l'effetto di una chiave fra i cilindri di una serratura. Nelle mani di un abile ladro, può aprire la maggior parte delle serrature non elettroniche.
Master Lock Picking Kit (kit avanzato da scasso)	Un set più completo di arnesi da scasso: richiede un maggiore livello di abilità, ma è più efficace e agisce su una gamma più vasta di serrature.
Oxyacetylene Torch (lancia termica)	Uno strumento molto potente che usa una fiamma per tagliare i metalli. Efficace con la maggior parte dei materiali.
Power Drill (trapano di potenza)	Potente trapano industriale con un grosso motore e una completa dotazione di punte. Può essere usato per aprire buchi in quasi tutti i materiali.
Stethoscope (stetoscopio)	Uno strumento medico, che consente a un bravo scassinatore di trovare la combinazione di una serratura ascoltando i suoni dei meccanismi interni per capire da che parte girare la manopola.

Elettronica

Contromisure elettroniche avanzate per eludere, disturbare o aggirare le installazioni di sicurezza.

Alarm Jammer (soppressore di allarmi)	I soppressori di allarmi sono congegni elettronici altamente sofisticati, usati per bloccare il segnale che altrimenti raggiungerebbe un allarme remoto o silenzioso.
Door Decoder (decodificatore)	Un congegno speciale, progettato per tentare tutte le possibili combinazioni numeriche delle serrature a codice.
Electronic Jammer (disturbatore)	Un sofisticato impianto che emette un segnale elettromagnetico capace di bloccare gli impianti di sicurezza e di comunicazione.
Laptop (portatile)	Un calcolatore portatile su cui è possibile far girare del software.
Metal Detector (cercametalli)	Un avanzato congegno di ricerca che funziona sullo stesso principio di quelli montati negli aeroporti, ma in grado di rilevare velocemente e con precisione molti tipi di metallo.
Police Scanner (radar polizia)	Un impianto rubato, altamente legale, che permette di decifrare le trasmissioni in codice della polizia per ascoltare le conversazioni degli agenti.
Software	Un programma scritto per funzionare su un dato computer e per eseguire una certa funzione.

Varie

Tutti gli altri oggetti che non appartengono alle precedenti categorie.

Bank plans (piani della banca)	Spiegano l'organizzazione dei sistemi di sicurezza interni di una banca, permettendovi di ricavare molte informazioni sul potenziale bersaglio.
Body Vest (giubbotto antiproiettile)	Un giubbotto protettivo di kevlar, capace di fermare molti tipi di proiettili, assorbendo parte dei danni che normalmente verrebbero inflitti.
Camera (telecamera)	Una telecamera di sicurezza con zoom e fuoco automatico, capace di riprendere immagini ad alta definizione di giorno e di notte.
Dead Body (cadavere)	I corpi possono essere trasportati, ma quando riprendono i sensi, vengono immediatamente lasciati a terra.
Disguise (travestimento)	Un termine generico che indica qualunque vestito diverso dal normale, per esempio le uniformi del personale di sicurezza o dei tecnici di laboratorio.
FBI Procedures (procedure FBI)	Quando si ha questo oggetto, sulla minimappa vengono visualizzati i movimenti.
Gas Mask (maschera antigas)	Una maschera speciale, dotata di micro-filtri, che permette a chi la indossa di respirare in ambienti tossici. È essenziale per controbattere gli effetti del gas CS, in dotazione a certi agenti della sicurezza.
Film (pellicola)	Una cartuccia fotosensibile, che può essere usata con tanti diversi tipi di macchine fotografiche.
First Aid Kit (kit di pronto soccorso)	Una scatola che contiene diversi articoli medici per le situazioni di emergenza.
Heat Cure (antipanico)	Il termine "antipanico" indica qualunque forma di assistenza offerta dai rifugi, che vi aiutano a sfuggire alla polizia. In pratica, comperando un antipanico si abbassa il livello di panico del personaggio che lo acquista.
ID Card (tessera)	Una tessera con la foto del portatore, spesso dotato di fascia magnetica nella quale è memorizzato un codice di sicurezza, che permette di entrare in edifici altrimenti inaccessibili.
IR Goggles (maschera IR)	La maschera IR funziona amplificando le radiazioni infrarosse emesse dai corpi caldi, permettendo a chi la indossa di vedere le emissioni termiche.
Lock roster (elenco ostacoli)	Funziona come i piani della banca. Le informazioni appaiono nel pannello di controllo, non appena questo oggetto è stato raccolto.
Moneybag (sacco)	Un capiente sacco che può contenere molte banconote.
Packing Crates (casce da imballaggio)	Vengono usate per contenere grosse quantità di merci pesanti e di solito vengono depositate nei magazzini.
Parcel / Package (pacco)	Un piccolo pacchetto maneggevole che contiene diversi oggetti. Spesso, un colpo prevede di raccogliere i pacchetti.
Pistol Silencer (silenziatore)	Un congegno che dissipa il rumore normalmente emesso da una pistola.
Security plans (piani di sicurezza)	Piani che mostrano la struttura di un edificio, rivelando varie informazioni che semplificano la rapina.
Sewer plans (mappa delle fogne)	Rivela la posizione delle fogne sotto il livello del suolo, permettendo ai membri della banda di spostarsi sotto le strade della città.
Spray paint (vernice spray)	Una bomboletta di vernice spray, per oscurare le telecamere della sicurezza in modo che la banda possa muoversi in un edificio senza essere vista. Sopprime la necessità di disattivare l'impianto a circuito chiuso.
Suction Harness (sistema a ventose)	È un congegno progettato per consentire a chi lo usa di attraversare una sezione di pavimento in cui sono stati installati sensori di movimento o di pressione.
Thermal Vest (tuta termica)	Una sofisticata tuta che sfrutta moderni materiali artificiali per impedire l'emissione di infrarossi.
TNT	Il trinitrotoluolo (TNT) è un esplosivo potente e affidabile, capace di aprire certe casseforti.

Videotape (videocassetta)	Un normale nastro video VHS. Può essere usato per generare un'immagine fittizia sui monitor delle telecamere a circuito chiuso, per trarre in inganno le guardie.
Wire cutters (cesoie)	Un utensile capace di tagliare le cinte di filo elettrico. Prima di tagliare i fili, è necessario togliere l'energia della cinta elettrificata!

OSTACOLI, ABILITÀ E CHIAVI

Definizioni

Un ostacolo è qualunque cosa che si trovi all'interno di un edificio e aumenti il tempo necessario alla rapina.

Una chiave è qualsiasi oggetto che può essere usato per ridurre il tempo richiesto per superare un ostacolo.

La seguente tabella elenca i vari ostacoli che si possono incontrare durante le rapine, nonché la chiave più efficace. L'efficacia è una stima approssimativa del vantaggio in termini di tempo ottenuto con l'utilizzo della chiave.

FASE "PERSONALE"			
Persona	Chiave	Abilità richiesta	Efficacia
Civile	CS gas	Armi	Media
	Beretta		Bassa
	Desert Eagle		Media
	HK MP5		Alta
	M60		Alta
	Fucile		Media
	Taser		Media
Guardia	CS gas		Alta
	Beretta		Bassa
	Desert Eagle		Media
	HK MP5		Alta
	M60		Alta
	Fucile		Media
	Disguise		Media
	Taser		Media
Poliziotto di quartiere	CS gas	N.D.	Alta
	Beretta		Bassa
	Desert Eagle		Media
	HK MP5		Media
	M60		Alta
	Fucile		Media
	Disguise		Alta
	Taser	Armi	Media
Investigatore	CS gas		Media
	Beretta		Bassa
	Desert Eagle		Bassa
	HK MP5		Alta
	M60		Alta
	Fucile		Media
	Taser		Media
Cane da guardia	Fucile		Alta
	Disguise		Alta
	Taser		Bassa

FASE "DISPOSITIVI DI SICUREZZA"			
Oggetto	Chiave	Abilità richiesta	Efficacia
Security Camera (telecamera)	Video tape (videocassetta)	N.D.	Media
	Spray paint (vernice spray)		Media
Motion Detector (rilevatore di moto)	Electronic jammer (disturbatore)	Elettronica	Alta
Heat Detector (rilevatore di calore)			Alta
	Thermal Suit (tuta termica)	N.D.	Alta
Floor Sensors (sensori a terra)	Suction harness (sistema a ventose)	Serrature	Media
			Media
Fasci IR	IR goggles (maschera IR)	N.D.	Alta
Gas lacrimogeno	Gas mask (maschera antigas)		Alta
Cassaforte a combinazione	Stethoscope (stetoscopio)	Serrature	Media
	Combinazione giusta	N.D.	Alta
	Oxy torch (lancia termica)	Serrature	Alta
Cassaforte elettronica	Door decoder (decodificatore)		Alta
Sorveglianza remota	Piani	N.D.	Alta
Metal shutters (saracinesche di metallo)	Electronic jammer (disturbatore)	Elettronica	Media
Alarm (allarme)			Alta

FASE "CASSEFORTI"			
Cassaforte	Chiave	Abilità richiesta	Efficacia
Cassaforte elettronica	Laser Cutter (incisore laser)	Serrature	Alta
	Oxy torch (lancia termica)		Media
Cassaforte a combinazione	Stethoscope (stetoscopio)		Media
Cassaforte con chiave	Electric Lock picks (grimaldello elettrico)		Alta
	Lock picks (grimaldello)		Media
	Oxy torch (lancia termica)		Media
	Key (chiave)		Alta
	Laser Cutter (incisore laser)		Alta
Cassaforte con bomba	Oxy torch (lancia termica)		Bassa
	Laser Cutter (incisore laser)		Media
Serratura a tempo	Plans (piani)	N.D.	Alta
	Laser Cutter (incisore laser)	Serrature	Media
	Laptop (portatile) e software	Elettronica	Alta
Registratore di cassa	Crowbar (piede di porco)	N.D.	Media

FASE "CARICO"			
Carico	Chiave	Abilità richiesta	Efficacia
Leggero	Tante persone	N.D.	N.D.
Medio	Moneybag (sacco)		Media
Pesante			Bassa
Casse da imballaggio	Carrello a motore		Alta

RICONOSCIMENTI

Produzione

Reza Elghazi

Produttore

Progetto

Christian Canton
James Mc Donnell

Progettista capo
Progettista

Codice

Phil Jones
Chris Hardy

Programmatore capo
Programmatore

Grafica

Wayne Dalton
Kheang Tan
Mark Anthony
Thrain Shadbolt

Capo grafico, architettura urbana e progetto scenario
Architettura urbana, scenario, auto, interfaccia e Web
Grafica e animazione degli sprite dei personaggi
Sequenza introduttiva

Audio

Lee Nicklen
AllintheGame Ltd.

Effetti e musica
Produzione brani parlari

Attori vocali

Tom Clarke-Hill
Corey Johnson
Brad Lavelle

The big boss, Monster, Security guard LA, Gang member LA
The hacker, Prisoner, Gang member LA
Beat cop, Drunk, Shopkeeper NYC, Gang member NV,
Generic LA

Laurel Lefkow
Eric Meyers

Nikita, TV crew, Contact NV, Contact NYC, Generic NYC
The veteran, Guido Cianfanelli, Hank Mitchell,
Biker, Generic NYC

Dian Perry
Jack Roberts
Kerry Shale

Narrator, Shopkeeper LA, Gang member NYC
Biker, Detective, SWAT, Shopkeeper LA
Léon, The colonel, Hector, Lefty, FBI, Head of security,
Shopkeeper NV, Gang member NV, Generic NV

John Sharian

The wiseguy, Gang member LA,
Security guard NV, Security guard NYC
William Cody, Drunk LA, Drunk NV

Bob Sherman

Testing

Phil McDonnell
Alexander Stoikou
Steve Frazer
Richard Pomfret
Lee Povey
Bruno Antunes

Responsabile controllo qualità
Tester capo
Tester
Tester
Tester
Tester

Marketing

David Corless

Responsabile di prodotto

Special Thanks

Joss Ellis
Asim Naseer

VP sviluppo
Programmatore

SERVIZIO DI ASSISTENZA TECNICA HALIFAX

Vi ringraziamo per aver acquistato questo prodotto.

Se avete riscontrato dei problemi utilizzandolo, rivolgetevi al servizio di assistenza tecnica di Halifax che risponde al seguente numero: **02/4130345**

Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 18.

E' possibile accedere al servizio di assistenza anche tramite Internet scrivendo all'indirizzo: supporto@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
- ~~///~~ le versioni 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>. Oppure, si può consultare il Forum Halifax al seguente indirizzo: <http://www.halifax.it/forum>, dove numerose persone saranno disponibili per rispondere ai vostri quesiti.