



MANUALE DI GIOCO

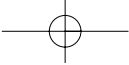


SOMMARIO

I. INTRODUZIONE	1-0
DESCRIZIONE DEL GIOCO	1-4
II. PRIMI PASSI	2-0
REQUISITI HARDWARE	2-1
INSTALLAZIONE	2-2
CONFIGURAZIONE	2-2
DISINSTALLAZIONE	2-2
INIZIARE UNA NUOVA CAMPAGNA	2-4
FASE DI PIANIFICAZIONE	2-4
FASE OPERATIVA	2-9
FINE DELLA MISSIONE	2-10
III. MENU DI GIOCO	3-0
GIOCATORE SINGOLO	3-1
NUOVA	3-2
RIPRENDI	3-2
CANCELLA	3-2
ALLENAMENTO MISSIONE	3-2
RAMIFICA CAMPAGNA	3-2
LUPO SOLITARIO	3-3
CACCIA AL TERRORISTA	3-3
RISULTATI DELLE MISSIONI	3-3
MULTIGIOCATORE	3-3
MENU TRAINING	3-3
FUOCO E MOVIMENTO	3-4
OCCUPARE STANZA	3-5
SALVATAGGIO DI OSTAGGI	3-5
ALLENAMENTO LIBERO	3-6
CACCIA AL TERRORISTA	3-6
MENU OPZIONI	
OPZIONI DI GIOCO	3-7
OPZIONI SONORO	3-8
OPZIONI GRAFICHE	3-9
OPZIONI AVANZATE	3-10
OPZIONI GIOCO MG	3-11
OPZIONI SERVER MG	3-11
OPZIONI JOYSTICK	3-12
RIDEFINIZIONE TASTI	3-12
REPLAY	3-13
CREDITI	3-13
ESCI	3-13
IV. FASE DI PIANIFICAZIONE	4-0
ISTRUZIONI	4-2
OBIETTIVI	4-2
LISTA DEGLI INFORMATORI	4-3
SERVIZIO INFORMAZIONI	4-3
LISTA DELLE CATEGORIE	4-4
LISTA DEGLI ARGOMENTI	4-4

SOMMARIO

RUOLINO	4-5
STATO	4-5
BIOGRAFIA	4-6
ABILITÀ SPECIALI	4-7
PROFILO	4-8
SELEZIONE EQUIPAGGIAMENTO	4-9
EQUIPAGGIAMENTO DA RICOGNIZIONE	4-13
EQUIPAGGIAMENTO D'ASSALTO	4-13
EQUIPAGGIAMENTO DA CECCHINO	4-14
EQUIPAGGIAMENTO DA SFONDAMENTO	4-14
TEAM	4-15
PIANIFICAZIONE	4-16
ORDINI DELLA MAPPA	4-16
RICOGNIZIONE	4-16
RUOLINO	4-17
ORDINI	4-18
PERCORSI DEI TEAM	4-18
CONTROLLI DELLA MAPPA	4-19
GO CODE	4-20
REGOLE DI ATTACCO	4-21
AZIONI SPECIALI	4-22
SALVA/CARICA PIANO	4-23
MODALITÀ OSSERVATIVA	4-24
SOMMARIO ESECUTIVO	4-24
FINESTRA ANIMATA	5-1
RETICOLO DI MIRA	5-2
MOVIMENTO	5-2
CAMBIAMENTO DI POSIZIONE	5-2
LIVELLO DI AFFATICAMENTO	5-2
LIVELLO DI SALUTE	5-3
SPARARE	5-3
SUBIRE COLPI	5-3
GRANATE ABBAGLIANTI	5-3
BARRA DELLE AZIONI	5-4
MAPPA	5-4
DISPLAY DELLE ARMI	5-5
DISPLAY TEAM ATTIVO	5-5
SALUTE	5-6
FERITO	5-6
INABILE	5-6
MORTO	5-6
DISPLAY DEI TEAM	5-6
MODALITÀ ORDINI	5-6
AZIONI SPECIALI DURANTE LA MISSIONE	5-7
CONTROLLARE IL VOSTRO SOLDATO	5-8
SPARARE E MUOVERSI	5-8
MOVIMENTO VERTICALE	5-8
USO DI ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO	5-9



SOMMARIO

PORTE E ALTRI OGGETTI	5-10
CONTROLLO DINAMICO DEI TEAM	5-10
MODALITÀ OSSERVATIVA	5-11
FINE DELLA MISSIONE	5-11
V. MODALITÀ MULTIGIOCATORE	6-0
CREARE UN GIOCO NUOVO	6-1
COME OTTENERE L'INDIRIZZO IP	6-2
IMPOSTAZIONE DELLA PARTITA	6-3
OPZIONI GIOCATORE	6-4
OPZIONI SESSIONE	6-5
PARTITE OSTILI	6-5
SOPRAVVIVENZA	6-5
SOPRAVVIVENZA A GRUPPI	6-5
TEAM DISTRIBUITI	6-6
CACCIA AL TERRORISTA	6-6
CACCIA DISTRIBUITA	6-6
ASSASSINO	6-6
ASSASSINO DISTRIBUITO	6-6
SALVA LA BASE	6-6
DOPPIO BLUFF	6-6
FORTEZZA	6-6
DOPPIA FORTEZZA	6-6
GIOCO COOPERATIVO	6-7
COMUNICAZIONE	6-7
GIOCATORE DOPO LA MORTE	6-7
MSN GAMING ZONE	6-8
COME OTTENERE UN'ISCRIZIONE	
GRATUITA A THE ZONE	6-8
GIOCARA A ROGUE SPEAR CON THE ZONE	6-9
MPLAYER	6-10
COS'È MPLAYER.COM?	6-10
COSTI	6-10
COME COMINCIARE?	6-10
CI SONO MOLTI MODI DI INSTALLARE	
MPLAYER.COM DA ROGUE SPEAR	6-10
SUPPORTO TECNICO DI MPLAYER.COM	6-11
INFORMAZIONI TECNICHE	6-11
VI. ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO	7-0
ARMI PRIMARIE	7-1
ARMI SECONDARIE	7-7
EQUIPAGGIAMENTO	7-9
UNIFORMI	7-11
VII. COMANDI STANDARD DA TASTIERA	8-0
VIII. SUPPORTO TECNICO	9-0
IX. CREDITI	10-0

INTRODUZIONE

Con la fine della Guerra Fredda e degli effetti stabilizzanti delle Super Potenze, il terrorismo è diventato una delle principali minacce alla sicurezza in tutte le nazioni del mondo. Benché il terrorismo sia esistito da secoli sotto varie spoglie, è divenuto più insidioso con la diffusione dei mass media e più pericoloso grazie alla proliferazione di armi di distruzione di massa.

Il terrorismo consiste in azioni illegali e violente, svolte da un gruppo di individui allo scopo di promuovere credenze o ideologie. La parola "illegale" è importante. Molte organizzazioni terroristiche si considerano forze armate, ma non godono dello stato legale di un vero e proprio apparato bellico di una nazione accettata e riconosciuta. Nel passato, il terrorismo ha puntato su azioni di grande impatto per attrarre l'attenzione su di sé e sulla propria causa. Grazie alle trasmissioni 24 ore su 24 dei network televisivi, un singolo terrorista può scioccare il mondo intero facendo saltare in aria un centro commerciale o sparando a un passante innocente.

La paura è l'arma più pericolosa in mano al terrorista. La paura che quanto si è visto in televisione possa accadere ovunque. Benché violente e sanguinarie, la maggior parte delle azioni terroristiche si svolgono su piccola scala, provocando meno di un centinaio di vittime. Anche se rimane un numero relativamente impressionante, il terrorismo può arrivare a minacciare intere città e nazioni con armi di distruzione di massa. Le perdite umane, in casi del genere, si conterebbero a milioni.

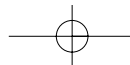
Nel passato recente, i governi hanno dichiarato guerra alle organizzazioni terroristiche e ai loro leader. Ma attacchi con missili da crociera e altre operazioni militari convenzionali si sono dimostrati largamente inefficaci. Per ovviare al problema, è stata creata un'organizzazione segreta di nome RAINBOW, pronta a minacce non convenzionali con sistemi non convenzionali.

SOMMARIO

In Rogue Spear il vostro compito consiste nel guidare RAINBOW, un team antiterrorismo segreto a partecipazione internazionale creato per combattere il terrorismo in ogni parte del mondo. Tra i compiti che vi spetteranno ci sarà la scelta dei componenti della squadra, la scelta di armi ed equipaggiamenti opportuni, la pianificazione dei compiti del vostro team e infine l'esecuzione della missione e il raggiungimento degli obiettivi. Il gioco mette a disposizione 18 missioni, collegate l'una con l'altra a formare una campagna.

La campagna di Rogue Spear si svolge idealmente al termine di quelle di RAINBOW SIX e dell'espansione Eagle Watch Mission Pack. Se vi avete già giocato, vi troverete a vostro agio con l'interfaccia del gioco. È comunque bene leggere il presente manuale, in quanto sono state apportate molte variazioni e miglioramenti. Ci sono nuove armi, nuovi soldati, nuove azioni ed ordini e molto altro ancora.

E non rimanete lì seduti. Avanti! Avete un mondo da salvare!



PRIMI PASSI

REQUISITI HARDWARE

PER GIOCARE A ROGUE SPEAR, IL VOSTRO COMPUTER DEVE SODDISFARE I SEGUENTI CRITERI:

COMPUTER	PENTIUM 233 MHZ CON MMX E SCHEDA ACCELERATRICE 3D PENTIUM II 266 MHZ (PER RENDERING SOFTWARE)
MEMORIA:	32 MB RAM (RACCOMANDATI 64 MB RAM)
SISTEMA OPERATIVO:	WINDOWS 95 O WINDOWS 98
VIDEO:	SOLO PER IL RENDERING SOFTWARE: SCHEDA VIDEO 2D 16-BIT SVGA 4MB
SUPPORTO ACCELERAZIONE 3D:	NECESSARIA SCHEDA VIDEO COMPATIBILE CON DIRECT 3D. CHIPSET SUPPORTATI: 3DFX Voodoo, NVIDIA RIVA, MATROX G200. PER UNA LISTA COMPRENSIVA VISITATE WWW.REDSTORM.COM
CD-ROM:	4X O PIÙ VELOCE
SONORO:	NECESSARIA SCHEDA SONORA COMPATIBILE CON DIRECTX
HARD DISK:	200 MB DI SPAZIO NON COMPRESSO
DIRECTX:	DIRECTX 6.1 (INCLUDE SUL CD) DEVONO ESSERE INSTALLATE.
GIOCO SU INTERNET/RETE:	CONNESSIONE TCP/IP CORRETTAMENTE CONFIGURATA, VELOCITÀ MINIMA 28.8KBPS

INSTALLAZIONE

INSTALLAZIONE DI ROGUE SPEAR

1. Avviate il sistema operativo (Windows 95/98).
2. Inserite il CD di Rogue Spear nel vostro lettore CD-ROM. Apparirà il menu di Autorun.

Nota: Se il menu di Autorun non dovesse apparire automaticamente, effettuate un doppio click sull'icona Risorse del Computer sul Desktop e fate un secondo doppio click sull'icona del CD-ROM. Fatto ciò, comparirà il menu di Autorun.

3. Selezionate l'icona Installa Rogue Spear.

Il programma vi guiderà attraverso le varie fasi del processo di configurazione e di installazione.

Dopo aver creato una cartella per Rogue Spear, il programma verrà installato automaticamente sul vostro hard disk. Inoltre, verrà effettuato un controllo per verificare se è stata già installata una versione aggiornata di direct. Se nel vostro computer è presente una versione vecchia o se è del tutto assente, il programma vi chiederà se desiderate installare direct versione 6.1, la più recente. Per giocare a Rogue Spear è necessario avere la versione 6.1 o successiva.

4. Al termine della procedura di installazione è possibile far partire il gioco, selezionando Rogue Spear dal menu Start (menu Avvio) o tramite un doppio click sull'eseguibile del gioco Rogue Spear.exe posto nella directory di installazione.

Nota: È possibile disinstallare il gioco dal menu Star (menu Avvio).

CONFIGURAZIONE DI ROGUE SPEAR

Durante l'installazione, Rogue Spear rileverà automaticamente le schede sonore e le schede acceleratrici 3D disponibili. Ma molti giocatori dispongono di diverse schede audio e video nei propri sistemi. La funzione Configura Rogue Spear permette di scegliere manualmente quali schede si desidera usare durante le partite a Rogue Spear.

DISINSTALLAZIONE

DISINSTALLAZIONE DI ROGUE SPEAR

PER DISINSTALLARE ROGUE SPEAR FARE QUANTO SEGUE:

1. Avviare il sistema operativo Windows 95/98
2. Inserire il CD di Rogue Spear nel vostro lettore CD-ROM.
3. Selezionare il pulsante.

Disinstalla Rogue Spear. Vi verrà chiesta conferma della volontà di disinstallare Rogue Spear. Se siete certi di voler disinstallare Rogue Spear, selezionate S'. Se non siete sicuri, selezionate No.

Nota: Se scegliete di disinstallare Rogue Spear, tutti gli scenari precedentemente salvati rimarranno sul vostro hard disk nella cartella di salvataggio di Rogue Spear. Potete rimuovere i salvataggi usando Gestione Risorse.

Rogue Spear è una simulazione complessa delle reali procedure militari di salvataggio di ostaggi. Per questo motivo vi suggeriamo di leggere con attenzione ogni sezione per familiarizzare con i concetti, la terminologia e le funzioni spiegate nelle pagine del manuale.

Ci rendiamo conto anche che alcuni giocatori preferiscono incominciare direttamente, imparando subito i rudimenti, per poi proseguire approfondendo le funzioni dell'interfaccia, i dettagli della meccanica di gioco e così via. Se siete tra questi, leggete questa breve guida alla prima missione, che vi insegnerà i concetti basilari mentre giocate.

D'altro canto, se desiderate imparare tutto sul gioco prima di cominciare la prima partita, per ora saltate questa parte e proseguite fino alla sezione inerente al Menu di Gioco. Dopo aver letto anche le sezioni Fase di pianificazione e Fase Operativa, tornate a questo punto per incominciare il tutorial.

INIZIARE UNA NUOVA CAMPAGNA

Rogue Spear mette a disposizione diciotto missioni differenti per il singolo giocatore, che nel complesso formano una campagna. Incominciamone una. Selezionate Giocatore Singolo dallo schermo del Menu Principale. Vi verrà presentata una nuova schermata: dal momento che non è in corso nessuna campagna, la finestra risulterà vuota. Inseritevi il nome della vostra campagna, impostate il livello di difficoltà a Recluta e premete Entra. Così facendo accederete alla "Fase di pianificazione" per la prima missione. Consiste in molte schermate differenti, che vi permetteranno di pianificare la vostra missione prima di affrontarla armi in pugno.

FASE DI PIANIFICAZIONE

La prima parte della "Fase di pianificazione" consiste nella Schermata delle Istruzioni. Da qui potete apprendere le caratteristiche della missione corrente. Nell'angolo in alto a destra ci sono le statistiche della prima missione: nome in codice Pandora Trigger. In alto al centro è presente il Riquadro degli obiettivi, che elenca ciò che bisogna necessariamente fare per poter concludere l'operazione con un successo. In questa prima missione dovete recuperare tutti gli ostaggi. Lungo il lato sinistro dello schermo è presente il Riquadro delle istruzioni.

"Controllo" è la prima serie di istruzioni che riceverete. In sostanza servono a calarvi subito nella situazione. Selezionate John Clark per avere altre istruzioni. Mr. Clark è il comandante di RAINBOW e vi offrirà qualche consiglio sulla missione. In fondo alla lista ci sono gli Ordini della Missione. Dopo aver letto tutti i dettagli, selezionate la freccia verde in basso a destra per accedere alla schermata successiva.

Ora vi trovate nello Schermo del servizio informazioni. Qui potete trovare altri dati pertinenti alla missione. Considerato che questa è la vostra prima volta, non c'è molto da vedere. In alto a sinistra c'è il Riquadro delle categorie. Gli argomenti del servizio informazioni sono suddivisi in quattro categorie.

Persone fornisce dati sulle personalità coinvolte nelle missioni. Se date un'occhiata alla Lista dei Soggetti, vedrete solo un nome: John Clark. Leggete quanto c'è da sapere sul vostro comandante e proseguite selezionando Organizzazioni nel Riquadro delle categorie. Ora la lista dei soggetti contiene due nomi: Islamic Vanguard e RAINBOW. Documentatevi su ciascuno. Le altre due categorie sono inizialmente vuote. Ma dopo qualche missione, apparirà una serie di notizie alla voce Newswire, mentre tutte le altre notizie andranno sotto la categoria Varie. Ora selezionate di nuovo la freccia verde sulla destra per raggiungere la schermata successiva. Comparirà una finestra che vi chiederà se desiderate utilizzare il piano d'attacco del Quartiere Generale. Ciò accadrà per ogni missione. Ma dal momento che volete pianificare personalmente l'attacco, scegliete No.

Nello schermo del Ruolino potete scegliere chi portare con voi in missione. E' importante scegliere gli individui giusti per ciascuna missione: ognuno ha i propri punti di forza e le proprie debolezze. I due terzi di destra dello schermo mostrano informazioni sul soldato attualmente selezionato: per vedere il dossier di un altro militare, selezionate uno dei nomi della lista di sinistra. Per arruolare un soldato per la missione, evidenziate il suo nome e selezionate la Barra

INIZIARE UNA NUOVA CAMPAGNA



d'Aggiunta posta sopra la lista dei nomi. Il ritratto del soldato apparirà in uno dei riquadri in alto a sinistra. Per ogni missione siete autorizzati a portare con voi un massimo di otto uomini o donne, ma potete anche optare per un numero inferiore. Per questa missione ne avrete bisogno otto. Selezionate i seguenti soldati e aggiungeteli al team: Arnavisca, Bogart, Burke, Chavez, Filatov, Haider, Hanley e Weber. Per trovare l'ultimo dei soldati citati dovrete far scorrere la lista fino in fondo, alla sezione Cecchini. Quando tutti e otto i posti sono stati occupati, selezionate la freccia verde per proseguire.

È giunto il momento di equipaggiare il nostro team nello Schermo dell'attrezzatura. Gli otto elementi sono elencati sul lato sinistro dello schermo. La parte rimanente occupata dalle immagini dell'attrezzatura.

Ogni soldato è munito di un equipaggiamento standard, ma state per cambiare qualche particolare. Cominciate con Arnavisca, che è già selezionato.

1. Prima di tutto scegliere l'uniforme per tutti i soldati. Selezionate l'immagine del soldato al centro dello schermo per accedere al Menu Uniforme. Scegliete "Media Stradale". Fate caso a come la grafica si modifichi riflettendo la vostra scelta. Fate click sul pulsante per selezionare l'uniforme e premete il pulsante blu che contiene tre linee e le frecce, posto sopra la grafica. In questo modo avete assegnato questa uniforme a tutti i soldati.

2. Ora scegliete l'arma primaria e assegnatela a tutti i soldati. Selezionate l'immagine della mitraglietta: in questo modo comparirà il Menu delle Armi Primarie. Scegliete l'HK MP5/10SD. È una mitraglietta munita di silenziatore. Assegnatela a tutti i membri premendo il pulsante posto sopra il disegno dell'arma.

3. Il terzo passo consiste nell'assegnare l'arma secondaria. Selezionando l'immagine della pistola compare il Menu delle Armi Secondarie. Scegliete la HK.45 Mark23. Assegnatela a tutti i soldati.

4. Ora è necessario scegliere gli oggetti che andranno ad occupare gli Slot 1 e 2. Selezionate il primo per accedere a un menu di potenziali candidati. Per quanto riguarda Arnavisca, fate click sul primo Slot e scegliete una Carica Esplosiva da Sfondamento, fate click sul secondo e optate per delle Granate Abbaglianti.

5. Passate a Chavez selezionando il suo nome dalla lista di sinistra, assegnategli alcune Granate a Frammentazione nel primo Slot e delle Granate Abbaglianti nel secondo.

6. A tutti gli altri soldati distribuite solo Granate Abbaglianti.

7. Weber ha bisogno di un fucile da cecchino. Assegnategli il fucile di precisione PSG-1.

8. Cambiate l'uniforme di Weber in "Leggera Nera".

INIZIARE UNA NUOVA CAMPAGNA



Tutti i vostri team devono incominciare l'azione in una Zona di Inserimento, rappresentata sulla mappa da un rettangolo blu chiaro. Muovete la mappa in modo da avere davanti la zona in alto. Per muovere la mappa, selezionate le frecce poste sotto la mappa stessa. È possibile ingrandire o rimpicciolire la visuale con i pulsanti appositi. Il successivo tasto sulla destra cambia il livello, in modo da poter vedere il secondo piano. Il tasto in fondo a destra permette di vedere un modello tridimensionale della mappa. Fate click sulla Zona di Inserimento per sistemare il primo punto di passaggio del percorso del team Blu. Mettete il punto successivo vicino alla seconda porta sulla destra. Le linee verdi rappresentano le porte. A questo punto spostatevi sul menu "Ordini" e selezionate "Sfondare Porta" sotto la voce "Azioni". In questo modo il Team sfonderà la porta.

Nota: non è possibile assegnare ordini speciali a meno che non ci si trovi in posizione opportuna.

In questo caso, se non sistemate il punto di passaggio abbastanza vicino alla porta, l'ordine di sfondarla non sarà disponibile. Sistemate il punto successivo in alto a destra in modo che sia proprio sopra la porta più a destra. Selezionate il "Go Code" Alpha dai "Go Code" e "Coprire" dalle "Azioni". Il "Go Code" ordina al team di rimanere in posizione fino a che non riceve appunto il codice. Senza "Go Code", i team continuerebbero a muoversi da un punto di passaggio all'altro

Lo Schermo del Team vi permette di dividere i vostri uomini in diversi gruppi di fuoco. I soldati sono elencati sulla sinistra, mentre sulla destra sono presenti quattro riquadri colorati, ciascuno corrispondente a un team. Per assegnare un soldato a un team, evidenziate il suo nome e fate click sul pulsante "Aggiunti" del gruppo prescelto. Assegnate Arnavisca, Bogart e Burke al Team Blu, Chavez Filatov e Haider al Rosso, Hanley e Weber al verde. Per determinare il leader del gruppo, evidenziate un nome e selezionate il pulsante "Promuovi" per far progredire il soldato all'interno della linea gerarchica. I leader migliori, in questo caso, sono Bogart, Chavez e Weber. Per proseguire selezionate la freccia verde sulla destra.

Lo Schermo del Piano d'Azione vi terrà occupati per la gran parte del tempo, durante la "Fase di pianificazione". Qui, ciascun membro del gruppo riceverà istruzioni, in modo che ogni soldato saprà esattamente cosa fare, quando farlo e come farlo in ogni istante della missione.

Inizialmente è selezionato il Team Blu e in alto a sinistra appare un triangolo circondato da un cerchio del medesimo colore. Selezionate il pulsante "Ricognizione" più in basso. Il "menu Ricognizione" vi permette di farvi un'idea delle posizioni note di ostaggi, terroristi e Punti Chiave sulla mappa a destra. "Legenda" permette di ottenere una descrizione di che cosa rappresenti ogni simbolo sulla mappa. Passate da un ostaggio all'altro selezionando la freccia a destra del nome. Fate lo stesso con le altre categorie e premete il tasto "Ordini".



INIZIARE UNA NUOVA CAMPAGNA

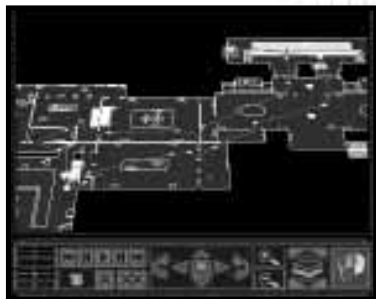
senza mai fermarsi. I "Go Code" permettono quindi di coordinare le azioni di team multipli.

L'ordine "Copertura" dice loro di difendere la posizione per un arco di 180 gradi. Per scegliere la disposizione dell'arco, fate click sulla mappa con il pulsante destro: apparirà un piccolo mirino. Sistemate in modo che il team sia rivolto alla porta aperta. Ora sistemate i punti di passaggio in modo da condurre i vostri uomini nel museo, facendoli muovere verso sinistra, fino a che non si trovano proprio sulla sinistra delle doppia scalinata. Assegnate loro il "Go Code" Bravo e ordinate una copertura verso l'angolo in alto a sinistra. Per finire, tracciate una via d'uscita attraverso la porta principale fino alla Zona di Recupero rappresentata dal rettangolo bianco.



Ora che il Team Blu è pronto, selezionate il triangolo rosso per cominciare a dare ordini al Team Rosso. Inserite il primo punto nella Zona di Inserimento in basso a sinistra, il secondo vicino alla porta e selezionate Lanciare Granata a Frammentazione dal menu Azioni. In questo modo il vostro team lancerà una granata a frammentazione non appena aprirà la porta. Continuate tracciando il percorso su per le scale e lungo il corridoio che porta verso destra in alto. Appena fuori dalla porta da cui siete venuti, vicino alla piccola scalinata diretta in alto, impartite di nuovo l'ordine Lanciare Granata a Frammentazione. Poi ripercorrete il tragitto verso destra, poi in alto e

indietro verso sinistra, visitando tutte le stanze del secondo piano. Fate procedere il team giù per la scala al centro della mappa e in direzione della stanza in alto a sinistra. Sistemate un punto di passaggio fuori dalla porta, leggermente più in basso. Impartite l'ordine "Lanciare Granata Abbagliante" e fate procedere il team dentro la stanza. Sistemate un altro punto vicino alla seconda porta e selezionate il "Go Code" Charlie e, dal menu Azioni, Difendersi. Per il team, "Difendersi" significa che esiste la possibilità di un attacco dei terroristi da qualsiasi lato. Selezionate anche Scortare dal menu Modalità Avanzamento e Fulminea dal menu Velocità. Scortare Ordina ai soldati di prendere con sé qualunque ostaggio e Fulminea li fa correre anziché camminare. Tracciate il percorso in modo che li porti fuori attraverso le porte principali, per il lato sinistro delle scale fino a raggiungere la Zona di Recupero.



Il Team Verde è il vostro gruppo di cecchini. Selezionate il triangolo verde e sistemate il primo punto di passaggio nella Zona di Recupero in alto. Mettete il successivo vicino alla porta che verrà fatta saltare dal Team Blu. Selezionate il Go Code Alpha e la voce Appostamento Cecchino dal menu Azioni. Questo comando ordina al team di preparare un cecchino che tenga sotto tiro uno spazio molto ristretto. Fate click con il pulsante destro all'interno del museo in modo tale che il cecchino abbia a propria disposizione una linea di fuoco che passi per le porte aperte. Fatto

INIZIARE UNA NUOVA CAMPAGNA

ciò, spedite il team all'interno, vicino alla scalinata da cui è sceso il team rosso. Piazzate il punto di passaggio poco a sinistra e poco più in basso della scalinata e scegliete il "Go Code" Bravo.

Ordinate nuovamente un appostamento del cecchino in modo che miri alla porta in alto e alla sinistra della scalinata. I punti di passaggio seguenti dovranno condurre alla porta principale e alla Zona di Recupero.

La fase di pianificazione è terminata: selezionate la freccia verde per proseguire.

La Schermata di esecuzione vi permette di scegliere quale team volete controllare all'inizio della Fase Operativa. Potete anche decidere di non prendere parte direttamente all'azione, selezionando il pulsante Modalità Osservativa nella parte inferiore sinistra dello schermo. In questa modalità, potete vedere quanto accade dal punto di vista di ciascun Team ma non potete controllarne direttamente nessuno. Le impostazioni di base prevedono che voi abbiate in carica il comando del Team Blu. Quando siete pronti, selezionate ancora una volta la freccia verde: comparirà una finestra che richiede la conferma del passaggio alla Fase Operativa. Scegliete Sì.

INIZIARE UNA NUOVA CAMPAGNA



FASE OPERATIVA

La Fase Operativa consiste nella messa in atto del piano che avete creato nella Fase di Pianificazione. A meno che non siate in Modalità Osservativi, avete il controllo del leader del team attualmente selezionato. Al termine del caricamento comparirà una finestra che vi chiede se siete pronti ad entrare in azione. Selezionate Sì. Lo schermo è diviso in due sezioni principali. La Finestra Animata visualizza l'area della missione in 3D. Più in basso c'è la Barra delle Azioni. In mezzo alla Finestra Animata è presente il reticolo di mira, che serve per prendere appunto la mira con la vostra arma. Quando vi muovete o vi girate, il reticolo aumenta di dimensioni per evidenziare il calo di precisione. Sulla sinistra della Barra delle Azioni c'è la Finestra della Mappa, che non apparirà se si scelgono risoluzioni inferiori a 640 x 480 pixel. È centrata sul team corrente.

La parte superiore della mappa corrisponde sempre alla direzione dello sguardo del leader della squadra. Cominciate a muovervi seguendo le linee che congiungono le tappe del percorso. Accanto alla mappa è presente il Display delle Armi, che mostra l'arma attualmente in uso, il numero di proiettili rimanenti nel caricatore, il numero di caricatori di riserva che il soldato trasporta e piccole icone rappresentanti gli altri oggetti trasportati. È possibile cambiare oggetti, caricatori e la frequenza di tiro utilizzando gli appositi tasti. Il riquadro successivo è il Display del Team: elenca le unità della squadra corrente, la loro Modalità e Velocità. L'ultimo riquadro è il Display di Tutti I Team, che mostra lo stato di tutte le squadre impegnate nella missione. Tre segni gialli indicano il gruppo di cui siete attualmente al comando.

Quando incontrate un terrorista, allineate il reticolo di mira sul suo petto e premete il tasto di

INIZIARE UNA NUOVA CAMPAGNA

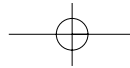
FINE DELLA MISSIONE

La missione finisce quando una delle seguenti condizioni si verifica: gli ostaggi sono stati portati in salvo, un ostaggio è stato ucciso o tutti i vostri uomini sono fuori combattimento. Alla fine della missione, la Schermata Riassuntiva vi mostrerà le statistiche della vostra missione. Se desiderate vedere un replay dell'azione, selezionate il terzo pulsante da destra nella parte bassa dello schermo. La missione riprenderà dall'inizio e sarà possibile rimanere a guardare, in modo simile a quanto accade nella Modalità Osservativi.

fuoco. Se la frequenza di tiro dell'arma è impostata su singolo colpo, ogni pressione sparerà un solo proiettile. Ma se avete scelto raffiche da tre colpi o raffiche libere, tenendo premuto il pulsante scaricherete rispettivamente tre cartucce e l'intero caricatore. State attenti.

Durante la partita è possibile passare da un team all'altro e controllarli a turno. Tenete d'occhio il Display di Tutti i Team: quando una squadra è in attesa di un Go Code, apparirà la corrispondente lettera. Per questa missione, impartite il codice Alpha non appena il Team Rosso inizia a ripulire l'area antistante l'entrata principale. Il codice Bravo va impartito quando il Team Rosso ha messo al sicuro gli ostaggi, seguito immediatamente dal codice Charlie. Sin dall'inizio della missione, dovete premere il pulsante Attiva Cecchino per ordinare al tiratore scelto di sparare a volontà.

Provate a giocare la missione con ciascuno dei team e in Modalità Osservatore. Ciascuna squadra ha responsabilità diverse e sperimentarle tutte vi darà un buon feeling del gioco.



NOTE



MENU DI GIOCO

MENU DI GIOCO

Rogue Spear contiene molti menu differenti, organizzati in modo da semplificare il processo di configurazione e di gioco effettivo. Questa sezione descriverà esaurientemente tutte le opzioni disponibili al giocatore prima di selezionare una missione



Il menu Principale è piuttosto intuitivo. È sufficiente fare click con il pulsante sinistro su un tasto per accedere all'area corrispondente.

La prima volta che avviate Rogue Spear, il Menu Principale vi presenterà sette scelte differenti.

GIOCATORE SINGOLO

apre il Menu Giocatore Singolo

MULTIGIOCATORE

apre il Menu Multigiocatore

ALLENAMENTO

apre il Menu Tutorial

OPZIONI

apre la Schermata delle Opzioni

REPLAY

apre il Menu Replay

CREDITI

mostra la lista di tutte le persone che hanno lavorato al gioco.

ESCI

permette di uscire dal gioco



MENU SINGOLO GIOCATORE

Il Menu Singolo giocatore permette di cominciare una campagna e di riprendere una già in corso. Da qui è anche possibile rigiocare le missioni in tre modi diversi.

Il menu Singolo Giocatore permette di intraprendere una campagna e altre tipologie di gioco individuali. Sono presenti otto possibilità di scelta: Nuova, Riprendi, Cancella, Allenamento Missione, Ramifica Campagna, Lupo Solitario, Caccia al terrorista e Risultati delle Missioni. Ciascuna voce è spiegata nei dettagli qui di seguito.

NUOVA

Quando giocate a Rogue Spear per la prima volta, verrà creata automaticamente una campagna. Scegliete un nome e il livello di difficoltà. Potete decidere fra Recluta, Veterano ed Elite. Ciascun livello richiede differenti abilità per essere superato con successo.

Recluta: Per superare il livello è necessario portare a termine gli obiettivi della missione. Ci sono terroristi in numero minore rispetto agli altri livelli e sono più lenti a reagire.

Veterano: Come sopra, ma ci sono più terroristi e reagiscono più in fretta.

Elite: È un livello davvero duro. Ci sono molti terroristi che sparano molto più in fretta. Il Puntamento Automatico è disattivato e i Sensori del Battito Cardiaco (descritti nella sezione dedicata alle armi e all'equipaggiamento) non sono in grado di segnalare la differenza tra un ostaggio e un terrorista. Questo livello di difficoltà è il più realistico e richiede pianificazioni accurate per ottenere un successo.

Una volta operata la vostra scelta, selezionate OK per cominciare la prima missione: passerete alla Fase di Pianificazione.

RIPRENDI

Dopo che avete iniziato una campagna, nel Menu "Singolo Giocatore" si renderà disponibile l'opzione Riprendi. Selezionate una delle campagne elencate e fate click su Riprendi. Vi verrà presentata la Fase di Pianificazione dell'ultima missione della campagna che non avete completato.

CANCELLA

Questa opzione cancella la campagna selezionata. Una finestra di dialogo vi chiederà conferma per verificare la vostra decisione prima della definitiva rimozione della campagna. Non è possibile cancellare singole missioni all'interno di una campagna. Se non siete soddisfatti dei risultati di una missione e volete tentare di migliorarne gli esiti per facilitarvi il resto della campagna, usate l'opzione Ramifica Campagna. Tutte quelle cancellate sono perse irrimediabilmente. Se le eliminate tutte, dovrete ricominciare dall'inizio con la prima missione.

ALLENAMENTO MISSIONE

Una volta che una missione è stata completata, è possibile rigiocarla senza interferire con il progredire della campagna. Per prima cosa selezionate una campagna, poi una missione alla finestra sottostante. Ora premete il pulsante Allenamento Missione: verrà visualizzata la Fase di Pianificazione della missione in questione. Nessuno dei risultati della missione d'allenamento influirà in alcun modo sulla campagna: anche se un soldato dovesse essere ferito o addirittura morire, ciò non risulterà ai fini della campagna stessa. Se intendete migliorare le vostre performance in una missione per trarne un beneficio a livello di campagna, usate invece l'opzione Ramifica Campagna.

RAMIFICA CAMPAGNA

Se non siete soddisfatti dei risultati di una missione e vorreste giocarla di nuovo per avere migliori effetti a lungo termine durante lo svolgimento della campagna, scegliete l'opzione Ramifica Campagna. Dopo aver scelto la campagna corretta, selezionate la missione precedente a quella che desiderate giocare nuovamente e di seguito scegliete Ramifica Campagna. Una finestra di dialogo vi chiederà un nuovo nome, ma non è possibile modificare il livello di difficoltà, che rimarrà il medesimo.

MENU DI GIOCO

LUPO SOLITARIO

Dopo aver completato con successo una missione si renderà disponibile l'opzione Lupo Solitario. Si tratta di affrontare lo stesso livello con un solo soldato, la cui strada è sbarrata da trenta terroristi sparsi a caso per la mappa. Il vostro obiettivo consiste nel muoversi dalla Zona di Inserimento alla Zona di Estrazione senza venire uccisi. Gli obiettivi della missione vera e propria non contano più: si tratta solo di voi e del nemico. Una volta scelta questa modalità di gioco, potrete scegliere ed equipaggiare il vostro alter-ego, come avviene normalmente nella Fase di Pianificazione.

CACCIA AL TERRORISTA

Simile all'opzione Lupo Solitario, si rende disponibile dopo che una missione è stata completata con successo. Ma in questo caso potete portare con voi un team completo e l'obiettivo consiste nel trovare e freddare trenta terroristi. Selezionata questa opzione, avrete accesso alla Fase di Pianificazione.

RISULTATI DELLE MISSIONI

Questa opzione permette di rivedere le statistiche finali di ogni missione completata con successo. Questo comando è molto utile quando si portano avanti diverse campagne contemporaneamente e si sta cercando un buon punto per ramificarne una. Le informazioni riportate sono le medesime che appaiono al termine di ogni missione.

MULTIGIOCATORE

Da qui potete creare partite multigiocatore o unirvi a combattimenti già in corso. Questo aspetto è trattato successivamente, nella sezione Multigiocatore.

MENU TRAINING



Il Menu Training è suddiviso in Prove d'Abilità e Percorsi. Le prime tre Prove d'Abilità formano un tutorial che vi insegnerà tutte le nozioni di cui avete bisogno nelle missioni operative.

Sono disponibili molte missioni d'allenamento, create per aiutarvi a familiarizzare con il gioco e con le azioni che sarete tenuti a compiere in missione. Può essere una buona idea impiegare del tempo per compiere ciascuna delle missioni di allenamento. Sono organizzate in Prove d'Abilità, ciascuna delle quali concerne un particolare aspetto delle capacità richieste in missione. Per iniziare una missione di allenamento, selezionate una Prova d'Abilità e uno dei corsi elencati nella finestra sottostante. Può essere una mossa saggia portare a termine i corsi in sequenza, in quanto spesso le nozioni apprese vanno messe a frutto nella missione successiva.

Anche dopo aver incominciato una campagna, è buon uso tornare alle missioni di allenamento per mantenere le proprie abilità ad un buon livello. I team per il salvataggio degli ostaggi nel mondo reale impiegano migliaia di ore in allenamenti e pratica nei poligoni di tiro, in percorsi ad ostacoli e in operazioni di salvataggio simulate. Le missioni di allenamento sono organizzate per permettervi di esercitarvi su una specifica azione, senza dover badare alla preparazione preliminare che

precede una vera missione. Per esempio, se in missione vi trovate in difficoltà nel salvare un ostaggio o nell'entrare in una stanza occupata da un terrorista, potete esercitarvi con l'opportuna prova d'allenamento, finché non vi sentite pronti per ritentare ed eseguire con successo l'operazione.

Benché le missioni di allenamento siano un modo molto efficace per migliorare le vostre abilità nel combattimento, molte di esse sono utili anche per mettere a punto tattiche di gruppo. Ciascuna missione di allenamento comincia con una fase di pianificazione in cui è possibile scegliere soldati differenti e diverse attrezzature, per poi assegnarli a un team e programmare un piano d'azione. In alcune delle missioni d'allenamento più avanzate è possibile fare uso dei Go Code per coordinare le azioni dei vari team. È possibile anche provare ad assegnare ordini speciali, come Lanciare Granata e Frammentazione, Lanciare Granata Abbagliante o Sfondare Porta e osservare quanto avviene senza correre rischi.

Spesso, durante una missione operativa, si incontra uno o più punti difficili da superare. Anziché provare e riprovare finché la missione finalmente riesce, può essere utile tornare alla sezione d'allenamento e trovarne una che proponga una situazione simile a quella che vi ha messo in difficoltà. Provate a superarla da soli o con l'aiuto di vari team. Ricordate: più sudate in allenamento, meno sanguinerete in azione. È possibile uscire dalle sessioni di allenamento in qualsiasi momento premendo il tasto Esc. Selezionate Interrompi Missione nella finestra che comparirà e tornerete al Menu Principale. Per le missioni di allenamento non è disponibile la schermata delle statistiche, in quanto non ci sono dati da raccogliere durante i test.

Sono presenti cinque diverse Prove d'Abilità tra cui scegliere.

MENU DI GIOCO

FUOCO E MOVIMENTO

I cinque corsi di questo gruppo permettono di imparare a muovere i propri uomini e ad usare le armi e l'equipaggiamento. Due dei corsi sono poligoni di tiro dove incrementare le proprie capacità di tiratori. Ciascun corso è diviso in cinque sezioni diverse. La prima è un sentiero di ghiaia posto all'estrema sinistra. Su di esso potete allenarvi a sparare, mentre vi muovete. Camminate lungo il percorso e sparate ai bersagli. Alla destra di questa sezione ve ne sono altre quattro, per il tiro a corto, medio, lungo e lunghissimo raggio. Quest'ultimo è utilissimo per far pratica di tiro di precisione (da cecchino).

Il percorso ad ostacoli mette alla prova le vostre abilità nel far muovere un soldato per il livello. Per completare questo corso è necessario camminare lungo stretti assi, camminare di lato, arrampicarsi e così via. Benché possa sembrare semplice, provate a percorrere il tragitto puntando la vostra arma verso il basso. In missione è sempre necessario tenere il mirino puntato verso il nemico. Provate ad usare gli ostacoli come copertura accucciandovi dietro di essi e spiando oltre. Passate dalla visuale in prima persona e quella in terza per ricavare informazioni utili.

La pratica con le granate si svolge in una zona dove potete fare esperienza sia degli ordigni a frammentazione che di quelli abbaglianti. Dietro alla parete di copertoni è presente un finto edificio. Cominciate con le granate abbaglianti e cercate di lanciarle oltre la barriera. Per farlo tenete premuto il pulsante di fuoco per qualche secondo e poi rilasciatelo. La distanza di lancio dipende dal tempo di pressione del pulsante di fuoco. Alzando o abbassando lo sguardo potete cambiare l'angolo di tiro. Provate a lanciare le granate attraverso la porta e poi oltre le finestre. Ricordate di prestare particolare attenzione alle granate a frammentazione. Anche in allenamento sono vere e letali. Se non riuscite a far loro superare i copertoni, rimbalzeranno cadendovi vicino e provocandovi, nel migliore dei casi, serie ferite.

MENU DI GIOCO

Oltre al poligono per le granate sono presenti anche molti edifici utili per allenarsi con le granate abbaglianti. Provate ad aprire una porta rimanendo di lato, poi sporgetevi un attimo e lanciate all'interno una granata abbagliante. Ritraetevi, imbracciate subito l'arma primaria e, non appena udita la detonazione, fate irruzione. Fate caso agli effetti sul vostro soldato: la precisione di tiro è parzialmente ridotta e la visione è in qualche modo meno chiara. Potreste anche rimanere paralizzati per qualche istante. È importante voltare lo sguardo altrove, quando si lancia una di queste granate, in modo da subire danni decisamente inferiori a quelli inferti ai terroristi.

L'ultimo dei corsi in questa serie riguarda lo sfondamento delle porte. Per l'occasione scegliete uno specialista in demolizioni, armato di cariche esplosive da sfondamento e fucile a pompa. L'ambiente è il medesimo del corso sulle granate. Invece di lanciare bombe, concentratevi sullo sfondamento delle porte degli edifici fantasma. Ci sono due metodi principali per buttare giù una porta. Il primo consiste nell'usare l'esplosivo: ponetevi di fronte ad una porta, selezionate la carica e sistemate la sul battente tenendo premuto il tasto di fuoco. Fatto ciò, allontanatevi di qualche passo e premete di nuovo il pulsante di fuoco. Il fatto che la porta vada in pezzi non è il solo effetto della detonazione: i terroristi all'interno rimarranno storditi con un effetto simile a quello delle granate abbaglianti. Le cariche esplosive da sfondamento possono anche arrivare a uccidere una persona che si dovesse trovare troppo vicino alla porta. Per questo, è opportuno prestare attenzione se nella stanza sono presenti anche ostaggi.

OCCUPARE STANZA

È la prima Prova d'Abilità che oppone una resistenza attiva. I tre corsi consistono nell'occupazione di due stanze interconnesse in mano ai terroristi, disposti in tre modi diversi. Questi corsi danno modo di sperimentare molti approcci: provate a liberare una stanza dalla presenza nemica con le granate a frammentazione, poi con le granate abbaglianti. Potete anche sperimentare tattiche di gruppo, facendo fare irruzione a due team contemporaneamente dalle due porte. Prestate attenzione perché i terroristi risponderanno al fuoco.

SALVATAGGIO DI OSTAGGI

Questa Prova d'Abilità analoga alla precedente ma inserisce tra gli obiettivi il recupero degli ostaggi. Dovrete proteggere gli ostaggi mentre eliminate i terroristi. Può essere una buona idea portare con sé un Rivelatore del Battito Cardiaco per determinare la posizione degli ostaggi e prestare così particolare attenzione, entrando nelle stanze dove sono custoditi.

I sei corsi sono ambientati in due Killhouse. La prima è composta da una serie di sei uffici connessi da un singolo corridoio. La seconda è un edificio a due piani con varie stanze su ogni livello. Per ognuna delle case sono disponibili tre configurazioni di ostaggi e terroristi.

Le missioni d'allenamento, in cui è necessario recuperare ostaggi, sono molto più difficili delle precedenti. Nella maggior parte dei casi ci sono porte poste l'una di fronte all'altra nei corridoi, il che rende difficile avanzare senza esporsi particolarmente. Fate pratica con le granate e con configurazioni multi-team. Se riuscite a portare a termine tutti i sei corsi siete certificati come Prima Classe in Recupero Ostaggi e Combattimento Corpo a Corpo. Siete pronti per diventare operativi.

MENU DI GIOCO

ALLENAMENTO LIBERO

Dopo aver completato le missioni di allenamento, l'Allenamento Libero vi permette di tornare a fare pratica nei poligoni di tiro e di demolizione e nelle tre killhouse. È sempre una buona idea tornare ad allenarsi tra una missione e l'altra, per mantenere le proprie abilità affilate come lame di rasoio.

CACCIA AL TERRORISTA

L'ultima Prova d'Abilità vi permette di giocare al gatto col topo in due nuove case della morte, eliminando tutti i terroristi che riuscite a trovare. La prima contiene un paio di edifici a due piani, mentre la seconda è una ricostruzione fasulla di un tratto stradale cittadino. Quest'ultimo è un coacervo di nascondigli e passaggi sotterranei in cui i terroristi possono tendervi tranelli. Ogni volta che affrontate queste due missioni di allenamento, i terroristi verranno disposti in modo casuale.

MENU DI GIOCO

MENU OPZIONI



Il Menu Opzioni permette di configurare e personalizzare Rogue Spear per il vostro tipo di computer e stile di gioco

Il "Menu Opzioni" vi permette di configurare e modificare alcune variabili di Rogue Spear in funzione dei vostri gusti personali. Attraverso i sotto menu potete regolare parametri di gioco, sonoro, grafica, modalità multigiocatore, impostazioni del joystick e ridefinire i tasti.

OPZIONI DI GIOCO

Queste opzioni influenzano il modo in cui il gioco si svolge. Per variare un'opzione, selezionate il riquadro accanto al relativo titolo per far apparire un segno di spunta, che segnala l'avvenuta attivazione. Un riquadro vuoto indica che l'opzione è disattivata.

La Mira Automatica è normalmente attiva. Durante la Fase Operativa, il reticolo di mira si posizionerà automaticamente sul petto del nemico più vicino, per poi spostarsi in corrispondenza della sua testa. In questo modo mirare ai terroristi è molto più semplice ed elimina il tempo necessario per eseguire un colpo preciso. Una volta che sarete diventati più abili con i controlli, disattivate questa opzione per aumentare la sfida.

Con l'opzione Sangue attivata, i terroristi e gli altri personaggi sanguineranno se colpiti e non mancherà qualche spruzzo. L'effetto è realistico e non eccessivamente

splatter come altri giochi ci hanno abituato a vedere. Se l'opzione è disattivata, i cadaveri cadranno semplicemente a terra senza ferite visibili - proprio come nei vecchi Western.

Con l'opzione Controllo da Mouse attivata, il vostro mouse muove sullo schermo il reticolo di mira durante la Fase d'Azione. Movendo il mouse su e giù, sposterete nella direzione corrispondente lo sguardo del soldato.

Nota: cambiare l'impostazione Controllo da Mouse determinerà alcune variazioni nella configurazione dei tasti.

Se disattivata, i pulsanti del tastierino numerico assumeranno la funzione di "Guarda" e "Gira". Inverti Mouse scambia l'alto con il basso, in modo che il controllo dello sguardo diventi simile a quello di un simulatore di volo. Movendo il mouse verso l'alto, il soldato guarderà in basso e viceversa. La Sensibilità Mouse si regola utilizzando la barra delimitata da due frecce. Selezionate la freccia di destra e le piccole tacche sulla barra si illumineranno. Più il mouse è sensibile, minore sarà lo spazio da percorrere sul tappetino per ottenere una risposta efficace nella Fase d'Azione.

Quando attivate Registra Missione, la vostra missione sarà memorizzata automaticamente permettendovi di assistere in seguito al replay. Per altre informazioni in merito, fate riferimento alla sezione del manuale "Replay della Missione". Disattivando questa opzione potreste ottenere un incremento in termini di prestazioni, specie sulle macchine meno dotate.

Pratica Illimitata disattiva le Condizioni per la Vittoria per l'Allenamento libero. Per accedere all'opzione Allenamento libero, dovrete prima aver completato con successo la missione. Questo vi permette di poter percorrere un livello senza mai vincere o perdere, indipendentemente da quanto accade durante la missione.

Corri sempre fa sì che il soldato si muova sempre a passo di corsa a meno che non gli ordinate il contrario premendo il pulsante di corsa, che lo farà invece rallentare alla velocità standard.

MENU DI GIOCO

L'opzione Percorso dei MOD consente di utilizzare delle modifiche create da altri giocatori. Inserite nel riquadro il percorso completo della cartella che contiene i MOD. I MOD sono livelli, missioni, o varianti create dai giocatori. Red Storm Entertainment non supporta i MOD, quindi usateli a vostro rischio. Il nostro Supporto Tecnico non può dare aiuto a chi ha problemi derivanti dall'uso dei MOD. Prima di chiamare il Supporto Tecnico, disinstallate qualsiasi MOD. Se si presentano problemi in concomitanza con l'installazione di MOD, provate a rimuoverli per verificare se gli inconvenienti scompaiono.

OPZIONI SONORO

Queste impostazioni permettono di variare il volume dei vari tipi di suono presenti nel gioco. Selezionando il riquadro vicino ai titoli, potete attivare o disattivare il sonoro. Il volume si può variare facendo click sulle frecce ai lati della barra. Sono presenti sei tipologie di suoni di cui si possono variare i parametri:

Generale: Imposta il volume su tutta la parte audio, compresi i tipi di suono seguenti.

Ambiente: Imposta il volume dei suoni in background o ambientali, come il frinire delle cicale o il rombo di macchine in funzione.

Colpo d'arma: Imposta il volume di tutti i colpi da arma da fuoco e le esplosioni udibili durante le partite.

Passi: Imposta il volume del suono prodotto dai passi dei soldati e di altri personaggi.

Rumore Radio: Imposta il volume dei messaggi in arrivo dai vostri soldati durante la missione.

Musica di sottofondo: Imposta il volume della musica riprodotta durante le missioni. Non influisce sul volume della musica da CD.

Numero Massimo di Suoni: Questa opzione regola al massimo livello il numero di suoni 3D riprodotti contemporaneamente. Non tutte le schede sonore sono in grado di gestire un numero elevato di suoni 3D simultanei. Se non siete certi delle prestazioni che la vostra scheda è in grado di fornire, disattivate questa opzione. Il volume della musica da CD è regolabile attraverso Windows. Per farlo è sufficiente fare click sull'icona del Controllo Volume sulla Barra delle Applicazioni. Se non avete quest'icona nella vostra barra, potete aggiungerla selezionando Star (Menu Avvio), poi Pannello di Controllo e Multimedia. Nella sezione Audio, in fondo, potete porre un segno di spunta nel riquadro per aggiungere il Controllo Volume alla Barra delle Applicazioni.

MENU DI GIOCO

OPZIONI GRAFICHE

Queste opzioni influenzano tanto l'aspetto con cui il gioco appare sul vostro schermo, quanto la velocità di esecuzione dello stesso sulle macchine più lente. Se disponete di un'acceleratrice 3D hardware, Rogue Spear se ne avvantaggerà automaticamente. Se avete difficoltà a raggiungere la Fase d'Azione o sono presenti imprecisioni estetiche, attivate l'opzione Forza Modo Software. Risoluzione Video permette di scegliere da un menu a tendina la risoluzione dello schermo durante il gioco. Non tutte le risoluzioni funzioneranno su ogni macchina e in generale tanto più essa è alta tanto più lento girerà il gioco.

Il livello di dettaglio determinerà automaticamente molte opzioni avanzate per individuare configurazioni standard. Queste opzioni influenzeranno le prestazioni di Rogue Spear sulla vostra macchina lenta, provate a impostare il livello di dettaglio su un livello inferiore: in questo modo diminuirete la qualità della grafica ma migliorerete le prestazioni. Se avete un computer veloce, potete impostare il livello di dettaglio a un livello più alto, ma la velocità ne risentirà. Le impostazioni standard rappresentano una via di mezzo. Per informazioni più approfondite su quali sono le opzioni grafiche attive e il modo in cui influiscono sulla velocità di Rogue Spear, fate riferimento alla Sezione Opzioni Avanzate più avanti.

La Correzione Gamma vi permette di modificare la luminosità della Fase Operativa. Questa opzione non influenza le capacità dell'IA di vedere il giocatore, ma cambia semplicemente il livello di luminosità apparente. Le piccole barre a destra dell'opzione aumenteranno per indicare la luminosità apparente quando farete click sulla freccia posta alla loro destra. Se premete la freccia di sinistra, le barre diminuiranno rendendo i livelli apparentemente più scuri. Alcune macchine possono beneficiare in termini di velocità della disattivazione di questa opzione.

Mostra Guida fa apparire delle spiegazioni, quando il cursore rimane fermo su una parte dello schermo selezionabile. Questi suggerimenti danno una breve indicazione dello scopo del pulsante in questione. Alcune macchine più lente trarranno giovamento, in termini di velocità, dalla disattivazione di questa opzione.

OPZIONI AVANZATE

Sono le opzioni grafiche su cui interviene la più generica definizione di livello di dettaglio nelle Opzioni Grafiche.

Ogni volta che viene variato il livello di dettaglio, tutte le opzioni di questa schermata vengono reimpostate a valori standard, indipendentemente dalle modifiche che potete aver fatto direttamente.

Le prime tre influenzano gli effetti ambientali visibili durante il gioco. Se disattivate Mostra Cielo, durante la partita non verrà più disegnato il cielo e apparirà un semplice sfondo colorato. Disattivando Mostra Nebbia non verranno più disegnate foschia e nebbia. Disattivando Mostra Effetti Atmosferici scompariranno neve e pioggia. Il sonoro relativo a questi effetti non verrà influenzato. In una partita multigiocatore, il server può ignorare queste impostazioni.

Elimina LDD: Questa opzione influisce sul Livello Di Dettaglio (LDD) dei modelli 3D dei personaggi. Una volta attivata, non verrà visualizzato il LDD più alto per un modello. Ciò diminuisce la quantità di informazioni che devono essere rappresentate e può determinare un aumento delle prestazioni.

Elimina MIP: Questa opzione influenza il LDD delle texture. Molte di esse dispongono di vari livelli di dettaglio. Attivando questa opzione, Rogue Spear non userà tutti i livelli di dettaglio per alcune texture, evitando quindi di variarle troppo spesso. Attivando questa opzione si possono migliorare le prestazioni.

Illuminazione Dinamica: Attivando questa opzione Rogue Spear cambia l'illuminazione di un oggetto in relazione agli eventi, come ad esempio l'attraversamento di un fascio di luce o l'esposizione ai lampi prodotti dalle detonazioni delle armi. Se disattivata, alcune macchine potranno beneficiare di un incremento di prestazioni.

MENU DI GIOCO

Ombre dei Personaggi: Questa opzione attiva o disattiva le ombre dei personaggi. Nel secondo caso, le ombre che si proiettano dai piedi delle figure umane non saranno più visibili. Alcune macchine potrebbero godere di un aumento delle prestazioni, se questa opzione rimane disattivata.

Texture Proiettate: Questa opzione controlla se le texture visualizzate dinamicamente, debbano o non debbano arricchire il mondo di Rogue Spear. Disattivando questa funzione, si potrà ottenere un incremento prestazionale su alcuni sistemi.

Fori di Proiettile: Questa barra determina quanti fori di proiettile verranno tracciati in totale. Quando il numero complessivo viene superato, i fori verranno rimossi dal mondo di gioco nel medesimo ordine in cui sono stati creati (i più vecchi per primi). Funziona come le barre precedenti.

Filtratura delle Texture: Imposta il tipo di filtratura che verrà usata nel gioco per rendere meno evidenti i pixel nelle texture. Non tutti i metodi di filtratura sono supportati da tutti i modelli di scheda video: suggeriamo di controllare sul manuale scheda e scegliere di conseguenza il metodo migliore.

MENU DI GIOCO

OPZIONI GIOCO MG

Nome: Questo riquadro permette di inserire il nome che volete utilizzare per le partite multigiocatore.

Clan: Inserite il nome del clan.

Genere: Potete scegliere il genere del vostro personaggio multigiocatore ponendo un segno di spunta presso Maschio o Femmina.

Tono di voce: Le frecce sui due lati della barra permettono di regolare il tono della voce del vostro personaggio rendendolo più o meno acuto. La voce è usata quando si spediscono i messaggi.

Modifica delle Armi: Selezionate il riquadro per usare armi aggiuntive. Poi spostatevi a destra e usate le frecce per scegliere la modifica voluta.

Presenza Firewall: Selezionate questa opzione, se state giocando su Internet e il vostro computer vi accede attraverso un firewall. I firewall sono programmi collocati sul computer, che fa da tramite tra voi e Internet, che proteggono le risorse della rete privata dagli utenti delle altre reti. La maggior parte delle LAN aziendali utilizza un firewall. Se non siete certi, domandate all'amministratore di sistema.

Internet o LAN: Scegliete il tipo di collegamento che userete. Se volete giocare con altre macchine connesse a una Rete Locale, come quelle poste in un ufficio, scegliete LAN. Se vi state connettendo con macchine al di fuori di una LAN, selezionate Internet. Raccomandiamo di usare Internet per partite giocate su Mplayer o The Zone.

OPZIONI SERVER MG

Queste opzioni sono utili solo se il vostro computer ospiterà una partita multigiocatore.

Nome del Server: Questo riquadro permette di specificare il nome del vostro server. Questo nome apparirà agli altri giocatori nelle liste dei server cui è possibile connettersi.

Messaggio del Giorno: Potete inserire un breve messaggio di benvenuto per i giocatori o avvisi su particolari impostazioni di gioco.

Massimo # di Giocatori: Potete scegliere il numero di giocatori, da 2 a 16.

Dimensioni Team Blu: Inserite il numero massimo di giocatori che possono appartenere al team blu.

Dimensioni Team Oro: Inserite il numero massimo di giocatori che possono appartenere al team oro.

Passi Rumorosi: Attivando quest'opzione, il volume del suono dei passi dei personaggi verrà incrementato, al fine di rendere l'individuazione da parte del nemico più semplice.

Porta: Il numero della porta utilizzata per unirsi a una partita. È meglio lasciarla al valore standard.

Porta Informazioni: Il numero della porta utilizzata per scambiare informazioni, durante una partita. È meglio lasciarla al valore standard.

Porta di Notifica: Il numero della porta utilizzata dal server per notificare la propria presenza agli altri giocatori. È meglio lasciarla al valore standard.

Server Pubblico: Quando quest'opzione è attiva, il server si manifesterà a tutti gli altri giocatori della LAN o del vostro IP con la medesima Porta di Notifica.

Password: Se volete usare una password per limitare il numero di giocatori che si possono unire alla partita, è sufficiente inserirla in questo riquadro e selezionare l'opzione Usa Password.

Consenti Modifiche alle Armi: Se selezionata, questa opzione permette ad ogni personaggio di utilizzare la modifica delle armi scelta dal giocatore.

MENU DI GIOCO

RIDEFINIZIONE TASTI

I controlli da tastiera sono stati pensati per un utilizzo intuitivo durante il gioco. Tutte le azioni principali e i comandi di movimento sono controllati da tasti posti in posizione adiacente. Ma se siete abituati ad un altro stile, sentitevi liberi di impostarli a vostro piacimento. Da questo menu potete assegnare tasti a controller di qualunque genere. Ci sono otto sotto menu che raggruppano le tipologie di azioni del gioco. Per associare un nuovo tasto a una funzione, fate click sul corrispondente titolo, che si illuminerà: premendo il nuovo tasto lo assegnerete a quell'azione. Una volta completate le modifiche, selezionate Accetta. Se invece volete annullare tutte le variazioni apportate, scegliete Annulla. Se avevate fatto modifiche in una fase precedente e volete tornare alla configurazione standard, selezionate Configurazione Standard.

Imponi Nebbia: Obbliga tutti i giocatori, indipendentemente dalle opzioni delle singole macchine, a visualizzare la nebbia sul campo di gioco.

Imponi Pioggia: Obbliga tutti i giocatori, indipendentemente dalle opzioni delle singole macchine, a visualizzare la pioggia sul campo di gioco.

Imponi Neve: Obbliga tutti i giocatori, indipendentemente dalle opzioni delle singole macchine, a visualizzare la neve sul campo di gioco.

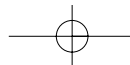
Mostra Nome Nemici: Se attivata, quest'opzione mostra sulla mappa i nomi dei giocatori nemici accanto all'icona che li rappresenta.

OPZIONI JOYSTICK

Se state usando un joystick, un gamepad o un altro tipo di controller, questo menu vi permette di sceglierne il tipo preciso e di configurarne la Sensibilità e il Force Feedback.

La barra della Sensibilità regola la velocità di risposta al movimento dello stick. Aumentare la sensibilità, significa ottenere una reazione più rapida, mentre diminuirla dà luogo a movimenti più lenti.

L'opzione Force Feedback è attiva solo se si dispone di un controller opportuno. Questi dispositivi si muovono, tremano e si scuotono in risposta ad eventi del gioco. Ad esempio, quando fate fuoco sentirete un colpo, mentre se venite atterrati da una cartuccia da 7.65 subirete una forte scossa. È possibile anche assegnare pulsanti per muoversi e guardarsi in giro. Tutte le altre azioni si possono assegnare al controller tramite il menu "Ridefinizione Tasti". Se avete assegnato delle funzioni al joystick, non potrete più utilizzare i tasti corrispondenti. Per disattivare il joystick, andate al menu Ridefinizione Tasti e selezionate Configurazione Standard, per poi ridefinire i controlli a piacimento.



MENU DI GIOCO

REPLAY



Il Menu Replay permette di rivedere missioni precedentemente registrate e gestire le registrazioni stesse.

Una delle caratteristiche più interessanti di Rogue Spear consiste nella possibilità di rivedere una missione e studiare cosa è andato storto e cosa invece è andato per il meglio. Se l'opzione Registra Missione è attivata, tutte le partite vengono automaticamente memorizzate e dal menu "Replay" è possibile rivederle, selezionandolo dalla Lista Replay e facendo click su Mostra Replay. Quando un replay è evidenziato nella lista, sulla destra vengono visualizzati il nome della missione e la data e l'ora della registrazione. Appare anche un commento: per cambiarlo, selezionate Modifica Commento e inserite quello nuovo nel riquadro. Se volete cancellare un replay, selezionatelo e fate click su Cancella.

Durante la riproduzione di un replay, potete solamente osservare cosa è avvenuto durante la missione. Benché abbiate la possibilità di cambiare il punto di vista e di passare da un team all'altro, non potete impartire nessun altro comando o influire in alcun modo sulla missione. La funzione di Replay è un ottimo sistema per tornare sulla missione e capire che cosa ha funzionato e cosa no. Se la missione è stata un fallimento, riguardatela per scoprire gli errori. Spesso, infatti, quando avete il comando effettivo di un team, un altro

si può trovare in difficoltà. Premendo Escare durante il replay, è possibile accedere a un menu che vi dà modo di uscire e di accedere ad altre opzioni. Durante la visione, premendo F5 si mette in pausa, con F6 si attiva la moviola, con F7 si ripristina la velocità normale e con F8 si va avanti velocemente. Sui sistemi meno dotati, F8 sortirà effetti di poco conto.

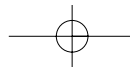
CREDITI

Questa sezione elenca tutte le persone che hanno contribuito a rendere possibile la realizzazione di Rogue Spear. Date un'occhiata alle persone coinvolte nel progetto.

ESCI

Selezionando Esci si ritorna al sistema operativo.

NOTE



FASE DI PIANIFICAZIONE

FASE DI PIANIFICAZIONE

Quando si comincia una missione, d'allenamento od operativa che sia, per prima cosa ci si trova a passare attraverso la Fase di Pianificazione. Rogue Spear pone pesantemente l'accento sulla parte tattica. I team per il recupero di ostaggi si avventurano raramente, per non dire mai, in una missione senza preparazione. Ci sono troppe vite in gioco per incominciare un'azione, senza aver cercato di prevedere tutto il possibile.

Durante lo svolgimento della campagna operativa, potreste scoprirvi a impiegare molto più tempo nella Fase di Pianificazione che in quella Operativa. Se potete impiegare un'ora o più pianificando una missione, l'esecuzione effettiva è di solito una questione di minuti. La Fase di Pianificazione consiste di sei passaggi principali.

- 1) Ricevere le istruzioni della missione e gli ordini
- 2) Raccogliere e studiare tutte le informazioni dalle fonti disponibili
- 3) Scegliere fino a otto elementi che parteciperanno alla missione
- 4) Scegliere le armi e l'equipaggiamento che questi elementi utilizzeranno durante la missione
- 5) Dividere i soldati in gruppi di fuoco
- 6) Preparare un piano dettagliato di spostamenti e linee di fuoco in modo che ciascun team conosca esattamente dove andare, cosa fare e come farlo.



Nota: In fondo allo schermo PDA è presente una Barra d'Aiuto. Se lasciate il cursore fermo su un pulsante, sulla Barra d'Aiuto comparirà una breve delucidazione della sua funzione. Premete F1 per far apparire la Guida.

Una volta che tutta la pianificazione è stata portata a termine è possibile passare alla Fase Operativa, in cui si esegue materialmente il piano. Se si va incontro ad un fallimento, si torna alla Fase di Pianificazione, si cambia il piano per correggere i problemi e si tenta di nuovo.

La Fase di Pianificazione ha luogo su una schermata che ricorda un Personal Data Assistente. Come leader di RAINBOW avete accesso a questo PDA per preparare la missione. La zona principale dello schermo è il punto in cui si concentreranno la maggior parte dei vostri interventi. Nella parte bassa della schermata sono presenti sei pulsanti e un grande indicatore con due frecce. I primi tre pulsanti, sul lato sinistro, rappresentano opzioni specifiche per ciascuno schermo dell'interfaccia di pianificazione. I tre pulsanti sul lato destro rimangono sempre i medesimi. Permettono infatti di Caricare/Salvar i piani, richiamare la

FASE DI PIANIFICAZIONE

Guida, e il Menu di Selezione, che consente di muoversi verso altri schermi o tornare al Menu Principale. Le luci lungo il fondo dello schermo vi indicano quale sezione della pianificazione state affrontando e quante ve ne rimangono ancora. Ciascuna fase completata è rappresentata da una luce verde, mentre quelle rimanenti da una luce rossa. Le due frecce indicano anche se avete già fatto, in questo schermo, tutto ciò che era necessario. La freccia di sinistra vi riporta indietro di uno schermo. Se ad esempio vi trovate nella schermata delle Istruzioni, tornerete al menu Singolo Giocatore. La freccia di destra rimarrà rossa, finché non avrete completato tutte le operazioni indispensabili. Quando diventerà verde, potrete avanzare alla schermata successiva. Diamo un'occhiata a ciascuna delle differenti sezioni della Fase di Pianificazione.



ISTRUZIONI

Lo Schermo delle Istruzioni vi permette di scoprire tutto quanto concerne la missione, così come la natura degli obiettivi che devono essere portati a termine, perché si possa andare incontro ad un successo.

Studiare gli obiettivi con

attenzione: essi sono la chiave di volta dell'intero piano.

Il primo schermo che vi verrà presentato, quando iniziate o riprendete una campagna, è lo schermo delle Istruzioni. Qui vengono impartiti gli ordini e viene svelata la natura della missione. Lo schermo è suddiviso in tre sezioni principali: in alto al centro ci sono gli obiettivi, a sinistra la "Lista degli Informatori" e lungo il fondo è presente la trascrizione testuale delle istruzioni.

Il resto dello schermo mostra fotografie della zona d'operazione, utili per familiarizzare con il territorio e le condizioni locali.



OBIETTIVI

Questi sono con ogni probabilità i più importanti dati informativi che è possibile ottenere dallo schermo delle Istruzioni. Gli obiettivi descrivono succintamente ciò che deve essere fatto per poter considerare la missione un successo. Spesso si tratterà di recuperare tutti gli ostaggi o di evitare l'esplosione di una bomba. Talvolta vi saranno obiettivi multipli. Ed è sugli Obiettivi che bisogna costruire la missione, perché rappresentano il motivo stesso della sua esistenza.

FASE DI PIANIFICAZIONE

SERVIZIO INFORMAZIONI



LISTA DEGLI INFORMATORI

Ci saranno sempre un minimo di tre informatori tra cui scegliere. Il primo è sempre Controllo. Vi ragguaglierà sulla situazione generale e su cosa è necessario fare durante la missione. Oltre alla descrizione parlata, è possibile leggere la trascrizione nella parte bassa dello schermo. John Clark è il secondo informatore. Nome in codice RAINBOW SIX, Clark vi offrirà sempre un paio di consigli arguti sulla missione.

Talvolta, altre persone vi offriranno dettagli tecnici per assistervi nelle operazioni. Per finire, la sezione "Ordini della Missione" elenca gli obiettivi e gli altri compiti da portare a termine o condizioni da rispettare.



L'accesso al database del Servizio Informazioni è regolato dal principio "dire il meno possibile", indipendentemente dal vostro livello di accesso. Di conseguenza, molti dati non si renderanno disponibili finché non avrete ricevuto un incarico per il quale la conoscenza dei medesimi è indispensabile.

Lo schermo del Servizio Informazioni permette di ficcare il naso tra informazioni riservate relative alle missioni della campagna. È anche il luogo dove ci si riesce a fare un'idea di quanto sta avvenendo a livello di evoluzione della trama. Lo schermo del Servizio Informazioni è suddiviso in tre aree principali: la "Lista delle Categorie", la "Lista degli Argomenti" e il "Riquadro del testo". Sono elencati anche gli obiettivi della missione ed è presente una fotografia inerente all'argomento selezionato.

FASE DI PIANIFICAZIONE

LISTA DEGLI ARGOMENTI

Una volta selezionata una categoria, potrete scegliere tra un certo numero di argomenti nella omonima lista.

Individuando quello di vostro interesse, le informazioni corrispondenti appariranno nel riquadro del testo. E in genere una buona idea leggere tutti i dati che fornisce il Servizio Informazioni prima di cominciare una missione. Si potrebbero trovare indicazioni che diano un'idea di cosa ci si troverà di fronte.



LISTA DELLE CATEGORIE

Le informazioni reperibili nello schermo del Servizio Informazioni è diviso in quattro categorie: Persone elenca le varie personalità implicate nella presente campagna.

Organizzazioni copre compagnie, gruppi ecc. Dopo aver completato con successo diverse missioni, potete leggere delle vostre gesta sul Newswire.

Ovviamente, dal momento che RAINBOW è un'organizzazione segreta, non la vedrete mai menzionata negli articoli. La polizia locale si prenderà i meriti al posto vostro. Per concludere, qualsiasi altra informazione che ha poco a che vedere con le altre categorie, finisce sotto la voce Varie.

Quando ne avrete avuto abbastanza del Servizio Informazioni, selezionate sulla freccia di destra per proseguire alla schermata successiva. Ma prima che questo accada, una finestra di dialogo vi chiederà se desiderate utilizzare il piano per la missione messo a punto dal Quartier Generale.

Fate la vostra scelta e vi troverete di fronte lo schermo del Ruolino.

FASE DI PIANIFICAZIONE

RUOLINO



La schermata del Ruolino vi permette di accedere ai dossier di ciascun membro di RAINBOW e selezionarne un massimo di otto per la missione corrente. La lista dei soldati è collocata in basso a sinistra. Selezionate un nome per far apparire il relativo dossier, sulla destra. Se vi piace quello che state vedendo e volete quest'uomo con voi in missione, selezionate la barra Aggiungi, posta sopra la lista, e apparirà il ritratto del soldato in uno degli otto riquadri, ad indicare che è assegnato alla squadra.

Ciascun soldato ha i propri punti di forza e di debolezza. Inoltre, ciascuno di essi ha una specialità. Ve ne sono cinque differenti in Rogue Spear: Assalto, Demolizioni, Elettronica, Ricognizione e Tiro di Precisione. I soldati raggruppati in funzione della propria specialità. Quelli più abili in Assalto formeranno in genere il cuore della squadra, in quanto sono in generale abili nell'uso delle armi e dispongono di un buon addestramento nel recupero degli ostaggi. Gli specialisti in Demolizioni sono i migliori per sfondare porte, usare granate, e disarmare o collocare bombe ed esplosivi. Gli specialisti in Elettronica sono i migliori per farsi beffe dei sistemi di sicurezza e accedere ai terminali. Gli specialisti della ricognizione eccellono nel muoversi in perfetto silenzio e determinare le esatte posizioni del nemico. Infine, gli esperti in Tiro di Precisione, altrimenti detti cecchini, sono impareggiabili con le armi a lunga gittata.



Quando si seleziona il nome di un soldato, il suo dossier viene visualizzato sulla destra. Contiene una sua immagine, il suo stato, una biografia, statistiche, casi personali e informazioni mediche.

STATO

Tra l'immagine e la bandiera della nazione d'appartenenza è presente l'indicatore di stato. Può assumere cinque diversi aspetti:

Pronto: Significa che il soldato è in grado di essere usato per qualsiasi missione e non intervengono influenze di alcun genere a variare le sue capacità.

Affaticato: Se il soldato è reduce da una missione, potrebbe sentirsi stanco. Questo riflette la mancanza di riposo tra una missione e la successiva. I soldati in questo stato soffrono di una diminuzione del 10% delle loro abilità in ogni campo. Questo significa che la precisione di tiro sarà inferiore e aumenterà il tempo di reazione alla presenza nemica.

Ferito: Significa che il soldato è stato ferito durante una missione precedente e non si è ancora ripreso completamente. Benché sia possibile coinvolgere un soldato ferito in una missione, le prestazioni saranno ovviamente ridotte. I soldati feriti sono inaccurati e ulteriormente più lenti nel reagire alle minacce.

FASE DI PIANIFICAZIONE

Inabile: Se un soldato ancora in ospedale per riprendersi dalle ferite subite, non sarà disponibile per la missione corrente. Dopo qualche tempo, potrebbe passare allo stato di Ferito o anche Pronto. Tutti i soldati guariscono alla medesima velocità, quindi l'unico fattore significativo è il tempo che trascorre tra una missione e l'altra.

K.I.A.: Questo significa che il soldato è stato ucciso durante una missione precedente e non è più disponibile per la parte rimanente della campagna.



BIOGRAFIA

La biografia elenca i nomi dei soldati, il numero di identificazione, la nazionalità, la specialità e la data di nascita. Sotto all'anamnesi si trovano tre file: statistiche, storia e dati medici. Questi ultimi permettono di conoscere le caratteristiche personali e il tempo necessario per il recupero dalle ferite. La storia fornisce il background e dati sull'addestramento del soldato. Le statistiche indicano le capacità dell'individuo sotto dieci diversi punti di vista. Sei di queste sono abilità speciali e altre quattro sono tratti caratteriali. Ciascuna di queste dieci valutazioni è espressa in una scala da 1 a 100, dove qualsiasi valore sopra il 90 è da considerarsi ottimo.

FASE DI PIANIFICAZIONE

ABILITÀ SPECIALI

Le Abilità Speciali rispecchiano le nozioni apprese con l'addestramento, definiscono il grado di perizia nell'uso dell'equipaggiamento e influiscono sul comportamento del personaggio, sia che venga controllato dal computer, sia che rimanga ai vostri diretti ordini. Per questo dovete scegliere sempre dei leader che dispongano delle abilità di cui avete bisogno per completare la missione.

Assalto: Questa caratteristica è utile per determinare l'abilità del soldato nell'uso delle armi e le dimensioni del reticolo di mira.

Maggiore è l'abilità d'Assalto, minore sarà l'estensione del reticolo e più in fretta riuscirà a mirare contro il nemico. Questo valore influisce anche sulla velocità con cui l'opzione Puntamento automatico riesce a tracciare un bersaglio. Per altre informazioni sull'argomento, fate riferimento alla sezione "Reticolo di mira" nella Fase operativa. L'abilità d'assalto entra in gioco ogni qual volta un soldato spara contro un bersaglio senza entrare in modalità cecchino. I vostri leader dovrebbero avere sempre un valore di Assalto elevato, in quanto si trovano per lo più davanti agli altri e hanno modo di vedere il nemico per primi.

Demolizioni: Questa abilità determina la velocità con cui un soldato può effettuare demolizioni. Più è alto il valore, più sarà svelto. Nelle demolizioni è incluso anche il piazzamento di Cariche Esplosive da Sfondamento o altri esplosivi e il disarmo di bombe. In genere è buona norma assegnare un elemento esperto in demolizioni al team che farà sfondamento o maneggerà cariche. Tenete questi soldati nella parte centrale o in coda alla squadra in modo che possa essere protetto. Riferitevi alla sezione "Team" per farvi un'idea di come disporre i soldati all'interno della squadra.

Elettronica: Questa abilità determina la velocità con cui un soldato può manipolare apparati elettronici. Nel particolare, questo può significare nascondere microspie, forzare serrature, usare computer o superare sistemi elettronici di sicurezza.

Assegnate sempre questi compiti al soldato con il più alto livello di abilità in elettronica, in quanto la velocità è quasi sempre essenziale.

Anche per questi soldati è opportuno fornire opportuna copertura.

Granate: Determina la precisione di tiro di granate a frammentazione o abbaglianti e il tempo impiegato dal soldato a estrarre la bomba prima di lanciarla.

Tiro di Precisione: Questa abilità determina la precisione nell'uso di un fucile da cecchino. Influenza anche l'abilità di tiro con un fucile normale, quando lo si utilizza come arma di precisione. Più questo valore è alto, più in fretta il cecchino prenderà la mira. Rappresenta l'abilità del soldato di colpire un bersaglio a lungo raggio, come Assalto indicava la capacità di colpire in condizioni normali.

Stealth: Quest'abilità determina la quantità di rumore prodotto da un soldato mentre si muove. Se avete bisogno di un uomo che si insinui dietro le linee nemiche, assicuratevi che abbia un alto valore di Stealth.

FASE DI PIANIFICAZIONE

PROFILO

Il Profilo rappresenta il carattere del soldato. Diversamente dalle abilità, che sono frutto dell'addestramento, il profilo è in parte determinato dall'esperienza e in parte da qualità ereditate: tende a rispecchiare il complesso fisico e psicologico del soldato.

Aggressività: Questo tratto caratteriale determina la natura fondamentale del soldato. Entra in gioco solamente quando è sotto il controllo del computer e per qualche motivo è vicino a "scoppiare" (vedi Self Control). Più il soldato è aggressivo, maggiori sono le possibilità che sotto pressione reagisca con forza estrema, magari colpendo inavvertitamente un ostaggio con una pallottola malamente riposta. D'altro canto, un soldato passivo può incorrere in crisi di panico e correre a nascondersi.

Leadership: La leadership è la caratteristica che cerchi in ogni leader di gruppo. Il livello di leadership del capo influisce su tutto il self control della squadra, che sia buono o cattivo. Scegli sempre degli ottimi leader per dirigere la tua squadra.

Self Control: Questo tratto caratteriale determina la qualità della reazione del soldato di fronte allo stress del combattimento. Più il valore è alto, meno è probabile che il soldato "scoppi" o si abbandoni al panico. Se questo dovesse succedere, sarà il livello di aggressività a stabilire il comportamento successivo.

Resistenza: Certe persone sono più dure di altre. La Resistenza determina quante ferite un soldato può sopportare prima di diventare inabile al combattimento. Più il valore è alto, più piombo può ingoiare prima di cedere.

FASE DI PIANIFICAZIONE

SELEZIONE EQUIPAGGIAMENTO



La schermata di Selezione Equipaggiamento consente di armare ed equipaggiare i vostri soldati. Verificate sempre l'attrezzatura di ogni soldato per assicurarvi che stia portando con sé proprio quello che gli serve.

Dopo aver deciso quali soldati impiegare nella missione corrente, è tempo di assegnare loro armi e attrezzatura. Essa, con le uniformi, costituisce l' "equipaggiamento" del soldato. Benché ciascuna specialità necessiti di un equipaggiamento standard, potete, anzi dovete modificarlo in relazione al compito che ciascun soldato si vedrà assegnare. Per esempio, se un soldato deve sfondare una porta durante una missione, assicuratevi che abbia con sé delle cariche da sfondamento o un altro tipo di dispositivo analogo dalle funzioni analoghe.

In Rogue Spear, ciascun membro del team ha quattro sezioni nel proprio inventario: Arma Primaria, Arma Secondaria e Slot uno e due. L'arma primaria può essere una mitraglietta, un fucile d'assalto, un fucile di precisione o un fucile a pompa. Le armi secondarie sono sempre pistole.

Le due sezioni speciali possono ospitare Sensori del Battito Cardiaco, binocoli, attrezzatura speciale o munizioni extra per le armi. Per informazioni dettagliate su ogni arma e dispositivo presente nel

gioco riferitevi alla sezione Armi ed Equipaggiamento.

Lo schermo dell'attrezzatura è composto da una lista dei soldati posta sulla sinistra, da un'immagine di un'uniforme al centro e dalle sezioni relative alle armi a destra. Per modificare l'equipaggiamento di un soldato, per prima cosa selezionatelo dalla lista sulla sinistra, poi fate click sul riquadro dell'elemento che volete sostituire. Comparirà una lista di tutti gli oggetti che possono essere scelti in alternativa a quello già presente. Ora evidenziate l'elemento che vi interessa e selezionate il pulsante con il segno di spunta. Per chiudere la finestra senza apportare modifiche, premete il pulsante con la "X". Per assegnare l'elemento in questione a tutti i soldati, selezionate il pulsante rappresentato da due frecce che indicano a sinistra.

Assegna a tutti i soldati



FASE DI PIANIFICAZIONE



Scegli l'oggetto



Armi primarie e secondarie

Nel caso dell'arma principale e quella secondaria è possibile anche scegliere il tipo di munizioni. Pistole, mitragliette, fucili d'assalto e fucili di precisione possono sparare sia cartucce di tipo Full Metal Racket (FMJ) che Jacketed Hollow Point (JHP). Le FMJ sono migliori per perforare i giubbotti anti-proiettile e per il tiro a lunga distanza. Le JHP sono più efficaci a corta distanza contro obiettivi privi di protezione anti-proiettile. Per quanto riguarda il fucile a pompa, è possibile scegliere tra Cartucce a

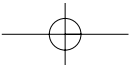
pallini, Cartucce a pallettoni o a Proiettili di Gomma. Le prime sono migliori per obiettivi privi di protezione e per sfondare porte. Ma in genere è necessario sparare due colpi per eliminare un terrorista. I pallettoni elimineranno il nemico con un colpo, ma non hanno una rosata ampia tanto quella delle cartucce a pallini. I proiettili di gomma sono usati per lo più in allenamento, ma possono essere sfruttati quando si vuole catturare qualcuno vivo o c'è il pericolo di colpire un ostaggio vicino a un terrorista. Nella maggior parte dei casi, le scelte più appropriate sono proiettili FMJ e Cartucce a Pallettoni ma cambiate tipologia se la situazione lo richiede.

I pulsanti in basso a sinistra mettono a disposizione altre opzioni: è possibile assegnare l'equipaggiamento corrente a tutti i soldati o Salvarne/Caricarne uno. Dopo aver completato diverse missioni, avrete individuato una serie di kit che si adattano al vostro stile di gioco.

Salvateli in modo da poter assegnare rapidamente armi e bagagli ai soldati nelle missioni future.

Selezionate il pulsante Salva nell'angolo in basso a sinistra per salvare l'equipaggiamento corrente: comparirà una finestra con dieci riquadri numerati da 0 a 10. Fate click su uno di questi riquadri per salvare. Potrete accedere ai kit salvati durante qualsiasi missione della campagna.

Per caricare un kit salvato in precedenza, selezionate il pulsante Carica per aprire la finestra, poi fate click su uno dei dieci riquadri per scegliere l'equipaggiamento desiderato.



FASE DI PIANIFICAZIONE

Per caricare un kit precedentemente salvato ciccare sul pulsante carica per aprire la finestra. Quindi ciccare uno dei dieci box per scegliere il kit desiderato.



Assegna kit a tutti



Carica kit



Salva kit



NOTE

FASE DI PIANIFICAZIONE

Di seguito troverete cinque esempi di equipaggiamento, basati sul compito che deve essere portato a termine dai soldati. Non sono i kit standard usati nel gioco.



EQUIPAGGIAMENTO DA RICOGNIZIONE

Il kit base da ricognizione sacrifica tutto il possibile a vantaggio della silenziosità e del controllo dell'ambiente. I soldati che dispongono di questo equipaggiamento, dovrebbero avere l'incarico di individuare la posizione degli ostaggi o delle forze nemiche a vantaggio degli altri team. Le armi sono principalmente da difesa. Ma questo kit può anche essere usato da soldati che devono infiltrarsi e liberare silenziosamente la via per il grosso delle forze. Ad esempio, eliminando di soppiatto i soldati a guardia di un edificio, possono permettere ai team di sfondamento e attacco di fare irruzione senza che gli occupanti abbiano il sentore di un'aggressione imminente.

Posizione/Tipo Equipaggiamento
Uniforme Leggera (la livrea dipende dal terreno e dalla zona delle operazioni) Arma primariaMP5SD5 Arma secondaria92FS 9mm-SDPrimo SlotSensore del Battito CardiacoSecondo SlotBinocolo (per zone aperte)



EQUIPAGGIAMENTO D'ASSALTO

È la tipologia basilare che viene usata nella gran parte delle missioni. La composizione di questo kit presuppone che si stia attaccando un nemico che ha preparato un apparato difensivo e che si aspetta un qualche tipo di aggressione. Il risultato è che la velocità e l'agilità sono importanti quanto la potenza di fuoco.

Anche se la protezione passiva è più pesante di quella adottata nel kit da ricognizione, rimane subordinata alla possibilità di muoversi in fretta. In ambienti chiusi è preferibile una mitraglietta, mentre all'aperto, dove le distanze di tiro sono in genere maggiori e la dimensione dell'arma non è d'intralcio, un fucile d'assalto è la scelta più indicata.

Posizione/Tipo Equipaggiamento
Uniforme Media (la livrea dipende dal terreno e dalla zona delle operazioni) Arma primariaMP5A4 (all'interno), G3A3 (all'esterno) Arma secondaria.45 Mark 23Primo SlotGranate abbaglianti Secondo SlotGranate a frammentazione.

FASE DI PIANIFICAZIONE



EQUIPAGGIAMENTO DA CECCHINO

I cecchini operano in maniera leggermente diversa dagli altri soldati. Per questo motivo, un kit da cecchino deve combinare la silenziosità con l'abilità di colpire duro da molto lontano. Il cecchino deve poter raggiungere la propria posizione senza poter essere individuato, quindi il kit è simile a quello da ricognizione e prevede una protezione leggera. Una pistola silenziata fornirà l'arma da difesa, necessaria per raggiungere il punto di tiro.

Posizione/Tipo Equipaggiamento
Uniforme Leggera (la livrea dipende dal terreno e dalla zona delle operazioni) Arma primariaPSG-1Arma secondaria.40 USP-SDPrimo SlotMunizioni aggiuntive per l'arma primariaSecondo SlotVuoto.



EQUIPAGGIAMENTO DA SFONDAMENTO

E' il minimo indispensabile per un'unità da sfondamento – il soldato responsabile dell'apertura delle porte nel modo più violento. Considerato che sono in prima linea rispetto agli altri team, ed è probabile che ricevano il fuoco dei terroristi, indossano uniformi pesanti capaci di bloccare colpi fino al calibro delle cartucce usate dai fucili. Un fucile a pompa è utile per mandare in frantumi una porta e una pistola di calibro elevato può fare la differenza tra un terrorista ancora in grado di reagire e un terrorista a terra. In aggiunta a tutto ciò, una o due cariche esplosive da sfondamento, a seconda del numero delle porte da abbattere, completano il quadro. Granate o bombe abbaglianti possono essere inserite nel kit, nel caso si debba "preparare" una stanza all'ingresso di un team d'assalto.

Posizione/Tipo Equipaggiamento
Uniforme Pesante (la livrea dipende dal terreno e dalla zona delle operazioni) Arma primaria SPAS-12 Arma secondaria.50 Desert Eagle Primo SlotCarica esplosiva da sfondamento Secondo SlotGranate a frammentazione.

FASE DI PIANIFICAZIONE

TEAM



Il leader di ogni team dovrebbe avere forte attitudine al comando e buone capacità di assalto, in quanto si troverà in prima linea.

La Schermata dei Team permette di suddividere i vostri soldati in gruppi di fuoco. Potete creare fino a quattro team e ciascuno a propria volta può essere composto da un massimo di quattro elementi scelti da una rosa di otto. Potete formare due team da quattro uomini, quattro da due o qualsiasi altra combinazione. E' sempre una buona idea mandare due soldati insieme, in quanto mandare un uomo da solo, senza supporto, può essere pericoloso.

Nota: non è indispensabile utilizzare otto uomini.

Per assegnare un soldato a un team, selezionate il suo nome dalla lista di sinistra per evidenziarlo, poi fate click sul pulsante "Aggiungi", posto sopra la finestra del team opportuno. L'ordine dei soldati in ciascuna delle finestre dei team, dall'alto verso il basso, rappresenta la loro posizione fisica nel gruppo. Il nome più in alto è quello del leader, tutti gli altri soldati lo seguono nella formazione di marcia.

Quindi, l'ultimo nome della lista sarà il fanalino di coda. Se volete cambiare il leader, evidenziate il soldato e selezionate il pulsante Promuovi, posto sopra la finestra del team. Per scambiare soldati tra un gruppo e l'altro, evidenziate l'uomo che volete spostare e fate click sul pulsante Aggiungi sulla finestra del team di destinazione. Quando tutti gli uomini sono stati assegnati a un gruppo di fuoco, è tempo di spostarsi nello Schermo di Pianificazione.

PIANIFICAZIONE



La schermata di Pianificazione è il cuore della fase omonima. E' da qui che darete gli ordini a tutti i team e li istruirete su cosa fare durante la missione.

Il vecchio adagio "Sbagliare il piano equivale a pianificare uno sbaglio" è particolarmente pertinente al caso di Rogue Spear. La schermata della Pianificazione permette di impartire ordini a ciascuno dei gruppi di fuoco, ovvero consente di dire loro cosa fare a quando, durante la missione. Considerato che non potete comandare personalmente più di un team alla volta, è estremamente importante realizzare un piano il più completo ed esteso possibile. In altre parole, ogni team dovrebbe essere in grado di completare i compiti assegnati, senza mai venire controllato direttamente da voi. Ad ogni buon conto, potete sempre concepire un piano in nome della massima semplicità.

Lo schermo della Pianificazione è diviso in tre aree principali: il Menu degli Ordini della Mappa, la Mappa, e i Controlli della Mappa.

ORDINI DELLA MAPPA

Il menu sul lato sinistro dello schermo è il Menu degli Ordini della Mappa. In cima al menu sono presenti tre tasti che cambiano ciò che viene mostrato sul menu.

FASE DI PIANIFICAZIONE

RICOGNIZIONE



"Riconoscimento" è il primo pulsante. Prima di qualsiasi assalto deliberato, nella realtà i team per il salvataggio degli ostaggi raccolgono la maggior quantità di dati possibile sulla posizione dei terroristi e degli ostaggi all'interno della zona d'operazione. Questi dati sono rilevati tramite appostamenti, microfoni spia, telecamere a fibra ottica, e addirittura con radar a onde ultracorte, che rendono i muri quasi invisibili agli strumenti. Considerato che il punto focale di Rogue Spear consiste nell'assalto vero e proprio, e non nella raccolta d'informazioni, questo genere di operazioni vengono simulate a vostro vantaggio.

Selezionate il pulsante "Riconoscimento" per far apparire il menu corrispondente, che elenca quattro tipologie di informazioni, cui potete attingere. Ci sono quattro pulsanti lungo il lato inferiore sinistro: fate click su uno di essi per selezionare un argomento, poi usate le frecce per muovervi attraverso gli elementi correlati sulla mappa.

Il primo argomento riguarda la posizione degli Ostaggi. Movendovi attraverso questo argomento, scoprirete le posizioni di tutti gli ostaggi, simboleggiati sulla mappa da un quadrato bianco intorno a un punto colorato. Se è verde indica un ostaggio primario, se blu un ostaggio che si può trovare in zona, ma non

FASE DI PIANIFICAZIONE

necessariamente nell'esatta posizione segnata sulla mappa.

Il secondo argomento riguarda i Terroristi. Non vi basate mai ciecamente su questo dato: ci sono molti più terroristi di quelli che il servizio informazioni riesce a segnalare. Sulla mappa sono rappresentati da croci rosse per quelli di cui si conosce l'esatta posizione e da croci gialle se il terrorista potrebbe trovarsi in zona.

L'argomento successivo riguarda i Punti Chiave. Passandoli in rassegna vi farete un'idea delle zone più significative della mappa. Il rettangolo blu chiaro sulla mappa rappresenta la Zona di Inserimento, che può esistere in più istanze. Tutti i vostri soldati devono iniziare la propria missione in una di queste zone. Per completare le missioni che richiedono il salvataggio di ostaggi, è necessario riportarli nelle Zone di Recupero, simboleggiate da rettangoli bianchi. I Punti Chiave indicano spesso la posizione di obiettivi come bombe: in questo caso il colore del segnale sarà il giallo.

L'ultimo argomento del menu ricognitivo è la Legenda. Mostra semplicemente il significato di tutti i simboli della mappa, come scale a pioli o scalinate. Se non siete sicuri della natura di quello strano simbolo sulla mappa, controllate la Legenda e lo scoprirete.

RUOLINO



Il "Ruolino" richiama una lista del gruppo di fuoco attualmente selezionato. Mostra ciascuno dei membri e armi ed equipaggiamento di cui sono muniti. Per scegliere un altro team selezionate il triangolo opportunamente colorato, posto sopra il menu degli ordini della mappa.

ORDINI



Quando dovrete dare ordini effettivi ai vostri team, dovrete fare uso del pannello "Ordini". Ne tratteremo nei particolari più avanti.

TRACCIARE IL PERCORSO

Per dare ordini ai vostri team, per prima cosa è necessario selezionare uno dei triangoli nell'angolo in alto a sinistra per scegliere la relativa squadra. Il movimento è controllato, fissando dei punti di passaggio sulla mappa, per creare un percorso che il team seguirà. Iniziate sistemando il primo punto sulla Zona di Inserimento con la pressione del pulsante sinistro del mouse. Poi fate click in un altro punto della mappa in cui volete che il team passi. Fatto ciò, comparirà una linea che unisce il primo e il secondo punto. Ad ogni tappa è possibile assegnare alcune azioni, come cambiare le "Regole di Attacco" (Modalità, Velocità, Go Code e Azioni Speciali). Si possono scegliere dal menu degli Ordini e verranno discusse in gran dettaglio più avanti.

Sotto la mappa si trovano i Controlli della Mappa. Sulla sinistra sono presenti quattro linee colorate che terminano con una freccia. Quando sono evidenziate, il percorso del team corrispondente appare sulla mappa. Facendo click su queste linee, il tracciato del medesimo colore non viene più tracciato. Quando molti team si trovano ad attraversare spazi ristretti come corridoi e ingressi, può diventare difficoltoso discernere

FASE DI PIANIFICAZIONE

con chiarezza tra le linee. Per questo può essere vantaggioso disattivare i tracciati dei team di cui non state decidendo il percorso.



PERCORSI DEI TEAM

Alla destra di queste linee troviamo i controlli dei punti di passaggio: il numero è univoco per ciascuna tappa e le frecce poste più in alto permettono di svolgere le seguenti operazioni, nell'ordine: tornare al primo punto di passaggio, spostarsi a quello precedente, muoversi attraverso di essi, avanzare di uno, e saltare all'ultimo. Il terzultimo è particolarmente utile perché permette di farsi un'idea dinamica dello sviluppo del percorso, avanzando dal primo punto all'ultimo. Il pulsante con la "X" cancella l'ultimo punto, mentre quello con "XX" cancella tutti i punti di passaggio assegnati a quel team.

FASE DI PIANIFICAZIONE

CONTROLLO DEI PUNTI DI PASSAGGIO



Il riquadro di controllo successivo permette di muovere la mappa avanti, indietro, a destra, a sinistra e di ruotarla in senso orario e antiorario. E' possibile anche ingrandirla o rimpicciolirla.



MOVIMENTI DELLA MAPPA

Il riquadro accanto, a destra, permette di cambiare il piano. Alcune locazioni si dispongono su più piani e questo comando permette di poter vedere i tracciati posti su ciascuno di essi.

CONTROLLO DEL PIANO



Selezionando il riquadro sull'estrema destra potete ottenere una visione tridimensionale della mappa. In questa modalità non potete tracciare punti di passaggio, ma può essere utile per comprendere la tridimensionalità dell'ambientazione, che la mappa bidimensionale non riesce a rendere completamente.



MAPPA 3-D

Quando posizionate un punto di passaggio su una scalinata o una scala a pioli, la mappa cambia automaticamente al piano successivo per mostrare il tracciato che sale o scende.

Ci sono tre pulsanti posizionati lungo la parte bassa dello schermo, sulla sinistra. Quello di destra attiva/disattiva i Controlli della Mappa. Quello di mezzo attiva/disattiva il Menu degli Ordini della Mappa, mentre quello di sinistra sposta la mappa dal lato sinistro dello schermo a quello destro.

FASE DI PIANIFICAZIONE

GO CODE

I Go Code sono un sistema che permette di controllare tempismo ed esecuzione di ordini di team multipli. In mancanza dei Go Code, un team avanzerebbe da un punto di passaggio all'altro per tutto il percorso, senza pausa. Assegnando un Go Code a un punto preciso, ordinate al team di fermarsi finché non riceve l'ordine di proseguire. I quattro Go Code possono essere assegnati al punto di passaggio corrente, selezionandone uno nel menu degli Ordini.

Potete scegliere tra Alpha, Bravo, Charlie e Delta.

pronti ad uscire, attenderanno l'ordine, gli altri staranno completando l'opera, sgombrando la via di fuga mentre cercano gli ultimi ostaggi. Gli utilizzi dei Go Code sono limitati solo dalla vostra immaginazione. Qualsiasi cosa decidiate di fare, cercate sempre di mantenere un livello di semplicità complessivo tale da poter ricordare con facilità i significati dei singoli codici volta per volta. Nei piani più complessi può risultare buona norma scrivere i Go Code e i momenti per impartirli durante la Fase Operativa.

Pensate ai Go Code come a semafori. Sono sempre rossi e fermano i team che li raggiungono. Durante la fase Operativa, potete ordinare alla luce del semaforo di diventare momentaneamente verde per permettere al team di avanzare al punto successivo. Ma il Go Code permette di avanzare solo ai team che stanno aspettando di muoversi. Se un altro team non è ancora arrivato a un punto regolato dal medesimo Go Code, sarà necessario impartire ancora l'ordine per farlo avanzare. Questo consente di riutilizzare più volte il medesimo Go Code nella stessa missione.

Come usare i Go Code è lasciato alla vostra fantasia: una possibilità potrebbe essere quella di usarne uno per ogni team. D'altro canto, si potrebbe assegnare a ciascuno un significato differente. Ecco alcuni esempi: quattro team si trovano a dover far irruzione in un edificio da quattro porte diverse. Dal momento che è necessario che l'entrata avvenga simultaneamente, assegnate il Go Code Alpha ai punti di passaggio dei quattro team posti accanto alle porte. Senza questo sistema, le quattro squadre sfonderebbero la porta non appena arrivati sul posto, infischiosene della posizione delle altre. Quando tutti i team sono in posizione, impartite il Go Code e le squadre entreranno simultaneamente. Dopo aver fatto sì che gli ostaggi vengano recuperati, ordinate a tutti i team di attendere il Go Code Delta, prima di uscire dall'edificio. Mentre i primi team,

FASE DI PIANIFICAZIONE

REGOLE DI ATTACCO

Come menzionato in precedenza, è possibile ordinare ai team come avanzare da un punto all'altro del percorso tramite il menu Ordini specificando Modalità e Velocità. La Modalità indica al team cosa fare e la Velocità quanto rapidamente. Sono disponibili quattro Modalità:

Assalto: E' la modalità standard che i team useranno in missione. Le squadre attaccheranno ogni terrorista in cui incapperanno durante i propri spostamenti. Inoltre, all'entrata di una nuova stanza, assumeranno una configurazione aperta per prenderne subito il controllo.

Infiltrarsi: Questa modalità fa sì che i team attacchino solo i terroristi posti sulla propria strada verso il punto di passaggio successivo.

Verranno usate solo armi silenziate, se possibile. L'obiettivo di questa modalità è quello di far arrivare la squadra sul punto prestabilito in modo veloce e dimesso.

Ricognizione: Una squadra in questa modalità risponderà al fuoco solo se è attaccata per prima. Qualsiasi soldato controllato dal computer e munito di un sensore del battito cardiaco ne farà uso. Badate di avere almeno un elemento che ne sia privo, altrimenti non vi saranno unità con l'arma pronta al tiro in caso di emergenza. I soldati avanzeranno accucciati.

Scortare: Simile ad Assalto, con la differenza che gli ostaggi seguiranno il team solo fintanto che questa modalità è attivata. Altrimenti gli ostaggi rimarranno dove sono. Prima di condurre gli ostaggi alla zona di estrazione, è bene provvedere che la via di fuga sia perfettamente sicura.

Oltre alle quattro modalità operative, potete anche impostare il ritmo di marcia dei soldati. La Velocità influisce anche sulla percentuale di rischio che gli elementi del team sono disposti ad affrontare in combattimento. Sono disponibili tre velocità:

Fulminea: Una squadra che si muove a questa velocità corre lungo il percorso mantenendo una formazione serrata e apre il fuoco molto più in fretta, il che può portare a sparare qualche colpo di troppo. Questa modalità può risultare pericolosa che in prossimità sono presenti degli ostaggi o altri team: usatela con parsimonia.

Normale: E' la velocità standard: i team camminano tra un punto e l'altro mantenendo una formazione più aperta. Badano anche di più a dove sparano.

Cauta: Le squadre che si muovono cautamente camminano e fanno frequenti pause per guardarsi in giro e assicurarsi che sia tutto tranquillo. Mantengono una formazione aperta e si fermano per prendere bene la mira prima di sparare. Benché questa possa sembrare la velocità di avanzamento più sicura, le pause possono dare ai terroristi la possibilità di sparare per primi al team o ad eventuali ostaggi.

FASE DI PIANIFICAZIONE

AZIONI SPECIALI

In funzione della posizione o condizione di un punto di passaggio, si possono rendere disponibili azioni speciali. Ve ne sono sei, elencate nella parte bassa del Menu degli Ordini, che diventano accessibili solo in determinate situazioni. Le prime tre si rendono disponibili solo quando un punto di passaggio è collocato accanto ad una porta o all'inizio di un corridoio. Le altre tre richiedono che sia stato assegnato un Go Code al punto di passaggio stesso. Potrebbero esserci anche azioni speciali, relative alla particolare natura della missione.

Lanciare Granata Abbagliante: Questa azione speciale ordina al team di lanciare una granata abbagliante in una stanza, dopo che la porta è stata aperta, ma prima che i soldati abbiano fatto effettivamente irruzione.

Quest'ordine può essere impartito anche se sono presenti usci privi di battenti. Le granate abbaglianti non producono, nella maggioranza dei casi, danni fisici ai terroristi o agli ostaggi nella stanza, ma accecano e stordiscono momentaneamente gli occupanti, dando al vostro team un istante cruciale per fare irruzione ed eliminare la presenza nemica. A meno che non abbiate esigenza di passare inosservati, può essere una buona idea usare il sistema della granata abbagliante in ogni stanza occupata da un terrorista. Quando fate, badate però che i vostri soldati non guardino l'esplosione, altrimenti subiranno gli effetti riservati normalmente al nemico. La visione verrà oscurata e la precisione di tiro verrà temporaneamente ridotta.

Lanciare Granata a Frammentazione:

Questa azione speciale è simile alla precedente, a parte il fatto che, anziché abbagliare, la granata in questione uccide o ferisce gli occupanti della stanza. Per questo non è da usare, se si sospetta la presenza di un ostaggio. Una granata a frammentazione non dà la certezza di uccidere. Se i terroristi vedono arrivare l'ordigno possono trovare riparo, o addirittura correre fuori dalla stanza. Quindi tenete le armi

pronte e usate cautela, quando entrerete nella stanza "trattata". Anche se la granata a frammentazione non è riuscita nemmeno a ferire i terroristi, succede di frequente che rimangano comunque storditi.

Sfondare la porta: Questa azione speciale consiste nell'ordinare al team di sistemare una carica da sfondamento sulla porta per poi farla brillare. Se il punto di passaggio è regolato da un Go Code, i soldati monteranno la bomba appena saranno sul posto ma non la faranno esplodere finché non verrà impartito il Go Code. Le cariche da sfondamento agiscono come le granate abbaglianti, stordendo chiunque si trovi nella stanza. Potrebbero anche causare qualche vittima, qualora una persona si trovasse molto vicina alla porta. Quindi, se state sfondando una porta assicuratevi che gli ostaggi ne siano lontani. Se un team si trova nella necessità di superare una porta sbarrata e non dispone di cariche, userà metodi alternativi in funzione della Modalità impostata.

Appostamento Cecchino: In genere questo comando è impartito ai cecchini, ma anche un team, di cui non fa parte un tiratore scelto, può riuscire a cavarcela egregiamente. Il comando deve essere associato a un Go Code. In sostanza, il team si ferma e comincia a cercare obiettivi da colpire. Una volta selezionata la voce Appostamento Cecchino nel menu Ordini, dovete scegliere con il pulsante destro il punto della mappa verso cui il cecchino deve mirare. Durante questo genere di appostamento, un membro del team si porrà sempre in posizione difensiva. Un'unità di tiro dovrebbe sempre contare uno o più cecchini e un compagno che svolga attività di copertura. Ma non si tratta di regole ferree: i cecchini possono agire in gruppi numerosi o anche da soli. Se viene impartito l'ordine di appostamento per il tiro di precisione a un team che non dispone di un vero cecchino, il membro più abile utilizzerà la propria arma primaria in tal senso.

FASE DI PIANIFICAZIONE

Copertura: Questa azione speciale ordina al team di coprire un arco di 180°. Dopo aver selezionato il comando, è necessario fare click con il pulsante destro sulla mappa per determinare la posizione dell'angolo di copertura. Se l'ordine è impartito a un solo uomo, il soldato si occuperà di tenere sott'occhio da solo lo spazio designato, se invece sono presenti più unità, il compito verrà ripartito. Durante la copertura, i soldati mantengono una posizione accucciata.

Difendersi: Simile al comando precedente, ordina al team di difendere un arco di 360°. Il team si accuccerà e cercherà protezione.

Azioni speciali aggiuntive: Possono rendersi disponibili, in funzione della missione, altre azioni speciali, come disarmare una bomba o sistemare una microspia. Appariranno nel menu solo quando si posizionerà un punto di passaggio nei pressi della bomba o del telefono di questione.

SALVA/CARICA PIANO



Quando siete soddisfatti del vostro piano, salvatelo usando il pulsante Salva/Carica Piano posto in basso a destra. Questo vi permetterà di tornare a lavorarci in un secondo momento. Se infatti la missione non dovesse andare come sperato, potrebbe essere necessario apportare qualche modifica minimale. Per salvare, selezionate quindi il pulsante Salva/Carica Piano e scegliete il nome del file, per poi fare click su Salva.

Per caricare, evidenziate il piano voluto e fate click su Carica.

FASE DI PIANIFICAZIONE

MODALITÀ OSSERVATIVA



Rogue Spear include anche una modalità che permette di osservare lo svolgersi dell'intera missione senza prenderne parte attivamente. E' il test definitivo per le vostre abilità tattiche e pianificative. Per scegliere la Modalità Osservativa fate click sul pulsante nell'angolo in basso a sinistra del Sommario Esecutivo.

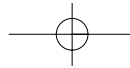
SOMMARIO ESECUTIVO



Il Sommario Esecutivo permette di avere una vista d'insieme del vostro piano. Permette inoltre di scegliere quale team commanderete direttamente nella Fase d'Azione.

Il Sommario Esecutivo ci mostra un breve sommario del piano della missione, elencando i quattro team e i soldati assegnati a ciascuno. Il team che selezionate in questo schermo sarà quello a capo del quale inizierete la missione, ma in seguito potrete cambiare senza problemi.

Quando siete pronti a cominciare, selezionate la freccia di destra sul fondo dello schermo. Una finestra di dialogo vi chiederà se siete sicuri: prendete la vostra decisione e preparatevi a partire.



FASE OPERATIVA

FASE OPERATIVA



Quando si è entrati effettivamente in azione, tutto quanto si svolge su questo schermo.

La Fase Operativa premette di eseguire i piani creati durante la Fase di Pianificazione. All'inizio i team sono posizionati nelle Zone d'Inserimento, mentre termina quando tutti gli obiettivi sono stati portati a termine, oppure quando la missione fallisce o viene interrotta.

Questa fase di Rogue Spear si svolge in tempo reale e il giocatore impartirà i comandi con mouse, tastiera ed eventuali altri controller.

A meno che non stiate giocando in Modalità Osservativa, inizialmente vi trovate al comando di un leader. Durante la missione, potrete saltare da un team all'altro, ma comunque sempre al comando del leader. L'unico caso in cui è possibile controllare direttamente gli altri personaggi, è la morte del comandante di un team. In questo caso il comando passa al secondo in anzianità.

Lo schermo, durante la Fase d'Azione, è diviso in due parti. La Finestra Animata e la Barra della azioni.

FINESTRA ANIMATA

Questa finestra mostra il punto di vista del soldato che state correntemente controllando. Per cambiare angolazione, selezionate il tasto "Cambia Angolazione". Quando passate da un team all'altro, la visuale cambierà, mostrando ciò che vede il nuovo soldato. Potete giocare Rogue Spear in prima persona, in terza persona e in visuale cinematografica. Nella visuale in prima persona vedrete attraverso gli occhi del soldato, è quella standard ed è quella che userete di più. La visuale in terza persona inquadra il personaggio alle spalle, in modo che si trovi al centro dello schermo. E' utile per muoversi su terreni impervi, dove è importante sapere dove state mettendo i piedi. Inoltre consente una visuale più ampia. La terza prospettiva è utilizzabile solo durante i replay oppure quando si osserva una partita multigiocatore. In realtà rende difficile il controllo del soldato, in quanto elimina il reticolo di mira. Ma è fantastica quando si usa la Modalità Osservativa.

RETICOLO DI MIRA

Al centro della Finestra Animata è presente una piccola icona rossa, che rappresenta il vostro reticolo di mira. Al contrario di quanto avviene in altri giochi, il reticolo di mira di Rogue Spear fa più che mostrare semplicemente il punto in cui la vostra arma sta mirando. Indica anche il livello di precisione.



Reticolo di Pistole e Mitragliette



Reticolo del Fucile a Pompa



Reticolo del Fucile da Tiro di Precisione



Reticolo del Fucile d'Assalto

Il centro del reticolo rappresenta il punto di mira dell'arma selezionata.

Benché sia il mezzo per puntare l'arma contro il nemico, non mostra con esattezza il luogo in cui i proiettili finiranno. Mentre muovete il soldato, infatti, noterete quattro piccole linee, chiamate Indicatori di Precisione, che si spostano allontanandosi dal centro, poi ravvicinandovisi. Gli Indicatori di Precisione rappresentano l'area di diffusione dei colpi. Quando aprite il fuoco, i colpi andranno a colpire un punto all'interno di quest'area. La sua dimensione è determinata da un certo numero di fattori che andremo ora ad analizzare.

FASE OPERATIVA

Fondamentalmente, la dimensione dell'area di diffusione è influenzata dalle abilità del soldato e dalla tipologia dell'arma. Da queste variabili si parte per qualsiasi eventuale modificazione successiva. Tanto più il valore dell'abilità di tiro del soldato è elevato, tanto più l'area di diffusione sarà ristretta. Il reticolo non può restringersi più di quanto non faccia quando il soldato è fermo accucciato e sta prendendo la mira. Ma può diventare molto, molto più grande. I fattori che ne influenzano l'espansione possono essere divisi in due categorie: costanti e pulsanti.

Le influenze costanti sul reticolo di tiro determinano una variazione dimensionale percentuale sin tanto che l'origine della modifica è in atto. Ci sono quattro influenze costanti:

MOVIMENTO: Più in fretta il soldato si muove, maggiore sarà il reticolo. Finché il movimento avviene in linea retta e a velocità costante, la variazione non sarà molto sensibile. Ma appena il soldato si gira, l'area di diffusione dei colpi cresce bruscamente. Più sono elevati i valori dell'abilità di tiro del soldato, minore sarà il tempo che il reticolo impiega a ritornare normale.

CAMBIAMENTO DI POSIZIONE: Passare dalla posizione accucciata a quella in piedi e viceversa influisce sulla dimensione dell'area di diffusione.

LIVELLO DI AFFATICAMENTO: Alti livelli di stress fisico fanno aumentare le dimensioni dell'area di diffusione dei colpi, e l'effetto si mantiene inalterato per tutta la durata della missione. Questo parametro influisce anche sulla velocità con cui il reticolo ritorna normale, quando il soldato si ferma per prendere accuratamente la mira.

FASE OPERATIVA

LIVELLO DI SALUTE: Le ferite influenzano la dimensione standard della zona di diffusione dei colpi. Più sono gravi i danni fisici del soldato, maggiore sarà il reticolo. Questo effetto negativo permane per tutta la missione in corso.

Le influenze Pulsanti sul reticolo hanno natura puntiforme e influenzano di picco l'area di diffusione.

SPARARE: Sparare un colpo produce un lieve aumento momentaneo del reticolo. Questo determina una evidente difficoltà nello sparare una raffica di colpi, mantenendo una buona precisione. Per provare l'effetto, sparate una raffica di mitra in modalità totalmente automatica e notate come l'area di diffusione aumenta ad ogni singolo colpo sparato.

SUBIRE COLPI: Essere colpito fisicamente da qualcosa, sia da un proiettile o da un frammento, sia da un urto fisico, incrementa momentaneamente le dimensioni dell'area di diffusione dei colpi in proporzione all'entità del colpo. Questo effetto si aggiunge a quello delle ferite. Anche se una pallottola o un frammento non perfora il giubbotto antiproiettile, si subirà comunque un contraccolpo.

GRANATE ABBAGLIANTI: Puntate lo sguardo verso una granata abbagliante che esplode, causa un grande aumento dell'area di diffusione. In pochi secondi, tornerà normale.

FASE OPERATIVA

BARRA DELLE AZIONI

La Barra delle azioni si trova sotto alla finestra animata. Fornisce tutte le informazioni che avete bisogno sul soldato attualmente ai vostri ordini e sugli altri team nel corso della missione. Sulla sinistra è presente una mappa, assente se la risoluzione dello schermo è inferiore a 640x480.



MAPPA

La mappa può essere espansa fino ad occupare tutto lo schermo.

La mappa è centrata sul team attualmente selezionato ed è simile a quella già vista nella Fase di Pianificazione. La parte superiore della mappa corrisponde alla linea dello sguardo del soldato. Usate questa mappa per orientarvi e condurre il vostro team da un punto di passaggio all'altro. In questo modo potrete risparmiare molto tempo ed evitare di perdervi in edifici complessi con molte stanze. E' possibile zoomare sulla mappa ed espanderla a pieno schermo. E' possibile disporre di una mini-mappa per ciascun team, utilizzando l'apposita modalità della Barra delle Azioni.

Una delle funzioni più utili della mappa consiste nell'abilità di mostrare le posizioni delle persone.

I vostri uomini sono indicati come cerchi del medesimo colore del team cui appartengono. La piccola linea che fuoriesce dal cerchietto indica la direzione dello sguardo. Quando un vostro uomo individua una presenza, con lo sguardo o con un Sensore del Battito Cardiac, essa è indicata sulla mappa. Ostaggi e presenze sconosciute sono rappresentate con un cerchio bianco, mentre i terroristi appaiono Magenta. Gli individui morti o inabili sono indicati da una sfumatura più scura del corrispondente colore.

FASE OPERATIVA



DISPLAY DELLE ARMI

Accanto alla mappa è presente il Display delle Armi. In alto appare l'immagine dell'arma attualmente equipaggiata, più in basso il nome e il tipo di munizioni che si sta usando. Sulla sinistra dell'immagine dell'arma è presente un grafico che indica la frequenza di tiro: ovvero quanti proiettili vengono sparati quando viene tirato il grilletto. In funzione dell'arma da fuoco, potete scegliere tra un singolo colpo, una raffica di tre, il tiro a ripetizione e la sicura, che inibisce la possibilità di sparare.

In basso a sinistra del Display delle Armi sono presenti due riquadri che riportano un numero. Quello superiore elenca il numero di proiettili che rimangono nel caricatore attualmente inserito nell'arma. Quello inferiore il numero di caricatori intonsi che il soldato ha con sé. Ricordate che questo valore non include il caricatore presente nell'arma. E' sempre un'ottima idea entrare in una zona a rischio con tre quarti di caricatore. Giusto per non sentire il suono del percussore che scatta a vuoto, mentre state puntando la vostra .50 in faccia a un terrorista a pochi metri da voi. Quando cambiate un caricatore pieno solo a metà, non ne perdetevi il contenuto. Ciò che avviene in realtà, è che ne viene inserito uno nuovo. Quando tutti quelli nuovi saranno stati svuotati, il soldato inserirà quelli parzialmente pieni.

Le quattro immagini sul fondo del Display delle Armi rappresentano l'equipaggiamento trasportato dal soldato. Sono rispettivamente l'arma primaria, quella secondaria, il primo slot e il secondo.

DISPLAY TEAM ATTIVO

La finestra successiva è il Display del Team Attivo. Contiene un grande ritratto del soldato che state controllando e una piccola immagine degli altri membri del team. Accanto ai ritratti vi sono i nomi e la specialità di ciascuno e un tracciato elettrocardiografico.

Quest'ultimo rende un'idea immediata della salute del soldato.



SALUTE:

Stato indicato da una linea su sfondo verde che segue un tracciato regolare. La frequenza cardiaca varia, in funzione dello sforzo subito dal soldato.

FERITO:

Stato indicato da una linea su sfondo giallo.

INABILE:

Indicato da un tracciato appena percepibile su sfondo arancio.

MORTO:

Indicato da un tracciato piatto su sfondo rosso.

In fondo al display vi sono tre riquadri che mostrano le correnti Modalità e Velocità, e se il soldato si trova in posizione di movimento autonoma.

FASE OPERATIVA

DISPLAY DEI TEAM



Questo display, collocato all'estremità destra della Barra delle Azioni, elenca tutti i team impegnati nella missione. Il testo indica che cosa stiano effettivamente facendo in un dato momento, o se stano aspettano un Go Code. Sulla sinistra del testo vi sono dei piccoli riquadri. Ciascuno rappresenta uno dei soldati del team e il colore indica lo stato di salute rispettando il codice già descritto. Tre segni distintivi gialli appaiono in corrispondenza del team di cui siete al comando.

Sotto la lista dei team sono posti due indicatori che si possono illuminare. Quello con il simbolo della mano si attiva, se viene impartito il comando Tutti Fermi. Questo comando impone a tutti i team di interrompere ogni attività e rimanere dove sono. L'altro simbolo, quello con il reticolo, controlla i cecchini. Quando è acceso, tutti i cecchini apriranno il fuoco contro qualsiasi obiettivo attraverso il loro campo visivo. Di solito è spento, in modo che i vostri team possano raggiungere la propria posizione prima che i cecchini comincino la propria opera.



MODALITÀ ORDINI

La Modalità Ordini permette di impartire ai vostri team istruzioni sull'esecuzione di azioni speciali e di usare il mouse per cambiare Modalità, Velocità e impartire Go Code.

Premendo il pulsante Modalità Ordini, la Barra delle Azioni cambia e il controllo sul leader corrente cessa. Diventa possibile muovere un cursore e selezionare voci dal nuovo menu che appare: impartire Go Code, impartire il comando Tutti Fermi e dare ordine ai cecchini di aprire il fuoco.

Inoltre si possono cambiare Modalità e Velocità del team corrente usando il mouse al posto dei tasti. Ma ciò che rende questo menu particolarmente utile è la possibilità di impartire ordini speciali durante la missione.

FASE OPERATIVA

AZIONI SPECIALI DURANTE LA MISSIONE

Dal momento che non sempre una missione si svolge come previsto, la Modalità Ordini consente, durante la Fase Operativa, di impartire istruzioni ai soldati che non sono leader del proprio team. Se ad esempio volete lanciare una Granata A Frammentazione in una stanza ma non ne avete più, avvicinatevi all'uscio e andate in Modalità Ordini. Selezionate il pulsante Lancia Granata Abbagliante e uno dei soldati del vostro team, che ha ancora granate, farà il lavoro per voi. Potete ordinare anche di lanciar granate abbaglianti o di sfondare una porta.

In aggiunta a queste azioni, è possibile ordinare al proprio team di organizzare una copertura, una difesa a 360° o di allestire una postazione da cecchino. Al contrario di quanto avviene nella Fase di Pianificazione, in questo caso non è indispensabile che il team sia fermo attendendo un Go Code. Seguirà immediatamente l'ordine e rimarrà in posizione finché impartirete l'ordine Tutti Fermi. Potete usare questo sistema quando volete controllare momentaneamente un altro team.

Per quanto riguarda la Copertura, essa verrà organizzata nella direzione dello sguardo del leader. Per scegliere l'area controllata dai cecchini attivate la modalità tiro di precisione del leader, puntate la zona bersaglio e scegliete il comando Appostamento Cecchino. Il comando Difendersi non è direzionale, quindi non dovete preoccuparvi di scegliere una direzione precisa.

Altre azioni speciali possono rendersi disponibili in funzione della missione. Se ad esempio uno degli obbiettivi consiste nel disarmare una bomba, quando il team vi si trova accanto, potete ordinare l'operazione dalla Modalità Ordini.

Ciò che rende questa funzione tanto utile è che consente di sgravare il leader dalla responsabilità di affrontare tutte le sorprese che una missione può riservare.

CONTROLLARE IL VOSTRO SOLDATO

Benché sia sempre buon uso tenere d'occhio quanto gli altri team stiano facendo, la vostra responsabilità principale rimane sempre quella di condurre a buon fine gli obbiettivi assegnati al team di cui siete a capo. Infatti, ammesso che abbiate fatto un buon lavoro nella Fase di Pianificazione, gli altri team dovrebbero riuscire a cavarsela bene con pochissimo aiuto da parte vostra.

SPARARE E MUOVERSI

Il successo o il fallimento delle battaglie corpo a corpo dipende da una corretta esecuzione di queste due azioni. Durante la missione, ciascun team si muove a piedi. I vostri soldati si limitano inoltre alle possibilità di movimento comunemente utilizzate dai team SWAT o HRT. Non è possibile saltare o correre a gambe levate, perché la preoccupazione primaria del soldato in ogni singolo istante è mantenere un controllo assoluto sulla propria arma.

Ci sono due posizioni di base che i vostri uomini possono assumere: in piedi o accucciati. Nel primo caso, il soldato si può muovere più rapidamente e manovrare con più facilità. Ma, d'altro canto, presenta al nemico una maggior superficie esposta al rilevamento o ai colpi. Al contrario, in posizione accucciata, il soldato è più difficile da vedere o da colpire, in quanto tiene un profilo più basso. In molte missioni sono poi presenti oggetti che possono fornire un'adeguata copertura. Benché sia possibile correre accucciati, non è possibile sparare contemporaneamente. Per correre, premete il tasto destro del mouse o qualsiasi tasto assegnato alla funzione e contemporaneamente i pulsanti direzionali. Potete anche muovervi più lentamente del passo normale tenendo premuto il tasto per strisciare.

Angoli e vani delle porte possono essere i punti più pericolosi durante una missione: è necessario prestare particolare attenzione, quando li si attraversa. Per dare un'occhiata rapida dietro un angolo potete

FASE OPERATIVA

sbirciare. In questo modo limitate l'esposizione alla vista e alla mira del nemico, ma è comunque necessario stare attenti, perché i terroristi potrebbero comunque individuarvi, se stanno guardando proprio nella vostra direzione. Per affrontare un angolo esponendovi al minor rischio possibile, ponetevi viso al muro e spostatevi lateralmente finché non individuate il bersaglio. In questo modo potreste avere il primo colpo, in quanto siete già correttamente orientati. Ammesso, ovviamente, che lo stesso non valga per il nemico.

MOVIMENTO VERTICALE

I soldati possono salire e scendere scale per spostarsi su un piano diverso camminando semplicemente sulla scalinata. Ma per salire scale o arrampicarsi in punti, dove è necessario l'uso delle mani, spostatevi di fronte al punto in questione e premete il tasto "Interagisci con Ambiente". Per abbandonare la salita, premetelo di nuovo. Mentre vi arrampicate, non potrete accedere agli oggetti dell'inventario né manipolarne altri.

FASE OPERATIVA

USO DI ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

L'oggetto che vi troverete ad usare più spesso durante le missioni è la vostra arma principale. E' molto semplice da usare: fate coincidere il reticolo di mira sul nemico e premete il pulsante di fuoco. Il comportamento del reticolo è stato ampiamente discusso in precedenza. Per utilizzare un altro elemento dell'inventario, premete il tasto corrispondente. Quando usate le granate, la durata della pressione del tasto di fuoco determina la distanza di lancio. Considerato che di norma è preferibile non avere una linea visiva diretta con il punto di detonazione di una granata, lanciatele dietro gli angoli o fatele rimbalzare sui muri. Ma vi sono molti altri oggetti utilizzabili nella Fase Operativa.

Sensore del Battito Cardiaco: il sensore è un piccolo ma utilissimo gingillo, utile per determinare la posizione di terroristi e ostaggi senza dover mettere a repentaglio i soldati con esplorazioni dirette. In alcune missioni (in genere quelle in cui i terroristi si sono barricati in un edificio e tengono in ostaggio un pugno di uomini e donne) una rete di sensori è stata sistemata esternamente in modo da fornirvi questo genere di informazioni automaticamente. Ma in tutti gli altri casi dovrete portare con voi i sensori. E' una buona idea assegnare a un soldato di ciascun team un sensore, a meno che non ve ne sia ragione, come nel caso dei gruppi di cecchini. I team in modalità Ricognizione useranno attivamente il sensore, avanzando da un punto all'altro del percorso. Se il soldato che controllate ne è fornito, per trarne vantaggio è necessario selezionarlo come oggetto corrente (niente armi pronte, quindi!). Il sensore segnala la presenza di persone in ogni direzione a corta distanza. Ma con l'aumentare della gittata, la precisione si fa minore e lo strumento diventa direzionale. Per ricavare il massimo delle informazioni dal sensore, attivate la mappa a pieno schermo e fate fare al soldato un giro di 260°. Se riuscite ad individuare un terrorista, potreste riuscire a freddarlo senza che sappia nemmeno della vostra presenza.

Kit Demolizioni: Questo dispositivo può essere usato da un soldato per diminuire il tempo necessario per portare a termine operazioni, come piazzare una carica di sfondamento o disarmare una bomba. L'effetto è automatico.

Kit Elettronica: Questo dispositivo può essere usato da un soldato per diminuire il tempo necessario per portare a termine operazioni come la disattivazione di un sistema di sicurezza o l'installazione di dispositivi di spionaggio elettronico. L'effetto è automatico.

Kit da Scasso: Questo dispositivo può essere usato da un soldato per diminuire il tempo necessario per aprire una porta chiusa a chiave. L'effetto è automatico.

Binocolo: Permette di avere un'immagine fortemente ingrandita di oggetti e terroristi distanti. Per usarlo, sceglietelo come oggetto corrente. Il pulsante per la modalità di tiro di precisione permette di variare l'ingrandimento tra 4x e 8x. Inoltre, il binocolo dispone di un dispositivo integrato in grado di fornire la distanza dell'oggetto inquadrato. I binocoli possono essere usati dai leader dei vari team per perlustrare in distanza un'area di attacco.

FASE OPERATIVA

CONTROLLO DINAMICO DEI TEAM

Durante una missione, le cose possono degenerare e il piano andare in frantumi. Per questo può rendersi necessario fare il lavoro di tutti. Questo può significare continuare a cambiare visuale da un team all'altro, impartendo Go Code e cambiando modalità operative.

Come leader di un team, ovunque andiate il resto del gruppo vi seguirà. In alcune circostanze è preferibile lasciarsi alle spalle i compagni per una ricognizione solitaria. Premete il tasto Ferma e il resto del team si fermerà assumendo una posizione difensiva. Premete di nuovo il tasto Ferma per ripristinare le condizioni normali. Se vi trovate entro il loro campo visivo, i vostri compagni vi raggiungeranno, altrimenti dovrete tornare a prenderli. C'è un comando simile ma differente, chiamato Tutti Fermi, che ordina a tutti i team di restare in posizione. Usatelo quando le cose cominciano ad andare male, per fermare l'avanzare dell'azione finché non avrete realizzato che cosa fare.

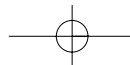
Durante la missione potete usare i Go Code per coordinare l'azione di tutti i team. Come già visto, i Go Code vengono decisi nella Fase di Pianificazione e impartiti nella Fase Operativa. Il Display dei Team nella Bara delle Azioni permette di sapere in ogni momento se un gruppo sta aspettando un Go Code. Aspettate che tutti i team siano pronti, prima di impartirne uno.

Alcune missioni possono richiedere di passare dal controllo di un team ad un altro per svolgere azioni particolarmente difficili. Oppure, se il vostro team sta svolgendo attività di semplice copertura, potreste voler proseguire l'azione nei panni di un altro leader. Passate da un team all'altro usando il tasto Team Precedente o Team Successivo. Primadi lasciare una squadra a sé stessa assicuratevi che abbia ricevuto l'ordine di Ferma o che abbia ordini precisi. In questo caso potrebbe tornarvi utile tornare nella sezione cinque dell'Interfaccia della Fase Operativa.

PORTE E ALTRI OGGETTI

Durante le missioni vi capiterà spesso di superare porte e attivare leve e pulsanti. Per farlo, ponetevi accanto e premete il pulsante "Interagisci con Ambiente". Nel caso di una porta chiusa a chiave, tenendo premuto il tasto menzionato, il soldato cercherà di forzare la serratura. Fattolo, premete nuovamente per aprirla. D'Altro canto, potete anche sfondare la porta con una carica oppure con una fucilata, ma questi aspetti del problema sono discussi in gran dettaglio nella sezione sulle Missioni di Allenamento.

In alcune missioni è necessario portare a termine compiti particolari, come piazzare microspie o esplosivi, oppure disarmare bombe. Benché sia possibile impartire questi ordini nella Fase di Pianificazione e dalla Modalità Ordini, volendo, potete compierle voi stessi. Avvicinatevi all'oggetto e premete il tasto "Interagisci con Ambiente".



FASE OPERATIVA

MODALITÀ OSSERVATIVA

In qualsiasi momento potete passare alla Modalità Osservativa premendo il tasto "Osserva". Quando vi trovate in Modalità Osservativi è ancora possibile passare da un team all'altro e cambiare il punto di vista tra prima e terza persona. Ma non potete impartire alcun comando che non sia un Go Code. Un buon modo per verificare la bontà del vostro piano.

FINE DELLA MISSIONE



La Schermata Riassuntiva permette di ottenere le statistiche della missione.

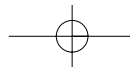
In ogni momento è possibile interrompere la missione, premendo il tasto ESC. Apparirà una finestra di dialogo da cui è possibile uscire ed operare altre scelte, tra le quali tornare al Menu Principale o al Menu Opzioni. Quest'ultimo permette di cambiare i tasti senza abbandonare la Fase Operativa.

Quando tutti gli obbiettivi sono stati raggiunti, la missione terminerà con un successo e vi verrà mostrata una schermata che elenca le statistiche. Se volete proseguire con la prossima missione della campagna, selezionate la freccia in basso a destra. Se invece non siete soddisfatti per la perdita di qualche elemento di pregio o comunque di troppi uomini, selezionate sulla freccia di sinistra e rigiuocatela.

La missione termina anche quando tutti i soldati vengono uccisi o diventa impossibile completare qualche obbiettivo. Questo può avvenire perché un ostaggio è stato ucciso oppure una bomba è stata fatta saltare. Se accade qualcosa del genere, è necessario ripetere la missione. Se scegliete Ritenta l'Azione riprenderete dalla Fase Operativa con lo stesso piano. Modifica Piano vi riporterà alla Fase di Pianificazione in modo da apportare variazioni al progetto d'attacco.

In fondo a destra della Schermata delle Statistiche trovate due pulsanti che consentono di salvare il Replay o di cancellarlo. Se scegliete di salvarlo, apparirà una finestra e dovrete scegliere il nome del file. In seguito, dal Menu Principale potrete rivedere il Replay a volontà. Nella realtà i Team per il recupero ostaggi spendono ore ed ore per passare in rassegna le precedenti operazioni passo-passo. Dal momento che nessuna missione è realmente perfetta, c'è sempre qualcosa da imparare dagli errori commessi. Si possono anche individuare le idee azzeccate da impiegare nuovamente in futuro.

NOTE



MODALITÀ MULTIGIOCATORE

MODALITÀ MULTIGIOCATORE



Lo schermo del Menu Multigiocatore permette di connettersi e iniziare una partita.

CREARE UN GIOCO NUOVO

Rogue Spear offre una Modalità Multigiocatore vasta e impegnativa, nella quale i giocatori possono competere o collaborare. La modalità richiede una connessione TCP/IP opportunamente configurata. Per un aiuto a cominciare, consigliamo di leggere il file Leggimi. Per iniziare una partita selezionate Multigiocatore dal Menu Principale.

Da qui potrete unirvi a una partita in corso o iniziarne una voi stessi.

Unisciti alla Partita: Se siete connessi a una LAN (Local Area Network) attraverso una connessione TCP/IP, eventuali macchine su cui è in corso una partita appariranno nella lista dei Server. Selezionate uno dei server e Unisciti per connettervi a un server. Questa funzione determinerà la presenza dei soli server all'interno della LAN, non quelli presenti su Internet.

Crea Partita: Selezionate questo pulsante, se volete creare una nuova partita e designare la vostra macchina come server. Apparirà lo schermo Sessione Multigiocatore dove potrete configurare il server. Riferitevi alla sezione "Configurare una partita".

Unisciti Manualmente: Questo sistema è utile per unirsi a una partita in corso e va utilizzato necessariamente nel caso la macchina server sia connessa ad Internet e fuori dalla LAN. E' necessario specificare l'indirizzo IP completo. E' la funzione da usare per connettere vari computer senza accedere a MSN Gaming Zone o a Mplayer.

Per creare una sessione multigiocatore con questa funzione è necessario fare quanto segue:

1. Il computer che ospita il gioco, o Host, deve essere connesso ad una rete TCP/IP, via LAN o via Internet.

2. L'Host deve fare quanto descritto più in basso per determinare il proprio indirizzo IP.

3. Dopo aver ricevuto il proprio indirizzo IP, il client seleziona la funzione Unisciti Manualmente.

4. Dallo schermo Unisciti Manualmente il client deve fare click nel riquadro Host e inserirvi appunto l'indirizzo IP dell'Host.

5. Fate click nel riquadro Porta e inserite il numero della porta IP, che è di norma 2346.

6. Selezionate il pulsante Unisciti e il client dovrebbe connettersi all'host, il quale vedrà il client sullo schermo di Setup del Server.

MODALITÀ MULTIGIOCATORE

COME OTTENERE L'INDIRIZZO IP:

- 1) Connettetevi al vostro ISP.
- 2) Selezionate il pulsante Start (Menu Avvio)
- 3) Selezionate Esegui
- 4) Digitate il comando WINIPCFG seguito da Return
- 5) Selezionate la freccia sulla destra del menu a tendina e scegliete "PPP Adapter." (se necessario) Annotate il numero alla voce "Indirizzo". Dovrete dare questo numero a chi vorrà unirsi alla vostra partita multigiocatore. Questo indirizzo in genere cambia ogni volta che vi connettete all'ISP

Informazioni Server: Evidenziate un server LAN della Lista Server e premendo questo pulsante, potrete ottenere ulteriori informazioni.

Mplayer: Selezionando questo pulsante uscirete da Rogue Spear e il vostro Internet Browser predefinito verrà avviato e caricherà la pagina di Mplayer. Altre informazioni in merito sono reperibili più avanti.

The Zone: Selezionando questo pulsante uscirete da Rogue Spear e il vostro Internet Browser predefinito verrà avviato e caricherà la pagina di The Zone. Altre informazioni in merito sono reperibili più avanti

MODALITÀ MULTIGIOCATTORE

IMPOSTAZIONI DELLA PARTITA



La schermata delle Impostazioni Multigiocatore permette di configurare una partita

Sia che stiate facendo da server, sia che vi stiate unendo a una partita già in corso, vi verrà mostrata la schermata delle Impostazioni Multigiocatore. Sulla parte sinistra dello schermo sono elencati tutti i giocatori che si sono uniti alla partita. Sulla destra troverete le Opzioni Giocatore e le Opzioni Sessione. Più in basso è visualizzato il Messaggio Del Giorno del server. Ciascun giocatore può regolare a piacimento le Opzioni Giocatore, ma solo il server può intervenire sulle Opzioni Sessione.

Lungo il fondo dello schermo sono presenti sei pulsanti che possono essere attivati solo dal server.

Blocca Team: Il server può bloccare i team in modo che i giocatori non possano passare dall'uno all'altro. Una volta che i team sono bloccati, il server può scegliere un giocatore e assegnarlo a un team.

Restrizioni Kit: Il server ha la possibilità di permettere o negare l'uso di qualsiasi oggetto. Selezionando quest'opzione si accede allo Schermo Restrizioni Kit. Accanto ad ogni oggetto è presente un segno di spunta che permette di includerlo od escluderlo dalla rosa delle scelte possibili.

Elimina Giocatore: Il server ha la possibilità di eliminare un giocatore, evidenziandone il nome e facendo click su questo pulsante.

Usa Password: Il server può attivare o disattivare la richiesta di una password per accedere al gioco e può inserirla nel riquadro preposto.

Blocca Server: Il server può decidere di proibire ulteriori connessioni.

Menu Principale: Con questo pulsante si esce dal menu multigiocatore e si torna al Menu Principale.

MODALITÀ MULTIGIOCATTORE

OPZIONI GIOCATTORE

Ciascun giocatore può avere accesso a questo menu. Permette infatti di scegliere una specialità per il proprio soldato e selezionare le armi e l'equipaggiamento per la missione. Alcuni oggetti potrebbero non essere disponibili per scelta del server. Nelle partite multigiocatore, sono disponibili viceversa alcuni oggetti altrimenti non utilizzabili.

Jammer SB (Sensore Battito): Questo dispositivo impedisce agli altri giocatori di rilevare la presenza del soldato che lo ha attivato.

Jammer SB SA (Stanziale Automatico): E' simile al precedente, ma può essere sistemato a terra e non ha bisogno di essere trasportato. Ma può essere distrutto. Per usarlo, selezionatelo come oggetto corrente e premete il pulsante di fuoco per metterlo a terra.

C-4: E' un piccolo blocco di esplosivo (1 Kg circa) al plastico, munito di un detonatore radio. Il giocatore può sistemarlo in qualunque punto sul terreno e farlo esplodere da qualunque punto del livello. Ha gli stessi effetti di una granata a frammentazione, ma con un raggio d'azione ridotto. Per sistemare il C-4, selezionatelo come oggetto corrente e premete il pulsante di fuoco per metterlo a terra. Fatto ciò, potete riprendere ad usare un'altra arma. Per farlo saltare, scegliete ancora il C-4 e premete il pulsante di fuoco.

Sensore BC (Battito Cardiaco) SA: E' simile al dispositivo portatile ma va sistemato in un punto sul terreno ed emette un segnale quando rileva qualcuno. Può essere distrutto. Per usarlo, selezionatelo come oggetto corrente e premete il pulsante di fuoco per metterlo a terra.

Esca BC: Depositato sul terreno, produce un finto segnale captabile dei sensori del Battito Cardiaco. Può essere distrutto. Per usarlo, selezionatelo come oggetto corrente e premete il pulsante di fuoco per metterlo a terra.

MODALITÀ MULTIGIOCATORE



OPZIONI SESSIONE

Questo menu consente al server di configurare il gioco. Prima di tutto, è necessario selezionare un Tipo di Gioco, Ostile o Cooperativo. In modalità Ostile, i giocatori cercheranno di uccidersi a vicenda. In modalità Cooperativa, si giocherà insieme contro il computer. Le Regole di Gioco stabiliscono gli obiettivi della partita, che verranno analizzati in dettaglio in seguito. Nelle partite ostili è possibile scegliere la mappa in cui giocare. Ciascuna si presenta in due varianti: con o senza la presenza dei terroristi controllati dal computer. I terroristi aggiungono semplicemente più pericolo, rappresentando un team ostile a tutti. Il passo successivo consiste nello scegliere i punti di partenza. La Durata del Gioco può essere infinita (-: -) o limitata da un minuto a un'ora. Per concludere, si può scegliere il tipo di Uniforme indossata dai giocatori.

Le altre opzioni includono la visibilità del nemico sulla mappa, senza l'ausilio dei sensori per il battito cardiaco, il puntamento automatico, la scelta casuale della mappa, la scelta casuale dei team, la scelta casuale dei punti d'ingresso e le restrizioni casuali dell'equipaggiamento utilizzabile. Quando tutto è pronto, il server seleziona la freccia destra per far cominciare il gioco. Inizierà un conto alla rovescia, per informare i giocatori che è tempo di fare le ultime modifiche.

Solo il server può interrompere il conto alla rovescia. I giocatori possono premere il pulsante "Pronto" in anticipo per segnalare al server che sono pronti a cominciare.

PARTITE OSTILI

Nelle partite Ostili un giocatore o un gruppo di giocatori cerca di portare a termine obiettivi opposti a quelli della fazione ostile. Queste partite possono assumere le sembianze di un tutti-contro-tutti o di un team-contro-team, ma l'elemento di fondo consiste nel fatto che la vittoria è assegnata all'individuo o al gruppo che riesce ad eliminare tutti i giocatori ostili. Alcune partite possono presentare mete alternative: se sono coinvolti i terroristi, è possibile vincere anche se questi ultimi uccidono tutti i membri del team avversario. Fino a 16 giocatori possono confrontarsi in contemporanea, divisi in due team od ognuno per proprio conto. Nel gioco a squadre, l'identificazione dei compagni avviene sulla base del colore della tuta, identico al frammento rappresentato in basso a destra sullo schermo. Tutti i membri della stessa squadra indosseranno un'uniforme identica. Nel gioco individuale, l'uniforme è sempre nera ed è uguale per tutti.

SOPRAVVIVENZA

Sopravvivenza consiste nel cercare di rimanere l'ultimo soldato vivo sul campo.

SOPRAVVIVENZA A GRUPPI

Simile alla modalità precedente. Ciascuno sceglie uno dei due team (Blu o Oro) e il team vincente risulta quello cui appartiene l'ultimo elemento vivo.

MODALITÀ MULTIGIOCATORE

TEAM DISTRIBUITI

Team Distribuiti è una versione di Sopravvivenza a Gruppi in cui i membri dei team iniziano il gioco sparsi per il livello, anziché raggruppati nella base. Le basi sono visibili come in Sopravvivenza a Gruppi. Come al solito, il gioco termina quando uno dei due team viene spazzato via.

CACCIA AL TERRORISTA

Caccia al Terrorista è simile al classico Sopravvivenza a Gruppi, con la differenza che un team può vincere, anche se riesce ad uccidere più della metà dei 30 terroristi sparsi a caso per il livello.

CACCIA DISTRIBUITA

Caccia Distribuita è una Caccia al Terrorista in cui i membri dei team iniziano il gioco sparpagliati per il livello.

ASSASSINIO

Assassinio è una variante della Sopravvivenza a Gruppi in cui ciascuna fazione ha un Generale che va protetto. Oltre alla condizione classica di vittoria, se ne aggiunge un'altra: se viene ucciso il generale avversario, il team vince.

ASSASSINIO DISTRIBUITO

Analogo al precedente, ma i membri dei gruppi iniziano sparpagliati per il livello.

SALVA LA BASE

Salva la Base è l'ennesima variante della sopravvivenza a gruppi. In questa versione, ciascun team ha una base da cui inizialmente è lontano. Lo scopo è correre verso la propria base per disarmare la bomba, ivi innescata, prima che vi riesca il team avversario.

DOPPIO BLUFF

Doppio Bluff è una variante della sopravvivenza a gruppi, in cui è necessario riportare due ostaggi alla propria base. Ciascun team comincia con un ostaggio. Se uno dei due team uccide l'ostaggio, perde.

FORTEZZA

Fortezza è una variante della sopravvivenza a gruppi in cui il Team Oro deve impedire al Team Blu di penetrare nella propria base. Se il Team Blu riesce a mantenere un proprio membro nella base per almeno tre secondi, i Blu vincono. Se uno dei due team riesce ad eliminare tutti i membri di quello opposto, vince comunque.

DOPPIA FORTEZZA

E' analogo al precedente con la differenza che entrambe le squadre devono difendere una base.

MODALITÀ MULTIGIOCATTORE

GIOCO COOPERATIVO

In modalità cooperativa, squadre composte di un massimo di otto elementi possono collaborare in una sessione multigiocatore per portare a termine tutte le singole missioni a vari gradi di difficoltà. Il server può scegliere quale missione giocare e a che livello di difficoltà. In aggiunta, il server può decidere di aggiungere soldati controllati dal computer che assistano i giocatori umani. In totale il numero di personaggi deve comunque essere pari o inferiore a otto.

Quindi, se ci sono tre giocatori umani, il computer può assegnare due partner ai primi due giocatori e uno al terzo, per un totale di otto.

Nota: le speciali restrizioni sull'equipaggiamento e sul personale non si applicano al gioco cooperativo. Inoltre, non esiste una campagna cooperativa, quindi gli effetti di ogni missione non influiscono su quella successiva.

COMUNICAZIONE

Durante una partita multigiocatore, è possibile comunicare con gli altri in vari modi. Premendo il pulsante Comm. Globale si apre un riquadro in cui è possibile digitare del testo. Premendo ENTER, il messaggio verrà letto da tutti i giocatori. Per mandare messaggi solo ai membri del proprio team, premete il tasto Comm. Team per far apparire il riquadro corrispondente. E' possibile comunicare con i soldati morti, solo quando sarete a vostra volta deceduti.

Durante le azioni più concitate, spesso si rivela quasi impossibile fermarsi a scrivere messaggi. Per questo, sono disponibili dei tasti la cui pressione invia direttamente al proprio team o a tutti un messaggio verbale selezionabile nel Menu Opzioni. Nella sezione Ridefinizione Tasti del menu Opzioni è possibile scegliere tra dieci diversi messaggi per ogni tasto, determinare se la voce che lo pronuncerà debba essere maschile o femminile e collegarvi un'azione. Quando premerete il tasto corrispondente durante una sessione multigiocatore, il messaggio verrà trasmesso al vostro team e il vostro soldato mimerà l'azione scelta per aggiungere enfasi visiva.

GIOCARE DOPO LA MORTE

Quando un giocatore muore, può osservare cosa sta avvenendo attraverso gli occhi degli altri membri del proprio gruppo utilizzando il pulsante Team Successivo o Team precedente. Il giocatore mantiene inoltre il punto di vista del proprio cadavere.

MODALITÀ MULTIGIOCATTORE

MSN GAMING ZONE

Avete sempre desiderato di giocare a Rogue Spear con amici o famiglie che vivono lontano da voi? Bene, ORA POTETE! Prendete il vostro CD, sedete comodamente davanti al vostro computer e flettete un paio di volte le dita del grilletto perché state per entrare nella MSN Gaming Zone!.

The Zone è un servizio gratuito che permette di giocare attraverso Internet. Nella Zone potete incontrare i giocatori migliori del mondo o semplicemente fare qualche partita con conoscenti casuali. E' il posto da visitare per scoprire le ultime trovate e le novità su Rogue Spear. E dopo aver fatto a pezzi, eliminato, fatto saltare in aria chi vi ostacola sulla vostra via della gloria attraverso Rogue Spear, potete provare gli altri giochi disponibili, come giochi di carte e Backgammon. Sono semplici da giocare ed è presente un tabellario che testimonierà la vostra ascesa ai livelli più alti di punteggio.

Per giocare con The Zone avete bisogno di Internet Explorer v3.02 o successiva o di Netscape Navigator (versione 4.0 o successiva).

COME OTTENERE UN'ISCRIZIONE GRATUITA A THE ZONE

Nota: Se avete già un nome, una password e il software di The Zone installato, potete saltare alla prossima sezione, "Giocare a Rogue Spear con The Zone".

1. Connettetevi al vostro provider Internet, e avviate Explorer o Navigator.
2. Per accedere al sito di The Zone, digitate <http://www.zone.com/>, e premete ENTER.
3. Una volta caricata la pagina, fate click su "Sign up free to play games" se non avete un nome e una password. Sceglietene una coppia e proseguite. Se avete più di 18 anni inserite anche l'indirizzo E-Mail e selezionate Continue.

4. Nella finestra "Download Core Zone Files" premete Start Download per installare il software sul vostro computer.

Quando l'installazione sarà terminata e sarete registrati, vedrete il simbolo di Picche nel riquadro a destra. Selezionando "I see the Spade" accederete a una pagina di congratulazioni con link al Tutorial per i nuovi utenti e alla lista dei giochi disponibili.

MODALITÀ MULTIGIOCATTORE

GIOCARE A ROGUE SPEAR CON THE ZONE

1. Assicuratevi che tanto Rogue Spear che il software di The Zone siano correttamente installati.

2. Inserite il CD di Rogue Spear nel lettore CD-ROM. Se parte l'AutoPlay, fate click su <Exit>.

3. Connettetevi al vostro provider Internet e avviate Internet Explorer o Netscape Navigator.

4. Per raggiungere il sito di The Zone, digitate <http://www.zone.com/>, e premete ENTER.

5. Per fare da host premete il pulsante Host e aspettate che altri giocatori si uniscano a voi. (Potete anche fare click su Quick Host sulla barra degli strumenti di gioco, e The Zone troverà il primo spazio libero e vi trasformerà nell'host di una nuova partita.) Usate la funzione di chat per reclutare giocatori. Quando tutti sono pronti, fate click su Launch per cominciare.

- oppure -

Per unirvi a una partita il cui Host è un altro giocatore, selezionate il pulsante Join. (Potete anche fare click su Quick Join e verrete automaticamente connessi al primo Host disponibile.) A fianco del nome di ogni giocatore è presente un indicatore della latenza, che mostra quanto è veloce la vostra connessione con quel giocatore. Se state cercando un host, è importante che possa offrire una buona velocità e quindi un indicatore di colore per lo meno verde.

Se avete qualsiasi problema, riferitevi alla pagina d'aiuto di The Zone.

MODALITÀ MULTIGIOCATTORE

MPLAYER

COS'E' MPLAYER.COM?

Mplayer.com è il servizio di gioco multiutente numero uno su Internet. Giocare a Rogue Spear su Mplayer.com significa che un avversario in un luogo remoto può sfidare altri giocatori in luoghi altrettanto remoti, e in tempo reale, come se stessero tutti seduti nella stessa stanza.

Mplayer.com offre centinaia di opportunità innovative, tra cui la comunicazione vocale in tempo reale che permette di insultare verbalmente il nemico e congratularsi con i compagni. Unendovi a Mplayer.com state entrando in una comunità amichevole in cui potrete partecipare a regolari tornei, scontri ed eventi speciali.

COSTI

Mplayer.com è GRATIS: non ci sono costi mensili per giocare a Rogue Spear.

COME COMINCIARE?

Installare Mplayer.com è semplice: seguite questi semplici passi e sarete sulla strada dell'eccitante mondo multigiocatore.

CI SONO MOLTI MODI DI INSTALLARE MPLAYER.COM DA ROGUE SPEAR:

- Dal menu Autorun del CD-ROM:
- selezionate l'opzione: Gioco gratuito su Internet con Mplayer.com
- Dal menu Avvio di Windows 95:
- selezionate questo gioco e l'opzione: Gioco gratuito su Internet con Mplayer.com
- Da Rogue Spear
- Dal menu Multigiocatore
- selezionate l'opzione Gioco gratuito su Internet con Mplayer.com

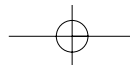
In questo modo avvierete l'installazione di Mplayer.com che svolgerà la seguente operazione:

Controllerà la presenza di Mplayer.com

- se non lo avete, verrà installato tutto ciò che serve! Seguite semplicemente le istruzioni impartite. Durante la procedura verrà creato il vostro account gratuito e vi verranno assegnate un nome e una password.

Al termine dell'installazione, il vostro browser Web si conatterà alla pagina di Mplayer.com:

- Assicuratevi che il CD del gioco sia nel drive.
- Selezionate "Play Now" per entrare nel sistema di Mplayer.com e dirigerli alla Lobby del vostro gioco.
- Prima dell'ingresso nella Lobby, verrà scaricato automaticamente tutto il software che serve per rendere Rogue Spear giocabile con Mplayer.com.



MODALITÀ MULTIGIOCATTORE

Ora vi trovate nella Lobby del vostro gioco in Mplayer.com.

- Dialogate con gli altri giocatori scrivendo il messaggio e premendo ENTER.
- Per entrare in una "Game Room", fate un doppio click sull'icona "Room".
- Se volete creare una nuova "Game Room", selezionate il pulsante "Create Room".

Ci siamo quasi!

- Se state entrando in una Game Room preesistente, selezionate il pulsante "Ready to Play?" oppure
- Se state creando una "Room", aspettate che arrivino i giocatori e premete il pulsante "Launch Game".

Divertitevi con Mplayer.com!

INFORMAZIONI TECNICHE

Per installare il software e giocare con Mplayer.com è necessario un computer analogo o migliore di questo:

Requisiti di sistema:

- Windows 95
- Processore Pentium
- 16 MB RAM
- Modem da 28.8 KBPS o più veloce
- Accesso a Internet*
- IE 3.02

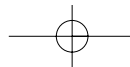
*AOL, CompuServe, e Prodigy non supportano ancora connessioni TCP/IP per giocare fluidamente. I giochi che non richiedono risposte in tempo reale, come i giochi di ruolo, non presentano problemi.

NOTE

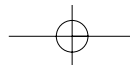
SUPPORTO TECNICO DI MPLAYER.COM

Mplayer.com ha uno staff di esperti tecnici che non aspettano altro che rispondere alle vostre domande su Mplayer.com o risolvere qualsiasi problema connesso al servizio. Se avete problemi ad installare il software, contattate un rappresentante all'indirizzo E-Mail support@mplayer.com.

Per altre informazioni su Mplayer.com visitate il nostro sito Web all'indirizzo www.Mplayer.com.



ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO



ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

RAINBOW dispone di una vasta rosa di armi e strumenti da utilizzare in missione. E' fondamentale scegliere il giusto assortimento di attrezzature per ciascun soldato in modo che abbia gli strumenti giusti per completare i compiti assegnatigli durante la missione.

ARMI PRIMARIE



HK MP5A4

La mitraglietta preferita in tutto il mondo dagli agenti delle azioni antiterrorismo, l'Heckler & Koch's MP5 è ben noto per la propria affidabilità e precisione, anche quando usato in modalità totalmente automatica. RAINBOW usa la versione 9mm dell'MP5A4, equipaggiato con gruppo grilletto a colpo singolo, triplo o totalmente automatico.



HK MP5K-PDW

L'Heckler & Koch's 9mm MP5K-PDW, è una versione più compatta del classico MP5. Il suo calcio ripiegabile ed il peso leggero ne fa una scelta ideale, quanto un fucile o una mitraglietta sono dimensionalmente ingestibili e una semplice pistola non è abbastanza potente. E' dotato del gruppo grilletto a colpo singolo o triplo.



HK MP5SD5

I terroristi di tutto il mondo temono l'Heckler & Koch's MP5SD. Il silenziatore integrale è così efficace che il rumore del proiettile è trascurabile rispetto al click meccanico del percussore. RAINBOW usa gli MP5SD5 9mm, quando sono indispensabili silenzio e precisione.



HK MP5/10A2

L'HK MP5/10A2 è una variante migliorata del venerabile HK MP5, dotato di una canna di calibro 10mm. Il migliorato potere d'arresto del proiettile più pesante è inficiato dal maggior rinculo. E' dotato di un gruppo grilletto a colpo singolo o totalmente automatico.

ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO



HK MP5/10SD

E' un HK MP5/10A2 munito di un silenziatore, in grado di fornire un buon equilibrio tra potenza e silenziosità. Considerando che il silenziatore esterno e non integrale, l'effetto attutente è minore.



HK UMP45

L'HK UMP45 è il più recente prodotto della veterana produttrice di mitragliette Heckler & Koch. Il potere d'arresto del proiettile calibro .45 paga il prezzo di un rinculo maggiore e di una ridotta frequenza di tiro.



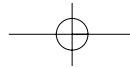
HK UMP45SD

Un HK UMP45 munito di silenziatore. Ovviamente, il silenziamento non è completo come nel caso del modello MP5SD. Una buona scelta quando è necessario un equilibrio tra potenza e silenziosità.



CARABINE M-4

Versione compatta del glorioso M-16, la Carabina M4 va scelta quando è necessaria la potenza di fuoco di un fucile d'assalto ma non il suo peso, né le sue dimensioni. E' usata comunemente dalle forze speciali americane e israeliane. E' fornito di serie con un gruppo grilletto a colpo singolo o totalmente automatico.



ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO



HK G3A3

Il G3A3 è il fucile d'assalto standard di Heckler & Koch. Spara la potente cartuccia 7.62mm NATO. E' il fucile più preciso dell'arsenale RAINBOW.



G36K

Il G36K è l'ultimo nato nella famiglia di fucili d'assalto HK. Il design compatto lo rende utile nei combattimenti a corto raggio, mentre le cartucce da 5.56mm possono penetrare qualsiasi giubbotto anti-proiettile.



ENFIELD L85A1

L'Enfield L85A1 (noto anche come Enfield Individual Weapon o SA80) è l'arma da fanteria scelta dall'esercito inglese. Il suo design bullpup sacrifica la precisione per la manovrabilità.



STEYR AUG

L'arma standard dell'esercito austriaco, lo Steyr AUG è un fucile dall'aspetto futuristico con un design compatto di tipo bullpup. E' adatto a missioni che richiedono la maneggevolezza di una mitraglietta e la forza d'urto di un fucile d'assalto.

ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO



M16-A2

Se è necessaria una dose extra di gittata o potenza di fuoco, RAINBOW opta per l'M16A2 di Colt. Detto e fatto, i proiettili calibro 5.56 perforano un giubbotto anti-proiettile di Livello II e il fucile ha la gittata più alta tra quelli standard a disposizione. E' fornito di serie con un gruppo grilletto a colpo singolo o triplo.



M-14

Il discendente diretto del classico M1-Garand, l'M14 spara proiettili 7.62 con estrema precisione. E' in uso dalle forze armate U.S.A. sin dal 1957.



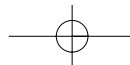
BARRETT MODEL 82A1

Il Barrett M82A1 "Cinquantino" è stato il primo fucile da cecchino di calibro .50 ad ottenere un successo vasto. La sua imponente stazza (1.55 m per 13.4 Kg) ne fa il fucile di precisione più pesante nell'arsenale di RAINBOW. Nell'utilizzo di quest'arma è necessario usare molta attenzione, in quanto è di potenza estrema. Il proiettile .50 Browning può attraversare obiettivi multipli con la stessa facilità con cui sfonda la testata di un camion.



PSG-1

Probabilmente il più preciso fucile da cecchino disponibile in versione standard. Il preferito delle forze di polizia di tutto il mondo, questo fucile viene distribuito con un cannocchiale 6x e spara cartucce 7.62 NATO.



ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO



WALTHER WA2000

Il più corto dei fucili da cecchino usato dal team RAINBOW, il design bullpup del Walther WA2000 e il suo peso ridotto ne fanno il preferito dei cecchini che necessitano di muoversi nascostamente e sparare da posizioni difficili. Il suo potente proiettile .300 Winchester è più penetrante del comune NATO 7.62.



BENELLI M1

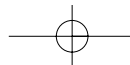
Comunque venga usato, per sfondare una porta o per letali combattimenti a corta distanza, un buon fucile a pompa è una dotazione essenziale per tutti i team anti-terrorismo. RAINBOW usa il Benelli M1 Tactical cal. 12, principalmente per le superbe caratteristiche di rinculo che permettono a un operatore esperto di sparare cinque colpi con precisione nell'arco di cinque secondi.



SPAS-12

Lo SPAS-12 è un fucile a pompa totalmente automatico in grado di svuotare il proprio serbatoio in 2.25 secondi. Questo lo rende ideale per ripulire rapidamente una stanza da tutti i nemici.

ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO



ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

ARMI SECONDARIE



BERETTA 92FS 9MM

La Beretta Modello 92FS è stata la scelta come pistola d'ordinanza 9mm da RAINBOW. Il Principale vantaggio è il basso rinculo e il grande caricatore, se confrontato alla voluminosa .45.



BERETTA 92FS 9MM-SD

Il silenziatore studiato e realizzato appositamente per questo modello di Beretta mantiene al minimo peso e lunghezza per conservare precisione di tiro, e al contempo riesce a ridurre il suono di ben 32 dB. E' la pistola preferita degli specialisti RAINBOW in Ricognizioni.



HK .40 USP

La Heckler & Koch's calibro .40 USP è la preferita di coloro che amano l'equilibrio tra potenza di fuoco e dimensioni.



HK .40 USP-SD

Il silenziatore Knight Armament Corp. fornisce una eccellente soppressione del rumore alla HK .40 USP.

ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO



HK .45 MARK 23

L'estrema asprezza, l'affidabilità e la precisione di tiro della Heckler & Koch's calibro .45 Mark23 ACP ne ha fatto la pistola adottata da tutte le forze speciali U.S.A.



HK .45 MARK 23-SD

Il silenziatore speciale montato su questa HK MK 23 elimina virtualmente qualsiasi flash e fornisce più di 35dB di riduzione del rumore. Una parte essenziale di qualsiasi missione RAINBOW che richieda potenza di fuoco e silenziosità.



.50 DESERT EAGLE

La IMI .50 Desert Eagle è una pistola terribilmente potente. E' in grado di perforare giubbotti antiproiettile ma dispone di soli sette colpi nel caricatore.



.357 DESERT EAGLE

La cugina minore della Desert Eagle .50, la IMI Desert Eagle .357 Magnum fornisce una forza d'impatto in grado di perforare giubbotti antiproiettile a corto raggio. Può ospitare solo otto colpi nel caricatore.

ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

EQUIPAGGIAMENTO



KIT DEMOLIZIONI

Questo kit diminuisce il tempo necessario al soldato per piazzare o disarmare una bomba. Contiene strumenti di diagnosi elettrica e attrezzi meccanici per fare il lavoro con precisione. Plastilina, cavi e una serie di adesivi completano il kit.



KIT SCASSO

Questo kit rende più rapido lo scasso delle serrature. La componente principale è un dispositivo altamente sofisticato in grado di aprire qualsiasi chiusura meccanica nel giro di pochi secondi. Serrature a scheda magnetica o lucchetti elettromagnetici sono gestiti da sistemi elettronici segreti che conoscono le preselezioni numeriche della maggior parte dei dispositivi elettronici in commercio.



KIT ELETTRONICA

Questo kit diminuisce il tempo necessario al soldato per piazzare microspie, ricablare videocamere di sicurezza e altri compiti del genere. Contiene un misuratore elettronico di precisione, trasformatori miniaturizzati, un tagliarino e un analizzatore digitale. Una dotazione completa di jumper, clip e parti elettroniche varie completano il quadro.



GRANATA A FRAMMENTAZIONE

La granata a frammentazione M61 è la bomba standard da attacco usata dalla fanteria in tutto il mondo. Benché non abbia una portata molto grande, è sempre indispensabile lanciarla lontano per tenersi fuori dal raggio dell'esplosione.

ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO



GRANATA ABBAGLIANTE

E' in grado di stordire chi la guarda con una combinazione di luce chiarissima e forte detonazione acustica. Sono in genere utilizzate per "preparare" una stanza prima dell'irruzione. I preziosi secondi che possono far guadagnare, mentre i terroristi si riprendono dallo shock, possono fare la differenza tra la vita e la morte. Sono note anche come granate stordenti o dispositivi diversivi.



SENSORE DEL BATTITO CARDIACO

Il Sensore del Battito Cardiaco è in grado di tracciare il battito di un cuore umano anche attraverso spessi strati di materiale compatto. Funziona captando le caratteristiche frequenze ultracorte del campo elettrico generato dal battito del cuore. Quando in uso, il Sensore del Battito Cardiaco controlla una zona circolare intorno al dispositivo e un cono in profondità nella direzione in cui viene puntato.



MUNIZIONI PRIMARIE

Munizioni extra per l'arma primaria.



CARICA DA SFONDAMENTO

Le Cariche da Sfondamento sono usate per rimuovere una porta con un'esplosione per un'entrata repentina. Non è necessario usare anche una granata abbagliante, in quanto hanno anche un effetto stordente, nocivo o perfino mortale sugli occupanti della stanza.



BINOCOLO

Questi leggeri e compatti binocoli sono costruiti specificatamente per sopportare i rigori delle operazioni CT. Un dispositivo distanziometrico e la possibilità di selezionare due ingrandimenti, 4x e 8x, hanno fatto di questi binocoli una scelta felice per le missioni ricognitive del team RAINBOW.



MUNIZIONI SECONDARIE

Munizioni extra per l'arma secondaria.

ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

UNIFORMI

Scegliere la giusta uniforme è importante quanto selezionare l'arma consona. Ciascuna missione si svolge in un ambiente differente e con diverse condizioni di luminosità. Inoltre, alcuni soldati avranno bisogno di più protezione di altri. Ad esempio, i soldati che si occupano delle ricognizioni saranno avvantaggiati da una vestizione leggera, mentre chi deve buttare giù porte con l'esplosivo ha bisogno di più protezione. Ci sono molte uniformi tra cui scegliere in Rogue Spear e ciascuna livrea è disponibile in tre modelli.



LEGGERA

Questa uniforme è perfetta per le missioni notturne e per gli specialisti delle ricognizioni. Consiste in un gilè leggero di livello IIA in grado di fermare colpi di pistola di piccolo calibro ed è completata da stivali con suole in gomma antirumore, da passamontagna in Nomex e da guanti in Nomex/Kevlar.



MEDIA

Questa uniforme consiste di un giubbotto anti-proiettile di livello II e di un elmetto in Kevlar, stivali con suole in gomma anti-rumore, ed è completata da passamontagna in Nomex e da guanti in Nomex/Kevlar. Questa tenuta è in grado di fermare la maggior parte dei colpi di pistola e alcuni proiettili da mitraglietta.



PESANTE

Questa uniforme consiste di un giubbotto anti-proiettile di livello III che copre l'inguine ed è in grado di fermare qualsiasi cosa eccetto i più potenti colpi di fucile. E' la tenuta preferita dagli esperti in demolizione, in quanto la placca facciale in Kevlar posta sull'elmetto offre un'eccellente protezione dai frammenti. Le versioni Deserto, Mimetica e Boschiva non includono la placca facciale e la protezione arriva solo alla vita, in quanto queste uniformi sono usate prevalentemente in missioni all'aperto.

ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

RAINBOW usa sette diverse livree da combattimento. Ciascuna è disegnata esplicitamente per un ambiente particolare e per condizioni di luce peculiari.



ARTICA 1

Questa uniforme totalmente bianca è eccellente per le missioni sulla neve.



ARTICA 2

Una versione alternativa: questa ha macchie nere in campo bianco ed è migliore se sono presenti arbusti su cui un'uniforme totalmente bianca spiccherebbe.



DESERTO 1

Questa uniforme da deserto è usata per le operazioni in territori aridi.



DESERTO 2

Versione più scura della precedente, ottima per operazioni in condizione di luce attenuata.



NERA

Perfetta per le operazioni notturne.



BLU

L'uniforme blu è adatta alle missioni notturne in alternative alla nera.

ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO



MIMETICA

Questa uniforme è usata nelle operazioni nella jungla, in genere in Centro e Sud America e in Africa.



EURO

Un'uniforme eccellente per operare in ambienti misti di foresta in stile europeo, di cui cerca di imitare le caratteristiche.



VERDE

Questa uniforme fornisce una buona miscela di protezione e facilità di movimento. E' utilizzata principalmente in ambienti esterni generici.



GRIGIA

L'uniforme grigia è usata nelle operazioni cittadine.



STRADALE

Alternativa alla precedente in operazioni stradali.



BOSCHIVA

Questa uniforme è usata nelle operazioni in aree rurali e forestali. Generalmente è usata in Europa e Nord America. Le uniformi boschive sono preferite da Santiago Arnavisca.

COMANDI STANDARD DA TASTIERA

Queste sono le funzioni assegnate di default ai tasti del gioco:

AZIONI

Pulsante Sinistro del Mouse	Spara (Usa Oggetto)
1	Imbraccia L'arma Principale
2	Imbraccia L'arma Secondaria
3	Usa L'oggetto Nello Slot 1
4	Usa L'oggetto Nello Slot 2
N	Seleziona L'arma Successiva
Z	Cambia Caricatore
B	Cambia Frequenza Di Tiro
Space	Interagisci Con Ambiente

MOVIMENTI

W	Muoviti In Avanti
S	Muoviti Indietro
A	Spostati Di Lato A Sinistra
D	Spostati Di Lato A Destra
Q	Sbircia A Sinistra
E	Sbircia A Destra
C	Accucciarsi
Tab	Strisciare
Pulsante Destro Del Mouse	Correre

TEAM/IA

Pgup	Vai Al Team Precedente
Pgdn	Vai Al Team Successivo
7	Rapporto Dai Team
R	Attiva/Disattiva Ferma Team
H	Attiva/Disattiva Tutti Fermi
Y	Libera/Blocca Fuoco Cecchini
J	Go Code Alpha
K	Go Code Bravo
L	Go Code Charlie
M	Go Code Delta
U	Attiva/Disattiva Modalità Ordini
G	Attiva/Disattiva Modalità Quadrupla Mappa
F	Cambia Modalità Avanzamento
V	Cambia Velocità Avanzamento
/	Attiva/Disattiva Modalità Osservativi

COMUNICAZIONI

'	Comunicazioni Globali
Enter	Comunicazioni Al Team
Menu D	Attiva/Disattiva Modalità Trasmissione

VISUALI

Shift Sinistro	Attiva/Disattiva Modalità Cecchino
5	Attiva/Disattiva Visione Notturna
T	Attiva/Disattiva Modalità Mappa Pieno Schermo
F1	Cambia Visuale Telecamera
=	Aumenta Dimensioni Finestra Animata
-	Diminuisci Dimensioni Finestra Animata
[	Rimpicciolisci Mappa
]	Ingrandisci Mappa
\	Inquadra il Membro Successivo del Team nella Mappa della Fase Operativa
Tastierino 5	Accentra Punto Di Vista

OPZIONI

F4	Attiva/Disattiva Mira Automatica
F3	Attiva/Disattiva Reticolo Di Mira
6	Mostra Il Display di Stato
F2	Cattura un'Immagine su Disco
F12	Attiva i Comandi Server

SUPPORTO TECNICO

Ubi Soft ha predisposto una serie di servizi per il supporto tecnico che mettono a Vostra disposizione anche tutte le informazioni sulle novità in uscita, i suggerimenti e un aiuto in linea per i giochi.

Potrete contattare la Hotline di Ubi Soft telefonicamente, via fax, oltre che per posta elettronica o accedendo direttamente al nostro sito Internet, all'indirizzo web <http://www.ubisoft.it>.

Vi preghiamo, qualunque sia il canale prescelto per accedere ai nostri servizi di assistenza tecnica, di essere quanto più dettagliati possibile nell'esporre il problema incontrato.

E-mail:	hotline@ubisoft.it
Telefono:	02 83 31 22 20
Fax:	02 83 31 23 00
Orario:	dal lunedì al venerdì 14:30 – 18:30
Indirizzo:	Ubi Soft S.p.A. Viale Cassala, 22 20143 Milano - Italia

AVVISO PER LA SALUTE E L'EPILESSIA

Una ridotta percentuale di individui può essere soggetta ad attacchi epilettici o perdita di conoscenza quando esposta a particolari schemi di luci lampeggianti, presenti anche nella vita di tutti i giorni, come quelli che si possono trovare in alcune immagini televisive e in alcuni videogiochi. Questi attacchi e la perdita di conoscenza si possono verificare anche in soggetti che non hanno mai sofferto di problemi di questo tipo.

Se voi o un qualunque membro della vostra famiglia avete mai mostrato sintomi collegabili all'epilessia quando esposti a luci lampeggianti, consultate il vostro medico prima di cominciare a giocare. In ogni caso, i genitori dovrebbero supervisionare l'uso del videogioco da parte dei loro figli. Se, mentre giocate, avvertite vertigini, visione distorta, tic muscolari o dell'occhio, perdita di conoscenza, disorientamento e qualsiasi tipo di movimento involontario o convulsione, SMETTETE IMMEDIATAMENTE DI GIOCARE E CONSULTATE IL VOSTRO MEDICO PRIMA DI RICOMINCIARE.

Per ridurre la possibilità dell'insorgere di questi sintomi, sedete sempre lontano dallo schermo, alla distanza massima consentita dai cavi; evitate di giocare se vi sentite stanchi, oppure se avete dormito poco; accertatevi che la stanza in cui intendete giocare sia ben illuminata; riposare per almeno 10 minuti dopo ogni ora di gioco. In questo modo, rilasserete occhi, collo, braccia e dita, e potrete riprendere a giocare con vostro pieno divertimento.

CREDITI

CREDITI

PRODUCER & LEAD DESIGNER: CARL SCHNURR
 GAME DESIGN: THE TEAM
 LEAD ARTISTS: STEVE COTTON & JONATHAN PEEDIN
 ARTISTS: TIM ALEXANDER, FABRIZIO BIANCHI, THOMAS DEVRIES, TRAVIS
 GETZ, JOHN SONEDECKER, HEFF WAND
 LEAD ENGINEER: TODD LEWIS
 ENGINEERS: RICK CAMPBELL, ERIK ERIKSON, CLARK GIBSON, PHILIP
 HEBERT, PETER MCMURRY, CHRISTOPHER L. PORT, GREG "GARY'S BROTHER"
 STELMACK, JOE SAUDER
 WRITERS: BRIAN UPTON & KEVIN PERRY
 ADDITIONAL ARTISTS: BRIAN REYNOLDS
 ADDITIONAL ENGINEERS: GARNER HALLORAN, CURTIS SMITH
 QUALITY ASSURANCE: GARY STELMACK
 QUALITY CONTROL: STUART WHITE
 LEAD TESTERS: DEKE WATERS, ROBBIE EDWARDS

RED STORM ENTERTAINMENT

CHAIRMAN, TOM CLANCY
 CEO & PRESIDENT, DOUG LITTLEJOHNS
 CFO, CAROLINE CAMPBELL
 EXECUTIVE VP SALES & MARKETING, DICK WNUK
 VP PRODUCT DEVELOPMENT, MIKE LOMAS
 DIRECTOR, CREATIVE DESIGN, STEVE REID
 DIRECTOR, DESIGN, BRIAN UPTON
 DIRECTOR, ENGINEERING, JASON SNYDER
 DIRECTOR, MARKETING, CARSON BRICE
 DIRECTOR, EUROPEAN SALES, ROB GROSS
 SYSTEMS ADMINISTRATOR: PAUL D'AGOSTINO
 MARKETING MANAGER: WENDY BEASLEY
 PRODUCT MANAGER: CHARLES HOLTZCLAW
 INTERNET MANAGER: MUR LAFFERTY
 MARKETING AND PR ASSISTANT: APRIL JONES
 QUALITY CONTROL MANAGER: STUART WHITE
 LAB COORDINATOR: SCOTT REID
 TECHNICAL SUPPORT REPRESENTATIVES: ROBBIE EDWARDS, DEKE WATERS, TJ
 STANKUS, DEREK EARWOOD
 TESTERS: CHRIS CURRY, BRANDON SCHULZ, KEN TURNER

CREDITI

EXTERNAL DEVELOPMENT CREDITS

CONSULTANTS
 MIKE GRASSO AND RANDY PUGH OF NINEONEONE.NET

SOUND DESIGN AND MUSIC BY SOUNDELUX SHOWWORKS
 JEFF EISNER – EXECUTIVE PRODUCER
 BECKY ALLEN – PRODUCER
 RON "DUTCH" HILL – SUPERVISING SOUND DESIGNER
 BILL BROWN – COMPOSER AND MUSIC PRODUCER

CAROLE RUGGIER – CASTING DIRECTOR
 VOICE TALENT:
 NARRATOR – CAROLE RUGGIER
 JOHN CLARK – DOUGLAS RYE
 SUSAN HOLT – CYNTHIA MARTELL
 LUKYAN – LAWRENCE DOBKIN
 VIKTOR – ALEX RODINE
 ENGLISH & RUSSIAN TERRORIST – ILIA VOLOK
 MALE TEAM MEMBER – MIKE REAGAN
 FEMALE TEAM MEMBER & FEMALE HOSTAGE – JOHANNA PARKER
 MALE HOSTAGE – RON LOUIS
 MOTION CAPTURE PROVIDED BY HOUSE OF MOVES (LOS ANGELES, CA)
 EXECUTIVE IN CHARGE OF PRODUCTION, MOTION CAPTURE TOM TOLLES
 EXECUTIVE PROCUDER, MOTION CAPTURE JARROD PHILLIPS
 CHIEF TECHNOLOGY OFFICER
 TAYLOR WILSON
 TECHNICAL DIRECTOR
 BRETT GASSAWAY
 PRODUCTION MANAGER
 CHRIS BELLACI
 LINE PRODUCERS
 RITA MINES, LINE' SPENCER
 MOTION CAPTURE DIRECTOR
 JAMES SCANLON
 MOTION CAPTURE ARTIST
 JAY JUNEAU
 MOTION CAPTURE TECHNICIANS
 JOHNNY RAVENA
 MOTION CAPTURE PERFORMER
 MARK POITRAS

MANUAL TEXT MICHAEL KNIGHT

MANUAL DESIGN NEVERMORE STUDIOS

ROGUE SPEAR CREDITI

SPECIAL THANKS

To my family and friends for their support, and to Michelangelo's Pizza for providing the best anchovy pizza on those long working nights. [Fabrizio Bianchi]

Pam and Teddy Campbell [Rick Campbell]

To my incredible wife, Heather. My mom & dad. My bro Jeff & his girlfriend Stacy (mostly for keeping Heather company during the project - not a joke). Of course my grandparents. The rest of the team for not quitting, oh, & doing all my work for me. The ones that call themselves the "Goodfellas". & Larry, Ellen, Max, Lynn, Kathy, Tim, Ben, Erin, Elizabeth, Hazy, Scrappy, Buddy & Dutchess. Thank you. [Steve Cotton]

To Alicia M. Potter, perhaps the finest dancer in the world, thanks for putting up with my crazy job and the hours that come with it. I doubt that I would have made it without you. This is for you. P.S. Sorry about "Sausage Day." Also thanks to all the members of YES, for continuing to make the music that gets me through the long days. [Thomas DeVries]

Much thanks to Carl, Mom, Dad, Ralph & Dyana (the awesome in-laws), Tyler & Ruby (the lovable irritants), the makers of Atomic Bomberman and the Coca-Cola corporation. Most of all, thanks to Tawny for the patience and understanding. [Erik Erikson]

To my wife, Christy. On a side note, thanks to the cats, Spanky and Jack for not pestering me too much when I was working at home. [Travis Getz]

Grasshopper Highway, Robert D. Guy, Bill, Dorris, William, and Tee [Clark Gibson]

To my family, you know who you are [Philip Hebert]

To my loving wife Meridith for letting me follow my dream despite the long hours and the late nights. Additional thanks to that gorilla throwing the barrels for making me want to do this crazy stuff and the team for consistently spotting me five wins in Atomic Bomberman. [Todd Lewis]

Michelle McMurry and Paul McMurry. [Peter McMurry]

To my wife Tracey, for putting up with all the long hours (again), and to the team for pulling together when things got really tight. [Jonathan Peedin]

To Wendy's International, for bringing fine dining within walking distance, the Hillshire Farm Company for providing nourishing Polska Kielbasa, and the Miller Brewing Company, for their delicious Genuine Draft. [Christopher L. Port]

ROGUE SPEAR CREDITI

SPECIAL THANKS (CONTINUED)

To my wife, Amber, for enduring the months apart, and the long hours following. I couldn't function on a daily basis without her. Also to Chris Sauder, who introduced me to South Park, PC-Gamer, and movies about gladiators. [Joe Sauder]

To Carla, for continued support despite the crazy hours (no really, this is the last push) and Aurora, for making me see the magic again. [Carl Schnurr]

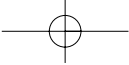
My two favourite ladies, Laurie and Emily. And of course, my fine furry friend, Lucas. [John Sonedecker]

Diana Stelmack, Lassie & Maxie, and all the squirrels [Greg Stelmack]

Special Thanks to Jeff Friedlander, Rob Hunt, Marcus Nordenstam, Jason Snyder, Jim Van Verth, Dave Weinstein

Special thanks to the original Rainbow Six team.





NOTE

NOTE



NOTE

