



Games
for Windows®



CRYSIS

WARHEAD®



CRYTEK

Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

Cosa è il sistema PEGI (Pan European Games Information)?

Il sistema di classificazione PEGI ha come obiettivo la tutela dei minori scoraggiando l'utilizzo di giochi non adeguati ad una determinata fascia d'età. Non si tratta di una guida alla difficoltà del gioco. Il sistema PEGI, che è composto da due diversi fattori, consente ai genitori o a chiunque acquisti dei giochi per bambini di effettuare una scelta informata e adeguata all'età del bambino per il quale si intende acquistare il gioco. Il primo fattore è una classificazione sulla base dell'età:-



Il secondo fattore è costituito da un'icona che indica il tipo di contenuto presente nel gioco. A seconda del gioco, possono essere visualizzate diverse icone.

La classificazione in base all'età tiene conto della concentrazione dei contenuti indicati dalle icone del gioco. Le icone sono:-



VIOLENZA



LINGUAGGIO
VOLGARE



PAURA



SESSO



DROGA



DISCRIMINAZIONE



GIOCO
D'AZZARDO



pegionline.eu

SOMMARIO

INSTALLARE IL GIOCO	3
AVVIARE IL GIOCO	3
ELENCO COMPLETO DEI COMANDI	4
CONFIGURAZIONE DEL GIOCO	8
INFORMAZIONI SULLA MISSIONE	8
ISTRUZIONI EQUIPAGGIAMENTO DA CAMPO	9
VEICOLI	20
SALVATAGGIO E CARICAMENTO	21
OPZIONI	21
CRYSIS WARS	22
CONSIGLI SULLE PRESTAZIONI	27
ASSISTENZA TECNICA	28
GARANZIA	29

AVVERTIMENTO SULL'EPILESSIA

Leggi con attenzione prima di utilizzare questo gioco o di lasciarlo usare ai tuoi bambini.

Alcuni soggetti possono essere colti da attacchi epilettici o da perdita di coscienza quando sono esposti a particolari luci lampeggianti o a determinati schemi luminosi.

Esiste la possibilità che questi soggetti siano colti da un attacco mentre guardano la televisione o usano alcuni videogiochi. Questo potrebbe accadere anche a individui senza precedenti medici legati a sintomi epilettici, o che non sono mai stati soggetti ad attacchi epilettici.

Se in passato tu o altri membri della tua famiglia avete manifestato dei sintomi riconducibili all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) dopo essere stati esposti a luci lampeggianti, consultate il medico prima di giocare.

Si consiglia ai genitori di sorvegliare sempre i loro bambini durante l'utilizzo di videogiochi. In caso di sintomi come vertigini, vista annebbiata, spasmi oculari o muscolari, perdita di coscienza, disorientamento e convulsioni, è indispensabile sospendere IMMEDIATAMENTE l'uso del prodotto e contattare il medico.

PRECAUZIONI DA SEGUIRE DURANTE IL GIOCO

- Non stare troppo vicino allo schermo: siediti distante dal monitor, tanto quanto te lo permette la lunghezza dei cavi di collegamento.
- Cerca di utilizzare i videogiochi su schermi di piccole dimensioni.
- Non giocare quando avverti stanchezza o dopo aver dormito poco.
- Gioca sempre in ambienti illuminati adeguatamente.
- Riposati un minimo di 10/15 minuti per ogni ora di gioco.

INSTALLARE IL GIOCO

Nota: per i requisiti di sistema, visita il sito all'indirizzo electronicarts.it.

Per installare (da supporto ottico):

Inserisci il supporto ottico nell'apposita unità e segui le istruzioni sullo schermo.

Per installare (da EA Store):

Nota: per maggiori informazioni sull'acquisto tramite download diretto da EA, visita il sito all'indirizzo www.eastore.it.

Una volta scaricato il gioco con EA Download Manager, clicca sull'icona d'installazione che appare e segui le istruzioni sullo schermo.

Avvia il gioco (dopo averlo installato) direttamente da EA Download Manager.

Nota: se hai già acquistato un titolo e desideri installarlo su un altro PC, per prima cosa scarica e installa EA Download Manager sul secondo PC, quindi avvia l'applicazione e collegati con il tuo account EA. Seleziona il titolo appropriato dall'elenco che compare, quindi clicca sul pulsante di avvio per scaricare il gioco.

Per installare (da servizi online di terze parti):

Contatta il rivenditore online dal quale hai acquistato il gioco per ricevere le istruzioni necessarie per l'installazione o per scaricare e installare di nuovo un'altra copia del gioco.

AVVIARE IL GIOCO

Per avviare il gioco:

Windows Vista™ consente di accedere ai giochi attraverso il menu **Start > Giochi**, mentre le versioni precedenti di Windows™ attraverso il menu **Start > Programmi** (o **Tutti i programmi**). Gli utenti di EA Store devono avere avviato EA Download Manager.

Nota: nel menu **Start** classico di Windows Vista, i giochi sono accessibili attraverso il percorso **Start > Programmi > Giochi**, con cui si fa apparire il relativo menu di esplorazione.

Benvenuto in *Crysis Warhead*®, il nuovo episodio del gioco dell'anno per PC del 2007. Gioca nei panni del sergente "Psycho" Sykes e cattura il colonnello Ji Sung Lee, uno spietato commissario politico dell'Esercito Popolare Coreano, e il suo carico misterioso. Con nuove armi e veicoli, in aggiunta a un esclusivo disco multigiocatore, *Crysis Wars*, sperimenta quanto sia veramente pericolosa la vita sull'altro lato dell'isola.

Nota: per giocare a *Crysis Warhead* non è necessario installare *Crysis* né inserire alcun codice CD. Il codice CD è richiesto solamente quando si comincia una partita online utilizzando il supporto ottico di *Crysis Wars*. *Crysis Warhead* e *Crysis Wars* richiedono installazioni separate, utilizzando i rispettivi supporti ottici.

ELENCO COMPLETO DEI COMANDI

Puoi giocare a *Crysis Warhead* con la tastiera e con il mouse, oppure utilizzando un Controller Xbox 360.

MOUSE/TASTIERA

GUARDA/MUOVI

Avanti/Indietro	W/S
Spostati a sinistra/a destra	A/D
*Inclinati a sinistra/a destra	Q/E
Alzati/Salta	BARRA SPAZIATRICE
Scatta	MAIUSC sinistro
Abbassati	CTRL sinistro
Prono	Z

*solo giocatore singolo

ARMI

Spara	Pulsante 1 del mouse
Attacco ravvicinato	T (E nelle partite multigiocatore)
Modalità di fuoco	X
Ricarica	R
Lascia l'arma	J
Binocolo	B
Zoom/Fuoco secondario/Visuale	Pulsante 2 del mouse
Menu personalizzazione	C
Arma seguente/precedente	Rotellina del mouse su/giù
Lancia granata	G
Visione notturna	I
Alterna arma a corto raggio	1
Alterna arma d'assalto	2
Alterna esplosivi	3
Attiva modalità tuta	4
Alterna strumenti	5
Alterna tipo di granate	H (Q nelle partite multigiocatore)

INTERFACCIA

Interagisci/Lascia	F
Salvataggio rapido	F5
Caricamento rapido	F8
Carica ultimo salvataggio	F9
Menu tuta	V
Menu rapido tuta	Premi la rotellina del mouse
Apri/Chiudi mappa	M
Obiettivi	TAB

VEICOLI

TASTI VEICOLO GENERICO

Passa al posto del pilota	1
Passa al posto dell'armiere	2
Alterna posti passeggero	3
Alterna visuale	F1
Ingrandisci/Riduci visuale	Rotellina del mouse su/giù
Clacson	H
Fari	L

VEICOLI MARINI/TERRESTRI

Accelera/Avanti	W
Frena/Indietro	S
Gira a sinistra/destra	A/D
Frena	BARRA SPAZIATRICE
Turbo	MAIUSC sinistro

ELICOTTERO

Aumenta/Riduci potenza motore	W/S
Rollio a sinistra/destra	A/D
Virata/Beccheggio	Mouse
Postbruciatore	MAIUSC sinistro

VTOL

Accelera/Avanti	W
Frena/Indietro	S
Sterza	Mouse
Spostati a sinistra/a destra	A/D
Rollio a sinistra/destra	Q/E
Sali/Scendi	BARRA SPAZIATRICE/ CTRL sinistro
Postbruciatore	MAIUSC sinistro

CONTROLLER XBOX 360

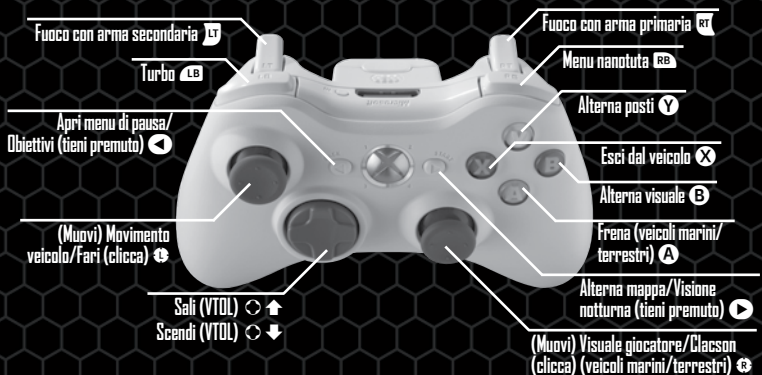
Nota: per giocare con un Controller Xbox 360, devi installare il software Controller Xbox 360 per Windows. Per ulteriori informazioni, visita <http://support.microsoft.com/kb/906347>.

COMANDI DI GIOCO



- Per attivare e disattivare il Force Feedback o invertire i comandi della visuale, seleziona OPZIONI > CONTROLLER nel menu principale o nel menu di pausa, quindi spunta i riquadri.

COMANDI DEI VEICOLI



CONFIGURAZIONE DEL GIOCO

Per iniziare la campagna di *Crysis Warhead*, seleziona **NUOVA PARTITA** nel menu principale. Scegli il livello di difficoltà tra: **FACILE**, **NORMALE**, **REALISTICO** o **DELTA**, quindi seleziona **INIZIA PARTITA** per cominciare. Se non sai quale difficoltà scegliere, leggi la breve descrizione sotto ogni impostazione per vedere in cosa differiscono.

- Per continuare una partita precedentemente salvata, seleziona **CARICA PARTITA**.

PROFILO UTENTE

Crea un profilo utente per memorizzare i dati di gioco. Seleziona **PROFILO**, quindi scegli **NUOVO PROFILO**. Inserisci il tuo nome utente, quindi clicca su **SALVA PROFILO**.

- Per caricare un profilo esistente, seleziona **CARICA PROFILO**, quindi clicca sul nome utente del profilo che vuoi caricare. Seleziona **CARICA** per caricare il profilo e tornare al menu principale.

INFORMAZIONI SULLA MISSIONE

OBIETTIVI

Con il procedere della missione, le direttive e gli obiettivi vengono aggiornati. Premi **TAB** per alternare la visualizzazione degli obiettivi e la mappa strategica per esaminare gli ultimi rapporti e le informazioni sull'incarico attuale.

MAPPA STRATEGICA

Premi **M** per alternare la visualizzazione della mappa strategica nell'HUD. Muovi la rotellina del mouse su e giù per ingrandire e ridurre la visuale e tieni premuto il pulsante destro del mouse per spostare la mappa. Oltre a fornire una visuale dettagliata della zona circostante, la mappa segnala i punti chiave della missione (punti verdi), la tua posizione (freccia arancione), le unità alleate (freccie blu) e quelle nemiche (freccie rosse/icone dei veicoli).

ISTRUZIONI EQUIPAGGIAMENTO DA CAMPO

NANOTUTA



HUD

La nanotuta ad alta tecnologia è l'arma segreta delle forze speciali americane: potenzia notevolmente le capacità dei soldati che la indossano. La tuta dispone di un'interfaccia integrata (HUD) che utilizza una connessione satellitare per mostrare informazioni tattiche di primaria importanza.



RADAR TATTICO E INDICATORI MINACCIA

Le tattiche furtive sono la chiave per completare con successo una missione di infiltrazione. Tieni sotto controllo la situazione e gli indicatori minaccia per non farti scoprire.



Il radar tattico evidenzia la posizione di tutti gli obiettivi e le unità nelle vicinanze:

- Gli obiettivi compaiono come punti verdi (primari) o gialli (secondari).
- Le persone sono indicate da frecce che indicano la direzione verso la quale sono rivolte. Una volta contrassegnate dal binocolo, le unità alleate sono indicate in blu, quelle nemiche appaiono rosse.

Suggerimento: i nemici in stato di allerta (freccie gialle) o impegnati in combattimento (freccie rosse lampeggianti) vengono evidenziati sul radar tattico anche se non li hai contrassegnati. Quando sono contrassegnati, i veicoli appaiono come sagome bianche.

ANALISI DELLA MINACCIA

Sull'HUD sono visibili due variabili: il rischio di rilevamento attuale e lo stato di allarme del nemico.

- Il rischio di rilevamento è indicato dalla comparsa di un punto esclamativo: se aumenta di dimensione e da verde diventa prima giallo e poi rosso, sta aumentando la visibilità e, di conseguenza, il rischio di essere individuato.
- Se lo stato di allarme del nemico comincia a salire, cerca di nasconderti immediatamente, oppure allontanati dalla tua posizione attuale.

RILEVAMENTO DEI PROIETTILI

L'analisi istantanea dei proiettili in avvicinamento permette alla nanotuta di individuare la posizione di ogni nemico, consentendoti di reagire di conseguenza. La barra rossa nell'HUD indica la direzione del fuoco nemico.

BINOCOLO

Usa il binocolo per localizzare le unità nemiche e seguire i loro spostamenti sul radar tattico e sulla mappa strategica. Premi **B** per utilizzare il binocolo e regola il livello di zoom con la rotellina del mouse. Nel tuo campo visivo apparirà automaticamente la posizione di tutte le unità nemiche visibili (indicate da sagome ombreggiate) entro un raggio di 100 metri.

- Una sagoma del colore dell'HUD (verde come impostazione predefinita) indica un nemico che non si è ancora accorto della tua presenza.
- Una sagoma gialla indica che lo stato di allarme è aumentato: il nemico è sospettoso e sta esaminando la zona.
- Una sagoma rossa indica un nemico in allerta totale, o in combattimento.

Per seguire i movimenti dei nemici sulla mappa strategica e sul radar tattico, puoi contrassegnarli con il binocolo. Una volta avvistata con sicurezza un'unità, porta il mirino su di essa per contrassegnare la sua posizione: la sagoma diventa bianca e lampeggia e ne puoi seguire gli spostamenti in tempo reale. Anche i veicoli si possono contrassegnare in questo modo, ma i colori sullo stato di allarme non vengono visualizzati. Tutte le unità rimangono contrassegnate finché non sono rimosse o distrutte.

Suggerimento: ai livelli di difficoltà Facile e Normale le unità vengono contrassegnate automaticamente a indicare se stanno pattugliando, se sono in allarme o se sparano.

- Le frecce blu indicano la posizione delle unità alleate.
- La direzione del tuo prossimo obiettivo è indicata da una freccia bianca. L'obiettivo vero e proprio compare come un diamante verde, con un cerchio centrale giallo: porta il mirino del binocolo sopra di esso per conoscere il nome dell'obiettivo e la sua distanza.

PERSONALIZZAZIONE NANOTUTA



Incanala l'energia della nanotuta in una delle quattro modalità: Velocità, Forza, Corazza oppure Occultamento. In questo modo puoi potenziare le tue capacità in relazione a quanto accade sul campo di battaglia. L'energia della nanotuta si esaurisce con l'uso, ma si rigenera nel tempo. A seconda della modalità prescelta e della situazione, la velocità di consumo e recupero varia.

VELOCITÀ

Un'iniezione di nanoidi raddoppia la tua velocità di movimento. La velocità della camminata aumenta senza costi energetici, ma non è così quando corri (tieni premuto **MAIUSC** sinistro). Infatti in questo caso diminuisce la distanza che puoi coprire con uno scatto.

FORZA

Quest'impostazione raddoppia la tua forza rispetto a quella di un umano non potenziato. L'esoscheletro muscolare della nanotuta viene attivato, consentendoti di sollevare e scagliare oggetti più grandi del normale, di saltare più in alto, di infliggere più danni nel combattimento ravvicinato e di rendere più stabili le armi, controllandone il rinculo e ottimizzando la mira. Tutti questi vantaggi, però, hanno un costo in termini di energia utilizzata dalla tuta.

CORAZZA

Questa modalità devia l'energia alla struttura difensiva della nanotuta per incrementare il livello di protezione offerto dalla sua corazza. Tutti i danni subiti riducono l'energia della tuta e non si ripercuotono sulla tua salute: quando l'energia si esaurisce, però, torni vulnerabile. Per la massima sicurezza, seleziona la modalità Corazza nelle situazioni di emergenza, ad esempio quando cadi da un'altezza elevata o quando devi sfuggire a conflitti a fuoco inattesi.

OCCULTAMENTO

Genera uno scudo di occultamento molto efficace, che ti rende virtualmente invisibile. Purtroppo, il consumo energetico è elevato e i sistemi di occultamento possono essere utilizzati solo per un breve lasso di tempo. L'energia extra necessaria per mantenere un occultamento efficace in movimento aumenta ulteriormente il consumo di energia.

Attenzione: se spari mentre sei in modalità Occultamento consumi all'istante tutta l'energia della tuta, tornando subito visibile.

CAMBIARE MODALITÀ



Esistono diversi modi per selezionare una modalità:

- Premi V o tieni premuta la rotellina del mouse per aprire il visore della nanotuta, quindi scegli un'impostazione muovendo il mouse in alto, in basso, a destra e a sinistra.
- Premi 4 per spostarti fra le varie modalità senza aprire il menu della nanotuta.
- Quando i collegamenti tuta sono attivi (OPZIONI > MOUSE/TASTIERA > GUARDA/MUOVI > COLLEGAMENTI TUTA), puoi cambiare modalità premendo due volte i seguenti comandi: scatta (**MAIUSC** sinistro) – Modalità Velocità; indietro (**S**) – Modalità Corazza; attacco ravvicinato (**T**) – Modalità Forza; abbassati (**CTRL** sinistro) – Modalità Occultamento.

FUNZIONI AGGIUNTIVE

Ci sono delle funzioni di supporto sempre disponibili: la nanotuta, per esempio, dispone di un respiratore che si attiva automaticamente quando sei in immersione, consentendoti di restare sott'acqua per un periodo di tempo limitato. Inoltre, è dotata anche di una modalità di visione notturna (premi I per attivarla e disattivarla). Il sistema utilizza una fonte energetica dedicata, che si esaurisce rapidamente. Nella parte superiore destra dell'HUD compare un indicatore dell'energia del visore notturno, che ti consente di sapere quanta energia/tempo ti rimane.

ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

Per ottimizzare la tua efficacia in combattimento, scegli l'arma più adatta al compito che ti aspetta, utilizzando anche le munizioni e gli equipaggiamenti adatti. Puoi incrementare le scelte a tua disposizione acquistando armi aggiuntive nel corso della missione (consulta l'elenco di seguito). Volendo, puoi anche usarle per ricavarne delle componenti con le quali modificare la tua arma.

- Scorri le armi disponibili muovendo la rotellina del mouse su o giù oppure attraverso i tasti di scelta rapida (consulta Armi nel paragrafo Elenco completo dei Comandi). Scorri le granate premendo **H**.
- Alcune armi sono in possesso soltanto delle forze dell'EPC: per riuscire a impadronirtene devi sconfiggere i nemici, oppure effettuare con successo un'incursione furtiva in una base avversaria.
- Alcune armi possono essere impugnate in due mani, cosa particolarmente utile quando c'è bisogno di un'alta potenza di fuoco. Quando impugni due armi, premi il pulsante 1 del mouse per sparare con quella di sinistra e il pulsante 2 del mouse per sparare con quella destra.

NUOVO AY69



L'AY69, una micro mitragliatrice a corto raggio con un altissimo rateo di fuoco, è una perfetta arma da fianco. La possibilità di utilizzarla con qualsiasi accessorio delle pistole convenzionali e la doppia impugnatura la rendono particolarmente letale negli scontri ravvicinati.

Capacità del caricatore: 40

NUOVO FGL40

Quest'arma dell'EPC è un lanciagranate automatico, utilizzata principalmente per fornire fuoco difensivo e di supporto. Oltre a sparare colpi a frammentazione e colpi EMP, l'FGL40, nella sua modalità di fuoco secondario, può essere usato anche come detonatore a distanza. Blocca infatti l'esplosione della granata finché non viene premuto il grilletto.

Capacità del caricatore: 6



PISTOLA



La pistola più avanzata esistente. Estremamente leggera e facile da usare: puoi impugnarne una per mano, poi raddoppiare il volume di fuoco.

Capacità del caricatore: 20

FUCILE MITRAGLIATORE



Un fucile mitragliatore standard, in grado di sviluppare una notevole potenza di fuoco. Può essere soggetto a modifiche, cosa che ne accresce le possibilità tecniche.

Capacità del caricatore: 50

FUCILE DI PRECISIONE



Si tratta di un fucile di precisione molto efficace, utilizzabile con diverse tipologie di mirini e preciso a distanze variabili. Il caratteristico, forte rumore del suo colpo singolo non può essere attutito con un silenziatore, perciò è importante usarlo solo da una posizione sicura e con una via di fuga disponibile.

Capacità del caricatore: 10

FUCILE A POMPA

Nonostante sia un'arma leggera, a distanza ravvicinata la sua potenza di fuoco è devastante. Il meccanismo a pompa e un avanzato sistema di controllo del rinculo garantiscono un fuoco rapido, preciso e senza intoppi.

Capacità del caricatore: 8



MITRAGLIATRICE

Un'arma pesante, in tutti i sensi: senza il potenziamento garantito dalla nanotuta, utilizzarla a mani nude sarebbe impossibile. In grado di scatenare una vera e propria tempesta di fuoco, è l'arma ideale per ripulire un intero settore. Per velocizzare gli spostamenti e ridurre il rinculo, devi utilizzare la modalità Forza della nanotuta.

Capacità del caricatore: 500



SCAR



Questo fucile d'assalto ibrido è l'arma più avanzata a disposizione delle forze speciali. Leggero ma potente, ha come caratteristica principale la vasta gamma di innesti, che lo rendono un'arma estremamente versatile.

Capacità del caricatore: 40

FUCILE GAUSS

Utilizza gli elettromagneti per sparare i proiettili a velocità prossime a quella della luce. L'arma di precisione migliore che possa esistere: il fucile Gauss è in grado di eliminare le unità nemiche a grande distanza.

Capacità del caricatore: 5



FY71

Armamento standard delle forze dell'EPC: questo fucile d'assalto è facile da usare, ha una moderata potenza di fuoco e si presta facilmente alle modifiche. Anche se l'FY71 non è efficace come lo SCAR, la grande quantità di munizioni reperibili nei territori sotto il controllo dell'EPC lo rende una scelta interessante per le missioni.

Capacità del caricatore: 30



LANCIAMISSILI

Arma a spalla dotata di un sistema di guida estremamente avanzato: può distruggere carri armati, elicotteri e altri veicoli che ostacolano la tua avanzata. Il suo peso lo rende poco maneggevole e non è possibile utilizzarlo restando prono, quindi è essenziale trovare una posizione di fuoco sicura. Ogni lanciamissili è dotato di munizioni proprie: dopo aver sparato i tre missili che contiene, liberatene e cercane uno nuovo.

Capacità del caricatore: 3



MODIFICARE L'ARMA

Modifica le tue armi utilizzando diversi innesti: in questo modo sarai in grado di affrontare qualsiasi avversario. Nel kit a tua disposizione ci sono elementi di base, come silenziatori e mirini interscambiabili: le armi che ottieni durante le missioni, però, possono disporre di molti altri innesti, capaci di ampliare le tue possibilità di scelta. Il tipo di modifiche disponibili varia da arma ad arma: il fucile SCAR, per esempio, è un'arma estremamente facile da personalizzare.

- Premi **C** o seleziona l'icona dell'arma, nel visore della nanotuta, per accedere a questo menu. Premi di nuovo **C** per chiuderlo.



Per scorrere le opzioni di innesto elencate per ogni slot, premi il tasto che corrisponde al relativo numero. Per equipaggiare un innesto puoi anche cliccare sul suo nome. Tutti gli innesti sono riservati ad armi assimilabili ai fucili, a meno che non sia diversamente specificato.

Mirino a punto rosso	Adatto per bersagli a corto e medio raggio, in particolare in movimento, dove il punto rosso compensa lo spostamento dell'arma.
Mirino d'assalto	Un semplice mirino telescopico, dotato di punto di mira e zoom limitato. Ideale per i fucili d'assalto.
Mirino di precisione	Un mirino avanzato, per il tiro a lunga distanza: offre due livelli di zoom e un indicatore della distanza.
Modulo torcia	Una torcia a innesto. Illumina i bersagli, ma tradisce la posizione dell'utilizzatore.
Modulo di puntamento laser	Proietta un raggio laser rosso per l'acquisizione del bersaglio. Come per la torcia, a causa della sua visibilità l'utilizzatore è facilmente localizzabile.
Lanciagranate a innesto	Consente di dotare i fucili d'assalto di un lanciagranate.

Innesto tattico

Fornisce munizioni tattiche illimitate, in grado di bloccare il nemico per 60 secondi.

Silenziatore

(fucile o pistola) Elimina il rumore e il lampo del colpo. Sono disponibili diversi silenziatori, per le pistole e le armi assimilabili ai fucili.

Suggerimento: i silenziatori sono utili negli attacchi ravvicinati, in quanto riducono di molto la potenza del proiettile, specie sulle distanze maggiori.

LAM

(solo pistola) Unità combinata, include le funzionalità del puntatore laser e della torcia in un unico innesto.

MUNIZIONI

Puoi ottenere munizioni esattamente come ottieni le armi: dai nemici sconfitti e dalle loro basi. Raccogli le armi rimaste a terra per recuperare le munizioni presenti nei loro caricatori. Le diverse armi utilizzano ovviamente tipi diversi di munizioni: cerca di non sprecarle e stai sempre pronto a cambiare arma.

Suggerimento: le munizioni incendiarie dell'FY71 si trovano in alcuni accampamenti dell'EPC.

ALTRE ARMI

Granate a frammentazione

Esplodono in una pioggia di schegge letali, la scelta migliore per gli attacchi antiuomo.

Granate fumogene

Forniscono copertura e possono essere usate per portare il nemico allo scoperto.

Flashbang

Creano un lampo accecante che disorienta il nemico.

Esplosivi

Un normale esplosivo plastico multiuso. Equipaggialo, quindi clicca con il pulsante sinistro del mouse per posizionarlo. Clicca con il pulsante destro del mouse per passare al detonatore e clicca con il pulsante sinistro per attivarlo.

Granate EMP

Il potente impulso elettromagnetico generato da questo dispositivo è in grado di mandare in tilt qualsiasi tipo di sistema della nanotuta. Inoltre può disattivare per un certo periodo i congegni elettronici più piccoli; efficace per disabilitare i droni alieni e, con una serie ripetuta di colpi, per sovraccaricare l'avionica dei mezzi alieni di ricognizione.

Attenzione: tieniti lontano dall'impulso EMP, è in grado di disabilitare anche la tua tuta.

Nota: Tper lanciare una granata, tieni premuto G, quindi rilascialo. Per regolare la portata, modifica l'angolazione di lancio muovendo il mouse su e giù. Passa alla modalità Forza per incrementare la portata. Per cambiare tipo di granate, premi **H**.

VEICOLI

Ogni veicolo del quale ti impadronisci ti dà un vantaggio tattico, poiché ti offre capacità di trasporto, potenza offensiva e un certo grado di protezione dal fuoco nemico. Nei veicoli dotati di un'interfaccia integrata, il tuo HUD viene sincronizzato automaticamente, garantendoti una capacità di controllo ottimale.

- Per utilizzare un veicolo, avvicinarti a una delle portiere e premi F.
- Usa i tasti di movimento (W, A, S, D) per sterzare.
- Cambia la visuale dall'interno del veicolo premendo F1.

Quando sei all'interno di un veicolo, sull'HUD compaiono tre indicatori aggiuntivi:

Indicatore di posizione I punti bianchi indicano i posti a sedere disponibili nel veicolo. La tua posizione attuale è indicata da un punto verde. Cambia posizione premendo il tasto numerico corrispondente. In generale, 1 fa riferimento alla posizione del pilota e 2 a quella dell'armiere.

Velocità

Mostra la velocità del veicolo in miglia orarie (nodi per i mezzi navali).

Danno

Mostra i danni subiti dal veicolo in valore percentuale.

NUOVI VEICOLI



HOVERCRAFT

In grado di procedere in mare e sulla terraferma, l'hovercraft dell'EPC è un veicolo versatile ma vulnerabile. Essendo sprovvisto di armamento proprio, l'hovercraft è utilizzato soprattutto per un trasporto veloce piuttosto che per ingaggiare combattimenti.



VEICOLO CORAZZATO DA RICOGNIZIONE (ASV)

Munito di corazza leggera, sufficiente a respingere attacchi moderati o a frammentazione, il veicolo corazzato da ricognizione può trasportare le truppe all'interno del campo di battaglia senza temere che vengano ferite durante il viaggio.

ARMI DEL VEICOLO

Portati nella posizione adatta per utilizzare tutte le armi disponibili. Muovi il mouse su, giù, a sinistra e a destra per prendere la mira con l'arma e clicca per aprire il fuoco con l'arma primaria (clicca con il pulsante destro per sparare con l'arma secondaria, se disponibile). Le armi di molti veicoli hanno munizioni illimitate, ma si surriscaldano se spari troppo a lungo; in questo caso devi lasciarle raffreddare prima di riprendere a sparare.

Veicolo tattico leggero Clicca con il pulsante sinistro del mouse per sparare con la mitragliatrice installata a bordo di questi mezzi. Ai livelli di difficoltà Facile e Normale puoi sparare anche dal posto del pilota; ai livelli Realistico e Delta, però, devi trovarti nel posto dell'armiere per poter utilizzare la mitragliatrice.

SALVATAGGIO E CARICAMENTO

I tuoi progressi vengono memorizzati automaticamente quando raggiungi un checkpoint nel corso della missione. Hai inoltre a tua disposizione due metodi per il salvataggio manuale:

- Per effettuare un salvataggio rapido, premi **F5**. Puoi avere soltanto un file di salvataggio rapido: se userai di nuovo questa funzione, il salvataggio rapido precedente sarà sovrascritto.
- Premi **ESC** per aprire il menu di pausa, seleziona CARICA/SALVA e quindi SALVA PARTITA. Scegli uno slot di salvataggio, digita un nome per la partita e seleziona SALVA.
- Se muori nel corso di una missione, viene caricato automaticamente l'ultimo file creato. Puoi anche caricare manualmente l'ultimo file di salvataggio premendo **F9**, o caricare l'ultimo salvataggio rapido in qualunque momento premendo il tasto di caricamento rapido (**F8**, tasto predefinito).
- Per selezionare un file da caricare mentre stai giocando, premi **ESC** per aprire il menu di pausa, quindi scegli CARICA/SALVA > CARICA PARTITA e, infine, il salvataggio da caricare. In alternativa, seleziona CARICA/SALVA nel menu principale, quindi segui le istruzioni sopra riportate.

Nota: puoi caricare solo i salvataggi creati con il profilo attualmente selezionato.

OPZIONI

Seleziona OPZIONI nel menu principale o nel menu di pausa, quindi apporta le modifiche che desideri in PARTITA e a SISTEMA, oppure scegli MOUSE/TASTIERA o CONTROLLER per esaminare o modificare i comandi. Molte opzioni sono piuttosto auto-esplicative: per quelle che richiedono un chiarimento, continua a leggere.

IMPOSTAZIONI DI GIOCO

Movimento arma

Sposta a sinistra e a destra l'indicatore per ridurre/incrementare il livello del movimento dell'arma su schermo. Un ritardo superiore può conferire maggior realismo all'azione.

IMPOSTAZIONI MOUSE/TASTIERA

Guarda/muovi >

Fluidità mouse

Clicca sul riquadro per attivare la fluidità del mouse. In questo modo puoi neutralizzare i movimenti involontari del mouse, ma puoi rendere il gioco leggermente più lento nella risposta ai comandi.

IMPOSTAZIONI DI SISTEMA

Grafica >

Impostazioni ottimali

Il metodo migliore per ottenere la massima qualità da *Crysis Warhead* con il tuo PC: quest'opzione rileva automaticamente le migliori impostazioni grafiche possibili compatibili con il tuo sistema.

Nota: puoi anche modificare manualmente le opzioni grafiche. Seleziona SISTEMA > AVANZATE e regola le impostazioni usando il menu a tendina.

CRYSIS WARS

CONNESSIONE A INTERNET, AUTENTICAZIONE ONLINE E LICENZA D'USO PER L'UTENTE FINALE SONO NECESSARI PER L'UTILIZZO DEL GIOCO. È NECESSARIA LA REGISTRAZIONE A GAMESPY PER ACCEDERE ALLE FUNZIONI ONLINE. I TERMINI D'USO ONLINE SI POSSONO TROVARE ALL'INDIRIZZO WWW.GAMESPY.COM. DEVI AVERE ALMENO 16 ANNI PER REGISTRARTI.

EA SI RISERVA IL DIRITTO DI RITIRARE LE FUNZIONALITÀ ONLINE DOPO UN PREAVVISO DI 30 GIORNI PUBBLICATO SU WWW.EA.COM.

Per intraprendere una partita con altri giocatori online (consulta pagina 25) o su rete locale (consulta pagina 25), accertati di avere installato *Crysis Wars* utilizzando il supporto ottico incluso, come fosse un gioco differente da *Crysis Warhead*. Unisciti o crea una partita Instant Action di tipo deathmatch (consulta pagina 24), prova una partita più strategica con Power Struggle (consulta pagina 23), o combatti al fianco dei tuoi amici, contro altri amici, nella nuova modalità di *Crysis Wars*: Instant Action a squadre.

Nota: se vuoi tuffarti istantaneamente in una partita online, seleziona PARTITA RAPIDA. Come impostazione predefinita, in questo modo ti collegherai a un server Instant Action. Puoi modificare le opzioni di scelta della partita rapida tramite il menu principale o il menu di pausa, selezionando OPZIONI > PARTITA > OPZIONI PARTITA RAPIDA.

CONTENUTI ESCLUSIVI MULTIGIOCATORE

Alcune armi e determinati equipaggiamenti sono disponibili soltanto nelle modalità multigiocatore, dove potrai sfruttare a tuo vantaggio le più avanzate tecnologie umane e aliene.

Nota: l'innesto tattico e le munizioni incendiarie dell'FY71 non sono più disponibili nelle partite multigiocatore.

Lanciatore TAC

La tecnologia umana più efficace nel campo della distruzione: lancia una testata nucleare in miniatura per una devastazione su scala ridotta. Necessario nelle partite Power Struggle per distruggere il QG nemico e vincere lo scontro.

Acceleratore molecolare (ACMO)

Converte l'umidità dell'aria in frammenti di ghiaccio, che vengono quindi scagliati a velocità elevatissima contro il bersaglio.

Innesto blocco molecolare (ARMO)

Potenziamento dell'ACMO; permette di lanciare un colpo ghiacciato che congela qualsiasi cosa sulla sua traiettoria.

Kit da scasso elettronico

Se non riesci a forzare i veicoli nemici, non li puoi utilizzare: risolvi il problema usando questo kit su un veicolo avversario privo di equipaggio.

Radar portatile

Mostra alla tua squadra la posizione di tutte le unità nemiche entro un breve raggio, sul radar tattico e per un periodo di tempo limitato.

Lancia termica

Ripara i veicoli danneggiati. Per utilizzarla devi prima scendere dal veicolo.

Inoltre, nelle partite multigiocatore e su alcuni mezzi sono disponibili armi aggiuntive.

POWER STRUGGLE

Combina le tue decisioni strategiche con una devastante pioggia di fuoco, nell'esclusiva modalità Power Struggle. Arruolati come recluta per gli Stati Uniti o l'EPC e unisciti alla battaglia al fianco dei tuoi alleati per annientare il quartier generale avversario.

- Una volta distrutto il quartier generale dell'avversario, la vittoria sarà tua. Se vuoi, puoi impostare come condizione di vittoria Limite uccisioni, per assegnare il trionfo alla squadra che uccide un dato numero di nemici, oppure Limite di tempo, per definire la durata della partita e dare la vittoria alla squadra che ha raccolto più energia aliena.

Conquista un centro prototipi e prendi il controllo dei punti di impatto alieni per ottenere l'energia necessaria alla produzione di armamenti avanzati. Effettua incursioni nelle fabbriche militari, di veicoli e di aerei per accedere a diversi mezzi che ti saranno utili nello scontro e conquista i bunker per disporre di punti di schieramento difendibili. Qui, inoltre, puoi acquistare anche armi e munizioni.

- Uccidendo gli avversari e conquistando posizioni chiave accumuli Prestigio, che puoi utilizzare per ottenere equipaggiamento migliore nelle zone di acquisto.

Suggerimento: solo due armi sono abbastanza potenti da distruggere il QG nemico: il carro TAC e il lanciatore TAC. Inoltre, solo un'arma sarà disponibile in ogni singolo livello.

In Power Struggle è stato incorporato un HUD migliorato che mostra più informazioni per volta, rendendo le battaglie più efficienti che mai.



INSTANT ACTION

Affronta un'azione istantanea con le forze americane, in una classica battaglia a campo aperto per la supremazia, alla quale possono prendere parte fino a 32 partecipanti. Senza tempo di generazione e con un'azione di gioco semplice e diretta, la modalità Instant Action è l'ideale per una battaglia senza fronzoli.

NUOVO INSTANT ACTION A SQUADRE

Combinando gli elementi strategici di squadra di Power Struggle con l'immediatezza di Instant Action, la nuova modalità Instant Action a squadre consente fino a 32 giocatori di combattere l'uno contro l'altro in un'epica battaglia basata sul punteggio. Unisciti alla squadra americana o a quella nordcoreana e ottieni la vittoria accumulando il maggior numero di punti entro il tempo limite o raggiungendo il punteggio limite. In caso di pareggio prenderà il via un tempo supplementare della durata di tre minuti.

- Tutte le mappe Instant Action precedenti sono utilizzabili anche in modalità Instant Action a squadre. Inoltre, sei delle sette nuove mappe (Campo di battaglia, Casa sull'albero, Costa, Vetta, Cimitero e Appiedato) possono essere giocate in entrambe le modalità. La nuova mappa Catrame è disponibile solo nella modalità Power Struggle.

PUNTEGGIO

Durante ogni battaglia vengono registrati due tipi di punteggio: il punteggio di squadra e quello del giocatore. Il punteggio squadra può solamente aumentare: vengono assegnati tre punti per ogni avversario ucciso. Il punteggio giocatore può aumentare o diminuire, a seconda del contesto dell'uccisione. Questa è la suddivisione del punteggio di squadra:

Il giocatore uccide un avversario +3 al punteggio squadra, +3 al punteggio giocatore

Il giocatore uccide un compagno di squadra +0 al punteggio squadra, -3 al punteggio giocatore

Il giocatore uccide se stesso +0 al punteggio squadra, -1 al punteggio giocatore

Il giocatore viene ucciso +0 al punteggio squadra, -1 al punteggio giocatore



Suggerimento: cambia squadra manualmente, durante la battaglia, premendo M, quindi seleziona CAMBIA SQUADRA nella minimappa.

PARTITA VIA INTERNET

Seleziona PARTITA VIA INTERNET nel menu multigiocatore e partecipa a uno scontro online di *Crysis Wars*, affrontando giocatori da tutto il mondo. Dopo aver creato un account (consulta il paragrafo *Creare un account* vedi sotto), segui le istruzioni riportate nel paragrafo Sala d'attesa (vedi sotto), per partecipare a una partita su Internet o per crearne una.

Nota: la prima volta che partecipi a una partita online, ti verrà richiesto di inserire il codice che si trova sul retro di questo manuale di gioco. Questo non accade per le partite via LAN.

CREARE UN ACCOUNT

Per poter giocare online devi creare il tuo account personale, in questo modo creerai un account GameSpy. Nella schermata di connessione, seleziona NUOVO ACCOUNT, digita le informazioni necessarie e seleziona CREA per procedere alla creazione dell'account.

- Se disponi già di un account GameSpy, digita il tuo nome utente e la tua password quando ti vengono richiesti. Se non ricordi la password, clicca su RECUPERA PASSWORD e segui le istruzioni per riceverne una nuova.

PARTITA SU RETE LOCALE

Sfida gli avversari in una partita multigiocatore tramite connessione LAN. Per partecipare a una partita su rete locale, o crearne una, segui le istruzioni riportate nel paragrafo Sala d'attesa (vedi sotto).

SALA D'ATTESA

L'elenco dei server mostra informazioni sui server disponibili, in base ai dettagli visibili su schermo. Le colonne a sinistra indicano (da sinistra a destra) se un server è chiuso, classificato, nell'elenco dei tuoi favoriti o dotato di PunkBuster. Evidenzia un server per esaminarne i dettagli, nell'apposito riquadro Informazioni server, sulla destra. Per restringere il campo della ricerca usa l'opzione FILTRI oppure, in una partita via Internet, clicca sulle schede per visualizzare TUTTI I SERVER, i tuoi SERVER PREFERITI (selezionabili tramite l'opzione AGGIUNGI IL SERVER AI PREFERITI) o quelli USATI DI RECENTE.

- In una partita via Internet, seleziona la scheda CHAT per visualizzare la chat della sala d'attesa, come pure per prendervi parte.

Per partecipare a una partita esistente evidenzia un server nell'elenco e clicca su CONNETTITI. In alternativa, clicca su CONNETTI ALL'IP, quindi digita l'indirizzo IP, il numero di porta e la password.

Per creare una nuova partita seleziona CREA PARTITA e quindi regola le opzioni per configurare la partita.

- Simposta la lista delle mappe, scegliendo fra INSTANT ACTION, INSTANT ACTION A SQUADRE e POWER STRUGGLE nel menu a tendina, evidenziando il nome di una mappa e quindi selezionando AGGIUNGI ALLA LISTA. Evidenzia una mappa nella lista per esaminarla e, tramite il riquadro sottostante, modificarne le impostazioni.

Una volta regolate tutte le impostazioni restanti, clicca su INIZIA PARTITA per cominciare a giocare.

PROBLEMI DELLE PRESTAZIONI ONLINE

Per evitare prestazioni scadenti durante il gioco online, ricorda di chiudere programmi di file sharing, audio streaming e chat, prima di iniziare a giocare. Queste applicazioni possono occupare l'intera banda disponibile, causando latenza e altri effetti indesiderati.

Crysis Wars utilizza le seguenti porte TCP e UDP per le partite via Internet:

CLIENT

Tipo	Locale	Remota
UDP	Qualsiasi	gioco*(server destinazione)
TCP	Qualsiasi	28910
TCP	Qualsiasi	29901
TCP	Qualsiasi	29900
TCP	Qualsiasi	6667

SERVER

Tipo	Locale	Remota
UDP	Qualsiasi	27900
UDP	Gioco	27901
UDP	Gioco	gioco*(altro gioco)
UDP	Gioco	27900
UDP	Gioco	Any
UDP	Gioco	29910
TCP	Qualsiasi	443
TCP	Qualsiasi	80

Il valore predefinito per "gioco" è 64100 (può essere regolato). Per il traffico UDP in arrivo, solo la porta "gioco" deve essere aperta.

Consulta la documentazione del tuo router o del tuo firewall per informazioni su come consentire il traffico legato al gioco su queste porte. Se utilizzi una connessione aziendale, chiedi informazioni al tuo amministratore di sistema.

CONSIGLI SULLE PRESTAZIONI

PROBLEMI DI FUNZIONAMENTO DEL GIOCO

- Assicurati che il tuo computer soddisfi i requisiti minimi di sistema richiesti dal gioco e di avere installato i più recenti driver per la scheda video e la scheda audio. Per le schede video NVIDIA, visita www.nvidia.com per individuare e scaricare il driver. Per le schede video ATI, visita www.ati.amd.com per individuare e scaricare il driver.
- Se usi la versione su supporto ottico del gioco, prova a reinstallare DirectX dal supporto ottico. Solitamente si trova nella cartella "DirectX" all'interno della cartella principale del supporto. Se hai accesso a Internet, puoi visitare www.microsoft.com per scaricare la versione più recente di DirectX.

CONSIGLI GENERICI PER LA RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

- Se possiedi la versione su supporto ottico del gioco e la schermata di AutoPlay non appare automaticamente per installare/giocare, clicca con il destro sull'icona del lettore di supporti ottici che si trova all'interno della cartella "Risorse del computer" e seleziona AutoPlay.
- Se il gioco funziona lentamente, prova a ridurre la qualità di alcune delle impostazioni audio e video dal menu delle opzioni del gioco. Spesso ridurre la risoluzione dello schermo può migliorare le prestazioni.
- Per ottenere prestazioni ottimali durante il gioco, potrebbe essere utile disabilitare altri processi simultanei (tranne l'applicazione EADM, se applicabile) in esecuzione all'interno di Windows.

ASSISTENZA TECNICA

Puoi contattare l'assistenza clienti di Electronic Arts al numero telefonico

848.800.729

(dal lunedì al venerdì, dalle 9.00 alle 18.00), oppure collegarti al nostro sito

www.electronicarts.it

e consultare la sezione "Assistenza clienti".

È inoltre possibile raggiungerci via e-mail all'indirizzo:

servizio-clienti@electronicarts.it

Dalla Svizzera chiami il numero telefonico 0900 900 998 (CHF 1,19/min).

N.B.: il servizio riguarda esclusivamente problematiche tecniche e informazioni sui nostri prodotti e NON fornisce soluzioni o trucchi per alcun gioco.

Nota: se hai acquistato il gioco attraverso EA Store, puoi accedere all'accordo di licenza con l'utente finale all'indirizzo **<http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/it/eula.pdf>**.

GARANZIA

Nota: la seguente garanzia è valida solo per i prodotti venduti al dettaglio e non per quelli venduti online attraverso EA Store.

GARANZIA LIMITATA

Electronic Arts garantisce all'acquirente originario di questo prodotto che i supporti su cui sono registrati i programmi saranno esenti da difetti di materiale o di lavorazione per 90 giorni dalla data dell'acquisto. Durante tale periodo, sarà possibile sostituire i supporti riportando il prodotto originale presso il rivenditore ove è stato acquistato, corredato dalla relativa prova di acquisto, da una descrizione dei difetti, dai supporti difettosi e dall'indirizzo dell'acquirente stesso. Electronic Arts sostituirà i supporti danneggiati, scorte di magazzino permettendo. Questa garanzia è supplementare e non influisce in alcun modo sui diritti legali dell'acquirente.

Questa garanzia non si applica ai programmi software, che sono forniti "così come sono", né ai supporti che siano stati soggetti a uso improprio, deterioramento eccessivo o danni.

In caso di malfunzionamento di qualunque genere, NON spedire il supporto elettronico a Electronic Arts, ma contattare il servizio di assistenza tecnica o il rivenditore presso il quale il prodotto è stato acquistato.



© 2008 Crytek GmbH. Crytek, Crysis, Crysis Wars, Crysis Warhead e CryENGINE sono marchi o marchi registrati di Crytek GmbH negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Tutti i diritti riservati. Electronic Arts, EA e il logo EA sono marchi o marchi registrati di Electronic Arts Inc. negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. NVIDIA, il logo NVIDIA, e The Way It's Meant To Be Played sono marchi e/o marchi registrati di NVIDIA Corporation. Tutti i diritti riservati. CRIWARE e il logo CRI Middleware sono © 2001, 2007 CRI Middleware Co., LTD. Tutti i diritti riservati. Questo prodotto contiene software concesso in licenza da GameSpy Industries, Inc. © 1999-2008 GameSpy Industries, Inc. Tutti i diritti riservati. Sistema audio e musicale di Firelight Technologies Pty. Ltd. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori.

CRYENGINE²

70391