

WARNING

Il programma, la documentazione e i materiali a esso associati sono protetti dalle leggi nazionali e internazionali sul copyright. Il riversamento del programma, della sua documentazione o dei materiali a esso associati in un sistema di archivio, la loro traduzione, riproduzione, concessione in prestito, trasmissione e pubblica dimostrazione sono proibite senza il permesso esplicito di Infogrames United Kingdom Limited. Copyright 1998 Digital Image Design Limited. Tutti i diritti riservati.

Publicato da:
Infogrames United Kingdom Ltd.,
21 Castle Street, Castlefield,
Manchester. M3 4SW. UK

Sviluppato da:
Digital Image Design Ltd.,
Tannery Court, Tanners Lane,
Warrington, Cheshire. WA2 7NR. UK

SUPPORTO TECNICO

		Ore
Francia	04 72 53 32 00	14h-19h
Germania	016103 334 444	15:00-19:00
Italia	www.leaderspa.it - numero verde 167-821177	dalle 17 alle 20 (dal lunedì al venerdì)
Spagna	91 563 67 88	9h/14h-15h30
UK	01925 454123	09:30-18:00
USA	408 2891411	08:00-17:00 (Pacific Time)

AVVISO IMPORTANTE

Esiste una ridotta percentuale di persone che può cadere vittima di attacchi epilettici in seguito all'esposizione a certi schemi di luci o colori lampeggianti. L'osservazione di alcuni tipi di luci mobili su uno schermo televisivo oppure le immagini di certi videogiochi possono portare queste persone a un attacco epilettico. Inoltre, particolari condizioni possono causare attacchi epilettici inavvertiti anche in soggetti senza alcun precedente diagnosticato. Se voi o un qualunque membro della vostra famiglia soffrite di epilessia, consultate il dottore prima di giocare. Se durante il gioco dovessero manifestarsi sintomi come stordimento, visione alterata, tic oculari o muscolari, perdita di coscienza, disorientamento, movimenti involontari o convulsioni, smettete IMMEDIATAMENTE di giocare e consultate il dottore prima di riprendere.

INSTALLAZIONE	2
INTRODUZIONE	4
SCENARIO	5
PANORAMICA	6
AZIONE Istantanea	7
GUERRA SUL WEB	8
CONTROLLO TATTICO	10
INDICAZIONI GRAFICHE	15
COME CONTROLLARE LE UNITÀ	16
SALVATAGGIO E CARICAMENTO	19
ALLENAMENTO	19
RETE	20
ARMI E RIFORNIMENTI	22
DATI SULLE UNITÀ	23
TASTI	24

INSTALLAZIONE

PER INSTALLARE WARGASM

1. Chiudete tutti gli altri programmi.
2. Inserite il CD-ROM di Wargasm nel vostro lettore CD-ROM.
3. La funzione Autoplay dovrebbe far partire il programma di installazione entro pochi secondi. Se questo non dovesse verificarsi, significa che il vostro lettore CD-ROM non supporta la funzione Autoplay oppure che quest'ultima è stata disabilitata. **Nel secondo caso, vi basterà aprire la funzione Esplora risorse premendo con il pulsante destro del mouse sul tasto Avvio della barra applicazioni e scegliendo la voce 'Esplora' nel menu che apparirà. Cercate il vostro lettore di CD-ROM nella finestra di sinistra e cliccateci sopra, cliccando poi sull'icona SETUP nella finestra di destra. Il programma di installazione dovrebbe quindi partire.**
4. **Seguite passo per passo le istruzioni che vi verranno date.**
5. Una volta che avete completato l'installazione, selezionate la risoluzione di schermo preferita attraverso il menu di configurazione della DID.
6. Premete su Applica seguito da OK per salvare la configurazione e uscire. Adesso siete pronti per giocare a Wargasm. NB: potete rilanciare il programma di configurazione DID in ogni momento dal menu Avvio di Windows.



PER LANCIARE IL GIOCO

1. Cliccate sull'icona di Wargasm sullo sfondo di Windows, oppure
2. Lanciate il gioco dalla voce Wargasm del menu Avvio.

DISINSTALLAZIONE

1. Cliccate due volte sulla voce Installazione applicazioni del Pannello di controllo di Windows.
2. Scegliete Wargasm dalla lista e premete sul tasto di rimozione.
3. Tutti i file di Wargasm dovrebbero venire cancellati dal vostro sistema. Nel caso ne rimanga qualcuno, potrete sempre eliminarlo manualmente.

INTRODUZIONE

Wargasm vi offre la possibilità di portare in battaglia carri armati, soldati ed elicotteri in una guerra digitale globale combattuta nella W.W.W.W. (World Wide War Web, rete mondiale di guerra). Potete attaccare le reti difensive di ciascuna delle sette regioni presenti, assimilando le loro armate virtuali dopo la vittoria; potrete schierare le migliori unità che il vostro limitato spazio Web vi permette di avere, guidandole per eliminare senza pietà ogni nemico; potrete assumere il controllo di qualunque unità del vostro esercito, sfruttando le sue devastanti armi contro nemici attivi e intelligenti. Una speciale interfaccia di comando tattico vi sarà di grandissimo aiuto nelle vostre scorribande militari e vi permetterà di guidare direttamente le varie unità e di studiare il campo di battaglia a livello tattico.

**Lo scopo finale è riprendere
il controllo del Grande Fratello
della guerra...**



SCENARIO

Siamo nel 2025. Tre anni fa, il governo mondiale ha firmato un contratto che avrebbe salvato miliardi di vite, portando tutte le più importanti nazioni del mondo al totale disarmo per eliminare la possibilità di guerre future. La soluzione sarebbe stata continuare a combattere in un apposito campo virtuale di battaglia: a questo scopo, ogni nazione ha realizzato un arsenale virtuale delle proprie migliori unità militari, inserendolo nel World Wide War Web (WWWW). Ciascuno stato ha ricevuto una quantità di spazio Web proporzionale alla propria importanza economica e politica. Dunque, riflettendo la situazione reale, alcune nazioni dispongono di un equipaggiamento inferiore, mentre le superpotenze schierano le tecnologie più avanzate e gli eserciti più imponenti. Nel World Wide War Web, i capi di ogni nazione possono comandare direttamente le proprie forze, guidandole in scontri che non faranno perdere alcuna vita. Il vincitore di un conflitto avrebbe automaticamente assunto il controllo dei sistemi elettronici del perdente, usandoli per le proprie necessità governative e commerciali. Era un'idea veramente brillante, ma presentava gravi problemi gestionali...

In pratica, il WWWW era aperto a ogni forma di abuso. Hacker e sabotatori potevano alterare l'equilibrio delle forze introducendo caos e confusione, generando conflitti incontrollabili nel nuovo ordine mondiale – un ordine destinato a degenerare ben presto nel "Wargasm" più totale. La gente del mondo reale iniziò a morire di fame, mentre l'economia andava a rotoli e diventava impossibile capire chi comandasse davvero. Il vostro scopo è di affrontare tutte le forze del World Wide War Web per riportare l'ordine e salvare il mondo dalla sicura rovina...

**"... non ci sono nuovi messaggi per te"
"Benvenuto nel World Wide War Web"**

005



PANORAMICA

In Wargasm potrete assumere quattro ruoli diversi: soldato, comandante di carro, comandante di APC o pilota di elicotteri. Esistono inoltre quattro diverse possibilità di gioco:

1. **Azione istantanea** - Cliccate sul tasto Azione istantanea per gettarvi direttamente nella mischia. L'obiettivo è ottenere il maggior numero di punti eliminando le unità nemiche in una gara contro il tempo. tegen de klok.
2. **Allenamento** - Vi permetterà di acquisire rapidamente la necessaria confidenza con i ruoli di soldato, comandante di carro, comandante di APC o pilota di elicotteri, imparando i vantaggi che potrete di volta in volta sfruttare.
3. **Guerra sul Web** - Questo sistema era stato progettato per eliminare la guerra convenzionale, ma sta minacciando l'esistenza dell'intera razza umana
4. **Multigiocatore** - Potrete affrontare altri avversari in carne e ossa in una veloce e frenetica battaglia in rete o via modem.



006

AZIONE Istantanea

Questa sezione contiene sei missioni via via più difficili, nelle quali dovrete affrontare una potente forza nemica.

La distruzione dei veicoli e delle installazioni avversarie vi frutterà un certo numero di punti, ma ciò vale anche per la quantità di munizioni risparmiate e il tempo impiegato a terminare la missione. Inoltre, se distruggerete le unità nemiche riceverete un bonus di tempo. Dopo aver completato una missione, verrete riportati alla schermata di partenza e potrete accedere a quella successiva.

Se otterrete un punteggio particolarmente alto al termine di una missione o dopo essere stati eliminati, verrete invitati a inserire il vostro nome nel tabellone dei migliori punteggi.



GUERRA SUL WEB

1. Come prima cosa, dovrete scegliere dove volete combattere spostando il cursore su una regione e cliccandovi sopra con il pulsante sinistro del mouse. Questa regione verrà ingrandita e vedrete apparire un compendio delle sue forze militari, più una lista degli spazi di combattimento disponibili.

CONSIGLIO. Iniziate con regioni che schierano unità tecnicamente inferiori.

2. Per decidere il campo di battaglia, scegliete una delle icone lampeggianti: deserto, montagne o zona temperata.

CONSIGLIO. Alcune zone sono più adatte ai carri, mentre altre sono più favorevoli a soldati ed elicotteri.

Vedrete apparire un rapporto sulla missione con gli obiettivi, le condizioni ambientali e la forza stimata del nemico. Per tornare alla schermata precedente cliccate su Annulla, mentre per passare alla scelta delle forze premete su Accetta.



GUERRA SUL WEB

CONSIGLIO. Alcune zone sono più adatte ai carri, mentre altre sono più favorevoli a soldati ed elicotteri.

3. Scegliete le unità cliccando con il pulsante sinistro sulle loro immagini in (a).

4. Posizionatele nel vostro arsenale (b) cliccando con il pulsante sinistro sui riquadri. Questo rifletterà anche la disposizione in campo assunta dallo schieramento delle vostre forze. Per rimuovere un'unità dalla schermata dell'arsenale (b), cliccateci sopra due volte.



VITTORIA E SCONFITTA

Se vincete una battaglia, potrete assimilare nelle vostre forze diverse componenti dell'armata nemica. Battendo forze tecnicamente superiori, guadagnerete l'accesso alla tecnologia delle unità nemiche. Dopo aver sconfitto un territorio, vedrete apparire una schermata che vi consentirà di incamerare bottini di guerra. Se vi interessa un certo veicolo, cliccateci sopra per aggiungerlo al vostro arsenale. Se perderete, invece, vedrete ridursi il vostro spazio Web.

CONTROLLO TATTICO



CONTROLLO TATTICO

Schieramento delle forze - Una volta entrati nella mappa tattica, potrete schierare le vostre unità scegliendo fra tre posizioni diverse. Cliccate con il pulsante sinistro su una di queste posizioni e apparirà una freccia: questa rappresenta la direzione assunta dalle vostre forze una volta schierate. Cliccate ancora con il pulsante sinistro per confermare l'ordine.

CONTROLLO TATTICO

Assunzione del comando di un'unità - Potrete assumere il comando di una vostra unità cliccandoci sopra due volte con il pulsante sinistro. Questo però non vale per i veicoli di supporto (attacco aereo, rifornimento, ricognizione), dal momento che non è possibile comandarli dall'esterno.

Abbandono del comando di un'unità - Se non vi interessa più comandare una delle vostre unità, dovrete semplicemente cliccare due volte con il pulsante sinistro su un punto della mappa che non contenga unità amiche.

Osservazione di un'unità - Qualunque unità e qualsiasi punto della mappa possono essere osservati dall'interno della mappa tattica: basta cliccare con il pulsante sinistro sull'icona sopra la mappa, oppure premere il tasto L e poi cliccare sul punto o unità che vi interessa osservare.

Regolazione dello zoom - Per regolare il livello di zoom della mappa, tenete premuto il tasto CTRL e cliccate su un punto qualsiasi della mappa: apparirà un riquadro con il quale potrete scegliere una zona della mappa. Lasciate il pulsante del mouse per attivare lo zoom, oppure lasciate il CTRL per annullare l'operazione. Per far tornare indietro lo zoom, tenete premuto il tasto CTRL e cliccate sulla mappa con il pulsante destro del mouse. In alternativa, usate l'apposita barra a scorrimento sulla sinistra della mappa.

Scorrimento della mappa zoomata - Si può effettuare usando le barre di scorrimento a destra e sotto la mappa, oppure portando il cursore verso il bordo della finestra che contiene la mappa. Quest'ultima tecnica fa scorrere la mappa nella direzione del cursore: spostando il cursore verso l'alto, la mappa scorrerà in su; spostandolo verso un'altra estremità, la mappa scorrerà di conseguenza.

Spostamento - Per spostare un'unità amica in un punto diverso, cliccate sopra detta unità con il pulsante sinistro e poi sulla destinazione.

Attacco - Per ordinare a un'unità amica di attaccare un'unità o struttura nemica, cliccate sopra detta unità e poi sul bersaglio.

CONTROLLO TATTICO

Difesa di un'unità e struttura amica - Per ordinare a un'unità amica di difendere un'unità o una struttura alleata, cliccate sopra detta unità, poi tenete premuto il tasto CTRL e cliccate sull'unità o struttura che volete difendere.

Invio di ordini a più unità contemporaneamente - Per inviare uno stesso ordine a più unità contemporaneamente tenete premuto il tasto Shift, cliccate su un punto dalla mappa con il pulsante sinistro e spostate il mouse per tracciare un riquadro nel quale racchiuderete tutte le unità a cui volete impartire l'ordine. Le unità che si trovano all'interno di questo riquadro verranno tutte selezionate. In alternativa, tenete premuto il tasto Shift e cliccate su una singola unità per inserirla nel gruppo.

Richiesta di attacchi aerei - I vostri veicoli di supporto aereo ravvicinato potranno essere chiamati per attaccare bersagli mobili e stazionari. Per ordinare un attacco aereo, cliccate col pulsante sinistro del mouse sull'apposita icona (oppure premete S sulla tastiera) e poi sul bersaglio che vi interessa nella mappa tattica. Questa stessa operazione si può anche effettuare dalla visuale 3D premendo Shift-A.

Richiesta di rifornimento - Per chiamare i vostri elicotteri da rifornimento, cliccate col pulsante sinistro del mouse sull'apposita icona (oppure premete D sulla tastiera) e poi su un punto della mappa tattica che si presti allo sgancio dei rifornimenti. Questi ultimi potranno consistere in armi o corazze.

Richiesta di ricognizione - Se volete che un ricognitore esplori per un certo tempo il campo di battaglia e scopra la posizione di certe unità nemiche, cliccate col pulsante sinistro del mouse sull'apposita icona (oppure premete R sulla tastiera) e poi su un punto della mappa da esplorare. Il ricognitore raggiungerà la posizione indicata e poi si allontanerà da dove era venuto.

CONTROLLO TATTICO

Deselezione di un'unità - Se non volete che una certa unità della mappa tattica resti selezionata, cliccate sulla mappa stessa con il pulsante destro del mouse.

Arresto di un'unità - Se volete fermare un'unità, premeteci sopra con il pulsante destro del mouse. Se in quel momento è scelta più di un'unità nemica, tenete abbassato il tasto Shift e premete su una delle unità scelte per fermarle tutte.

Far entrare e uscire i soldati da un trasporto truppe corazzato (APC) - Se volete che un gruppo di soldati entrino in un APC, selezionateli e poi cliccate con il pulsante sinistro sull'APC di destinazione. Un piccolo numerino comparirà a fianco di ciascun APC contenente dei soldati, a indicare il numero di fanti imbarcati (con un limite di quattro unità). Se avete il comando diretto di un soldato, non appena costui entrerà in un APC voi assumerete il comando del veicolo. Se volete far uscire i soldati quando avete il comando di un APC (nella visuale 3D) premete Shift-D.

Far uscire i soldati da un APC - Per ordinare ai soldati di sbarcare da un APC sulla mappa tattica, cliccate con il pulsante destro del mouse su quest'ultimo.

FUNZIONI DI GRUPPO

Assegnazione di un tasto a un gruppo - Se avete scelto un gruppo di unità, tenete premuto Shift e premete uno dei tasti numerici da 0 a 9.

Richiamo di un gruppo scelto - Premete il tasto numerico corrispondente.

Spostare la mappa su un gruppo - Tenete premuto CTRL e premete il corrispondente tasto numerico. La mappa si sposterà in modo da inquadrare il gruppo scelto e parte della zona limitrofa.

CONTROLLO TATTICO

Struttura/unità amica



Struttura/unità nemica



Punto di schieramento



Ricognitore



Carro armato



Casamatta/Artiglieria



Trasporto truppe corazzato



Campo minato



Soldato



Edificio



Contraerea mobile



Edificio (possibile bersaglio)



Elicottero da attacco



Aereo da attacco



Elicottero da rifornimento



INDICAZIONI GRAFICHE



*Solo in modalità azione immediata

COME CONTROLLARE LE UNITÀ



SOLDATI

I soldati sono ideali per gli attacchi di sorpresa, vista la loro difficoltà a essere rilevati dalle unità nemiche. D'altro canto, sono lenti e vulnerabili.

Se li si vuole spostare velocemente in un altro punto dello scenario si può ricorrere a un APC.

Le Forze Speciali assomigliano ai Coscritti, ma sono più veloci e possono contare su un maggior numero di armi.

AZIONI	A	B	C	D	E
Avanzare/ retrocedere	Avanti/indietro con joystick/tasti cursore	Avanti/indietro con il joystick	Avanti/indietro con i tasti cursore	+ /-	Avanti/indietro con i tasti cursore
Girare	Sinistra/destra con joystick/tasti cursore	Sinistra/destra con il joystick	Sinistra/destra con i tasti cursore	Sinistra/destra con joystick/tasti cursore	Sinistra/destra con i tasti cursore
Alzare/abbassare l'arma	Shift oppure pulsante 1 e movimento del joystick, oppure Shift e tasti cursore su/giù	Avanti/indietro con i tasti cursore	Avanti/indietro con i tasti cursore	Avanti/indietro con joystick/tasti cursore	C/D
Torcere il busto	Shift oppure pulsante 1 e movimento del joystick, oppure Shift e tasti cursore sinistra/destra	Sinistra/destra con i tasti cursore	Sinistra/destra con il joystick	Shift e sinistra/destra con il joystick	X/V
Accucciarsi/alzarsi	A/Z	A/Z	A/Z	A/Z	A/Z

COME CONTROLLARE LE UNITÀ



VEICOLI CORAZZATI

I carri armati e gli altri veicoli corazzati sono le più potenti unità del campo di battaglia, dato che possono sviluppare un'enorme potenza di fuoco e sopportare una notevole quantità di danni. Come rovescio della medaglia, possono risultare assai lenti ad attraversare zone accidentate e sono vulnerabili agli attacchi dall'aria e da terra (da parte di soldati che si tengono in posizione coperta).

AZIONI	A	B	C	D	E
Avanzare/ retrocedere	Avanti/indietro con joystick/tasti cursore	Avanti/indietro con il joystick	Avanti/indietro con i tasti cursore	+/-	Avanti/indietro con i tasti cursore
Girare	Sinistra/destra con joystick/tasti cursore	Sinistra/destra con il joystick	Sinistra/destra con i tasti cursore	Sinistra/destra con joystick/tasti cursore	Sinistra/destra con i tasti cursore
Alzare/abbassare l'arman/laten zakken	Shift oppure pulsante 1 e movimento del joystick, oppure Shift e tasti cursore su/giù	Avanti/indietro con i tasti cursore	Avanti/indietro con i tasti cursore	Avanti/indietro con joystick/tasti cursore	C/D
Ruotare la torretta a sinistra/destra	Shift oppure pulsante 1 e movimento del joystick, oppure Shift e tasti cursore sinistra/destra	Sinistra/destra con i tasti cursore	Sinistra/destra con il joystick	Shift e joystick sinistra/destra	X/V

COME CONTROLLARE LE UNITÀ



ELICOTTERI

Sono una veloce unità da ricognizione e attacco. Pur essendo vulnerabili al fuoco da terra, possono spostarsi in fretta in qualunque punto della mappa. Il loro carico di missili e razzi è limitato, ma può essere devastante se usato nel posto e nel momento giusto.

AZIONI	A	B	C	D	E
Avanzare/ retrocedere	Avanti/indietro con joystick/tasti cursore	Avanti/indietro con il joystick	Avanti/indietro con i tasti cursore	+/-	Avanti/indietro con i tasti cursore
Girare	Sinistra/destra con joystick/tasti cursore	Sinistra/destra con il joystick	Sinistra/destra con i tasti cursore	Sinistra/destra con joystick/tasti cursore	Sinistra/destra con i tasti cursore
Alzare/abbassare l'arma	Shift oppure pulsante 1e movimento del joystick, oppure Shift e tasti cursore su/giù	Avanti/indietro con i tasti cursore	Avanti/indietro con i tasti cursore	Avanti/indietro con joystick/tasti cursore	C/D
Ruotare la mitragliatrice	Shift oppure pulsante 1e movimento del joystick, oppure Shift e tasti cursore sinistra/destra	Sinistra/destra con i tasti cursore	Sinistra/destra con il joystick	Shift e joystick sinistra/destra	X/V
Salire/scendere	A/Z	A/Z	A/Z	A/Z	A/Z

SALVATAGGIO E CARICAMENTO

PER SALVARE

1. Cliccate sul tasto Salva nella schermata principale del Web o in quella di scelta della zona di battaglia. Così facendo, salverete tutte le unità, le zone di battaglia e le regioni vinte.

PER CARICARE

1. Cliccate sul tasto Carica nella schermata principale del Web.
2. Cliccate sulla partita che vi interessa nella lista per riprendere una campagna precedentemente salvata.



A ALLENAMENTO

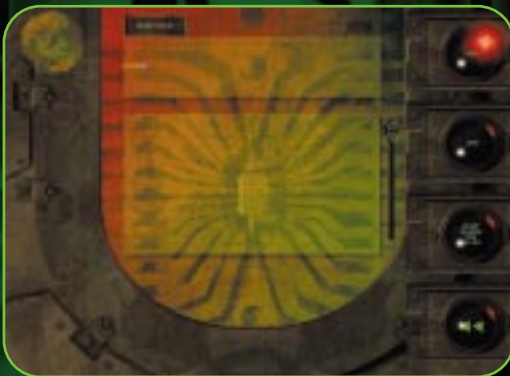
Questa zona vi potrà servire come veloce introduzione ai tre principali tipi di unità, ossia il carro armato, il soldato e l'elicottero. Seguite le istruzioni e cercate di finire prima che potete.



RETE

PER INIZIARE UNA MISSIONE IN RETE:

1. Scegliete il servizio di collegamento premendo sulla voce corrispondente: IPX, TCP/IP, modem o seriale. Se siete in dubbio, contattate il vostro supervisore di rete.
2. Premete sul tasto >> per passare alla schermata seguente, oppure su << per tornare al menu principale.
3. Tutti i giocatori devono inserire il loro nome nell'apposito riquadro, sostituendo la parola "giocatore".
4. Uno dei giocatori deve creare una partita e diventare server. Di solito, assume questa incombenza chi ha il PC più potente. Per creare una nuova partita, il server deve premere sul tasto NUOVO.
5. Se la stessa rete ospita più di una partita, è necessario che tutte quante abbiano un nome diverso. Per dare un nome alla sessione, il



server deve premere sulla finestra dove appare la dicitura NUOVA SESSIONE, cancellarla e inserire in sua vece il nome che intende usare.

6. Il server deve scegliere uno degli scenari multigiocatore a disposizione e premere su >> per caricare la missione.

7. Una volta iniziato il caricamento della missione, gli altri giocatori sono liberi di unirsi.

8. I giocatori che intendono unirsi a una partita dovrebbero cliccare sul tasto di ricerca delle sessioni disponibili, quindi indicare il nome di quella desiderata e poi premere sul tasto Partecipa.

9. Cliccando sul tasto [Aggiorna] potrete aggiornare la lista alla situazione attuale delle partite in rete.

10. Una volta entrati nella partita, cliccate su un'unità nella lista che si trova sotto la mappa, quindi sul punto della mappa dove intendete schierarla.



ARMI E RIFORNIMENTI

ARMA	MUNIZIONI	FORZA DISTRUTTIVA	RAGGIO D'AZIONE (M)	BERSAGLIO OTTIMALE
Mitragliatrice	20/25mm	20	0	Fanteria, camion e bersagli non corazzati
Cannone del carro armato	HEAT	1.000	10	Veicoli leggeri, edifici, soldati
	HESH	700	10	Veicoli leggeri, edifici, soldati
	SABOT	10.000	8	Veicoli corazzati ed edifici
Missili	Razzi non guidati	1.000	15	Veicoli lenti ed edifici
	Hellfire	5.000	25	Veicoli corazzati e aerei
	Stinger	4.000	25	Bersagli aerei
Granate	-	1.000	17	Veicoli corazzati leggeri e soldati
Mine	-	1.000	15	Veicoli corazzati leggeri e soldati



Armi — Vi verrà data un'arma scelta fra diversi tipi.



Corazza — Verrà aumentato il vostro livello di corazza.



Casuale — Riceverete armi, corazze o magari qualcosa che vi danneggerà, se sarete sfortunati.



Dati sulle unità

	CORAZZA	POTENZA DI FUOCO	VELOCITÀ	TEMPO BONUS (AZIONE Istantanea)
SOLDATI				
Coscritti	△	△	△	5s
Forze speciali	△	△△	△△	10s
ELICOTTERI				
Comanche	△△	△△△	△△△△△△△△	30s
Mi-24D Hind	△△△	△△△△	△△△△△△△△	35s
Comanche futuro	△△△△	△△△△	△△△△△△△△△△	-
Ka-50	△△△△	△△△△	△△△△△△△△△△	40s
CONTRAEREA				
Vulcan	△△△△	△△	△△△△	15s
Tunguska	△△△△△	△△	△△△△	15s
Cannone automatico	△△△△△△	△△△△	Statico	15s
Casamatta	△△	△	Statico	10s
APC				
Warrior	△△△△	△△△	△△△△△△	15s
BMP3	△△△△	△△△△	△△△△△△	15s
LVTP7	△△△△△	△△△△	△△△△△△△	-
FAPC	△△△△	△△△△△	△△△△△△△	15s
CARRI ARMATI				
M1Abrams	△△△△△△	△△△△	△△△	20s
T80	△△△△△△	△△△△	△△△△	20s
Leopard	△△△△△△△	△△△△	△△△△	20s
Challenger	△△△△△△△△	△△△△△	△△△△△	25s
FLBT	△△△△△△△△	△△△△△	△△△△△△	20s
Pro Tank	△△△△△△△△	△△△△△△△△	△△△△△△	35s
FMBT	△△△△△△△△△	△△△△△△△△	△△△△△△	40s

TASTI

ARMI

PagSu	Incrementa l'innesco esplosivo
PagGiù	Decrementa l'innesco esplosivo
Ins	Prossima arma
Canc	Arma precedente
<--	Scelta dell'arma
Spazio	Fuoco

UNITÀ

B/CTRL	Freno
Home	Centra la torretta
G	Stabilizzatore del cannone
T	Stabilizzatore della torretta
Fine	Blocca la torretta
A/Z	Accucciarsi/alzarsi oppure salire/scendere

VISUALI

F1	Dal cannone/attiva e disattiva lo zoom
F2	Del comandante/attiva e disattiva la visuale esterna
F3	Esterna
F4	Del guidatore
F5	Dell'arma
F6	Di passaggio
F7	Dalla torre
F8	Intelligente (si disattiva scegliendo una qualsiasi delle altre)

GENERICI

P	Pausa
M	Mappa
K/Shift K	Scorre fra i veicoli
Shift-Q	Uscita
Shift-O	Opzioni (non disponibili durante le partite in rete)
Shift-D	Scarico dei soldati dall'APC (nella visuale 3D)
N	Messaggi di rete

COMANDI DELLA TELECAMERA

8 TastNum	In su
4 TastNum	A sinistra
6 TastNum	A destra
2 TastNum	In giù
- TastNum	Zoom avanti
+ TastNum	Zoom indietro

Progetto di gioco Martin Kenwright
Responsabile progetto Simon Livesey

Capo grafico Ian Boardman
Primo grafico Andy Gahan

Grafici
Neil Ambler Jay Brown
Richard Cook Andy Manns

Design GUI Donna Jennett
Grafici addizionali
Dave Ambler Martin Carter

Capo programmatore Steve Monks
Primo programmatore Richard Badger

Programmazione IA
Alistair Nash Mark Lynch
Programmazione audio Robin Anderson
Modello di guida Jeremy O'Brien
Programmazione addizionale
Vincent Cassidy
Programmazione addizionale di rete
John Williams

Progetto delle missioni
Jon Spencer Zuby Ahmed
Phil Mervik

Engine 3Dream & effetti addizionali
Mike Burrows Kevin Gee
Mark Gornall Scott Kirkland
Mark Lomas Pete Memmott
Richard Taylor Kam Yin Yip

Direttore sviluppo software
Russell Payne

Impaginazione manuale Bill Bird

Responsabile di produzione Tony Buckley

Responsabile controllo qualità
Carl Jackson

Controllo qualità Dave Moore
Matthew Pearson Dave Armsby
Jon Radcliffe Rob Lunt

Beta tester Mark Avey
Chris Leavitt Chris Partridge
Ken Rumsey Lanny Erdos
Duncan Hughes Steve Phillips
Mark Richmond

Supporto utenti e testing addizionale
Nev Cook Raymon Merrell
David Ferguson

Pubbliche relazioni
Roger Godfrey Jo Upton

Supporto tecnico John Knight
Darren Starkey Andy Stewart

Sorgente musicale Simon Kershaw
Musica fornita da Orinoco Sound
Source

Face Allan Duggan
Web Master Steve White

Ringraziamenti speciali a
Ivan Davies Paul Chaffe
Tim Johnson Lynda Whitby
Don Whiteford Chris Orton
Colin Bell Robert Lynch
Mick Hocking Intel Corp.
Jerome Zimmerman CQ Infogrames UK

**Gli ufficiali e i soldati della Royal Armoured
Corps Demonstration Team**

Responsabile commerciale Dave Ewing