

Tasto LT

- ▮ Tienilo premuto per mirare.
- ▮ Attiva la modalità RA mentre stai schivando, accelerando o lasciando un riparo.

Tasto LB

- ▮ Tienilo premuto mentre ti muovi per attivare Accelera. Ti permetterà di effettuare una scivolata molto rapida nella direzione indicata con la levetta sinistra.
- ▮ Accendi una sigaretta mentre sei al riparo. Gettando la cicca potrai distrarre i nemici. distract the attention of enemies.

Tasto 

- ▮ Salta scena/filmato d'intermezzo.

Tasto 

- ▮ Metti il gioco in pausa e accedi al menu di pausa.

Tasto RT

- ▮ Ricarica.
- ▮ Tienilo premuto per scansionare (raccogliere) un'arma.

Tasto RB

- ▮ Spara con l'arma attiva.
- ▮ Attiva la modalità RA mentre stai accelerando.

Tasto Y

- ▮ Lancia una granata.

Tasto B

- ▮ Attacco corpo a corpo.

Tasto A

- ▮ Schivata tattica. Usa la levetta sinistra per determinare la direzione.

Tasto X

- ▮ Riparati.
- ▮ Usa la levetta sinistra per lasciare il riparo (rotolando, correndo, scavalcando).
- ▮ Azione Per es.: aprire un contenitore, usare una torretta, dare assistenza medica, piazzare esplosivi, ecc.

L Levetta sinistra

- ▮ Cammina/Corri. Usa la levetta sinistra insieme ad Accelera e Schivata per determinare la direzione del movimento.

+ Tasti direzionali




- ▮ Scegli quale delle tre armi equipaggiate attivare. L'arma attiva è evidenziata in rosso sul display.



- ▮ Alterna tra granate a frammentazione e granate EMP.

R Levetta destra

- ▮ Muovi la visuale.
- ▮ Quando usi il fucile da cecchino, premi il tasto  per zoomare.
- ▮ I comandi della visuale possono essere modificati nel menu Opzioni.



ARMI

L'ARS è equipaggiata col Sistema BLADE (Battlefield Logic ADaptable Electronic), che è in grado di memorizzare le configurazioni di fino a tre armi contemporaneamente. Usa i tasti direzionali per passare da una configurazione all'altra **←→**. Controlla sul display in basso a destra per vedere quale arma è attiva (evidenziata in rosso) e le munizioni rimaste. Quando il caricatore di un'arma si svuota del tutto, l'arma viene ricaricata automaticamente, ma per evitare di ritrovarsi a secco nei momenti meno opportuni è possibile ricaricare le armi manualmente. Premi **RB** in qualsiasi momento per ricaricare l'arma.



Sul campo di battaglia troverai spesso armi abbandonate o appositamente collocate in certi punti. Posizionati sopra l'arma e tieni premuto **RB** per scansionarla. Se l'arma è identica a una di quelle che possiedi già, con la scansione acquisirai munizioni extra. Se invece si tratta di un'arma nuova, ne installerai la configurazione e diventerà la tua arma attiva. In questo caso l'arma attiva

al momento della scansione viene abbandonata. Se il caricatore contiene delle munizioni, l'arma abbandonata può essere nuovamente scansionata e acquisita.

Nota: se, dopo aver esaurito tutte le munizioni disponibili, restano ancora dei nemici in vita, in alcuni casi non sarà possibile proseguire nel gioco. In questi casi è necessario accedere al menu di pausa e selezionare CHECKPOINT o RESTART (RIAVVIA) per riprovare.

GRANATE

Oltre al Sistema BLADE, il giocatore dispone anche di due tipi di granate: le granate a mano e le granate EMP. Usa i tasti direzionali **←→** come mostrato sul display in basso a destra per alternare tra i due tipi di granate. Come avviene per le armi del Sistema BLADE, sul campo di battaglia è possibile trovare anche delle granate. Per raccogliere, tieni premuto **RB**.

Premi **Y** per lanciare granate nella direzione indicata dal mirino al centro dello schermo.

POTENZIAMENTI DELLE ARMI

Scansionando o raccogliendo un'arma già in tuo possesso e con le munizioni al massimo, si potenzierà l'arma posseduta, rendendola più potente e incrementandone il limite massimo di munizioni. I potenziamenti possono anche essere trovati direttamente sul campo di battaglia. Per acquisirli è sufficiente scansionarli.

Nota: al livello di DIFFICOLTÀ NORMALE o superiore, se il giocatore muore le sue armi vengono depotenziate.

SISTEMA BLADE

Il Sistema BLADE (Battlefield Logic ADaptable Electronic) è un prodotto delle ricerche del DARPA in merito a materiali avanzati programmabili. Basato su un processore programmabile, esternamente il Sistema può assumere svariate forme. Tuttavia, gli attuali limiti della tecnologia della memoria a stato solido consentono la memorizzazione di sole tre configurazioni alla volta. Le capacità di espansione del materiale programmabile impiegato nel Sistema BLADE consentono di replicare armi di varie dimensioni, dalle pistole alle armi pesanti come i lanciarazzi.

MIRARE

Tieni premuto **LT** per mirare. Non appena viene allineato con un nemico, il mirino diventa rosso.

Se il livello di DIFFICOLTÀ è impostato su CASUAL AUTO (CASUAL AUTOMATICO), puoi tenere premuto **LT** per agganciare automaticamente i nemici vicini, cosa che rende molto più semplice sbarazzarsi di più nemici in formazione ravvicinata.

Usando il mirino del fucile da cecchino la visuale risulterà significativamente ingrandita. Non appena sarà allineato con un bersaglio, il mirino diventerà rosso. Premi **RT** (premi la levetta destra) per ingrandire la visuale ulteriormente.



RIPARI

Quando ti avvicini a certi ostacoli o a certe pareti, sullo schermo apparirà l'icona Riparati. Premi **X** per nasconderti dietro l'ostacolo e usarlo come riparo. È possibile muoversi a sinistra o a destra per la lunghezza dell'ostacolo senza uscire allo scoperto. Per prendere la mira e sparare, invece, dovrai esporti parzialmente. Ti conviene perciò farlo solo quando sei sicuro di poter colpire.

Per lasciare il riparo muoviti in direzione opposta a esso o premi **X** e contemporaneamente usa la levetta sinistra per rotolare o correre via dall'ostacolo o, se possibile, scavalcarlo (a seconda della direzione della levetta).

Quando lasci un riparo premendo **X**, puoi anche premere **LT** per attivare la modalità RA. I tuoi sensi si acuiranno e il tempo sembrerà scorrere più lentamente. Sfrutta questo vantaggio per sopravvivere anche quando sei esposto al fuoco nemico.



STATUE DI PANGLOSS

Nascoste nel mondo di gioco ci sono delle piccole statue chiamate statue di Pangloss. Se le trovi, ricordati di attaccarle. Nella schermata di risultati verrà visualizzato il numero di statue di Pangloss trovate.

ACCELERAZIONE

L'ARS è equipaggiata con un sistema di accelerazione che consente di scivolare ad alta velocità e attraversare passaggi col soffitto basso. Premi **LB** per accelerare e usa la levetta sinistra per determinare la direzione del movimento. Tieni d'occhio l'indicatore della temperatura: l'accelerazione si disattiverà non appena la tuta comincerà a surriscaldarsi. Nota: il surriscaldamento della tuta porterà alla disattivazione anche di altre funzioni.



Durante l'accelerazione è possibile premere **RB** per attivare la modalità RA. In questo modo potrai attraversare con più facilità gruppi concentrati di nemici.

CARICHE ESPLOSIVE

Di tanto in tanto troverai degli ostacoli che richiedono qualcosa di più potente delle normali armi a tua disposizione per essere distrutti. Quando appare l'icona Piazza esplosivo, premi **X** per posizionare una carica e abilitare l'innesco remoto.



Per attivare l'innesco remoto, premi contemporaneamente **LT** e **RT** (premi le levette sinistra e destra insieme). Prima di farlo, assicurati di essere al di fuori del raggio dell'esplosione, o subirai danni significativi.

SEQUENZE D'AZIONE

Quando combatti contro i nemici più forti, di tanto in tanto avrai l'occasione di eseguire speciali sequenze d'attacco o contrattacco. Tali sequenze sono spesso più potenti dei normali attacchi e vengono svolte in automatico, ma per attivarle occorre eseguire correttamente le istruzioni su schermo nel breve tempo a disposizione.



Tra le istruzioni più comuni ci sono la rapida rotazione della levetta sinistra o destra nel verso indicato o la rapida e ripetuta pressione di un comando fino a riempire l'indicatore su schermo. Il tempo a disposizione non è mai mostrato, quindi conviene fare il più in fretta possibile.

AZIONI CONTESTUALI

A seconda delle circostanze, il giocatore può compiere molte azioni diverse con effetti diversi. Quando una certa azione diventa disponibile, l'icona a essa corrispondente appare accanto all'immagine del comando **X**. Premi **X** per eseguire l'azione.



Le azioni contestuali più comuni ci sono:



Riparati
Riparati dietro un ostacolo o una parete.




Lascia il riparo
Scavalca, rotola o corri via dal riparo.



Piazza esplosivo
Piazza una potente carica esplosiva.



Assistenza medica
Fornisci cure d'emergenza tramite iniezione a un alleato ferito. Gli alleati che hanno bisogno di assistenza sono contrassegnati dall'icona .



Apri contenitore
Apri un contenitore con un calcio per rivelarne il contenuto.



Opera sul terminale
Apri porte o controlla macchinari.



Usa torretta/Lascia torretta
Una volta neutralizzato il mitragliere, è possibile usare le torrette nemiche.



Sali/Scendi
Alcune aree possono essere raggiunte solo salendo o scendendo delle scale o altri mezzi simili improvvisati.

©SEGA. SEGA, and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Unauthorized copying, reproduction, rental, pay for play, public performance or transmission of this game is a violation of applicable laws.