

SPEC OPS II

U.S. ARMY GREEN BERETS

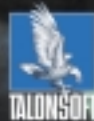


www.specops2.com



www.take2games.com

SOPS2/MANUAL/E/S/I



© 1999 Zombie Software Incorporated. Spec Ops & Zombie are trademarks of Zombie Software Incorporated. Talonsoft and Take 2 logos are trademarks of Take 2 Interactive Software. All other trademarks are the property of their respective owners. Published by Talonsoft. Talonsoft is a brand of Take 2 Interactive Software. Product of United Kingdom.

ITALIANO



INDICE

Installazione	2
Introduzione	3
Tasti dei comandi di base	4
Menu	6
Guida a una missione	8
Controllo della squadra	9
Movimenti e combattimenti: Scale e granate	10
Campagna & promozioni	11
IA nemica	12
Briefing delle missioni	13
Inventario	16
Multiplayer	20
Suggerimenti	23
Risoluzione dei guasti	25
Appendice	27
La storia di Spec Ops	27
Spec Ops	28
Aggiungere le voci	30
La comunità Spec Ops	30



INSTALLAZIONE

Requisiti del sistema

Pentium MMX 200
32 Mb di RAM
CD-ROM 4x
150 Mb liberi sul disco rigido
Scheda video compatibile DirectX 6.0 o superiore
Scheda video D3D con 8 Mb di RAM
Modem 28.8 e Provider Internet per multiplayer
Windows 95 o 98

Consigliati

PII 200 o superiore
32 Mb di RAM
CD-ROM 8x
150 Mb di spazio libero su disco rigido
150 Mb di spazio libero su disco rigido
Scheda video compatibile DirectX 6.0 o superiore
Scheda video 3DFX Voodoo o D3D con 16 Mb di RAM
Modem 56k e Provider Internet per multiplayer
Windows 95 o 98

Il procedimento di installazione vi chiederà di installare sul vostro computer:

Spec Ops 2: US Army Green Berets
Indeo Video Codex (per vedere i filmati)
DirectX 6

Vi verrà chiesto di selezionare la qualità dell'audio che volete installare

Dopo aver installato i driver, vi verrà chiesto di riavviare il computer. Terminata l'installazione del gioco andare su: menu Avvio/Programmi/Spec Ops 2.

Disinstallazione di Spec Ops 2

Per disinstallare Spec Ops 2, aprite il menu Avvio su Win 95/98 e andate su Programmi/ Spec Ops 2. Selezionare disinstallare. Il programma vi guiderà attraverso una facile disinstallazione.

INTRODUZIONE

Benvenuti in Spec Ops 2: US Army Green Berets. Il seguito della primissima simulazione militare Spec Ops: US Army Rangers. Ancora una volta avrete la possibilità di controllare un gruppo scelto dei Reparti speciali degli Stati Uniti in diverse missioni in varie parti del mondo, ispirate agli eventi più recenti.

Abbiamo ascoltato i commenti dei giocatori di tutto il mondo e abbiamo incluso molti dei loro suggerimenti e delle funzioni consigliate.

Tra le novità:

1. Multiplayer incorporato
2. Modelli superiori di poligoni
3. Compagno IA più intelligente
4. Luci dinamiche (torce, potete sparare a tutte le luci, etc.)
5. Armi nuove
6. Grafica per controllare compagno
7. Vasti ambienti interni a più piani E ampi spazi all'aperto esclusivamente per questo gioco
8. D3D and Glide support
9. Musica dinamica, la musica cambia a seconda delle azioni
10. Gli oggetti dell'inventario possono essere abbandonati, raccolti e scambiati

Il motto dei Reparti speciali degli Stati Uniti "De Opresso Liber": Liberare gli oppressi.



COMANDI DEI TASTI DI BASE

ORDINI

F1	"Avanti" Ordina alla vostra squadra di andare avanti, oltre la vostra posizione. In questo modo potrete fornire copertura.
F2	"Seguitemi" Ordina alla vostra squadra di riassumere lo schieramento a colonne dietro di voi e quindi seguirvi. Utile per superare spazi ristretti come gli edifici e i burroni.
F3	"Fermi" Ordina alla vostra squadra di mantenere le proprie posizioni.
F4	"A terra" Comando di posizione. Premete il tasto una volta e tutta la squadra si rannicchierà, premetelo di nuovo e si sdraierà a terra. Premetelo ancora una volta e tutta la squadra si alzerà in piedi.

TELECAMERE

F5	Visuale in 3ª persona
F6	Visuale in 1ª persona
F7	Binocoli
F8	Visione notturna (se avete selezionato un visore notturno all'equipaggiamento)
F9	Teleobiettivo (il livello dell'ingrandimento dipende dal teleobiettivo selezionato all'equipaggiamento anche se non tutte le armi possono utilizzarlo)
F10	Modalità mappa (utilizzare il tastierino numerico per scorre e zoomarci sopra)
F11	Passa dal puntatore laser e reticolo 2D giallo a senza puntatore
F12	Gettare telecamera a terra (la telecamera si sposterà quando il personaggio sarà fuori dalla visuale)

PUNTAMENTO

T	L'interruttore di puntamento blocca la telecamera nel mezzo della videata, quindi sparere sempre al centro della videata.
	Per la telecamera per uno sparafucile "tradizionale", utilizzate il mirino giallo con il Puntamento su ON
	Per la telecamera più "realistica", utilizzare il mirino giallo con il Puntamento su OFF (predefinito)

MOVIMENTO

<i>Tastierino numerico</i>	
8	muoversi velocemente in avanti
5	muoversi lentamente in avanti
2	muoversi indietro
4	girare a sinistra
6	girare a destra
0/Ins	"sparare correndo" a sinistra (tenere premuto il pulsante del fuoco per sparare)
./Canc	"sparare correndo" a destra (tenere premuto il pulsante del fuoco per sparare)
7	sparare facendo un passo di lato a sinistra (tenere premuto il pulsante del fuoco per sparare)
9	sparare facendo un passo di lato a destra (tenere premuto il pulsante del fuoco per sparare)
1	inclinarsi a sinistra (tenere premuto il pulsante del fuoco per sparare)
3	inclinarsi a destra (tenere premuto il pulsante del fuoco per sparare)
+	zoom avanti (solo in 3ª persona)
-	zoom indietro (solo in 3ª persona)
A	alzarsi
Z	sdraiarsi

MISC

F	accendere/spengere la torcia
Alt sinistro	passare da granata (OICW e M203) a fucile
TAB	passare all'altro "compagno" se è ancora vivo o disponibile
Cliccare con il sinistro	sparare
Cliccare con il destro	impartire comandi al compagno
L	tenere premuto e spostare il mouse per spostare la telecamera in 3ª persona a piacimento
1-4	cambiare armi
'	regolare la larghezza della videata
i	regolare la larghezza della videata
BARRA SPAZIATRICE	aprire le porte/attivare gli interruttori
è e +	scorrere l'inventario, quindi premere INVIO per attivare/utilizzare/lanciare l'oggetto
D	abbandonare l'oggetto selezionato
P	raccogliere l'oggetto da terra (nota: bisogna essere rivolti verso l'oggetto e non essere più lontani di 60 cm)
INVIO	usare l'oggetto dell'inventario (per esempio, lanciare una granata)
R	Ricaricare arma

MOUSE

Cliccare con il sinistro	sparare l'arma selezionata
Cliccare con il destro	visualizza la grafica per controllare il compagno (per ulteriori informazioni vedi oltre)
Mouse in su	guardare su
Mouse in giù	guardare giù
Mouse a sinistra	guardare a sinistra
Mouse a destra	guardare a destra

NOTA: tutti questi tasti possono essere riassegnati dal menu Opzioni.

MENU

Menu principale

Nuova partita	cominciare una partita nuova
Addestramento	vi porta sulle 4 postazioni di addestramento
Opzioni	per regolare le opzioni della grafica, dell'audio e di gioco
Esci	abbandonare SO2 e tornare a Windows

Livello di difficoltà

- Facile
- Medio
- Difficile

Più il livello di difficoltà sarà facile, maggiore sarà la quantità dei colpi che la vostra squadra potrà subire e minore sarà quella che potrà sopportare il nemico. Più il livello di difficoltà sarà elevato, minore sarà la quantità dei colpi che la vostra squadra potrà subire e maggiore quella che potrà sopportare il nemico.

Opzioni

- Opzioni dell'audio
- Opzioni della grafica
- Opzioni di controllo
- Opzioni di gioco

Opzioni dell'audio

Per regolare il volume della musica e degli effetti sonori o per scegliere tra gli altoparlanti stereo o mono

Opzioni della grafica

Per cambiare risoluzione

Opzioni di controllo

Per riassegnare/regolare i tasti per tastiera, mouse e gamepad.

Opzioni di gioco

Nemici casuali ON/OFF

Se il gioco non vi sembra abbastanza impegnativo, potrete aggiungere

dei nemici extra.

Nemici fissi ON/OFF

Se il gioco vi sembra troppo impegnativo, potrete disattivare i nemici fissi.

Selezione missione

Su questa videata potete selezionare il luogo geografico nel quale giocare la missione.

Avete 5 scelte.

- Germania
- Antartide
- Corea
- Pakistan
- Thailandia

Selezione livello

Su questa videata potete selezionare la missione relativa al luogo geografico selezionato. A seconda del luogo geografico potrete scegliere tra 4 o 6 missioni.

Situazione

Su questa videata vi verranno fornite informazioni introduttive e gli obiettivi della missione, oltre ai consigli relativi al personale e all'equipaggiamento. Questi obiettivi di missione potrebbero cambiare dopo che la missione è cominciata.

Selezione della squadra

Su questa videata potete assegnare il personale di base utilizzando le caselle disponibili dei membri della squadra. Il tipo del personale di base influenza anche l'equipaggiamento iniziale e il loro stile di combattimento. Il numero dei compagni di squadra disponibili dipende dalla missione.

Equipaggiamento

Su questa videata potete incrementare l'equipaggiamento dei vostri compagni o specificare gli oggetti che volete che portino con sé.

Finito con il menu di equipaggiamento, entrerete nel gioco.

NOTE: per tornare sul menu principale, selezionare Principale sulle videate menu.

Potete tornare indietro sulla videata menu, selezionando Indietro sulle videate menu.

Per avanzare sui menu, cliccare su OK.

Potete avanzare sui menu premendo la prima lettera della voce del menu.

GUIDA A UNA MISSIONE

- Eseguite SO2 dal menu Avvio/SO2 o dal collegamento sul desktop.
- Dal menu principale selezionare "Nuova partita"
- Adesso potete selezionare il livello di difficoltà
- Ora selezionate la missione
- Selezionate la missione per quel luogo geografico.
- Adesso apparirà il briefing della missione, fate attenzione perché le caratteristiche della missione influenzeranno il tipo di equipaggiamento di cui avrete bisogno.
- Selezionate le abilità per i membri della vostra squadra
Ricordate che il tipo del membro della squadra è il tipo con personalità IA. Gli assaltatori attaccheranno soprattutto i bersagli vicini, i cecchini quelli più lontani, e così via.
- Selezionate tra Soldato a piedi, Granatiere, Mitragliere, Cecchino, Assaltatori o Demolitori. Ognuno è equipaggiato con armi di base diverse che potrete cambiare sulla videata successiva.
NOTA: non tutte le missioni vi consentiranno di utilizzare 4 membri. Alcune missioni ne prevedono solo 1 o 2.
- Adesso vi trovate sul menu di equipaggiamento nel quale potete selezionare la quantità e il tipo di armi ed equipaggiamento da assegnare a ognuno dei membri della vostra squadra.
- L'elenco degli oggetti per il soldato attualmente selezionato si trova all'estrema sinistra. Per eliminare un oggetto, evidenziatelo e cliccateci sopra.
- Per aggiungere un oggetto all'inventario (sia esso arma o equipaggiamento) utilizzare il relativo menu a tendina e cliccateci sopra con il pulsante sinistro del mouse.
- Per selezionare un altro membro della squadra, utilizzate il menu a tendina della Squadra. Potrete anche cambiare il nome (o ancora meglio, digitare una descrizione del loro equipaggiamento).
- Per cambiare il tipo di personalità, utilizzare un menu a tendina in fondo a destra. Potete selezionare tra Soldato a piedi, Granatiere, Mitragliere, Cecchino, Corpo a corpo e Demolitori. La barra gialla in fondo, indica il peso dell'equipaggiamento del soldato e quanto ancora ne potrebbe portare.
- Selezionate OK ed entrerete nel gioco.
- Terminata la missione, apparirà una videata del rapporto in cui vi verrà fornito il numero delle vittime uccise, degli amici perduti, il tempo impiegato per completare la missione, se avete avuto successo o avete fallito la missione, gli obiettivi di missione completati e le promozioni.
- Quindi, vedrete la videata della vostra carriera e infine tornerete sul menu principale.

GRAFICA PER CONTROLLARE LA SQUADRA

Questa è la grafica per controllare la squadra. Vi consente di fornire ordini specifici alla vostra squadra.

1. Puntate il puntino laser o il reticolo giallo sul luogo o sul nemico desiderato. Cliccate con il pulsante destro per far apparire la grafica per controllare la squadra.
2. Continuando a tenere premuto il pulsante destro del mouse, spostate il mouse sul membro della squadra che volete controllare e sull'azione che volete fargli eseguire. Quella "casella" della "tabella" verrà quindi evidenziata.
3. Rilasciare il pulsante destro del mouse.
4. Adesso il membro della squadra selezionato proverà a eseguire quella operazione.

NOTA: il membro della squadra selezionato vi avvertirà qualora non possieda dell'esplosivo.

I tre comandi

RET Tornate/Venite da me. Questo è l'ordine predefinito, ordinerà al membro della squadra di tornare da voi.

DEF Difendete: Il membro selezionato della squadra si sposterà sulla posizione stabilita e la difenderà.

DEM Démolition : Il membro selezionato della squadra si sposterà su quella posizione e installerà dell'esplosivo. Dopo aver installato quell'esplosivo, tornerà da voi.

Questi 3 comandi hanno priorità assoluta e annullano tutti gli altri comandi o obiettivi IA.

Andando avanti nelle missioni imparerete a controllare la squadra. Far avanzare i vostri compagni di squadra mentre voi li coprite le spalle è una mossa che dovrete perfezionare se volete riuscire a portare a termine le missioni.

I vostri compagni di squadra hanno messo le loro vite nelle vostre mani e faranno del loro meglio per eseguire i vostri ordini, rischiando addirittura la propria vita. La vostra squadra vi informerà quando vedrà dei nemici.

I compagni seguiranno questi comandi fino quando non gliene darete altri: fateli tornare in posizione utilizzando il comando RET, per portare a termine l'ordine per demolire o effettuare lo "scambio dei compagni" utilizzando il tasto Tab per controllarli.

Lo "scambio dei compagni" serve per passare a un nuovo compagno di squadra da controllare e muovere direttamente in 1° o 3° persona. Quando sarete passati a questo nuovo compagno di squadra, questo assumerà il controllo della squadra e tutti i suoi ordini avranno priorità su quelli precedenti.

MOVIMENTI E COMBATTIMENTI

In alto a destra della videata si trova un indicatore di salute. Mostra la salute del Berretto verde che state controllando in quel momento. Per incrementare la sua salute, utilizzare una cassetta medica (selezionatela dall'inventario e premere invio).

In basso al centro della videata c'è un GPS/Bussola. Passerà da Verde a Rosso quando vi rivolgerete verso il prossimo obiettivo di missione, indicandovi la strada che dovrete percorrere.

In fondo a sinistra della videata si trova l'arma attualmente selezionata e le munizioni residue, ambedue con il numero dei colpi del caricatore e di tutti i caricatori rimasti (se esaurite le munizioni, potrete raccogliere un'arma da un compagno o da un nemico ucciso o cercare dei caricatori supplementari per l'arma).

In Spec Ops 2 la maggior parte dei movimenti viene effettuata come negli sparattutto in prima o in terza persona con i quali avete sicuramente avuto occasione di giocare. Generalmente vi spostate con il tastierino numerico e prendete la mira e sparate con il mouse. Ricordatevi che l'arma selezionata influenzerà la portata, la precisione e l'incisività dei vostri colpi.

Il nemico è generalmente molto pericoloso, molto più che in un gioco fantastico. Quindi camuffarsi, nascondersi e muoversi furtivamente in questo gioco diventa di primaria importanza. Per poter sopravvivere alla maggior parte delle missioni, dovrete effettuare ricognizioni e attaccare il maggior numero di bersagli il più lontano e il più silenziosamente possibile.

Scale

In molte delle missioni di Spec Ops incontrerete delle scale. Per salire queste scale, correte verso le scale e continuate a tenere premuto il tasto per correre avanti fino a quando non arrivate in cima. Ricordate che quando siete sulla scala sarete molto vulnerabili al fuoco nemico. Terminata la salita, potrete riprendere a muovervi normalmente. Anche se vi mettono in posizione di vantaggio, non dimenticate i rischi che correte salendo sulle scale. Per scendere, tenere premuto il tasto per andare giù o camminare indietro.

Per scendere da una scala, è meglio andare sulla visuale 3ª persona e camminare indietro verso la scala. Il Berretto verde comincerà a scendere appena toccherà la scala. Continuate a tenere premuto il tasto per camminare indietro fino a quando non toccherete terra.

Granate

Le granate possono essere lanciate su oggetti, edifici o colline lanciandole in aria. In questo modo possono percorrere una distanza più vasta, ma proprio come nella vita reale, solo fino a un certo punto. Potete regolare la parabola, e quindi la distanza, spostando il corpo del vostro Berretto verde indietro con il mouse, nel momento in cui lancia la granata. Avrete bisogno di fare un po' di pratica: ecco a cosa servono i livelli di addestramento.

Esempio di combattimenti della squadra.

La vostra squadra si sta dirigendo verso l'obiettivo, quando vi imbatte in due nemici che si sono piazzati dietro un grosso container. Non c'è nessun altro modo per raggiungere il vostro obiettivo. Un normale assalto frontale provocherebbe con molta probabilità la morte di almeno uno dei vostri uomini. Si consiglia di provare a fare uscire allo scoperto il nemico lanciando una granata sul container o di tentare di aggirarlo.

Se decidete di lanciare una granata, li obbligherete a cercare un riparo correndo verso di voi, e in questo caso potrete attaccarli, o ad abbandonare il container consentendovi di assumere la loro posizione. Ma se la lancerete male, la granata potrebbe rimbalzare e tornarvi sui piedi.

Potete anche utilizzare la grafica di comando della squadra per far andare i vostri compagni a difendere una posizione a sinistra, mentre correte verso destra intorno al container. State attenti a non sparare ai vostri compagni quando volterete un angolo sparando a fuoco spiegato.

Oggetti da raccogliere

Di tanto in tanto troverete degli oggetti da raccogliere (altre armi, munizioni, etc.). Per raccogliere questi oggetti, spostate il Berretto verde al massimo a 60 cm. dall'oggetto, quindi premete il tasto "raccogli", il tasto ("P"). Il Berretto verde raccoglierà l'oggetto e lo aggiungerà al suo inventario.

Potete anche buttare via un oggetto del vostro inventario e scambiare compagno passando a un altro Berretto verde al quale potete far raccogliere quell'oggetto. Praticamente, in questo modo potete scambiare gli oggetti tra i membri della vostra squadra.

CAMPAGNA & PROMOZIONI

Completate le missioni, i vostri compagni di squadra verranno promossi, sempre che siano rimasti vivi. Avanzando di grado, diventeranno più precisi con le loro armi e quindi potranno fornirvi una migliore copertura, risultando così indispensabili per la vostra squadra.

Se vengono uccisi, il sostituto comincerà al livello più basso.

Note:

- Potete utilizzare una missione solo una volta per ottenere le promozioni. Per esempio, non potete completare la prima missione Pakistan 10 volte per ottenere 10 promozioni. Potete ottenere solo 1 promozione di uno stesso tipo.
- Otterrete le promozioni solo se riuscirete a completare la missione.
- Per ottenere le promozioni, l'IA nemica fissa deve essere attivata.

Completata una missione, apparirà la seguente videata. Vi informerà se siete riusciti a completare la missione, sul tempo impiegato per completarla, il numero delle vittime nemiche, il numero dei membri della squadra rimasti (e i loro nuovi gradi).

IA NEMICA

L'IA (intelligenza artificiale) nemica di Spec Ops 2 è molto evoluta, quindi conoscere le sue strategie vi aiuterà enormemente per portare a termine le missioni.

Civili

Molte delle missioni includono dei civili. I civili sono programmati per evitare di entrare in contatto con voi e la vostra squadra e appena ne avranno l'occasione scapperanno da voi. In queste missioni, a seconda del livello di difficoltà selezionato, potrete fallire la missione se i civili vengono uccisi, quindi non mirate e sparate a qualsiasi figura umana vedrete. Controllate che siano armati e ostili.

Ostaggi

In molte missioni dovrete trovare e salvare degli ostaggi. Gli ostaggi sono simili ai civili, in quanto non sono armati, ma non scapperanno da voi. La morte degli ostaggi risulterà nel fallimento di una missione.

Tipi di personalità

Proprio come i membri della vostra squadra, anche l'IA nemica ha personalità diverse. Tra i nemici troverete:

- Cecchino:** rimane fermo in un luogo, può sparare molto lontano, ha un campo visivo molto ristretto.
- Sentinella fissa:** rimane fermo in un luogo, ha un campo visivo più ampio.
- Pattuglia:** cammina lungo un percorso predefinito e abbandonerà quel cammino per attaccare la squadra.
- Cacciatore:** esperto nel seguire le vostre impronte o le tracce del vostro sangue.
- Corpo a corpo:** attaccherà la vostra squadra solo da vicino.

Sentire e vedere

Tutte le IA presenti nel gioco (compresi i membri della vostra squadra), rispondono agli stimoli in questo modo:

- Riescono ad ascoltare anche se siete troppo lontani per essere visti. Se fate dei rumori, andranno a indagare, ma se non vedono o sentono qualcosa di nuovo, alla fine torneranno nella loro posizione.
- Possono ascoltare in un raggio di 360 gradi.
- Possono vedere solo in un raggio di 90 gradi davanti a loro. In questo modo potrete svignarvela da dietro senza farvi vedere.
- La vostra visibilità è influenzata anche dalla vostra posizione (in piedi siete più visibile, sdraiato lo siete meno) e dall'illuminazione (siete meno visibile se siete in ombra). La vostra torcia vi renderà più visibili.
- Scapperanno per evitare gli esplosivi (come le granate e le cariche esplosive).
- Se vengono feriti, potrebbero correre al riparo.

BRIEFING DELLE MISSIONI

Germania

Il SOCCOM e il GSG9 formano un Distaccamento cooperativo della squadra Alpha per impedire a un gruppo di terroristi di rubare un carico di missili Stinger.

Gru

I cecchini dei terroristi devono essere eliminati dal cantiere navale.

Cantiere navale

L'entrata del porto deve essere liberata.

Ferrovia

Trovare i missili Stinger, eliminare i terroristi.

Porto

Far cadere i terroristi in un'imboscata, non far scappare i camion.

Ponte della nave

Liberare il ponte e il ponte di comando della nave, salvare gli ostaggi.

Stiva della nave

Trovare e disarmare gli esplosivi, eliminare i terroristi.

Antartide

Il Comando spaziale degli Stati Uniti ha perduto il controllo del satellite NAVSTAR del GPS SVN 47 nel corso delle manovre Delta V 10 giorni fa.

Banchina di ghiaccio

Localizzare e salvare il CODEC prima dell'esercito nemico.

Centro di comunicazione

Infiltrarsi nel Centro di comunicazione, localizzare le informazioni sul CODEC.

Base di elicotteri

Attaccare la base, distruggere gli elicotteri.

Base di ricerca

Intrufolarsi nella base di ricerca, prendere il CODEC.

STABO

Salvare, attivare il sistema STABO per abbandonare la zona.

Sottomarino di salvataggio

Spostarsi sul punto di riunione per abbandonare la zona con il SSN Seawolf.



Corea

Il Segretario alla difesa della Corea del nord ha fatto sapere in via segreta che desidera disertare negli Stati Uniti.

Disertore

Allontanarsi dalla spiaggia, seguire la strada.

Rifugio

Andare al complesso del rifugio.

S e F

Scappare e fuggire da dietro le linee nemiche.

Zodiac

Andare sulla spiaggia, fuggire sullo Zodiac.

Pakistan

Recentemente le tensioni tra l'India e il Pakistan hanno raggiunto livelli critici.

Infiltrarsi

Infiltrarsi nella base di ricerca, fotografare le testate.

SCUD

Scaricare i dati dei bersagli degli SCUD per l'analisi dei bersagli.

Difese aeree

Localizzare, neutralizzare i Sistemi di difesa aerea HAWK.

L & D

Localizzare, puntare con il laser gli SCUD per distruggerli.

Convoglio

Localizzare, distruggere il convoglio degli SCUD prima che vengano lanciati.

Thailandia

Al SOCCOM è stato assegnato il compito di assistere la Thailandia nelle missioni di pattugliamento del confine con la Malesia.

Sorvegliare ed entrare in contatto con il nemico.

Assalto al campo

Assaltare il campo dei guerriglieri, neutralizzare gli eserciti nemici.

Salvare il C130

Trovare il luogo dove è caduto il C130 e il pilota, abbandonare la zona con l'elicottero.

Imboscata

Far cadere la pattuglia dei guerriglieri in un'imboscata.

JFK

Ci sono 4 livelli di addestramento per fare pratica con manovre, tattiche, armi e comandi vari.

Poligono

Addestramento alle armi

Percorso a ostacoli

Superare il percorso a ostacoli

Casa di addestramento

Addestramento combattimenti corpo a corpo

Casa di addestramento corpo a corpo

Migliorare le tecniche di combattimento corpo a corpo

Scontro mortale

Ci sono 6 terreni creati apposta per lo Scontro mortale.

N. Corea

Scontro mortale 1: Corea del Nord. Notte. Edificio centrale, circondato dall'acqua.

Antartide

Scontro mortale 2: Antartide. Giorno. Parecchi edifici e grotte di ghiaccio.

TOUM JFK

Scontro mortale 3: JFK MOUT (Terreno urbano per le operazioni militari). Giorno. Piccolo villaggio.

Germania

Scontro mortale 4: Cantiere navale in Germania. Crepuscolo. Impianto industriale.

Pakistan

Scontro mortale 5: Pakistan. Crepuscolo. Piccola base di ricerca.

Thailandia

Scontro mortale 6: Thailandia. Notte. Villaggio di pescatori nell'insenatura del fiume.

INVENTARIO

In Spec Ops 2: Green Berets avete a vostra disposizione una vasta gamma di armi. Molto spesso il successo di una missione dipenderà dalle armi selezionate e dalle strategie utilizzate.

Ricordate che le armi automatiche e semiautomatiche sparano i proiettili a fascio e più sarete lontani dal bersaglio, più il fascio sarà grande. Le armi a un solo colpo, sono più precise e spesso dispongono di un teleobiettivo, ma sparano più lentamente. I lanciagranate possono infliggere molti danni, ma in modo indiscriminato, quindi possono provocare vittime tra gli amici.

Armi



AK 47
Fucile d'assalto da 7,62mm



ChiCom
Fucile d'assalto da 7,62mm



HK69A1
Lanciagranate da 40mm



M203
Fucile d'assalto e lancia granate da 5,62mm



M249
Arma semiautomatica da 5,62mm



M270
Mitragliatrice da 7,62mm



M82
Fucile cecchino calibro 0,50



MP5
Mitragliatrice subacquea da 9mm



M4
Fucile d'assalto da 5,62mm



OICW
Fucile XM da 20mm



SAS
Fucile d'assalto da 7,62mm



L96A1
Fucile cecchino da 7,62mm



Steyr
Fucile d'assalto da 5,62mm



MACK 10
Mitragliatrice da 9mm



Mitragliatrice Heckler Koch
Mitragliatrice da 7,62mm



NEOSTEAD
Pistola calibro 12 per gruppi d'assalto



Vektor
Fucile XM da 5,62mm



LR300
Fucile d'assalto da 5,62mm



Rocky Mt. Patriot
Fucile da 5,62mm

Equipaggiamento

Oltre a questo, nel corso della missione potrete acquisire altro equipaggiamento. Tra cui le munizioni extra, le cassette di medicinali e altro ancora. Tuttavia, nella missione ci sono altri oggetti che potrebbero creare dei problemi: le mine e le trappole.



Cassetta medica
Il plasma può ripristinare la salute dei vostri compagni di squadra



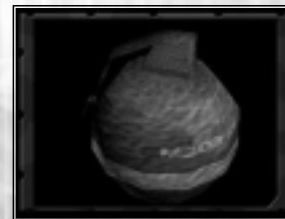
Esplosivo
Carica altamente esplosiva C4
Una carica esplosiva molto grossa capace di distruggere tutti i bersagli.



Granata fumogena M4
Granata fumogena colorata
Utile per produrre una nube di fumo per coprirvi durante la ritirata.



Mina M18 AP
Dopo che è stata posizionata la mina può essere attivata solo a distanza.



Granata a frammentazione M9
Granata altamente esplosiva
La granata standard anti-uomo.



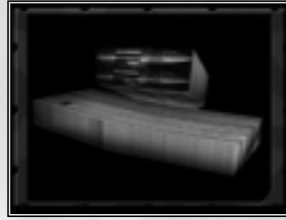
Granata altamente esplosiva
Granata altamente esplosiva XM
Una granata grossa e potente.



Granata al fosforo bianco M13

Granata al fosforo bianco

Può provocare degli incendi che bruciano i nemici.



Caricatori extra

Arsenale

Vi fornisce delle munizioni extra per l'arma primaria selezionata.

MULTIPLAYER

Per giocare una partita Multiplayer di Spec Ops 2:

1. Selezionate Launch Spec Ops 2 Green Beret Multiplayer Lobby (Avvia Spec Ops 2 Green Beret Multiplayer Lobby)
2. Spec Ops 2 Green Beret stabilirà una connessione con il vostro Provider Internet
3. Adesso vi collegherete alla Lobby per Spec Ops 2.

Nella lobby troverete altri giocatori con i quali parlare o giocare (come host di una partita nuova o entrando in una partita esistente).

Se siete l'host di una partita, potrete decidere le regole e il tipo di partita da giocare. Se entrate in una partita esistente, dovrete rispettare le regole dell'host.

La prima cosa che dovrete fare quando entrate nella lobby sarà digitare il vostro nome con il quale verrete identificato dagli altri giocatori collegati.

Potete scegliere un altro server con il quale giocare (2). Se volete potete cliccare sul pulsante Update Server List (Aggiorna elenco server) per controllare i ping dei server e la latenza. Selezionate il numero più basso (il tempo ping più veloce/la latenza inferiore) o il server dove avete deciso di incontrarvi con i vostri amici (se questo fosse il caso). Evidenziate quel server nell'elenco e cliccate sul pulsante Connect to New Server (Collegati a un server nuovo).

Adesso dovete decidere se volete parlare nella lobby o se volete fare l'host o entrare in una partita (3). Mentre parlate, prima di cominciare la partita, potrete trasmettere un messaggio a tutti quelli che si trovano nella lobby, o comunicare il vostro messaggio solo a una persona (4).

Se volete solamente parlare nella Lobby, controllate che la Lobby sia selezionata nella finestra del canale. In questo modo potrete parlare con gli altri giocatori che non sono ancora entrati in una partita SU QUEL DETERMINATO SERVER nella posizione centrale (NOTA: non potete parlare con i giocatori su altri server senza collegarvi a quel server). Da qui potrete inviare o accettare delle sfide. Se è selezionato un determinato Game Channel (Canale di gioco), entrerete in

comunicazione solo con coloro che sono in quella partita. Se decidete di Join a Game (Entrare in una partita), cercate una partita con un host.

Quando selezionate un Game Channel (Canale di gioco), se su quel canale c'è attualmente un altro host appariranno il tipo di gioco (5) e il numero dei giocatori (6).

Se decidete di fare l'host di un gioco, cliccate sul pulsante Host.

FARE L'HOST DI UN GIOCO

Quando selezionate Host, la videata della lobby scomparirà (ma continuerà a girare nello sfondo) e verrà avviato Spec Ops 2. Da qui potrete selezionare il tipo del gioco che vorrete giocare e le opzioni desiderate.

NOTA: per fare l'host di una partita in LAN:

1. Avviare "Host SpecOps 2 Green Beret LAN game" dal menu di avvio.
2. Gli altri giocatori dovrebbero avviare la loro lobby
3. Quindi, dovranno Collegarsi alla LAN nell'elenco dei server

IMPOSTAZIONE OPZIONI MULTIPLAYER

Questa videata consente di impostare vari parametri che influenzano il tipo, la durata e lo stile di gioco. Sulla prima videata che apparirà potrete scegliere il tipo di gioco multiplayer che volete giocare:

- Scontro mortale:** Combattimento dove il giocatore insieme ai suoi compagni può usare qualsiasi tipo di arma contro l'altro giocatore e i suoi compagni. Il classico Scontro Mortale.
- Scontro mortale squadra contro squadra:** Voi e altri giocatori umani, insieme alle vostre squadre, combatterete contro altri umani e le loro squadre.
NOTA: riceverete un'uccisione NEGATIVA nel caso uccidiate dei giocatori del vostro teamv (compresa la vostra squadra).
- Missione cooperativa:** Vi consente di giocare tutte le missioni a giocatore singolo di Spec Ops e Ranger Team Bravo originali insieme a uno o più amici e i loro compagni contro l'IA del computer.
- Missione di combattimento:** Vi consente di giocare tutte le missioni a un giocatore singolo di Spec Ops e Ranger Team Bravo originali insieme a uno o più amici contro l'IA del computer OLTRE agli umani e ai loro compagni.
- King of the Hill:** Vince la squadra che rimarrà più a lungo in cima alla collina (o un altro obiettivo).
- LIMITE UCCISIONI:** Il numero di uccisioni richieste per portare a termine la missione.
- TEMPO LIMITE (in minuti):** La durata della missione o dello scontro.

DIMENSIONE DELLA SQUADRA: Il numero dei compagni di squadra della vostra squadra (da 1-4).
Nota: maggiore sarà il numero dei compagni di squadra, minore sarà il numero dei giocatori umani che potranno aggregarsi.

MASSIMO DEI GIOCATORI: Il numero massimo dei giocatori umani che possono unirsi al gioco. Raggiunto questo numero, nessun giocatore umano potrà aggregarsi (fino a quando non ne uscirà uno).

MINIMO DEI GIOCATORI: Il numero minimo di giocatori umani richiesto per cominciare il gioco. **NOTA:** se l'avete impostato su 1, potete cominciare a giocare appena iniziate a fare l'host, altrimenti dovrete aspettare fino a quando non si sarà aggregato il numero indicato di giocatori. A tutti i giocatori apparirà una videata con il messaggio Waiting for other players (Attendere altri giocatori) fino a quando non verrà raggiunto il numero minimo dei giocatori.

RINFORZI IA: Il numero massimo dei rinforzi AI (computer) nemici che saranno nel gioco. Ciò prevede sia l'IA predeterminate che quelle casuali.. Se il numero è 0, non apparirà nessuna IA, e il vostro unico avversario (se ce ne sarà uno) sarà umano.

MASSIMO RIGENERAZIONI

Il numero delle volte che potrete rigenerarvi prima di essere buttati fuori da una missione.

NOTA: questo riguarda anche i compagni di squadra.

MASSIMO AMICI

Questo è il limite massimo di 'fratricidi', ossia le volte che potrete uccidere uno della vostra stessa squadra prima di essere buttati fuori da una partita. Questo serve per ridurre i GA (Giocatori Assassini, ossia coloro che invece di portare a termine la missione preferiscono uccidere i membri della propria squadra).

NOTA: Queste variabili sono tutte degli obiettivi individuali e indipendenti e il gioco termina appena viene realizzato il primo di questi obiettivi. Per esempio, se impostate il limite a 20 minuti e il limite uccisioni a 5, il gioco terminerà appena effettuerete 5 uccisioni, anche se questo dovesse accadere prima dei 20 minuti. Questo è molto importante per le partite Cooperative e Squadra contro Squadra. Se scegliete di giocare una missione a un giocatore singolo in una missione Squadra contro Squadra, ma impostate il limite uccisioni su 5 e l'IA nemica massima su 90, il gioco terminerà appena la squadra in attacco realizzerà 5 uccisioni e voi perderete.. Tuttavia, questo potrebbe essere il tipo di gioco che fa per voi se volete costringere il giocatore a puntare tutto sulle azioni furtive. Fate delle prove per scoprire il tipo di gioco con il quale vi divertite di più.

SELEZIONARE DIFESA O ATTACCO

Questa videata verrà mostrata solo se selezionate Scontro mortale Squadra contro Squadra o Missione di combattimento. Se selezionate Attacco, vestirete i panni del Berretto verde nelle missioni a giocatore singolo, ossia toccherà a voi portare a termine gli obiettivi di missione (distruggere la base, catturare il fuggitivo, etc.). Se selezionate Difesa, assisterete l'IA del computer per evitare che l'Attacco completi i propri obiettivi. *NOTA: l'Attacco è la più difficile delle due opzioni poiché generalmente sarete in minoranza.*

SELEZIONARE IL LIVELLO DI UNA MISSIONE O UNO SCONTRO MORTALE

Potete usare sia i livelli specifici dello Scontro mortale che TUTTI i livelli individuali delle missioni per lo Scontro finale. Tuttavia, nelle missioni Cooperative o di Combattimento possono essere utilizzate SOLO le mappe del giocatore singolo.

ENTRARE IN UNA PARTITA

Se volete entrare in una partita, come prima cosa dovrete trovare un Game Channel (Canale di gioco), attualmente attivo con un host. Dopo di che potete decidere se volete giocare questo tipo di gioco e su questo tipo di terreno. Prima di entrare nella partita potrete anche esaminare i giocatori e i loro livelli di abilità.. Quando avrete trovato la partita nella quale volete entrare, cliccate sul pulsante Join (Entra). A questo punto verrete portati sulla videata di Selezione della squadra o di Equipaggiamento del Berretto verde.

SUGGERIMENTI

Se il nemico si nasconde dietro una collina o una cassa, potrete lanciare le vostre granate sopra l'oggetto.

State attenti quando scendete le scale. Usate la telecamera in 3ª persona e camminate all'indietro. Se mancate la scala potrete cadere per terra e farvi del male.

Leggete con attenzione il briefing della missione. Vi indicherà l'equipaggiamento e il personale che vi servirà per completare la missione. Non tutte le missioni hanno squadre a 4 membri.

Sparando ad alcuni oggetti (come le ringhiere, i recinti, le tende, le finestre) potrete trapassarli, ma questo vale anche per il nemico.

Passate spesso da una visuale all'altra. Quella in Prima persona è più adatta agli spazi ristretti ed è la più precisa per la maggior parte delle armi. La Terza persona è generalmente la migliore per scoprire il territorio.

Il tipo predefinito del membro della squadra è il tipo con personalità IA. Gli assaltatori attaccheranno soprattutto i bersagli vicini, i cecchini quelli più lontani, e così via.

Usate la grafica di controllo del vostro compagno per posizionare il compagno nei luoghi in cui potete fornirgli copertura, oppure inviatelo equipaggiato con dell'esplosivo mentre voi gli coprite le spalle.

Anche se non riuscite a uccidere nessuno con una granata, l'IA scapperà da una granata, quindi potrete utilizzare le granate per far uscire allo scoperto il nemico se fosse nascosto in un bunker o dietro un angolo.

La torcia illuminerà il mondo consentendovi di vedere delle cose che non riuscite a vedere con il visore notturno, ma il nemico potrà vedere la vostra torcia da molto lontano. Usate con parsimonia le torce.

Accendete le luci, gli avversari avranno più difficoltà a individuarvi (umani e IA). Restate nascosti e non fate rumore.

Se equipaggiate i vostri compagni con un lanciagranate, ricordatevi di stare alla larga dai nemici.

Potreste scoprire che disponete di determinati equipaggiamenti per giocatori singoli e Scontri mortali. Alcuni giocatori preferiscono equipaggiare cassette mediche sperando di sottrarre le armi alle loro vittime nelle partite Scontro mortale.

Riducete il bersaglio del nemico, sdraiandovi a terra.

Usate il territorio a vostro favore. Salite il più in alto possibile e sparate al nemico, cercate dei posti che possano fornirvi copertura.

Prima di tornare in attacco riequipaggiatevi.

Lasciare l'oggetto che utilizzate più spesso come l'oggetto attuale dell'inventario (granata o cassetta di medicinali). In questo modo potrete accederlo più rapidamente.

Se avete preso fuoco in seguito a una granata al fosforo, ricordate quello che vi hanno insegnato alla scuola militare: fermatevi, buttatevi a terra e rotolatevi. Nella maggior parte dei casi dovrete riuscire a spegnere il fuoco.

Se finite le munizioni, non dimenticatevi del vostro coltello. Potrebbe rivelarsi un'arma mortale. Oppure, potreste raccogliere le armi abbandonate dai nemici o dai compagni uccisi.

RISOLUZIONE DEI GUASTI

Assistenza tecnica

INSET RIPCORDER and Take2 support contact info here.

Come migliorare le prestazioni

1. Driver

Controllate di avere i driver più recenti per la vostra scheda video SPECIFICA. Abbiamo notato che i driver generici per chipset specifici video non sono compatibili con quelli creati per schede video specifiche. Ciò è dovuto con molta probabilità al fatto che i produttori di schede video "tirano" le loro schede per portare le prestazioni al massimo.

2. DirectX

Controllate di possedere la versione più recente di DirectX (Versione 6 dell'Agosto 1999, anche se la versione 7 potrebbe essere già uscita quando leggerete questo manuale). Ogni versione di DirectX è leggermente più veloce.

3. Audio

Selezionate i file audio a 11K piuttosto che quelli a 22K.

4. Grafica

Potete utilizzare la funzione clipping per ridurre il numero dei poligoni disegnati aumentando così la velocità dei fotogrammi portando la "nebbia" utilizzando il tasto "e". Per spostare la nebbia più lontano, utilizzate il tasto "+".

Se state utilizzando la versione D3D del gioco, potete anche selezionare una risoluzione più bassa, 640x480 o 512x384 per migliorare la velocità dei fotogrammi.

5. Multiplayer

D Talvolta nonostante spari molti caricatori di munizioni non riesco a uccidere i miei nemici, perché?

R Questo può essere dovuto allo scadere del tempo limite del collegamento a Internet o da dei tempi ping troppo alti.

D Cosa devo fare se i tempi ping sono troppo alti?

R Provate ad andare in un'altra stanza di gioco, quindi tornate nella stanza precedente. In questo modo dovrete abbassare il tempo ping in una stanza che prima dello spostamento aveva un ping superiore. Potete anche cliccare sul pulsante Update Server (Aggiorna server) per trovare un tempo ping più basso su un altro server. A seconda del Provider Internet utilizzato potreste provare a disconnettervi e riconnettervi. Alcuni Provider potrebbero dirigerli su hub esteri qualora quelli locali fossero pieni. Se vi riconnettete, potreste accedere a un hub locale e quindi con tempi ping più bassi.

- D** Cosa posso fare per migliorare le prestazioni?
- R** Potreste provare a prendere un modem V90 se il vostro Provider lo supporta (collegamenti da 46.000 e 50.000 BPS).

Provate a diminuire la lunghezza dei pacchetti. Questo è molto utile e importante per le partite multiplayer. Diminuite i buffer FIFO e avrete meno interruzioni, con o senza un modem V90! Provate a collegarvi a 28.8 invece che a 56K. Per una serie di motivi le vostre prestazioni di gioco dovrebbero migliorare. In poche parole, a 56K il vostro modem deve effettuare più modulazione tra analogico & digitale, a 28.8 la modulazione sarà inferiore riducendo così il ritardo, addirittura fino a 200 ms. digitali.

Adesso disattivate la compressione del modem.

Infine, assicuratevi di utilizzare i driver e gli aggiornamenti flash più recenti (se disponibili), per il vostro modem.

- D** Quali opzioni di gioco devo selezionare per migliorare le prestazioni?
- R** Forse dovrete ridurre il numero massimo dei giocatori nel gioco. Se notate che il vostro computer non riesce a stare al passo con i vostri avversari, giocate come host, così potrete stabilire le condizioni ideali per il vostro computer. Per esempio, selezionate una missione in Antartide o Pakistan, dove non ci sono alberi, selezionate i livelli Scontro mortale (ci sono meno poligoni), quindi indicate il numero limite dei giocatori con i quali potete giocare.
- D** Se nella vostra partita c'è un giocatore che spara volontariamente ai giocatori della sua squadra, c'è un modo per eliminarlo. Se impostate un valore basso per le vittime amiche, il giocatore che supererà tale limite verrà immediatamente eliminato. Non vi consigliamo di impostare questo valore su zero, dato che è facile commettere degli errori, ma fate come volete.

APPENDICE

La storia di Spec Ops

The Green Beret
<http://www.goarmy.com/sorc/beret.htm>

Il berretto verde venne ideato nel 1953 dal Maggiore dei Reparti speciali Herbert Brucker, un veterano dell'OSS. Quello stesso anno, il Tenente Roger Pezelle lo utilizzò come copricapo non ufficiale della sua Squadra A del distaccamento FA-32. Lo indossavano durante tutte le lunghe esercitazioni su campo. Presto si diffuse tra i Reparti speciali, anche se l'esercito si rifiutò di autorizzarne ufficialmente l'utilizzo.

Infine, nel 1961, il Presidente Kennedy organizzò una visita a Fort Bragg. Comunicò al Comandante dello Special Warfare Center, il Generale di brigata William P. Yarborough che in quella occasione tutti i soldati dei Reparti speciali avrebbero dovuto indossare i loro berretti. Il Presidente Kennedy riteneva che in quanto le loro missioni erano speciali, i Reparti speciali dovevano avere qualcosa che li differenziasse dagli altri. Tuttavia, anche prima della richiesta del Presidente, il Department of Army aveva acconsentito e trasmesso un messaggio al Centro in cui riconoscevano il berretto come parte dell'uniforme dei Reparti speciali.

Quando il Presidente Kennedy arrivò a Fort Bragg, il 12 ottobre 1961, il Generale Yarborough indossava il suo berretto verde mentre salutava il comandante in capo. Il presidente sottolineò: "Sono belli. Le piace il suo berretto verde?", e il Generale Yarborough rispose: "Sì, signore. E da molto tempo che volevamo indossarli."

Il giorno stesso il presidente Kennedy inviò al Generale Yarborough un messaggio: "I miei complimenti personali per il vostro apporto alla cerimonia odierna... Le sfide portate avanti da questi vecchi, se pur sempre nuovi, Reparti sono delle sfide reali e so bene che voi e i membri del vostro comando continuerete a svolgere il vostro compito con l'impegno e la passione di sempre per tutti noi e per libertà nel mondo."

Per una storia completa dei Reparti speciali degli Stati Uniti:
<http://www.goarmy.com/sorc/history.htm>

Appendice 1.

Nota: questi sono i suggerimenti degli stessi soldati di Spec Ops.

Imperativi e principi dei Reparti speciali
Imperativi dei Reparti speciali
Conoscere l'ambiente delle operazioni
Valutare le implicazioni politiche
Agevolare l'interazione
Attaccare il bersaglio individualmente
Valutare gli effetti a lungo termine
Garantire la legittimità e la credibilità delle operazioni speciali
Anticipare e controllare gli effetti psicologici
Applicare caratteristiche indirettamente
Sviluppare operazioni multiple
Assicurare la sussistenza a lungo termine
Fornire abbastanza informazioni
Bilanciare sicurezza e sincronizzazione
Principi dei Reparti speciali
Le vite umane sono più importanti dell'equipaggiamento
La qualità è più importante della quantità
I Reparti speciali non sono una produzione di massa
I Reparti speciali competenti non possono essere creati dopo che si è verificato lo stato di emergenza

La legge di Murphy nei combattimenti

1. Non siete dei superman.
2. Una cosa stupida che funziona, non è stupida.
3. Non date nell'occhio, attira i proiettili.
4. Nel dubbio, sparate.
5. Non condividere mai una buca con qualcuno più coraggioso di voi.
6. Ricordate: la vostra arma è stata fatta dal fabbricante più economico.
7. Se il vostro attacco sta andando a gonfie vele, è sicuramente un'imboscata.
8. Nessun piano sopravvive al primo contatto.
9. Cercate di farvi credere poco impegnativo, il nemico potrebbe avere poche munizioni.
10. La strada più facile è sempre minata.
11. Il fuoco in arrivo ha la precedenza.
12. Se il nemico è a portata, LO SIETE ANCHE VOI.
13. I proiettili traccianti funzionano in tutti e due i sensi.
14. L'unica cosa più precisa del fuoco in arrivo è il fuoco amico in arrivo.
15. I soldati professionisti sono prevedibili, ma il mondo è pieno di dilettanti.
16. Murphy ha fatto il Vietnam.

Disposizioni permanenti dei Ranger di Robert Rogers circa 1759

Dal primissimo gruppo dei Reparti speciali degli Stati Uniti. Queste note sono ancora in vigore oggi.

1. Non dimenticarsi mai niente.
2. Il vostro moschetto deve essere sempre lustrato a nuovo, con la lama pulita e caricato, e preparatevi a cominciare a marciare da un minuto all'altro.
3. Mentre state marciando, comportatevi come se steste andando a caccia di un cervo. Come prima cosa, cercate il nemico.
4. Dite la verità su quello che vedete e fate. Tutto un esercito dipende dalle informazioni fornite da noi. Potete mentire quando parlate con gli altri, ma non mentite mai a un Ranger o a un Ufficiale.
5. Non effettuate mai un cambiamento che non sia necessario.
6. Quando marciamo in fila indiana siamo abbastanza distanti uno dall'altro in modo che tra due uomini possa passarci un colpo.
7. Se siamo in paludi o in terreni soffici, assumiamo lo schieramento laterale, per essere individuati con più difficoltà.
8. Quando marciamo, andiamo avanti fino a che non fa buio per ridurre al minimo le probabilità di colpirci del nemico.
9. Quando ci accampiamo, metà del gruppo resta sveglio mentre l'altra metà dorme. <p>
10. Se catturiamo dei prigionieri, li teniamo separati fino a quando non li abbiamo interrogati per evitare che si mettano d'accordo.
11. Non tornate mai indietro per la stessa strada. Prendete una strada diversa, per evitare di cadere in un'imboscata.
12. A circa 2 metri da ogni gruppo, numeroso o piccolo che sia, deve esserci un perlustratore davanti, su ogni fianco e dietro, per evitare che il gruppo principale venga colto di sorpresa ed eliminato.
13. Ogni notte vi verrà detto dove riunirvi se venite circondati da un esercito superiore.
14. Non sedetevi a mangiare senza delle sentinelle.
15. Non dormite dopo l'alba. I francesi e gli indiani attaccano all'alba.
16. Non attraversate un fiume per in passaggio regolare.
17. Se qualcuno vi sta inseguendo, fate un cerchio, tornate indietro sui vostri passi e fate cadere in un'imboscata quelli che volevano tendervela a voi.
18. Non alzatevi in piedi quando il nemico si sta dirigendo verso di voi. Mettetevi in ginocchio. Nascondetevi dietro un albero.
19. Fate arrivare il nemico tanto vicino da poterlo toccare. Quindi attaccatelo saltandolo addosso e infilzate con la lama.

Appendice 2

Aggiungere le voci Spec Ops

Questo è un programma meraviglioso grazie al quale potrete parlare con i vostri compagni per prendere in giro i nemici nelle partite multiplayer di Spec Ops o di altri programmi. E, a differenza degli altri programmi, funziona davvero! Certo, controllate voi stessi.

<http://www.shadowfactor.com/>

Battlefield Communicator consente di comunicare in tempo reale nelle vostre partite preferite tramite Internet o via LAN. Vi è mai successo di dover interrompere l'azione per digitare un messaggio a un compagno facendovi così eliminare da un avversario? Avete mai sperato che i vostri avversari potessero sentire le vostre maledizioni e come li prendete in giro? Allora, Battlefield Communicator fa per voi! Con Battlefield Communicator potete comunicare in tempo reale con i compagni e loro potranno ascoltare i vostri messaggi audio insieme ai suoni del gioco.

Appendice 3

La comunità Spec Ops

Torneo Scontro mortale Spec Ops:

Pensi di essere un campione? Vuoi metterti alla prova?

<http://members.home.net/brync/usr/Tourney.html>

http://members.tripod.com/ratings_team1/ratings.html

<http://web2.airmail.net/der271/>

Pettegolezzi e patch

<http://www.creativeinspire.com/games/index.html>

<http://specops.nobrainier.net/>

<http://www.1918.com/specops/home.shtml>

<http://www.specwar.org/shooter/>

<http://www.himon.com/>

<http://tactical.gameplex.net/specops/index.html>

<http://www.alaska.net/~lawyerdp/Game%204%20together.htm>

<http://tactical.f3d.net/>

Siti del "Clan" Spec Ops

http://members.tripod.com/Crux_RTb/

<http://members.xoom.com/RipFire/spec.htm>

<http://www.geocities.com/TimesSquare/Bunker/6116/>

<http://www.vertiweb.com/wolfpac.html>

<http://hometown.aol.com/md129/page/Spec-ops.htm>

<http://members.home.net/brync/usr/Team.html>

http://www.geocities.com/TimesSquare/Zone/9624/Crosshair_Company.index..html

<http://www.geocities.com/TimesSquare/Zone/9624/index.html>

TITOLI

SPEC OPS 2: US Army Green Berets

Zombie Studios

114 _ First Ave. South

Seattle, WA 98104

Produttori esecutivi

Mark Long e Joanna Alexander

Produttori

Linley Storm e John E. Williamson

Design e manuale del gioco

John E. Williamson

Direttore tecnico

Charles Guy

Art Director

Shane Moura

Primo programmatore

Bill Wright

Primo disegnatore

Richard Starr

Programmazione

Charles Guy, William Wright, Marcin John

Davis, Lori Woods, Wyeth Ridgeway, Mark

Krieller

Disegnatori

Shane Moura, Richard Starr, Austin Iverson,

Carlos Naranjo, Mark Long, Patrick Moynihan

Musica

Roland Barker

Progettazione audio

Roland Barker, Joe Zajonc

Consulente militare

Ron Haskins

Voci

Mark Long, Ron Haskins, Matthew

Leavenworth, James Cooper, Kitti

Lertpiriyasuwat, Dharm Janin, Roland Baker,

David Choi, Joe Zanjonc, Keith Eric Boyette

Attore MOCAP

Ron Haskins

Take2 Interactive

Sam Houser, Jeronimo Barrera

Ripcord Games

Lou Viveros, Eric Johnson

Collaudatori versione beta

Digipen, Russ Pekoraro, Bas Brakenhoff, Thijs

de Wolff

Fotografie militari

DefenseLink

Ringraziamenti speciali

RTime, Monolith, WXP, Microsoft DirectX,

Sputnik

James Palma, Janice Butler, Sandy Heyer

First Special Forces Group, Ft Lewis

Packaging Design

A Creative Experience, London.