

AVVISO Prima di utilizzare il gioco, leggere il manuale della console Xbox 360®, il manuale del Sensore Kinect® per Xbox 360 e gli altri manuali delle periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Visitare la pagina www.xbox.com/support.

Importanti avvertenze per la salute: 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 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. I sintomi possono includere vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione, perdita temporanea dei sensi e perdita di conoscenza o convulsioni che possono generare infortuni dovuti 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, i genitori sono tenuti a osservare o farsi descrivere l'eventuale insorgenza dei suddetti sintomi. È possibile ridurre il rischio di attacchi sedendosi lontano dallo schermo, utilizzando uno schermo di dimensioni inferiori, giocando in una stanza ben illuminata ed evitando 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.

GARANZIA SOFTWARE LIMITATA, ACCORDO DI LICENZA
E INFORMAZIONI SULLA RISERVATEZZA

Questo documento potrebbe essere aggiornato e la versione più recente verrà pubblicata all'indirizzo www.taketwogames.com/eula. L'uso di questo Software 30 giorni dopo la pubblicazione di una versione aggiornata del documento implica l'accettazione dei termini dello stesso.

QUESTO SOFTWARE È CONCESSO IN LICENZA E NON VENDUTO. INSTALLANDO, COPIANDO O USANDO IL SOFTWARE (COSÌ COME DEFINITO SOTTO), SI ACCETTA DI ESSERE VINCOLATI DALLE CONDIZIONI E DAI TERMINI DELLA GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE E DELL'ACCORDO DI LICENZA ("ACCORDO") E DALLE CONDIZIONI INDICATE NEL PRESENTE DOCUMENTO. IL SOFTWARE È CONCESSO IN LICENZA INCLUSIVO DI QUALSIASI MATERIALE, QUALI DOCUMENTAZIONE, ALTRI SOFTWARE E DOCUMENTAZIONI ELETTRONICHE O IN OTTORE ALLEGATI E QUALSIASI COPIA DEL SOFTWARE E DEI SUOI MATERIALI. APRENDO, INSTALLANDO E/O USANDO IL SOFTWARE O QUALSIASI MATERIALE INCLUSO NEL SOFTWARE, ACCETTO I TERMINI DEL PRESENTE DOCUMENTO E DELL'ACCORDO DI LICENZA. IL SOFTWARE È CONCESSO IN LICENZA "AS IS" (COSÌ COME È) E NON ACCETTA NESSUN TIPO DI GARANZIA, ACCORDO, NON OTTERRÀ PERMESSO DI INSTALLARE, COPIARE O USARE IL SOFTWARE.

I. LICENZA

LICENZA. Conformemente al presente Accordo e ai relativi termini e condizioni, il Cedente garantisce la licenza di utilizzo del Software, in esclusiva, non trasferibile e non cedibile, non subconcedibile, non delegabile, non revocabile, non annullabile, non limitata per l'utilizzo di una copia del Software per uso personale e non commerciale su un numero illimitato di computer, per un periodo di tempo illimitato, in modo esclusivo e subordinato al rispetto di questo Accordo. La validità della licenza sotto questo Accordo partirà dalla data dell'installazione o altro utilizzo del Software e terminerà alla data dell'eliminazione del Software e della cessazione dell'Accordo da parte del Cedente. La vostra sottoscrizione e l'installazione del Software sul computer, o l'altro mezzo elettronico, utilizzato in relazione al Software. Il Software viene concesso in licenza; con il presente dichiarate di accettare che non vi sia trasferito o assegnato alcun titolo o proprietà nel Software e che il presente Accordo non sarà inteso come vendita o qualsivoglia diritto nel Software. Il presente Accordo non è soggetto a registrazione. Il Cedente si riserva tutti i diritti di proprietà intellettuale e industriale nel Software. Il presente Accordo non è applicabile, né ha retroattività, ai rapporti pregressi.

[illegible]

CONDIZIONI DELLA LICENZA

Con il presente confermate il vostro accordo a non: a. utilizzare il Software per scopi commerciali; b. divulgare, noleggiare, offrire in licenza, vendere, affittare o comunque trasferire o cedere il presente Software, senza previa autorizzazione esplicita scritta da parte

realizzati attraverso l'uso del Software possono creare qualsiasi interesse riguardante i diritti, con il presente garantito al Cedente diritti e licenze esclusivi, perpetui, irrevocabili e totalmente trasferibili, sub-potenabili e modificabili di utilizzare tali contributi in qualsiasi modo che ritenga opportuno, inclusi ma non limitati alla creazione di nuovi programmi, prodotti o servizi, di riprodurre, copiare, adattare, internazionalizzare, esibire, mostrare, trasmettere, inviare o distribuire pubblicamente, di vendere o concedere in licenza, di rendere disponibili o altrimenti comunicare al pubblico con qualsiasi mezzo ora conosciuto o sconosciuto senza ulteriore avviso o compenso di qualsiasi tipo, per l'intera durata della protezione garantita dal diritto di copyright e/o da qualsiasi altro diritto di proprietà intellettuale. Il Cedente presenta rinunciate a qualsiasi diritto morale di paternità, pubblicazione, reputazione, attribuzione in rispetto all'utilizzo e al godimento, da parte del Cedente e di altri utenti, tali contributi in collegamento con il Software e i relativi beni e servizi sotto le leggi vigenti applicabili, sopravviva a qualsiasi cessazione di questa Licenza.

COLLEGAMENTO A INTERNET. Il Software potrebbe richiedere un collegamento a Internet per accedere a funzionalità basate su Internet, per l'autenticazione del Software o per lo svolgimento di altre funzioni. Affinché certe funzionalità del Software possano funzionare correttamente, vi potrebbe essere richiesto di avere e mantenere (a) un adeguato collegamento a Internet e/o (b) un account attivo e valido con un servizio online come specificato dalla documentazione del Software, incluso ma non limitato a piattaforme di terze parti; il Cedente o un affiliato del Cedente. Se non mantenete tali account, alcune funzionalità del Software potrebbero non essere operative o cessare di funzionare correttamente, completamente o in parte.

II. ACQUISIZIONE E UTILIZZO DELLE INFORMAZIONI.

Installando e utilizzando questo software, accettate l'acquisizione e l'utilizzo di informazioni personali (compresi dovunque i nomi) dati al Cedente e compilate e aggiornate verso una nazione o un'entità della Comunità Europea e della Rete Economica Europea. Qualora vi colleghiate a Internet durante l'utilizzo del Software, tramite la rete di una piattaforma di gioco, o qualsiasi altro sistema di rete, il Cedente può ricevere informazioni personali e informazioni di gioco o dagli host delle piattaforme di gioco e potrà automaticamente acquisire determinate informazioni del vostro computer o unità di gioco. Tali informazioni potranno includere essere a questo limite, gli ID degli utenti (ad es. gamertag e nomi), i punteggi, i risultati delle partite, le preferenze di gioco, le informazioni relative al vostro indirizzo MAC dell'hardware, il servizio del vostro fornitore di servizi Internet, e le informazioni varie funzioni di gioco. Tutte le informazioni acquisite dal Cedente della licenza saranno considerate informazioni riservate che non divulgano la vostra identità né costituiscono informazioni personali. Tuttavia, qualora inseriate dei dati personali (ad es. il vostro nome reale) in un gioco, il Cedente può automaticamente trasferirli al Cedente della licenza e utilizzarli come descritto in questo Accordo.

Le informazioni acquisite dal Cedente della licenza potranno essere immesse su siti Web ad accesso pubblico, condivise con i produttori di hardware, condivise con gli host della piattaforma, condivise con partner commerciali del Cedente della licenza o utilizzate dal Cedente della licenza per qualsiasi altro scopo legalmente ammesso. Utilizzando questo Software acconsentite all'uso dei relativi dati da parte del Cedente, tra cui la pubblicazione, esposizione di dati come l'identificazione di contenuti da voi creati o l'esposizione di punteggi, classifiche, obiettivi e altri dati di gioco. Qualora non desideriate che i vostri dati siano condivisi come sopra indicato, si raccomanda di non utilizzare il Software.

III. GARANZIA

GARANZIA LIMITATA: Il Cedente della licenza in garanzia, per 90 giorni dalla data d'acquisto, qualora stesi l'acquisto iniziale e originale del Software che il supporto di stoccaggio originale del Software non presenta difetti di materiali o mano d'opera, garantisce che questo Software è compatibile con un personal computer che soddisfi i requisiti minimi di sistema elencati nella documentazione del Software e che è stato certificato, dal produttore dell'unità di gioco, come compatibile con l'unità di gioco per cui è stato acquistato. Il Cedente non garantisce la prestazione di questo Software su Internet e nell'ufficio individuale. Il Cedente non garantisce la prestazione di questo Software sul vostro specifico computer o unità di gioco. Il Cedente non garantisce contro le interferenze nel vostro godimento del Software, che il Software soddisfi le vostre necessità, che il funzionamento del Software sarà minuziosamente libero da errori, o che il software funzionerà in modo sicuro e stabile. Il Cedente non garantisce che il software non verrà corretto. Nessun consiglio orale o scritto, da parte del Cedente o di qualsiasi rappresentante autorizzato, creerà una garanzia. Date che alcune giurisdizioni non permettono l'esclusione o la limitazione di garanzie implicite o le limitazioni di responsabilità, alcune delle suddette esclusioni o limitazioni potrebbero non essere applicabili.

Qualora, per qualsiasi motivo, durante il periodo di garanzia, riscontrati dei difetti nel supporto di memorizzazione o nel Software, il Cedente della licenza conferisce il proprio accordo a sostituire, a titolo gratuito, qualsiasi Software riscontrato difettoso nel corso di validità della garanzia, premesso che il Software sia attualmente prodotto dal Cedente della licenza. Qualora il Software non sia più disponibile, il Cedente della licenza detiene il diritto di sostituirlo con un Software simile, di pari valore o di valore superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di memorizzazione e al Software, così come originariamente forniti dal Cedente della licenza. La presente garanzia non si applica ai danni derivanti da qualsiasi garanzia non sarà applicabile e sarà considerata nulla qualora il difetto si verificasse a causa di abuso, utilizzo inadeguato o negligenza. Qualsiasi garanzia implicita stabilita legalmente è espressamente limitata al periodo di 90 giorni sopra menzionato.

Fatto salvo tutto quanto sopra riportato, la presente garanzia sostituisce qualsiasi altra garanzia, verbale e scritta, esplicita o implicita, ivi inclusa qualsiasi altra garanzia e commerciabilità, adeguatezza a un determinato scopo o non violazione e il Cedente della licenza non sarà vincolato da nessun'altra dichiarazione o garanzia di alcun tipo.

Alla restituzione del Software oggetto della suddetta garanzia limitata, si raccomanda di spedire solo il Software originale, all'indirizzo del Cedente della licenza, di seguito specificato, e di includere: il proprio nome e l'indirizzo postale, una fotocopia della ricevuta d'acquisto con apposizione della data, una breve nota in cui si descriva il difetto e il sistema su cui si utilizza il Software.

IN NESSUN CASO, IL CEDENTE DELLA LICENZA SARÀ RITENUTO RESPONSABILE DI DANNI PARTICOLARI, INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI DOVUTI AL POSSESSO, ALL'UTILIZZO O AL MALFUNZIONAMENTO DEL SOFTWARE, IVI INCLUSI MA NON LIMITATI A DANNI DI NATURE FISICA, FINANZIARIA, COMMERCIALE, O DI INTERRUZIONE DEI MALFUNZIONAMENTI DEL COMPUTER E, FINO A UN LIVELLO LEGALMENTE AMMESSO, INFORTUNI PERSONALI, DANNI ALLA PROPRIETÀ, PERDITE DI PROFITTI O PUNIZIONI ESERCITATE DA CAUSE DI AZIONI DERIVANTI DA O RELATIVE A QUESTO ACCORDO O AL SUO USUO. IL CEDENTE NON SARÀ RESPONSABILE NE NESSUN MODO PER GLI ALTRI DANNI, CONTRATTI, PRECISA RESPONSABILITÀ GIURIDICA O ALTRO, ANCHE QUALORA IL CEDENTE DELLA LICENZA SIA STATO INFORMATO DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. IN NESSUN CASO LA RESPONSABILITÀ DEL CEDENTE PER TUTTI I DANNI SUGGERITI O RICHIESTI DAL LEGGENTE SOTTO LICENZA SARÀ PREZZO E TANTUM PAGATO PER L'ENTRATA IN USO E L'UTILIZZO DEL SOFTWARE.

IN ALCUNI STATI/PAESI, NON È CONSENTITO ALCUN LIMITE SULLA DURATA DELLA GARANZIA IMPLICITA E/O SULL'ESCLUSIONE O SULLA LIMITAZIONE DI DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI. IN TAL CASO, LE SUDDETTE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONI O LIMITAZIONI DI RESPONSABILITÀ POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI. LA PRESENTE GARANZIA NON SARA APPLICABILE ESCLUSIVAMENTE NELLA MISURA IN CUI QUALSIASI SPECIFICA CLAUSOLA DI QUESTA GARANZIA SIA PROIBITA DA LEGGI FEDERALI, STATALI O MUNICIPALI, CHE NON POSSANO ESSERE PREVENUTE. LA PRESENTE GARANZIA VI ASSEGNA DETERMINATI DIRITTI LEGALI OLTRE AD ALTRI DIRITTI CHE POTRESTE DETENERE E CHE POTREBBERO VARIARE DA GIURISDIZIONE A GIURISDIZIONE.

CESSAZIONE: Il presente Accordo sarà efficace fino a quando non vi verrà posto termine dall'utente o dal Cedente della licenza, oppure decadrà automaticamente nel caso vengano violate le regole e condizioni. Con la cessazione, si ha l'obbligo di distruggere o restituire la copia fisica del Software al Cedente della licenza, oltre che di distruggere permanentemente tutte le copie del Software e dei materiali e della documentazione allegati in possesso dell'utente o sotto il suo controllo (per esempio, quelle presenti sui server client o sui computer sui quali era stato installato).

DIRITTI LIMITATI DEL GOVERNO USA: Il Software e la documentazione sono stati completamente implementati a proprie spese e sono forniti come "Software commerciale" per consentire l'implementazione limitata per computer. L'utilizzo, la duplicazione o la divulgazione da parte del Governo USA o da un subappaltatore del Governo USA sono soggetti alle limitazioni riportate al paragrafo (c)(1)(ii) delle clausole in Diritti nei dati tecnici e nei software per computer (Rights in Technical Data and Computer Software) in DFARS 252.227-7013 o ai sottoparagrafi (c)(1)(i) e (2) delle clausole dei Diritti limitati per software commerciale per computer (Commercial Computer Software Restricted Rights) al FAR 52.227-19, come applicabile. Il Contraente / Produttore corrisponde al Cedente della licenza nell'ubicazione di seguito elencata.

RIMEDI EQUI: Così presente, confermate di essere a conoscenza che, qualora i termini del presente Accordo non fossero specificatamente applicati, il Cedente della licenza subirebbe danni irreparabili e quindi confermate il vostro accordo affinché il Cedente della licenza sia autorizzato, senza vincolo alcuno, altre garanzie, prove dei danni, ad adottare dei rimedi equi in conformità al presente Accordo, oltre a qualsiasi altro rimedio disponibile.

INDENNITÀ: Confermate di difendere e mantenere indenni il Cedente della licenza, i suoi partner, cedenti di licenza, filiali, appaltatori, funzionari, amministratori, dipendenti e agenti da qualsiasi danno, perdita e spesa dovuta, direttamente o indirettamente, alle vostre azioni e omissioni nell'ambito dell'utilizzo del Software, in conformità ai termini del presente Accordo.

VARI: Il presente Accordo rappresenta l'accordo globale relativamente a questa licenza tra le Parti e sostituisce qualsiasi accordo e dichiarazione precedente tra di loro. Potrà essere emendato solamente in forma scritta, di comune accordo tra le Parti. Qualora qualsivoglia clausola del presente Accordo sia considerata non applicabile, per qualsiasi motivo, tale clausola sarà emendata solamente fino al limite necessario a renderla applicabile e le restanti clausole del presente Accordo non ne saranno influenzate.

LEGGE IN VIGORE. Il presente accordo sarà interpretato (senza tenere conto di conflitti o scelta di principi legislativi) in conformità alla legislazione dello Stato di New York, così come applicabile agli accordi tra residenti dello Stato di New York stipulati ed eseguiti nello Stato di New York, ad eccezione di quanto stabilito dalla legislazione federale. Qualora non vi sia stata espressa rinuncia scritta da parte del Cedente per il particolare caso o sia in contrasto con le leggi locali, la giurisdizione unica ed esclusiva e la sede processuale

saranno le Corti statali e federali situate nella principale sede d'affari del Cedente (Contea di New York, New York, U.S.A.). Entrambe le parti concordano sulla giurisdizione di tali Corti e accettano che eventuali processi vengano celebrati come specificato dalle presenti norme per la notifica di avvisi o altrimenti come consentito dalla legge dello stato di New York o dalla legge federale. Le parti convengono che la convenzione delle Nazioni Unite sui contratti per la vendita internazionale di beni (Vienna, 1980) non riguarda il presente Accordo né qualunque disputa o transazione che scaturisca dal presente Accordo.

PER DOMANDE CONCERNENTI LA PRESENTE LICENZA, È POSSIBILE SCRIVERE A TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

©1994-2013 Take-Two Interactive Software, Inc. Sviluppato da 2K Marin. XCOM, The Bureau: XCOM Declassified, 2K Marin, 2K Games, Take-Two Interactive Software e i rispettivi loghi sono tutti marchi commerciali di Take-Two Interactive Software, Inc. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori.

ASSISTENZA

In caso di problemi con uno dei nostri prodotti, potrai contattare il personale della nostra assistenza tecnica in diversi modi:

Telefono: 0236049218*

Dal lunedì al venerdì dalle 13:00 alle 21:00

Sito web: <http://support.2k.com>

Email: assistenza@2k.com

NOTA: NON CONTATTARE IL PERSONALE DELL'ASSISTENZA TECNICA PER CHIEDERE SUGGERIMENTI SUL GIOCO. I TECNICI NON SONO NÉ AUTORIZZATI NÉ QUALIFICATI A FORNIRE TALI INFORMAZIONI.

SOMMARIO

MENU PRINCIPALE...4

CAMPAGNE...5

COMANDI DI GIOCO...6

HUD...7

MENU DI GIOCO...9

OGGETTI DI GIOCO...10

LA SQUADRA XCOM...11

FOCUS TATTICO...12

MINIMAPPA...13

QUARTIER GENERALE DELL'XCOM...13

TIPI DI AGENTI...14

MENU ADDESTRAMENTO AGENTI...16

OPERAZIONI...17

MISSIONI DI CONSEGNA...17



1962. Il governo degli Stati Uniti vuole aumentare la sua potenza militare in vista di un'inevitabile guerra contro l'Unione Sovietica. Mentre le maggiori potenze mondiali lottano per il predominio, un nemico ignoto è pronto a colpire.

Senza preavviso, una forza proveniente da un altro mondo lancia un attacco contro una struttura militare americana. In seguito al caos scatenatosi, un'agenzia segreta governativa conosciuta come "The Bureau" emerge dalle ceneri dell'attacco per opporsi all'invasione e combattere questi "esterni". Completamente impreparata a un attacco di queste proporzioni da parte di un nemico tecnologicamente più avanzato, questa nuova agenzia di ricerca e combattimento extraterrestre, conosciuta come XCOM, si prepara a dare battaglia per garantire la sopravvivenza dell'umanità.

MENU PRINCIPALE



CONTINUA

Riprendi a giocare dall'ultimo salvataggio.

NUOVA PARTITA

Inizia la campagna dall'inizio. Scegli tra le difficoltà **PIVELLO** (facile), **SOLDATO** (normale), **VETERANO** (difficile) o **COMANDANTE** (impossibile).

RICONOSCIMENTI

Visualizza i riconoscimenti di The Bureau: XCOM Declassified.

OPZIONI

Accedi al menu delle opzioni, in cui è possibile regolare le impostazioni di gioco e della console.

IMPOSTAZIONI AUDIO

Regola il volume della musica, degli effetti sonori e delle voci, attiva o disattiva i sottotitoli oppure cambia le impostazioni della lingua di gioco.

IMPOSTAZIONI DI GIOCO

Cambia le impostazioni di gioco, compreso l'aspetto e la sensibilità del mirino del controller e il puntamento automatico dei bersagli. Puoi anche attivare e disattivare i suggerimenti, la vibrazione e i comandi invertiti.

IMPOSTAZIONI VIDEO

Regola la luminosità e i bordi dello schermo.

CONFIGURA COMANDI

Mantieni le impostazioni predefinite o usa le configurazioni "Mancino", "Invertita" o "Mancino invertita".

CAMPAGNE



Premi **B** nel menu principale per accedere alla schermata della campagna. Da qui è possibile iniziare una nuova campagna, continuare o eliminarne una già esistente.

COMANDI DI GIOCO

CONTROLLER XBOX 360

COMANDI NEI MENU

Muoviti tra le opzioni: **←** o **→**

Seleziona opzione: **A**

Esci dal menu/Annulla: **B**



COMANDI IN COMBATTIMENTO

Muoviti/Spostati di lato: **L**

Guarda: **R**

Scatta/Mettiti al riparo/Scavalca un riparo: **A**

Focus tattico: **B**

Interagisci/Ricarica: **X**

Arma successiva: **Y**

Mira: **LT** (tieni premuto)

Spara con l'arma: **RT**

Granata: Tieni premuto **LB**, quindi **RT** per lanciare

Rotolata: **RB**

Zoom mira: **L**

Attacco in mischia: **R**

Ordina agli agenti di muoversi/attaccare: **↑**

Richiama agenti: **↓**

Visualizza obiettivi/punti di interesse: **↔**

Registro obiettivi: **BACK**

Menu di pausa: **START**

COMANDI FOCUS TATTICO

Muoviti/Seleziona: **L**

Guarda: **R**

Seleziona abilità/Conferma bersaglio: **A**

Esci dal Focus tattico: **B**

Annulla ordini: **X**

Più informazioni: **Y** (tieni premuto)

Modalità Esamina: **LT** (tieni premuto)

Scorri i bersagli: **LB**

Scorri i bersagli: **RB**

HUD



1. MIRINO

Quando prendi la mira, un mirino apparirà al centro dello schermo.

2. OBIETTIVO

Mostra l'obiettivo successivo della missione che stai svolgendo.

3. MUNIZIONI

Mostra l'arma equipaggiata e il numero dei colpi rimasti nel caricatore, il numero dei colpi totali disponibili per quel tipo di arma e il numero delle granate.

4. LIVELLO

Mostra il livello attuale dell'agente.

5. BARRA PROGRESSI

Mostra i progressi dell'agente per raggiungere il livello successivo.

6. SALUTE

Queste barre rosse rappresentano la salute dell'agente. La tua barra attuale si riempirà da sola col tempo, a meno che non venga svuotata del tutto. Quando tutte le barre sono vuote, l'agente diverrà inabile.

7. AZIONE/COMANDO

Mostra le abilità disponibili dell'agente e l'ordine o l'obiettivo attuale. Dopo che un agente ha ricevuto l'ordine di usare un'abilità, le icone sotto la barra indicheranno il tempo necessario prima di poter usare di nuovo quella abilità.

8. SALUTE DEI NEMICI

La barra della salute dei nemici viene visualizzata sopra un nemico quando viene puntato. Una barra blu indica un nemico dotato di scudo. La forza di un'armatura nemica (quando c'è) è indicata vicino alla barra della salute. La salute di un nemico con scudo o con corazza non può essere svuotata finché questi non ha ricevuto abbastanza danni da esaurire lo scudo o distruggere la corazza.

9. ORDINI RAPIDI

Usa il tasto direzionale per impartire ordini rapidi. Premi **↑** per ordinare alla squadra di spostarsi in un punto specifico o attaccare un bersaglio evidenziato oppure premi **↓** per far raggruppare gli

agenti nel punto in cui si trova Carter. Premi **→** per visualizzare l'obiettivo attuale.

MENU DI GIOCO



MENU DI PAUSA

Premi **START** durante il gioco per visualizzare il menu di pausa.

RIPRENDI

Esci dal menu di pausa e torna al gioco.

RICARICA L'ULTIMO CHECKPOINT

Riavvia la missione attuale dall'ultimo checkpoint.

CARICA PARTITA

Carica una partita salvata in precedenza.

RIAVVIA MISSIONE

Riavvia la missione attuale dall'inizio.

OPZIONI

Regola i comandi, l'audio e le impostazioni video.

ESCI DALLA PARTITA

Esci dalla partita e torna al menu principale.

MENU OBIETTIVO



Premi **BACK** durante il gioco per visualizzare una lista di obiettivi in corso e già completati. Usa questo menu per visualizzare gli obiettivi o le missioni opzionali nella zona o per richiamare la schermata Elenco agenti.

OGGETTI DI GIOCO

MUNIZIONI E ARMI

Le munizioni e le armi da raccogliere si trovano sparse per tutto il campo di battaglia. Carter può raccogliere le armi o gli strumenti da qualsiasi nemico eliminato. Ma se un nemico lascia un'arma che non è stata ancora sbloccata, questa si disintegrerà.

CASSE DI RIFORMIMENTO DURANTE LA MISSIONE

Gli agenti dell'XCOM hanno lasciato delle casse di rifornimento in tutta la zona: questo permetterà a Carter di rifornirsi di armi e munizioni, far salire

gli agenti di livello, aggiornare l'Elenco agenti e salvare la partita. Usa queste casse per potenziare e riorganizzare la squadra per la missione in corso.

ALTRI OGGETTI

Sul campo ci sono molti oggetti che possono servire a Carter e alla sua squadra durante le missioni. I progetti kit contengono kit avanzati che, una volta equipaggiati, aumentano le statistiche di Carter o dei suoi agenti. Puoi equipaggiare nuovi kit nella schermata di avvio missione o in quella di rifornimento durante la missione. Carter può anche trovare vari documenti, foto e altri oggetti che forniranno informazioni utili per la missione o riguardo le attività degli esterni nella zona.

LA SQUADRA XCOM

Durante gli incontri con gli esterni, Carter e la sua squadra dovranno mettersi al riparo per difendersi dagli attacchi nemici. Ricorrere al lavoro di squadra per superare i nemici può fare la differenza tra la vita e la morte sul campo di battaglia. Premi **A** per metterti al riparo e premi **L** per spostarti negli angoli mentre sei al riparo. Tieni premuto **LT** per guardare oltre il riparo e premi **RT** per sparare con l'arma.

SALUTE DELLA SQUADRA

Quando gli agenti esauriscono la salute in battaglia, diventano inabili. Per rianimare un agente inabile, sposta Carter sull'agente e premi **X**, oppure ordina a un altro agente di rianimare il bersaglio. Quando esaurisci la salute, inizierai a sanguinare. Raggiungi l'agente a terra prima che si dissangi, altrimenti morirà e non potrà essere utilizzato in missioni future (**NOTA: A livello di difficoltà Comandante gli agenti rianimati non saranno disponibili per il combattimento finché questo non è terminato**).

FOCUS TATTICO

Sul campo di battaglia, premi **B** per accedere al Focus tattico. Il Focus tattico rallenta il tempo e permette a Carter di controllare e dirigere gli agenti sul campo. Durante il Focus tattico, Carter può muovere la sua squadra, ordinare agli agenti di usare le abilità speciali e utilizzare la funzione Esamina. Usa il Focus tattico durante gli scontri per ottenere un vantaggio strategico sui nemici, per eseguire piani di battaglia e controllare il campo di battaglia. Il Focus tattico è fondamentale per vincere.

SELEZIONE DEI COMANDI

Quando il Focus tattico è attivo, sposta la levetta sinistra per evidenziare un'abilità. Ogni area della selezione rappresenta ciascun membro della squadra di Carter. Seleziona un ordine e premi **A** per trasmetterlo all'agente. Per alcune abilità o comandi è necessario che l'agente selezioni un bersaglio. I nemici che non possono essere puntati visualizzeranno un messaggio che lo indicherà.

Quando Carter dà ordini agli agenti, i comandi vengono messi in coda nell'ordine in cui sono selezionati. Premi di nuovo **B** per disattivare il Focus tattico. La battaglia riprenderà e gli agenti della squadra eseguiranno gli ordini in tempo reale. Una volta usate, le abilità speciali (tranne il movimento, l'attacco o la rianimazione) dovranno ricaricarsi prima di poter essere usate ancora. I tempi di ricarica sono visualizzati sotto la barra della salute dell'agente nell'HUD principale del combattimento.

ESAMINARE

Durante il Focus tattico, tieni premuto **LV** per esaminare il campo di battaglia e ottenere informazioni utili sul bersaglio selezionato.

MINIMAPPA

Durante il Focus tattico, verrà visualizzata una mappa nell'angolo in alto a sinistra. Sfrutta la mappa per avere una panoramica della zona di battaglia.

QUADRATO ROSSO: Indica un nemico.

CERCHIO BLU: Mostra la posizione di un agente.

FRECCIA BLU: Mostra la posizione di Carter e dove è diretto.

ICONA OBIETTIVO: Quando è fuori dal radar appare come una freccia arancione, ma quando è all'interno della zona del radar apparirà come un cerchio arancione.

CONVERSAZIONI

Parla con gli ufficiali o i civili nel quartier generale dell'XCOM o sul campo di battaglia per scoprire obiettivi o missioni extra nel gioco. Le scelte effettuate nelle conversazioni influenzeranno la storia. Durante una conversazione, muovi la levetta sinistra per evidenziare una risposta e premi **A** per selezionarla.

QUARTIER GENERALE DELL'XCOM

Durante l'invasione, la base sotterranea dell'XCOM è l'unica cosa che si frappone tra l'umanità e la sua estinzione. Tra una missione e l'altra, nella base dell'XCOM sarà possibile reclutare agenti, equipaggiare armi e sbloccare abilità, oltre che prendere parte alle operazioni secondarie e alle missioni di consegna.

TERMINALE RECLUTAMENTO AGENTI

Usa il terminale reclutamento agenti per reclutare, congedare gli agenti e gestire le abilità e i talenti. Gli agenti ottengono esperienza compiendo le azioni o sconfiggendo i nemici sul campo. Acquisendo esperienza aumenta anche il loro livello generale e si sbloccheranno nuove abilità e talenti.



Usa il terminale reclutamento agenti alla base o le casse di rifornimento in missione per potenziare le abilità e i talenti degli agenti. Usa il terminale reclutamento agenti per visualizzare l'elenco degli agenti disponibili o per reclutare nuovi membri di supporto alle missioni. Quando un agente muore in battaglia (e Carter non riesce a rianimarlo), il suo nome apparirà sul Memoriale.

ARMERIA

Carter può visitare l'armeria al quartier generale dell'XCOM per provare al poligono di tiro le armi che ha ottenuto sul campo.

TIPI DI AGENTI

Durante le operazioni sul campo, Carter è al comando di due agenti. Gli esterni possiedono una tecnologia migliore e sono di più, ma gli agenti dell'XCOM possono lavorare in squadra per superare questi problemi. Combinare tutte e quattro le classi degli agenti è la chiave per vincere.



COMMANDO

I Commando sono soldati aggressivi e ben addestrati: sono i primi a presentarsi sul campo e gli ultimi ad abbandonarlo. Possiedono un'elevata potenza di fuoco e le loro abilità sono adatte per attirare il fuoco nemico e distogliere l'attenzione dei nemici dai bersagli più vulnerabili.

SUPPORTO

Gli agenti di supporto mantengono la squadra al massimo dell'efficienza e, al tempo stesso, indeboliscono le difese dei nemici. L'equipaggiamento e le abilità degli agenti di supporto potenziano gli altri agenti sul campo e possono ribaltare la situazione in molti scontri.

RICOGNITORI

Gli agenti ricognitori sono esperti nell'ottenere informazioni, nell'eversione e nell'esplorazione. I ricognitori sono abili a distanza, dove possono eliminare i nemici ignari con i loro fucili di precisione. Usa le loro abilità di copertura per intrufolarti nelle difese dei nemici e fiancheggiarli.

INGEGNERI

Gli ingegneri combattono la tecnologia con altra tecnologia e sono specializzati in armi avanzate, gadget e altri ingegnosi dispositivi a supporto della squadra. La tecnologia e le abilità degli ingegneri sono il cardine di ogni piano strategico che si rispetti e servono per far uscire i nemici da zone ben protette o anche per sfruttare contro il nemico la sua stessa tecnologia.

MENU ADDESTRAMENTO AGENTI

Seleziona un agente specifico per accedere al menu addestramento agenti in cui potrai personalizzare l'equipaggiamento, le abilità, i talenti e altri attributi degli agenti.

RIEPILOGO AGENTE

Mostra il livello dell'agente, la salute totale e l'esperienza guadagnata sul campo.

EQUIPAGGIAMENTO

Permette al giocatore di equipaggiare gli agenti con diversi tipi di potenza di fuoco e kit. Recupera più armi e tecnologia per ampliare le opzioni.

ABILITÀ

Mostra le varie abilità che l'agente ha imparato con l'esperienza. Salendo di livello aumentano anche le abilità disponibili. Ai livelli più alti gli agenti dovranno scegliere tra varie abilità. Scegli con cura, le abilità di un agente influenzano il suo ruolo nella squadra.

TALENTI

Salendo di livello saranno disponibili talenti che incrementeranno le capacità degli agenti. Con l'aumentare del livello degli agenti, il giocatore dovrà scegliere tra diverse opzioni dei talenti. Queste opzioni possono cambiare pesantemente il modo in cui un agente viene impiegato sul campo, perciò scegli con cura.

OPERAZIONI

Da qui, Carter può accedere al terminale di selezione missioni, che mostra una mappa degli Stati Uniti in cui sono visualizzate le missioni e le informazioni importanti dal fronte. Usa il terminale per selezionare le operazioni principali, quelle secondarie o inviare gli agenti in quelle di consegna.

NOTIZIE/INFORMAZIONI DAL FRONTE

Seleziona questi punti sulla mappa per visualizzare notizie e informazioni da tutto il paese.

OPERAZIONI PRINCIPALI

Queste operazioni sono le missioni principali che il direttore dell'XCOM ha scelto per il loro grande impatto sull'esito della guerra. Completandole proseguirai la campagna e la storia.

OPERAZIONI SECONDARIE

Gli esterni hanno stabilito un contatto in numerosi luoghi degli Stati Uniti. Il direttore ha ordinato alle squadre di recarsi in diverse località per indagare sulle segnalazioni delle attività degli esterni. Le operazioni secondarie forniscono esperienza e ricompense in aggiunta a quello che si ottiene dalle operazioni principali.

MISSIONI DI CONSEGNA

Quando ci sono agenti non impiegati nell'elenco, Carter può inviarli in missioni di consegna. Queste missioni servono per tenere tutti gli agenti in forma e far aumentare il loro livello nel corso della campagna. Per completare con successo una missione di consegna puoi inviare più agenti per una singola missione, ma fai attenzione: gli agenti che invierai in queste missioni non potranno aiutare sul campo di battaglia.