

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

AVVISO PER LA SALUTE E L'EPILESSIA

Una ridotta percentuale di individui può essere soggetta ad attacchi epilettici o perdita di conoscenza quando esposta a particolari schemi di luci lampeggianti, presenti anche nella vita di tutti i giorni, come quelli che si possono trovare in alcune immagini televisive e in alcuni videogiochi. Questi attacchi e la perdita di conoscenza si possono verificare anche in soggetti che non hanno mai sofferto di problemi di questo tipo.

Se voi o un qualunque membro della vostra famiglia avete mai mostrato sintomi collegabili all'epilessia quando esposti a luci lampeggianti, consultate il vostro medico prima di cominciare a giocare. In ogni caso, i genitori dovrebbero supervisionare l'uso del videogioco da parte dei loro figli. Se, mentre giocate, avvertite vertigini, visione distorta, tic muscolari o dell'occhio, perdita di conoscenza, disorientamento e qualsiasi tipo di movimento involontario o convulsione, SMETTETE IMMEDIATAMENTE DI GIOCARE E CONSULTATE IL VOSTRO MEDICO PRIMA DI RICOMINCIARE.

PRECAUZIONI DA PRENDERE IN OGNI CASO PER L'UTILIZZAZIONE DI UN VIDEOGIOCO:

Per ridurre la possibilità dell'insorgere di questi sintomi, sedete sempre lontano dallo schermo, alla distanza massima consentita dai cavi; evitate di giocare se vi sentite stanchi, oppure se avete dormito poco; accertatevi che la stanza in cui intendete giocare sia ben illuminata; riposare per almeno 10 minuti dopo ogni ora di gioco. In questo modo, rilasserete occhi, collo, braccia e dita, e potrete riprendere a giocare con vostro pieno divertimento.

MANUALE DEL SOLDATO

Sommario

Capitoli	Pagine
I. Comandi per il giocatore	6
II. Avvio rapido	7
III. Presentazione: Screaming Eagles	8
IV. Personaggi	9
V. Armi, veicoli e nemici	13
VI. Iniziare la partita	18
VII. Campagna giocatore singolo	19
VIII. Giocare a Brothers In Arms Road to Hill 30™.....	20
IX. Giocare partite multigiocatore	24
X. Riconoscimenti per Brothers in Arms	30
Garanzia	32

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

REQUISITI MINIMI:

Sistema operativo: solo Windows® 2000/XP
 Processore: Pentium® III o AMD Athlon™ da 1 GHz
 Memoria: 512 MB
 Scheda video: scheda video da 32 MB compatibile DirectX® 9.0*
 Scheda audio: compatibile DirectX® 9.0
 Versione di DirectX®: DirectX® 9.0c o superiore (presente sul disco)
 DVD-ROM: DVD 4X
 Spazio su disco: 4 GB
 Periferiche: mouse e tastiera compatibili con Windows
 Multigiocatore: connessione a banda larga con 64k/s di upload

Per il sonoro Dolby Digital è necessario un sistema sonoro per PC con Dolby® Digital Live.

REQUISITI CONSIGLIATI:

Sistema operativo: Windows® 2000/XP
 Processore: Pentium® III o AMD Athlon™ da 2.5 GHz
 Memoria: 1 GB
 Scheda video: scheda video da 128 MB compatibile DirectX® 9.0*
 Scheda audio: compatibile DirectX® 9.0 ed EAX™
 Versione di DirectX®: DirectX® 9.0c o superiore (presente sul disco)
 DVD-ROM: DVD 8X
 Spazio su disco: 5 GB
 Periferiche: mouse e tastiera compatibili con Windows
 Multigiocatore: connessione a banda larga con 128k/s di upload

***Schede video supportate al momento della pubblicazione:**

- ATI® serie 8500/9000
- NVIDIA® GeForce serie 3/4/FX

***Non supportate:** GeForce 4 MX, modelli per laptop dei chipset elencati

Attenzione: questo gioco usa una tecnologia di protezione da copia che può essere incompatibile con alcuni lettori e dischi virtuali.

MANUALE DEL SOLDATO

INSTALLAZIONE:

Per installare Brothers In Arms Road to Hill 30™ devi seguire questi passi:

1. Avvia il computer.
2. Inserisci il DVD di installazione di Brothers In Arms Road to Hill 30 nel lettore DVD-ROM. Dovrebbe apparire il menu di Autorun.
(Attenzione: se il menu di Autorun non appare automaticamente, clicca due volte sull'icona Risorse del Computer sul desktop, poi clicca due volte sull'icona corrispondente al lettore DVD-ROM. Dovrebbe aprirsi il menu di Autorun)
3. Clicca su Installa. Il programma di installazione ti guiderà attraverso il procedimento di configurazione e installazione del gioco. Verrà creata una cartella di Brothers In Arms e il gioco verrà installato sul disco fisso. Il gioco ti chiederà automaticamente se vuoi installare DirectX® 9.0C. Non è possibile giocare a Brothers In Arms senza la versione 9.0C o superiore installata. Se hai già la versione 9.0C o successiva di DirectX®, clicca su No e non verrà eseguita l'installazione di DirectX®. Se non ne sei sicuro clicca su Sì e l'installatore di DirectX® effettuerà i controlli necessari.
4. Dopo l'installazione, seleziona Ubisoft Entertainment / Brothers In Arms / Gioca a Brothers In Arms dal menu Start (Avvio) del computer oppure clicca sull'icona Gioca a Brothers In Arms sul desktop. Questo farà partire il gioco (attenzione: per giocare è necessario che il DVD di Brothers In Arms Road to Hill 30™ sia nel lettore DVD-ROM).

DISINSTALLAZIONE:

Per disinstallare Brothers In Arms Road to Hill 30™ devi seguire questi passi:

1. Avvia il computer.
2. Inserisci il DVD di installazione di Brothers In Arms Road to Hill 30™ nel lettore DVD-ROM. Dovrebbe apparire il menu di Autorun.
3. Quando appare, clicca su Disinstalla Brothers In Arms. Il programma di disinstallazione ti chiederà automaticamente se vuoi davvero disinstallare il gioco. Se sei sicuro di voler cancellare Brothers In Arms dal disco fisso, clicca su Sì. Se non vuoi disinstallare il gioco clicca su No e il processo si arresterà (attenzione: puoi anche disinstallare Brothers In Arms usando la voce Installazione applicazioni del pannello di controllo di Windows.)

Se disinstalli Brothers In Arms, tutte le campagne e partite salvate in precedenza rimarranno sul disco fisso a meno che tu non risponda Sì alla domanda "Vuoi cancellare tutti i dati di configurazione e i salvataggi?".

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™
CAPITOLO II
Comandi per il giocatore

Movimenti del giocatore (predefiniti)

Girati / Mira	mouse
Muoviti avanti	W
Muoviti indietro	S
Muoviti a sinistra	A
Muoviti a destra	D
Salta	SPAZIO
Chinati / Rialzati	C o CTRL
Pausa	P o PAUSA
Menu di gioco	ESC

Azioni del giocatore (predefiniti)

Spara	tasto sinistro del mouse
Lancia una granata	G
Cambia arma	TAB o rotella del mouse
Attacco ravvicinato	Q
Mirino	E o tasto centrale del mouse
Ricarica / Azione contestuale	F o R
Visuale tattica	V

Comandi squadra/carro armato (predefiniti)

Cambia squadra selezionata / Ripiegare (tieni premuto)	MAIUSC
Ripiegare	Z
Dispersersi	X
Seleziona la squadra assalto	1
Seleziona la squadra fuoco	2
Dai un ordine alla squadra	tieni premuto il tasto destro del mouse
Muoversi in posizione	tieni premuto il tasto destro del mouse e punta sulla destinazione
Sparare o creare sbarramento sul nemico	tieni premuto il tasto destro del mouse e punta sul nemico
Scatto / Assalto contro la posizione nemica	tieni premuto il tasto destro del mouse e premi il tasto sinistro del mouse

Visuale tattica (predefiniti)

Telecamera su / giù	W / S (tieni premuto)
Telecamera a destra / sinistra	A / D (tieni premuto)
Zoom	E o tasto centrale del mouse
Seleziona successivo	G o freccia destra
Seleziona precedente	F o freccia sinistra
Seleziona obiettivo	O o freccia su
Seleziona Baker	B o freccia giù
Seleziona / Cambia squadra (tieni premuto)	MAIUSC
Promozione sul campo (solo multigiocatore)	INVIO

Multigiocatore (predefiniti)

Rinforzi	MAIUSC
Chat	T
Chat di squadra	Y

MANUALE DEL SOLDATO
CAPITOLO II
Avvio rapido

INIZIARE UNA CAMPAGNA PER UN GIOCATORE

Seleziona GIOCATORE SINGOLO dal menu principale.
Seleziona un livello di difficoltà: FACILE, NORMALE, DIFFICILE o REALE. Passerai al primo capitolo...

INIZIARE UNA PARTITA MULTIGIOCATORE IN RETE LOCALE

Seleziona MULTIGIOCATORE dal menu principale.
Seleziona GIOCO IN LAN.
Seleziona una partita in LAN dal menu e clicca su di essa per partecipare.

Per creare una nuova partita clicca su CREA PARTITA, poi seleziona la missione e il numero di giocatori, e clicca su INIZIA PARTITA. Scegli le fazioni e clicca su INIZIA PARTITA per iniziare la missione quando tutti sono pronti.

INIZIARE UNA PARTITA MULTIGIOCATORE SU UBI.COM

Seleziona MULTIGIOCATORE dal menu principale.
Seleziona GIOCO SU UBI.COM.
Collegati con il tuo account di Ubi.com (o creane uno nuovo prima di collegarti).
Seleziona CERCA UNA PARTITA, seleziona una partita dalla lista e clicca su di essa per partecipare.
Per creare una nuova partita clicca su CREA PARTITA, poi seleziona la missione, il numero di giocatori e il nome del server, e clicca su INIZIA PARTITA. Scegli le fazioni e clicca su INIZIA PARTITA per iniziare la missione quando tutti sono pronti.

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™
 CAPITOLO III
SCREAMING EAGLES

La 101esima Divisione Aerotrasportata (Assalto Aereo) dell'esercito degli Stati Uniti, soprannominata "Screaming Eagles," venne istituita il 15 agosto 1942. Il 19 agosto il suo primo comandante, il generale William C. Lee, comunicò alle nuove reclute che la 101esima aveva un "appuntamento col destino."

L'Ordine di Servizio numero cinque, che sanciva la nascita della divisione, recava scritto:

"La 101esima Divisione Aerotrasportata, nata a Camp Claiborne, in Louisiana, non ha una storia, ma ha un **appuntamento col destino**. Come i primi pionieri americani il cui invincibile coraggio costituì il fondamento di questa nazione, abbiamo salutato il passato e le sue tradizioni per poter chiamare nostro il futuro.

"Data la natura dei nostri armamenti e le tattiche in cui ci specializzeremo, verremo chiamati per operazioni di importanza militare in campi d'azione lontani ed entreremo in azione quando la necessità sarà immediata ed estrema."

Generale dell'Esercito
 degli Stati Uniti
 William C. Lee

*Maj Gen U.S. Army
 William C. Lee*

When I was made
 Platoon Sergeant, my
 CO gave this to me
 Now I'm giving it
 to you -MAK

IN THE SHORT HISTORY OF HUMAN EXISTENCE,
 THE COURAGE OF MEN HAS BEEN CALLED UPON
 FROM TIME TO TIME TO STOP TYRANNICAL
 EVILS FROM STRIPPING AWAY OUR FREEDOMS
 AND OUR WAY OF LIFE.
 THIS TIME, SADLY IT'S UP AGAIN AT HAND.
 TYRANNY HAS WALKED UP TO OUR DOORSTEP
 AND KNOCKED SO LOUDLY THAT IT WOULD
 BE IMPOSSIBLE TO NOT ANSWER BACK.
 WITH A YELL SO POWERFUL THE ENEMY
 WOULD HAVE NO CHOICE BUT TO FLEE
 IN TERROR.
 YOU BRAVE YOUNG SOULS ARE THAT YELL.
 YOU BRAVE YOUNG SOULS ARE THAT POWER.
 YOU ARE BEING CALLED UPON TO
 ANSWER BACK.

MANUALE DEL SOLDATO
 CAPITOLO IV
PERSONAGGI



SERGEANTE BAKER

Il sergente Matt Baker è un giovane pacato, cresciuto a St. Louis, nel Missouri. All'inizio della guerra si è arruolato come volontario nei paracadutisti, ma non si sarebbe mai aspettato di comandare la sua compagnia.

SERGEANTE MAGGIORE HASSEY

Il sergente Greg "Mac" Hassey è un soldato professionista che si è arruolato nell'Esercito prima della guerra. È un capo deciso e un eccellente tattico. Come dice sempre ai suoi uomini: "Sparate per primi: questo fa arrabbiare il nemico abbastanza da farvi mettere a segno il secondo colpo!". Il sergente Hassey è il sergente di plotone del 3° Plotone, Compagnia Fox, 2° Battaglione, 502° Reggimento Paracadutisti di Fanteria (il plotone di Baker).



CAPORALE CORRION

Il caporale Sam Corrión è un rude soldato che ha passato la vita, prima della guerra, guadagnandosi da vivere in una industria tessile. È anche un esperto di armi, e conosce sia quelle americane che quelle tedesche.

WE'LL ALL MAKE IT HOME TOGETHER MATT.

SOLDATO LEGGETT

Il soldato scelto Kevin "Legs" Leggett è un operatore radio proveniente da Brooklyn, New York. A Leggett piace citare poesie sconosciute, e crede che tutte le storie debbano avere un lieto fine. Ha cominciato solo ora a capire quanto spesso, in guerra, le storie finiscano in maniera diversa.



FEAR NOT WHAT WE ARE, BUT FEAR WHERE WE ARE HEADED

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

**CAPORALE HARTSOCK**

Prima di arruolarsi, il caporale Joe "Red" Hartstock ha passato la maggior parte della sua vita adulta lavorando la terra del padre a Laramie, Wyoming. Ha una moglie, Emma, e una figlia, Carol, che vivono nel ranch di famiglia. Red vuole vincere la guerra per tornare a casa dalla sua famiglia.

SOLDATO DESOLA

Il soldato Michael Desola ha tre passioni nella vita: combattere i tedeschi, giocare a baseball e il cibo italiano. Vuole tornare a Philadelphia, e un giorno prendere le redini del ristorante italiano di famiglia.

**SOLDATO ALLEN**

Il soldato Larry Allen si è arruolato appena finite le scuole superiori, e ha subito stretto amicizia con il soldato Garnett durante l'addestramento. Difficilmente si separano, e sono orgogliosi della loro capacità di trovare il lato umoristico di ogni situazione.

**SOLDATO GARNETT**

Il soldato Michael Garnett scherza con tutti definendosi "il ragazzo da Nessun Posto, Kentucky". Lavorava come portuale sul fiume Ohio prima di arruolarsi nell'Esercito. Ha conosciuto il soldato Allen nella prima settimana di addestramento, e da allora sono amici inseparabili.



MANUALE DEL SOLDATO

**CAPORALE COURTLAND**

Il soldato Jack Courtland è un giovane proveniente da Richmond, Virginia, ed ama giocare a baseball nel tempo libero. Come dice a tutti, un giorno diventerà un giocatore di baseball professionista, catcher dei New York Yankees.

SOLDATO OBRIESKI

Il soldato Stephan "Obi" Obrieski è un immigrato polacco che si è arruolato volontario nei paracadutisti per provare a tutti di essere un vero americano. Spera di salvare la sua famiglia dalla Polonia, dopo la guerra... se sopravviveranno all'occupazione nazista.

**SOLDATO JOHNNY R**

Il soldato Johnny R...



mano bloccata che si trova in modo...

SERGEANTE RISNER

Il sergente George Risner è nato a St. Louis, Missouri. Risner si è arruolato volontario nell'Esercito Americano dopo aver preso il diploma di scuola superiore. A causa di un infortunio al ginocchio durante l'addestramento, Risner non è stato assegnato ai paracadutisti, ed è stato separato dal suo amico Matt. Risner è invece entrato nei carriisti, ed è diventato comandante di un carro armato Stuart M5 nel 70° Battaglione Corazzati. Risner è stato assegnato allo sbarco ad Utah Beach, e si è accordato per raggiungere Baker in Normandia dopo il D-Day



MATT,
I CAN'T BELIEVE WE'RE REALLY GOING.
THIS IS IT, MY SCRIBBLE HERE CONCO
BE THE ONLY THING YOU'LL HAVE TO
REMEMBER ME BY. JUST REMEMBER I
LOVE YOU LIKE A BROTHER, AND I WAS
ALWAYS BETTER AT BASEBALL.

-12R-GEORGE



BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™ COMANDANTI ALLEATI



GENERALE EISENHOWER

Il generale Dwight Eisenhower è il Comandante Supremo delle Forze di Spedizione Alleate. Sotto il suo comando, gli Alleati invaderanno la Normandia, in Francia, nel D-Day, il 6 Giugno 1944.

TENENTE COLONNELLO COLE

Il tenente colonnello Robert Cole è il Comandante del 3° Battaglione, 502° Reggimento di Fanteria Paracadutisti della 101esima Divisione Aviotrasportata.



SUPREME HEADQUARTERS
ALLIED EXPEDITIONARY FORCE



Soldiers, Sailors and Airmen of the Allied Expeditionary Force!

You are about to embark upon the Great Crusade, toward which we have striven these many months. The eyes of the world are upon you. The hopes and prayers of liberty-loving people everywhere march with you. In company with our brave Allies and brothers-in-arms on other Fronts, you will bring about the destruction of the German war machine, the elimination of Nazi tyranny over the oppressed peoples of Europe, and security for ourselves in a free world.

Your enemy is well

MANUALE DEL SOLDATO CAPITOLO V ARMI DEGLI ALLEATI

Giocando a Brothers In Arms Road to Hill 30, puoi portare fino a due armi alla volta, come pistole, fucili, mitragliatrici e lanciarazzi.

Inizierai ciascuna missione con armi definite, ma potrai trovare altre armi in fureria, nelle armerie o potrai prendere quelle lasciate dai compagni o dai nemici caduti.

PISTOLA SEMI-AUTOMATICA M1911



Arma standard dei soldati americani fin dall'inizio del 1900, la M1911 .45 è la pistola scelta da molti paracadutisti. È un'arma semi-automatica con caricatore da sette colpi più uno in canna, ed un raggio efficiente di circa 25 metri.

CARABINA SEMI-AUTOMATICA M1



La Carabina M1 è un'arma da spalla semi-automatica calibro .30. La carabina ha un caricatore doppio rispetto a una .45 e la precisione è molto più elevata di qualunque pistola: almeno

200 metri. È anche più piccola e leggera del Garand M1, ed è quindi un'arma a medio raggio molto efficiente per la fanteria leggera.

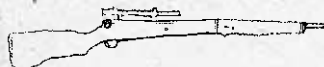
FUCILE SEMIAUTOMATICO GARAND M1



Il fucile Garand M1 è l'arma di ordinanza della fanteria americana. È un'arma da spalla semi-automatica a caricamento automatico con un caricatore da otto cartucce

calibro .30. Il Garand ha una velocità di sparo di 900 metri al secondo e un raggio effettivo di circa 430 metri.

FUCILE MANUALE M1903



L'M1903 è un fucile caricato a mano usato dall'esercito statunitense durante la prima guerra mondiale. Può essere caricato con fino a 5 cartucce per fucile calibro .30. Il

fucile M1903 è rimasto il fucile standard dell'esercito statunitense fino al 1936, quando è stato sostituito dal Garand M1. Questa versione con mirino viene usata per lo più dai cecchini con precisione letale.

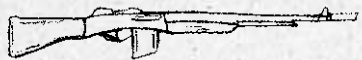
MITRAGLIATRICE M1A1



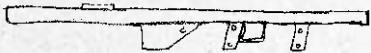
La mitragliatrice M1A1, nota con il nomignolo di Tommy, è l'arma campo preferita dai sottufficiali di fanteria. Completamente automatica, la M1A1 spara tra 600 e 700 colpi calibro .45 al minuto da un caricatore da 20

colpi. I soldati portano tasche per i caricatori alla cintura per poter ricaricare fino a tre volte; altri portano giubbotti per munizioni che possono tenerne fino a otto. L'M1A1 è principalmente un'arma a corto raggio.

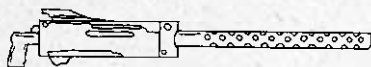
BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

FUCILE AUTOMATICO BROWNING M1918 (BAR)

L'M1918 BAR viene spesso lodato come una delle migliori armi mai usate dall'esercito statunitense. Spara sia dalla spalla che dal fianco, e usa le stesse munizioni calibro .30 del fucile Garand M1 e della Carabina M1. Il BAR può sparare fino a 450 colpi al minuti ad una distanza effettiva di circa 600 metri, ma per una migliore precisione vengono sparate raffiche brevi. È un'arma da fanteria pesante che richiede un addestramento specialistico per essere usata.

BAZOOKA M9A1

Il nome ufficiale è lanciarazzi M9A1. Quest'arma consiste di un tubo liscio in acciaio lungo circa un metro e mezzo, aperto ad entrambe le estremità, ed equipaggiato con una maniglia, un appoggio per la spalla, un grilletto, e un mirino. Il bazooka è stato sviluppato principalmente per attaccare i carri armati e le posizioni fortificate da una breve distanza (meno di 115 metri). Lancia un proiettile da 1,3 chili contenente 250 grammi di pentolite, un potente esplosivo che può penetrare una corazzatura di 12 centimetri. Per evitare il fuoco dello sparo, l'operatore tiene il bazooka sulla spalla con circa la metà del tubo dietro di lui.

MITRAGLIATRICE LEGGERA BROWNING M1919A4

L'M1919 è una mitragliatrice leggera montata su treppiede con un caricatore raffreddato ad aria. Usa un sistema basato sul contraccolpo per caricare i colpi durante l'azione. Completamente automatica, l'M1919A4 spara da 400 a 550 colpi calibro .30 al minuto a una distanza di oltre 500 metri.

GRANATA A FRAMMENTAZIONE A1 MARK II

Le granate a frammentazione degli Alleati, o "ananas", contengono una carica esplosiva in un involucro metallico progettato per frammentarsi al momento della detonazione. Hanno un raggio d'azione che va da 5 a 10 metri. Normalmente vengono lanciate a meno di 30 metri; il tempo dopo il distacco della sicura è di circa 4 secondi, il che significa che il soldato che la lancia deve immediatamente chinarsi e cercare un riparo.

MANUALE DEL SOLDATO

DISPOSITIVI ESPLOSIVI

Nel corso di capitoli specifici di Brothers In Arms ti verrà richiesto di usare esplosivi per distruggere obiettivi chiave per completare la missione. In una missione in cui si usano esplosivi vedrai un suggerimento apparire sullo schermo nel punto in cui devi posizionare la cricca esplosiva. Quando vedi questo messaggio, tieni premuto il tasto Usa (il tasto predefinito è F) fino a che Baker ha armato l'esplosivo e l'ha posizionato sull'obiettivo. (Se lasci andare il tasto prima che l'esplosivo sia armato non verrà posizionato.) Non c'è bisogno di attendere la detonazione della carica prima di piazzare la successiva.

VEICOLI

Ci sono diversi veicoli tedeschi e Alleati in Brothers In Arms; li troverai nel corso delle varie missioni. Due di questi, in vari punti del gioco, passeranno sotto il tuo comando e potrai controllarli in combattimento in modo analogo al comando delle truppe. Come le squadre di fanteria, anche i carri armati eseguiranno i tuoi ordini e si difenderanno automaticamente oltre ad aprire il fuoco sui nemici che incontrano.

CARRO ARMATO STUART M5A1

Il carro armato leggero da 15 tonnellate "Stuart" M5A1, introdotto nei primi mesi del 1943, ha un cannone da 37 millimetri nella torretta, una mitragliatrice calibro .30 sul davanti, una mitragliatrice calibro .30 montata in modo coassiale con il cannone e un'altra mitragliatrice calibro .30 in cima alla torretta. Questo carro armato è veloce e relativamente leggero, e viene usato in primo luogo per missioni di esplorazione e ricognizione. Non è progettato per il combattimento diretto con la maggior parte dei carri armati tedeschi, ma per combattere la fanteria nemica.

**CARRO ARMATO SHERMAN M4A1**

Il carro armato americano "Sherman" M4 da 30 tonnellate è il carro armato primario delle forze alleate. La meccanica è affidabile, e lo Sherman ha un cannone da 75 millimetri nella torretta, una mitragliatrice calibro .30 sul davanti, una mitragliatrice calibro .30 montata in modo coassiale con il cannone da 75 millimetri e una mitragliatrice calibro .50 in cima alla torretta. Il cannone principale da 75 millimetri può sparare diversi tipi di munizioni, compresi i proiettili anticarro esplosivi, il che lo rende molto utile nel combattimento e nell'abbattimento dei Panzer nemici.



BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

SOLDATI NEMICI

COSCRITTI

I coscritti nell'esercito tedesco sono la forza nemica principale in Normandia e in altre regioni della Francia occupata. Queste forze dall'addestramento minimo combattono da dietro fortificazioni di cemento e il loro compito è guadagnare tempo per far arrivare le divisioni di fanteria e mobili che respingeranno l'attacco nemico. Durante la conquista dell'Europa, la Germania ha coscritto "volontari" da Francia, Italia, Croazia, Ungheria, Romania, Polonia, Finlandia, Estonia, Lettonia, Lituania, Russia asiatica, Nord Africa, Russia, Ucraina e perfino India. Questi coscritti dai battaglioni Ost (Est) sono stati inviati a sorvegliare il fronte occidentale in Europa mettendo a disposizione le truppe tedesche meglio addestrate per il combattimento contro i russi. Nonostante lo status non elevato, comunque, questi soldati sono capaci di infliggere pesanti perdite alle forze alleate.



FANTERIA

La 91esima Divisione di Fanteria è composta da soldati esperti e ben addestrati, feroci difensori. Ogni squadrone di 9 uomini è composto di un sottufficiale, un elemento di 5 fucilieri e una squadra di 3 mitraglieri. A livello di squadrone, le squadre si concentrano sulla sezione armata con mitragliatrice MG42. Il sottufficiale inoltre è spesso armato con una pistola automatica MP40.

Meglio addestrati dei coscritti, questi soldati formano il nucleo delle forze di fanteria tedesche nella Francia occupata.

PANZERGRENADIER

Le unità Panzergrenadier sono unità di fanteria altamente addestrate e meccanizzate che lavorano a stretto contatto con i carri armati tedeschi. L'ottima storia militare delle divisioni Panzer è dovuta all'abilità di combinare le azioni della Fanteria, Carri Armati e Artiglieria in una forza combinata da combattimento. I Panzergrenadier forniscono un supporto stretto alle divisioni dei carri armati tedeschi. Questi soldati hanno la maggiore potenza di fuoco e mobilità di qualunque forza tedesca in Normandia.



MANUALE DEL SOLDATO

FALLSCHIRMJÄGER

Corpo di élite della fanteria tedesca, il 6° Reggimento Paracadutisti e la 3° Divisione Paracadutisti (Fallschirmjäger) sono il miglior corpo di fanteria che i tedeschi abbiano in Normandia, e sono armati con le armi più nuove e migliori di tutto l'esercito tedesco. Uno squadrone di paracadutisti consiste di undici uomini con tre squadre per ogni plotone. Lo squadrone Fallschirmjäger è simile a quello standard della fanteria tedesca, ma con due uomini in più che portano una seconda mitragliatrice leggera. Usano anche elementi corazzati come carri armati, fucili da assalto e cannoni anticarro.



ARMI NEMICHE

Al momento sono disponibili poche informazioni sulle armi della fanteria tedesca. Si sa che le forze di occupazione in Normandia hanno a disposizione diversi tipi di pistole, mitragliatrici, fucili ed esplosivi antiuomo e anticarro, ma i dettagli di queste armi sono attualmente sconosciuti.



BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

CAPITOLO VI

INIZIARE LA PARTITA**MENU PRINCIPALE**

Dopo aver inserito il disco di "Brother In Arms: Road to Hill 30" nel computer, dopo il video introduttivo apparirà il menu principale. Il menu principale contiene le seguenti opzioni:

GIOCATORE SINGOLO

Scegli questa opzione per cominciare una nuova campagna per giocatore singolo.

CAPITOLI

Scegli questa opzione per giocare un capitolo già terminato nella campagna per giocatore singolo, o per continuare la campagna precedente dal tuo ultimo salvataggio.

MULTIGIOCATORE

Scegli questa opzione per iniziare una partita multigiocatore contro da 1 a 3 altri giocatori in rete locale (LAN) o su Internet attraverso Ubi.com. Attenzione: per giocare su Ubi.com devi prima connetterti con un account Ubi.com. Per ulteriori informazioni sulle partite in modalità multigiocatore, vedi pagina 23.

OPZIONI

Scegli questa opzione per impostare i comandi, l'audio, il video o le impostazioni di gioco. Tutte le modifiche a queste opzioni verranno salvate nel tuo profilo.

PROFILI

Scegli questa opzione per modificare le impostazioni del profilo, o per creare un profilo nuovo. Nel tuo profilo è possibile salvare la configurazione dei comandi e le preferenze del gioco. Puoi salvare più di un profilo sul disco fisso.

EXTRA

Scegli questa opzione per visionare il materiale aggiuntivo e i contenuti sbloccati del gioco. Puoi sbloccare gli extra completando i capitoli nella modalità giocatore singolo a vari livelli di difficoltà.

MANUALE DEL SOLDATO

CAPITOLO VII

CAMPAGNA GIOCATORE SINGOLO

Per iniziare una nuova campagna per giocatore singolo, seleziona Giocatore singolo dal menu principale. Per caricare un capitolo precedentemente terminato nella campagna per giocatore singolo, o per continuare la campagna precedente dall'ultimo salvataggio, scegli i capitoli dal menu principale. Via via che giochi i capitoli, il gioco salverà automaticamente i tuoi progressi sul disco fisso quando raggiungerai i vari checkpoint. Se scegli di continuare, ricomincerai dall'ultimo checkpoint salvato della sessione precedente. Scegliendo i capitoli dal menu, avrai la possibilità di rigiocare un capitolo completato, ma scegliendo questa opzione cancellerai il checkpoint salvato nell'ultimo capitolo giocato (se non hai completato il capitolo). Quando cominci una nuova partita puoi scegliere tra vari livelli di difficoltà: facile, normale, difficile o reale. In modalità reale, la difficoltà è molto elevata, non ci sono checkpoint di salvataggio e gli indicatori di sbarramento sono automaticamente disattivati per simulare le condizioni di un campo di battaglia il più realisticamente possibile (per sbloccare la modalità reale devi prima completare l'intera campagna per giocatore singolo in modalità difficile).

MENU PAUSA ED ESC

In qualunque momento durante il capitolo, nella modalità giocatore singolo, puoi premere il tasto di pausa (predefinito: P) per mettere in pausa il gioco. Premi nuovamente pausa per riprendere il gioco.

Puoi anche premere il tasto dei menu (predefinito: Esc) per mostrare il menu di gioco. Da qui puoi modificare le impostazioni di gioco, ricominciare, caricare l'ultimo checkpoint salvato o uscire dal capitolo.

EXTRA

Quando completi ogni capitolo ricevi in premio una medaglia a seconda del livello di difficoltà che hai selezionato. Per ogni medaglia che ricevi (ogni capitolo completato in ogni livello di difficoltà) sbloccherai un nuovo elemento nel menu degli extra (a cui puoi accedere dal menu principale). Le medaglie che ricevi verranno salvate nel tuo profilo. Per sbloccare tutti gli extra devi prima completare il gioco nella modalità difficile, che sbloccherà la modalità reale. Completando tutti i capitoli della modalità reale sbloccherai gli extra rimasti.

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

CAPITOLO VIII

GIOCARE A BROTHER IN ARMS™

Giocando a Brothers In Arms: Road to Hill 30, vestirai i panni del sergente Matt Baker e comanderai il 3° squadrone del 3° plotone, Compagnia Fox, 502° reggimento paracadutisti, 101esima Divisione Aerotrasportata. La 101esima Aviotrasportata, le Screaming Eagles, capeggerà l'invasione del D-Day lanciandosi nella Francia occupata vicino all'area di invasione di Utah Beach, per conquistare obiettivi chiave in Normandia. È una missione pericolosa oltre le linee nemiche, e ti richiederà di comportarti sia come un paracadutista americano d'élite sia come comandante di uno squadrone di paracadutisti impegnati in una serie di scontri con il nemico.

INTERFACCIA DEL GIOCO (HUD)

Alcune informazioni, come salute, posizione degli obiettivi, situazione della squadra, altri dati indispensabili vengono mostrati nell'HUD. L'HUD ha vari elementi posizionati in vari punti dello schermo.



Bussola: mostra la direzione in cui ti stai dirigendo.

Indicatore obiettivo: le frecce all'esterno della bussola indicano la direzione del prossimo obiettivo in ogni capitolo.

Indicatori squadra: mostrano la direzione e lo stato dei membri della tua squadra o squadre e dei carri armati a disposizione in questo capitolo. Simboli diversi indicano la tua squadra d'assalto, la squadra fuoco e i carri armati. Quando le squadre sono in posizione di ripiego si sposteranno dal cerchio esterno della bussola verso l'interno.

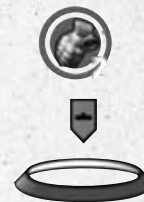
Salute e Posizione del giocatore: mostra il tuo livello di salute nel gioco. Se Baker viene ferito, l'icona passerà dal verde, al giallo, al rosso. Questa icona cambierà anche da soldato in piedi a soldato accucciato, a seconda della posizione di Baker.

MANUALE DEL SOLDATO

Munizioni rimanenti: mostra le munizioni rimaste nell'arma che Baker ha in mano. Quando l'arma finisce le munizioni, premi il tasto di ricarica (predefinito: R) per ricaricare, e il numero totale di caricatori rimasti apparirà brevemente sullo schermo.

Granate: mostra il numero di granate a disposizione di Baker.

Anello di comando: appare ogni volta che Baker comanda una delle squadre o un carro armato (il comando predefinito è il tasto destro del mouse). La bandiera sopra l'anello mostra il simbolo dell'unità che stai comandando (squadra assalto, squadra fuoco, o carro armato) e l'anello di comando mostra dove vengono inviati.



Indicatore di sbarramento: mostra le posizione e il livello di controllo delle unità nemiche. Gli indicatori di controllo appariranno sopra al centro della squadra nemica.

Movimento

Puoi far muovere Matt Baker nel mondo usando il mouse e la tastiera. Come impostazione predefinita, il mouse controlla la visuale di Baker, facendolo guardare in alto, in basso, o facendolo voltare a destra o a sinistra. I tasti di movimento (predefiniti: W, S, A, D) spostano Baker nella direzione desiderata: avanti, indietro, a sinistra o a destra. Combina l'uso di mouse e tastiera per un movimento fluido. Per far saltare Baker premi il tasto di salto (predefinito: SPAZIO). Premendo il tasto per chinarsi (predefinito: C) puoi far chinare Baker. Resterà chinato finché non premerai di nuovo il tasto. Baker si muoverà più lentamente quando sarà chinato, ma potrà cercare riparo dietro vari oggetti e fornire un minore bersaglio al nemico. Per far colpire un nemico a Baker con il calcio dell'arma durante una mischia, premi il tasto di attacco ravvicinato (predefinito: Q).

Salute

Quando Baker viene colpito dal fuoco nemico gli schizza del sangue negli occhi dalla direzione in cui è stato colpito: questo può essere un fattore importante per determinare la direzione dell'attacco. A volte Baker può essere graffiato o mancato di poco da una pallottola. Se succede, vedrai un alone bianco in un angolo dello schermo. Ricordati di controllare attentamente l'indicatore della salute in combattimento. Come nelle guerre reali, non ci sono miracolose riserve d'energia o cibi che lo riportano in vita. Durante i combattimenti, Baker può trovarsi vicino al punto di esplosione di una bomba, di una granata o altro, e può trovarsi stordito dall'onda d'urto. Avrà bisogno di qualche momento per normalizzare l'equilibrio e la vista quando si rialzerà.

Munizioni

Baker può portare fino a due armi, cinque granate ed esplosivi. Baker può cambiare le armi selezionando il tasto di cambio armi (predefinito: TAB). Può anche lanciare granate quando vuole premendo il tasto granata (predefinito: G).

Baker inizierà ogni missione con la quantità di armi e granate necessaria a terminarla. Comunque, procedendo nella missione, troverai armi e munizioni americane e tedesche che Baker potrà raccogliere. Per raccogliere un'arma, avvicinati e premi il tasto Usa (predefinito: F) per scambiarla con l'arma che Baker ha in mano (Baker può portare solo

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

due armi per volta). Tutte le armi portate da Baker usano munizioni speciali, anche se alcune usano lo stesso tipo di pallottole (vai alla sezione delle armi a pagina 12 per maggiori informazioni). Per prendere munizioni o granate, avvicinati e Baker le raccoglierà automaticamente aggiungendole alle sue riserve. (Baker prenderà le munizioni solamente se sono adatte alle armi che ha in quel momento). Ricorda che le armi particolari, come i lanciarazzi o i fucili da cecchino a volte sono necessari per completare missioni specifiche, quindi amministra attentamente le armi in tuo possesso.

Sistema di comando della squadra

Baker è il comandante di uno squadrone. Dato che è un paracadutista in territorio nemico, sarà spesso in condizioni di inferiorità numerica rispetto ai nemici e dovrà affidarsi agli uomini sotto al suo comando per aiutarlo a sconfiggerli e raggiungere gli obiettivi della missione. La sua compagnia è divisa in due squadre: squadra assalto e squadra fuoco. La squadra assalto porta armi più leggere e più granate, per colpire i nemici molto e rapidamente. Utilizzala quando vuoi assaltare un nemico o affiancarne una posizione. La squadra fuoco porta armi a lunga gittata e armi da fuoco più potenti. Usala per costringere il nemico a mantenere la posizione e per tenerlo sotto controllo mentre la squadra d'assalto lo affianca. In vari momenti, Baker avrà squadre di soldati o carri armati sotto il suo comando. Per comandare una squadra o un carro armato, per prima cosa premi il tasto di selezione squadra per scegliere una delle due squadre (predefinito: MAIUSC). Poi attiva l'anello di comando (predefinito: tasto destro del mouse) e l'anello di comando apparirà sul terreno davanti a Baker. Usa il mouse per muovere l'anello di comando sull'obiettivo.

- Per spostare la squadra: muovi l'anello di comando dove vuoi che la squadra si diriga, e lascia andare il tasto.
- Per ordinare alla squadra di attaccare: muovi l'anello di comando sul nemico da attaccare. Quando l'anello scompare e l'icona di comando diventa rossa, lascia andare il tasto.
- Per ordinare ad una squadra di assaltare un nemico: muovi l'anello di comando sul nemico da attaccare. L'anello sparirà e l'icona di comando diventerà rossa. Premi il tasto di fuoco (predefinito: tasto sinistro del mouse) e lascia andare entrambi i tasti.
- Puoi anche ordinare ad una squadra di seguire Baker premendo il tasto di ripiegamento (predefinito: Z). La squadra circonda Baker, e si riposiziona ogni volta che questi si muove. Per ordinare alla squadra di smettere di ripiegare, premi il tasto di dispersione (predefinito: X).
- Quando dai un ordine, Baker farà il gesto corrispondente con la mano per dirigere la squadra, e lo sentirai dare l'ordine.

Da bravi soldati, i compagni di Baker seguiranno i suoi ordini; ma se vedono soldati nemici o vengono attaccati, attaccheranno o risponderanno al fuoco spontaneamente. Inoltre si copriranno a vicenda, e in movimento cercheranno la migliore copertura possibile per evitare che il nemico spari su di loro o sui loro compagni.

MANUALE DEL SOLDATO

Controllo del nemico

Quando Baker e la sua squadra si scontrano con una squadra di soldati nemici, vedrai comparire un indicatore di controllo sopra al centro dell'unità nemica. Questo indicatore sarà rosso, ma mentre spari sull'unità diventerà gradualmente grigio. Quando avrai diretto abbastanza fuoco su questa unità, l'indicatore diventerà completamente grigio, ad indicare che l'unità è sotto controllo e si terrà bassa, sotto copertura, sparando solo occasionalmente. Di solito questo è il momento migliore per affiancarli e attaccare la posizione nemica. Reagiranno come veri soldati sotto tiro, e terranno la testa bassa per paura di essere colpiti (a meno che un nemico arrivi loro molto vicino).



Senza un fuoco di copertura aggiuntivo, però, l'unità nemica non resterà sotto controllo a lungo, e l'indicatore di controllo dell'unità diventerà grigio più scuro finché l'unità non sarà più sotto controllo, e allora l'indicatore tornerà rosso di nuovo. A questo punto, i soldati nemici si rialzeranno e ricominceranno a sparare più rapidamente (*puoi disattivare l'indicatore di controllo nel menu opzioni*).

Visuale tattica

Quando i paracadutisti della 101esima Divisione Aviotrasportata si prepararono per l'invasione della Francia, studiarono attentamente mappe, fotografie e modelli della costa della Normandia. Come giocatore, avrai accesso ad informazioni simili con la Visuale Tattica. In qualunque momento durante il combattimento puoi premere il tasto della visuale tattica (predefinito: V), che metterà in pausa il gioco e ti permetterà di osservare dall'altro la situazione della missione che stai svolgendo. Questa visuale ti permetterà di verificare la situazione del sergente Baker, dei membri della sua squadra, gli obiettivi del capitolo, e tutte le forze nemiche individuate (premi destra e sinistra per cambiare la visuale; vedi pagina 4). Le forze nemiche appariranno nella visuale tattica solamente se Baker le avrà già individuate e conoscerà la loro posizione, quindi potrebbero esserci più soldati in una posizione di quanti ne mostri la Visuale Tattica. Puoi zoomare su punti precisi premendo il tasto di zoom (predefinito: Z) e ruotare con i tasti di movimento (predefiniti: W, S, A, D). Quando hai finito di esaminare la situazione, premi di nuovo il tasto della visuale tattica per tornare al combattimento.

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

CAPITOLO IX

PARTITE MULTIGIOCATORE**MENU MULTIGIOCATORE**

Puoi giocare a Brothers In Arms: Road to Hill 30 in modalità multigiocatore in rete locale o su Internet attraverso Ubi.com.

Puoi anche accedere al tuo account di Ubi.com o cambiare le tue opzioni di gioco da questo menu.

PROFILI UTENTE

Prima di iniziare una partita multigiocatore devi creare il tuo profilo. Scegli la gestione profilo dal menu principale, poi segui le istruzioni sullo schermo per creare un nuovo profilo. Se non scegli un profilo utilizzerai quello predefinito del gioco. I profili archiveranno le tue configurazioni personalizzate di gioco nel computer.

Dopo aver creato il profilo torna al menu principale, poi seleziona il menu multigiocatore per selezionare il tipo di partita multigiocatore che vuoi cominciare.

PARTITE IN LAN

Per giocare in rete locale (LAN), seleziona Gioca in LAN nel menu multigiocatore. Potrai selezionare le partite esistenti o crearne una.

Crea partita: Puoi lanciare una partita in LAN selezionando Crea partita nel menu di gioco in LAN. Seleziona la missione che vuoi giocare e il numero di giocatori (2 o 4). Dopo aver fatto la tua scelta clicca su Inizia per iniziare il briefing. Poi scegli la tua squadra e clicca su Pronto. Se decidi che non sei pronto o che vuoi cambiare squadra clicca su Non pronto. Se vuoi che un altro giocatore nella partita cambi squadra, selezionalo e premi Giocatore non pronto. Clicca su Inizia partita quando sei pronto per far iniziare la partita.

(Attenzione: devi selezionare il profilo con cui giocare dal menu principale prima di lanciare o partecipare a una partita in LAN)

MANUALE DEL SOLDATO

GIOCARE SU UBI.COM™

Gioca a Brothers In Arms: Road to Hill 30 in rete! Ubi.com™ è una comunità di gioco in rete in cui puoi creare un'identità di gioco permanente, impostare una lista di giocatori amici, sapere quando gli amici sono collegati e invitarli a giocare.

COLLEGAMENTO A UBI.COM

Prima di usare Ubi.com devi collegare il tuo computer a Internet e iscriverti al servizio Ubi.com. Puoi trovare ulteriori informazioni sul servizio Ubi.com su www.ubi.com.

Dopo aver letto e accettato l'Accordo di utenza, inserisci il nome account e la password del tuo account Ubi.com. Clicca su Salva password se vuoi che il gioco si ricordi automaticamente la tua password. Seleziona l'opzione Connessione automatica per collegarti automaticamente al gioco con questo account di Ubi.com. Usa le opzioni Nuovo profilo e Gestione account per creare un nuovo account o per cambiare le impostazioni dell'account attuale.

Attenzione: Potresti avere dei problemi di collegamento a Ubi.com se il tuo computer usa un firewall. Ecco le porte che devono essere aperte per giocare su Ubi.com:

[TCP] da 40000 a 43000 comprese

[UDP] 44000 in entrata e in uscita

[UDP] 45000 in entrata e in uscita

[UDP] 45001 in entrata e in uscita

GIOCARE UNA PARTITA SU UBI.COM

Seleziona Gioca su Ubi.com dal menu multigiocatore. Per prima cosa devi collegarti con un account esistente di Ubi.com (con il tuo nome utente e password) o scegliere di creare un nuovo account. Dopo esserti collegato avrai queste scelte:

Trova una partita: qui puoi cercare partite già in corso e partecipare ad esse. Per prima cosa, scegli una partita dall'elenco. Le partite disponibili appariranno sulla sinistra. Puoi impostare dei filtri nella parte bassa dello schermo per ordinare l'elenco (puoi cliccare su Aggiorna per ricaricare la lista). Per partecipare a una partita, selezionala e clicca su Partecipa. Verrai portato al briefing della missione. Quando tu e gli altri giocatori sarete pronti (nome in bianco), puoi iniziare la partita cliccando su Lancia.

Crea partita: qui puoi creare una partita decidendone le caratteristiche. Puoi impostare la missione che vuoi giocare, il numero di giocatori e il nome del server. Puoi anche impostare una password per la missione (per partite private: anche gli altri giocatori dovranno conoscere la password per partecipare). Dopo aver configurato la partita, clicca su Inizia partita per passare al briefing. Quando tu e gli altri giocatori sarete pronti (nome in bianco), puoi iniziare la partita cliccando su Lancia.

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

GIOCARE PARTITE MULTIGIOCATORE

Obiettivi della Missione: ogni missione ha un unico obiettivo per ogni parte, che deve essere portato a termine prima dello scadere del tempo per la missione. Segui le istruzioni sullo schermo durante i briefing delle missioni per determinare gli obiettivi della missione per la tua parte.

Promozione sul campo: quando vieni ucciso sul campo durante una partita multigiocatore puoi promuovere sul campo un soldato sopravvissuto come nuovo capo squadra, e continuare a giocare con quel soldato.

Rinforzi: quando i membri della tua squadra vengono uccisi durante la partita in modalità multigiocatore puoi chiamare rinforzi. Ogni giocatore ha un numero limitato di rinforzi per ogni missione, come indicato nell'HUD (se il tuo compagno di squadra abbandona la missione riceverai i rinforzi che non ha utilizzato)

INTERFACCIA MULTIGIOCATORE (HUD)

Giocando una partita multigiocatore di Brothers in Arms: Road to Hill 30, molte delle informazioni visualizzate sullo schermo, come salute, granate e munizioni rimaste e posizioni della squadra fuoco saranno identiche a quelle della modalità giocatore singolo. Ci sono molti più oggetti aggiuntivi nell'HUD (heads up display) nelle partite multigiocatore.

Indicatori direzionali obiettivo: le frecce all'esterno della bussola indicano i vari obiettivi nella missione. Le frecce gialle indicano gli obiettivi destinazione, le frecce arancioni gli obiettivi oggetti, e le frecce grigie indicano possibili obiettivi oggetti che non sono ancora stati scoperti.

Orologio della missione: mostra il conto alla rovescia per la fine della missione.

Obiettivi della missione: mostra la situazione degli obiettivi di posizione.

Oggetti obiettivo: mostra la situazione degli oggetti cruciali per il successo della missione. Viene a volte sostituito da un timer nelle missioni di demolizione.

Rinforzi rimanenti: il numero a destra della bussola rappresenta il numero di rinforzi che ti rimangono da usare in quella partita.

MANUALE DEL SOLDATO

**Porta Brothers in Arms Road to Hill 30™
ad un altro livello!**

**Unisciti alla comunità di Brothers in Arms
e accedi a:**

- **Contenuti esclusivi**
- **Premi e competizioni**
- **Accesso privilegiato a: edizioni limitate, edizioni da collezione...**
- **Trucchi e consigli esclusivi**
- **Forum di discussione: incontra gli altri fan e trova tutto l'aiuto di cui hai bisogno!**

Collegati subito: www.brothersinarmsgame.com

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

APPUNTI

MANUALE DEL SOLDATO

APPUNTI

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

CAPITOLO X

RICONOSCIMENTI PER BROTHERS IN ARMS

Executive Producer: Randy Pitchford
 Project Manager: Jeff Wofford
 Multiplayer Producer: Marc Tardif
 Assistant Producer & Localization: Simon Hurley
 Game Design & Direction: Brian Martel,
 Randy Pitchford

Art Director: Brian Martel
 Lead Animator: Landon Montgomery
 Lead Artist: Jeremy Cooke
 Lead 3D Artist: Matthew VanDolen
 Art & 3D Modeling: Stephen Bahl, Jennifer Burris,
 Shannon Dees, Joseph Espinoza, Eli Luna, Leah
 Pearl, Mike Neumann, Nathan Reinhardt
 Animation & Motion Capture: Josh Rearick
 Additional Art: Ted Anderson, Sam Arguez Jr.,
 Patrick Blank, Jake Hernandez, Sam Kite, Ryan
 Lee, Joshua Leichter, Tomer Litvin,
 Jimmy Lomax, Jonathon Nascone,
 Joshua Noble, Hung Pham, Emilio
 Santoyo, John Schratz, Jordan Walker

Lead Programmers: Patrick Deupree, Steve Jones
 Game & Platform Programming: Jeff Broome,
 Patrick Deupree, Neil
 Johnson, Stephen Palmer, Jeff Wofford,
 Sean Cavanaugh, Charles Kostick,
 Shawn Green, Sean Reardon
 Multiplayer Programming: Steve Jones,
 Jimmy Sieben, Scott Velasquez
 AI Programming: Neil Johnson, Jeff Broome
 Graphics Programming: Sean Cavanaugh
 Audio Programming: Scott Velasquez
 Additional Programming: Brian Burleson,
 Nicholas Chinnici, Ryan Conlon, Derrick Levy,
 Mathew Prichard, Daniel Walsh
 Additional Xbox Live Programming: Demiurge
 Studios

Lead Single Player Level Designer: Mike Wardwell
 Lead Multiplayer Designer: Matthew Armstrong
 Level Design & Scripting: Matthew Armstrong,
 Patrick Blank, Erik Doescher, Dorian Gorski, Daniel
 Grafstrom, Ezra Hanson-White, Josh Jeffcoat, Richard
 Jessup, Patrick Krefting, Ben Nitschke, Nathan
 Overman, Carl Shedd, Mike Wardwell
 Additional Level Design: Eric Berger, Jonathan Day,
 Brian Hess, Pat Hook, Carl Kam

Business Administration: Stephen Bahl, Landon
 Montgomery
 PR & Marketing Director: Marc Tardif

Technical Support & Source Control:
 Stephen Palmer, David McGarry
 Online Community Manager: Scott Dudley
 Military Advisor & Historian: Col. John Antal,
 US Army (Ret.)
 Writers: Mike Neumann, John Antal
 Storyboards & Historical Research: Erik Doesher
 User Interface Design: Jeremy Cooke,
 Charles Kostick
 Game Manual: Simon Hurley, Eli Luna
 Audio Director & Producer: David McGarry
 Audio Engineer: Mark Petty
 Additional Assistance/Lip-Sync: Craig Bernardo,
 Chad Lovell,
 Jonathan Schwarz, James Sweeney,
 John Zagorsky
 Voice Talent: Troy Baker, Jeff Broome, Ehren Buttlar,
 Jonathan Erickson, Tom Hull, Simon Hurley,
 Ryan Jewell, Neil Johnson, Amit Kapoor, Jeff Kribs,
 James Loomstein, Brian Martel, Alix McAlpine, David
 McGarry, Marc McGarry, Mikey Neuman,
 Greg Peterson, Mark Petty, Randy Pitchford, Gary
 Rivers, JD Sanders, Joel Watson, Steven Wilson,
 Jeff Worthy

Orchestral Score Performed By: The Prague
 FILMharmonic Orchestra, Czech Republic
 Score Composer: Stephen Harwood
 Score Conductor: Adam Klemens
 Score Studio Technician: Cenek Kotzmann
 Score Sound Engineer: John Timperley
 Score Sessions Organizer: Petr Pycha
 Score Reader: Milan Puklicky

QA Manager: Evan Birkby
 QA Leads: Ben Nitschke, Mike Weber
 QA Testers: Erik Avalos, Steven Boaman,
 Jennifer Canada, James Canavan, Stephen Daniels,
 Angie Dietrich, David Doran-Marshall,
 Rhonda Dudley, Matthew Graham, Curtis Hart,
 Benjamin Henry, Derrick Levy, Rick Luebbers,
 Chante Mahaffey, Justin Miller, Joshua Ridenhour,
 Sean Slayback, Ryan Sullivan, Tung Tran,
 Hunter Woodlee, Jim Wyatt
 QA Engineers: Nicholas Chinnici, Aaron Cole, Ryan
 Conlon, Kyle Denton, Frederick Echols,
 John Roberts

Gearbox Software is: John Antal, Matthew
 Armstrong, Stephen Bahl, Evan Birkby, Patrick
 Blank, Jeffrey Broome, Jennifer Burris,
 Sean Cavanaugh, Jeremy Cooke, Shannon Dees,
 Patrick Deupree, Erik Doescher, Scott Dudley,

MANUALE DEL SOLDATO

Joe Espinoza, Dorian Gorski, Daniel Grafstrom,
 Shawn Green, Ezra Hanson-White, Simon Hurley,
 Josh Jeffcoat, Richard Jessup, Neil Johnson,
 Steve Jones, Charles Kostick, Patrick Krefting, Eli
 Luna, Brian Martel, David McGarry,
 Landon Montgomery, Mike Neumann, Ben Nitschke,
 Nathan Overman, Stephen Palmer, Leah Pearl,
 Randy Pitchford, Sean Reardon, Josh Rearick,
 Nathan Reinhardt, Carl Shedd, Jimmy Sieben,
 Marc Tardif, Matthew VanDolen, Scott Velasquez,
 Mike Wardwell, and Jeff Wofford.

Gearbox Software would like to thank: everyone at
 Ubisoft; Mark Rein, Jay Wilbur, Tim Sweeney, Cliffy B
 and everyone at Epic; Al Reed and everyone at
 Demiurge Studios; Peter Raad, Tony Cuevas,
 Tricia Serju, and everyone at The Guildhall;
 Gabe and Tycho at Penny Arcade; Joe Sousa,
 Brian Harvey, Dan Vivoli, Carrie Cowan, and
 everyone at nVidia; Joe Kreiner and everyone at
 Logitech; Liam Byrne at Creative Labs; ATI;
 Lori Solomon at Dolby; Kristi Junio; Chef David
 Michael; Brian Burleson and the SGDA; Scott
 Bayless; Daniel Germain; Valve; Ken Lobb;
 Chris Kimmel, Frank Pape, Jim Veevaert and every-
 one at Microsoft Game Studios; Emma Seigel;
 Daniel Luka; Jérôme Kemker; MUSA; Petr Pycha;
 Professor Ed Peniche (former member of 101st
 Airborne, Fox Company, in WWII); Dr. Jack Atwater;
 The National D-Day and WWII Museum;
 the Patton Museum; the Veterans of Foreign Wars
 organization; the U.S. Army Ordnance Museum; the
 Aberdeen Proving Ground; the United States Armed
 Forces; the Gearbox forum moderators
 (Andy Gowman, Chris Eyles, Eric Atkins,
 David Draher, Zoran Vracar, Pascal Redant,
 David Estalote, Jonathon Church, Garland Rayl, and
 Molkién); the Gearbox forum regulars; and all the
 loyal Gearbox fans who have supported us over the
 years!

Special thanks to: Emily Armstrong; Lisa Beckham;
 Arthur Birkby (former member of 75th Infantry
 Division during the Battle of the Bulge in WWII);
 Grace Birkby; the Blank Family; Nicole Blydenstein;
 Karl Borst; Robert Brehm; Debbie and Frank Brown;
 Cole Burris; Consuelo Campos; James Cole;
 Sean Conlan; William Davis (former B-17 navigator
 in WWII); Don Dees; Suzan Dees; Theresa Deupree;
 Iria, Katharine, Ronald and Jane Doescher; EZ; Febra
 and Paul; Alex Flores; Justin Garrett; Daryl Gold;
 Melodie and Timothy Grafstrom; Misty and Amber
 Green; Lenora Hernandez; Jennifer Holmes; Piers &
 Ailsa Hurley; Thomas & Robin Hurley; Amanda &
 Michelle Hurley; the Jessup Family; Wayne,
 Peggy, Michael, and Sarah Krefting; Aaron Johnson;
 Libby Jones; Richard Komando; Kurby; Brian Lamay;
 The Lee Brothers; the Luna Family; Mapcore;
 Meghan and Liam Martel; Carol Neumann;
 Mike Neumann v1.0; Joe Orlando; John, Lynette,
 Matthew and the rest of the Overman Family; Ana
 Palmer; Mike Palmer; Mike and Marlyn Reardon;
 Scott, Stacey and Samantha Reardon;
 the Rearick family; the Reinhardt Family;
 Connie Riley; Aidan, Calvin, and
 Stephanie Schiefer; Scooter; Shobek; Kevin Steele;
 Oscar and Tango; the Tardif Family; Maria Torres;
 Lauren Phillips; Lisa and Gabi Velasquez;
 Julie VanDolen; Maya Wildes; Mike Wildes;
 Jennie Williams; Ann, Liam, and Elnor Wofford;
 Kevin Zalec; #was; theposse.org; God.

Thanks to the incredible team at Gearbox for realiz-
 ing the vision through synergy and collaboration that
 far exceeds the initial idea.
 Without you guys and gals, there is no Gearbox.

Brothers In Arms Babies: Liam Martel, Maya Wildes,
 Gabriella & Isabella Velasquez, Katharine Doescher,
 Ethan Hernandez, Alexander & Evelyn Armstrong,
 Elnor Wofford.

BROTHER'S IN ARMS ROAD TO HILL 30™

Dedicato a:

I veterani della 101esima Aviotrasportata

**La Generazione Migliore, per aver avuto il coraggio di resistere all'odio e
 vincere la guerra contro il fascismo**

**E tutti coloro che hanno combattuto e sono morti in difesa della libertà
 umana**

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

SUPPORTO TECNICO

NOVITÀ! Per offrirvi un miglior servizio, Ubisoft vi fornisce supporto completamente ONLINE.

Visitate la sezione Risposte del sito del nostro Supporto Tecnico

<http://ubisoft-it.custhelp.com>

Nel nostro archivio **Risposte**, troverete gli stessi suggerimenti che ricevereste telefonando o mandando una e-mail ai nostri tecnici e il servizio è attivo 24 ore al giorno!

Il collegamento **Invio Domande** per spedire una e-mail ci consentirà di ricevere tutte le informazioni sul vostro sistema e sul problema da voi rilevato per poterlo risolvere alla prima richiesta.

Assicuratevi di includere tutte le informazioni sul vostro sistema, il vostro problema e il gioco a cui vi riferite.

Se non avete una casella di posta elettronica, un nostro tecnico può assistervi dalle 15 alle 16.30 al numero di telefono 02 48 86 71 60. Se possibile, accertatevi di avere il computer a portata di mano prima di contattare il Servizio Assistenza tecnica Ubisoft.

HINTS & TIPS

Ci spiace, il Supporto Tecnico Ubisoft non fornisce suggerimenti, consigli e soluzioni per nessuno dei nostri giochi. Recatevi su **<http://ubisoft-it.custhelp.com>** per informazioni su siti correlati.

GARANZIA

Ubisoft offre Servizio di Supporto Tecnico i cui riferimenti sono indicati nel testo del manuale relativo al Supporto Tecnico.

Quando ci contattate, cercate di essere il più precisi possibile riguardo al problema riscontrato.

Per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto (fa fede la data dello scontrino) Ubisoft garantisce all'acquirente del software originale che il supporto multimediale fornito con il presente prodotto è privo di difetti; il periodo di garanzia può variare a seconda della legge vigente.

Per la sostituzione, spedite il prodotto multimediale difettoso, tramite raccomandata al Supporto Tecnico, allegate il manuale e la scheda di registrazione, se non ancora inviata. Precisate nome e indirizzo (incluso il codice di avviamento postale), nonché la data di acquisto e il punto vendita. Avete anche la possibilità di sostituire il prodotto difettoso direttamente dal rivenditore dove è stato effettuato l'acquisto.

Se il software viene spedito senza la prova d'acquisto o a periodo di garanzia scaduto, Ubisoft sarà libera di ripararlo o sostituirlo a spese del cliente. Questa garanzia non è valida se il supporto multimediale è stato danneggiato per negligenza, cadute/urti o uso improprio, o se è stato modificato dopo l'acquisto.

MANUALE DEL SOLDATO

L'Utente si assume espressamente i rischi dell'utilizzo del presente prodotto multimediale.

Il prodotto multimediale è fornito così com'è, senza altra garanzia oltre quella prevista. L'Utente è responsabile di ogni altro costo di riparazione e/o correzione del prodotto multimediale.

Secondo quanto previsto dalla legge, Ubisoft non fornisce garanzia relativa al valore di mercato del prodotto multimediale, rispetto alla soddisfazione dell'Utente o alla sua capacità di assolvere funzioni specifiche.

L'Utente assume tutti i rischi connessi a mancati introiti, alla perdita di dati, errori e/o altre informazioni derivanti dall'utilizzo del presente prodotto multimediale.

Dal momento che alcune legislazioni non tengono conto della garanzia limitata precedentemente menzionata, è possibile che questa non sia applicabile.

PROPRIETÀ

L'Utente riconosce che tutti i diritti associati a questo prodotto multimediale e ai suoi componenti, al manuale e alla confezione, oltre ai diritti relativi a trademark, royalty e copyright, sono di proprietà di Ubisoft e dei licenziatari di Ubisoft, e sono protetti dalla legislazione francese o altre leggi, trattati e accordi internazionali relativi alla proprietà intellettuale. È vietato copiare, riprodurre, tradurre o trasferire in alcuna forma, sia per intero sia parzialmente, la presente documentazione, senza la previa autorizzazione scritta di Ubisoft.

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories
de tranche d'âge:



Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:

Description du contenu:



For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>

MANUALE DEL SOLDATO

©2005 Gearbox Software, LLC. Tutti i diritti riservati. Pubblicato e distribuito da Ubisoft Entertainment su licenza di Gearbox Software, LLC. Brothers In Arms Road to Hill 30 è un marchio registrato di Gearbox Software usato con licenza. Ubisoft, Ubi.com, e il logo Ubisoft sono marchi di proprietà di Ubisoft Entertainment negli Stati Uniti e/o in altri Paesi. Gearbox Software e il logo Gearbox sono marchi registrati di Gearbox Software, LLC.

