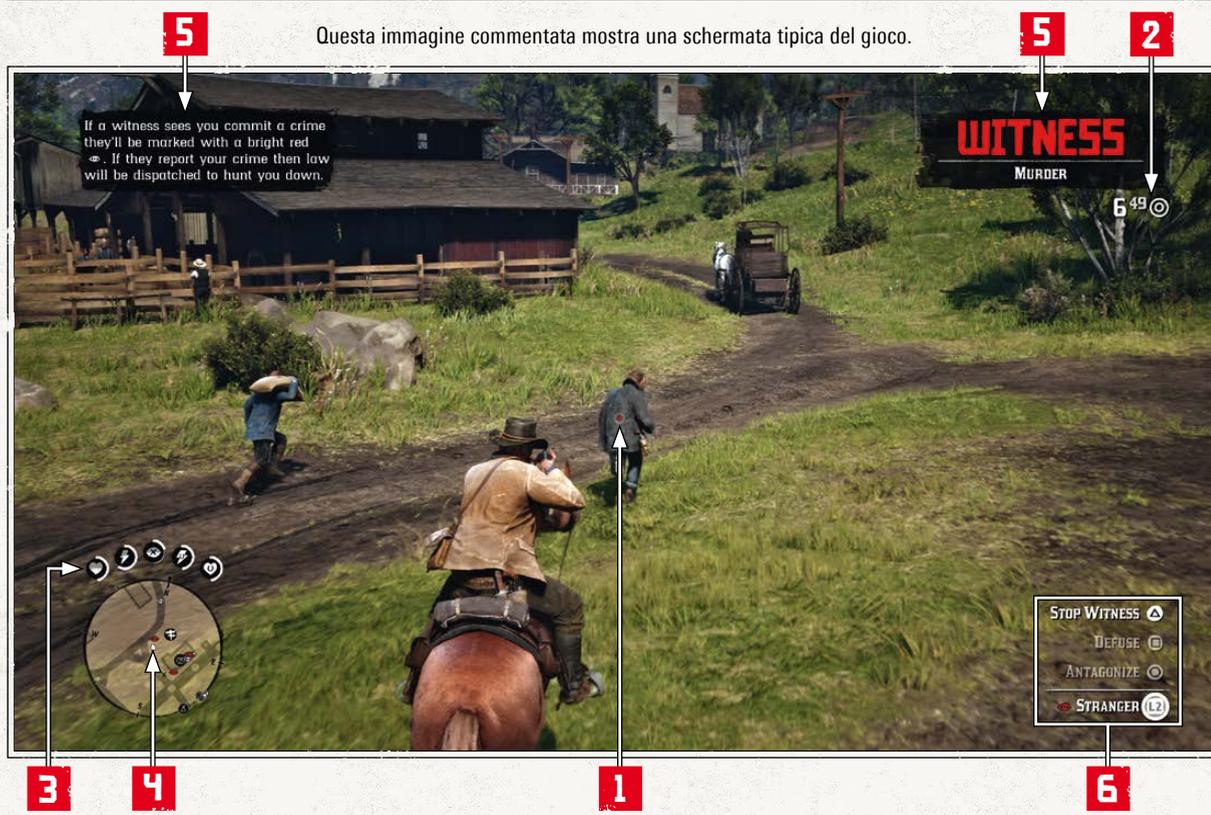


# INTERFACCIA SU SCHERMO



**1 Mirino:** ogni volta che equipaggi un'arma, compare un reticolo bianco. Tieni premuto **L2/LT** e usa **R** per regolare la mira. Il mirino diventa rosso quando è puntato su un bersaglio ostile. I colpi alla testa sono solitamente molto efficaci.

**2 Munizioni:** la prima cifra indica il numero di colpi rimasti nell'arma attiva. La seconda mostra la riserva totale. L'icona corrisponde al tipo di munizioni selezionato.

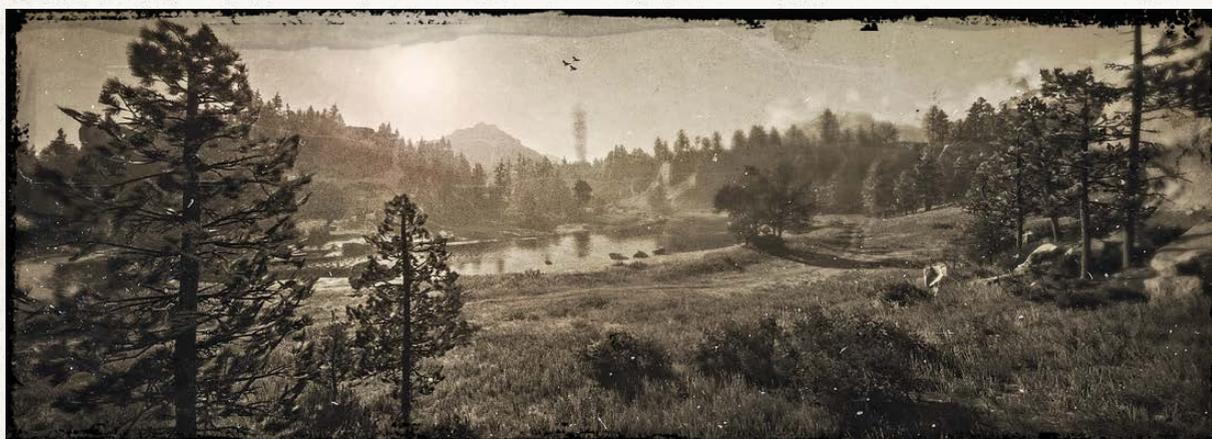
**3 Indicatori delle statistiche:** gli indicatori visibili nell'angolo in basso a sinistra dello schermo rappresentano le statistiche vitali. Da sinistra a destra, Salute, Resistenza, Dead Eye, Resistenza del cavallo e Salute del cavallo. Vai a pagina 16 per scoprire di più su questi sistemi.

**4 Radar:** il radar in basso a sinistra mostra le immediate vicinanze, insieme a dettagli utili come i punti cardinali, gli obiettivi

delle missioni e vari punti d'interesse ed elementi interattivi. Vai a pagina 13 per maggiori dettagli. Puoi espandere il radar o trasformarlo in una semplice bussola tenendo premuto **☰**.

**5 Informazioni dinamiche:** quando compisci delle azioni o quando accade qualcosa nel mondo di gioco, come il ricevimento di oggetti o di ricompense, il completamento degli obiettivi o diventando ricercato, sullo schermo appariranno delle notifiche.

**6 Suggerimenti contestuali:** quando è possibile effettuare un'azione contestuale, nell'angolo in basso a destra dello schermo comparirà il suggerimento corrispondente. Questo si verifica in diverse situazioni, come la raccolta di oggetti, l'interazione con l'ambiente e per prendere decisioni durante le missioni e i dialoghi interattivi. Premi o tieni premuto il comando indicato per scegliere l'azione specifica.



# COMANDI ESSENZIALI

Le prime ore di *Red Dead Redemption 2* offrono tante occasioni per apprendere e mettere in pratica azioni e abilità, ma questo riepilogo dei comandi essenziali si rivelerà utile qualora dovessi dimenticare una funzione specifica, o saltare un tutorial. Se hai giocato il precedente *Red Dead Redemption* e la serie di *Grand Theft Auto* ti sentirai subito a casa.

Molte azioni e interazioni si attivano attraverso la pressione di comandi contestuali. Quando disponibili, i suggerimenti compariranno nell'angolo in basso a destra dello schermo.

## ★ MOVIMENTO DI BASE ★

A eccezione della camminata da accovacciati, questi comandi funzionano sia quando sei a piedi che quando sei a cavallo.

- ★ **L** | **Camminata**: inclina **L** per camminare in qualsiasi direzione. Quest'andatura è adatta per farsi largo tra la folla in città, o per godersi il panorama durante i tuoi viaggi.
- ★ **L** + **X** / **A** (tieni premuto) | **Corsa**: la Corsa sarà la tua andatura principale nella maggior parte delle situazioni. È molto più rapida della camminata e non consuma Resistenza. Quando cavalchi o guidi un carro ti permette di mantenere l'andatura al galoppo e di seguire automaticamente i compagni nelle cavalcate di gruppo.
- ★ **L** + **X** / **A** (premi ripetutamente) | **Scatto**: con lo Scatto puoi correre alla tua massima velocità consumando Resistenza. È utile nelle situazioni pericolose, come le fughe o gli inseguimenti, ma può anche accorciare i tuoi viaggi quando non hai un cavallo a disposizione. Quando cavalchi, premi il comando seguendo il ritmo del galoppo. Grazie a questa tecnica speciale potrai galoppare a gran velocità senza consumare la Resistenza del cavallo.
- ★ **R2** / **RT** + **L** | **Camminata da Accovacciati**: fondamentale nelle situazioni di infiltrazione, la camminata da accovacciati è consigliata anche durante la caccia. Permette di muoversi senza attirare l'attenzione e senza far rumore. Ricorda che puoi anche correre da accovacciato premendo contemporaneamente **X** / **A**.

## ★ COMBATTIMENTO ★

- ★ **L1** / **LB** | **Estrai/Riponi l'arma**: se possibile, cerca sempre di estrarre l'arma prima di essere attaccato dai nemici. Non dimenticare di rimetterla nella fondina al termine dello scontro: impugnare l'arma quando non è necessario potrebbe causare equivoci indesiderati.
- ★ **L2** / **L3** (tieni premuto) + **R2** / **RT** | **Mira e Spara**: la maggior parte delle armi si usa con questi comandi. Prepara l'arma tenendo premuto **L2** / **L3**, prendi la mira con **R**. Il mirino diventa rosso quando è puntato contro un bersaglio valido. Fai fuoco con **R2** / **RT**. L'impostazione predefinita di *Red Dead Redemption 2* offre una mira assistita di livello medio, che permette di agganciare automaticamente i nemici sulla tua linea di tiro quando punti l'arma. Con questo sistema il mirino viene normalmente posizionato all'altezza del petto del bersaglio. Con un rapido colpo di **R** e

sparando subito dopo aver agganciato un bersaglio, puoi ottenere colpi alla testa quasi istantanei. A quel punto, se necessario, puoi lasciare **L2** / **L3** e ripetere subito l'operazione contro un altro bersaglio.

- ★ **R2** / **RT** | **Sparare dal fianco**: se non tieni premuto **L2** / **L3**, spari nella direzione verso cui sei rivolto, mirando automaticamente al bersaglio più vicino. Questa tecnica può rivelarsi utile quando devi colpire rapidamente.
- ★ **R3** / **TR** | **Dead Eye**: quando devi affrontare gruppi numerosi di nemici e rischi di essere sopraffatto, questo comando ti permette di rallentare lo scorrere del tempo mentre prendi la mira con un'arma. Questa abilità viene potenziata nelle fasi iniziali dell'avventura, permettendoti di "marchiare" i bersagli con **R1** / **RB**; puoi quindi premere **R2** / **RT** per sparare a tutti i bersagli in rapida successione. Ricorda che l'attivazione del Dead Eye consuma l'indicatore corrispondente. Puoi interrompere l'effetto premendo nuovamente **R3** / **TR**.
- ★ **R1** / **RB** | **Sfrutta/Abbandona Riparo**: sfruttare i ripari aiuta a non farti vedere durante le infiltrazioni e rende difficile ai nemici colpirti durante le sparatorie. Ricorda che ti puoi muovere lungo la superficie del riparo inclinando **L** per migliorare la tua visuale di tiro, o per evitare il fuoco nemico quando sei parzialmente esposto. Per girare gli angoli o per passare al prossimo riparo disponibile, inclina **L** e premi **Y** / **X**. Mentre sei al riparo puoi sporgerti per sparare tenendo premuto **L2** / **L3**; rilascialo per tornare subito al riparo.
- ★ **C** / **B** | **Ricarica**: il tuo personaggio ricarica automaticamente quando esaurisce le munizioni nell'arma, lasciandoti vulnerabile. Per risparmiarti l'orrore del "clic del morto" devi abituarti a ricaricare manualmente tutte le volte che puoi, preferibilmente mentre sei al riparo.
- ★ **L2** / **L3** (tieni premuto) + **C** / **X** | **Tuffo in combattimento**: quando devi schivare una minaccia imminente come un predatore alla carica, tuffarti di lato può toglierti rapidamente dai guai.
- ★ **C** / **B** | **Uccisione silenziosa**: se riesci ad avvicinarti silenziosamente alle spalle di un nemico, con questa tecnica puoi metterlo fuori gioco senza attirare l'attenzione. Quando sei disarmato questi attacchi non sono letali. Se impugni un'arma da corpo a corpo come il coltello, la vittima viene eliminata.
- ★ **C** / **B** | **Combattimento Corpo a corpo**: durante le risse, premi questo comando per prendere a pugni o a calci gli avversari. Contro i nemici esperti dovrai parare spesso i loro colpi con **C** / **X**, per poi rispondere con precisi contrattacchi. Puoi anche afferrarli con **A** / **Y**.

### PRIMI PASSI

MISSIONI  
ESPLORAZIONE  
ATLANTE  
ARMI  
OGGETTI  
EXTRA  
INDICE

### INTERFACCIA SU SCHERMO

### COMANDI ESSENZIALI

STRUTTURA DI GIOCO  
SPOSTAMENTI  
MAPPE E SEGNALINI  
LUOGHI  
STATISTICHE  
CAVALLI  
CRIMINE  
SFIDE  
CACCIA  
PESCA  
OGGETTI E CREAZIONE

## ★ ESPLORAZIONE ★

★ **L3 + R3 / T + TR** | **Occhio d'aquila**: quest'abilità attiva una percezione migliorata dei punti d'interesse nelle vicinanze, evidenziando temporaneamente elementi come le tracce degli animali e collezionabili. Puoi scegliere anche di "concentrarti" sulle tracce con **R1 / RB** per mantenerle visibili più a lungo, anche dopo la disattivazione della modalità Occhio d'aquila.

★ **L + C / X** | **Saltare/scavalcare/arrampicarsi**: oltre a gestire il salto normale, che può essere utile sia per superare piccoli fossati che per saltare su un treno in corsa, questo comando permette anche di scavalcare oltre gli ostacoli o di arrampicarsi su muri e recinti. In alcuni casi puoi usarlo per raggiungere i punti di osservazione durante l'esplorazione, o per guadagnare una posizione rialzata prima di affrontare gli avversari.

★ **C (tieni premuto)** | **Bisaccia**: aprendo la bisaccia (o il carico quando sei vicino al tuo cavallo) hai accesso a tutti gli oggetti del tuo inventario. In questo modo non solo puoi curarti o ripristinare i Nuclei delle statistiche quando necessario, ma anche consultare i documenti o tenere traccia dei collezionabili che raccogli nel corso dell'avventura.

## ★ ELENCO DEI COMANDI ★

Queste tabelle descrivono i comandi che possono essere eseguiti in *Red Dead Redemption 2* con le impostazioni predefinite.

### COMANDI GENERALI

COMANDO	NOTE
<b>L</b>	Movimento
<b>R</b>	Modifica la visuale
<b>L3 / T</b>	Accovacciato; premuto assieme con <b>C / TR</b> , attiva l'Occhio d'aquila.
<b>R3 / TR</b>	Mentre selezioni un'arma nel menu Ruota, effettua la manutenzione (ripara) di quell'arma. Premuto insieme a <b>C / T</b> , attiva la modalità Occhio d'aquila. Tieni premuto per guardare indietro.
<b>X / A</b>	Tieni premuto per correre. Premi ripetutamente per scattare. Durante i filmati, tieni premuto per saltare.
<b>C / X</b>	Premi per saltare, scavalcare o arrampicarti oltre gli ostacoli. Tieni premuto per raccogliere i collezionabili e cercare nei mobili. Mentre hai la visuale centrata su un animale, premi per attirare la sua attenzione.
<b>A / Y</b>	Interagisci con l'ambiente, fruga i cadaveri. Chiudi i cassetti e le porte che hai aperto esaminando i mobili. Tieni premuto per riposare.
<b>L1 / LB</b>	Tieni premuto per mostrare il menu Ruota. Premi per estrarre o riporre la tua arma.
<b>R1 / RB</b>	Sfrutta/Abbandona un Riparo, passa tra diverse interazioni, ispeziona un animale quando ti stai concentrando su di esso, quindi visualizza o nascondi le sue informazioni.
<b>L2 / LT</b>	Tieni premuto per attivare i dialoghi interattivi con i personaggi nei paraggi.
<b>R2 / RT</b>	Premi per estrarre l'arma. Fai fuoco con l'arma.
<b>C</b>	Tieni premuto per aprire la bisaccia (o il carico quando sei vicino al tuo cavallo).
<b>C</b>	Premi per aprire il Registro. Tieni premuto per controllare il diario.
<b>C</b>	Fischio
<b>C</b>	Premi per visualizzare il tuo obiettivo attuale, espandi il radar e visualizza il tuo Onore oltre alle informazioni sull'ambiente. Tieni premuto per cambiare il tipo di radar.
<b>L / FE</b>	Premi per cambiare la visuale, tieni premuto per la Visuale dinamica.
<b>OPTIONS / E</b>	Mostra il menu di pausa. Tieni premuto per aprire la mappa.

### COMANDI PER IL CAVALLO

COMANDO	NOTE
<b>L</b>	Cambia direzione
<b>L3 / T</b>	Tieni premuto mentre cavalchi per accarezzare il cavallo
<b>X / A</b>	Mentre cavalchi, premi per andare al galoppo. Tieni premuto per seguire un compagno adeguandoti alla sua andatura. Premi due volte e inclina <b>L</b> mentre sei in formazione per spostarti avanti.
<b>C / X</b>	Mentre cavalchi, premi per saltare. Mentre sei a piedi e hai la visuale centrata su un cavallo, premi per calmarlo e accarezzarlo.
<b>A / Y</b>	Premi per montare/smontare a cavallo. Mentre cavalchi, tieni premuto per legare il tuo cavallo. Mentre sei a piedi, premi per accompagnare il cavallo su cui hai la visuale.
<b>C / B</b>	Mentre cavalchi, dai un calcio a un bersaglio su entrambi i lati. Mentre accompagni il tuo cavallo, smetti di accompagnare.
<b>L1 / LB</b>	Mentre cavalchi o quando sei a piedi vicino al tuo cavallo, tieni premuto per vedere le armi conservate sulla cavalcatura.
<b>R1 / RB</b>	Mentre sei in movimento, rallenta. Quando sei fermo, vai all'indietro. Cavalcando in formazione, premi due volte e inclina <b>L</b> all'indietro per spostarti indietro.
<b>L2 / LT</b>	Mentre sei a piedi, tieni premuto per centrare la visuale su un cavallo nelle vicinanze.
<b>C</b>	Mentre hai la visuale centrata sul tuo cavallo, spazzolalo.
<b>C</b>	Cavalcando o mentre sei a piedi vicino al tuo destriero, tieni premuto per controllare il carico del cavallo. Quando hai la visuale centrata sul tuo cavallo, dagli da mangiare.
<b>C</b>	Fischia/chiamata il tuo cavallo.

### COMANDI PER IL COMBATTIMENTO

COMANDO	NOTE
<b>L</b>	Inclina per sporgerti mentre sei al riparo
<b>R</b>	Muovi il mirino
<b>C / X</b>	Mentre miri, premi per tuffarti in una direzione qualsiasi. Durante il combattimento corpo a corpo, premi per parare i colpi nemici. Mentre sei al riparo, passa al prossimo riparo disponibile.
<b>C / B</b>	Ricarica l'arma. Premi mentre sei disarmato o mentre equipaggi un'arma per colpire il nemico.
<b>A / Y</b>	Durante il combattimento corpo a corpo, afferra l'avversario.
<b>R3 / TR</b>	Mentre miri, attiva il Dead Eye.
<b>L1 / LB</b>	Tieni premuto per mostrare la Ruota delle armi, seleziona un'arma con <b>R</b> e rilascia per equipaggiarla. Premi per estrarre/riporre l'arma.
<b>R1 / RB</b>	Sfrutta/Abbandona un Riparo
<b>L2 / LT</b>	Tieni premuto per prendere la mira con l'arma equipaggiata
<b>R2 / RT</b>	Attacca/fai fuoco con l'arma, dal fianco o, per una maggiore precisione, mirando tenendo premuto <b>L2 / LT</b> .
<b>C</b>	Mentre miri, cambia la spalla della visuale.
<b>C</b>	Mentre miri, punta la pistola al cielo per sparare un colpo di avvertimento.

### COMANDI PER I MENU

COMANDO	NOTE
<b>L &amp; C</b>	Navigazione del menu e movimento sulla mappa, nella Ruota delle armi cambia il tipo di munizioni.
<b>L3 / T</b>	Sulla mappa, segnala o rimuovi un segnalino.
<b>R</b>	Nel menu Ruota seleziona un oggetto. Sulla mappa ingrandisci o riduci la visuale.
<b>X / A</b>	Conferma la selezione. Sulla mappa aggiungi o rimuovi una meta.
<b>C / B</b>	Annulla la selezione/torna indietro
<b>C / X</b>	Sulla mappa, mostra la legenda
<b>L1 / LB</b>	Navigazione schede
<b>R1 / RB</b>	Navigazione schede
<b>L2 / LT</b>	Nel menu Ruota naviga gli oggetti nella stessa categoria. Sulla mappa, riduce la visuale.
<b>R2 / RT</b>	Nel menu Ruota naviga gli oggetti nella stessa categoria. Sulla mappa, ingrandisce la visuale.

# STRUTTURA DI GIOCO

*Red Dead Redemption 2* è un'avventura non lineare ambientata in un mondo vasto e pieno di opportunità.

Tra le missioni e le innumerevoli altre attività potrai esplorare liberamente quasi ogni centimetro della mappa, affrontando le sue grandi distese aperte e setacciando i numerosi punti d'interesse a caccia di opportunità. Troverai abitazioni, nascondigli, città e altri luoghi unici, tutti con la loro disposizione, gli eventi ambientali e potenziali ricompense. Quando il tuo desiderio di viaggiare sarà momentaneamente appagato, potrai tornare all'accampamento per parlare con i personaggi chiave, apportare miglioramenti e modifiche all'aspetto, o semplicemente per riposare in vista di un'altra giornata lunga e produttiva.

Ricorda che *non esiste il modo giusto o sbagliato di giocare*. Alcuni sceglieranno di completare la storia principale il più velocemente possibile, mentre altri usciranno dai sentieri conosciuti per immergersi nell'ambiente e godersi gli eventi secondari. Per permetterti di creare il tuo viaggio personale, questa sezione offrirà una rapida guida di alcune delle imprese più significative in cui potrai imbatterti. Consigliamo anche alcune impostazioni e opzioni da modificare per adattare il gioco alle tue preferenze.



## PRIMI PASSI

MISSIONI  
ESPLORAZIONE  
ATLANTE  
ARMI  
OGGETTI  
EXTRA  
INDICE

INTERFACCIA  
SU SCHERMO

COMANDI  
ESSENZIALI

STRUTTURA  
DI GIOCO

SPOSTAMENTI

MAPPE E  
SEGNALINI

LUOGHI

STATISTICHE

CAVALLI

CRIMINE

SFIDE

CACCIA

PESCA

OGGETTI E  
CREAZIONE

## ★ MISSIONI ★

Quando una missione può essere iniziata, un'icona circolare con le iniziali della persona che devi incontrare apparirà sulla mappa e sul radar. Quando sei pronto, parla con l'individuo nel luogo indicato per iniziare.

La storia principale è divisa in capitoli, ognuno composto da un certo numero di missioni. Le missioni si sbloccano gradualmente quando vengono soddisfatte determinate condizioni. Questa guida contiene un capitolo dedicato alle Missioni (vedi pagina 26) dove troverai spiegazioni dettagliate sui requisiti necessari per ogni parte della storia.

Completando una missione otterrai una Medaglia che valuterà la tua prestazione. Ciascuna missione ha un numero di obiettivi medaglia specifici: il riconoscimento ricevuto dipenderà dal numero di obiettivi che riuscirai a completare. Tali obiettivi vengono rivelati nel menu Progressi ► Storia dopo aver completato un incarico per la prima volta. Generalmente richiedono di portare a termine imprese aggiuntive e spesso è necessario concludere le missioni rapidamente e con estrema precisione.

A seconda dello stile di gioco e dell'abilità, potrebbe essere il caso di ignorare gli obiettivi medaglia quando affronti un episodio della storia per la prima volta. In questo modo avrai maggiore libertà per esplorare

la prima volta che giochi, affrontando le avversità e le opportunità nel modo in cui preferisci.

Le missioni possono essere rigiocate attraverso l'opzione Progressi ► Storia nel menu di pausa. Durante i tentativi successivi potrai concentrarti sugli obiettivi Medaglia, avendo una maggiore consapevolezza della struttura e dell'impostazione di ogni impresa. Potrai inoltre contare sulle abilità affinate in tante ore di gioco.

## SALVATAGGIO

*Red Dead Redemption 2* sfrutta un sistema di salvataggio automatico che registra automaticamente i tuoi progressi ogni volta che raggiungi una tappa fondamentale della storia, dopo il completamento di sfide e imprese degne di nota e quando il tuo personaggio dorme all'accampamento o in un letto.

Puoi anche salvare i progressi manualmente e creare file di salvataggio aggiuntivi dall'opzione Storia nel menu di pausa (OPTIONS/⊕). Questa funzione non può essere utilizzata nelle missioni e durante altre attività di gioco.

## ★ ESPLORAZIONE LIBERA ★

Quando non sei impegnato con una missione, puoi esplorare liberamente la mappa. Dovresti farlo, perché è piena di segreti e sorprese. Pur essendo possibile giocare in fretta e furia per raggiungere rapidamente la fine della storia, avrai sempre l'opportunità di fermarti e osservare la bellezza del mondo.

Viaggiando lungo la mappa ti imbatterai regolarmente in opportunità di ogni tipo. Tra questi figurano i collezionabili e le possibilità di accumulare oggetti utili, gli incontri con le bande nemiche o con le forze dell'ordine, le possibilità di pesca, le imboscate e una miriade di altri eventi ambientali.

## ★ ALTRE ATTIVITÀ ★

In *Red Dead Redemption 2*, potrai accedere a una vasta gamma di attività. Queste possono spaziare dai minigiochi a richieste di oggetti da parte di altri personaggi, a incarichi come catturare un ricercato.

Di queste attività secondarie non devi valutare la difficoltà, ma la distanza da percorrere per completarle. Ti conviene affrontare gli obiettivi facoltativi quando passi in una zona, soprattutto se riesci ad accettarli e completarli *lungo la strada* per la tua destinazione successiva.



## DIFFICOLTÀ E ACCESSIBILITÀ

Anche se *Red Dead Redemption 2* non prevede i livelli di difficoltà, ci sono diverse opzioni e caratteristiche che puoi sfruttare per regolare l'esperienza di gioco in base alla tua abilità e alle tue preferenze.

**Cambia visuale:** premendo più volte /Ⓜ è possibile scegliere tra quattro opzioni per la visuale. Quella in terza persona più lontana semplifica il controllo dei nemici, l'identificazione dei collezionabili e, più in generale, permette di tenere sotto controllo l'ambiente circostante. La visuale in prima persona favorisce l'immedesimazione, ma può rendere più difficili alcune attività.

**Modalità di agganciamento:** dal "menu di pausa" ► Impostazioni ► Comandi puoi alterare alcuni parametri per semplificare il processo di puntamento. Qui puoi regolare il livello esatto di mira assistita di cui hai bisogno, sia a piedi che mentre cavalchi o guidi un veicolo. La mira assistita è un'opzione grazie alla quale il gioco fa "scattare" il mirino verso il nemico più vicino nel tuo campo visivo quando miri con l'arma. Una mira assistita "ampia" permette

al gioco di agganciare nemici molto lontani dalla direzione in cui è rivolto il tuo personaggio, riducendo di molto la difficoltà degli scontri a fuoco. Al contrario, la mira manuale rimuove qualsiasi aiuto al puntamento, rendendo le sparatorie molto più difficili.

**Aiuto pressione breve:** in alcune sequenze occasionali devi premere ripetutamente i comandi per affrontare situazioni uniche. L'aiuto pressione breve semplifica il procedimento riducendo il numero di pressioni necessarie, o permettendo di tenere semplicemente premuto il comando. Se sei soggetto a infortuni da sforzi ripetuti, alla sindrome del tunnel carpale o a condizioni simili, assicurati di sfruttare questa opzione.

**Salta Checkpoint:** se una particolare sequenza ti mette in seria difficoltà al punto da fallirla tre volte di seguito, il gioco ti offrirà la possibilità di saltare del tutto il checkpoint e di avanzare alla fase successiva della missione. Generalmente in questo modo non si salta più di un minuto di gioco, anche se ci sono delle eccezioni.

# VIAGGIARE IN MODO EFFICIENTE

Quando devi raggiungere una destinazione in fretta, ci sono diversi modi per ottimizzare o abbreviare il tuo viaggio.

## ★ LETTURA DELLA MAPPA ★

Imparare a leggere la mappa è un'abilità cruciale da affinare nelle fasi iniziali della storia. Lo studio della mappa prima di partire per un viaggio lungo può far risparmiare secondi, o perfino interi minuti.

Ogni volta che una missione richiede di raggiungere una destinazione che hai già visitato, il gioco mostra in automatico, attraverso una linea dinamica sulla mappa, il percorso consigliato, a patto che tu sia a cavallo. Il percorso consigliato appare anche quando collochi manualmente una meta anche se sei a piedi. L'itinerario è sempre affidabile, ma non è detto che sia l'opzione più rapida o conveniente. Consultando la mappa e facendo attenzione all'ambiente circostante, imparerai a trovare delle scorciatoie e ad evitare zone capaci di rallentarti in modo significativo.

È importante considerare che la mappa è topografica e che fornisce l'informazione esatta sull'altezza di ogni parte di terreno. Non solo mostra gli elementi superficiali, ma anche i rilievi con eventuali punti di contatto tra zone con la medesima altitudine.

Se devi attraversare un territorio pianeggiante è probabile che ti debba muovere in linea retta, raggiungendo l'obiettivo in modo diretto. Attraversando canyon e montagne, il percorso sarà tortuoso e difficile. Prestando attenzione alla topologia scoprirai anche punti di osservazione e luoghi tatticamente vantaggiosi, che potrebbero aiutarti nel completamento degli obiettivi.

## ★ VIAGGIO RAPIDO ★

Con alcuni miglioramenti dell'accampamento (vedi pagina 143) potrai accedere a una mappa speciale vicino al tuo letto. Esaminandola con **△/▼** si aprirà il menu del viaggio rapido, da dove potrai raggiungere i luoghi chiave già visitati (le città principali e altri punti di riferimento). Seleziona questi luoghi e, dopo un breve filmato, raggiungerai subito la destinazione.

Completando missioni della storia nella parte iniziale della tua avventura, sbloccherai anche la possibilità di spostarti a bordo dei treni e delle diligenze per essere trasportato quasi istantaneamente in qualsiasi città tu abbia già visitato. Il prezzo di ciascun biglietto varia a seconda della distanza da coprire. Queste opzioni sono particolarmente utili quando sei impegnato in attività che comportano numerosi spostamenti, come la caccia al tesoro o la raccolta delle risorse.

# MAPPE E SEGNALINI

## ★ MAPPA ★

Puoi accedere alla mappa in qualunque momento dal menu di pausa, premendo **OPTIONS/☰** o, in alternativa, tenendo premuto quello stesso comando per aprirla direttamente.

Una volta nella mappa la posizione del tuo personaggio è rappresentata da un piccolo ago che punta nella direzione verso cui è rivolto (**⊙**). Puoi scorrere con **L**, ingrandire o ridurre la visuale quanto necessario con **R** (o **L2/R2** e **LT/RT**), e posizionare manualmente delle annotazioni: una meta che attiva il percorso con **⊗/▲**, o segnalini che evidenziano i luoghi in cui desideri tornare, con **Ⓞ/Ⓢ**. Premendo **Ⓞ/Ⓢ** è disponibile un indice delle icone conosciute o attive.

Inizialmente la mappa è oscurata. Viene svelata gradualmente con l'esplorazione, insieme ad annotazioni testuali e icone quando vengono scoperti nuovi posti e habitat degli animali.

## ★ RADAR ★

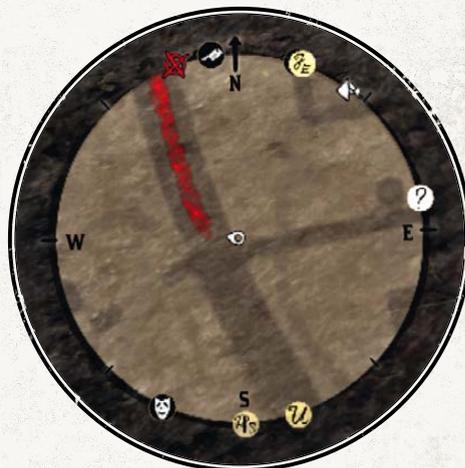
Il radar mostra una piccola porzione della mappa principale, corrispondente alle tue immediate vicinanze. Le quattro lettere sul bordo esterno corrispondono ai punti cardinali (North, East, South, West). Tutte le altre icone che compaiono qui sono identiche a quelle della mappa principale.

Una volta fuori dai confini del radar gran parte delle icone scompare, ad eccezione delle icone delle missioni, delle mete e dei segnalini,

che restano sempre visibili. Queste appaiono direttamente sul radar se sei nelle vicinanze, oppure restano sul limite esterno sfumando gradualmente per indicarne la direzione approssimativa sulle lunghe distanze.

Sul radar i nemici attivi sono segnalati con dei punti rossi. Quando sono fuori dalla sua portata, un indicatore di pericolo rosso appare sul bordo esterno per indicare la direzione in cui devi muoverti per affrontarli o, al contrario, in quale direzione devi spostarti per evitarli.

Ti verrà chiesto di tanto in tanto di effettuare ricerche in zone specifiche per trovare oggetti, personaggi o animali. Queste zone sono evidenziate in giallo o in bianco sulla tua mappa e sul radar. Puoi espandere il radar o trasformarlo in una semplice bussola tenendo premuto **⊕**.



### PRIMI PASSI

MISSIONI  
ESPLORAZIONE  
ATLANTE  
ARMI  
OGGETTI  
EXTRA  
INDICE

INTERFACCIA  
SU SCHERMO

COMANDI  
ESSENZIALI

STRUTTURA  
DI GIOCO

SPOSTAMENTI

MAPPE E  
SEGNALINI

LUOGHI

STATISTICHE

CAVALLI

CRIMINE

SFIDE

CACCIA

PESCA

OGGETTI E  
CREAZIONE

## ★ SEGNALINI SULLA MAPPA ★

Puoi posizionare manualmente una meta e dei segnalini, rispettivamente con / e / . Sono sempre visibili sul radar, dettaglio che le rende davvero utili. Con gli stessi comandi puoi rimuovere queste annotazioni quando non ne hai più bisogno.

### LEGENDA DELLA MAPPA E DEL RADAR

ANNOTAZIONE	SIGNIFICATO
	Il tuo personaggio
	Il tuo cavallo/cavallo temporaneo
	Segnalino
	Meta
	Nemico
	Cadavere
	Venditore della missione
	Sconosciuto
	Accampamento (all'aperto)
	Accampamento della banda

ANNOTAZIONE	SIGNIFICATO
	Barbiere
	Macellaio
	Dottore
	Emporio
	Armaiolo
	Albergo
	Venditore di giornali
	Ufficio postale
	Saloon
	Spettacolo

ANNOTAZIONE	SIGNIFICATO
	Stalla
	Diligenza
	Stazione ferroviaria
	Sarto
	Trapper
	Negoziato di esche
	5 dita
	Poker
	Blackjack
	Domino

## LUOGHI E PUNTI DI RIFERIMENTO

Il mondo di *Red Dead Redemption 2* è pieno di opportunità. Questa sezione presenta i luoghi più importanti che visiterai nelle prime ore dell'avventura.

Ricorda che alcuni servizi (come i negozi) non sono disponibili quando le icone sono oscurate. A volte all'interno dell'icona principale appare un'icona più piccola che offre informazioni aggiuntive sullo stato attuale. In generale, molte attività commerciali non sono disponibili se il livello di sospetto è attivo.

### VARIANTI DELLE ICONE

ICONA	SIGNIFICATO
	L'elemento (in questo caso, un emporio) è disponibile.
	L'elemento non è al momento disponibile perché l'attività è chiusa. La troverai aperta tornando in orario di apertura.
	L'elemento non è al momento disponibile perché è bloccato. Diventerà disponibile quando raggiungerai un punto specifico della storia principale. <b>Con il livello di sospetto attivo:</b> l'edificio rimarrà chiuso finché la situazione non si calmerà.
	L'elemento è attivo e al suo interno ti aspetta qualcosa. Per esempio, un nuovo prodotto in un negozio, una nuova interazione e così via.

## ★ ACCAMPAMENTO ★

La banda di Van der Linde si ritrova di solito presso un accampamento dove puoi godere di diversi servizi e fraternizzare con gli altri fuorilegge.

Quando i membri della banda sono segnati con un'icona con le rispettive iniziali (per esempio, ) rappresentano i punti di partenza di una missione. Parla o avvicinati al personaggio in questione e attiverai la missione. I membri della banda, però, non sono semplici venditori di missioni. Sono abitanti dell'accampamento, offrono moltissimi dialoghi ambientali,

aneddotti e scene di vita di ogni giorno che sviluppano la storia in modo meno diretto.

Dopo aver completato una delle prime missioni di Leopold Strauss potrai migliorare vari elementi dell'accampamento dal libro contabile fuori dalla tenda di Dutch. Questi miglioramenti richiedono investimenti economici notevoli, ma garantiscono grandi vantaggi, come l'attivazione del viaggio rapido o il miglioramento della portata e della qualità dei rifornimenti gratuiti a cui puoi attingere a ogni visita. Per aumentare i fondi dell'accampamento con cui acquistare i miglioramenti puoi contribuire direttamente con delle donazioni, nella cassetta dei fondi vicina al libro contabile.

### ICONE DELL'ACCAMPAMENTO

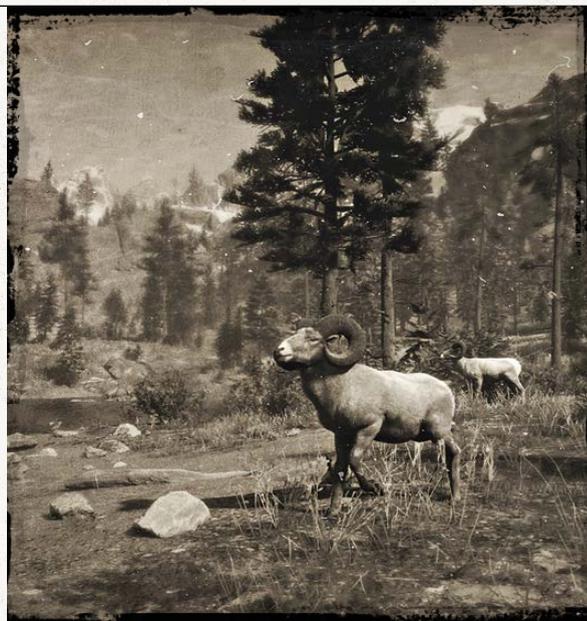
ICONA	SIGNIFICATO
	Nella tua tenda puoi dormire, raderti e cambiare capi d'abbigliamento.
	Pearson è il cuoco e il macellaio dell'accampamento. Donandogli il bottino ottenuto dalla caccia non solo darà da mangiare al gruppo, ma potrà creare utili miglioramenti per te, tra cui una bisaccia più capiente.
	Al carro di Pearson sono disponibili le provviste.
	Al carro di Arthur sono disponibili munizioni e armi.
	Al carro di Strauss sono disponibili le scorte mediche.
	Stufato dell'accampamento
	I lavori sono semplici attività che puoi svolgere per aiutare l'accampamento.
	Il libro contabile ti permette di acquistare miglioramenti dell'accampamento. Puoi contribuire ai fondi dell'accampamento tramite la cassetta dei fondi.
	I tuoi risparmi personali.

## ★ CITTÀ ★

Gran parte delle città offrono servizi e amenità di ogni genere, motivo per cui visitarle spesso è una buona idea. Alcuni servizi non sono disponibili fin da subito. Si sbloccano completando missioni specifiche nei capitoli iniziali dell'avventura.

### ICONE DELLA CITTÀ

ICONA	SIGNIFICATO
	In città sono presenti diversi venditori di missioni e personaggi con cui interagire. Alcuni di loro sono chiamati inizialmente "sconosciuti" e sono indicati con la tipica icona a punto interrogativo. Parlarci è sempre utile, visto che spesso attivano intere catene di eventi.
	Dai <b>barbieri</b> puoi tagliarti i capelli e far rasare la barba, cambiando così il tuo aspetto. In questo modo puoi evitare di farti notare quando hai una taglia sulla testa e devi tenerti alla larga dai guai.
	I <b>macellai</b> comprano e vendono le parti degli animali, usate in molte ricette.
	I <b>dottori</b> sono promotori di tonici e stimolanti, usati per ripristinare le barre delle tue statistiche e quelle del tuo cavallo.
	Gli <b>empori</b> vendono prodotti di ogni tipo, come le provviste, l'equipaggiamento per la caccia e la pesca e i capi d'abbigliamento.
	Gli <b>armaioli</b> sono specializzati in armi e munizioni.
	Dal <b>ricettatore</b> puoi acquistare o vendere merce illegale come la dinamite e il moonshine. Hanno anche oggetti rari ed esotici in vendita, come talismani e amuleti.
	Gli <b>alberghi</b> ti permettono di dormire (per ripristinare le barre delle statistiche e i Nuclei) e di fare un bagno (per ripulire il tuo personaggio e ripristinare i Nuclei). Puoi anche utilizzare il guardaroba per cambiare capi d'abbigliamento.
	I <b>venditori di giornali</b> fanno esattamente ciò che immagini, permettendoti di rimanere aggiornato sugli eventi più recenti.
	Visita lo <b>studio fotografico</b> per farti fare un ritratto.
	Gli <b>uffici postali</b> si trovano spesso (ma non sempre) presso le stazioni ferroviarie e hanno due funzioni principali: permettono di mandare e ricevere lettere e di estinguere le taglie pendenti sulla tua testa.
	Il <b>saloon</b> vende bevande e pasti nutrienti.
	Nei piccoli teatri puoi goderti gli <b>spettacoli</b> .
	Le <b>stalle</b> forniscono diversi servizi per i cavalli, tra cui la possibilità di comprare o vendere le cavalcature, personalizzare il loro aspetto o migliorarne il loro equipaggiamento.
	Le <b>stazioni ferroviarie</b> e le <b>diligenze</b> facilitano gli spostamenti tra le varie regioni.
	I <b>sarti</b> e il <b>trapper</b> ti permettono di acquistare nuovi capi d'abbigliamento.
	Presso i <b>tavoli da gioco</b> in città puoi divertirti a 5 dita, poker, blackjack e domino.



## ★ LE TERRE SELVAGGE ★

In *Red Dead Redemption 2* gran parte della mappa del mondo è composta da grandi spazi di natura incontaminata, che spazia dalle montagne alle pianure, fino alle paludi. Esplorando queste terre scoprirai presto che sono irte di pericoli e di opportunità.

Gli incontri più frequenti durante i tuoi viaggi saranno quelli con gli animali, dai timidi roditori ai temibili orsi. Ogni specie ha il proprio habitat, dettaglio che ti permette di cacciarli e di sfruttarne le risorse una volta scoperto dove trovarli. Parleremo della caccia più avanti in questo capitolo (vedi pagina 22).

Il mondo è pieno di fiumi e laghi, dove vivono pesci di ogni tipo. Dopo aver ricevuto la canna da pesca nel secondo capitolo dell'avventura, potrai perderti in questa appassionante attività, che richiede non solo equipaggiamento e conoscenze specifiche, ma anche la conoscenza delle zone di pesca migliori (vai a pagina 163 per maggiori dettagli).

Una cosa da ricordare mentre si esplorano le terre selvagge è che si può preparare l'accampamento praticamente ovunque. Seleziona l'opzione accampamento nella Ruota degli oggetti e preparerai un fuoco da campo. In questo modo potrai dormire, ripristinando le barre delle statistiche, creare e cucinare. Dovresti accamparti regolarmente, soprattutto quando vedi che i Nuclei delle statistiche iniziano a scarseggiare.

Ogni regione ha un clima specifico che in alcuni casi può rivelarsi dannoso per il tuo personaggio. Assicurati di cambiare o di adattare il tuo abbigliamento quando necessario, presso il tuo accampamento o nel negozio di un sarto. Un abbigliamento adatto ti permetterà di prevenire gli effetti negativi delle temperature calde o fredde.

Infine, il gioco segue il ciclo giorno/notte e una giornata passa in 48 minuti reali (tranne che nell'accampamento, dove il tempo scorre più lentamente). L'orario nel gioco influenza l'esperienza in tanti modi. Per esempio, alcuni negozi o personaggi speciali sono disponibili solo in determinati orari, alcune missioni si giocano in modo diverso di giorno o di notte e alcuni animali si trovano solo in orari specifici. Quando devi completare un obiettivo a un'ora esatta, ricorda che puoi far scorrere il tempo dormendo presso un fuoco da campo, nella tua tenda e all'accampamento della banda, o affittando una stanza. In genere ti vengono date tre opzioni relative alla durata del tuo sonno, permettendoti di svegliarti all'orario più adatto alle tue esigenze.

### PRIMI PASSI

MISSIONI  
ESPLORAZIONE  
ATLANTE  
ARMI  
OGGETTI  
EXTRA  
INDICE

### INTERFACCIA SU SCHERMO

COMANDI ESSENZIALI  
STRUTTURA DI GIOCO  
SPOSTAMENTI

### MAPPE E SEGNALINI

LUOGHI  
STATISTICHE  
CAVALLI  
CRIMINE  
SFIDE  
CACCIA  
PESCA  
OGGETTI E CREAZIONE

# STATISTICHE E INDICATORI

Nel gioco sono presenti cinque statistiche principali: tre per il tuo personaggio e due per il tuo cavallo.

## STATISTICHE

ICONA	NOME	DESCRIZIONE
	Salute	La quantità di danni che il tuo personaggio è in grado di sostenere.
	Resistenza	Il livello di sforzo fisico che il tuo personaggio è in grado di sostenere, come nel caso dello scatto o dei salti.
	Dead Eye	La durata massima della modalità Dead Eye.
	Resistenza del cavallo	Il livello di sforzo fisico che il tuo cavallo è in grado di sostenere, come nel caso del galoppo o dei salti.
	Salute del cavallo	La quantità di danni che il tuo cavallo è in grado di sostenere prima di morire.

Queste statistiche sono rappresentate da indicatori dinamici che compaiono nell'angolo in basso a sinistra dello schermo. Ogni indicatore è formato da due porzioni: un **indicatore della statistica principale**, e un **Nucleo della statistica**.

## ★ INDICATORI DELLE STATISTICHE PRINCIPALI ★

Gli indicatori delle statistiche principali sono rappresentati da un indicatore circolare. Si consumano in seguito a determinate azioni ed eventi (per esempio, subendo danni si riduce la barra della Salute) e si possono ripristinare usando i tonici, dormendo o con l'effetto ristorativo dei Nuclei delle statistiche. Quest'ultima opzione si verifica automaticamente con il passare del tempo per la salute e la resistenza e con ogni uccisione per il Dead Eye.

Gli indicatori delle statistiche del tuo personaggio sono inizialmente bassi, ma possono essere migliorati. Compiendo azioni specifiche si ottengono punti esperienza per le statistiche. Quando questi raggiungono una tappa specifica, la relativa statistica sale di livello espandendo l'indicatore di un segmento.

## ★ NUCLEI DELLE STATISTICHE ★

I Nuclei sono le icone che compaiono all'interno degli indicatori di ogni statistica e servono principalmente come ultima risorsa di prolungamento. Se l'indicatore di una statistica principale viene consumato del tutto, utilizzandolo ancora o subendo altri danni si intacca il Nucleo. Nel caso della Salute, la conseguenza dell'esaurimento dell'indicatore principale e del Nucleo è la morte.

La funzione secondaria dei Nuclei è che determinano la velocità di recupero del relativo indicatore. Quando sono pieni, il recupero avviene alla massima velocità possibile. Se sono consumati, il tempo di attesa si allunga.

Questo rende i Nuclei molto importanti. Subendo danni durante uno scontro, per esempio, con il Nucleo della Salute pieno puoi riprenderti in modo rapido. Devi solo metterti al riparo per un momento. Nella

stessa situazione con un Nucleo quasi vuoto avresti maggiori difficoltà, dovendo probabilmente ricorrere a un tonico per la Salute, se lo possiedi... o assistere a un terribile finale.

I Nuclei si consumano lentamente a causa della fame e della stanchezza. Il Nucleo della Resistenza, per esempio, è un'icona luminosa che inizialmente è del tutto bianca. Col passare del tempo, però, la vedrai svuotarsi lentamente, con le porzioni consumate colorate di grigio.

In condizioni normali un Nucleo si consuma del tutto in 90 minuti. In condizioni climatiche avverse la velocità di deterioramento può aumentare. I Nuclei, quindi, richiedono una "gestione" regolare.

## ★ GESTIONE DEI NUCLEI ★

Puoi rigenerare i Nuclei dormendo, facendo il bagno o mangiando pasti specifici. Ricorda che prima di consumare un oggetto il gioco fornisce un'anteprima dell'impatto sulle statistiche coinvolte.

Dormire è un modo facile e pratico per rigenerare i Nuclei. Queste sono le opzioni disponibili:

★ **Fuochi da campo:** dopo aver completato la missione della storia "Esce, inseguito da un ego ferito" puoi allestire l'accampamento praticamente ovunque, sia riposando (tieni premuto /, poi premi ancora lo stesso comando) che selezionando l'opzione accampamento nella parte bassa della Ruota degli oggetti. L'accampamento garantisce l'accesso a diverse opzioni, tra cui la creazione e la possibilità di dormire, dettaglio che lo rende un elemento chiave da usare spesso. Ricorda che non puoi allestire l'accampamento in città.

★ **Letto:** puoi dormire nel tuo letto all'attuale accampamento della banda.

★ **Camere in affitto:** un'altra opzione sono le camere in affitto in città per un importo forfettario.

Per una guida completa ai Nuclei delle statistiche, vedi pagina 167.



## ★ SALUTE ★

La Salute è probabilmente la statistica più chiara e rappresenta l'integrità fisica. Consumando completamente l'indicatore e il Nucleo della Salute si va incontro alla morte. Cerca sempre di avere qualche tonico di scorta per le situazioni di emergenza, in cui è necessario ripristinare rapidamente questo indicatore per sopravvivere.

Un modo semplice per far salire di livello questa statistica è eseguire con regolarità i tramortimenti corpo a corpo o le uccisioni con le armi da lancio. Quando potrai usare una barca, potrai remare per ampliare l'indicatore. Per un elenco completo dei metodi di allenamento più appropriati, vai a pagina 167.



## ★ RESISTENZA ★

La Resistenza determina la tua capacità di eseguire sforzi fisici e richiede una gestione attenta.

La causa principale di consumo della Resistenza è lo scatto. Per ridurre il consumo generale, alterna la velocità massima (pressione ripetuta di **X/A**) e la corsa normale (tenendo premuto **X/A**) a intervalli regolari, permettendo all'indicatore di riempirsi senza intaccare il Nucleo.

Mentre sei a cavallo si applica lo stesso principio per il suo indicatore specifico della Resistenza. Galoppando alla massima velocità premendo ripetutamente **X/A**, puoi però prevenire il consumo dell'indicatore

premando i comandi in sincrono con il galoppo della tua cavalcatura. Non ci metterai molto a imparare il ritmo giusto e sarai libero di goderti il panorama durante i tuoi viaggi.

Un modo semplice per far salire di livello l'indicatore della Resistenza è scattare spesso e per lunghi periodi. Vai a pagina 167 per studiare tutti i possibili metodi di allenamento.



## ★ DEAD EYE ★

L'abilità Dead Eye ti permette di rallentare lo scorrere del tempo quando prendi la mira, dandoti un vantaggio momentaneo ma prezioso sui tuoi nemici.

Per attivare l'abilità Dead Eye premi **R3/T** mentre miri. Il modo più semplice per usarlo è sparare manualmente ai bersagli approfittando del movimento rallentato.

In seguito al miglioramento del Dead Eye nelle fasi iniziali dell'avventura, puoi impostare una sequenza di bersagli da colpire, o sparare più volte allo stesso bersaglio. Con il Dead Eye attivo, muovi il mirino sulle vittime prescelte e premi **R1/RB** per marcarle. Una volta pronto, premi **R2/RT** per sparare a tutti i bersagli in rapida successione.

Per far salire di livello questa statistica affina le tue abilità in combattimento per eseguire colpi alla testa dalla distanza e uccisioni a mano libera. Per un elenco completo dei metodi di allenamento appropriati, vai a pagina 167.

### PRIMI PASSI

MISSIONI  
ESPLORAZIONE  
ATLANTE  
ARMI  
OGGETTI  
EXTRA  
INDICE

### INTERFACCIA SU SCHERMO

COMANDI  
ESSENZIALI  
STRUTTURA  
DI GIOCO  
SPOSTAMENTI

### MAPPE E SEGNALINI

LUOGHI

### STATISTICHE

CAVALLI  
CRIMINE

SFIDE

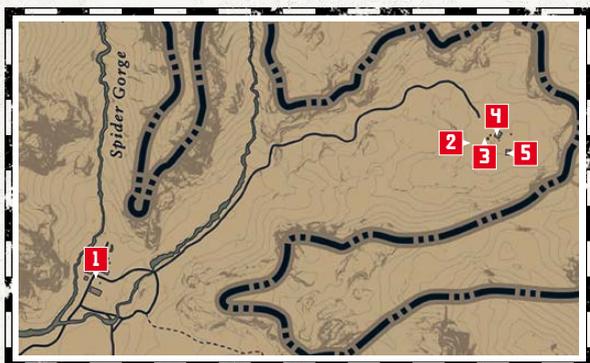
CACCIA

PESCA

OGGETTI E  
CREAZIONE



## ★ FUORILEGGE DEL FAR WEST ★



### Obiettivi Medaglia

- ★ Non subire danni durante la sparatoria
- ★ Saccheggia almeno sei oggetti da Adler Ranch
- ★ Termina con una precisione non inferiore all'80%

### Note

Qui la sfida principale richiede di non subire danni durante la sparatoria. Resta al riparo finché gli avversari non si scoprono, sporgiti ed elimina i bersagli uno alla volta.



**1** Dopo il filmato iniziale, tieni premuto **X/A** e inclina **L** come richiesto per seguire Dutch. Segui le istruzioni sullo schermo quando appaiono.



Una volta raggiunta la casa, lega il cavallo tenendo premuto **△/▼** e segui Dutch a piedi. Quando ti viene detto, mettili al riparo nel capanno alla tua sinistra (**RT/RB**).



Dopo aver guardato in direzione di Micah (**R**), equipaggia il revolver: tieni premuto **L1/LB** e inclina **R** verso l'alto, poi rilascialo. Ora devi proteggere Dutch ed eliminare gli uomini che lo minacciano. Tieni premuto **L2/LT** per puntare l'arma verso uno di loro, sposta il mirino con **R** e apri il fuoco con **R2/RT**. Resta al riparo e abbatti i nemici finché non avrai ripulito la zona. Uno dei nemici è al piano superiore, e un altro uscirà dal capanno a sinistra, quindi prendi la mira di conseguenza. Puoi ignorare l'O'Driscoll in fuga.



**4** Segui Dutch in casa e tieni premuto **Ⓞ/X** per prendere tutti i collezionabili disponibili, inclusi quelli nel mobile e al piano superiore. Tieni premuto **Ⓢ** quando appare il suggerimento sullo schermo, per aprire la bisaccia e mangiare un po' di provviste, dei fagioli stufati per esempio. In questo modo ripristinerai gran parte del Nucleo della Salute, aumentando la velocità di recupero della Salute. Per ulteriori dettagli sull'argomento, vai a pagina 16.

**5** Torna all'aperto, cammina fino alla stalla vicina e apri la porta con **△/▼**. Entra e premi ripetutamente **Ⓞ/B** per sottomettere l'avversario. Tieni premuto **L2/LT** e segui le istruzioni sullo schermo per interrogarlo una volta a terra, prima di raccogliere arma e cappello. Dopo esserti occupato dell'O'Driscoll, tieni premuto **L2/LT** per centrare la visuale sul cavallo nella stalla e avvicinati lentamente calmandolo con **Ⓞ/X**. Accompagnalo con **△/▼**, legalo a un palo, ed entra nella capanna.

# MEZZI DI TRASPORTO

L'abilità di abbreviare alcuni viaggi può essere un'opzione apprezzabile quando si svolgono attività che richiedono spostamenti frequenti, come caccia dei tesori o la raccolta delle risorse. Ci sono tre modi per muoversi direttamente verso una destinazione specifica: il viaggio rapido, i treni e le diligenze.

★★★★★

## VIAGGIO RAPIDO

Dopo aver migliorato il tuo alloggio presso l'accampamento di Van der Linde dal libro contabile (vedi a pagina 143), sul fianco del carro di Arthur (o nella sua stanza a Shady Belle) compare una mappa. Esaminandola tenendo premuto **△/▽**, si apre il menu per il viaggio rapido, da dove puoi scegliere quali luoghi chiave raggiungere (consulta l'elenco di accompagnamento) a patto di averli già visitati almeno una volta. Dopo aver selezionato una voce, raggiungerai la destinazione in questione al termine di un breve filmato.

### Destinazioni possibili:

- |                 |               |                                    |
|-----------------|---------------|------------------------------------|
| ★ Annesburg     | ★ Rhodes      | ★ Valentine                        |
| ★ Ranch Emerald | ★ Saint Denis | ★ Stazione commerciale di Van Horn |
| ★ Lagras        | ★ Strawberry  | ★ Blackwater*                      |



## TRENI

I treni offrono il modo più economico per spostarsi velocemente tra le città. Non devi fare altro che acquistare il biglietto presso una stazione, per arrivare a destinazione in pochi secondi.

### Stazioni in servizio:

- |                  |                     |                       |
|------------------|---------------------|-----------------------|
| ★ Annesburg      | ★ Rhodes            | ★ Valentine           |
| ★ Benedict Point | ★ Stazione di Riggs | ★ Stazione di Wallace |
| ★ Ranch Emerald  | ★ Saint Denis       |                       |



## DILIGENZE DA TRASPORTO

Come i treni, le diligenze sono un modo economico per viaggiare tra le città. Interagisci con una fermata o il guidatore di una carrozza (**Ⓢ**), acquista il biglietto per la destinazione desiderata e la raggiungerai dopo un breve filmato.

### Stazioni in servizio:

- |                       |                     |                                    |
|-----------------------|---------------------|------------------------------------|
| ★ Annesburg           | ★ Ranch MacFarlane* | ★ Tumbleweed*                      |
| ★ Armadillo*          | ★ Rhodes            | ★ Valentine                        |
| ★ Blackwater          | ★ Saint Denis       | ★ Stazione commerciale di Van Horn |
| ★ Stazione di Emerald | ★ Strawberry        |                                    |



\* Dall'epilogo 1 in poi



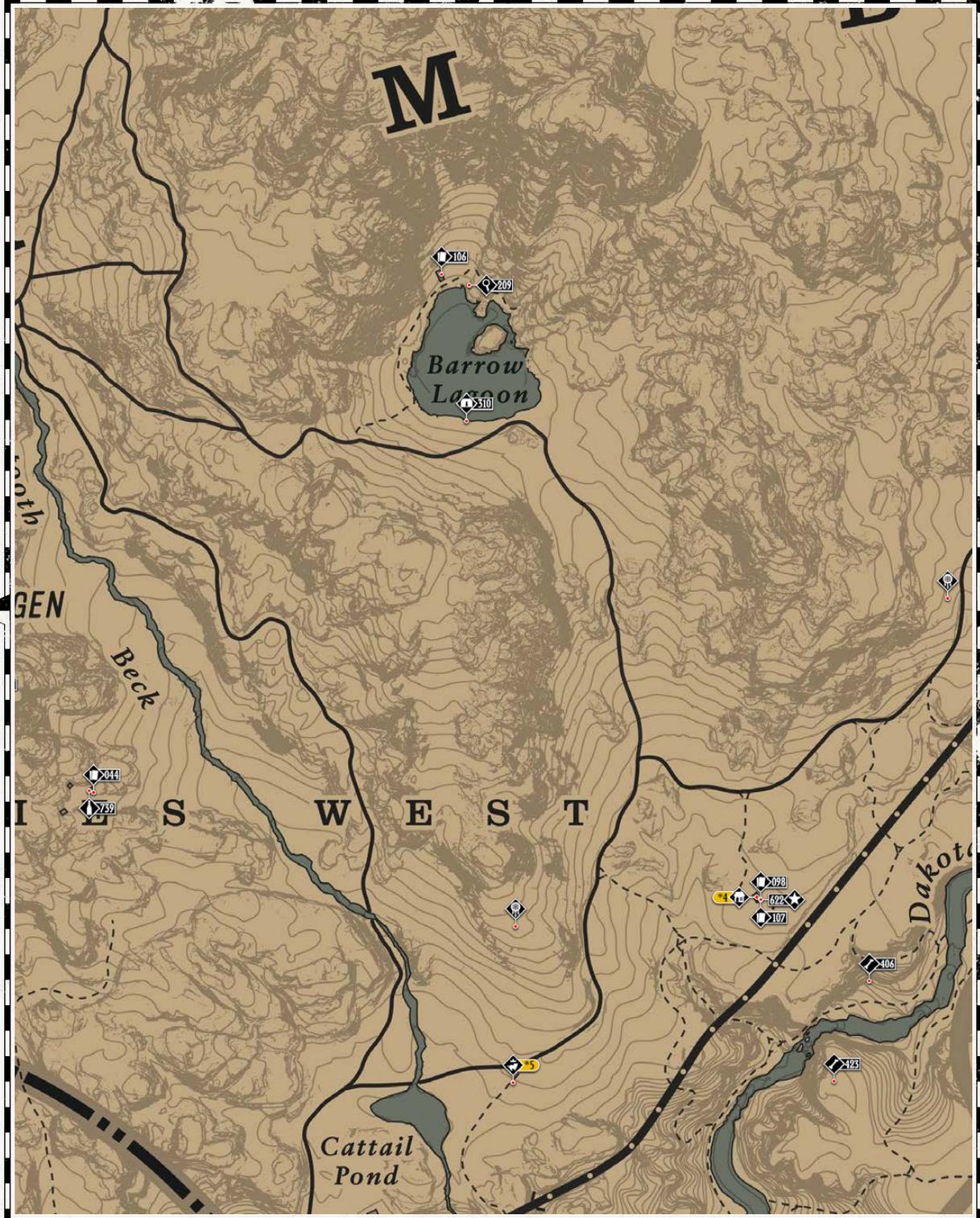
## TRAM DI SAINT DENIS

A Saint Denis puoi salire in qualunque momento a bordo dei tram che percorrono la città. Pur essendo un ottimo modo per godersi il panorama, non è una soluzione pratica per spostarsi dal luogo A al luogo B. Sarai più veloce a piedi.



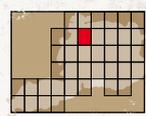
- 043** Geraldine Emerson | Su una cassa al piano superiore della stalla
- 064** Augusta Tremlow | Sulla piattaforma del mulino a vento
- 111** Sedia elettrica - 1888 - H.P. Brown, A. Kennelly | Nella casa, sotto un letto a castello al piano superiore
- 216** Colono congelato | Puoi recuperare il morione dal cadavere
- 312** Legno fossile cobalto, denaro | Sul carrello sotto la roccia sporgente a nord-ovest del Lago Isabella
- 337** Denaro | Al piano superiore dell'abitazione del Ranch Hanging Dog, vicino ai due letti a castello
- 373** Sacchetto di monete, rum dei pirati invecchiato | Al piano superiore nel rifugio di montagna
- 426** Osso nella grotta a nord, Big Valley | In una grotta
- 501** Coordinate dell'incisione rupestre 1 | In cima al monte Hagen
- 627** Coltello con manico in corno | Sulla carcassa di un orso
- 745** Su un barile al piano superiore della stalla
- 757** Su un tronco all'interno del rifugio di montagna, tra i letti a castello e la scala
- 902** Orchidea scarpetta di Venere
- \*1** Capanna Snowfield
- \*2** Bisonte bianco leggendario
- \*3** Salmone rosso leggendario

- PRIMI PASSI
- MISSIONI
- ESPLORAZIONE
- ATLANTE**
- ARMI
- OGGETTI
- EXTRA
- INDICE
- .....
- INTRODUZIONE
- LEGENDA MAPPA
- NAVIGAZIONE
- PANORAMICA MAPPA
- ATLANTE**



- 044** Agnès Guyon | Su una cassa nella capanna
- 098** Biliardo – Edwin A. Rowe | Su un davanzale nella capanna
- 106** Pattinaggio – Felix Hawley | Su un tavolo nella capanna
- 107** Lancio del martello - Capitano Jack Page | Su un davanzale nella capanna
- 209** Tomba profanata
- 310** Tónico miracoloso, denaro | In un albero cavo sulla sponda sud della Laguna Barrow
- 406** Osso nella parete rocciosa, Grizzlies | Ai piedi del dirupo roccioso

- 423** Osso al confine settentrionale, Heartlands | In cima al dirupo, vicino all'estremità
- 622** Otis Miller e il principe arabo | Clawson's Rest, su un comodino nella capanna
- 739** All'interno di una piccola cassa nella capanna più a est di Millesani Claim, vicino all'ingresso della miniera
- \*4** Capanna Clawson's Rest
- \*5** Ariete bighorn leggendario



# SCHEDE DELLE ARMI

## REVOLVER



**REVOLVER CATTLEMAN**

**Disponibilità:** Tutti gli armaioli | Nell'inventario dall'inizio del gioco



**REVOLVER DI FLACO**

**Disponibilità:** Si trova accanto al cadavere di Flaco Hernandez dopo il duello nella missione Pistoleri corrispondente. Se non la raccoglierai, non potrai ottenerla in seguito (vedi a pagina 193). | **Note:** non può essere personalizzata



**REVOLVER DI GRANGER**

**Disponibilità:** Si trova accanto al cadavere di Emmet Granger dopo il duello nella missione Pistoleri corrispondente. Se non la raccoglierai, non potrai ottenerla in seguito (vedi a pagina 192). | **Note:** non può essere personalizzata



**REVOLVER A DOPPIA AZIONE**

**Disponibilità:** Tutti gli armaioli (dopo "Una strana gentilezza", Capitolo 2) | Puoi prenderlo durante la rapina in casa proposta da Sean nel Capitolo 3 (vedi a pagina 183). | **Note:** i giocatori che hanno completato la relativa caccia al tesoro in *GTA Online* riceveranno nell'inventario una versione già modificata dopo "Verso est" (Capitolo 1) e saranno i soli ad aver accesso al colore oro per personalizzare quest'arma



**REVOLVER DI ALGERNON**

**Disponibilità:** Ultima ricompensa per il completamento di "Duchesse e altri animali" (vedi a pagina 206). | **Note:** non può essere personalizzata



# REVOLVER (CONTINUA)



**REVOLVER DI MICAH**

**Disponibilità:** Torna sul luogo dell'ultima sparatoria in cima al monte Hagen dopo "Veleno americano" (Epilogo 2) e raccogli l'arma dal cadavere congelato | **Note:** non può essere personalizzata



**REVOLVER SCHOFIELD**

**Disponibilità:** Tutti gli armaioli (dopo "Sono davvero beati i poveri in spirito?", Capitolo 2) | Si può trovare durante la rapina al dottore di Valentine (vedi a pagina 181).



**REVOLVER DI CALLOWAY**

**Disponibilità:** Completa l'ultima fase di "I più nobili tra gli uomini... e una donna" e raccogli l'arma vicino al cadavere della tua vittima dopo il duello. Se non la raccoglierai, non potrai ottenerla in seguito (vedi a pagina 193). | **Note:** non può essere personalizzata



**REVOLVER DI OTIS MILLER**

**Disponibilità:** Nascosto in un forziere difficile da trovare nella parte settentrionale di Cholla Springs. Per giungere qui devi seguire due mappe del tesoro segrete (vedi a pagina 341). | **Note:** non può essere personalizzata



**PISTOLA VOLCANIC**

**Disponibilità:** Tutti gli armaioli (dopo "Verso est", Capitolo 1) | **Note:** disponibile gratuitamente con l'edizione Special/Ultime



# PISTOLE



**PISTOLA SEMIAUTOMATICA**

**Disponibilità:** armaioli di Valentine e Saint Denis (da entrambi dopo "Le gioie della civilizzazione", Capitolo 4)



- PRIMI PASSI
- MISSIONI
- ESPLORAZIONE
- ATLANTE
- ARMI**
- OGGETTI
- EXTRA
- INDICE
- .....
- STATISTICHE
- USURA
- MUNIZIONI
- ARMAIOLI
- ALTRI NEGOZI
- MODIFICHE
- SCHEDE DELLE ARMI**

# ★ DATABASE DEI CAVALLI ★

Puoi scoprire maggiori dettagli su un cavallo centrando su di esso la visuale mentre gli sei vicino (tieni premuto **L2/D1**), o scrutandolo con il binocolo. In entrambi i casi, tieni premuto **R1/RB** per studiarlo. Dopo aver riempito l'indicatore circolare, premi di nuovo il comando per visualizzare alcune informazioni sull'animale.

Molte delle caselle presenti nelle schede informative sono estremamente chiare. Quella chiamata "Valore di base" corrisponde al costo per l'acquisto presso una stalla. Questo totale viene usato anche per calcolare il prezzo di vendita. La percentuale del valore di base ottenibile con la vendita di un cavallo dipende da due fattori: come hai ottenuto la cavalcatura e l'entità del Livello legame.

In questa sezione forniamo una valutazione dettagliata di ogni cavallo, attraverso schede informative individuali.

## PREZZO DI VENDITA DEL CAVALLO: PERCENTUALE APPLICATA AL VALORE

LIVELLO LEGAME	OTTENUTO LEGALMENTE E VENDUTO PRESSO UNA STALLA				RUBATO E VENDUTO PRESSO UNA STALLA				RUBATO E VENDUTO PRESSO IL RICETTATORE DI CAVALLI					
	1	2	3	4	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4
PERCENTUALE APPLICATA	50%	65%	80%	95%	2%	4%	10%	15%	20%	4%	8%	12%	20%	30%

	SALUTE	3	RESISTENZA	4	VELOCITÀ	2	ACCELERAZIONE	2		
	DISPONIBILITÀ	"Fuorigregge dal Far West" (Capitolo 1)				MANOVRABILITÀ Standard				
	VALORE BASE	\$ 60,00	PREZZO DI VENDITA ALLA STALLA (ACQUISTATO LEGALMENTE)							
	TIPO DI MANTELLO	Baio mogano	PREZZO DI VENDITA ALLA STALLA (RUBATO)							
	CATEGORIA	Da sella	PREZZO DI VENDITA AL RICETTATORE DI CAVALLI (RUBATO)							
			LN.1	LN.2	LN.3	LN.4				
			\$ 1,20	\$ 2,40	\$ 6,00	\$ 9,00	\$ 12,00	\$ 18,00		

	SALUTE	4	RESISTENZA	4	VELOCITÀ	3	ACCELERAZIONE	2		
	DISPONIBILITÀ	"Esce, inseguito da un ego ferito" (Capitolo 2)				MANOVRABILITÀ Pesante				
	VALORE BASE	\$ 130,00	PREZZO DI VENDITA ALLA STALLA (ACQUISTATO LEGALMENTE)							
	TIPO DI MANTELLO	Morello corvino	PREZZO DI VENDITA ALLA STALLA (RUBATO)							
	CATEGORIA	Da tiro	PREZZO DI VENDITA AL RICETTATORE DI CAVALLI (RUBATO)							
			LN.1	LN.2	LN.3	LN.4				
			\$ 65,00	\$ 84,50	\$ 104,00	\$ 123,50				

	SALUTE	3	RESISTENZA	3	VELOCITÀ	5	ACCELERAZIONE	4		
	DISPONIBILITÀ	Stalla di Valentine (Capitolo 2)				MANOVRABILITÀ Da corsa				
	VALORE BASE	\$ 150,00	PREZZO DI VENDITA ALLA STALLA (ACQUISTATO LEGALMENTE)							
	TIPO DI MANTELLO	Palomino pomellato	PREZZO DI VENDITA ALLA STALLA (RUBATO)							
	CATEGORIA	Da corsa	PREZZO DI VENDITA AL RICETTATORE DI CAVALLI (RUBATO)							
			LN.1	LN.2	LN.3	LN.4				
			\$ 75,00	\$ 97,50	\$ 120,00	\$ 142,50				

	SALUTE	5	RESISTENZA	6	VELOCITÀ	4	ACCELERAZIONE	3		
	DISPONIBILITÀ	Stalla di Valentine (Capitolo 2)				MANOVRABILITÀ Standard				
	VALORE BASE	\$ 450,00	PREZZO DI VENDITA ALLA STALLA (ACQUISTATO LEGALMENTE)							
	TIPO DI MANTELLO	Roano cioccolato	PREZZO DI VENDITA ALLA STALLA (RUBATO)							
	CATEGORIA	Da soma	PREZZO DI VENDITA AL RICETTATORE DI CAVALLI (RUBATO)							
			LN.1	LN.2	LN.3	LN.4				
			\$ 225,00	\$ 292,50	\$ 360,00	\$ 427,50				

	SALUTE	5	RESISTENZA	4	VELOCITÀ	3	ACCELERAZIONE	3		
	DISPONIBILITÀ	Stalla di Valentine (Capitolo 2)				MANOVRABILITÀ Standard				
	VALORE BASE	\$ 150,00	PREZZO DI VENDITA ALLA STALLA (ACQUISTATO LEGALMENTE)							
	TIPO DI MANTELLO	Grigio scuro pomellato	PREZZO DI VENDITA ALLA STALLA (RUBATO)							
	CATEGORIA	Da guerra	PREZZO DI VENDITA AL RICETTATORE DI CAVALLI (RUBATO)							
			LN.1	LN.2	LN.3	LN.4				
			\$ 75,00	\$ 97,50	\$ 120,00	\$ 142,50				

	SALUTE	2	RESISTENZA	3	VELOCITÀ	3	ACCELERAZIONE	2		
	DISPONIBILITÀ	Mondo/stalla di Valentine (Capitolo 2)				MANOVRABILITÀ Standard				
	VALORE BASE	\$ 15,00	PREZZO DI VENDITA ALLA STALLA (ACQUISTATO LEGALMENTE)							
	TIPO DI MANTELLO	Palomino	PREZZO DI VENDITA ALLA STALLA (RUBATO)							
	CATEGORIA	Da sella	PREZZO DI VENDITA AL RICETTATORE DI CAVALLI (RUBATO)							
			LN.1	LN.2	LN.3	LN.4				
			\$ 7,50	\$ 9,75	\$ 12,00	\$ 14,25				

	SALUTE	3	RESISTENZA	2	VELOCITÀ	3	ACCELERAZIONE	2		
	DISPONIBILITÀ	Mondo/selvaggio/stalla di Valentine (Capitolo 2)				MANOVRABILITÀ Standard				
	VALORE BASE	\$ 50,00	PREZZO DI VENDITA ALLA STALLA (ACQUISTATO LEGALMENTE)							
	TIPO DI MANTELLO	Grigio	PREZZO DI VENDITA ALLA STALLA (RUBATO)							
	CATEGORIA	Da sella	PREZZO DI VENDITA AL RICETTATORE DI CAVALLI (RUBATO)							
			LN.1	LN.2	LN.3	LN.4				
			\$ 25,00	\$ 32,50	\$ 40,00	\$ 47,50				

	SALUTE	2	RESISTENZA	3	VELOCITÀ	3	ACCELERAZIONE	2		
	DISPONIBILITÀ	Mondo/selvaggio/stalla di Valentine (Capitolo 2)				MANOVRABILITÀ Standard				
	VALORE BASE	\$ 55,00	PREZZO DI VENDITA ALLA STALLA (ACQUISTATO LEGALMENTE)							
	TIPO DI MANTELLO	Roano vinoso	PREZZO DI VENDITA ALLA STALLA (RUBATO)							
	CATEGORIA	Da sella	PREZZO DI VENDITA AL RICETTATORE DI CAVALLI (RUBATO)							
			LN.1	LN.2	LN.3	LN.4				
			\$ 27,50	\$ 35,75	\$ 44,00	\$ 52,25				

	SALUTE	3	RESISTENZA	3	VELOCITÀ	2	ACCELERAZIONE	2		
	DISPONIBILITÀ	Mondo/selvaggio/stalla di Valentine (Capitolo 2)				MANOVRABILITÀ Standard				
	VALORE BASE	\$ 60,00	PREZZO DI VENDITA ALLA STALLA (ACQUISTATO LEGALMENTE)							
	TIPO DI MANTELLO	Roano rosso	PREZZO DI VENDITA ALLA STALLA (RUBATO)							
	CATEGORIA	Da sella	PREZZO DI VENDITA AL RICETTATORE DI CAVALLI (RUBATO)							
			LN.1	LN.2	LN.3	LN.4				
			\$ 30,00	\$ 39,00	\$ 48,00	\$ 57,00				

	SALUTE	5	RESISTENZA	4	VELOCITÀ	3	ACCELERAZIONE	3		
	DISPONIBILITÀ	Stalla di Scarlett Meadows (Capitolo 2)				MANOVRABILITÀ Standard				
	VALORE BASE	\$ 140,00	PREZZO DI VENDITA ALLA STALLA (ACQUISTATO LEGALMENTE)							
	TIPO DI MANTELLO	Roano vinoso	PREZZO DI VENDITA ALLA STALLA (RUBATO)							
	CATEGORIA	Da guerra	PREZZO DI VENDITA AL RICETTATORE DI CAVALLI (RUBATO)							
			LN.1	LN.2	LN.3	LN.4				
			\$ 70,00	\$ 91,00	\$ 112,00	\$ 133,00				

	SALUTE	4	RESISTENZA	5	VELOCITÀ	3	ACCELERAZIONE	3		
	DISPONIBILITÀ	Stalla di Strawberry Meadows (Capitolo 2)				MANOVRABILITÀ Standard				
	VALORE BASE	\$ 150,00	PREZZO DI VENDITA ALLA STALLA (ACQUISTATO LEGALMENTE)							
	TIPO DI MANTELLO	Isabella fuligginie	PREZZO DI VENDITA ALLA STALLA (RUBATO)							
	CATEGORIA	Da soma	PREZZO DI VENDITA AL RICETTATORE DI CAVALLI (RUBATO)							
			LN.1	LN.2	LN.3	LN.4				
			\$ 75,00	\$ 97,50	\$ 120,00	\$ 142,50				

	SALUTE	5	RESISTENZA	4	VELOCITÀ	3	ACCELERAZIONE	3		
	DISPONIBILITÀ	Stalla di Strawberry Meadows (Capitolo 2)				MANOVRABILITÀ Standard				
	VALORE BASE	\$ 140,00	PREZZO DI VENDITA ALLA STALLA (ACQUISTATO LEGALMENTE)							
	TIPO DI MANTELLO	Baio scuro	PREZZO DI VENDITA ALLA STALLA (RUBATO)							
	CATEGORIA	Da guerra	PREZZO DI VENDITA AL RICETTATORE DI CAVALLI (RUBATO)							
			LN.1	LN.2	LN.3	LN.4				
			\$ 70,00	\$ 91,00	\$ 112,00	\$ 133,00				