

# FONDAMENTALI

## Comandi

Consulta le tabelle elencate di seguito per trovare la configurazione che fa al caso tuo. I comandi possono essere modificati nella schermata Opzioni prima di iniziare o in qualsiasi momento tramite il menu di pausa. Potrai provarli tutti senza controindicazione alcuna finché non sarai soddisfatto.



## Comandi Tipo A-D

Controller PS3	Controller Xbox 360	Comandi Tipo A	Comandi Tipo B	Comandi Tipo C	Comandi Tipo D
		• Cammina	• Cammina	• Spostamento laterale	• Spostamento laterale
		• Regola visuale	• Regola visuale	• Ruota	• Ruota
		• Inversione rapida	• Inversione rapida	• Inversione rapida	• Inversione rapida
		• Equipaggiamento rapido	• Equipaggiamento rapido	• Equipaggiamento rapido	• Equipaggiamento rapido
		• Regolazioni compravendita	• Regolazioni compravendita	• Regolazioni compravendita	• Regolazioni compravendita
		• Corri (in movimento)			
		• Ricarica (con l'arma sfoderata)			
		• Azione partner	• Azione partner	• Azione partner	• Azione partner
		• Tieni premuto per cambiare la modalità del compagno (giocatore singolo)	• Tieni premuto per cambiare la modalità del compagno (giocatore singolo)	• Tieni premuto per cambiare la modalità del compagno (giocatore singolo)	• Tieni premuto per cambiare la modalità del compagno (giocatore singolo)
		• Apri Inventario	• Apri Inventario	• Apri Inventario	• Apri Inventario
		• Azioni contestuali	• Azioni contestuali	• Azioni contestuali	• Azioni contestuali
		• Rotea Coltello (quando impugnato)			
		• Spara/Lancia arma (quando impugnata)			
		• Attiva/Disattiva mappa	• Attiva/Disattiva mappa	• Attiva/Disattiva mappa	• Attiva/Disattiva mappa
		• Sfodera arma	• Trova partner	• Sfodera arma	• Trova partner
			• Spara/Lancia arma (quando impugnata)		• Spara/Lancia arma (quando impugnata)
			• Rotea Coltello (quando impugnato)		• Rotea Coltello (quando impugnato)
		• Trova partner	• Sfodera Coltello	• Trova partner	• Sfodera Coltello
		• Sfodera Coltello	• Sfodera arma	• Sfodera Coltello	• Sfodera arma
		• Schernisci	• Schernisci	• Schernisci	• Schernisci
		• Menu di pausa			
		• Salta sequenza animata			
		• Termina partita (nella schermata dei punteggi)			
		• Guida/XMB	• Guida/XMB	• Guida/XMB	• Guida/XMB

### Scegliere il miglior Tipo di comando

In RE5 è stato inserito un sistema di comandi più sofisticato. L'impostazione Tipo D è quella predefinita all'inizio del gioco ed è supportata da un'alternativa valida e comprovata.



Tipo di comando A: configurazione semplice che si basa su RE4

Tipo di comando B: configurazione semplice con comandi di combattimento alterati

Tipo di comando C: nuova configurazione "spostamento laterale" con comandi di combattimento A

Tipo di comando D: nuova configurazione "spostamento laterale" con comandi di combattimento B (configurazione predefinita)

I Tipi A e B riprendono i comandi classici dei precedenti titoli della serie in cui la levetta veniva utilizzata per cambiare direzione mentre si camminava/correvano. Altamente consigliata per i fan di RE4. Questa semplicità di comando, però, è compensata da manovre più lente che costringono il giocatore a muoversi avanti/indietro ogni volta che deve spostarsi lateralmente. Per tutti coloro che ritengono gli spostamenti laterali una caratteristica fondamentale consigliamo i Tipi C e D.

Una volta scelto lo stile di movimento desiderato, non resta che scegliere i tasti assegnati all'estrazione delle armi. I Tipi B e D prediligono prevalentemente l'utilizzo della mano sinistra, mentre i Tipi A e C suddividono il Coltello e le armi da fuoco tra i tasti superiori sinistro e destro. Per evitare di accavallare le azioni contestuali con quelle di sparo, i Tipi B e D sono più indicati.

Infine, per i giocatori più esperti è consigliabile impostare la velocità di puntamento su Veloce/Velocissima per mirare più rapidamente.

COME GIOCARE

SOLUZIONE

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRA

FONDAMENTALI

ALFABETICO DI RE5

SISTEMA

COOPERATIVO

# IL SISTEMA COOPERATIVO

## Collaborare in giocatore singolo

Nelle partite in giocatore singolo verrai accompagnato da Sheva Alomar, intelligenza artificiale comandata dal computer. Sheva è un'entità indipendente il cui comportamento può essere impostato su Attacca o Copri. In modalità Copri, la donna rimane nei paraggi e usa le armi meno potenti a scopo difensivo. In modalità Attacca, invece, (tieni premuto **○/Ⓢ**), la tua compagna non esita a impugnare i ferri pesanti, avanza rapidamente e corre incontro ai nemici. Inoltre, difficilmente si lascia scappare qualche oggetto in zona.

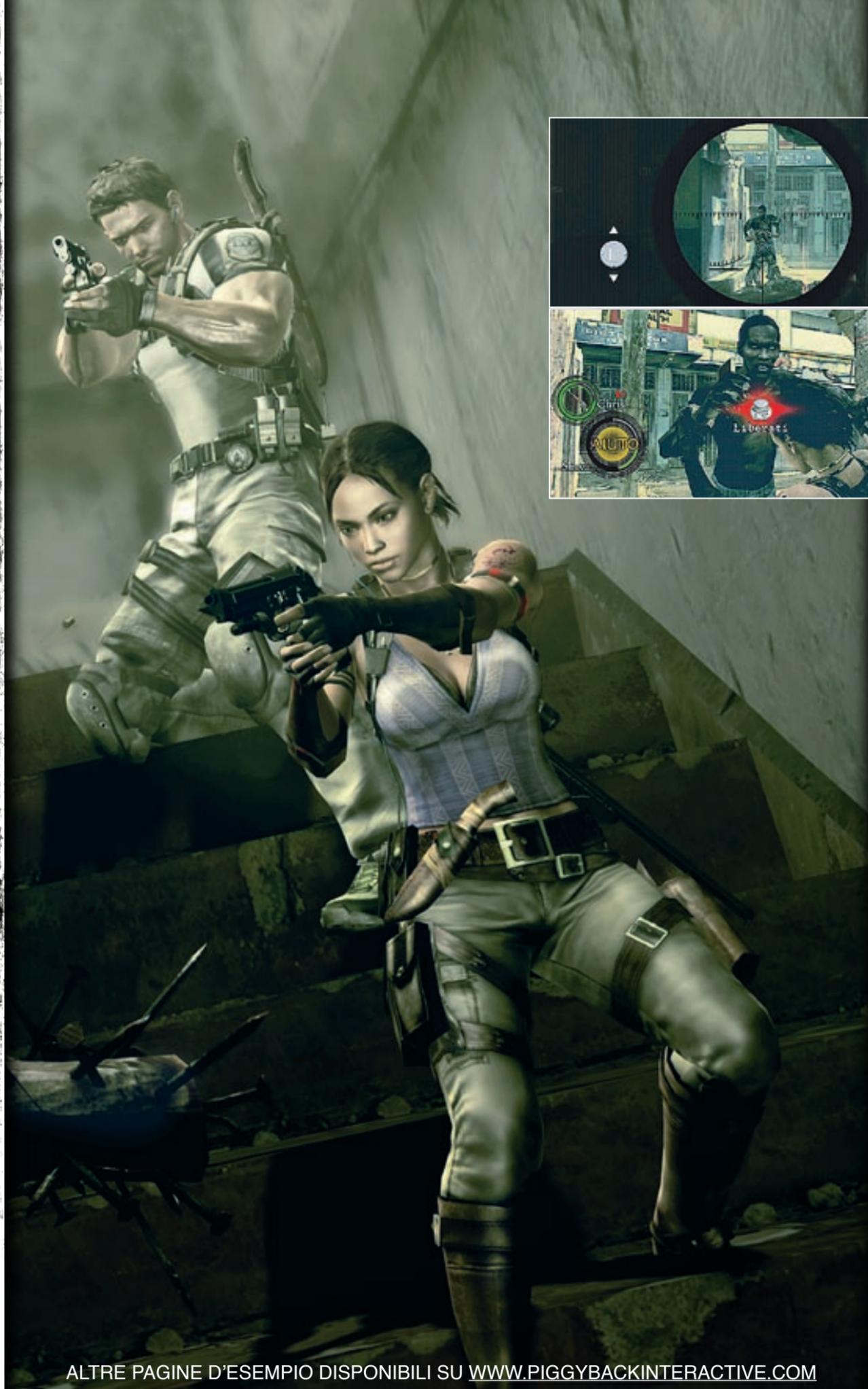


Senza dubbio i commenti di Sheva sono mirati per aiutare il giocatore e guidarlo durante le partite in singolo, dunque presta attenzione a quello che dice e segui le sue indicazioni quando rimani bloccato.



Essendo lei stessa in possesso di nove alloggiamenti, puoi anche sfruttarla come "mulo" da trasporto per gli oggetti. Detto ciò, nonostante nella norma si comporti saggiamente senza cacciarsi nei guai, è bene tenere conto di alcune cose. Non raccoglie mai soldi o munizioni se può farlo Chris. Al contrario, raccoglie gli oggetti curativi e li usa prontamente non appena uno dei protagonisti è ferito. Combina sempre e soltanto Erbe (verdi) mischiandole raramente con Erbe (rosse), indi per cui ti conviene tenere questi medicinali con te. Non usa mai granate e mine di prossimità eccetto quando si trova in modalità Attacca e fa parecchia attenzione al fuoco. Purtroppo può decimare le munizioni velocemente, dunque ti conviene limitarne la scorta. Così facendo, potrai anche forzarla a usare un particolare tipo di arma. Una valida alternativa è quella di comprarle un Manganello elettrico e usare la modalità Copri. In questo modo, Sheva rimarrà sempre nei paraggi facilitandoti il compito di intervenire e curarla nei momenti più critici. Come se non bastasse, con l'ausilio di quest'arma è in grado di creare delle ottime opportunità per le mosse a mani nude ai livelli di difficoltà più alti.

Infine, se davanti a te c'è una sfilza di barili infiammabili, pensaci due volte prima di equipaggiarla con munizioni per armi perforanti.



## Collaborare in multigiocatore

COME GIOCARE

SOLUZIONE

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRA

FONDAMENTALI

ABBECEDARIO DI RES

SISTEMA COOPERATIVO

Nelle partite in cooperativa, Tesori e soldi raddoppiano: nel senso che tutto ciò che viene raccolto da un giocatore viene ricevuto anche dall'altro. Tutto eccetto armi, munizioni, oggetti curativi e alcune rarità che appartengono a colui che le trova per primo. In linea di massima è possibile affermare che quando un oggetto occupa un alloggiamento dell'Inventario è destinato a una sola persona. Per quanto difficile, tentate di non competere.

La conoscenza è un'arma potente soprattutto se condivisa. Durante l'avventura informa sempre il tuo compagno della presenza di trappole, mostri, balestre o qualsiasi altro tipo di pericolo non appena lo vedi e non esitare a chiedere aiuto o proporre una ritirata. Infine, se sei in condizioni critiche e il tuo amico non se ne accorge, avvertilo e chiedigli di condurre la spedizione.

Con lo schermo condiviso i giocatori hanno facile accesso alla visuale del compagno. Purtroppo non si può dire lo stesso per le partite in system link e online. In questo caso, per indicare una direzione o un oggetto d'interesse, usate il puntatore laser. Infine, quando vi dividete usate l'azione Trova partner della mappa per non perdervi di vista.

Decidete come suddividere armi e oggetti. Una buona idea può essere quella di usare Chris come bulldozer, sempre in testa al gruppo e armato di doppiette e pistole per annientare i nemici, e Sheva come copertura, pronta a fornire fuoco di supporto con l'ausilio di fucili e mitra.

### FORMAZIONE D'ESEMPIO

*Chris assume una posizione avanzata. È il bulldozer del gruppo ed è il primo a entrare in contatto con i nemici. Usa la doppietta per respingere gli squadroni di Majini e passa alla pistola per i lavoretti più piccoli. Ha la priorità sull'armatura e raccoglie gli oggetti curativi per essere in grado di utilizzarli velocemente quando Sheva è impossibilitata.*

*Sheva fornisce il fuoco di copertura. Copre le spalle a Chris e sfrutta il telescopio del fucile per esplorare in anticipo la zona e avvertire il compagno del pericolo. Quando possibile, elimina i nemici meno malleabili con un colpo in testa. Trasporta un mitra per difendersi da distanza ravvicinata e aiuta Chris quando il numero di assalitori aumenta. In cooperativa, le Granate incendiarie vengono impostate come Equipaggiamento rapido: prima di battere in ritirata Chris può avvertire Sheva in modo da attirare i nemici in un muro di fiamme.*

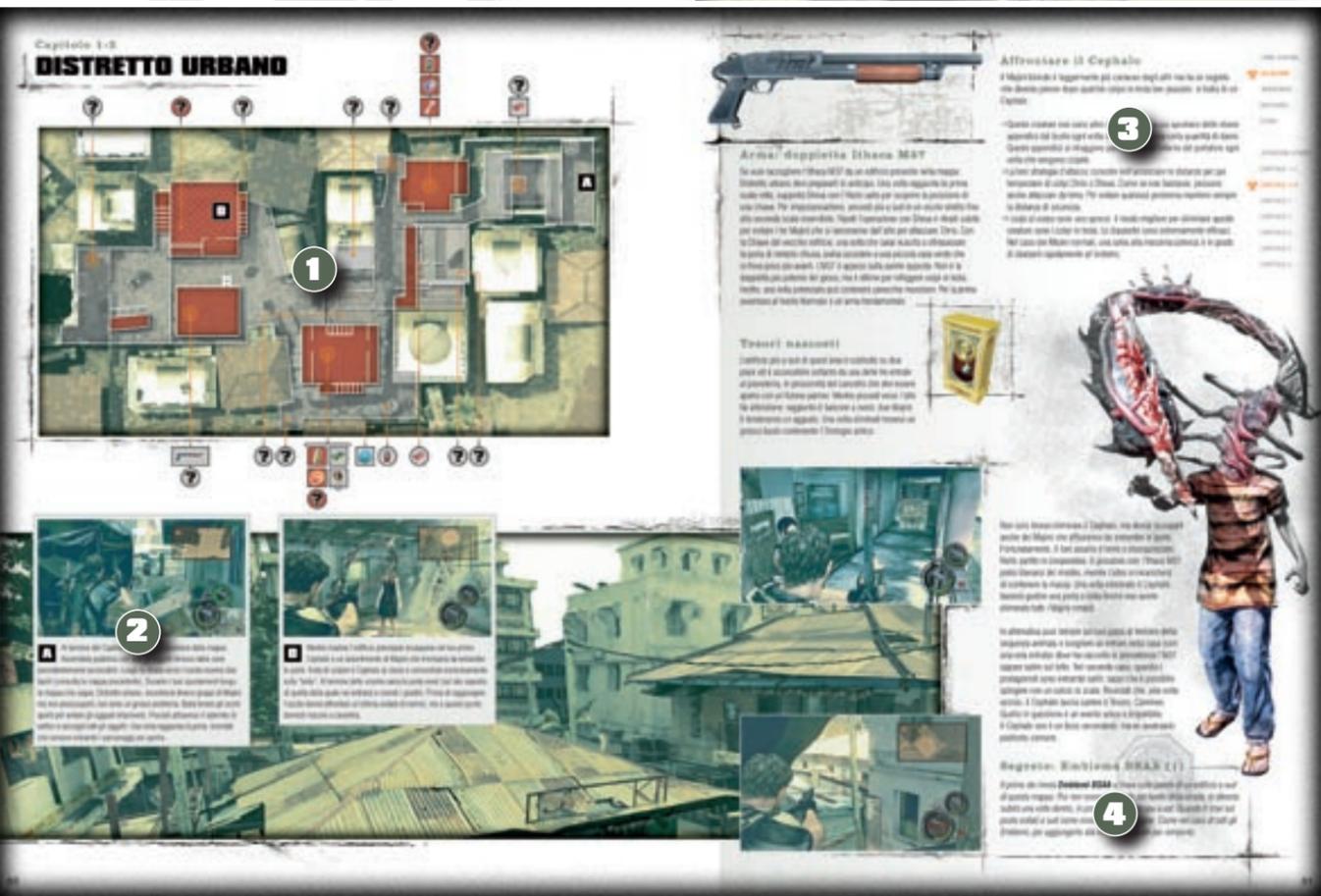
Nonostante questa formazione sia piuttosto solida, lascia il giocatore di supporto vulnerabile agli agguati di gruppo. In altre parole, a seconda della situazione è possibile applicare delle piccole variazioni strategiche per far fronte alla situazione. Per esempio, per respingere un assedio di Majini, entrambi i giocatori possono decidere di utilizzare delle armi da distanza ravvicinata coprendosi le spalle e aiutandosi vicendevolmente.

Qui di seguito sono elencati degli utili suggerimenti per le partite in cooperativa, ma non esitate a sperimentare.

- **Spalla a spalla:** rimanendo vicini, i giocatori saranno in grado di neutralizzare le prese nemiche. Inoltre, avranno maggiori opportunità per eseguire attacchi corpo a corpo e mosse finali, devastando il nemico senza sprecare munizioni.
- **Esca:** mentre un giocatore si posiziona in cima a una torre d'osservazione o un punto di vantaggio, l'altro avanza. Al materializzarsi dei nemici batte subito in ritirata e li attira in trappola.
- **Pressa:** alcuni nemici usano scudi e proteggono i loro punti deboli. Con questa strategia un giocatore richiama l'attenzione dei mostri, mentre l'altro li coglie di sorpresa alle spalle.

# ISTRUZIONI UTENTE

Semplice e intuitivo, il capitolo Soluzione è stato progettato in modo da fornire ai giocatori di qualsiasi livello le informazioni fondamentali. Prima di procedere con la lettura, prenditi qualche minuto per familiarizzare con la struttura e con il sistema d'impaginazione usato in questa guida illustrata.



**1** **Pagine di sinistra: mappe dettagliate** – le nostre mappe indicano la posizione di tutti gli oggetti. Inoltre, per maggiore chiarezza, ricordati che il nord è sempre rivolto verso l'alto. Per indicare i piani abbiamo deciso di usare uno schema di colori:

4P	■
3P	■
2P	■
1P	■
PT (pianoterra)	■
1S	■
2S	■

Naturalmente, lo stesso schema di colore è stato utilizzato per gli oggetti. Ergo, il colore di un oggetto corrisponde esattamente a quello del piano su cui si trova.

**2** **Pagine di sinistra: Soluzione** – la Soluzione è presentata sottoforma di paragrafi letterati che descrivono la mappa corrispondente e forniscono le informazioni necessarie per raggiungere l'uscita. Ogni trafiletto è stato scritto con cura per garantire al-giocatore tutto ciò di cui ha bisogno durante la prima avventura. Per quanto riguarda le sequenze interattive, cambiando a seconda del livello di difficoltà, l'unica cosa che abbiamo potuto fare è avvertirti in anticipo.

**3** **Pagine di destra: analisi, tattiche e punti d'interesse** – per ogni mappa troverai delle informazioni aggiuntive riguardanti le strategie da adottare e altre particolarità. Molti dei concetti presi in esame ti torneranno utili durante le avventure successive ai livelli di difficoltà più alti. Infine, avrai accesso a consigli e suggerimenti fondamentali per vincere le battaglie più difficili (in particolar modo contro i boss).

**4** **Pagine di destra: oggetti nascosti** – Resident Evil 5 prevede due tipologie di oggetti nascosti: i Tesori e gli Emblemi BSAA. Tali oggetti vengono svelati nelle sezioni dedicate che spiegano dove e come impossessartene. Nonostante sia possibile raccogliere gli Emblemi in un secondo momento, i Tesori sono la tua fonte di guadagno principale per acquistare gli oggetti e potenziare le armi e, come tali, non possono essere tralasciati. Senza, il tuo viaggio diventerà un inferno.

- COME GIOCARE
- SOLUZIONE
- INVENTARIO
- BESTIARIO
- EXTRA

- ISTRUZIONI UTENTE
- CAPITOLO 1
- CAPITOLO 2
- CAPITOLO 3
- CAPITOLO 4
- CAPITOLO 5
- CAPITOLO 6

## Legenda mappa

La maggior parte delle icone utilizzate nelle nostre mappe sono riconoscibili a vista per maggiore semplicità. In caso di dubbio, fai riferimento a questa legenda in qualsiasi momento.

Resident Evil 5 è pieno di contenitori che possono essere fraccassati in cambio di oggetti. Gli oggetti contenuti possono essere di tre tipi: costanti, semicasuali e casuali.

- Oggetti costanti:** compaiono costantemente e sono rappresentati sulle nostre mappe da un quadrato intorno all'oggetto. Quando indichiamo delle munizioni per la pistola, quello è ciò che troverai.
- Oggetti semicasuali:** sulle nostre mappe sono rappresentati da un'icona all'interno di un cerchio. Le probabilità di trovare l'oggetto indicato sono elevate. Detto ciò, a seconda del tuo equipaggiamento attuale, l'oggetto potrebbe differire.
- Oggetti casuali:** sono rappresentati da un punto di domanda all'interno di un cerchio. L'oggetto contenuto è totalmente casuale. Detto ciò, denaro e munizioni tendono a comparire più spesso.

Nelle aree disseminate di oggetti abbiamo deciso di utilizzare delle note di gruppo indicando le coordinate generiche con un puntatore stile radar. Quando è possibile indicare con precisione la posizione di un oggetto invece, abbiamo optato per un puntatore più preciso. Consulta l'esempio nella tabella successiva per maggiori dettagli.

<b>A</b>	Paragrafo della Soluzione		Uovo
	Oggetti: puntatore preciso		M92F (pistola)
	Oggetti: puntatore di gruppo		Ithaca M37 (doppietta)
	Oggetto esplosivo (barili, trasformatori, ecc.)		M3 (doppietta)
	Scala		Jail Breaker (doppietta)
	Torretta		VZ61 (mitra)
	Oggetto trama (chiavi, tessera magnetica, ecc.)		H&K MP5 (mitra)
	Oro		AK-74 (mitra)
	Tesoro		SIG 556 (mitra)
	Emblema BSAA		S75 (fucile)
	Oggetto casuale		Dragunov SVD (fucile)
	Munizioni pistola		H&K PSG-1 (fucile)
	Munizioni doppietta		S&W M29 (magnum)
	Munizioni mitra		L.Hawk (magnum)
	Munizioni magnum		Lanciarazzi
	Bomba a mano		Lanciafiamme
	Granata incendiaria		D.P.L. (dispositivo di puntamento laser)
	Granata accecante		Lanciangranate
	Mina di prossimità		Granate esplosive
	Erba (verde)		Granate elettriche
	Erba (rossa)		Granate corrosive
	Spray medico		Granate all'azoto
			Granate incendiarie
			Granate accecanti

# ASSEMBLEA PUBBLICA

\* Disponibile esclusivamente nei Capitoli 1-2



## Sopravvivere all'assedio

Nonostante barricarsi durante l'assedio iniziale sia un'opzione plausibile, i giocatori migliori dovrebbero consentire l'accesso ai Majini per eliminarli e raccogliere degli oggetti aggiuntivi. In linea di massima, agendo al riparo della barriera di legno impedirai agli assalitori di sorprenderti alle spalle e afferrarti.

Dopo la breve sequenza animata che mostra l'incursione nemica dal soffitto, non appena il Majini boia sfonderà il muro, scatta senza indugiare nell'area principale della mappa. Inoltre, un altro gruppo di Majini potrebbe fare irruzione dalla porta sul retro, dunque evita quella zona.

Una volta all'esterno, le strade da seguire sono diverse. Dirigerti verso il terreno elevato è sicuramente la più sicura in quanto ti consente di evitare il Majini boia. Il tetto dell'edificio iniziale, per esempio, ti permetterà di respingere facilmente i tuoi inseguitori. Se la situazione si fa critica, ritirati al piano superiore dove, come bonus aggiuntivo, troverai tre Bombe a mano.

Detto ciò, se il tuo obiettivo è quello di ottenere il massimo, ti consigliamo di affrontare il Majini boia per primo e, una volta eliminato, raccogliere tutto il bottino. Ricordati che gli oggetti di questa mappa, perfino quelli nascosti dentro i cassetti e le casse, scompariranno definitivamente al termine dello scontro. Se vuoi impossessartene questa è la tua unica possibilità.

## Arma: mitra VZ61

Il mitra VZ61 si trova nell'angolo nord-est della mappa all'interno di una valigetta militare argentata. L'unico modo per impossessarsene gratuitamente è durante questa battaglia, dunque ti consigliamo vivamente di dargli la priorità non appena il Majini boia si lancia nella mischia. Come nel caso delle armi raccolte in battaglia ha un caricatore completo. Inoltre, la presenza di svariate casse, barili e pile di frutta accompagnati dalla comparsa "casuale" di oggetti all'interno dell'area dovrebbe garantirti una scorta di munizioni più che adeguata.



## Uccidere il Majini boia

Il Majini boia usa tre strategie d'attacco.

• **Asciata verticale:** dopo aver raccolto le forze, la creatura solleva l'arma sopra la testa e sferra un colpo discendente. Un colpo diretto risulta generalmente nel KO istantaneo di Chris o Sheva (indipendentemente dalla difficoltà), i quali dovranno essere salvati o resuscitati.

• **Asciata orizzontale:** la creatura fa roteare l'ascia intorno a sé mandando KO chiunque si trovi all'interno del raggio, propri simili inclusi.

• **Presca:** un attacco piuttosto raro che viene effettuato soltanto quando ti trovi vicino alla creatura.

Il Majini boia è un osso duro, ma la ricompensa per averlo sconfitto consiste in un Anello d'oro del valore di ₪ 5.000. Apparentemente indomabile, è possibile stordirlo brevemente con una raffica di pistola o dei proiettili VZ61. Una volta fatto, avvicinati rapidamente per eseguire una mossa contestuale da corpo a corpo, imbottirlo di proiettili o contenere la folla inferocita.

Con un po' di calma e sangue freddo è possibile risparmiarsi le munizioni guidando il mostro e la schiera di Majini lungo un percorso disseminato di oggetti pericolosi sparsi ovunque all'interno dell'area. Tra questi elenchiamo delle botti esplosive, dei barili di petrolio in grado di incendiare l'ambiente circostante con un colpo di proiettile e due trasformatori d'energia non fissi che possono fulminare le creature sottostanti. Naturalmente, questi oggetti sono tanto pericolosi per Chris e Sheva quanto lo sono per i nemici, dunque ti conviene non abbassare mai la guardia.



## Capitolo 1-1: rapporto

Prima del Capitolo 1-2 nella schermata Gestione oggetti troverai lo Spray medico al costo di ₪ 1.000 insieme alla M92F e, se già raccolto, il VZ61. A titolo informativo ricordati che tralasciando di raccogliere un'arma, questa impiegherà più tempo prima che venga resa disponibile per l'acquisto.

Se ti sei preso la briga di uccidere il Majini boia, vendi l'Anello d'oro per investire il ricavato in armi. A questo punto ti consigliamo di potenziare la M92F. Grazie alle munizioni reperibili ovunque, questa pistola è senz'altro un'arma affidabile ed efficiente che ti accompagnerà durante le tue sessioni. Acquista un livello di Potenza, uno di Capienza e la prima delle tre stelle "critiche". Se sei in possesso del VZ61, consegnalo a Sheva e decidi se conservare la sua pistola nell'Inventario esteso o venderla per una cifra irrisoria. In questo modo impedirai ai protagonisti di esaurire un determinato tipo di munizioni.

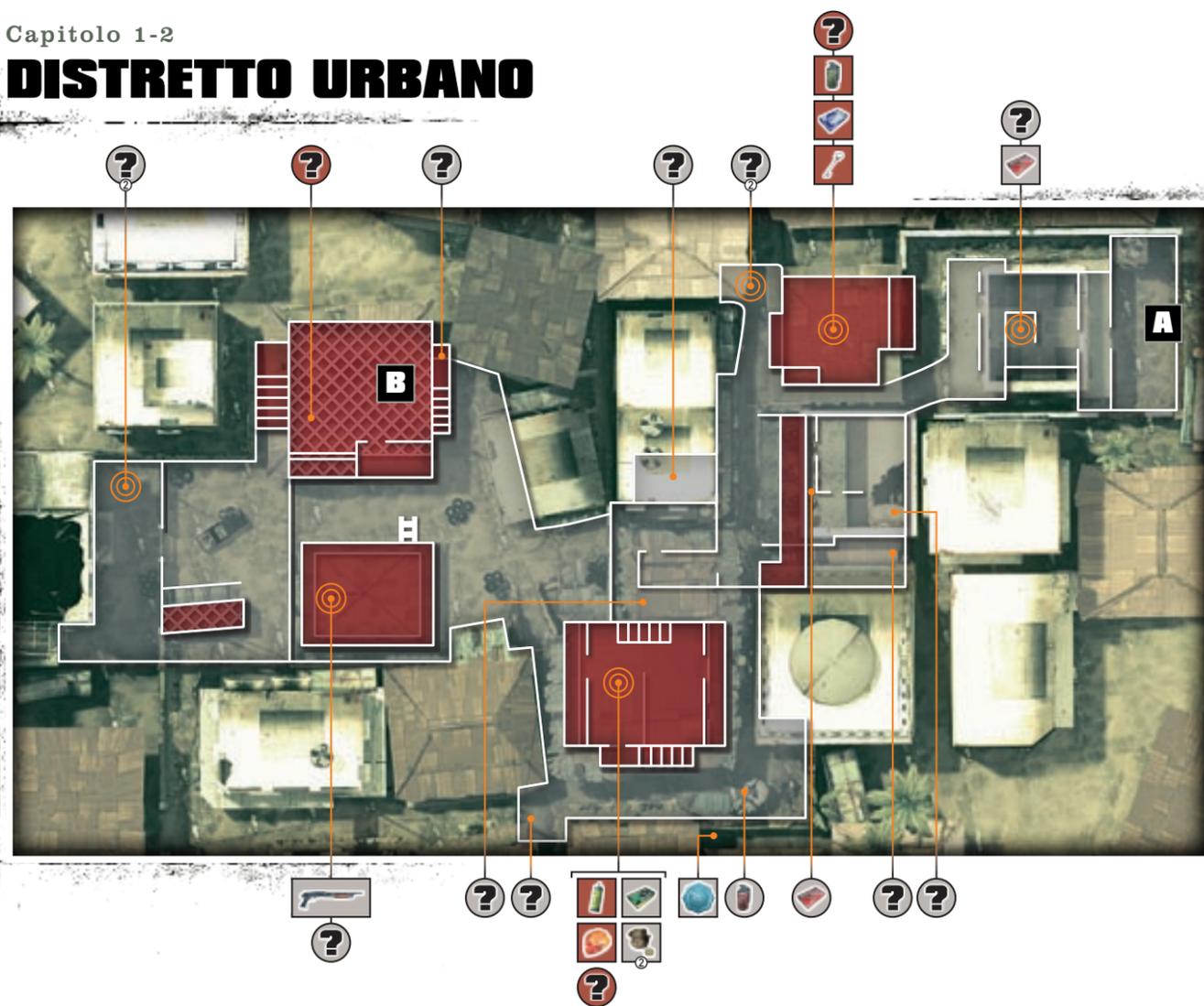


**C** Entrato nella casa verrai preso d'assedio dai Majini. Se lo desideri, puoi spingere gli scaffali di fronte alla finestra principale e alla porta per rallentare brevemente la loro avanzata. Per prima cosa raccogli tutti gli oggetti nella stanza e non dimenticarti di assegnare delle munizioni al tuo compagno durante le partite in giocatore singolo. Quando Chris si rivolge a Kirk, preparati a ricevere alcuni Majini che faranno irruzione da un buco nel soffitto. Questo momento segna anche l'arrivo del Majini boia che farà la sua comparsa sfondando il cancello fuori. Tentare di affrontarlo e respingerlo nei confini ristretti dell'edificio è una pazzia. Mantieni le distanze e dirigiti all'esterno nell'area principale della mappa.

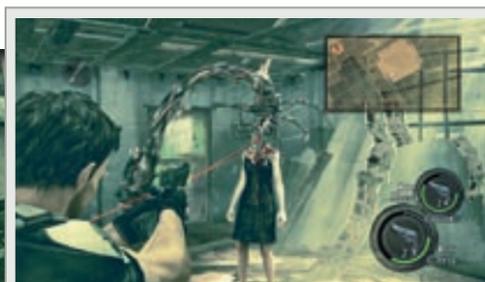


**D** Il tuo obiettivo è quello di sopravvivere per un certo periodo di tempo, ma vale la pena notare il fatto che questa zona è incredibilmente piena di oggetti. Mantenendo il giusto equilibrio tra cautela e avarizia, sarai in grado di raccogliere sistematicamente il bottino che incontri mentre eviti l'orda di Majini e, naturalmente, il Majini boia. La scelta di affrontare o meno questo imponente avversario spetta soltanto a te. Quando Kirk chiederà a Chris e Sheva come se la stanno cavando significa che la battaglia è quasi conclusa.

# DISTRETTO URBANO



**A** Al termine del Capitolo 1-1 l'azione riprenderà dalla mappa Assemblée pubblica con tutti gli oggetti rimossi dalle zone precedentemente accessibili. Lungo la strada verso l'uscita troverai due barili (consulta la mappa precedente). Durante i tuoi spostamenti lungo la mappa che segue, Distretto urbano, incontrerai diversi gruppi di Majini ma non preoccuparti, non sono un grosso problema. Basta tenere gli occhi aperti per evitare gli agguati improvvisi. Procedi attraverso il labirinto di edifici e raccogli tutti gli oggetti. Una volta raggiunta la porta, ricordati che servono entrambi i personaggi per aprirla.



**B** Mentre risalirai l'edificio principale incapperai nel tuo primo Cephalo e un assortimento di Majini che irromperà da entrambe le porte. Evita di colpire il Cephalo al corpo e concentrati esclusivamente sulla "testa". Al termine dello scontro varca la porta ovest (sul lato opposto di quella dalla quale sei entrato) e scendi i gradini. Prima di raggiungere l'uscita dovrai affrontare un'ultima ondata di nemici, ma a questo punto dovresti riuscire a cavartela.



## Arma: doppietta Ithaca M37

Se vuoi raccogliere l'Ithaca M37 da un edificio presente nella mappa Distretto urbano devi prepararti in anticipo. Una volta raggiunta la prima scala rotta, supporta Sheva con l'Aiuto salto per scoprire la posizione di una chiave. Per impossessartene, procedi più a sud in un vicolo stretto fino alla seconda scala inservibile. Ripeti l'operazione con Sheva e ritirati subito per evitare i tre Majini che si lanceranno dall'alto per attaccare Chris. Con la Chiave del vecchio edificio, una volta che sarai riuscito a oltrepassare la porta di metallo chiusa, potrai accedere a una piccola casa verde che si trova poco più avanti. L'M37 è appeso sulla parete opposta. Non è la doppietta più potente del gioco, ma è ottimo per infliggere colpi in testa. Inoltre, una volta potenziato può contenere parecchie munizioni. Per la prima avventura al livello Normale è un'arma fondamentale.

## Tesori nascosti

L'edificio più a sud di quest'area è costruito su due piani ed è accessibile soltanto da una delle tre entrate al pianoterra, in prossimità del cancello che dev'essere aperto con un'Azione partner. Mentre procedi verso l'alto fai attenzione: raggiunto il balcone a ovest, due Majini ti tenderanno un agguato. Una volta eliminati troverai un grosso baule contenente l'Orologio antico.



## Affrontare il Cephalo

Il Majini biondo è leggermente più coriaceo degli altri ma ha un segreto che diventa palese dopo qualche colpo in testa ben piazzato: si tratta di un Cephalo.

- Queste creature non sono altro che dei Majini a cui spuntano delle strane appendici dal busto ogni volta che subiscono una certa quantità di danni. Queste appendici si ritraggono parzialmente all'interno del portatore ogni volta che vengono colpite.
- La loro strategia d'attacco consiste nell'accorciare le distanze per poi tempestare di colpi Chris o Sheva. Come se non bastasse, possono anche attaccare da terra. Per evitare qualsiasi problema mantieni sempre la distanza di sicurezza.
- I colpi al corpo sono uno spreco: il modo migliore per eliminare queste creature sono i colpi in testa. Le doppiette sono estremamente efficaci. Nel caso dei Majini normali, una salva alla massima potenza è in grado di sbalzarli rapidamente all'indietro.



Non solo dovrai eliminare il Cephalo, ma dovrai occuparti anche dei Majini che affluiranno da entrambe le porte. Fortunatamente, il loro assalto è lento e disorganizzato. Nelle partite in cooperativa, il giocatore con l'Ithaca M37 potrà liberarsi del mostro, mentre l'altro si incaricherà di contenere la massa. Una volta eliminato il Cephalo, basterà gestire una porta a testa finché non avrete eliminato tutti i Majini rimasti.

In alternativa puoi tornare sui tuoi passi al termine della sequenza animata e scegliere se entrare nella casa (con una sola entrata) dove hai raccolto in precedenza l'M37 oppure salire sul tetto. Nel secondo caso, quando i protagonisti sono entrambi saliti, sappi che è possibile spingere con un calcio la scala. Ricordati che, una volta ucciso, il Cephalo lascia cadere il Tesoro, Cammeo. Quello in questione è un evento unico e irripetibile. Il Cephalo non è un boss secondario, ma un avversario piuttosto comune.

## Segreto: Emblema BSAA (1)

Il primo dei trenta **Emblemi BSAA** si trova sulla parete di un edificio a sud di questa mappa. Pur non essendo visibile dal livello della strada, lo diventa subito una volta dentro, in prossimità del balcone a est. Quando ti trovi sul posto voltati a sud come mostrato nell'immagine. Come nel caso di tutti gli Emblemi, per aggiungerlo alla lista devi sparare per romperlo.

COME GIOCARE

**SOLUZIONE**

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRA

ISTRUZIONI UTENTE

CAPITOLO 1-1

**CAPITOLO 1-2**

CAPITOLO 2

CAPITOLO 3

CAPITOLO 4

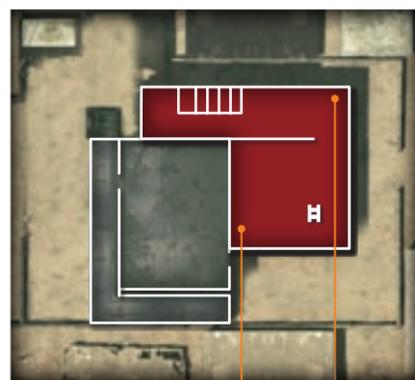
CAPITOLO 5

CAPITOLO 6

# EDIFICIO ABBANDONATO



PT



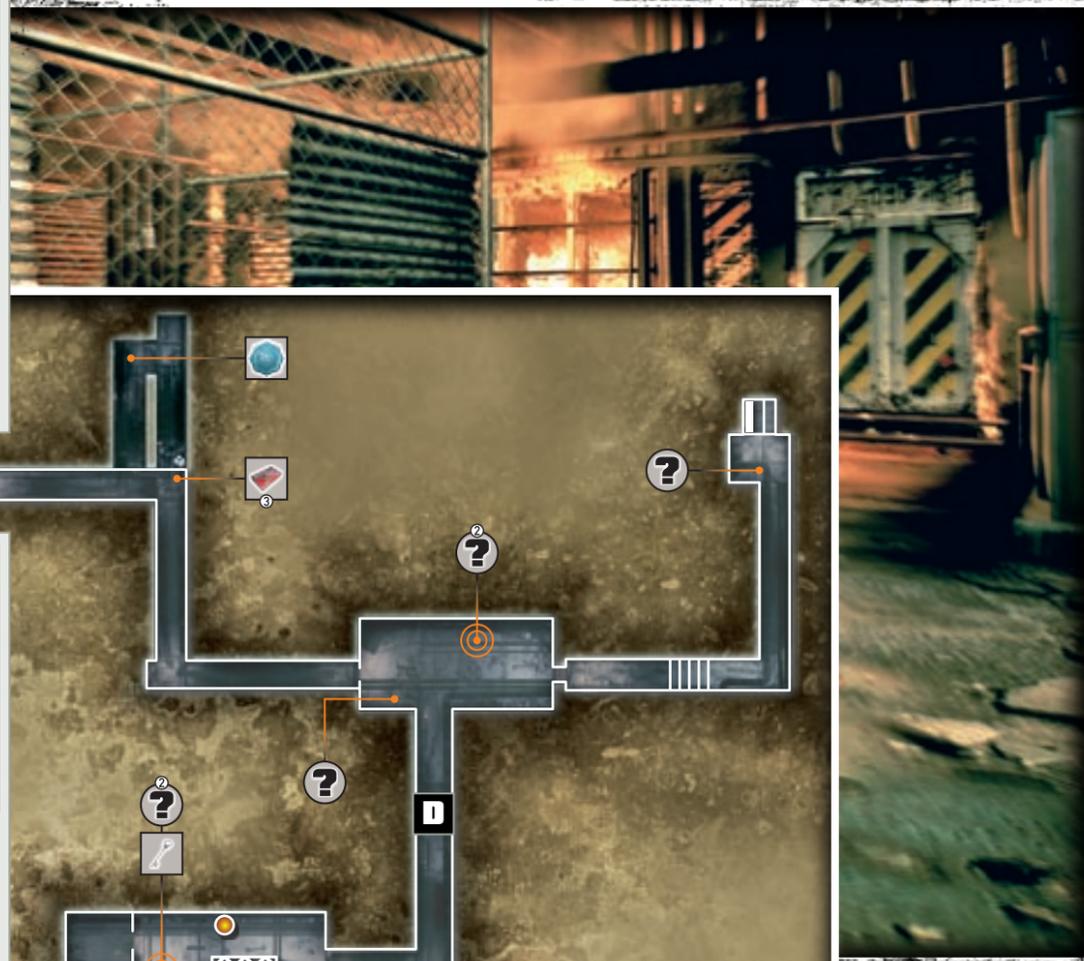
1P



2P



**C** Procedi verso l'alto fino all'ultimo piano e goditi il momento di calma prima della tempesta, quindi entra nell'ascensore. In quest'area c'è un Emblema BSAA nascosto e un baule a sinistra della porta Azione partner contenente una bella somma di denaro. Quando l'ascensore si ferma al piano interrato, dirigitelo lungo il corridoio e imbocca la prima a sinistra. Raccogli la Chiave della fornace vicino al cadavere in prossimità del pannello di controllo, quindi osserva brevemente la stanza prima di tornare sui tuoi passi.



**D** Esistono diversi modi per sconfiggere l'Uroboros, ma il più semplice è quello di scaraventarlo nella Fornace. Torna rapidamente sui tuoi passi lungo il corridoio e imbocca il sentiero a sinistra, quando ti trovi nuovamente nella stanza. All'arrivo del mostro attraversa di corsa la Fornace e attiva il pannello di controllo sul lato opposto. Più veloce sei e meglio è: tra l'azionamento della leva e la chiusura della porta intercorre un certo lasso di tempo ed è dunque meglio dare il via all'evento un istante prima che l'Uroboros varchi la soglia.

## FORNACE



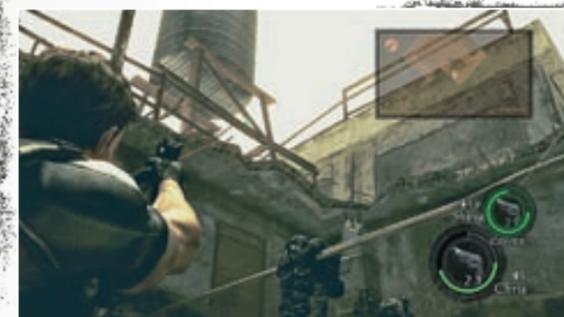
### Uroboros: strategie alternative

Sconfiggendo l'Uroboros normalmente otterrai una piccola ricompensa, ma durante la tua prima avventura ti conviene risparmiare le munizioni. Colpisci le escrescenze sulle braccia con una doppietta potenziata (magari sfruttando le due scatole di metallo esplosive) in modo da neutralizzarlo, quindi imbottiscilo di proiettili da distanza ravvicinata o dagli fuoco con una Granata incendiaria. Una volta eliminato verrai ricompensato con un Anello d'oro del valore di ₩ 5.000.

I giocatori intenti a finire il gioco nel minor tempo possibile o interessati a ottenere la valutazione migliore (S) possono usare un Lanciarazzi per uccidere la creatura istantaneamente, livello Veterano incluso.

### Segreto: Emblemi BSAA

**Edificio abbandonato (2):** una volta in cima alla scala di legno voltati immediatamente e guarda in su. L'Emblema è stato astutamente nascosto tra le travi di supporto sotto la tanica di metallo.



**Fornace (3):** dopo aver raccolto le munizioni dalla valigetta che si trova prima dell'uscita, percorri qualche passo verso l'ascensore e scruta attraverso la rete di metallo a destra. L'Emblema si trova sulla parete in fondo al corridoio successivo.



### Uroboros: mosse e comportamento

- Se l'Uroboros ti afferra, muovi **1** per liberarti. In alternativa, può aiutarti il tuo compagno.
- Di tanto in tanto l'Uroboros si lancia alla carica ("impennandosi" prima dell'atto). Se stai per essere travolto, premi il tasto contestuale per effettuare una schivata. In caso contrario verrai afferrato dalla creatura. Se ciò dovesse accadere, ricorri ai normali meccanismi di fuga.
- L'Uroboros può sganciare o scagliare parti del corpo e una sorta di sostanza amorfa in grado di danneggiare i protagonisti (con tanto di effetto stordimento e rinculo) al contatto.
- Ogni tanto l'Uroboros si "teletrasporta" da un punto all'altro scomparendo brevemente dalla minimappa, ma quest'azione è tutt'altro che istantanea. Se vedi che i suoi elementi costitutivi iniziano ad accumularsi vicino a te, puoi tranquillamente optare per la fuga senza temere alcun effetto collaterale.

### Uroboros: utilizzare la Fornace

Intrappolare l'Uroboros all'interno della Fornace è il metodo più rapido e indolore per distruggerlo. Al livello Normale basta una volta, ma per infliggere il colpo di grazia al livello Veterano dovrai ripetere il processo una seconda volta. Purtroppo, tra il momento in cui azioni la leva e la chiusura delle porte intercorre un certo lasso di tempo. Ergo, se la creatura riesce a sfuggire alla trappola sarai costretto ad affrontarla in un'area ristretta a forma di U finché il pannello di controllo non tornerà nuovamente operativo. Il periodo d'attesa, però, è piuttosto lungo. Un "bing" e una luce verde di fianco alla leva ti avvertiranno quando sarà il momento.

Attrarre l'Uroboros nella Fornace è decisamente più semplice nelle partite in cooperativa: un giocatore fa da esca mentre l'altro aziona la leva. Nelle sessioni in giocatore singolo invece, avrai la possibilità di avvicinarti alla leva e ordinare a Sheva di fermarsi sul posto (**C**/**B**). Premendo di nuovo lo stesso tasto, la tua compagna azionerà la leva. Detto ciò, non si tratta di certo del metodo più semplice. La cosa migliore da fare è ribaltare una delle due scatole esplosive di metallo e attirare in zona il mostro per far sì che l'oggetto gli si appiccichi addosso. Terminati i preparativi, non ti resta che guidare il nemico verso i container e attenderlo all'interno. Quando la creatura varcherà una delle soglie, colpisci la scatola di metallo per ridurla in poltiglia, quindi scatta all'esterno per azionare la leva.

### Capitolo 1-2: rapporto

Ammetto che tu non ne sia già in possesso, è possibile acquistare il VZ61 e l'Ithaca M37 prima del Capitolo 2-1, ma la buona notizia è la comparsa del Giubbotto mischia. Purtroppo, alla "modesta" cifra di ₩ 10.000, ci sono buone probabilità che non rientri nel budget. La sua funzione è quella di ridurre il danno degli attacchi fisici nemici al prezzo di un alloggiamento attivo dell'Inventario. Se non ti sei preso la briga di raccogliere l'Ithaca M37, rigioca il Capitolo 1-2 oppure acquistalo per ₩ 2.000. Per affrontare le insidie che ti aspettano avrai bisogno di una doppietta. Senza diventerà tutto molto più difficile.

# ARMI

I commercianti d'armi non si arricchiscono di certo grazie ai loro manuali d'istruzioni. E considerato che la maggior parte del tuo equipaggiamento viene raccolto durante le missioni, si nota una certa carenza di dettagli pratici BSAA e di specifiche tecniche. Questa sezione colma la suddetta lacuna con informazioni riguardanti l'utilizzo, la manutenzione e il potenziamento del tuo arsenale.

Per utilizzare al meglio la tabella delle armi devi prima familiarizzare con i seguenti concetti.

## Potenza

Si tratta di un valore numerico che rappresenta il danno effettivo inflitto dall'arma, colpo singolo o raffica che sia. Mentre consulti questo dato vale la pena tenere in considerazione il rateo di fuoco dell'arma. I mitra, per esempio, hanno un rateo di fuoco basso ma infliggono danni cumulativi in rapida successione.

## Penetrazione

I proiettili delle armi perforanti penetrano più a fondo il bersaglio e annullano l'effetto protettivo delle armature (a eccezione dei gusci più coriacei e delle corazze di metallo). Come se non bastasse, nel caso dei bersagli più morbidi, i proiettili li attraversano completamente proseguendo la loro corsa. Quando ciò accade osserva la reazione dei nemici allineati alle spalle e sfrutta questa dinamica per sterminare le creature raggruppate o ammassate lungo un corridoio. Seguendo la stessa logica puoi addirittura innescare le trappole e le taniche esplosive posizionate alle spalle dei nemici. Alcune tipologie di armi possiedono fin dall'inizio un certo valore di perforazione (vedi per esempio le magnum e i fucili). I giocatori più esperti non potranno che gioire alla possibilità di uccidere due o più nemici in un colpo solo.

## % danni critici

Questo valore influenza direttamente le armi utilizzate contro i Majini umanoidi, con le quali è possibile infliggere dei colpi in testa che provocano la morte istantanea del nemico. In pratica, vedrai il Majini senza testa barcollare disperatamente con il parassita impazzito visibile all'attaccatura del collo. In giocatore singolo, capiterà addirittura che il tuo compagno si complimenti con te per il bel colpo. Potenziando la % danni critici di un'arma aumenterai sostanzialmente questa caratteristica (del 12,5% per stella). Infine, ricordati che ai livelli di difficoltà più elevati l'abilità di infliggere dei colpi in testa influisce considerevolmente sulle tue probabilità di sopravvivenza.

## Raggio di fuoco

Questo potenziamento influenza il raggio d'azione dei colpi della doppietta e consente al giocatore di tenere a bada i nemici da una distanza maggiore e di colpirli in gruppo con più forza.

## Mirino ottico

Le armi a distanza cambiano la visuale del giocatore in modalità telescopica, mettendo a disposizione una funzione di zoom controllabile con . Questo parametro rappresenta il grado di ingrandimento massimo ed è saltuariamente potenziabile.

## Semiautomatico

I fucili con la funzione Semiautomatico caricano i proiettili automaticamente senza alcun bisogno dell'otturatore girevole scorrevole. In questo modo il cecchino non perde mai di vista il bersaglio con il Mirino ottico e può sparare il numero massimo di colpi consentiti dalla Capienza del caricatore prima di cambiare visuale.

## Il Coltello

Il Coltello viene utilizzato principalmente per aprire i contenitori ed eseguire le Azioni partner. Non è adeguato ai combattimenti protratti, ma può essere utilizzato quando sei privo di munizioni come ultima risorsa per sfuggire alle grinfie di un Majini inferocito. Nelle partite in cooperativa invece, entrambi i giocatori possono collaborare per sfruttare a proprio vantaggio lo stordimento provocato da quest'arma. Tempestando un nemico di colpi, il malcapitato non potrà né sfuggire né contrattaccare. Inoltre, in questo modo potrai avviare delle combinazioni letali e degli attacchi a mani nude.

I più temerari possono addirittura tentare di deviare le armi da lancio, i dardi infuocati delle balestre e le lance. Infine, quando riesci ad avvicinarti abbastanza a un Majini con molotov, colpiscilo ripetutamente con il Coltello per impedirgli di attaccare.



# Pistole

La pistola automatica è un'arma indicata per qualsiasi tipo di situazione. Usala per affrontare i Majini di un villaggio, azionare un interruttore, creare un'esplosione o, più semplicemente, per racimolare del denaro sparando ai Topi. Mira permettendo, quest'arma risulta piuttosto efficace dalla media

distanza. Inoltre, la frequente reperibilità delle munizioni ne fanno un ottimo ripiego. Detto ciò, i potenziamenti avanzati offerti per tutti i cultori dell'oggetto la rendono uno strumento di prim'ordine.

## M92F

Parametri	Predefinito	Livelli potenziamento														
	Valore	150	170	190	210	230	250									
Potenza	Valore	-	1,70	1,62	1,53	1,36										
	Prezzo	-	¥2.000	¥3.000	¥4.000	¥5.000	¥6.000									
Vel. ricarica	Valore	-	10	13	16	20	25	30	33	37	40	45	50	60	70	100
	Prezzo	-	¥1.500	¥2.000	¥2.500	¥500	¥500	¥500	¥500	¥1.000	¥1.000	¥1.000	¥2.000	¥4.000	¥5.000	¥5.000
Capienza	Valore	-	1	2	3	4										
	Prezzo	-	¥3.000	¥8.000	¥13.000											

- La tua pistola iniziale capitalizza sulla disponibilità delle munizioni con dei potenziamenti per la Capienza validi ed economici che ti consentiranno di trasportare l'equivalente di due alloggiamenti dell'Inventario.
- Il punto forte della M92F è il potenziamento % danni critici a tre stelle. Acquistala tutte il prima possibile e concentrati sui colpi in testa per sbarazzarti velocemente dei nemici, risparmiare tempo e proiettili e subire meno danni. Prenderai la mano in men che non si dica.
- Potenziando completamente questa pistola sbloccherai una nuova arma. Ergo, si tratta di un percorso obbligato per completare il gioco.



## H&K P8

Parametri	Predefinito	Livelli potenziamento								
	Valore	140	160	180	200	220	240	260	300	
Potenza	Valore	-	1,53	1,36	1,19	1,11	1,02	0,85		
	Prezzo	-	¥2.000	¥2.000	¥3.000	¥4.000	¥4.000	¥5.000	¥6.000	
Vel. ricarica	Valore	-	9	11	13	15	17	19	21	25
	Prezzo	-	¥500	¥500	¥1.000	¥2.000	¥2.000	¥3.000	¥5.000	
Penetrazione	Valore	-	2	3	4	5				
	Prezzo	-	¥5.000	¥9.000	¥12.000					

- I valori inferiori di Potenza supereranno velocemente quelli della M92F, ma non è questo il punto. In men che non si dica, questa pistola potrà essere potenziata per ottenere dei buoni parametri di Penetrazione. Questa caratteristica rende la H&K P8 ottima per il controllo della folla (con il supporto di un compagno provvisto di doppietta) e contro i nemici corazzati leggeri. Colpisci 2-3 Majini allineati per farli annaspere contemporaneamente con un solo proiettile.
- Detto ciò, quest'arma non è un granché finché non viene potenziata decentemente. Acquista dei potenziamenti di Penetrazione e Potenza pari a un valore di circa ¥50.000 prima di iniziare a utilizzarla.



# GALLERIA IMMAGINI



Assemblea pubblica



Baraccopoli

