



## **DESCRIZIONE MISSIONE**

# **Sommario**

## **Requisiti di sistema**

## **Installazione**

## **Disinstallazione**

## **Avvio del gioco**

## **Avviare Dogs of War per la prima volta**

### **Le fazioni in guerra: informazioni generali**

- La storia fino a ora
- L'Ordine Imperiale
- I Mastini della Guerra
- I Mantai

### **Le fazioni in guerra: Unità**

- L'Ordine Imperiale
- I Mastini della Guerra
- Unità umane condivise
- I Mantai

### **Giocare con Dogs of War per la prima volta**

- Profili dei giocatori
- Iniziare una partita singolo giocatore
- Iniziare una partita multigiocatore
- Tipi di gioco: Training (Addestramento) e Challenge (Sfida)
- Opzioni

### **Schermo di gestione**

- Briefing di missione
- Preparazione truppe
- Salvare e caricare una partita
- Debriefing
- Chat

### **Interfaccia di gioco**

- Interfaccia
- Indicatori unità

### **Puntatori e funzioni generali del mouse**

### **Controlli da tastiera**

### **Consigli per il gioco**

### **Ringraziamenti**

### **Supporto clienti**

## Requisiti di sistema

Requisiti di sistema:	Minimi:	Consigliati:
Sistema operativo	• Win 95/98	• Win 95/98
Processore	• PII 266	• PII 400 o superiore
RAM	• 32 MB	• 64 MB
Scheda video	• Voodoo 1 o scheda D3D equivalente	• nVidia TNT2/GeForce 256, Voodoo II/3000, Matrox G400, ATI Rage 128, S3 Savage S4/2000
Scheda audio	• scheda audio 16-bit	• SB Live, Aureal Vortex o equivalente
Spazio su disco	• 650 MB	• 650 MB
Lettore CD-ROM		
DirectX	• Version 7a	• Version 7a

Faremo del nostro meglio per permettervi di sfruttare Dogs of War al massimo, ma non siamo in grado di fornire alcun tipo di supporto per l'hardware. Se avete delle domande che riguardano il vostro computer, contattate il supporto tecnico del relativo produttore.

## Installazione

Dogs of War dovrebbe avviarsi automaticamente (se la funzione di AutoRun è attivata) dopo aver inserito il CD del gioco nel lettore CD-ROM e aver chiuso il cassetto. Se ciò non accade, avviate Esplora risorse, cliccate sull'unità CD-ROM, fate un doppio clic sul file SETUP.EXE e seguite le istruzioni che compaiono su schermo.

## Disinstallazione

Se desiderate disinstallare Dogs of War, cliccate sul pulsante Start/Avvio sul desktop di Windows e selezionate PROGRAMMI>Dogs of War>Uninstall (Disinstalla). Vi sarà chiesto di confermare la scelta e al termine sarete informati se non è stato possibile rimuovere eventuali componenti.

## Avvio del gioco

Il programma di installazione crea un collegamento per Dogs of War sul desktop di Windows. Fate un doppio clic su di esso per avviare il gioco. In alternativa, potete avviare il gioco dal menu Start/Avvio, al cui interno è stata inserita la cartella di Dogs of War.

## Avviare Dogs of War per la prima volta

La prima volta che avviate Dogs of War, comparirà l'applicazione di configurazione. Qui potrete configurare la grafica e l'audio del vostro computer. Al termine della configurazione potrete avviare il gioco. Se desiderate modificare le impostazioni in un secondo momento, potete avviare l'applicazione Configuration Set-Up (Impostazione configurazione) cliccando su Start/Avvio>Dogs of War.

## **Le fazioni in guerra: informazioni generali**

**Guerra:** scontro tra nazioni condotto con la forza.

Contempla attacchi aerei, navali o di terra, sospensione delle normali relazioni politiche, ostilità tra persone, ecc.

**Ordine Imperiale:** vasto gruppo di pianeti sotto un'unica autorità suprema, dominazione totale, regime totalitario su tutti gli abitanti.

Governato da Invictas Grell. Principale fonte di sostentamento derivata dalla vendita di SL- 18; popolazione 900 pianeti, 700 miliardi di persone. Rigorosi controlli sui movimenti civili; Capitale Terra.

**Mastini della Guerra:** non dipendono da alcuna autorità e non devono sottostare ad alcun controllo; gruppo di mercenari indipendenti che difendono Primus; si oppongono al dominio imperiale; occupano le miniere di SL- 18 su Primus.

Hanno sospeso la fornitura di SL- 18 quando Primus si è dichiarato indipendente dall'Ordine Imperiale, secondo cui vengono considerati dei rinnegati; grosse taglie per il loro sterminio; equipaggiamento di scarsa tecnologia.

**SL- 18:** lega multi-polimerica radioattiva; il materiale più resistente attualmente conosciuto.

Si trova solo su Primus; utilizzato per la produzione di armi, motori Calliper, terraforming; necessità di rigorosi processi di raffinamento prima che il minerale possa venire utilizzato.

**Mantai:** forma di vita indigena su Primus; carnivori; spesso di grandi dimensioni; ostili; rettiloidi. Scomparsi dalla colonizzazione di Primus; hanno ucciso i primi coloni.

Si ritiene che i Mantai siano ormai estinti.

## **La storia fino a ora**

160 anni nel nostro futuro: l'umanità ha oltrepassato i confini del sistema solare fino a raggiungere lo spazio profondo. Allo scopo di rimpinguare le ormai scarse risorse della Terra, sono state costruite decine di miniere in una serie di pianeti sparsi per tutto l'universo. Queste vengono gestite e governate dagli stessi coloni, anche se questi ultimi devono comunque sottostare alle regole del governo imperiale terrestre.

La prima di queste colonie fu fondata su Primus IV, il pianeta più piccolo del sistema Primus. I coloni, alla loro partenza, furono salutati come degli eroi e ben presto iniziarono la costruzione del primo avamposto terrestre. La colonia fiorì e venne considerata la più grande impresa umana, la prima di una lunga serie di future colonizzazioni su altri pianeti.

Finché non comparvero le creature...

I Mantai, una razza di creature indigene senzienti, attaccarono la colonia all'improvviso. Iniziarono con una sistematica distruzione di quegli edifici e apparecchiature che consideravano sacrileghi. Chiunque capitasse nelle loro mani veniva ucciso o trascinato all'interno delle loro tane.

Nonostante le richieste di aiuto dei coloni, la Terra si rifiutò di fornire loro alcuna assistenza. I coloni furono così sconfitti prima ancora di poter organizzare qualsiasi forma di opposizione agli attacchi delle creature, venendo costretti a rifugiarsi negli angoli più nascosti e meno ospitali del pianeta.

Per molti anni, la Terra lasciò la colonia di Primus IV in balia del nemico. I coloni vissero del poco cibo che riuscivano a coltivare e gli abitanti della Terra si dimenticarono di loro, preferendo concentrarsi sulle colonie di altri pianeti. Ma tutto cambiò quando il professore Darren Drabwell, uno scienziato militare inviato su Primus IV anni addietro, scoprì l'SL- 18.

All'inizio il composto veniva utilizzato solo come materiale isolante, ma in breve gli scienziati militari scoprirono che, con un certo trattamento, poteva essere usato per la costruzione di veicoli e navi, offrendo tra l'altro una perfetta forma di protezione alle armi. L'SL- 18 si dimostrò molto più efficace del Kevlar o dell'E-Scale tradizionalmente utilizzati per le armature e divenne in breve fondamentale per tutte le operazioni militari.

Dopo due generazioni, la Terra divenne sempre più dipendente dall'SL- 18 e sempre meno disposta a pagarlo. I coloni, ancora adirati per il trattamento ricevuto durante la guerra con i Mantai, non aspettavano altro che la prima opportunità per potersi vendicare. Con l'avvento del nuovo imperatore terrestre, venne proclamata una terza tassa sulle colonie extra mondo e i minatori di Primus IV decisero di ribellarsi. Guidati dal professor Drabwell, lanciarono un attacco contro il centro di comunicazione militare del pianeta e ne presero rapidamente il controllo.

I coloni cominciarono a instaurare rapporti commerciali con altre razze non umane e iniziarono a vendere l'SL- 18, liberandosi così dalla dipendenza dalla Terra e costituendo la libera colonia di Primus IV. Indispettito, l'imperatore inviò navi e truppe sul pianeta per schiacciare la rivolta e riprendere il controllo sull'estrazione dell'SL- 18. Sostenuti da alcuni simpatizzanti all'interno del governo terrestre, i coloni impiegarono il denaro ottenuto dal commercio per assoldare una forza mercenaria, i Mastini della Guerra, in grado di aiutarli nella difesa del proprio pianeta.

Le truppe terrestri sono ormai sul punto di sbarcare e i Mastini della Guerra sono pronti ad accoglierle e a scatenare un conflitto su scala planetaria.



## **L'Ordine Imperiale**

*"21 giugno 2161*

*Attualmente siamo in orbita attorno a Primus IV, in attesa dell'ordine finale dell'imperatore Grell. I primi sbarchi sono previsti per le 0500, ora terrestre. Contro i miei consigli, il commando imperiale ha scelto di atterrare sulle pianure di Haitain invece di optare per gli Stretti Settentrionali. Nelle attuali circostanze non sarà un problema, ma il fatto che l'ufficiale Sal sia riuscito ad acquisire una simile influenza così in fretta mi preoccupa.*

*Un paio di ore fa è arrivata la nave Nina, con il suo ponte curvo e le torrette armate lucenti. Sono sedici anni che mi trovo nella flotta imperiale e ancora non riesco ad abituarci a uno spettacolo del genere. In tutto ci sono sei navi: 1200 soldati terrestri scelti, ciascuno desideroso di fare a pezzi i Mastini della Guerra. Non credo che sarà una battaglia molto lunga. Quei parassiti saranno spazzati via in un lampo e gli alieni che loro tengono in così alta considerazione dovranno trovarsi altri fornitori di SL-18.*

*Le ultime immagini dei satelliti ci hanno mostrato ingenti forze di Mastini ma scarsamente equipaggiate, certo non paragonabili alla nostra perfetta macchina da guerra. Pagherei per vedere quelle jeep riadattate subire gli attacchi dei nostri Zwei e, dal numero dei possibili spettatori, lo farebbe anche il resto dei terrestri. L'interesse per la guerra è altissimo e la sede di reclutamento a Punta Barn è stata letteralmente presa d'assalto, da quando l'Imperatore ha giurato di sottomettere i coloni con qualsiasi mezzo. Niente è meglio di una buona guerra per alimentare del sano patriottismo.*

*Ho incontrato parte delle truppe e ho pronunciato il mio solito discorso prima dell'assalto e tutto è sembrato andare per il meglio. Non vedono l'ora di sbarcare sul pianeta: a nessuno piace attendere con una simile tensione addosso. Alcuni sono un po' nervosi, in particolare quello che chiamano Shaker, ma date le circostanze è più che comprensibile: la maggior parte di loro non ha mai visto prima una battaglia, anche se ben presto impareranno come comportarsi.*

*Mi hanno chiesto di questi Mantai di cui hanno letto tanto. Alcuni hanno visto dei filmati pirata della cosiddetta 'Guerra dei Mantai'. Io ho spiegato che si trattava di propaganda dei Mastini della Guerra, per tentare di spaventarci. I pochi Mantai che popolavano il pianeta sono stati spazzati via anni fa e i coloni non hanno fatto altro che esagerare con le loro storie sui terrificanti rettiloidi. Questo ha fatto tornare la calma. Li ho lasciati scommettere su chi avrebbe ucciso più Mastini. Pare che Schiacciaporci sia il favorito.*

*Il resto della nave è in stato di allerta, tutto sembra a posto. Ora dobbiamo solo aspettare."*

**Generale Foxon**

**Generale tattico**

**Nave imperiale Ascarte**

## **I Mastini della Guerra**

*"Le forze imperiali sono arrivate.*

*Di notte possiamo vedere gli scarichi luminosi dei motori sub-warp, mentre le navi si posizionano in orbita attorno al pianeta. Per ora ne abbiamo contato cinque, meno di quelle che ci aspettavamo, ma più di quelle che speravamo.*

*Spesso scorgiamo satelliti che solcano il cielo. Naturalmente sono troppo lontani perché si possano distruggere con le armi che abbiamo a nostra disposizione, ma sono abbastanza vicini da scorgere ogni nostro movimento. I nostri piani per gli attacchi di sorpresa dovranno essere sostituiti con un approccio più brutale. Due squadre di esploratori hanno distrutto delle sonde inviate sulla superficie, ma fino ad ora non è atterrato alcun soldato, almeno per quello che sappiamo.*

*La scorsa notte, Madre Grace ha riunito i membri anziani della colonia. Il Consigliere Ryan è scomparso dopo sei giorni e sospettiamo che i Mantai ne siano i responsabili. Nella colonia ci sono ancora persone che ricordano gli orrori degli attacchi di quelle terribili creature. Centinaia furono uccisi o trascinati nelle loro tane. Solo Dio sa quali orrori abbiamo dovuto subire prima di morire. E ancora di più sono coloro che si ricordano del tradimento da parte della Terra, che ci ha lasciati in balia dei Mantai.*

*Ciò accadde prima che la Terra scoprisse che su Primus IV ci fossero enormi depositi di SL-18, ovviamente. In seguito, cambiarono atteggiamento: si scusarono e ci offrirono compensi in denaro. Ci aiutarono a ricostruire la nostra colonia. Ma non durò a lungo: vanno sempre così le cose. Il nuovo Imperatore si preoccupa più dell'opinione pubblica che del benessere di persone lontane anni luce, su un pianeta che non visiterà mai.*

*Ha subito avuto a che ridere sul nostro commercio di SL-18 con altre razze; dice che si tratta di un problema di sicurezza e che il nostro commercio mette a repentaglio la vita degli abitanti della Terra. Secondo le notizie diffuse dai satelliti è pronto a fare qualunque cosa per riportare Primus IV sotto il controllo della Terra. Forse non si rende conto che anche noi siamo pronti a tutto per impedire che ciò accada.*

*Il Consigliere Brown è tornato alcuni giorni fa con i mercenari che ci aveva promesso e, dopo averli incontrati, mi fido sempre meno di loro. Sono indisciplinati, disorganizzati e violenti. Si fanno chiamare i Mastini della Guerra e abbaiano l'uno con l'altro ogni volta che vedono una donna. Solo Madre Hope riesce a tenerli a freno. Sono quasi propenso a consigliare che li accompagni nelle loro missioni per tenerli sotto controllo e assicurarsi che non ci tradiscano.*

*Le nostre esportazioni di SL-18 verso i pianeti non umani hanno generato grandi riserve di capitale con le quali pagheremo i Mastini, ma mi chiedo quanto possano dimostrarsi leali nei nostri confronti. Sarà una lunga battaglia, con poche speranze di successo e io non so per quanto tempo il loro amore per la guerra possa sostenerli di fronte a un compito così arduo.*

*Potrebbe trattarsi di poche ore, prima che le forze imperiali inizino lo sbarco sul pianeta. Nessuno può sapere dove colpiranno, anche se alcuni simpatizzanti che lavorano per il governo ci hanno informato che gli Stretti Settentrionali sono il luogo più probabile.*

*Non importa dove e quando colpiranno, noi saremo pronti a riceverli."*

**Diario personale, Consigliere Charles**

**21 giugno 2161**

## I Mantai

*"Gli occhi di Maran si alzeranno mille volte.*

*Il respiro di Maran si oscurerà mille volte.*

*Il corpo di Maran si riposerà mille volte.*

*E i figli di Maran si alzeranno dall'oscurità per rendere conto a coloro che danneggiano il suo corpo. Le loro sofferenze saranno lunghe; la loro disperazione intollerabile; la loro distruzione assoluta.*

*Maran proteggerà i suoi figli cento volte prima che le urla cessino. Cento volte prima del rilascio.*

*E come loro sono venuti dal corpo, così i figli vi faranno ritorno. Come tutto ebbe inizio, così, dovrà finire."*

**Frammenti tratti dalle Tavolette di Maran**

**Traduzione - Professore Stephen Van Howes**

## Le fazioni in guerra: **Unità**

### L'Ordine Imperiale



#### Filosofia di battaglia:

L'Ordine Imperiale aspira a raggiungere la perfezione del combattimento: colpire il nemico nel punto debole e ritirarsi prima che possa reagire. Per adempiere a tale filosofia, l'Ordine imperiale impiega un gran numero di satelliti spia per fornire ai comandanti una visuale completa del campo di battaglia in ogni momento. Questo sistema satellitare permette l'individuazione del nemico e il punto da colpire. Per impiegare le forze imperiali con efficacia dovete prima decidere quale unità nemica distruggere e dove. Se intendete combattere il nemico in un confronto diretto, le forze imperiali hanno poche possibilità di vittoria. Buone imboscate!



**CORBETT:** un veicolo da esplorazione leggero e veloce, armato con mitragliatrice di medio calibro utile a danneggiare altri veicoli leggeri o la fanteria. Non può sparare alle unità aeree, ha una corazza leggera e può essere facilmente distrutto.



**ZIPPY:** il più veloce dei carri imperiali. Le armi di cui dispone non sono molto potenti e la sua corazza è debole; inoltre, non può sparare alle unità aeree. Lo Zippy monta un laser ad alta energia e gittata breve. La scarsa cadenza di fuoco limita l'impiego contro la fanteria, ma lo rende utile contro altri veicoli corazzati. Lo Zippy deve saper sfruttare la sua alta capacità di manovra per aggirare il nemico.





**GEEZER:** carro imperiale standard; offre un'ottima combinazione di potenza di fuoco, mobilità e protezione. Il Geezer è un vero tuttofare ed è molto utile nelle situazioni più incerte. Non può sparare alle unità aeree. Il Geezer è il veicolo più piccolo capace di montare un cannone al plasma, un'arma ad alta potenza, ma di corto raggio e impossibilitata al fuoco indiretto.



**ZWEI PLASMA PANZER:** carro imperiale da assalto, più lento degli altri carri imperiali, ma meglio corazzato e con una potenza di fuoco doppia rispetto al Geezer. Grazie ai suoi due cannoni al plasma, lo Zwei Plasma Panzer dispone di buona cadenza di fuoco - i cannoni al plasma sono ad alta potenza, ma a breve gittata e non possono sparare indirettamente. Lo Zwei Plasma Panzer non può colpire le unità aeree.



**SPECTRE:** veicolo ad alta tecnologia che sfrutta un nuovo sistema di propulsione anti-gravità, lo Spectre è più veloce del suo corrispondente montato su cingoli ed è in grado di attraversare gli specchi d'acqua. È stato progettato come supporto ravvicinato per le truppe ed è armato di razzi a grappolo a breve gittata, un'arma che lancia sette bombe con una piccola carica esplosiva. Le bombe, anche se di poca potenza, possono aprire ampi varchi tra le fila della fanteria, ben più estesi di quelli resi possibili da una singola bomba più grande. Lo Spectre non può sparare alle unità aeree, ma è una delle poche unità imperiali in grado di sparare indirettamente. Un ottimo mezzo contro la fanteria.



**ZWEI RAKETTE PANZER:** unità contraerea mobile equipaggiata con gli stessi missili Spook della Spook Battery, lo Zwei Rakette Panzer ha una gittata maggiore di qualsiasi arma aerea ed è sufficientemente mobile da competere con il più piccolo Geezer. Lo Zwei Rakette Panzer non può sparare alle unità di terra e dispone di una corazza simile a quella del Geezer.



**RHAPSODY:** invece di usare l'artiglieria, gli Imperiali hanno deciso di impiegare unità aeree per portare gli attacchi nel cuore delle fila nemiche. Il Rhapsody è il velivolo imperiale d'assalto standard, armato di una serie di missili a corto raggio. È un velivolo adatto esclusivamente all'attacco al suolo e può sparare solo alle unità di terra. Presenta una corazza sufficiente per resistere al fuoco accidentale, ma non può opporsi alle unità contraeree. I missili esplosivi sono poco perforanti, ma estremamente efficaci contro i veicoli leggeri e la fanteria.



**TROOP SANTINI:** velivolo da trasporto truppe, è l'unità aerea più lenta. Il Troop Santini è piuttosto corazzato come unità aerea, anche se conviene comunque rimanere alla larga da qualsiasi postazione contraerea. È il metodo più rapido e relativamente sicuro per spostare la fanteria su un campo di battaglia.



**PROTECTOR:** trasporto truppe avanzato, mobile quanto il Geezer e con una corazzatura più robusta del Troop Santini, il Protector è il mezzo migliore per assicurarsi il supporto della fanteria per le truppe corazzate.



**REAPER:** è il posamine imperiale. Secondo gli standard di progettazione imperiali, il Reaper è mobile quanto il Geezer ed egualmente protetto. Sfrutta un espulsore rapido di mine anticarro (le mine colpiscono le parti più vulnerabili dei veicoli e non tengono conto della corazzatura).



**SANTINI:** velivolo da ricognizione leggero più veloce del Rhapsody, il Santini offre una protezione leggera e monta solo delle mitragliatrici. Può colpire unità di terra e d'aria, anche se i suoi proiettili sono piuttosto inefficaci contro le unità corazzate e il corto raggio lo espone al fuoco della contraerea.



**SNIPER:** soldato imperiale specializzato. Lo Sniper (cecchino) è armato con un fucile laser, un'arma che ha tre volte la gittata di una mitragliatrice leggera e che si rivela letale fino alla gittata massima. Lo Sniper deve poter prendere la mira con calma, quindi la sua velocità di fuoco è ridotta e non può colpire le unità aeree. Lo Sniper non può danneggiare i veicoli corazzati.

## **Mastini della Guerra**

### **Filosofia di battaglia:**

Dal momento che i Mastini non dispongono delle armi sofisticate in dotazione ai soldati della Terra, fanno affidamento sulle migliori corazzature SL-18 e sulle armi più pesanti per distruggere il nemico. Molte armi sono improvvisate, in particolare quelle sviluppate per combattere i Mantai durante i



primi anni della colonia Primus IV. Anche se i Mastini non dispongono di satelliti spia, possono contare su sistemi SBAS (Shared Battlefield Awareness System) che comunicano la posizione del nemico avvistato a tutti gli alleati. Tutte le unità dei Mastini dispongono di tale sistema. Le unità dei Mastini sono esperte e affidabili, ma solo con l'impiego dello SBAS possono sperare di aggirare il nemico.



**HIGGINS:** hovercraft da ricognizione leggero, molto veloce e in grado di attraversare gli specchi d'acqua, l'Higgins può cercare i nemici praticamente ovunque. Sfortunatamente, la corazzatura è stata sacrificata in favore della velocità, quindi può essere facilmente distrutto. Monta due mitragliatrici fisse e può sparare solo alle unità di terra. Risulta efficace solo contro la fanteria e le unità con corazzatura leggera.



**MONGREL:** carro leggero dei Mastini. Rispetto allo Zippy, la sua controparte imperiale, il Mongrel è meglio protetto, ha armi di maggiore gittata ed è leggermente più lento. Il Mongrel è armato con cannoni da 3 pollici ad alta cadenza di fuoco e può sparare solo alle unità di terra.



**STALWART:** carro dei Mastini più diffuso, equivalente più o meno al Geezer imperiale. Lo Stalwart è più lento del Geezer, ma dispone di una corazza superiore e di un cannone di gittata molto più lunga. È equipaggiato con un cannone ad alta velocità da 4.75 pollici, ma come il Mongrel può sparare solo alle unità di terra. Lo Stalwart non è efficace contro la fanteria.



**SATAN:** carro dei Mastini più pesante e lento, che offre una corazza virtualmente impenetrabile e un enorme cannone. La potenza di fuoco a corto raggio del Satan non è devastante quanto quella dello Zwei Plasma Panzer, ma ha una gittata molto più lunga. Il Satan monta un cannone da 6 pollici ad alta velocità e può impegnare solo unità di terra. Il cannone, più grande di quello dello Stalwart, è anche più lento.



**FIREMONKEY:** bulldozer convertito con un grosso lanciafiamme e una corazza rinforzata montata sulla pala. Sulla parte frontale, il Firemonkey è corazzato quanto il Satan, ma è più veloce. I serbatoi del lanciafiamme sono meno protetti e si trovano sulla parte posteriore. Il lanciafiamme è un'arma terribile con gittata superiore alle mitragliatrici della fanteria, utile quindi a farne strage. Non può sparare contro le unità aeree e la gittata è talmente ridotta che la maggior parte dei veicoli non ha nulla da temere. Comunque, se un veicolo nemico viene investito dal fuoco del lanciafiamme, si renderà ben conto di quanto la sua corazza sia vulnerabile all'attacco del Firemonkey.



**BLUNDERBUSS:** veicolo civile convertito, più veloce del Firemonkey, più protetto sui lati, ma meno corazzato anteriormente. Il Blunderbuss monta un tubo ad aria compressa caricato con rostri di metallo che vengono espulsi ad alta velocità. Il Blunderbuss non può impegnare unità aeree ed è piuttosto inefficace contro i veicoli corazzati. È l'ideale per aprire sanguinosi varchi tra la fanteria e i gruppi di Mantai!



**MISSILE RANGER:** veicolo civile convertito, è una jeep 4x4 con qualche piastra di protezione e un lanciamissili Spook montato sul cassonetto. Il missile Ranger può sparare solo contro unità aeree e ha una buona gittata. Inoltre, dispone solo di una corazza leggera e non può sopportare molti danni.



**GUILLOTINE:** un obice mobile di grandi dimensioni. Con un cannone Howitzer da 8 pollici, è progettato per il fuoco indiretto. I grossi proiettili esplosivi fanno a pezzi fanteria e carri leggeri, ma richiedono un colpo perfettamente centrato per danneggiare i veicoli corazzati. Il Guillotine è un pezzo d'artiglieria e non può colpire i velivoli; offre, inoltre, una discreta protezione.



**SPUME:** trasporto truppe che sfrutta la base di un hovercraft. Come l'Imperial Protector, lo Spume è ben corazzato ed è uno dei pochi veicoli dei Mastini più veloce della sua controparte imperiale. Essendo un hovercraft, lo Spume può attraversare i terreni più infidi e gli specchi d'acqua.



**BRANSON:** veicolo da ricognizione specializzato che permette ai Mastini di esplorare la situazione al di là delle colline. È dotato di un sensore che viene alzato in aria da un pallone aerostatico. Il Branson monta dei cingoli e la sua corazza è simile a quella del Mongrel.



**CHOPPER:** ultimo veicolo civile convertito dai Mastini, si tratta di un semplice elicottero. Il posto del copilota e il vano dei bagagli sono stati eliminati per accomodare le mine anticarro. Non ha alcuna corazza ed è piuttosto facile da abbattere. Il Chopper è poco più veloce del Troop Santini.



**GRENADIER:** soldato specializzato dei Mastini. Il Grenadier è equipaggiato con un lanciagranate a lunga gittata (equiparabile a quella dello Sniper imperiale). Non può colpire le unità aeree. Le granate sono letali per la fanteria, ma inefficaci contro i veicoli corazzati. Il Grenadier è anche una delle poche unità in grado di fare fuoco indirettamente, risultando estremamente utile negli scontri tra le vie di una città.

## Unità umane condivise



**PILLBOX:** postazione di difesa anti-fanteria armata di una mitragliatrice pesante a lunga gittata. Ha una robustissima protezione di cemento e metallo. Può sparare alle unità nel suo raggio d'azione frontale ed è inefficace contro le unità corazzate e quelle aeree.





**SPOOK BATTERY:** postazione di difesa contraerea armata di missili terra-aria (SAM). In grado di colpire solo unità aeree, i missili hanno una gittata superiore a quella di qualsiasi arma montata da un'unità aerea. Non è ben protetta quanto la Pillbox, comunque richiede molta potenza di fuoco prima di essere distrutta.



**TURRET:** postazione di difesa anticarro armata con cannone ad alta velocità da 4.75 pollici, ben protetta, almeno quanto un carro medio. La Turret può sparare solo contro unità di terra e, data la scarsa velocità di fuoco, è utile negli attacchi ai veicoli corazzati.



**MACHINE GUNNER:** unità di fanteria standard, non in grado di colpire le unità aeree. Il Machine Gunner è armato di mitragliatrice leggera piuttosto efficace contro la fanteria avversaria e in minima parte anche contro i veicoli leggeri. La mitragliatrice leggera è praticamente inefficace contro i veicoli pesantemente corazzati.



**MISSILE MAN:** unità equipaggiata con missili a doppia azione, in grado di colpire unità aeree e di terra. Per essere trasportabili, i missili montano una testata di scarsa potenza. Per una maggiore efficacia, il Missile Man deve colpire il bersaglio nel suo punto più debole. Data la scarsa velocità di fuoco, è particolarmente utile contro i veicoli.

## I Mantai

### Filosofia di battaglia:



I Mantai sono specialisti del corpo a corpo. Sfortunatamente per loro, le maggior parte delle forze umane dispongono di alcune unità più veloci, con l'eccezione del Corvoid. I Mantai sono in grado di individuare unità di terra in movimento dalle vibrazioni che emettono. Tale capacità è stata così potenziata che i Mantai possono anche sapere il tipo di veicolo in avvicinamento. Ripulite il pianeta dalla feccia umana!



**CORVOID:** una specie di Mantai volante. In combattimento è il più debole di tutta la sua razza. Dispone di un attacco sonico che danneggia le unità presenti in un certa area. Il Corvoid eccelle in velocità ed è l'unità più rapida in gioco. Il Corvoid può attaccare sia le unità di terra sia quelle aeree.



**RAPTOR:** la specie di Mantai più comune. Veloce quasi quanto un carro leggero, il Raptor è anche ben protetto. Il suo principale svantaggio è che deve avvicinarsi molto al nemico per poter infliggere degli ingenti danni. I Raptor si spostano quasi sempre in branco. Non possono attaccare le unità aeree.



**RHINOID:** una specie di Mantai di grandi dimensioni. Massiccio e ben protetto da spesse piastre di chitina, il Rhinoid è più difficile da distruggere del carro pesante Satan. I Rhinoid si muovono più velocemente di un uomo in corsa. Come il Raptor, anche il Rhinoid è uno specialista del corpo a corpo, in grado di spazzare via i nemici o, di fronte a un carro, capace di impalarlo con le zanne e schiantarlo al suolo ripetutamente finché non è distrutto. Quando il Rhinoid colpisce il suolo con le zanne, emette delle onde shock che danneggiano tutto ciò che si trova entro un corto raggio.



**PSYCHORAPTOR:** una specie di Mantai assai temuta. Un po' più piccolo e meno protetto del Raptor, lo Psychoraptor può restare perfettamente immobile e ha sviluppato una capacità di camuffamento che lo rende virtualmente non individuabile se rimane fermo. Lo Psychoraptor sputa veleno che non ha alcun effetto contro i veicoli, ma fa impazzire le truppe. Non può attaccare le unità aeree.



**FIRE BUG:** una specie che produce sostanze chimiche infiammabili. Grazie ai suoi muscoli addominali, il Fire Bug può sputare fuoco con la stessa gittata di un Firemonkey. È più grosso e lento del Raptor ma è più facile da uccidere. Le sostanze chimiche che produce si incendiano a contatto con l'aria e tendono a farlo esplodere quando è ferito. Non può attaccare le unità aeree.



**CRASH BUG:** un specie che può generare un potente campo bio-elettrico. Il Crash Bug è più grosso e lento del Fire Bug. Può scaricare il suo campo bio-elettrico a una buona distanza, inducendo una scarica neurale che blocca le unità meccanizzate: le unità colpite risultano inutilizzabili per un lungo periodo di tempo. Le unità bloccate non possono sparare o spostarsi finché non riattivano il sistema.

# **Giocare con Dogs of War per la prima volta**



All'avvio di Dogs of War comparirà il menu principale (Main Menu), da cui potrete iniziare qualsiasi tipo di partita e modificare le diverse opzioni di gioco. Per scegliere un tipo di partita o modificare le opzioni, posizionate il puntatore del mouse a fianco della voce scelta e cliccate con il pulsante sinistro.

## **Profili dei giocatori**



La prima volta che giocate non avrete a disposizione alcun profilo di gioco. Un profilo contiene tutte le partite salvate, i salvataggi automatici e la configurazione di gioco. Per accedere alla schermata che vi permette di aggiungere il profilo di un giocatore, cliccate sul pulsante Edit Player (Modifica giocatore) in qualsiasi modalità di gioco. La prima volta che accedete a questa schermata potrete semplicemente digitare il nome del vostro profilo e premere

INVIO per confermare. In seguito, per aggiungerne un altro, dovrete scegliere l'opzione Add Player (Aggiungi giocatore). Se volete rimuovere un profilo, potete farlo tramite l'opzione Delete (Elimina).

**NOTA:** così facendo, saranno eliminate tutte le partite salvate e il loro andamento.

## **Iniziare una partita singolo giocatore**



Per iniziare una partita come giocatore singolo, scegliete l'opzione Single dal menu principale. In questo modo, potrete accedere alla schermata singolo giocatore.

Se ancora non avete inserito un profilo, l'unica opzione sarà Edit Player (Modifica giocatore) (consultate la sezione Profili dei giocatori per sapere come aggiungere ed eliminare i profili). Utilizzate le frecce a fianco della lista per scegliere le impostazioni che desiderate. Se le opzioni sono finite, la freccia

rossa scompare lasciando una tacca metallica. In Dogs of War è possibile scegliere fra tre diversi schieramenti (Alliance): The Imperial Order, WarMonkeys e The Mantai. Non potrete giocare le missioni Mantai finché non avrete completato tutti i livelli degli altri due tipi.

## Iniziare una partita multigiocatore

Per iniziare una partita multigiocatore, scegliete l'opzione Multi dal menu principale. In questo modo, accederete alla schermata del gioco Multi Player.



Se ancora non avete inserito un profilo, l'unica opzione sarà Edit Player (Modifica giocatore) (consultate la sezione Profili dei giocatori per sapere come aggiungere ed eliminare i profili). Utilizzate le frecce a fianco della lista per scegliere le impostazioni che desiderate. Se le opzioni sono finite, la freccia rossa scompare lasciando una tacca metallica. Scegliete l'opzione che preferite, a seconda che vogliate essere voi a ospitare una partita (Host) o che preferiate invece unirvi a una già esistente (Join).



### Host:

Se scegliete Host, verrete portati alla schermata per ospitare una partita. Digitate il nome della sessione dopo aver cliccato su Game Name (Nome partita), quindi cliccate su Invio per confermare. Per proseguire occorre aver digitato il nome della partita. Le password si inseriscono nello stesso modo, ma non sono necessarie per proseguire. Potete modificare il livello e le relative impostazioni cliccando sul pulsante Level (Livello). Dopo aver inserito tutti i dettagli, per procedere scegliete l'opzione Play Game (Gioca partita). Se le impostazioni di rete non sono corrette, il programma vi chiederà di modificarle. Dopo la modifica, scegliete l'opzione Back (Indietro) per tornare alla schermata Host e premete Play Game (Gioca partita), oppure scegliete il pulsante Continue (Continua) nella schermata di impostazione della rete.



### Livello:

Utilizzate le frecce poste a fianco della lista per scegliere il livello della partita. Scegliete il numero massimo di giocatori allo stesso modo. Potete anche scegliere il tipo di partita - se il tipo che avete scelto non è valido per il livello impostato, esso comparirà in grigio nella lista.

**NOTA:** per procedere dovete selezionare delle impostazioni valide. Tutte le impostazioni sono registrate nel vostro profilo, quindi non è necessario inserirle ogni volta.



Se scegliete Join (Unisciti) sarete portati alla schermata Join Game (Unisciti alla partita). Scegliete un tipo di gioco dalla lista cliccando su di esso. Se le impostazioni di rete non sono corrette vi sarà chiesto di modificarle. Dopo la modifica, cliccate su Back (Indietro) per tornare alla schermata Join Game (Unisciti alla partita) e scegliete un tipo di partita dalla lista, oppure cliccate sul pulsante Continue (Continua) nella schermata di impostazione della rete.





Quando vi sarete collegati alla partita, vi troverete nella schermata Session (Sessione). Qui, se siete l'Host, potete modificare le impostazioni di gioco per tutti gli utenti. Se, come Host, decidete di sbloccare la modifica per gli utenti, anche questi ultimi potranno cambiare le loro impostazioni. Le barre di ciascun giocatore contengono dei campi che consentono la modifica della propria Alliance (Alleanza), Enemy Viewing Ability (Capacità avvistamento nemici) e Team Number (Numero

squadra). Per modificare tali impostazioni (se l'Host lo consente) cliccate sul campo relativo per scorrere le opzioni.

La schermata presenta anche un pannello per chattare (conversazione testuale). Per inviare un messaggio, dovete digitarlo e, quindi, cliccare Invio per spedito agli altri giocatori che partecipano alla sessione. Alla destra della schermata Session (Sessione) si trova un campo modificabile solo dall'Host. Per cambiare le opzioni cliccate su di esse, digitate il nuovo valore e premete Invio per confermare. Per bloccare o sbloccare un utente, cliccate sul pulsante Client Edit (Modifica utente).

Il Set Up timer (Impostazione timer) inizierà un conto alla rovescia attivo nella schermata Management (Gestione) che limita il tempo a disposizione per selezionare e comprare le unità. La sezione Credits (Crediti) limita il denaro disponibile per tutti i giocatori per comprare le unità nella schermata Management (Gestione). Unit count (Limite unità) impedisce a tutti i giocatori di acquistare più di un certo numero di unità per livello. Al termine della configurazione, premete il pulsante rosso War (Guerra) che si trova a destra in basso e passate alle schermate di gestione.

**NOTA:** l'Host può passare alla gestione quando lo hanno fatto anche gli altri giocatori.

## **Tipi di partita: Training [Addestramento] e Challenge [Sfida]**



Per giocare una partita Training (Addestramento) o Challenge (Sfida), selezionate la relativa opzione dal Main Menu (Menu principale). Se ancora non avete inserito un profilo giocatore, l'unica opzione sarà Edit Player (Modifica giocatore). Consultate la sezione Profili giocatori per sapere come aggiungere o eliminare i profili. Usate le frecce a fianco della lista per selezionare le opzioni che desiderate. Se non ci sono più opzioni, la freccia rossa scompare lasciando una tacca

metallica. Quando giocate a Dogs of War per la prima volta, l'unica modalità di partita a vostra disposizione sarà Training (Addestramento), ma se avete scaricato da Internet dei livelli aggiuntivi, questi ultimi compariranno su questa schermata all'interno della modalità Challenge (Sfida).

Quando avete selezionato il tipo di partita e il livello che volete giocare, selezionate l'opzione Play Game (Gioca partita) per caricare la partita e passare alla schermata di gestione.

## Opzioni



Per modificare le impostazioni di gioco, selezionate Options (Opzioni) dal menu principale. Tutte le modifiche apportate saranno salvate automaticamente.

## Opzioni video



Usate le frecce poste a fianco della lista per scegliere le impostazioni desiderate. Se non ci sono più opzioni, la freccia rossa scompare lasciando una tacca metallica. La voce General (Generale) vi permette di controllare gli effetti per le ombre, il cielo e l'acqua con una sola impostazione. Se desiderate modificare questi effetti uno per uno, spostate questo interruttore su Off.

## Opzioni audio



Usate le frecce della lista e i cursori per scegliere le impostazioni che desiderate. Se non ci sono più opzioni, la freccia rossa scompare lasciando una tacca metallica. Spostando il cursore del volume al minimo, il relativo effetto sonoro non sarà più udibile.

## Opzioni Controller



Le impostazioni per il tipo di controllo di gioco sono registrate nel vostro profilo. Se non ne avete inserito alcuno, l'unica opzione sarà Edit Player (Modifica giocatore) (consultate la sezione Profili dei giocatori per sapere come aggiungere o eliminare un profilo). Usate le frecce della lista per scegliere le opzioni che desiderate. Se non ci sono più opzioni, la freccia rossa scompare lasciando una tacca metallica. Quando avete deciso quale tasto modificare, selezionate la voce Change Key

(Modifica tasto). A questo punto, potrete inserire il nuovo tasto che sostituirà quello cambiato. Premete il tasto desiderato e, se è disponibile, ritornerete al funzionamento normale, con la nuova configurazione dei tasti. Se volete annullare le modifiche alla configurazione dei tasti, selezionate l'opzione Default (Predefiniti). In questo modo, le impostazioni di controllo per quel profilo saranno riportate ai valori iniziali.

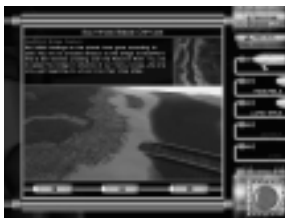
## Opzioni di rete



Usate le frecce della lista per selezionare le opzioni desiderate. Usate la lista per scegliere il protocollo di rete e quindi inserite e i relativi valori nel campo che comparirà a sinistra. I protocolli di rete disponibili in Dogs of War includono: IPX, TCP/IP, Modem e Seriale. Con l'IPX non è necessario inserire un indirizzo IP, ma potete farlo comunque. Per il TCP/IP, se siete l'Host non avete bisogno di tale indirizzo, ma se partecipate a una partita dovete inserire quello dell'Host. Per la connessione via modem,

dovete selezionare il vostro nome dall'elenco. Se partecipate a una partita, dovete inserire il numero di telefono del modem dell'Host. Se decidete di giocare tramite connessione seriale, dovete selezionare la porta COM e il baud rate di collegamento.

## Schermata Management (Gestione)



### Briefing di missione

La prima volta che arrivate alla sezione Management (Gestione), sarete portati direttamente alla schermata Briefing di missione. Essa vi fornirà le informazioni necessarie a costruire le forze da impiegare in un livello. Leggetele con attenzione, per ricavarne degli utili consigli che vi aiuteranno a concludere con successo la missione. Dopo un certo periodo di

tempo, gli Objectives (Obiettivi) avanzeranno automaticamente; comunque potete evitare l'avanzamento ricorrendo alle tre opzioni presenti nella schermata: Move Back an Objective (Torna all'obiettivo precedente), Pause Automatic Objective Navigation (Pausa avanzamento obiettivi), Move to Next Objective (Avanza al prossimo obiettivo).



### Costruzione truppe

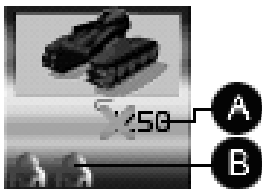
Cliccando sul pulsante Assemble (Costruzione) posto a destra sullo schermo, accederete alla schermata Assemble Troops Screen (Costruzione truppe). Qui potrete creare le vostre forze militari per il livello in corso. La schermata è divisa in quattro parti: la caserma, lo schieramento, l'armeria e pannello macro.

**Caserna:** mostra le truppe disponibili per giocare la missione. Queste rimarranno con voi per tutta la partita, a meno che non vengano uccise. Le truppe con il Rank (Grado) più elevato offrono le migliori prestazioni in combattimento, quindi fate attenzione. Per aggiungere truppe alle unità, cliccate su di esse con il pulsante sinistro del mouse e trascinatele su un'unità valida nello schieramento. Il numero di unità disponibili per quel tipo di truppa è mostrato nella sezione (B). Se c'è più di un tipo di truppa scegliete (A) per modificarne il grado.





**Fanteria:** potete leggere le informazioni sulle vostre truppe cliccando con lo stesso pulsante sull'immagine della fanteria. Cliccando con il pulsante destro su un nome della lista, otterrete i dettagli per ogni singolo soldato. Da questi pannelli a comparsa potete aggiungere un soldato a un'unità cliccando su di esso con il pulsante sinistro del mouse e trascinandolo su un'unità valida nella schiaramento.



**Schieramento:** in questo pannello ci sono due tipi di unità: quelle che vi sono state assegnate e che devono partecipare al livello e quelle che, invece, avete comprato dall'Armoury (Armeria). Non potete vendere le unità che vi sono date (come mostra una croce rossa sul campo del loro valore). Se potete vendere un'unità, potrete vederne il valore e potrete riportarla nell'armeria (A). Per iniziare la partita, dovete posizionare la fanteria nelle unità. Il numero di componenti di fanteria da aggiungere è mostrato dai relativi campi vuoti posti nella parte inferiore dello campo unità (B). Per aggiungere fanterie, trascinatele dalla caserma alle unità nello schieramento. Se volete rimuovere un componente di fanteria da un'unità, cliccate sulla sua posizione nello campo unità che lo contiene e trascinatelo nella caserma.



Nel riquadro di schieramento potete leggere le informazioni su ciascuna unità cliccando su di esse con il pulsante destro del mouse. Potete, inoltre, ottenere informazioni sui componenti di fanteria in un'unità cliccando su di essi con il pulsante destro del mouse per far comparire i loro nomi e quindi cliccando nuovamente con il pulsante destro per far comparire delle informazioni più dettagliate.



**Armeria:** se potete acquistare unità aggiuntive per un certo livello, queste appariranno nel pannello armeria. Per acquistare un'unità cliccate su di essa con il pulsante sinistro del mouse e trascinatela nella schiaramento. I crediti disponibili sono mostrati nella parte superiore dello schermo a destra.



Cliccando con il pulsante destro del mouse su un'unità del pannello armeria, ne otterrete tutte le statistiche.



Assegna tutta la fanteria



Assegna prima la migliore/peggiore



Libera tutta la fanteria



Vendi tutte le unità



Compra tutte le unità

Per assemblare velocemente le vostre forze militari, potete usare i pulsanti del pannello macro. Per assegnare o liberare velocemente la fanteria, decidete se volete assegnare prima le fanterie migliori o quelle peggiori (tramite il pulsante Assegna prima la migliore/peggiore). Selezionate il pulsante Assegna tutta la fanteria per riempire eventuali campi fanteria vuoti nello schieramento. Se volete assegnare tutta la fanteria di un certo tipo o livello, sceglierne una dalla caserma e trascinatela sul pulsante macro Assegna tutta la fanteria. Per rimuovere tutta la fanteria dallo schieramento, selezionate il pulsante Libera tutta la fanteria. Se volete liberare tutta la fanteria da una singola unità, scegliete un componente di fanteria di quell'unità e trascinatelo sul pulsante Libera tutta la fanteria. Per comprare o vendere velocemente le unità, selezionate i pulsanti Compra tutte le unità o Vendi tutte le unità. Con il primo pulsante, acquisterete dall'armeria tutte le unità possibili con i crediti a vostra disposizione. Con il secondo, invece, comprerete tutte le unità possibili dello schieramento e libererete tutti i componenti di fanteria che contenevano. Se volete comprare tutte le unità di un certo tipo, selezionatene una dall'armeria e trascinatela sul pulsante Compra tutte le unità.

## Caricare e salvare una partita



Da questa schermata è possibile effettuare tutte le operazioni di caricamento e salvataggio, relative alle sole missioni a singolo giocatore. Se è possibile effettuare tali operazioni, selezionate la voce Load/Save (Carica/Salva) presente sulla destra.

Potete salvare le partite in due modi: cliccando sul pulsante Save (Salva) e, quindi, selezionando una partita da sovrascrivere, oppure cliccando su un campo Selected Save

(Partita salvata) e, quindi, scrivere un nome per salvare la partita. Vi sarà chiesto di confermare il salvataggio tramite la pressione dei pulsanti Yes/No (Sì/No). Cliccando sul primo, il salvataggio sarà effettuato e mostrerà il risultato sul pannello a sinistra; cliccando sul secondo, invece, annullerete il salvataggio e verrete riportati alla schermata iniziale.

Per caricare una partita, selezionatela dal pannello a sinistra e cliccate sul pulsante Load (Carica). Vi sarà chiesto di confermare. Per rinominare un file, selezionatelo dal pannello a sinistra e cliccate sul pulsante Rename (Rinomina). Digitate il nuovo nome e utilizzate i pulsanti Yes/No (Sì/No) per confermare o annullare l'operazione. Per eliminare una partita salvata, selezionatela dal pannello a sinistra e cliccate sul pulsante Delete (Elimina). Prima del compimento dell'operazione vi sarà chiesto di confermare. Selezionando Yes, l'eliminazione avrà effetto, mentre scegliendo No, l'operazione sarà annullata.

**NOTA:** caricando un nuovo livello, sovrascriverete automaticamente il salvataggio automatico per una particolare Alleanza. Se non volete che questo succeda, salvate l'intera partita e quindi passate al livello successivo.

## Debriefing



Quando avete completato una missione, sarete riportati alla schermata gestione e, quindi, a quella di debriefing. Questa mostra un giudizio sul vostro comportamento durante la missione - nelle missioni a singolo giocatore vi permetterà anche di rigiocare il livello. Potete visualizzare diversi tipi di punteggio cliccando sulle relative barre: Total Points (Punti totali), Unit Effectiveness (Efficacia unità), Troop Summary (Valutazione truppe) e Play Summary (Valutazione gioco).

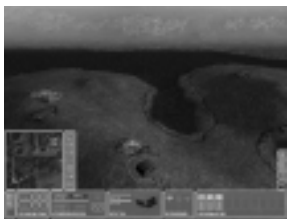
## Chat



Questa schermata è disponibile solo in modalità Multiplayer. Per inviare un messaggio di testo, digitatelo e, quindi, premete Invio per spedirlo agli altri giocatori. Tutte le altre informazioni sono bloccate. Le modifiche alle opzioni si effettuano solo nella schermata Session (Sessione) (si veda la sezione Iniziare una partita multigiocatore per ulteriori informazioni). Se sono inviati dei messaggi mentre vi trovate in altre schermate, il titolo a destra dello schermo cambierà colore e sentirete un segnale

acustico. I messaggi di testo possono essere inviati dall'interno del gioco tramite il pannello di sistema.

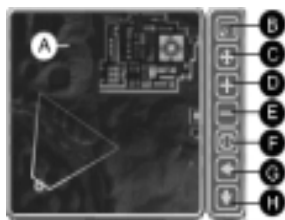
## Interfaccia di gioco



L'interfaccia di gioco è costituita dagli elementi grafici che compaiono sul fondo dello schermo, i vari indicatori di unità per ciascuna unità del livello, mouse e controlli da tastiera.

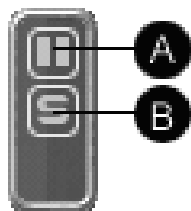
## Interfaccia

L'interfaccia di gioco si trova nella parte inferiore dello schermo. Tutti i comandi di gioco si possono impartire da questo pannello oppure, se preferite, da tastiera.



La finestra principale (A) può essere utilizzata per controllare le unità. Qui compaiono tutte le unità alleate e quelle nemiche individuate. Da questo pannello potete, inoltre, selezionare le vostre unità come nel visualizzatore di gioco. Il pulsante Dimensiona (B) si utilizza per dimensionare il visualizzatore. Per farlo, cliccate su di esso con il pulsante sinistro del mouse e trascinate i bordi fino alla dimensione desiderata. Quando cliccate e trascinate il pulsante Sposta (C), potete riposizionare

il visualizzatore dove preferite. Gli altri due pulsanti ingrandiscono (D) o allargano (E) entrambi i visualizzatori. Il pulsante che segue (F) passa dalla visuale Sniper (Cecchino) a quella Mini-Map (Mappa sinottica). Il pulsante successivo (G) mostra o nasconde il visualizzatore, mentre l'ultimo pulsante (H) mostra o nasconde il pannello dell'interfaccia.

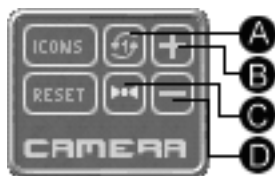


Il pannello di sistema ha due funzioni: la prima (A) attiva o disattiva la pausa per il gioco (è possibile farlo anche premendo il relativo tasto). Mentre il gioco è in pausa potete impartire ordini alle vostre unità ed esse li eseguiranno quando riprenderete la partita. Il secondo pulsante (B) richiama il menu di sistema, attivabile anche premendo il tasto ESC.



Il menu di sistema può essere richiamato in qualsiasi momento premendo il tasto ESC o cliccando sul relativo pulsante all'interno dell'interfaccia. Il menu mostra una descrizione generale degli obiettivi raggiunti e vi permette di modificare le opzioni di gioco. Nella sola modalità Multiplayer, questo menu si usa anche per conversare tramite messaggi di testo con gli altri giocatori. Quando completate un livello, ritornate automaticamente alla schermata di gestione, ma se volete

uscire dalla partita prima che ciò accada, potete usare il pulsante Abort Mission (Interrompi missione), oppure il pulsante Quit To Windows (Torna a Windows) per uscire completamente dal gioco.



Il pannello telecamera ha sei funzioni (in senso orario): il pulsante Icons (Icône) scorre diverse impostazioni per mostrare o nascondere le barre di stato e gli indicatori delle unità; il pulsante Rotation Mode (Modalità rotazione) (A) funziona solo in controllo diretto e scorre le varie modalità di ripresa; il pulsante Zoom in (Ingrandisci visuale) (B), avvicina la telecamera nel visualizzatore di gioco mentre il pulsante Zoom

out (Riduci visuale) (C) ha l'effetto opposto. Il pulsante che segue (D) centra la visuale dietro l'unità che state controllando in modo diretto. Infine, il pulsante Reset (Azzer) riporta la visuale nella posizione iniziale.



Quando selezionate un'unità, comparirà un pannello di comando. Questo mostra lo stato dell'unità: Standby (Attesa) (B) e Active (Attiva) (C). In questo modo, il giocatore può disporre di un maggiore controllo sul comportamento delle unità. Cliccando sull'icona di stato, potete passare da un comportamento all'altro. Se viene selezionato un gruppo, la barra (A) mostrerà la percentuale dei comportamenti. Current Action (Azione in corso) mostra cosa succederebbe se cliccate con il pulsante destro del mouse in quel momento. I due pulsanti a destra sono il pulsante Stop (Ferma) (E), che annulla l'azione corrente delle unità selezionate, e il pulsante (F) che attiva e disattiva il controllo diretto dell'unità selezionata.

	Standby (Attesa)	Active (Attiva)
<b>Stationary (In posizione)</b>	L'unità rimane in posizione e non aprirà il fuoco a meno che non venga attaccata o un'unità alleata, entro il suo raggio di supporto, non subisca il fuoco nemico.	L'unità resterà nelle immediate vicinanze della posizione e aprirà il fuoco contro le forze ostili che si avvicinano.
<b>En Route (In movimento)</b>	L'unità mirerà ad altre unità, ma aprirà il fuoco solo in caso di attacco o se un'unità alleata, entro il suo raggio di supporto, non subisce il fuoco nemico. La risposta al fuoco non farà cambiare percorso all'unità.	L'unità si dirigerà verso la sua destinazione sparando contro le unità nemiche entro il suo raggio di azione.
<b>Attacking (Attacco)</b>	L'unità si dirigerà verso il bersaglio evitando altri nemici e attaccherà solo il bersaglio selezionato.	L'unità si dirigerà direttamente contro il bersaglio e sparerà contro le unità nemiche nel suo raggio d'azione prima e dopo la distruzione del bersaglio.



Pannello informazioni. Se viene selezionata una singola unità, verrà mostrata la sua immagine (B) e il suo Rank (Grado) (A). Se dispone di equipaggio, i suoi membri vengono elencati sotto l'immagine dell'unità (C). La barra in alto rappresenta la salute dell'unità e più in basso comparirà il tempo rimanente per la ricarica delle armi.



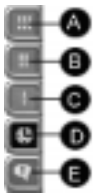
Pannello cargo. Se l'unità in questione è un trasporto truppe, verrà visualizzata in questo pannello. Nei vari campi compariranno il grado dei passeggeri e le armi in loro dotazione. Se volete sapere i nomi dei passeggeri portate il puntatore sulla loro posizione.



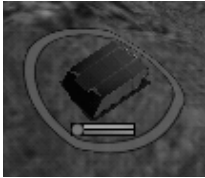
Pannello gruppi. Potete raggruppare le unità selezionandole e cliccando sul campo relativo al gruppo a cui volete assegnarle (A). Se volete sciogliere un gruppo, potete cliccare con il pulsante destro del mouse sul numero del gruppo che compare all'interno del pannello (C). I campi relativi al gruppo mostrano lo

stato (D) e la salute (B) del gruppo. Il colore dietro il numero del gruppo indica se il gruppo è in Standby (Attesa) o un misto dei due. La barra mostra la salute media del gruppo. Se un'unità del gruppo è sotto attacco, l'icona inizierà a lampeggiare.





Pannello messaggi. Ci sono cinque tipi di messaggi – posizionate il puntatore sul messaggio per leggerne il contenuto. Per passare alla locazione della mappa alla quale un messaggio fa riferimento, fate un doppio clic sul messaggio. Potrete rimuovere i messaggi dallo schermo cliccandoci sopra con il pulsante destro del mouse. I tipi di messaggio, dall'alto al basso, sono: High Priority Message (Alta priorità) (A), Medium Priority Message (Media priorità) (B), Low Priority Message (Bassa priorità) (C), Timer Message (Temporizzatore) (D) e Network Chat (Conversazione) (E).



## Indicatori unità

Il colore della squadra a cui un'unità fa capo è mostrato con un anello colorato attorno a essa e su alcuni pannelli a essa relativi. L'unità dispone, inoltre, di una barra di stato che, nel caso di unità alleata, è costituita di quattro parti. Il cerchio mostra lo stato dell'unità, che può essere Active (Attiva) o Standby (Attesa). La barra nella parte superiore dello schermo mostra la salute dell'unità, mentre quella nella parte inferiore il tempo rimanente per la ricarica delle armi. Lo sfondo di questa barra mostra lo stato di attacco. Se l'unità è stata avvistata da un nemico, il bordo sarà color ambra; se l'unità è stata invece inquadrata da un nemico, il bordo sarà rosso. Anche le unità nemiche dispongono di una barra di stato che contempla, però, solo lo stato di salute.

## Puntatori e funzioni generali del mouse

Il mouse si utilizza per selezionare e controllare le unità nelle modalità Strategy (Strategia) e Direct Control (Controllo diretto).



### Modalità Strategy (Strategia)

Cliccando su un'unità con il pulsante sinistro del mouse o selezionando un'area (sempre con il pulsante sinistro del mouse), selezionerete un'unità o un gruppo di esse. Se volete modificare la selezione, mantenete premuto il tasto Maiusc e cliccate sulle unità da aggiungere o rimuovere. Quando le avete selezionate, il mouse passerà alla modalità secondo l'azione più probabile da compiere in quel momento. Per attivare la modalità, cliccate con il pulsante destro del mouse su un'unità nemica, oppure selezionate un gruppo di unità nemiche.

Se non volete eseguire l'azione proposta automaticamente, mantenete premuto il pulsante destro del mouse per richiamare un menu a comparsa. Rilasciatelo sull'opzione che desiderate per eseguirla. Se possibile, la modalità scelta in questo modo diventerà la prossima proposta, d'ora in poi attivabile quindi con un solo clic del mouse.

## Modalità Direct Control (Controllo diretto)

Cliccando con il pulsante sinistro del mouse sulla mappa o sul nemico, l'unità inquadrerà il bersaglio, il che significa che essa cercherà di tenerlo costantemente sotto tiro. Cliccando con il pulsante del mouse, l'unità aprirà il fuoco.

## Modalità Strategy (Strategia)

Modalità Strategy (Strategia) con nessuna unità selezionata.

Mouse con almeno un'unità selezionata; con un clic destro le unità selezionate si muoveranno.



Tasto Maiusc premuto mentre aggiungiamo unità alla selezione.



Le unità selezionate attaccano il bersaglio.



Le unità selezionate seguono questa unità.



Le unità selezionate caricano armi.



Aggiunge punto di passaggio esplorativo.



- H** Aggiunge punto di passaggio.
- I** Quando il puntatore diventa rosso, nessuna delle unità selezionate può compiere l'azione attualmente impostata.
- J** Quando il puntatore diventa rosa, solo alcune delle unità selezionate possono compiere l'azione attualmente impostata.

## Modalità Direct Control (Controllo diretto)



Il puntatore esercita un controllo diretto, sfruttando un mirino che aiuta a prendere la mira. Le barre a sinistra mostrano la salute dell'unità che state controllando.



Stato di ricarica armi.



Mostra la gittata dell'unità mentre il punto nella barra mostra la distanza del bersaglio. Se è rosso il bersaglio è fuori portata.



Mostra dove state mirando. Per colpire il bersaglio, esso deve essere allineato con il puntatore del mouse. Potete anche agganciare il bersaglio così che l'unità possa tenerlo sotto tiro automaticamente.



Il puntatore rivolto verso l'interno indica che avete agganciato un'unità.



Il puntatore rivolto verso l'esterno indica che avete agganciato un edificio o una zona della mappa vuota. Quando il puntatore è agganciato, mostrerà una piccola freccia che indica la direzione del bersaglio rispetto a quella della vostra unità.



# Controlli da tastiera

## Controlli principali

Su	Tasto direzionale (spostamento telecamera), selezione menu, ecc.
Giù	Tasto direzionale (spostamento telecamera), selezione menu, ecc.
Sinistra	Tasto direzionale (spostamento telecamera), selezione menu, ecc.
Destra	Tasto direzionale (spostamento telecamera), selezione menu, ecc.
Pulsante sinistro del mouse	Selezione
Pulsante destro del mouse	Azione (mantenere premuto per menu a comparsa)

## Controlli unità

Invio	Attiva/disattiva il controllo diretto
Barra spaziatrice	Mantenere premuto per modalità comando diretto
D	Le unità selezionate passano allo stato Standby (Attesa)
O	Le unità selezionate passano allo stato Active (Attivo)
S	Interrompe l'esecuzione del comando attuale per le unità selezionate
T	Seleziona il bersaglio più vicino da agganciare in controllo diretto
Numeri 0-9	Assegnazione/selezione gruppi (+CTRL per sciogliere un gruppo), premere due volte per passare al gruppo successivo

## Interfaccia

M	Passa dalla visuale Sniper (Cecchino) alla mappa, e viceversa
Z	Ingrandisci la visuale della mappa sinottica e quella della modalità Sniper
SHIFT + Z	Riduci la visuale della mappa sinottica e quella della modalità Sniper
V	Attiva/disattiva il visualizzatore
B	Attiva/disattiva la barra dell'interfaccia
L	Mostra tutti i messaggi attuali (mantenere premuto)

## Telecamera

F7	Riporta la telecamera alla visuale tattica dall'alto
Tast. Num. +	Ingrandisce la visuale, modifica le impostazioni del menu
Tast. Num. -	Riduce la visuale, modifica le impostazioni del menu
Tast. Num. 5	Porta la telecamera di fronte all'unità in controllo diretto
R	Scorre le modalità di rotazione della telecamera in controllo diretto
F4	Scorre le opzioni per gli indicatori di unità
Maiusc + tasti direzionali	Sposta la telecamera in verticale e orizzontale

## Altro

ESC	Richiama il menu Status (Stato)
PAUSA/INTERR	Attiva/disattiva la pausa per il gioco
F3	Salva la schermata (sono registrate nella cartella Screenshots (Schermate))

## **Consigli per il gioco**

Giocando con la barra di stato attiva, potrete avere il vantaggio di sapere quando un'unità è visibile ai nemici o quando viene inquadrata. Continuare a cambiare direzione in città assicura un indicatore sempre sul verde.

Fate attenzione quando attaccate un'unità, poiché nelle vicinanze potrebbero esserci degli alleati desiderosi di gettarsi nella mischia.

Se volete spostare le vostre unità in un territorio pieno di nemici, assicuratevi che siano tutte in Standby (Attesa). Se le lasciate attive, attaccheranno a vista.

I razzi hanno una vasta area di impatto. Se colpiscono nei pressi di un grande numero di soldati, le perdite saranno ingenti.

Dogs of War calcola valori di corazza per ciascuna unità. Questi valori sono diversi per fronte, retro e lati. La maggior parte delle unità ha una protezione inferiore sul retro, quindi in Dogs of War le manovre sono molto importanti. Le unità impiegano tempi diversi per reagire a una nuova situazione. Se un nuovo evento si verifica dietro a un'unità, il tempo impiegato sarà più lungo; se l'evento si verifica davanti all'unità, il tempo di reazione sarà inferiore. Questi due fattori – corazza e tempo di reazione – rendono l'imboscata un elemento tattico di grande importanza.

In Dogs of War le unità capaci di fuoco indiretto sono poche; la maggior parte deve per forza esporsi per agganciare il proprio bersaglio.

# Ringraziamenti

## SILICON DREAMS:

Capo programmatore/squadra

Programmatore

Programmatore, IA/Gioco in rete/

Strumenti software

Programmatore, Video/Audio/Effetti speciali/

Strumenti software

Programmatore responsabile, Codice/

Strumenti software/Effetti speciali

Chris Satchel

Joanne Clowes

Philip Harris

Matt Ritchie

Sam Swain

Capo grafico

Grafico

Grafico, Livelli/Modelli/Texture

Capo animatore

Animatore

Animatore

Jason Butterley

Andy D

John Moss

Keith Fallon

Richard Godwin

Sophie Mobbs

Capo progettazione

Progettazione

Capo progettazione livelli

Designer/Statistica

Paul Saunders

Malcolm Grant

Andy Lee

Jonathon Philips

Responsabile musica/audio

Effetti sonori

Motivi/Effetti sonori

Operatore Video e FMV/SFX

Programmatore audio

Ingegneri audio

John Hancock

Stafford Bawler

Steve Maloney

John LeBurn

Rachel Prentice

Steve Gow, Brian Smith

Voce

Voce

Voce

Voce

Voce

Voce

Craig Charles

Nina-Simeone Drabwell

Peter Gilbert

Simon Philips

Rachel Prentice

Brian Smith

Capo tester

Dean Roskell

Produttore

Darren Drabwell

Direttore generale

Gavin Cheshire

Altri contributi Adrian Bolton, Phil Drinkwater, Graham Fletcher, Peter Gilbert, Dene Landucci, Phil Young

Ringraziamenti speciali a: Richard Huddy, Adrea Dorta, Paul Jacobson, Dave Oldcorn, Seth, John Carsey, Jason Della Rocca, Juan Guardado, Paul Denarda, Rory Duncan, Mark Jenkins, Skip McIvaine, Tony Cox, Mike Burrows e a tutti quelli di nVidia, Creative Labs, S3, Matrox, ATI, 3Dfx, 3DSL, Aureal e di Microsoft Corporation

Caroline, Clare Bear, Paul Brain, Geoff Brown, Barney, Barry Corrigan, Katharine Cromwell, Ann Cummings, Graham Daniel, Kristian Davies, Nina-Simeone Drabwell, Mark Fegan, Jimmy & Mary Fallon, Katharine Gray, Heather, Rich Hancock, Helen, Andrea Lees, Sharron McSherry, Matt Molloy, Nuubie, Karen Tibbetts-Reeves, Linda Richardson, David Rutter, Jennifer Saunders, Martin Smith, Michelle Stanley, John Scanlon, Andrew Satchell, Mike Satchell, Mark Walden, Mike West

Manuale scritto da Joanne Clowes, Sam Swain, Phil Harris Paul Saunders, Andy Debus, Jason Butterley

## **TAKE 2 INTERACTIVE GB:**

Direttore sviluppo affari:	Greg Baverstock
Produttore	Ken Jordan
Produttore responsabile	Darren Anderson
Responsabile del marchio	Allie West
Responsabile Marketing GB	Rachel England-Brassy
Responsabile della localizzazione	Frazer Nash
Responsabile della produzione di gruppo	Jon Broadbridge

Manuale revisionato da Allie West

## **TARANTULA STUDIOS (Quartier Generale del Controllo Qualità):**

Capo tester	Jim Thompson
Tester	James Collins, Julian Turner, Lee Johnson, Rob Dunkin, Mark Lloyd, Tim Bates, Kit Brown, Paul Byers, Charlie Kinloch, Andy Mason, Kevin Hobson, Will Kirton, Denby Grace, Matt Hewitt, Jim Cree