



PARTE 2:

GUIDA AL GIOCO

	pag*		pag*		
1	Installazione	43	6	Multigiocatore	66
2	L'addestramento	43	6.1	Battaglia contro la CPU	66
2.1	Iniziare l'addestramento	43	6.2	LAN	66
2.2	Salvare una lezione	43	6.2.1	Giocare una partita via LAN	66
2.3	Caricare una lezione	43	6.2.2	La Lobby	67
3	Comandi di gioco	45	6.2.3	Impostare una partita	68
3.1	Comandi della telecamera	45	6.2.4	Attendere altri giocatori	69
3.2	Selezionare le astronavi	46	6.3	Internet	70
3.3	Il menu del pulsante destro	46	6.3.1	Il collegamento	70
3.4	Movimento	47	6.3.2	La Lobby WON	71
3.5	Combattimento	48	6.3.3	Partite disponibili	72
3.6	Tattiche e formazioni	49	6.3.4	Stanze disponibili	73
3.7	Altri comandi	54	6.4	Impostare le opzioni multigiocatore	74
3.8	Comandi vari	55	6.5	Salvare una partita multigiocatore	75
3.9	Comandi multigiocatore	56	6.6	Caricare una partita multigiocatore	75
3.10	Albero tecnologico	57	6.7	Registrare una partita multigiocatore	75
4	L'interfaccia	59	7	Opzioni	77
4.1	Gli elementi dell'interfaccia	59	7.1	Opzioni audio	77
4.2	Le schermate di gestione	60	7.2	Opzioni video	78
4.2.1	Costruzione	60	7.3	Opzioni di gioco	80
4.2.2	Ricerca	61	7.4	Funzioni dei tasti	81
4.2.3	Sensori	62	8	Dati sulle astronavi	83
4.2.4	Lancio	63	8.1	Categorie di astronavi	83
5	Giocatore singolo	64	8.2	Statistiche e descrizioni delle astronavi	84
5.1	Iniziare una partita	64	8.2.1	Scout	85
5.2	Personaggi	65	8.2.2	Intercettore	85
5.3	Obiettivi di missione	65	8.2.3	Difensore	85
			8.2.4	Caccia occultato	86
			8.2.5	Bombardiere d'attacco	86
			8.2.6	Caccia difensiv	86



	pag [#]		pag [#]
8.2.7	87	9.10	100
8.2.8	87		(solo Taiidan)
8.2.9	87	9.11	100
8.2.10	88		(solo Kushan)
8.2.11	88	9.12	100
8.2.12	88	9.13	101
8.2.13	89	9.14	101
8.2.14	89	9.15	101
8.2.15	89	9.16	102
8.2.16	90	9.17	102
8.2.17	90	9.18	102
8.2.18	91		pesante
8.2.19	91	9.19	103
8.2.20	91	9.20	103
8.2.21	92	9.21	103
8.2.22	92	9.22	104
8.2.23	93	9.23	104
8.2.24	93	9.24	104
8.2.25	93		
8.2.26	94		
8.2.27	94		
8.2.28	94		
8.2.29	95		
8.2.30	95		

9 **Tecnologie** 97

9.1	97
9.2	97
9.3	97
9.4	98
9.5	98
9.6	98
9.7	99
9.8	99
9.9	99

1 INSTALLAZIONE

Inserite il CD del gioco nel vostro lettore CD-ROM: il programma d'installazione di Homeworld si avvierà automaticamente. Seguite le istruzioni su schermo per impostare le varie opzioni di installazione: una volta completato il procedimento, verrà creato un collegamento nel vostro menu Start/Avvio, collegamento che potrete utilizzare per lanciare Homeworld.

2 ADDESTRAMENTO

L'immagine

2.1 Iniziare l'addestramento

Vi raccomandiamo caldamente di utilizzare la funzione di addestramento di Homeworld, prima di iniziare a giocare da soli oppure in multigiocatore. L'allenamento molto facile da affrontare e vi spiega in breve tempo tutti i principali comandi.

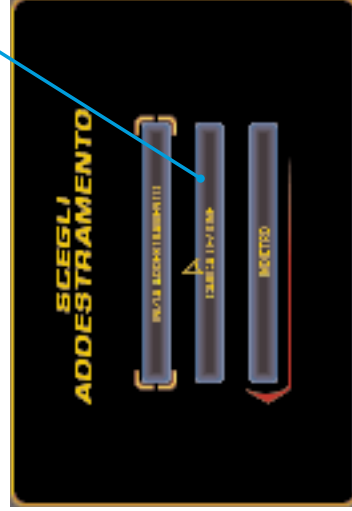
Per cominciare l'addestramento, cliccate col pulsante sinistro su Addestramento del menu principale, quindi ripetete l'operazione con Inizia addestramento.

2.2 Salvare una lezione






I vostri progressi verranno salvati automaticamente all'inizio di ogni missione: potete quindi abbandonare l'addestramento in qualsiasi momento, per poi riprenderlo esattamente da dove l'avevate interrotto.

2.3 Caricare una lezione

Per caricare una lezione dal menu principale, cliccate col pulsante sinistro su Addestramento del menu principale, quindi ripetete l'operazione con Carica lezione. Selezionate la lezione salvata che volete ripristinare e quindi cliccate di nuovo sul secondo pulsante appena citato.



3.1 COMANDI DELLA TELECAMERA

COMANDO	AZIONE	COMANDO	AZIONE	COMANDO	AZIONE
ROTAZIONE		ZOOM		CENTRARE LA VISUALE	 o F
Muovete il mouse mentre ne tenete premuto il pulsante destro.		Muovete il mouse avanti o indietro mentre tenete premuti i pulsanti sinistro e destro. Oppure: se usate un mouse dotato di rotella, potete usare quest'ultima per controllare lo zoom.		Selezionate un'astronave e premete il pulsante mediano del mouse, oppure il tasto 'F'. Nota: inviando questo comando una seconda volta, la visuale della telecamera verrà portata al massimo ingrandimento.	
ALT CENTRARE LA VISUALE		ANNULLARE IL CENTRAGGIO DELLA VISUALE	C	VISUALE DELLA FLOTTA	F1
Per centrare la visuale su un'astronave senza selezionarla, tenete premuto il tasto 'Alt' e cliccateci sopra con il pulsante sinistro del mouse.		Premete il tasto 'C'. Se volete ripristinare una visuale che avete annullato, premete il tasto 'V'.		Premete il tasto 'F1': la visuale viene centrata su tutte le vostre navi presenti nell'area visibile.	
VISUALE ASTRONAVE MADRE					
Premete il tasto 'Home' oppure simultaneamente i tasti 'Alt' ed 'F'.					

3.2 SELEZIONARE LE ASTRONAVI

COMANDO	AZIONE	COMANDO	AZIONE	COMANDO	AZIONE
SELEZIONARE		SELEZIONE A TRASCINAMENTO		SELEZIONARE TUTTO	E
Portate il puntatore del mouse sull'astronave desiderata e premete il pulsante sinistro del mouse. Nota: se cliccate col pulsante sinistro su una formazione di astronavi, le selezionerete tutte.		Tenete premuto il pulsante sinistro del mouse e disegnate un riquadro di selezione intorno alle astronavi desiderate.		Premete il tasto 'E' per selezionare tutte le vostre astronavi presenti sullo schermo.	
COMANDO	AZIONE	COMANDO	AZIONE	COMANDO	AZIONE
ANNULLARE LA SELEZIONE	o ESC	SELEZIONE CON MAIUSC	MAIUSC +	ASSEGNAZIONE DEI GRUPPI	CTRL + #
Cliccate col pulsante sinistro del mouse in un punto vuoto dello spazio, oppure premete il tasto 'Esc'.		Per aggiungere un'astronave a un gruppo già esistente, tenete premuto il tasto 'Maiusc' e cliccate con il pulsante sinistro del mouse sulla nave (o sulle navi) desiderata. È anche possibile tenere premuto il tasto 'Maiusc' e disegnare un riquadro di selezione intorno a più astronavi.		Selezionate le astronavi che volete assegnare come gruppo richiamato da un tasto e quindi premete il tasto 'Ctrl' + un tasto numerico (da 0 a 9). Potrete quindi selezionare l'intero gruppo in qualsiasi momento, a prescindere dalla vostra posizione, premendo il tasto numerico che gli avete assegnato. Premendo di nuovo questo tasto, centererete la visuale sul gruppo.	
COMANDO	AGGIUNGERE DELLE ASTRONAVI A UN GRUPPO				
	Selezionate il gruppo con il suo tasto numeri e poi potrete aggiungergli le astronavi seguendo la procedura già descritta. Quando lo avrete fatto, assegnate nuovamente l'intero gruppo al tasto numerico, con la combinazione di tasti 'Ctrl'+ '0-9'.				

3.3 IL MENU DEL PULSANTE DESTRO

In qualsiasi momento del gioco potete ottenere una lista dettagliata delle opzioni di comando applicabili a una nave o a un gruppo di navi, semplicemente cliccando sopra di essa, mentre è selezionata, con il pulsante destro del mouse. In questo modo si apre un menu contenente tutti i comandi per l'astronave in questione. Per esempio, cliccando col pulsante destro su un Collettore di Risorse, si aprirà un menu con l'opzione 'Raccogli', mentre la stessa operazione compiuta su un Caccia farà apparire le opzioni delle varie formazioni.



3.4 MOVIMENTO

COMANDO

AZIONE

MOVIMENTO ORIZZONTALE

M

Selezionate un'astronave o un gruppo di astronavi e premete il tasto 'M': si aprirà così il quadrante di movimento e vi basterà muovere il puntatore del mouse nella direzione dove volete spostarvi, cliccando quindi col pulsante sinistro per confermare l'ordine di movimento.



COMANDO

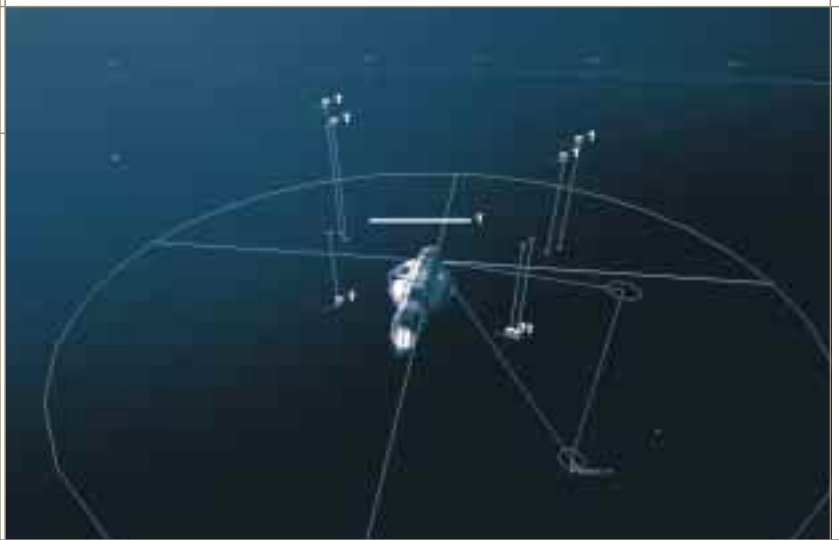
AZIONE

MOVIMENTO 3D

MAIUSC

Con il quadrante di movimento aperto, tenete premuto il tasto 'Maiusc' e spostate il mouse per aggiungere altezza alla vostra destinazione. Come prima, cliccando con il pulsante sinistro si invia l'ordine di movimento.

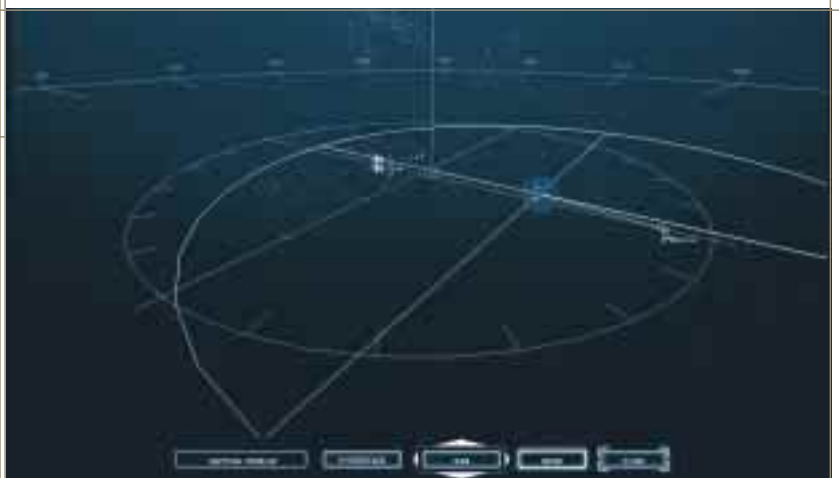
Nota: per annullare un ordine di movimento verticale e tornare al normale movimento orizzontale, premete la combinazione di tasti 'Ctrl'+ 'Maiusc'.



COMANDO

MOVIMENTO SU LUNGHE DISTANZE

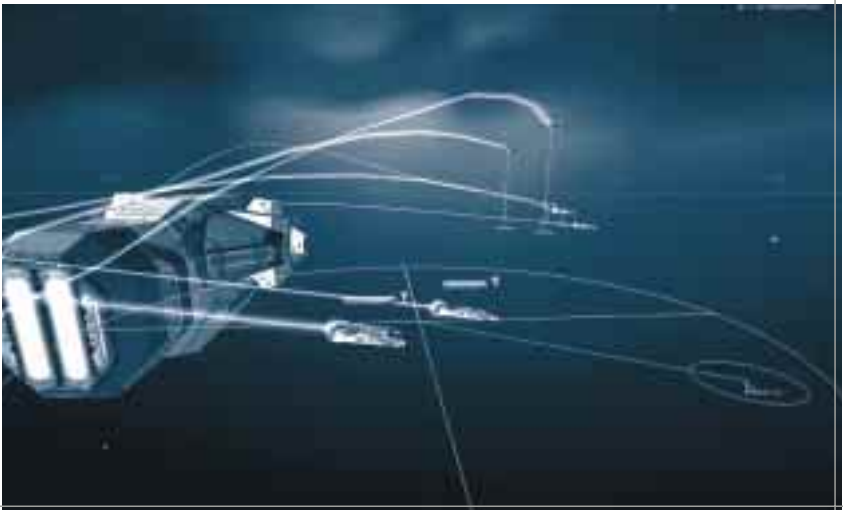
Richiamate il sistema dei sensori usando la barra delle applicazioni, oppure premendo 'Spazio', quindi usate il tasto 'M' per aprire il quadrante di movimento. Ora potete impostare una rotta che vi porti a distanze molto elevate.



3.5 | COMBATTIMENTO

COMANDO	CURSORE	COMANDO	ICONA	AZIONE	COMANDO	ICONA	AZIONE
ATTACCARE		ATTACCARE UN GRUPPO		CTRL	ATTACCO FORZATO		CTRL + MAIUSC
<p>Portate il cursore del mouse sopra un vascello nemico e cliccate col pulsante sinistro del mouse.</p>		<p>Tenete premuto il tasto 'Ctrl' e disegnate un riquadro di selezione intorno ai bersagli, con il pulsante sinistro del mouse anch'esso premuto.</p>			<p>Tenete premuti i tasti 'Ctrl' e 'Maiusc', quindi cliccate col pulsante sinistro sul bersaglio. Per forzare un attacco contro un gruppo di bersagli, premete gli stessi tasti e disegnate un riquadro di selezione intorno ai bersagli, con il pulsante sinistro del mouse premuto.</p> <p>Nota: forzare un attacco può essere utile per attaccare, per esempio, degli asteroidi o delle nubi di polvere stellare, come pure le vostre stesse astronavi, se necessario.</p>		

COMANDO
MOVIMENTO DURANTE L'ATTACCO

<p>Le navi da guerra dispongono di una funzione speciale, la capacità di muoversi mentre mantengono le loro armi rivolte contro un obiettivo. Per usare questa tattica, impartite alla nave da guerra gli ordini di attacco e fateli seguire da un ordine di movimento. Il quadrante di movimento che comparirà sarà giallo, a indicare l'attivazione della modalità speciale: quando si eseguono dei movimenti con questo sistema, la linea verso il punto di destinazione è blu se esso è ancora a portata di tiro del bersaglio, rossa se si trova oltre tale limite.</p>	
--	---

LE SCHERMATE DI GESTIONE

Ci sono molte schermate contenenti importanti opzioni, in Homeworld, tutte accessibili tramite la barra delle applicazioni o la pressione del relativo tasto funzione.

SISTEMI DEI SENSORI	SPAZIO	COSTRUZIONE	B
RICERCHE	R	LANCIO	L

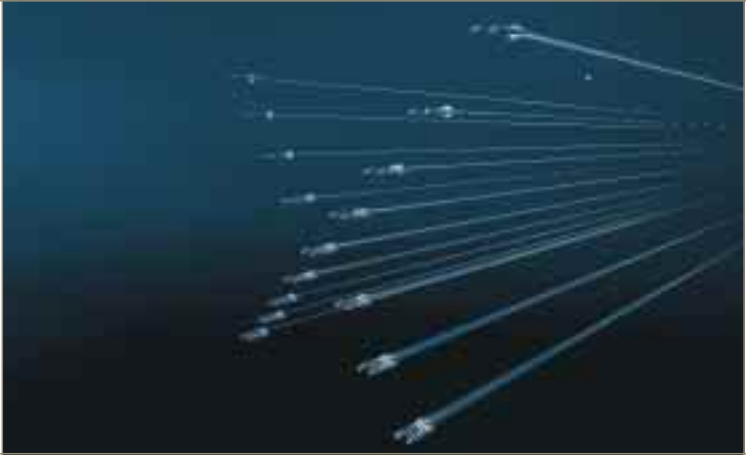
3.6 TATTICHE E FORMAZIONI

COMANDO	AZIONE										
<p>IMPOSTARE UNA FORMAZIONE</p>	<p>TAB</p>										
<p>Per impostare una formazione, selezionate le navi interessate e aprite il menu del pulsante destro del mouse: nella sezione 'Formazione', potete compiere la vostra scelta tra le sette formazioni disponibili.</p> <p>Oppure: potete anche spostarvi tra le varie formazioni mediante la pressione del tasto 'Tab'. 'Maiusc'+ 'Tab' inverte la direzione di spostamento.</p>		<p>Oppure: potete anche usare direttamente i tasti funzione per accedere alle formazioni.</p> <table border="1"> <tr> <td>F5 Delta</td> <td>F9 Muro</td> </tr> <tr> <td>F6 Allargata</td> <td>F10 Sfera</td> </tr> <tr> <td>F7 X</td> <td>F11 Personalizzata</td> </tr> <tr> <td>F8 Artiglio</td> <td></td> </tr> </table>		F5 Delta	F9 Muro	F6 Allargata	F10 Sfera	F7 X	F11 Personalizzata	F8 Artiglio	
F5 Delta	F9 Muro										
F6 Allargata	F10 Sfera										
F7 X	F11 Personalizzata										
F8 Artiglio											
COMANDO	AZIONE	COMANDO									
<p>FORMAZIONE PERSONALIZZATA</p>	<p>F11</p>	<p>FORMAZIONE "PARATA MILITARE"</p>									
<p>Usando la formazione personalizzata vi potete creare la vostra formazione personale: per fare ciò, portate tutte le astronavi nelle posizioni che desiderate, selezionatele tutte e quindi scegliete 'Personalizzata' dal menu del pulsante destro del mouse, oppure premete il tasto 'F11'.</p>		<p>Quando costruite delle nuove astronavi, esse escono dai cantieri dell'Astronave Madre o di un Trasporto e si dispongono nella formazione 'parata militare' insieme alla loro nave madre. Per riportare successivamente una qualsiasi astronave in questa formazione, selezionate le navi che volete e l'Astronave Madre, per poi premere il tasto 'Tab' o uno qualunque dei tasti delle formazioni (da 'F5' a 'F11').</p>									

DESCRIZIONI DELLE FORMAZIONI

FORMAZIONE		
<p>DELTA</p>	<p>F5</p>	
<p>La classica formazione a triangolo piatto, un ottimo modo per organizzare dei gruppi di mezzi d'assalto; manca però di flessibilità e della potenza di fuoco rese possibili dalle formazioni tridimensionali.</p>		

DESCRIZIONI DELLE FORMAZIONI

FORMAZIONE	
ALLARGATA	F6
<p>Questo schieramento in linea non è il più adatto per i caccia, in quanto disperde la loro potenza di fuoco: è più utile invece per le navi da guerra più grandi, quando è importante una veloce selezione dell'unità prescelta, oltre alla potenza di fuoco. Potete usare con profitto questa formazione durante l'avvicinamento al vostro obiettivo, per poi ordinare alle singole navi di attaccare dei bersagli specifici, una volta iniziata la battaglia.</p>	
X	F7
<p>La formazione a X è eccellente per lo schieramento dei caccia, in quanto concentra un grande numero di velivoli in uno spazio tridimensionale relativamente ristretto. L'unico aspetto negativo è che la densità dei caccia li rende più vulnerabili al fuoco delle torrette contraeree nemiche, che potrebbe invece essere evitato, se ogni caccia volasse per proprio conto.</p>	
ARTIGLIO	F8
<p>Come la sua controparte naturale, questa formazione è letale quando bisogna condurre un attacco contro un singolo obiettivo. L'Artiglio è un'ottima formazione per i caccia d'assalto quando essi devono dirigere le loro attenzioni contro una nave da guerra nemica: le quattro linee ricurve di caccia permettono di concentrare in modo molto efficace la potenza di fuoco e la disposizione dei mezzi. L'unico aspetto negativo di questa formazione è che identificare e selezionare un'astronave in particolare è piuttosto complicato.</p>	

DESCRIZIONI DELLE FORMAZIONI

FORMAZIONE

MURO

F9

Adatta per le più grandi navi da guerra, la formazione a Muro consente di concentrare la potenza delle armi più devastanti senza ammuccchiare pericolosamente insieme tutta la flotta. Il Muro non è una formazione molto complessa, ma permette a gruppi di grandi navi da battaglia, anche se molto numerosi, di attaccare in modo efficace.



FORMAZIONE

SFERA

F10

Questa è la formazione in assoluto più letale, in termini di potenza di fuoco continua. Le navi che la compongono non sono in grado di eseguire complesse manovre di volo, ma hanno la possibilità di colpire continuamente i propri bersagli, da una moltitudine di angolazioni diverse. Questa formazione è anche ottima per scopi difensivi, in quanto fornisce una grande protezione a qualsiasi vascello che prenda posizione al centro della sfera.



3.6 TATTICHE E FORMAZIONI (CONTINUAZIONE)

COMANDO

IMPOSTARE UNA TATTICA

Per modificare le impostazioni tattiche, selezionate le navi che vi interessano e aprite il menu del pulsante destro del mouse. Nella sezione 'Tattica', potete scegliere tra le tre opzioni: 'Evasiva', 'Neutrale' o 'Aggressiva'.

L'aggressività può essere aumentata con il tasto + e diminuita con il tasto -.

Oppure: potete accedere alle tattiche usando direttamente i tasti funzione.

F2 Evasiva

F3 Neutrale

F4 Aggressiva

DESCRIZIONE DELLE TATTICHE

TATTICA

EVASIVA

F2

La tattica evasiva ha il suo impiego migliore quando le risorse scarseggiano e ogni astronave è vitale. Le navi non colpiranno il nemico con particolare efficacia, ma faranno ritorno a casa senza correre troppi rischi. I mezzi con tattica Evasiva indirizzeranno buona parte della loro potenza ai motori, per ottenere maggiore velocità e manovrabilità: ovviamente così facendo le armi funzioneranno con potenza ridotta e il carburante verrà consumato più velocemente, specialmente per i caccia d'assalto (Caccia e Corvette). Durante gli attacchi, inoltre, gli stormi di caccia si divideranno in coppie, nelle quali uno dei due caccia attacca l'obiettivo e l'altro agisce da supporto, per proteggere il suo leader da qualsiasi eventuale minaccia.

Nota: le navi da guerra, quando usano la tattica evasiva, si ritirano automaticamente davanti al nemico.





DESCRIZIONE DELLE TATTICHE

TATTICA

NEUTRALE

F3

Questa è l'impostazione normale per tutte le astronavi. I mezzi d'assalto con tattica neutrale eseguono manovre evasive mentre sferrano il loro attacco contro i bersagli nemici. Se non impartite nessun ordine e un nemico attacca l'astronave, quest'ultima aprirà il fuoco dalla sua posizione, ma non entrerà in combattimento.



TATTICA


AGGRESSIVA

F4

Le astronavi in modalità Aggressiva sono a caccia di sangue e tentano di distruggere il nemico anche a costo della propria vita. Usate questa tattica se le risorse non sono un problema, oppure se avete la necessità di colpire duro e rapidamente il vostro avversario. I caccia in modalità Aggressiva deviano potenza dal motore alle armi, cosa che comporta la diminuzione di velocità e manovrabilità e l'aumento dei danni provocati. Le navi da guerra in modalità Aggressiva non eseguono mai manovre evasive e attaccano qualsiasi nemico entri nel loro raggio, senza aver bisogno di ordini specifici. I Collettori di Risorse, quando utilizzano la modalità Aggressiva, proseguono la raccolta delle risorse anche se sono sottoposti all'attacco nemico.



3.7 ALTRI COMANDI

COMANDO	AZIONE	COMANDO	AZIONE	COMANDO	AZIONE
RACCOGLIERE RISORSE	H	ATTRACCARE	A	SUPPORTO	Z
<p>Selezionate un Collettore di Risorse, portate il puntatore del mouse su una qualsiasi risorsa e cliccate col pulsante sinistro per iniziare la raccolta.</p> <p>Oppure: aprite il menu del pulsante destro e selezionate il comando 'Raccogli'. In questo modo, il Collettore di Risorse inizierà a sfruttare la fonte di risorse più vicina.</p> <p>Oppure: premete il tasto 'H'. Anche in questo caso, il Collettore di Risorse inizierà a sfruttare la fonte di risorse più vicina.</p>	<p>ICONA DEL CURSORE</p> 	<p>Selezionate l'astronave (o le astronavi) desiderata e quindi fate un doppio clic sul vascello dove volete attraccare (ovviamente deve trattarsi di un mezzo con capacità di attracco).</p> <p>Oppure: aprite il menu del pulsante destro e selezionate l'opzione 'Attracca'. L'astronave selezionata attraccherà al più vicino vascello dotato di questa funzione.</p> <p>Oppure: premete il tasto 'A'. Ancora una volta, l'astronave selezionata attraccherà al più vicino vascello dotato di questa funzione.</p>	<p>ICONA DEL CURSORE</p> 	<p>Selezionate la nave di supporto e, tenendo premuto il tasto 'Z', cliccate col pulsante sinistro sui Caccia o sulle Corvette da rifornire e riparare.</p>	<p>ICONA DEL CURSORE</p> 
SORVEGLIARE	CTRL + ALT	FUNZIONI SPECIALI	Z		
<p>Tenete premuti i tasti 'Ctrl'+ 'Alt', quindi cliccate col pulsante sinistro del mouse sull'astronave che volete sorvegliare.</p> <p>Oppure: tenete premuto il tasto 'G' e cliccate col pulsante sinistro del mouse sull'astronave che volete sorvegliare.</p>	<p>ICONA DEL CURSORE</p> 	<p>Se un'astronave è dotata di funzioni speciali, le potete attivare mediante la pressione del tasto 'Z'. Se la funzione speciale deve essere eseguita su un altro vascello, tenete premuto il tasto 'Z' e quindi cliccate col pulsante sinistro del mouse sul bersaglio.</p>	<p>ICONA DEL CURSORE</p> 		


NAVE	FUNZIONE SPECIALE	NAVE	FUNZIONE SPECIALE
Scout	Spinta superveloce	Cacciatopediniere lanciamissili	Attacco volante con missili
Caccia occultato	Mimetizzazione	Trasporto	Ripara e rifornisce i mezzi d assalto
Corvetta pesante	Attacco potenziato	Collettore di risorse	Rifornisce i mezzi d assalto
Corvetta di recupero	Cattura i vascelli nemici	Controllore di risorse	Rifornisce i mezzi d assalto
Corvetta posamine	Crea campi minati	Dispositivo di occultamento	Mimetizzazione
Fregata di supporto	Ripara e rifornisce i mezzi d assalto	Generatore gravitazionale	Cattura i mezzi d assalto
Fregata drone	Lancia/recupera i droni	Fregata a campo difensivo	Scudo difensivo (sempre attivo)

COMANDO	AZIONE	COMANDO	ICONA CURSORE	COMANDO	AZIONE
ANNULLARE GLI ORDINI		RECUPERO		SMANTELLAMENTO	
<p>Selezionate la nave o le navi desiderate, aprite il menu del pulsante destro e scegliete l'opzione 'Annulla ordini'.</p> <p>Oppure: selezionate la nave o le navi desiderate e premete il tasto '\'. </p>		<p>Selezionate una Corvetta di recupero, quindi cliccate col pulsante sinistro sull'astronave bisognosa di soccorso.</p> <p>Oppure: tenete premuto il tasto 'Z' e cliccate col pulsante sinistro sulla nave da salvare.</p> <p>Oppure: tenete premuto il tasto 'Z' e disegnate un riquadro di selezione, con il pulsante sinistro del mouse premuto, intorno al bersaglio.</p>		<p>Aprite il menu del pulsante destro e selezionate il comando 'Smantellamento': le navi che ricevono quest'ordine ritornano all'Astronave Madre o al Trasporto più vicino, dove vengono smantellate. Una parte delle unità di risorse (UR) impiegate nella loro costruzione vengono recuperate.</p> <p>Oppure: premete il tasto 'I' dopo che avete selezionato l'astronave o le astronavi da smantellare.</p>	
COMANDO	AZIONE	COMANDO	AZIONE	COMANDO	AZIONE
KAMIKAZE		SALTO IPERSPAZIALE		VISIONE TATTICA	
<p>Dopo aver impartito un normale ordine di attacco, premete il tasto 'K'. Questa funzione è attiva esclusivamente per i mezzi d'assalto.</p>		<p>Questo comando, esclusivamente multigiocatore, permette alle navi da guerra di eseguire dei balzi iperspaziali. Dovete semplicemente selezionare le navi che volete inviare nell'iperspazio, aprire il menu del pulsante destro e scegliere l'opzione 'Iperspazio'. Il sistema dei sensori e il quadrante di movimento verranno mostrati su schermo automaticamente: cliccate col pulsante sinistro per indicare la vostra destinazione. Il costo del salto iperspaziale verrà mostrato accanto al cursore del mouse: se il valore diventa rosso, significa che non avete unità risorse sufficienti per eseguire il balzo.</p>		<p>Premete il tasto 'Bloc Maiusc'.</p>	
COMANDO	AZIONE			COMANDO	AZIONE
PAUSA		AUTO-DISTRUZIONE			
<p>Basta premere il tasto 'P', in un qualsiasi momento del gioco, per inserire la pausa.</p> <p>Nota: la telecamera, con il gioco in pausa, rimane completamente attiva (compreso il centraggio della visuale). Non è invece possibile inviare dei comandi alle varie astronavi.</p>				<p>Aprite il menu del pulsante destro e selezionate il comando 'Autodistruzione'.</p> <p>Oppure: premete il tasto 'S' dopo aver selezionato l'astronave o le astronavi che volete che si autodistruggano.</p> <p>Nota: dovete inviare due volte il comando di autodistruzione, come misura cautelare per evitare tragici errori.</p>	

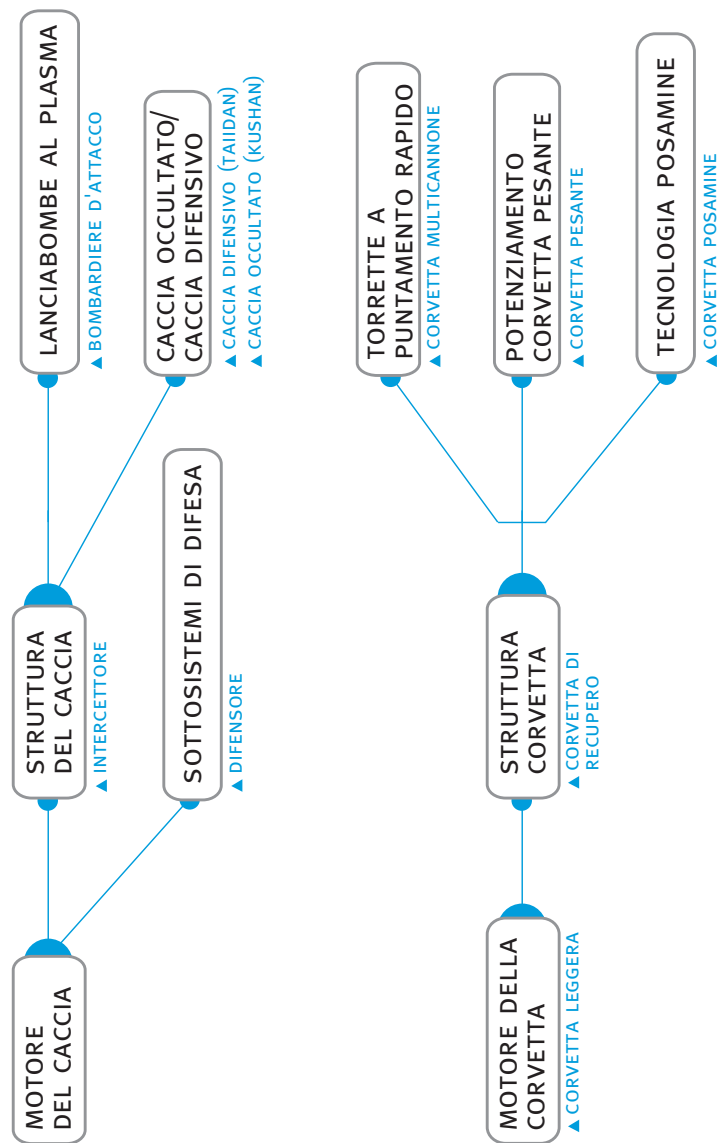


3.9 CONTROLLI MULTIGIOCATTORE

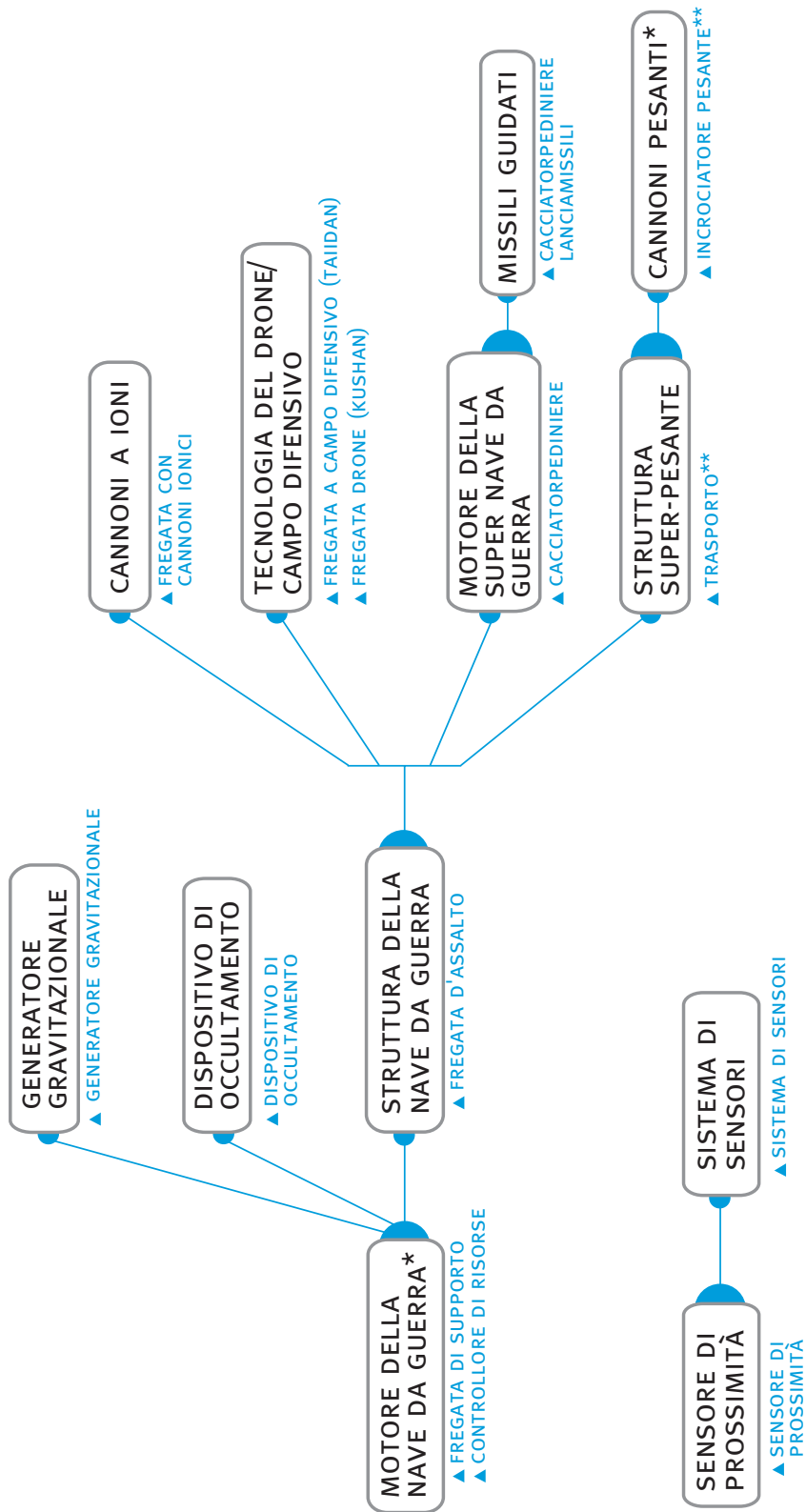
Vi sono alcuni comandi che sono attivi soltanto durante le battaglie multigiocatore: essi servono per interagire con gli altri partecipanti umani.

COMANDO		COMANDO	COMANDO
INVIARE UN MESSAGGIO		INVIARE UN MESSAGGIO PRIVATO	FORMARE DELLE ALLEANZE
Premete 'T' e scrivete il vostro messaggio, quindi usate il tasto 'Invio' per spedirlo.		Premete 'T' e quindi scrivete '/<nomegiocatore>' per specificare il destinatario del messaggio. Dopo aver scritto alcune lettere, il computer completerà automaticamente per voi il nome.	Attivate la visione tattica ('Bloc Maiusc') e quindi cliccate col pulsante destro del mouse sul nome del giocatore con il quale vi volete alleare. Selezionate 'Fai alleanza' dal menu che compare.
COMANDO		COMANDO	
ROMPERE UN'ALLEANZA		TRASFERIRE UR	
Attivate la visione tattica ('Bloc Maiusc') e quindi cliccate col pulsante destro del mouse sul nome del giocatore con il quale volete rompere l'alleanza, quindi selezionate 'Rompi alleanza' dal menu.		Attivate la visione tattica ('Bloc Maiusc') e quindi cliccate col pulsante destro del mouse sul nome del giocatore al quale volete cedere delle risorse. Selezionate quindi 'Trasferisci UR' dal menu: a questo punto comparirà, nella parte alta dello schermo, una finestra dove dovrete inserire il quantitativo di risorse da trasferire. Fatto ciò, premete 'Invio' per confermare.	

Homeworld utilizza uno schema tecnologico ad albero, nel quale le tecnologie di base possono portare a scoperte più avanzate. La maggior parte delle astronavi richiede, per essere costruita, una o più tecnologie. Nella sezione seguente sono descritte tutte le tecnologie che si incontrano in Homeworld, come pure l'elenco delle scoperte necessarie per percorrere un particolare ramo dell'albero tecnologico fino alle tecnologie che ne risultano.



LEGENDA	
ICONA	DESCRIZIONE
TECNOLOGIA	Tecnologia
▲	Astronave prodotta
■	Descrizione tecnologia



* RICHIEDE ANCHE I CANNONI A IONI

** RICHIEDE ANCHE IL MOTORE DELLA SUPER NAVE DA GUERRA

LEGENDA	
ICONA	DESCRIZIONE
TECNOLOGIA	Tecnologia
▲	Astronave prodotta
■	Descrizione tecnologia



La schermata di gioco dispone di molti elementi che forniscono al giocatore informazioni sulle astronavi, in forma grafica o testuale.

Barra delle applicazioni

Quando il puntatore del mouse tocca il margine inferiore dello schermo, compare la barra delle applicazioni, che contiene un gruppo di pulsanti per richiamare i gestori alcuni dati sulle condizioni attuali dell'Astronave Madre, la quantità totale di UR a vostra disposizione e un riquadro dedicato ai Servizi Informazioni della flotta, dove sono riportati gli obiettivi della missione in corso (per il gioco singolo). Se volete, potete rendere questa barra visibile permanentemente, dal menu delle opzioni di gioco.

Testo del cursore

Quando portate il cursore sopra un'astronave, nell'angolo inferiore sinistro della schermata di gioco comparirà il modello di quest'ultima.



Selezione delle astronavi

Quando selezionate un'astronave, sopra di essa comparirà una barra verde che ne indica l'energia e, di riflesso, i danni subiti dal mezzo spaziale. Questa barra diventa più corta man mano che l'astronave subisce danni, cambiando colore, da verde a gialla a rossa, quando le sue condizioni peggiorano. I mezzi d'assalto (Caccie

Corvette) hanno bisogno di carburante, perciò sono dotati anche di una barra blu che indica quest'ultimo quando sono selezionati. La lunghezza di questa barra indica quanto carburante rimasto nei serbatoi del mezzo d'assalto. Alcune navi utilizzano anche una barra marrone, oltre a quella verde dell'energia. Per il Collettore di risorse,

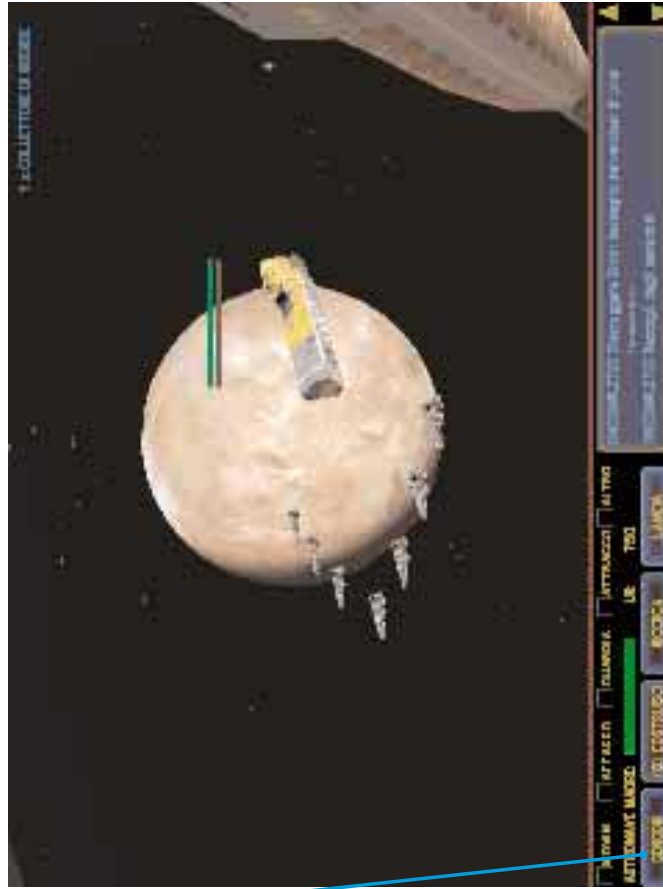
Visione tattica

Visione tattica: se attivate la visione tattica, con il tasto Bloc Maiusc, sulle unità che sono troppo lontane dalla vostra visuale per essere distinte chiaramente, compariranno una serie di simboli grafici. La legenda di tali simboli sarà visibile nell'angolo superiore sinistro dello schermo. Nelle partite multigiocatore, viene riportato anche l'elenco di tutti i partecipanti, che potete usare per formare alleanze o organizzare un trasferimento di risorse, mediante un clic destro del mouse sul nome che vi interessa.

Informazioni

Nella sezione superiore destra dello schermo di gioco c'è l'elenco di tutte le astronavi attualmente selezionate e il numero per tipo di mezzi presenti in un gruppo. Potete cliccare col pulsante sinistro in questa lista per selezionare tutti i vascelli di questo modello presenti in un gruppo più grande e vario.

essa indica la percentuale di carico raggiunta: per l'Occultatore e il Generatore Gravitazionale, invece, indica l'energia residua per il mantenimento della mimetizzazione o del campo gravitazionale.



4. 2 SCHERMATE DI GESTIONE

Molte delle operazioni pi complesse del gioco, come la costruzione di astronavi e la ricerca, sono dotate di apposite schermate, per permettervi di gestirle con maggiore efficienza, senza intralciare il procedere delle azioni spaziali. Queste schermate possono essere aperte in qualsiasi momento o luogo, anche durante il combattimento, premendo i relativi tasti di comando: per ritornare alla visuale tattica sar sufficiente premere il tasto Esc .

4. 2. 1 COSTRUZIONE

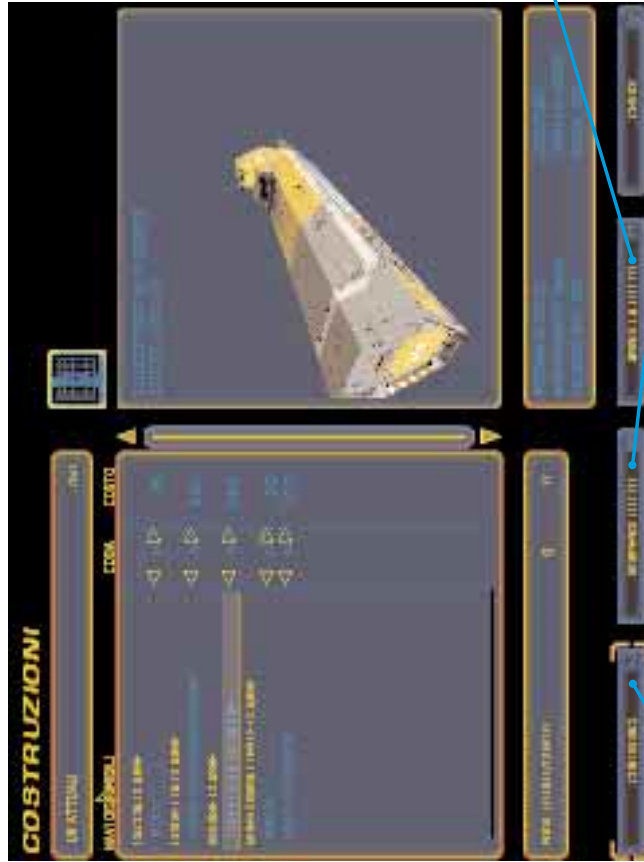
Immagine

Per accedere alla schermata di costruzione, fate come segue:

- Fate un doppio clic sull Astronave Madre.
- Selezionate l astronave che volete realizzare.
- Aprire il menu del pulsante destro e selezionate il comando Costruisci .
- Richiamate la barra delle applicazioni, in fondo allo schermo, e cliccate col pulsante sinistro su quello di costruzione.
- Premete il tasto B .

La schermata di costruzione vi permette di ordinare la realizzazione di mezzi spaziali e di creare code di unit , per costruire automaticamente pi astronavi una dietro l'altra.

Questa schermata fornisce anche dei dettagli di base sui vari modelli di astronave che sono disponibili per la costruzione, oltre a ricordarvi sempre la quantit di risorse di cui potete disporre.



Progressi della produzione

Una volta iniziati i lavori, sopra l'elenco di navi della coda di produzione compariranno due barre colorate. Quella superiore mostra l'avanzamento dei lavori relativamente alla singola astronave, quella inferiore i progressi nell'intera coda di produzione. Se avete ordinato la costruzione di un solo vascello, le due barre procedono di pari passo.

Annullare una produzione

Per annullare definitivamente una costruzione, cliccate col pulsante sinistro sul tipo di astronave in produzione e quindi selezionate il pulsante Annulla lotto . Tutte le UR impiegate nei lavori verranno recuperate.

Sospendere la produzione

Per sospendere temporaneamente il lavoro di produzione di un astronave, cliccate col pulsante sinistro sulla barra del completamento dei lavori e selezionate il pulsante Sospendi lotto . Quando sarete pronti per riprendere il progetto, non dovrete fare altro che selezionare di nuovo la nave e cliccare ancora, sempre col pulsante sinistro, su Sospendi lotto . I lavori riprenderanno esattamente da dove si erano interrotti.

Costruire

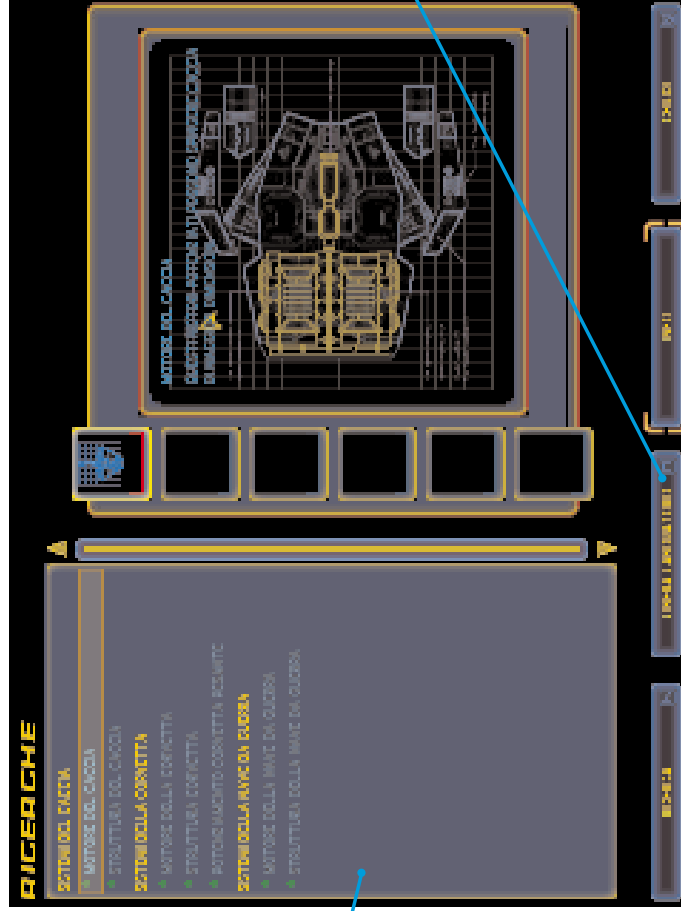
Tutte le astronavi che potete costruire, in base al vostro livello tecnologico attuale, sono elencate nel pannello di sinistra. Cliccate col pulsante sinistro su quella che desiderate e, nella finestra di destra, compariranno la sua sagoma e alcune informazioni di base: ripetete il clic col pulsante sinistro per aggiungere l'unit alla coda di produzione. Quando avete finito di inserire nuove astronavi nella coda, cliccate, sempre col pulsante sinistro, sul pulsante Costruisci .

Per accedere alla schermata di gestione delle ricerche, usate uno dei seguenti metodi:

- Fate un doppio clic su una vostra Nave da Ricerca.
- Selezionate la Nave da Ricerca, aprete il menu del pulsante destro e selezionate il comando Ricerca .
- Fate apparire la barra delle applicazioni, in fondo allo schermo, e cliccate col pulsante sinistro sul pulsante Ricerca .
- Premete il tasto R .

Elenco delle tecnologie

In questo pannello contenuto l'elenco di tutte le tecnologie sulle quali potete svolgere ricerche. Quando ne scegliete una, una sua immagine grafica e una breve descrizione compariranno nel pannello sulla destra. Le tecnologie gi scoperte compaiono ancora nell'elenco, ma sono evidenziate da un punto verde.



Avviare una ricerca

Fate un doppio clic sulla tecnologia che volete ricercare.

Nota: se volete utilizzare più Navi da Ricerca, selezionatele tutte prima di scegliere la tecnologia.

Oppure: cliccate col pulsante sinistro sul comando Ricerca .

Annullare una ricerca

Selezionate la tecnologia in corso di ricerca dall'elenco e quindi cliccate col pulsante sinistro sul comando Libera laboratorio , che si trova nella parte inferiore della schermata delle ricerche. Potete anche interrompere le ricerche svolte in una particolare nave selezionandola e quindi usando le icone che si trovano nella parte superiore destra della schermata, tra le quali dovrete scegliere ancora una volta quella Libera laboratorio . Quando un progetto viene annullato, tutte le risorse spese nella ricerca vanno perdute.

4.2.3 SENSORI

ImmagLine

Per accedere al sistema dei sensori, usate uno dei seguenti metodi:

- (a) Fate comparire la barra delle applicazioni, in fondo allo schermo, e cliccate sul pulsante dei sensori.
- (b) Premete Spazio.

Il sistema dei sensori vi fornisce una visione generale dello spazio e una vista dettagliata del settore spaziale nel quale vi trovate. Le zone disponibili in maggior dettaglio sono quelle indicate dalle sfere blu, che indicano la portata degli scanner delle vostre astronavi. Le zone nere sono all'esterno della portata degli scanner e non sono pertanto esaminabili con maggiore attenzione. Nota: i normali comandi per la rotazione e lo zoom della telecamera restano attivi durante l'uso dei sensori.

Usare il sistema dei sensori

Cliccate col pulsante sinistro sul comando Visione tattica, presente nella parte inferiore della schermata: dopo averlo fatto, sullo schermo di gioco compariranno i simboli tattici riferiti ai Collettori di Risorse e alle navi da guerra.



Esaminare

Cliccate col pulsante sinistro su una qualsiasi astronave nell'area blu, per lasciare il sistema dei sensori e raggiungere quella posizione.

Oppure: disegnate un piccolo riquadro intorno alla nave che volete raggiungere, con il pulsante sinistro del mouse premuto.

Centrare

Ø a vostra disposizione un quadrante 2D, come forma di riferimento immediato per la direzione e per la distanza. Usate il mirino che si trova al suo centro per esaminare con maggior dettaglio i diversi settori spaziali. Cliccate col pulsante sinistro sull'opzione Centra e, mantenendo premuto il pulsante, spostate poi il mouse. Quando avete portato il mirino sull'area che vi interessa, rilasciate il pulsante per riattivare i normali comandi della telecamera.

Iperspazio

Questo comando consente alle navi da guerra di eseguire dei balzi iperspaziali. Dopo aver selezionato le astronavi che vi interessano, cliccate su questo pulsante per far comparire il quadrante di movimento, dove dovrete cliccare col pulsante sinistro per indicare la destinazione del salto iperspaziale. Il costo in risorse del balzo viene regolarmente aggiornato accanto al vostro cursore: se il valore diventa rosso, significa che non avete UR a sufficienza per compiere il balzo.

Muovere le astronavi

Premete il tasto M o cliccate col pulsante sinistro sull'opzione Muovi; quindi, inviate l'ordine di movimento come avreste fatto nella normale schermata di gioco. Questa funzione particolarmente utile per muovere le astronavi su distanze molto lunghe.

LEGENDA DEI SISTEMI DEI SENSORI:

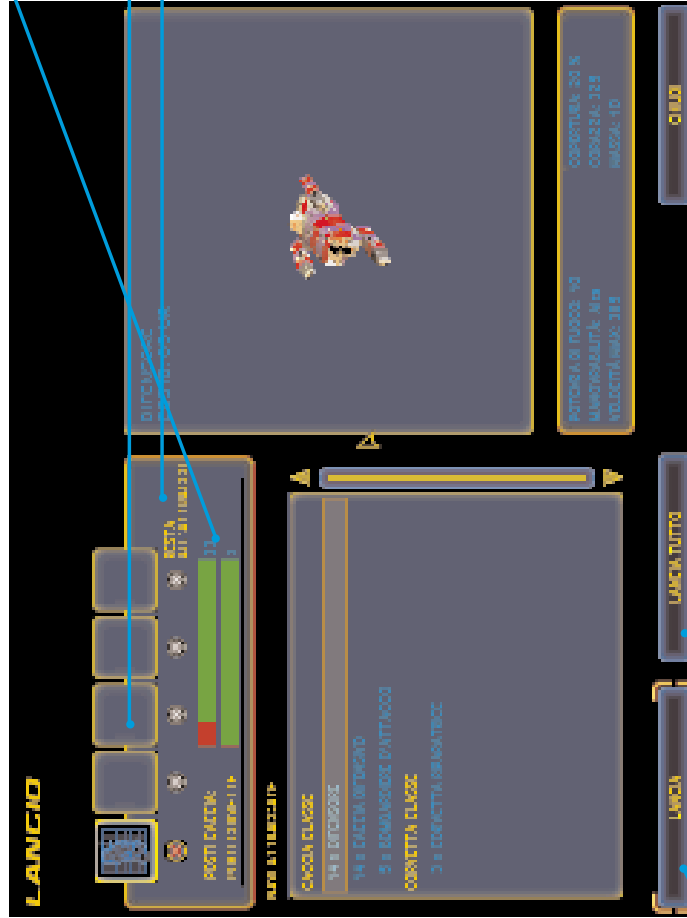
OGGETTO	INDICA:
PUNTI VERDI	VOSTRE ASTRONAVI
PUNTI VERDI LAMPEGGIANTI	ASTRONAVI SELEZIONATE
PUNTI ROSSI	ASTRONAVI NEMICHE
PUNTI GIALLI	ALLEATI
PUNTI MARRONI	ASTEROIDI
PUNTI MARRONI SFUOCATI	NUBI DI POLVERE COSMICA
'PING' ROSSI	MOSTRANO DOVE È IN CORSO UNA BATTAGLIA E DOVE I RILEVATORI DI PROSSIMITÀ HANNO IDENTIFICATO DEI VASCELLI NEMICI
'PING' VERDI	POSIZIONE DELLE NAVI APPENA COSTRUITE
'PING' GIALLI	POSIZIONE DELLE ANOMALIE (SOLO GIOCO SINGOLO)

- Per accedere alla schermata di lancio:
- Selezionate l'astronave dalla quale deve avvenire il lancio, aprite il menu del pulsante destro e scegliete Lancia.
 - Aprirete la barra delle applicazioni, in fondo allo schermo, e cliccate col pulsante sinistro su quello di lancio.
 - Premete il tasto L.

La schermata di lancio vi permette di controllare quali astronavi sono attualmente all'attracco e di impostare i parametri di lancio. L'elenco delle navi all'attracco si trova nel pannello di sinistra, mentre una rappresentazione grafica del tipo di astronave selezionata compare in quello di destra. La fila di icone sopra quest'ultimo pannello rappresenta l'Astronave Madre e tutti i vostri Trasporti.

Lanciare delle astronavi

Cliccate col pulsante sinistro sul tipo di astronave che volete lanciare quindi selezionate l'opzione Lancia, che si trova nella parte inferiore dello schermo.



Capacità di attracco

Le due barre di colore verde rappresentano graficamente la capacità restante della nave. Il numero di Caccia e Corvette attualmente all'attracco si trova sulla sinistra delle rispettive barre.

Selezionare il vascello per il lancio

Se avete costruito dei Trasporti, qui compaiono le loro icone: per vedere quali navi sono all'attracco nei diversi vascelli, cliccate col pulsante sinistro sulle icone della lista.

Restare all'attracco

Cliccate col pulsante sinistro su questo pulsante per far restare i mezzi d'assalto nell'Astronave Madre o nel Trasporto, dopo l'attracco.

Lanciare tutto

Per lanciare tutte le astronavi all'attracco in un dato vascello, dovete usare il pulsante Lancia tutto.

5 GIOCATTORE SINGOLO

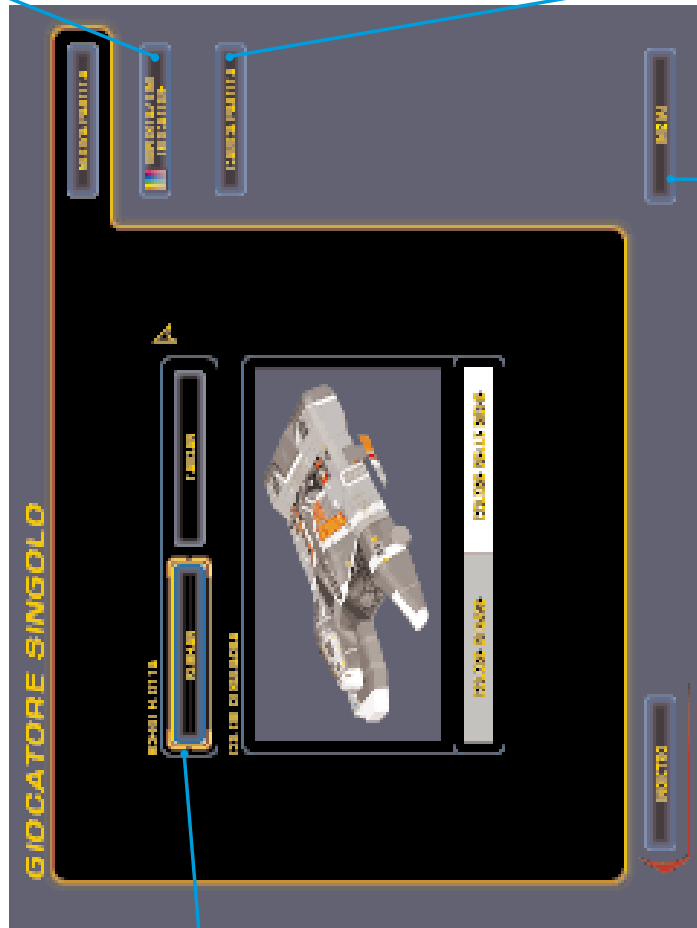
Immagine

5.1. Iniziare una partita

Per cominciare una nuova partita a giocatore singolo, cliccate sul pulsante Giocatore singolo del menu principale.

Scegliere la flotta

Cliccate col pulsante sinistro su Kushan o Taïidan per scegliere la flotta con la quale giocare. Una nave-esempio compare nella finestra, per mostrare lo schema di colori selezionato.



Impostazioni del giocatore

In questa schermata, potete decidere il colore di base e quello secondario delle vostre astronavi. Per modificare il colore di base, cliccate col pulsante sinistro sull'opzione Colore di base: comparirà un piccolo cerchio, all'interno di un riquadro con tutti i colori dell'arcobaleno. Spostate questo cerchio fino a quando non avrete ottenuto una tonalità di colore che vi soddisfi. Per modificare il colore secondario, invece, dovete selezionare il pulsante Colore delle righe e ripetere il procedimento appena descritto. Potete anche spostare l'indicatore della luminosità: esso si trova a destra del riquadro dei colori e, muovendolo su e giù, varia la brillantezza dei colori.

Caricare una partita salvata

Cliccate col pulsante sinistro sull'opzione Carica partita: comparirà una schermata con l'elenco di tutte le partite salvate. Tenete presente che Homeworld salva automaticamente la campagna all'inizio di ogni suo nuovo livello: questi salvataggi automatici compaiono insieme a quelli da voi eseguiti. Per caricare un file, selezionatelo con il pulsante sinistro del mouse e poi cliccate sull'opzione Carica partita.

Cominciare la partita

Quando siete soddisfatti della scelta della flotta e del colore, cliccate col pulsante sinistro sull'opzione Inizia! per cominciare la campagna a giocatore singolo.

Salvare una partita

In qualsiasi momento, durante il gioco, potete premere il tasto Esc e scegliere quindi Salva partita dal menu che compare. Una volta apparsa la schermata di salvataggio, cliccate col pulsante sinistro nel piccolo riquadro sotto l'elenco dei salvataggi e scrivete il nome del nuovo file: quando avete finito, cliccate sul pulsante Salva partita.

5.2 PERSONAGGI

Linee Immagine

I due personaggi di cui sentirete parlare pi spesso, in Homeworld, sono il Comando della Flotta e il Servizio Informazioni. Ogni volta che uno di loro avr qualcosa da dirvi, compariranno dei sottotitoli nella parte alta dello schermo, vicino alla loro icona.



5.3 OBIETTIVI DI MISSIONE

Linee Immagine

Gli obiettivi di missione nella partita a giocatore singolo vengono mostrati nel lato destro della barra delle applicazioni. Potete cliccare col pulsante sinistro su ogni singolo obiettivo per far ripetere il brano parlato che lo descrive. Gli obiettivi primari devono necessariamente essere completati per superare la missione, quelli secondari sono invece lasciati alla vostra discrezionalità.



6 MULTIGIOCATTORE

Immagine

Homeworld pu essere giocato contro avversari umani o gestiti dal computer, in un grande numero di diverse modalit . Anche se ci sono tre modi distinti per avviare una partita multigiocatore a Homeworld, essi usano tutti lo stesso sistema per impostare la partita e stabilire le varie opzioni e regole di gioco.

6.2 LAN

Immagine

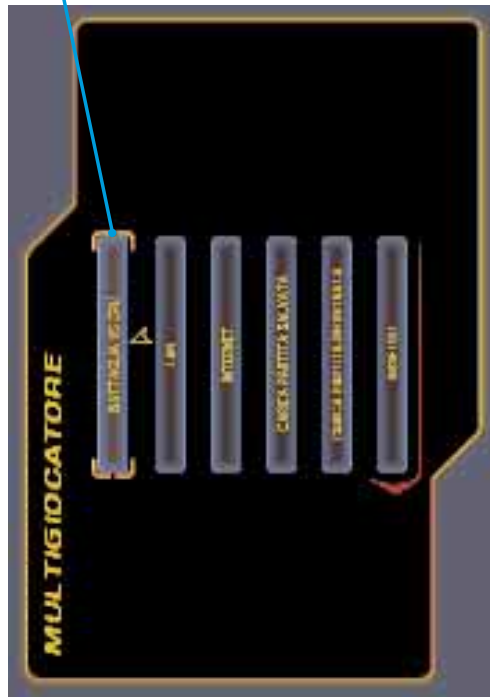
Per giocare a Homeworld su una rete locale (LAN), scegliete l'opzione LAN dal menu multigiocatore.

IPX LAN

Homeworld rilever automaticamente la presenza di una rete LAN IPX o TCP/IP, scegliendo il protocollo adatto alla situazione; in situazioni normali, pertanto, non avrete alcuna necessit di modificare quest'opzione . Se, per, disponete sia di IPX sia di TCP/IP, Homeworld user come standard IPX. Gli utenti che vogliono controllare direttamente questa selezione possono selezionare il pulsante IPX o quello TCP/IP per attivare il relativo protocollo.

6.1 Battaglia contro la CPU

Quest opzione consente di giocare partite multigiocatore contro avversari gestiti dal computer. Dopo aver creato una partita selezionando tutte le opzioni (vedete l'apposita sezione di questo manuale), cliccate sul pulsante Inizia! per far cominciare il gioco.



6.2.1 Giocare una partita via LAN

In questa schermata, cliccate col pulsante sinistro sul riquadro del nome e scrivete quello con cui volete essere conosciuti sul campo di battaglia, premendo Invio quando avete finito. Cliccate sul pulsante Impostazioni giocatore se volete cambiare la vostra razza o i vostri colori, rispetto a una precedente sessione di gioco multigiocatore. Quando sarete soddisfatti del risultato ottenuto, cliccate col pulsante sinistro su Inizia!.

Tutti coloro che vogliono prendere parte a una medesima partita su LAN devono usare lo stesso protocollo.

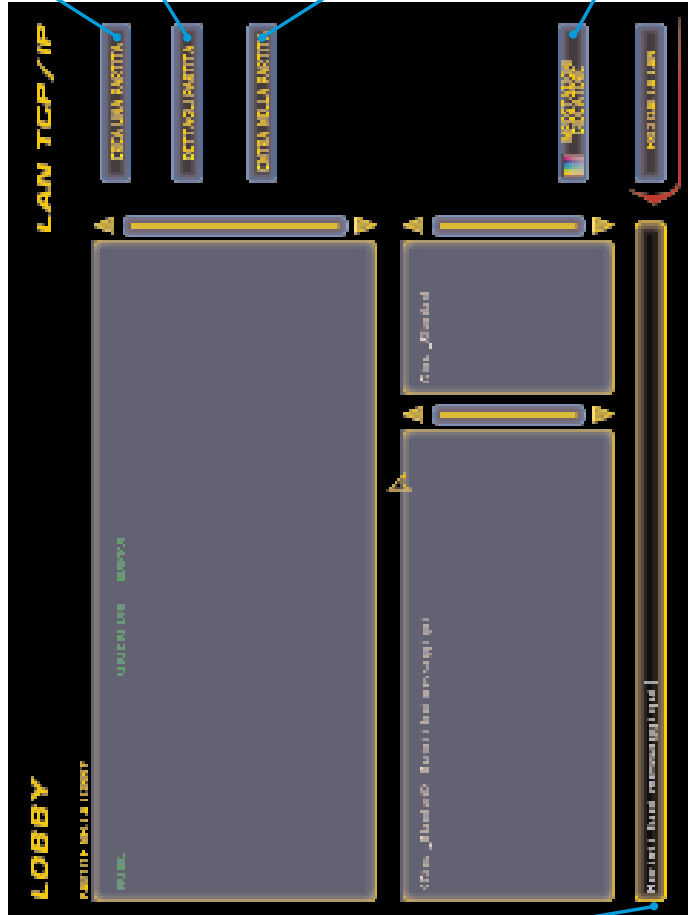


La Lobby è il luogo dove potete andare per vedere chi altro c'è nella LAN, parlare, organizzare la vostra partita o vedere quali partite accettano ancora dei partecipanti. I nomi dei giocatori presenti nella Lobby sono presenti nel pannello inferiore destro, mentre tutti i messaggi compaiono nel pannello inferiore sinistro.

Scambiare messaggi

Se volete inviare dei messaggi agli altri giocatori della Lobby, dovete semplicemente cliccare col pulsante sinistro nell'apposito riquadro e scrivere quello che volete. Per inviare un messaggio privato a una persona in particolare, scrivete /<nomegiocatore> prima del messaggio.

- Creare la vostra partita**
Cliccate sul pulsante Crea una partita: in questo modo, si apre la schermata delle impostazioni di gioco.
- Dettagli partita**
L'elenco delle partite disponibili nella Lobby compare nel grande pannello superiore: per vedere le impostazioni di ogni singola partita, cliccate col pulsante sinistro sul nome di quella che vi interessa e poi selezionate questo pulsante.
- Entra nella partita**
Cliccate col pulsante sinistro sulla partita alla quale volete unirvi, nell'elenco principale, e poi selezionate questo pulsante.
- Impostazioni giocatore**
Se volete cambiare flotta o colore, cliccate su questo pulsante.



6.2.3 IMPOSTARE UNA PARTITA

LEGGI

Impostazioni della partita

La schermata delle impostazioni di gioco vi permette di stabilire il nome della partita e il numero di giocatori controllati dal computer che vi prenderà parte, come pure tutte le altre opzioni disponibili.

Inizia con

Questa impostazione vi permette di decidere se iniziare il gioco con un Trasporto o un Astronave Madre.

Dare un nome alla partita

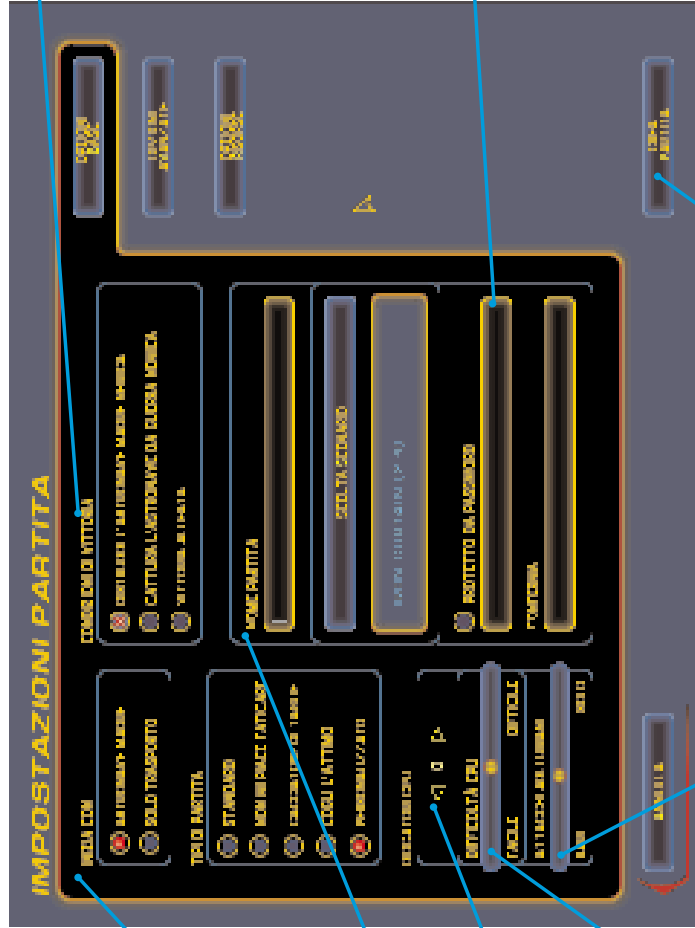
Cliccate in questo pannello e scrivete il nome della partita.

Numero dei giocatori del computer

Cliccate col pulsante sinistro sulle frecce per aumentare o diminuire il numero di avversari in gioco gestiti dal computer.

Difficoltà CPU

Questo indicatore serve per impostare il livello di bravura degli avversari controllati dal computer.



Condizioni di vittoria

Questi riquadri servono per impostare le condizioni di vittoria del gioco. La distruzione dell'Astronave Madre nemica implica la distruzione di quest'unità, mentre la cattura delle navi da guerra nemiche permette di vincere anche in questo modo. Vittoria alleata significa che i giocatori alleati possono vincere la partita insieme, quando riescono a sconfiggere i loro nemici.

Password

Se volete impedire l'accesso alla partita a tutti coloro che non conoscono la vostra password, selezionate l'opzione Protetta da password. Cliccate sul riquadro che si trova immediatamente sotto e inserite la password che volete utilizzare; la dovete poi confermare reinsendendola, identica, nel pannello appena pi sotto. Per far sì che altri giocatori possano unirsi alla vostra partita, dovete comunicare loro la password necessaria.

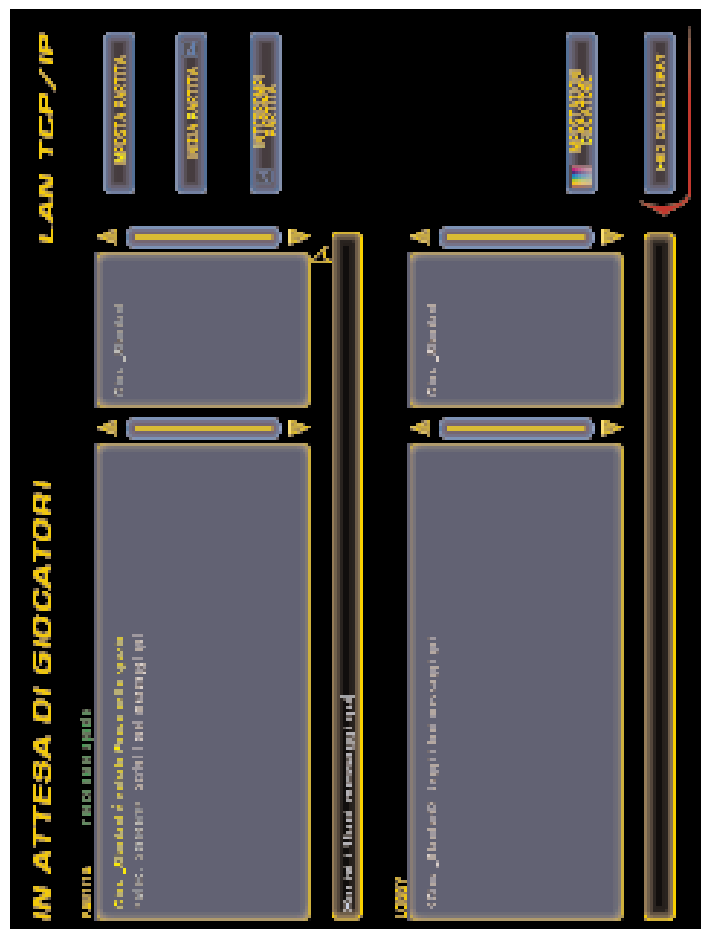
Creare una partita

Tutte le altre opzioni di gioco sono spiegate pi avanti, nella sezione dedicata alle opzioni delle partite multigiocatore. Quando siete soddisfatti delle vostre scelte, cliccate col pulsante sinistro sull'opzione Crea una partita.

CPU attacca umani

Questo indicatore serve per impostare la possibilità di attacchi agli umani da parte dei giocatori controllati dal computer.

Dopo aver creato la partita ritornate alla Lobby, dove dovete attendere che altri giocatori si uniscano alla vostra partita. Quando siete pronti a iniziare, potete selezionare l'opzione Inizia partita . Se volete cambiare delle opzioni, cliccate sul pulsante Impostazioni partita e tornerete alla schermata delle opzioni di gioco: se avete invece deciso di non fungere pi da host della partita, cliccate col pulsante sinistro su Interrompi partita .



6.3 INTERNET

Homeworld pu essere giocato anche via Internet tramite il World Opponent Network, un servizio gratuito di gioco on-line. Se ancora non avete un nominativo registrato, dovete crearne uno per poter giocare a Homeworld.

6.3.1 IL COLLEGAMENTO

LINE

Da questa schermata vi potete collegare a WON ed possibile modificare i colori della vostra flotta, cambiare la password o creare un nuovo nominativo.

Lancia WON!

Per collegarvi al World Opponent Network, cliccate su questo pulsante e vi ritroverete nella Lobby WON di Homeworld. L'impostazione e il gioco su WON sono identici a quelli gi descritti per il gioco su LAN, con l'eccezione che qui vi sono stanze multiple invece che una sola Lobby.

Impostazioni Firewall

Se vi trovate dietro a un firewall, dovrete cliccare sul pulsante Dietro a un firewall. Se, invece, siete certi di non essere dietro a un firewall, usate l'opzione Non dietro a un firewall: nel caso non siate certi della presenza o meno di un firewall, scegliete la funzione Autorilevamento, che attiva come standard.

Nota tecnica: quando create una partita, se uno o pi partecipanti sono dietro a un firewall, WON creer un server dedicato per il gioco, invece di utilizzare la connessione standard pari a pari. Gli utenti dotati di modem lenti che vogliono creare una partita dovrebbero usare l'opzione Dietro a un firewall (anche se, in effetti, non sono dietro a un firewall), in modo che WON crei per loro un server dedicato, che richieder una larghezza di banda ridotta al loro modem.

Ricordatevi: se non siete certi della presenza o meno di un firewall, selezionate Autorilevamento.

Impostazioni giocatore

Cliccate su questa opzione, se volete cambiare flotta o colori.

Cambia password

Se volete modificare la vostra password WON, cliccate su quest'opzione col pulsante sinistro.

Creare un nuovo nominativo

Se non avete un nominativo WON, cliccate col pulsante sinistro su quest'opzione, quindi immettete le informazioni necessarie.

Nome

Cliccate in questo pannello e scrivete il nome che volete usare come vostro nominativo WON. Password

Cliccate col pulsante sinistro su quest'opzione e inserite la password che volete usare.

Conferma password

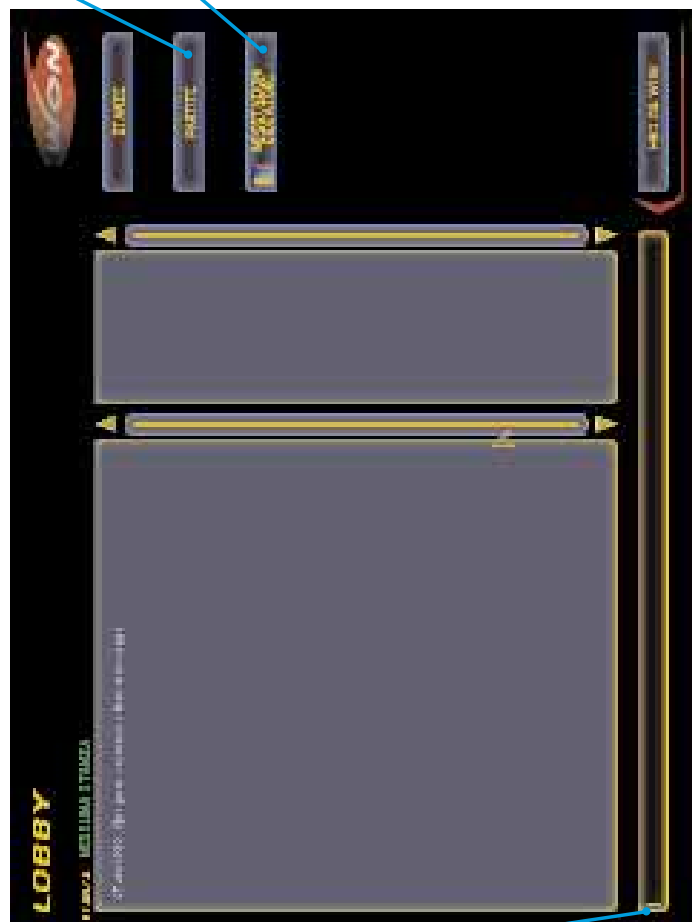
Usate questa funzione e inserite nuovamente la vostra password, per essere certi di averla inserita correttamente nel pannello precedente.

Nuovo nominativo

Cliccate su questo pulsante per creare un nuovo nominativo. Se inserite un nome gi in uso, dovrete ripetere il processo, inserendo ovviamente un altro nome.



WON organizzato in stanze, nelle quali i giocatori possono entrare a loro piacimento, per creare delle partite oppure partecipare a quelle già esistenti. I giocatori presenti in una stanza sono elencati nel pannello sulla destra, mentre in quello a sinistra compaiono i vari messaggi scambiati tra di loro. I nomi dei giocatori di tutta la Lobby si trovano nel riquadro in basso a destra, e i loro messaggi compaiono nel riquadro inferiore sinistro.



Cambiare stanza

Per cambiare stanza, oppure per creare una nuova, cliccate col pulsante sinistro sull'apposito pulsante.

Entrare in una partita

Se volete prendere parte a una partita presente nella stanza, cliccate sulla relativa opzione.

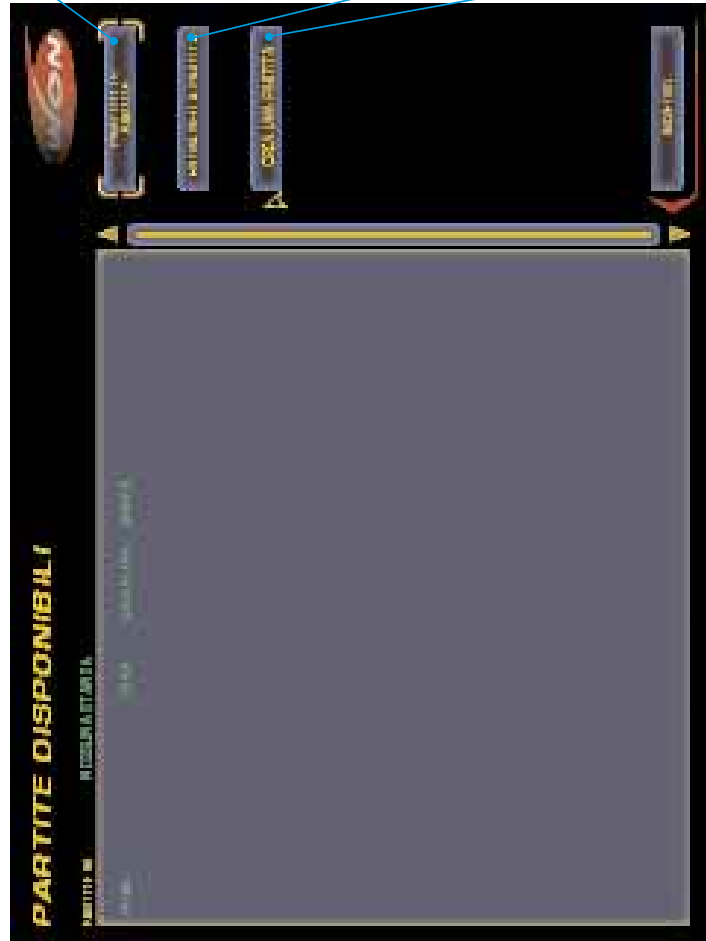
Scambiare messaggi

Se volete inviare dei messaggi agli altri giocatori della Lobby, cliccate col pulsante sinistro e scrivete quello che volete. Se volete inviare un messaggio privato a un solo giocatore, scrivete <nomegiocatore> e quindi il resto del messaggio.

6.3.3 PARTITE DISPONIBILI

Immagine

In questa schermata, potete vedere un elenco di tutte le partite presenti nella stanza, riportate nel grande pannello. Potete prendere parte a una qualsiasi di queste partite, visualizzare le impostazioni di ognuna di esse, aggiornare i tempi di ping o creare la vostra partita.



Aggiornare i tempi di ping

Cliccate col pulsante sinistro sull'opzione per aggiornare i tempi di ping di tutte le partite della lista: pi basso il tempo di ping, pi veloce sar la connessione al gioco.

Prendere parte a una partita

Cliccate col pulsante sinistro sulla partita alla quale volete prendere parte; quindi, selezionate l'opzione Entra nella partita .

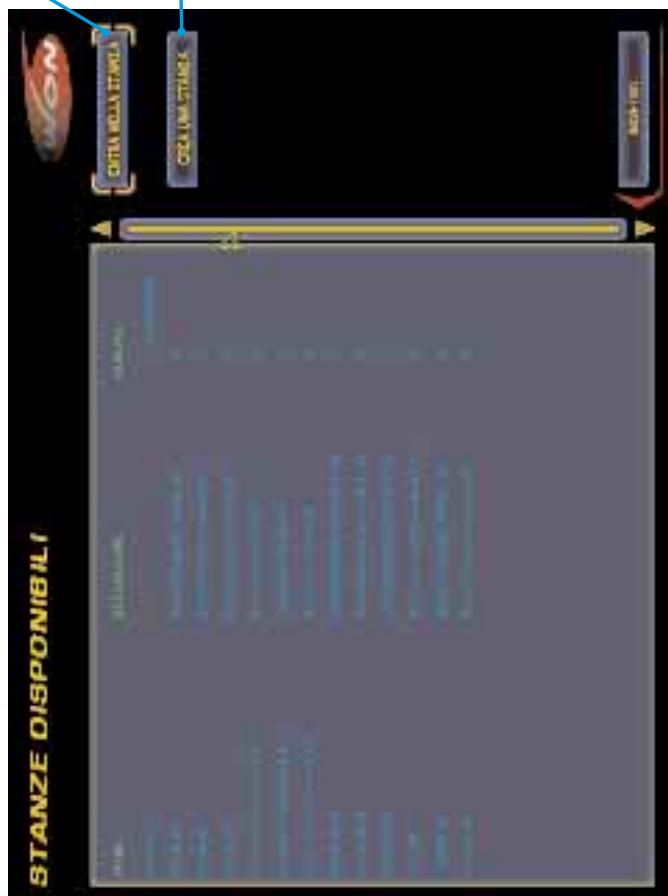
Creare una partita

Cliccate sul pulsante Crea una partita per creare una nuova partita nella stanza attuale. Consultate il paragrafo dedicato alle opzioni multigiocatore per maggiori informazioni sulle operazioni da compiere.

Da questa schermata potete consultare l'elenco delle stanze presenti in WON, sul pannello grande: potete entrare in una di queste stanze, o decidere di crearne una nuova.

Entrare in una stanza
Per entrare in una stanza, cominciate con il cliccare col pulsante sinistro sul suo nome, quindi usate il pulsante Entra nella stanza .

Creare una stanza
Per creare una stanza, selezionate l'opzione Crea una stanza e inserite tutte le informazioni necessarie.



6.4 IMPOSTARE LE OPZIONI MULTIGIOCATTORE

UnmagLine

Tipi di partita

Homeworld dispone di diverse configurazioni di controllo predefinite, per adattarsi ai diversi tipi di partita multigiocatore. La selezione di uno di questi tipi modifica molte opzioni, in tutte le diverse schermate che le contengono.

Non mi piace faticare:

In questo tipo di partita non vi dovete preoccupare della raccolta di risorse: riceverete un rifornimento di UR sufficiente a soddisfare ogni vostra necessità. Cacciatore di taglie:

In questa partita sono attive le taglie: ogni astronave nemica che distruggete vi dà diritto a riscuotere una taglia in UR. I giocatori che dispongono delle flotte pi numerose hanno sulla testa una taglia pi corposa, cosa che li rende bersagli pi appetibili.

Cogli l'attimo:

Questa partita prevede la cattura delle astronavi nemiche per arrivare alla vittoria.

Opzioni avanzate

Condizioni di vittoria:

Decide se il gioco si vince distruggendo le Astronavi Madri degli altri partecipanti, oppure catturando una nave da guerra nemica.

Disattiva ricerca:

Questa opzione permette di disattivare lo schema delle ricerche usato dal gioco, permettendo a tutti i giocatori di accedere, fin dall'inizio della partita, a tutte le tecnologie.

Disattivare le casse:

Se disattivate l'opzione Casse, durante le partite non compariranno le casse bonus.

Disattiva limite unit :

Con questa operazione diventa possibile realizzare un numero indefinito di astronavi. In questo modo, una partita pu risultare seriamente rallentata, anche sui computer pi veloci .

Disattivare il consumo di carburante:

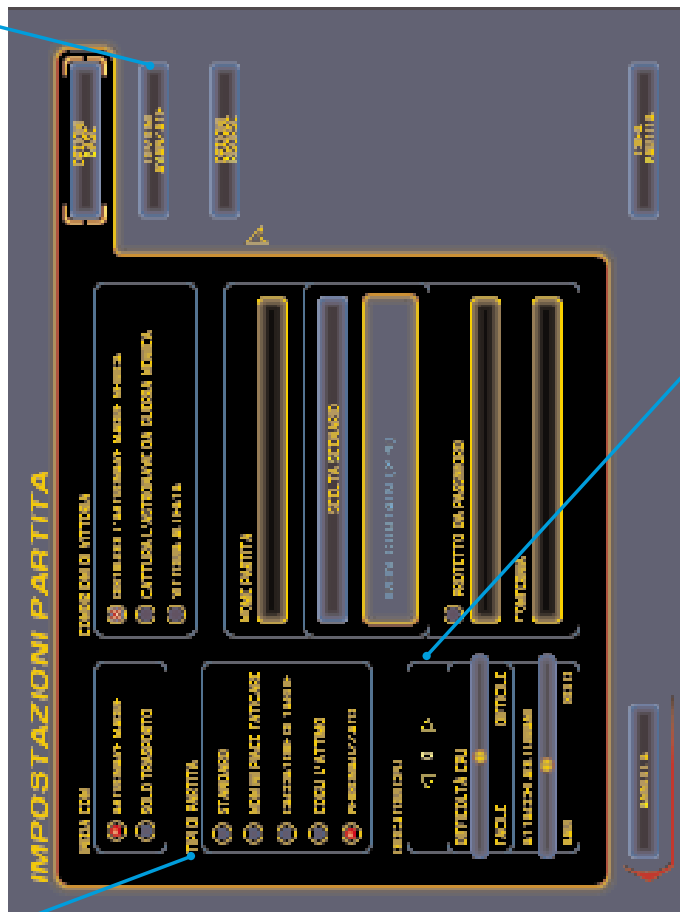
Se vi imbatte in difficoltà nel tenere sotto controllo i serbatoi di tutti i vostri mezzi d'assalto (Caccia e Corvette), disattivate l'opzione relativa al consumo di carburante.

Vittoria alleata:

Attivando questa opzione, tutti i giocatori alleati potranno arrivare a una vittoria comune, sconfiggendo i giocatori che non sono loro alleati.

Taglie:

Quando l'opzione attiva, ottenete una taglia in UR per ogni unit nemica che riuscirete a distruggere. Ovviamente, le astronavi pi potenti hanno un valore maggiore.



Opzioni di base

Sceita scenario

Questa funzione vi consente di decidere dove avr luogo la battaglia multigiocatore. Il numero che si trova dopo il nome della mappa indica il numero massimo di giocatori supportato.

Giocatori CPU:

Imposta il numero di giocatori gestiti dal computer presenti in gioco.

Inizia con:

Questa opzione vi permette di stabilire se tutti cominceranno il gioco con un Astronave Madre, oppure se qualcuno si dovr accontentare di un Trasporto.

6.4 IMPOSTARE LE OPZIONI MULTIGIOCATORE

L'immagine

6.5 Salvare una partita multigiocatore

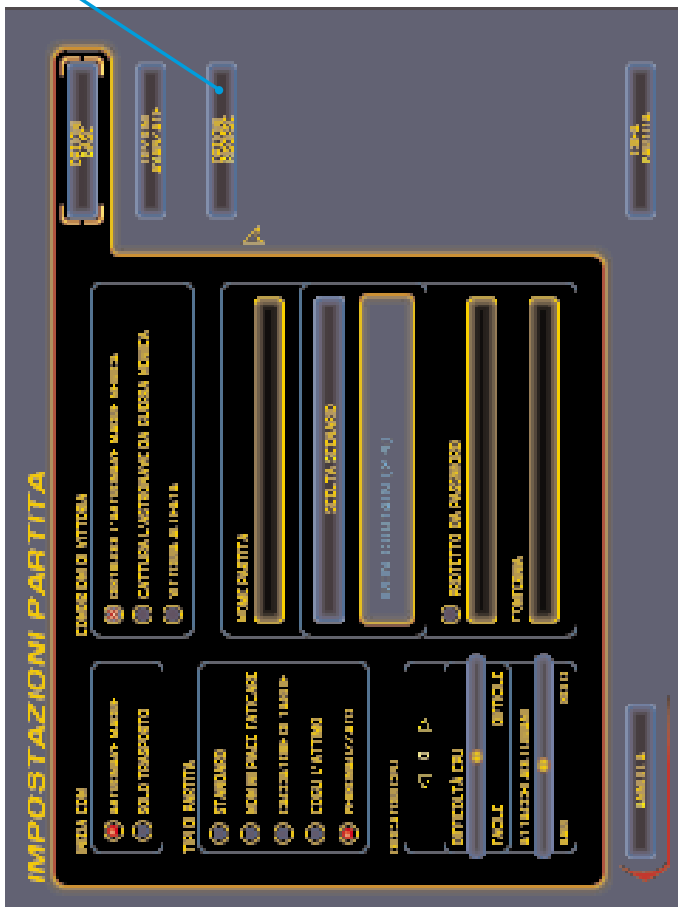
Mentre state giocando, premete il tasto Esc e quindi scegliete Salva partita dalle opzioni che compaiono. Questa opzione identica nel funzionamento a quella del gioco singolo.

6.6 Caricare una partita multigiocatore

Dal menu multigiocatore, cliccate col pulsante sinistro su Carica partita salvata per far comparire l'elenco di tutti i file di salvataggio. Ora cliccate, sempre col sinistro, sul nome di una delle partite e quindi nuovamente sul pulsante Carica partita .

6.7 Registrare una partita multigiocatore

Homeworld vi permette di registrare una partita multigiocatore per rivederla in seguito, da una qualsiasi angolazione. Quando volete avviare la registrazione, premete il tasto Esc e cliccate sul pulsante Registra partita : dovrete seguire un procedimento identico a quello del salvataggio delle partite. Per caricare poi una registrazione, cliccate sul pulsante Carica partita registrata nel menu multigiocatore: una volta finito il caricamento, potrete centrare la visuale su una qualsiasi astronave, tramite il sistema dei sensori.



Opzioni delle risorse

Disattiva raccolta:

Quest'opzione attiva o disattiva la raccolta delle risorse. Quando disattiva, dovrete attivare qualche altro metodo di rifornimento, oppure esaurirete molto presto le vostre UR iniziali.

Risorse iniziali:

Imposta il livello di risorse con il quale ogni fazione partecipante inizia lo scenario.

Rifornimento di risorse:

Quest'opzione si attiva cliccando col pulsante sinistro nel riquadro di attivazione: potrete, quindi, decidere quanto spesso i giocatori riceveranno un rifornimento di risorse e quanto grande sar .

Quantitativo totale:

Se attivate quest'opzione, riceverete un solo rifornimento di risorse, dopo un certo lasso di tempo dall'inizio del gioco. Potete regolare sia il tempo di attesa per questo prezioso dono che la sua quantità .

Opzioni del giocatore

Sceita flotta:

Qui potete decidere di giocare nei panni dei Kushan o dei Taidan, nella partita che state creando.

Scegliere i colori delle astronavi:

In questa schermata, potete modificare il colore principale e quello secondario delle vostre navi spaziali. Per cambiare il colore di base cliccate sul pulsante Colore di base : un piccolo cerchio bianco comparirà all'interno del riquadro

con tutti i colori. Spostate questo cerchio, tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse, fino a quando non avrete trovato il colore che cercate. Per cambiare il colore secondario, dovrete selezionare il colore delle righe, ripetendo poi lo stesso procedimento appena descritto. Potete anche modificare la brillantezza dei colori, spostando l'indicatore che si trova sulla destra del riquadro dei colori.

OPZIONI

7 OPZIONI

Il menu delle opzioni si pu aprire sia dal menu iniziale sia premendo Esc in qualsiasi momento, durante la partita. In questo menu, sono presenti molte opzioni relative all'azione di gioco e alle impostazioni del programma.

7.1 OPZIONI AUDIO

NUMERI CANALI

Il numero di effetti sonori che il gioco pu mixare contemporaneamente. Un numero elevato garantisce un'esperienza qualitativamente migliore, ma riduce la velocit del gioco. Selezionando Auto permetterete al motore audio del gioco di disattivare dei suoni nelle situazioni di gioco pi intricate, suoni che ritomeranno attivi non appena la velocit di gioco torner accettabile.

Impostazioni del volume

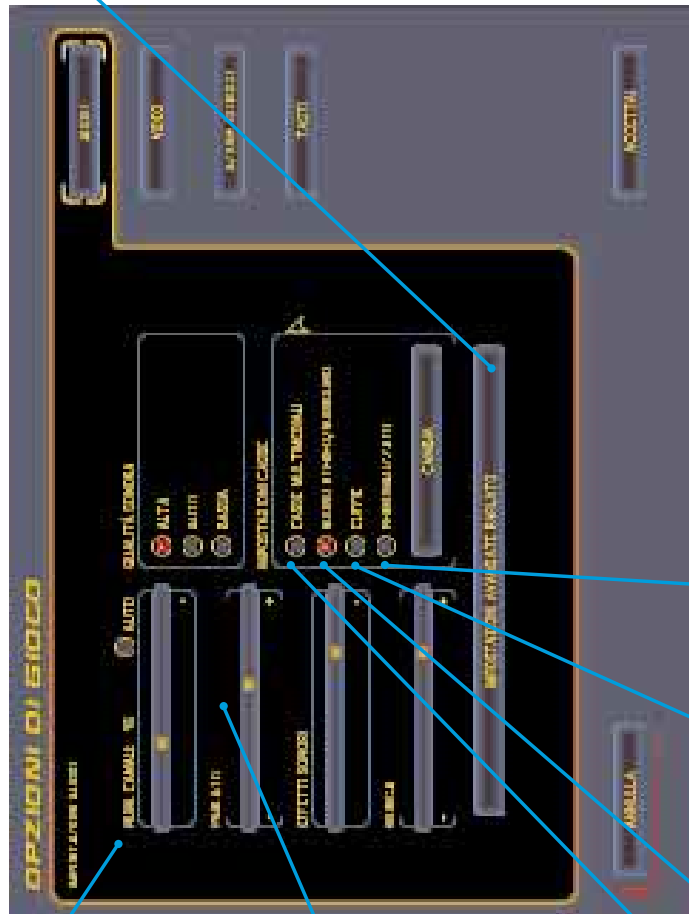
Questa sezione, che formata da tre indicatori a scorrimento, vi permette di regolare i livelli del volume del parlato di gioco, degli effetti sonori e della musica, ognuno indipendentemente dall'altro. Tenete premuto il pulsante sinistro del mouse e spostate il mouse a sinistra o a destra, per diminuire o aumentare il volume dei singoli elementi.

Casse multimediali

Questa opzione regola il motore audio per ottimizzare le prestazioni con il sistema standard di casse multimediali.

Suono stereo/surround

Questa funzione regola il motore audio per ottimizzare le prestazioni con un sistema di casse multimediali a elevate prestazioni.



Impostazioni avanzate parlato

Accedete a questo sotto-menu cliccando col pulsante sinistro sull'opzione Impostazioni avanzate parlato. Cliccate poi sul pulsante Accetta quando avete regolato tutte le opzioni secondo le vostre preferenze.

Impostazioni voci:

Potete usare questa funzione per decidere quali elementi del parlato volete sentire nel corso del gioco. Cliccate col pulsante sinistro sui riquadri di attivazione per attivare o disattivare i diversi elementi. Le voci dei comandi sono quelle in risposta ai vostri ordini; i rapporti sono gli aggiornamenti su quanto rilevato dai sensori, quanto avvenuto in battaglia e altro; i rumori di battaglia non sono strettamente necessari per lo svolgimento del gioco, ma aggiungeranno molto all'atmosfera che vi circonda.

Sceita voce:

Con quest'opzione, potete disattivare o attivare qualsiasi delle tre voci che vengono usate nel gioco. Cliccate col pulsante sinistro su Ascolta per ascoltare un esempio delle voci.

Qualit sonora

L'impostazione raccomandata Alta qualit ; Bassa qualit pu comunque far funzionare il gioco pi velocemente. Selezionando Auto permetterete al motore audio del gioco di ridurre la qualit sonora nelle situazioni di gioco pi intricate, per poi ripristinarla non appena la velocit di gioco torner accettabile.

Nota: nelle partite multigiocatore, potete cambiare traccia audio con il tasto [<] per la traccia precedente, e il tasto [>] per quella seguente. L'elenco delle tracce disponibili si limita alle tracce ambientali e di battaglia.

Cuffie

Questa funzione regola il motore audio per ottimizzare le prestazioni con delle cuffie standard.

Personalizzato

Potete usare quest'opzione per regolare alla perfezione il motore sonoro perch renda al meglio sulle vostre casse o con le vostre cuffie.

Sistema di rendering

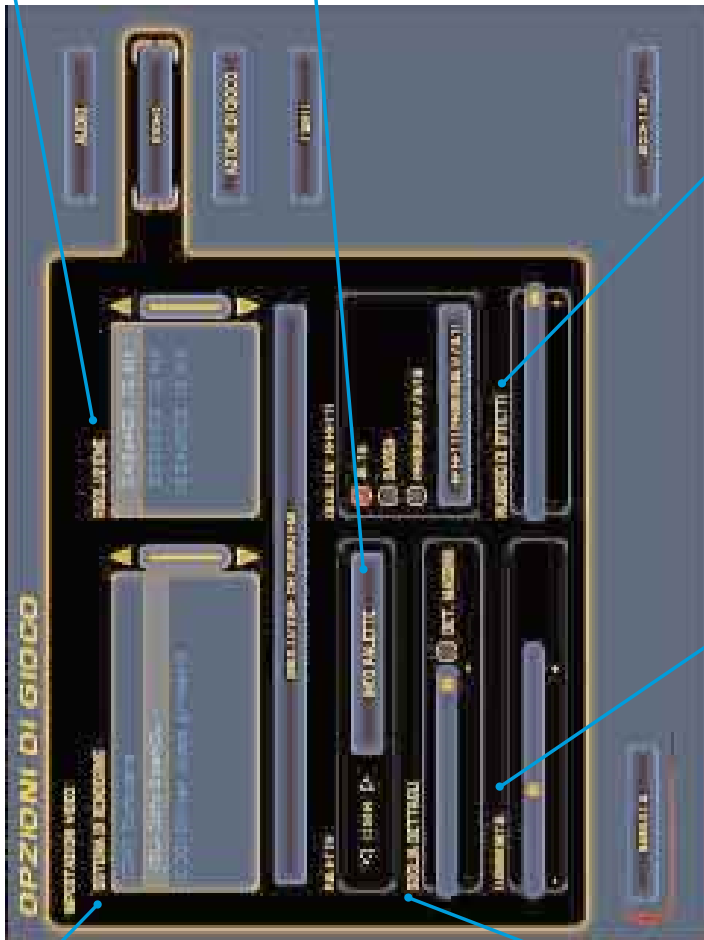
Tutti i sistemi in grado di far funzionare Homeworld possono utilizzare la modalit Software. Molti utenti dispongono per di acceleratori hardware, che permettono di usare le modalit Direct3D od OpenGL. Questo elenco contiene tutti i sistemi di rendering supportati dal vostro sistema, e pu comprendere le voci Software, Standard OpenGL, 3dFX OpenGL e Direct3D Primario. Se non avete un acceleratore grafico che supporta OpenGL, avrete comunque l'opzione Standard OpenGL. Notate che questa modalit sar molto pi lenta di quella software.

Risoluzione

Questo pannello riporta le risoluzioni video disponibili con il sistema di rendering che avete selezionato. Le risoluzioni pi basse velocizzano il gioco a scapito dei dettagli: per modificare le impostazioni, cliccate col pulsante sinistro e scegliete la risoluzione che volete.

Palette

Alcune schede video non supportano le texture con palette e richiedono della RAM addizionale per memorizzare delle copie temporanee di queste texture. Quest'opzione vi d la possibilit di regolare la quantit di memoria riservata alle palette: aumentando questa quantit cateranno i rallentamenti grafici che si verificano quando le texture vengono trasferite alla vostra scheda video. Se la vostra scheda video non ha questo problema con le texture con palette, questa funzione disattiva.



Soglia dettagli

Questa sbarra a scorrimento controlla il livello della complessit delle forme geometriche nelle immagini renderizzate. Portando la barra a sinistra si riduce il numero di poligoni per ogni singolo fotogramma, rendendo le astronavi pi grezze nell'aspetto. Cercate di trovare il bilanciamento ottimale tra la velocit di gioco e la qualit visiva.

Luminosit di gioco

Quest'opzione fa riferimento alla luminosit del rendering delle astronavi, senza influenzare l'interfaccia utente oppure i fondali. Potete usarla per regolare la luminosit e il contrasto del gioco sul vostro computer.

Numero di effetti

Questo indicatore influenza il numero di effetti grafici usati dal gioco. Aumentando il valore si ottiene un'esperienza pi ricca e coinvolgente, con pi effetti speciali: il gioco pu per essere pi lento. Per migliorare la velocit di gioco, riducete il numero degli effetti.

Effetti personalizzati

In questo sotto-menu, potete decidere quali effetti grafici avanzati attivare durante il gioco. Ognuno di questi effetti ha un costo in termini di prestazioni e un beneficio relativamente alla qualità grafica. I singoli effetti possono essere attivati o disattivati cliccando col pulsante sinistro sul riquadro di attivazione, presente alla sinistra del nome.

Filtro superficie:

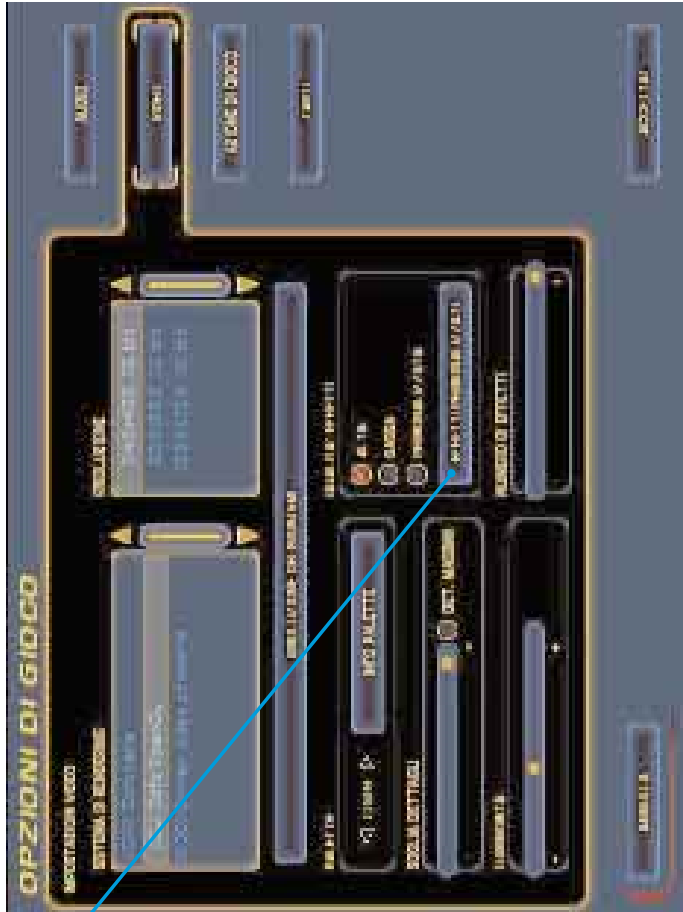
Selezionando quest'opzione le texture appariranno più fluide e meno grezze. Il filtro delle superfici non è disponibile quando si usa il rendering software.

Sfondo:

Quest'opzione determina se lo sfondo che raffigura la galassia deve essere mostrato oppure sostituito da un fondale nero come lo spazio. Se il vostro computer non è molto veloce, o se state usando il rendering software, disattivando lo sfondo della galassia, velocizzerete leggermente il gioco.

Effetto puntini:

Selezionando quest'opzione, il sistema di rendering software mostra le trasparenze con un effetto schermo-porta, il che vuol dire che le prestazioni miglioreranno a scapito della qualità grafica.



Effetto proiettile:

Attivando quest'opzione, potrete semplificare le tracce dei proiettili, aumentando leggermente la velocità di gioco sui computer più lenti, specialmente nel corso delle battaglie più caotiche. Usate anche l'opzione Numero di effetti per questo scopo.

Effetto colpi:

Attivando quest'opzione si disattivano gli effetti dei proiettili, che vengono eseguiti quando un proiettile colpisce un qualsiasi oggetto. I possessori di computer lenti e senza acceleratori hardware possono usare questa funzione per velocizzare l'esecuzione del gioco. Usate anche l'opzione Numero di effetti per questo scopo.

Effetto danni:

Quando le astronavi vengono danneggiate, possono andare a fuoco, emettere fumo o perdere detriti. Graficamente l'effetto molto bello, ma richiede un notevole sforzo al motore di rendering, specie sui computer più lenti e privi di accelerazione hardware. Disattivate questa funzione per velocizzare l'esecuzione del gioco. Usate anche l'opzione Numero di effetti per questo scopo.

Sistema di rendering:

Il vostro sistema verrà esaminato alla ricerca di eventuali driver OpenGL e Direct3D. Se avete entrambe i driver installati nel computer, potrete scegliere quali utilizzare. Volendo, potete anche decidere di eseguire Homeworld nella modalità software, che sarà quella standard in caso di assenza dei driver OpenGL e Direct3D.

Transizione istantanea:

Usando quest'opzione la transizione dalla schermata principale di gioco alle schermate dei sensori sarà immediata, invece che fluida e graduale. Usando la transizione istantanea le prestazioni del gioco miglioreranno; pertanto se il vostro computer non è dei più veloci, dovrete attivare questa funzione.

Effetto goccia:

Questa funzione fa sì che i cerchi del sistema dei sensori siano mostrati con un contorno sfumato. I possessori di computer più lenti dovrebbero disattivare quest'opzione per rendere più veloce il funzionamento del sistema dei sensori.

Effetto fiammata:

Attivando quest'opzione si disattivano gli effetti che si eseguono quando le astronavi sparano dei proiettili. Disattivate questa funzione per velocizzare l'esecuzione del gioco, specie durante le battaglie di grandi dimensioni. Usate anche l'opzione Numero di effetti per questo scopo.

7.3 OPZIONI DI GIOCO

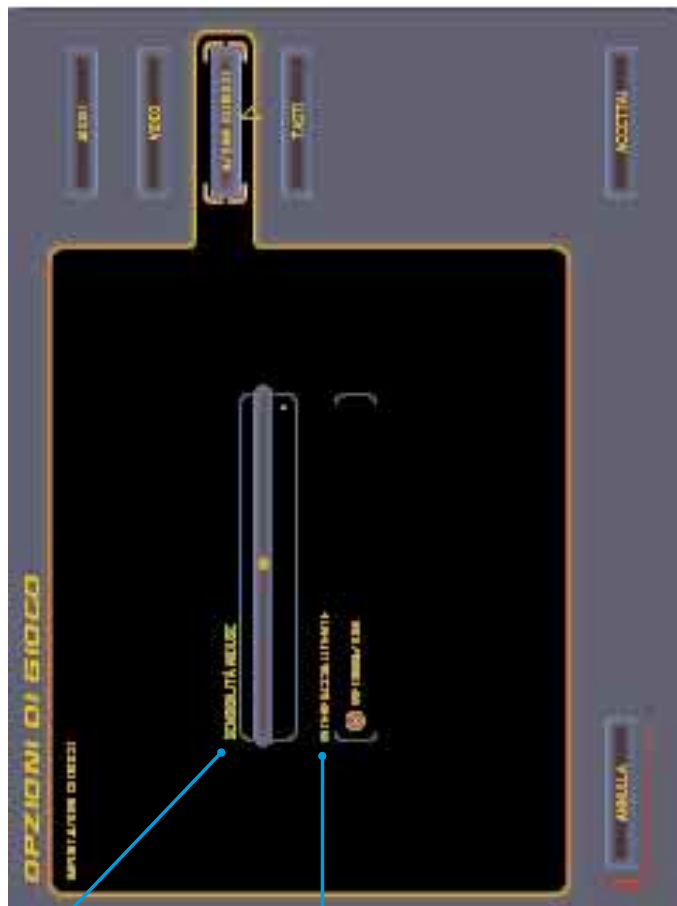
L'immagine

Sensibilit  mouse

L'indicatore a scorrimento controlla il movimento del mouse necessario per spostare il cursore sullo schermo. Cliccate col sinistro e spostate l'indicatore sulla sinistra per rallentare il cursore, oppure sulla destra per aumentare la sua prontezza di risposta ai vostri comandi.

Informazioni

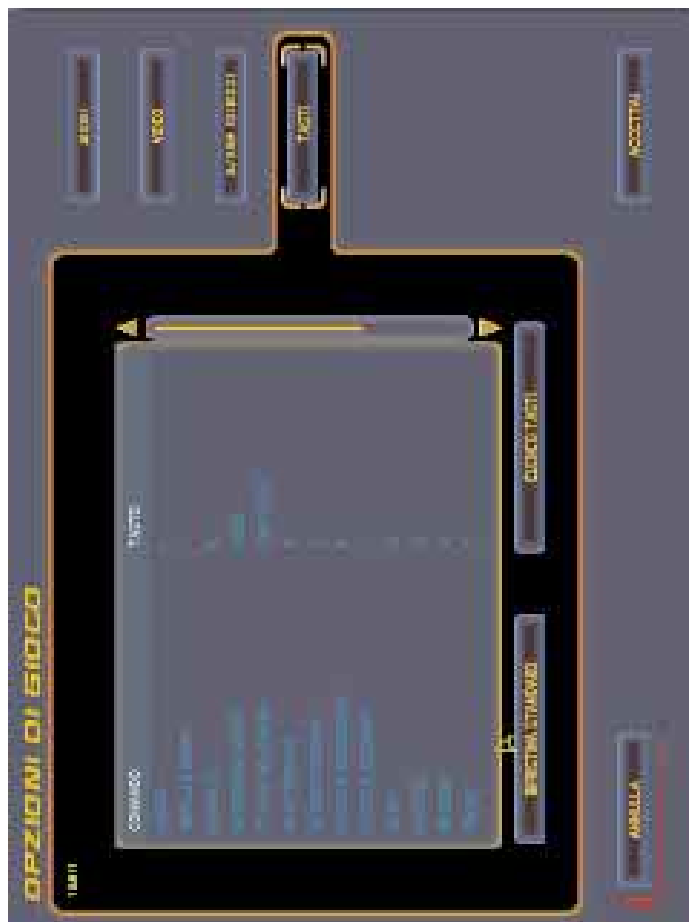
Quando quest'opzione   attiva, ogni volta che selezionate un astronave o un gruppo di astronavi, il loro numero e tipo compariranno nell'angolo superiore destro dello schermo.



7.4 FUNZIONI DEI TASTI

Immagine

Questo menu vi permette di decidere quali comandi di gioco vengono attivati dai vari tasti. Per cambiare l'assegnazione di un tasto, fate un doppio clic sul comando che volete modificare e premete il nuovo tasto. Per annullare tutte le modifiche apportate e riportare i tasti alla loro configurazione standard, cliccate sul pulsante Ripristina default.



DATI SULLE ASTRONAVI

8.1 CATEGORIE DI ASTRONAVI

Le astronavi di Homeworld sono divise in molte categorie diverse, a seconda della loro stazza. Inizialmente non avrete a disposizione nessun mezzo da combattimento di dimensioni superiori alla Corvetta, ma svolgendo le apposite ricerche potrete realizzare astronavi di tutte le classi. Di seguito, trovate una descrizione di tutte le classi:

Mezzi d'assalto:

In questa classe di astronavi di piccole dimensioni rientrano i Caccia e le Corvette. Anche se questi mezzi sono altamente manovrabili (i Caccia sono gli unici in grado di eseguire delle manovre di combattimento complesse), i mezzi d'attacco non possono montare a bordo un reattore di potenza sufficiente per generare il carburante necessario alla propulsione, e devono pertanto essere riforniti. Questo fatto limita il loro raggio utile dall'Astronave Madre, se non vengono accompagnati da una Fregata di Supporto che trasporta il carburante necessario. I mezzi d'assalto sono anche troppo piccoli per disporre di un modulo iperspaziale, dal che consegue che non possono compiere balzi nell'iperspazio.

Navi da guerra:



Questa classe rappresenta la prima generazione di astronavi con equipaggi numerosi e include le Fregate e i Cacciatorpedinieri, insieme ai mezzi di supporto più grandi, come l'Occultatore, il Collettore di Risorse e il Generatore Gravitazionale. Le navi da guerra rappresentano la colonna portante di qualsiasi gruppo d'attacco, e quello che gli manca in manovrabilità viene recuperato in potenza di fuoco e corazzatura. Le navi da guerra sono anche in grado di riparare da sole i danni subiti, seppure in modo limitato.

Super navi da guerra:

Queste enormi astronavi da battaglia costituiscono un grande investimento in termini di risorse, tempo e tecnologia: sono tanto preziose quanto potenti. Seconde solamente all'Astronave Madre come dimensione e numero di uomini di equipaggio, queste navi spaziali sono realizzate ricorrendo a tutte le tecnologie più avanzate. A bordo di ogni nave di questa classe si trova un modulo iperspaziale, e alcuni modelli dispongono anche di strutture di costruzione, che possono utilizzare per realizzare astronavi della classi più piccole. Anche se le super navi da guerra sono potenti e in grado di assorbire una grande quantità di danni, sono vulnerabili ad attacchi portati da un grande numero di piccoli mezzi d'assalto, ragion per cui non dovrebbero mai essere inviate in azione senza un'adeguata scorta di astronavi.

8.2 STATISTICHE E DESCRIZIONI DELLE ASTRONAVI

ALCUNE DEFINIZIONI:		
Massa:	La massa della nave, in tonnellate.	
Potenza di fuoco:	La quantità di danni che la nave può infliggere.	
Corazza:	La quantità di danni che la corazza della nave può sopportare.	
Copertura:	La percentuale dello spazio intorno alla nave coperta dai suoi cannoni.	
Manovrabilità:	Quanto manovrabile e agile è una nave.	
Velocità massima:	La velocità massima della nave.	

DESIGNAZIONE	KUSHAN	TAIIDAN	
SCOUT			
DESCRIZIONE	<p>Fedele al suo nome, lo Scout è un'astronave veloce ed economica, ottima per esplorare il territorio nemico.</p> <p>Vista la grande manovrabilità dello Scout, questo mezzo è eccellente per creare dei diversivi e per colpire leggermente un bersaglio, restando al riparo dai suoi colpi.</p>		
TECNOLOGIE RICHIESTE:	NESSUNA		
	MASSA: 40 TON	MANOVRABILITÀ:	MOLTO ALTA
	ARMAMENTO: 10	VELOCITÀ MASSIMA:	1000M/s
	CORAZZA: 110	FUNZIONE SPECIALE:	SUPER VELOCITÀ
	COPERTURA: 8%	(PREMERE 'Z' PER ATTIVARE)	

DESIGNAZIONE	KUSHAN	TAIIDAN	
INTERCETTORE			
DESCRIZIONE	<p>Anche se è meno manovrabile dello Scout, l'Intercettore compensa facilmente questa lacuna con il suo armamento, decisamente più pesante. Si tratta di un ottimo mezzo per combattere contro i Caccia nemici, senza considerare che è anche in grado, se in gran numero, di impensierire le navi da guerra nemiche.</p>		
TECNOLOGIE RICHIESTE:	MOTORE DEL CACCIA, STRUTTURA DEL CACCIA PESANTE		
	MASSA: 60 TON	MANOVRABILITÀ:	ALTA
	ARMAMENTO: 18	VELOCITÀ MASSIMA:	875 M/s
	CORAZZA: 160	FUNZIONE SPECIALE:	NESSUNA
	COPERTURA: 10%		



DESIGNAZIONE	KUSHAN	TAIIDAN	
DIFENSORE			
DESCRIZIONE	<p>Anche se la bassa velocità impedisce al Difensore di essere un mezzo d'assalto primario, i suoi cannoni e i suoi motori molto potenti lo rendono il più versatile di tutti i Caccia.</p>		
TECNOLOGIE RICHIESTE:	MOTORE DEL CACCIA, STRUTTURA DEL CACCIA PESANTE, CONTROLLO DEL FUOCO		
	MASSA: 60 TON	MANOVRABILITÀ:	ALTA
	ARMAMENTO: 30	VELOCITÀ MASSIMA:	385 M/s
	CORAZZA: 280	FUNZIONE SPECIALE:	NESSUNA
	COPERTURA: 90%		



DESIGNAZIONE	KUSHAN	TAIIDAN		
CACCIA OCCULTATO				
DESCRIZIONE	(SOLO KUSHAN)			
<p>Quando i sistemi di mimetizzazione sono attivi, il Caccia Occultato è praticamente invisibile. Utilissimo per compiti di sorveglianza, si rivela anche un ottimo mezzo d'assalto: purtroppo, per sparare deve disattivare la mimetizzazione, rendendosi vulnerabile per un ridotto periodo di tempo.</p>	MASSA:	40 TON	MANOVRABILITÀ:	ALTA
	ARMAMENTO:	10	VELOCITÀ MASSIMA:	775 M/S
	CORAZZA:	150	FUNZIONE SPECIALE:	MIMETIZZAZIONE (DOPPIO CLIC O
	COPERTURA:	10%	'Z' PER ATTIVARE)	
TECNOLOGIE RICHIESTE:	MOTORE DEL CACCIA, STRUTTURA DEL CACCIA PESANTE, CACCIA OCCULTATO			

DESIGNAZIONE	KUSHAN	TAIIDAN		
BOMBARDIERE D'ATTACCO				
DESCRIZIONE				
<p>Grazie alla scoperta delle potenti bombe al plasma, sufficientemente piccole da essere montate a bordo dei mezzi d'assalto, si è potuto creare il Bombardiere d'assalto. Queste bombe, anche se possono essere facilmente evitate dai Caccia a causa delle loro basse velocità, rappresentano un'ottima arma contro le Fregate e le altre navi da guerra.</p>	MASSA:	90 TON	MANOVRABILITÀ:	MEDIA
	ARMAMENTO:	45	VELOCITÀ MASSIMA:	700 M/S
	CORAZZA:	300	FUNZIONE SPECIALE:	NESSUNA
	COPERTURA:	5%		
TECNOLOGIE RICHIESTE:	MOTORE DEL CACCIA, STRUTTURA DEL CACCIA PESANTE, LANCIA BOMBE AL PLASMA			

DESIGNAZIONE	KUSHAN	TAIIDAN		
CACCIA DIFENSIVO				
DESCRIZIONE	(SOLO TAIIDAN)			
<p>Il Caccia difensivo non è dotato di nessun armamento in senso stretto: spara invece dei raggi di particelle in grado di distruggere i colpi nemici in arrivo. Questa caratteristica lo rende un'eccellente forza di protezione mobile, molto utile quando viene usato congiuntamente con altri tipi di Caccia.</p>	MASSA:	75 TONS	MANOVRABILITÀ:	ALTA
	ARMAMENTO:	-	VELOCITÀ MASSIMA:	875 M/S
	CORAZZA:	300	FUNZIONE SPECIALE:	NESSUNA
	COPERTURA:	80%		
TECNOLOGIE RICHIESTE:	MOTORE DEL CACCIA, STRUTTURA DEL CACCIA PESANTE, CACCIA DIFENSIVO			

DESIGNAZIONE	KUSHAN	TAIIDAN
CORVETTA LEGGERA		
DESCRIZIONE	<p>Il motore, la struttura e la corazza estremamente resistenti della Corvetta Leggera aumentano la sua robustezza, ma la rendono di gran lunga l'astronave più lenta della sua classe. La sua salvezza in battaglia è rappresentata da un potente cannone a fuoco rapido, in grado di colpire anche un Caccia che procede a velocità massima.</p>	
	MASSA: 400 TON	MANOVRABILITÀ: MEDIA
	ARMAMENTO: 100	VELOCITÀ MASSIMA: 575 M/S
	CORAZZA: 900	FUNZIONE SPECIALE: NESSUNA
	COPERTURA: 40%	
TECNOLOGIE RICHIESTE:	MOTORE DELLA CORVETTA, STRUTTURA DELLA CORVETTA	


DESIGNAZIONE	KUSHAN	TAIIDAN
CORVETTA PESANTE		
DESCRIZIONE	<p>Meglio difesa della sua 'cugina' più leggera, la Corvetta Pesante dispone inoltre di un secondo cannone ad alto potenziale. Usando le sue armi a fuoco rapido quest'astronave può impegnare due Caccia contemporaneamente, rappresentando nel contempo anche una moderata minaccia per le navi da guerra nemiche.</p>	
	MASSA: 750 TONS	MANOVRABILITÀ: MEDIA
	ARMAMENTO: 200	VELOCITÀ MASSIMA: 350
	CORAZZA: 1700	FUNZIONE SPECIALE: ATTACCO POTENZIATO
	COPERTURA: 50%	(TENERE PREMUTO 'Z' PIÙ CLIC SINISTRO SUL BERSAGLIO)
TECNOLOGIE RICHIESTE:	MOTORE DELLA CORVETTA, STRUTTURA DELLA CORVETTA, POTENZIAMENTO CORVETTA PESANTE	

DESIGNAZIONE	KUSHAN	TAIIDAN
CORVETTA RIPARATRICE		
DESCRIZIONE	<p>La Corvetta Riparatrice è in grado di riparare e rifornire i Caccia direttamente sul campo di battaglia. Anche se è equipaggiata con un solo cannone a bassa potenza, quest'astronave è protetta da una robusta struttura, per proteggere se stessa e i mezzi d'assalto che ripara. In battaglia è importante poter contare sulla presenza di alcuni vascelli di questo tipo.</p>	
	MASSA: 750 TON	MANOVRABILITÀ: MEDIA
	ARMAMENTO: 65	VELOCITÀ MASSIMA: 500 M/S
	CORAZZA: 1200	FUNZIONE SPECIALE: PUÒ RIPARARE E RIFORNIRE I
	COPERTURA: 10%	MEZZI D'ASSALTO, RIPARA LE NAVI DA GUERRA (TENERE PREMUTO 'Z' PIÙ CLIC SINISTRO SUL BERSAGLIO)
TECNOLOGIE RICHIESTE:	NESSUNA	

DESIGNAZIONE	KUSHAN	TAIIDAN
CORVETTA DI RECUPERO		
DESCRIZIONE	<p>Un tempo, questa Corvetta aveva il suo unico impiego nel recupero dei rottami spaziali e nel salvataggio dei naufraghi: dopo la sua adozione come mezzo di combattimento, però, è stata resa in grado di catturare le astronavi nemiche che hanno subito pesanti danni. Una volta catturati, questi mezzi sono inviati a un Trasporto o all'Astronave Madre per essere riparati.</p>	
	MASSA: 1200	MANOVRABILITÀ: MEDIA
	ARMAMENTO: NA	VELOCITÀ MASSIMA: 425 m/s
	CORAZZA: 1200	FUNZIONE SPECIALE: CATTURARE ASTRONAVI NEMICHE
	COPERTURA: -	(CLIC SINISTRO SU UN MEZZO NEMICO)
TECNOLOGIE RICHIESTE:	MOTORE DELLA CORVETTA, STRUTTURA DELLA CORVETTA	

DESIGNAZIONE	KUSHAN	TAIIDAN
CORVETTA MULTI-CANNONE		
DESCRIZIONE	<p>Grazie alle migliorie tecnologiche delle nuove torrette e dei sistemi di auto-puntamento, si è potuta realizzare la Corvetta multi-cannone. Grazie ai suoi sei cannoni a movimento indipendente, questo vascello può impegnare un grande numero di mezzi d'assalto veloci nello stesso momento, cosa che la rende particolarmente pericolosa per le formazioni nemiche di caccia nemici.</p>	
	MASSA: 750 TON	MANOVRABILITÀ: MEDIA
	ARMAMENTO: 180	VELOCITÀ MASSIMA: 695 m/s
	CORAZZA: 1400	FUNZIONE SPECIALE: NESSUNA
	COPERTURA: 78%	
TECNOLOGIE RICHIESTE:	MOTORE DELLA CORVETTA, STRUTTURA DELLA CORVETTA, TORRETTE A PUNTAMENTO RAPIDO	

DESIGNAZIONE	KUSHAN	TAIIDAN
CORVETTA POSAMINE		
DESCRIZIONE	<p>Anche se la Corvetta posamine dispone di una normale modalità di attacco (sgancia mine che fluttuano lentamente verso il bersaglio), può anche eseguire uno sgancio di mine stazionarie, liberando ordigni che restano sul posto. Chiunque finirà in mezzo a questo campo minato con la sua nave da guerra o, peggio ancora, con la sua flotta, avrà una pessima sorpresa.</p>	
	MASSA: 900 TON	MANOVRABILITÀ: MEDIA
	ARMAMENTO: 300	VELOCITÀ MASSIMA: 425 m/s
	CORAZZA: 800	FUNZIONE SPECIALE: CREA CAMPI MINATI
	COPERTURA: -	(DOPPIO CLIC O 'Z' PER ATTIVARE)
TECNOLOGIE RICHIESTE:	MOTORE DELLA CORVETTA, STRUTTURA DELLA CORVETTA, TECNOLOGIA POSAMINE	



DESIGNAZIONE	KUSHAN	TAIIDAN																
FREGATA D'ASSALTO																		
DESCRIZIONE	<p>La Fregata d'assalto è la nave da combattimento più versatile tra tutte le navi da guerra: essa dispone di quattro grandi cannoni, che le garantiscono un'eccellente copertura, e di due lancia-bombe al plasma fissi. Anche se le armi di quest'astronave sono troppo lente per competere adeguatamente con la velocità dei Caccia, possono abbattere senza problemi le più lente Corvette.</p>																	
TECNOLOGIE RICHIESTE:	MOTORE DELLA NAVE DA GUERRA, STRUTTURA DELLA NAVE DA GUERRA																	
	<table border="1"> <tr> <td>MASSA:</td> <td>45,000</td> <td>MANOVRABILITÀ:</td> <td>BASSA</td> </tr> <tr> <td>ARMAMENTO:</td> <td>2400</td> <td>VELOCITÀ MASSIMA:</td> <td>325 m/s</td> </tr> <tr> <td>CORAZZA:</td> <td>16000</td> <td>FUNZIONE SPECIALE:</td> <td>NESSUNA</td> </tr> <tr> <td>COPERTURA:</td> <td>75%</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	MASSA:	45,000	MANOVRABILITÀ:	BASSA	ARMAMENTO:	2400	VELOCITÀ MASSIMA:	325 m/s	CORAZZA:	16000	FUNZIONE SPECIALE:	NESSUNA	COPERTURA:	75%			
MASSA:	45,000	MANOVRABILITÀ:	BASSA															
ARMAMENTO:	2400	VELOCITÀ MASSIMA:	325 m/s															
CORAZZA:	16000	FUNZIONE SPECIALE:	NESSUNA															
COPERTURA:	75%																	

DESIGNAZIONE	KUSHAN	TAIIDAN																
FREGATA CON CANNONI IONICI																		
DESCRIZIONE	<p>Quando venne scoperta la tecnologia dei cannoni ionici, soltanto una di queste armi poteva essere installata a bordo di una fregata, a causa delle dimensioni e del peso: il percorso di accelerazione degli ioni era lungo quanto l'intera nave. Oggi la situazione non è mutata, ma dalla bocca del cannone esce un devastante raggio di ioni.</p>																	
TECNOLOGIE RICHIESTE:	MOTORE DELLA NAVE DA GUERRA, STRUTTURA DELLA NAVE DA GUERRA, CANNONI A IONI																	
	<table border="1"> <tr> <td>MASSA:</td> <td>57,000</td> <td>MANOVRABILITÀ:</td> <td>BASSA</td> </tr> <tr> <td>ARMAMENTO:</td> <td>4000</td> <td>VELOCITÀ MASSIMA:</td> <td>300 m/s</td> </tr> <tr> <td>CORAZZA:</td> <td>15000</td> <td>FUNZIONE SPECIALE:</td> <td>NESSUNA</td> </tr> <tr> <td>COPERTURA:</td> <td>2%</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	MASSA:	57,000	MANOVRABILITÀ:	BASSA	ARMAMENTO:	4000	VELOCITÀ MASSIMA:	300 m/s	CORAZZA:	15000	FUNZIONE SPECIALE:	NESSUNA	COPERTURA:	2%			
MASSA:	57,000	MANOVRABILITÀ:	BASSA															
ARMAMENTO:	4000	VELOCITÀ MASSIMA:	300 m/s															
CORAZZA:	15000	FUNZIONE SPECIALE:	NESSUNA															
COPERTURA:	2%																	

DESIGNAZIONE	KUSHAN	TAIIDAN																
FREGATA DI SUPPORTO																		
DESCRIZIONE	<p>Il ruolo principale di questa Fregata è fornire supporto diretto ai mezzi d'assalto impegnati in battaglia: l'astronave dispone di dieci punti di attracco per i Caccia e di quattro per le Corvette, dove i vascelli possono essere riforniti e riparati. Anche se è protetta da una pesante corazza, la Fregata di supporto può contare solo su un cannone per la propria difesa: è meglio non lasciarla mai sola.</p>																	
TECNOLOGIE RICHIESTE:	MOTORE DELLA NAVE DA GUERRA																	
	<table border="1"> <tr> <td>MASSA:</td> <td>45,000</td> <td>MANOVRABILITÀ:</td> <td>BASSA</td> </tr> <tr> <td>ARMAMENTO:</td> <td>760</td> <td>VELOCITÀ MASSIMA:</td> <td>450m/s</td> </tr> <tr> <td>CORAZZA:</td> <td>12000</td> <td>FUNZIONE SPECIALE:</td> <td>RIPARA E RIFORNISCE I MEZZI D'ASSALTO</td> </tr> <tr> <td>COPERTURA:</td> <td>15%</td> <td colspan="2">(TENERE PREMUTO 'Z' + CLIC SULLA NAVE DA ASSISTERE)</td> </tr> </table>	MASSA:	45,000	MANOVRABILITÀ:	BASSA	ARMAMENTO:	760	VELOCITÀ MASSIMA:	450m/s	CORAZZA:	12000	FUNZIONE SPECIALE:	RIPARA E RIFORNISCE I MEZZI D'ASSALTO	COPERTURA:	15%	(TENERE PREMUTO 'Z' + CLIC SULLA NAVE DA ASSISTERE)		
MASSA:	45,000	MANOVRABILITÀ:	BASSA															
ARMAMENTO:	760	VELOCITÀ MASSIMA:	450m/s															
CORAZZA:	12000	FUNZIONE SPECIALE:	RIPARA E RIFORNISCE I MEZZI D'ASSALTO															
COPERTURA:	15%	(TENERE PREMUTO 'Z' + CLIC SULLA NAVE DA ASSISTERE)																



DESIGNAZIONE	KUSHAN	TAIIDAN
FREGATA DRONE		
DESCRIZIONE	(SOLO KUSHAN)	
<p>La Fregata drone è essenzialmente un veicolo da trasporto e controllo per i 24 droni che ospita. Questi droni, altamente manovrabili, sono armati con un potente cannone e, una volta lanciati, formano una sfera protettiva intorno alla Fregata, difendendola egregiamente dai Caccia.</p>	MASSA: 60,000	MANOVRABILITÀ: BASSA
	ARMAMENTO: 4900	VELOCITÀ MASSIMA: 325 M/S
	CORAZZA: 16000	FUNZIONE SPECIALE: LANCIO/ATTRACCO DEI DRONI
	COPERTURA: 100%	(DOPPIO CLIC O 'Z' PER ATTIVARE)
TECNOLOGIE RICHIESTE:	MOTORE DELLA NAVE DA GUERRA, STRUTTURA DELLA NAVE DA GUERRA, TECNOLOGIA DRONE	

DESIGNAZIONE	KUSHAN	TAIIDAN
FREGATA SCUDO		
DESCRIZIONE	(SOLO TAIIDAN)	
<p>Come il Caccia difensivo, anche la Fregata scudo non è dotata di alcuna capacità di attacco: essa può, invece, respingere quasi il 100% dei colpi nemici, con l'eccezione dei colpi ionici, delle mine e dei missili.</p>	MASSA: 53,000	MANOVRABILITÀ: BASSA
	ARMAMENTO: -	VELOCITÀ MASSIMA: 325 M/S
	CORAZZA: 17600	FUNZIONE SPECIALE: CAMPO DIFENSIVO (SEMPRE
	COPERTURA: 100%	ATTIVO)
TECNOLOGIE RICHIESTE:	MOTORE DELLA NAVE DA GUERRA, STRUTTURA DELLA NAVE DA GUERRA, CAMPO DIFENSIVO	

DESIGNAZIONE	KUSHAN	TAIIDAN															
CACCIATORPEDINIERE																	
DESCRIZIONE	<p>Anche se la sua potenza di fuoco totale è nettamente inferiore a quella del normale Cacciatorpediniere, i missili guidati lanciati da quest'astronave la rendono un nemico molto temibile per i Caccia e le navi da guerra nemiche. Per il rifornimento di missili, il Cacciatorpediniere lanciamissili dispone di un apposito centro di produzione interno.</p>																
TECNOLOGIE RICHIESTE:	MOTORE DELLA SUPER NAVE DA GUERRA, MISSILI GUIDATI																
	<table border="1"> <tr> <td>MASSA:</td> <td>200,000</td> <td>MANOVRABILITÀ:</td> <td>BASSA</td> </tr> <tr> <td>ARMAMENTO:</td> <td>8500</td> <td>VELOCITÀ MASSIMA:</td> <td>295 m/s</td> </tr> <tr> <td>CORAZZA:</td> <td>42000</td> <td>FUNZIONE SPECIALE:</td> <td>ATTACCO MISSILISTICO SPECIALE</td> </tr> <tr> <td>COPERTURA:</td> <td>-</td> <td colspan="2">(PREMERE 'Z' E CLIC SINISTRO SUL BERSAGLIO)</td> </tr> </table>	MASSA:	200,000	MANOVRABILITÀ:	BASSA	ARMAMENTO:	8500	VELOCITÀ MASSIMA:	295 m/s	CORAZZA:	42000	FUNZIONE SPECIALE:	ATTACCO MISSILISTICO SPECIALE	COPERTURA:	-	(PREMERE 'Z' E CLIC SINISTRO SUL BERSAGLIO)	
MASSA:	200,000	MANOVRABILITÀ:	BASSA														
ARMAMENTO:	8500	VELOCITÀ MASSIMA:	295 m/s														
CORAZZA:	42000	FUNZIONE SPECIALE:	ATTACCO MISSILISTICO SPECIALE														
COPERTURA:	-	(PREMERE 'Z' E CLIC SINISTRO SUL BERSAGLIO)															

DESIGNAZIONE	KUSHAN	TAIIDAN															
TRASPORTO																	
DESCRIZIONE	<p>Insostituibile membro della flotta, il Trasporto rappresenta un vero e proprio centro di costruzione, in grado di costruire qualsiasi astronave di classe Fregata. Esso dispone inoltre di una grande stiva, che può contenere fino a 50 Caccia e 25 Corvette, ed è adeguatamente difeso dai suoi cannoni a fuoco rapido.</p>																
TECNOLOGIE RICHIESTE:	MOTORE DELLA SUPER NAVE DA GUERRA, STRUTTURA SUPER-PESANTE																
	<table border="1"> <tr> <td>MASSA:</td> <td>600,000</td> <td>MANOVRABILITÀ:</td> <td>MOLTO BASSA</td> </tr> <tr> <td>ARMAMENTO:</td> <td>4100</td> <td>VELOCITÀ MASSIMA:</td> <td>300 m/s</td> </tr> <tr> <td>CORAZZA:</td> <td>72000</td> <td>FUNZIONE SPECIALE:</td> <td>RIPARA E RIFORNISCE I MEZZI D'ASSALTO</td> </tr> <tr> <td>COPERTURA:</td> <td>60%</td> <td colspan="2">(PREMERE 'Z' E CLIC SINISTRO SULLA NAVE DA SUPPORTARE)</td> </tr> </table>	MASSA:	600,000	MANOVRABILITÀ:	MOLTO BASSA	ARMAMENTO:	4100	VELOCITÀ MASSIMA:	300 m/s	CORAZZA:	72000	FUNZIONE SPECIALE:	RIPARA E RIFORNISCE I MEZZI D'ASSALTO	COPERTURA:	60%	(PREMERE 'Z' E CLIC SINISTRO SULLA NAVE DA SUPPORTARE)	
MASSA:	600,000	MANOVRABILITÀ:	MOLTO BASSA														
ARMAMENTO:	4100	VELOCITÀ MASSIMA:	300 m/s														
CORAZZA:	72000	FUNZIONE SPECIALE:	RIPARA E RIFORNISCE I MEZZI D'ASSALTO														
COPERTURA:	60%	(PREMERE 'Z' E CLIC SINISTRO SULLA NAVE DA SUPPORTARE)															



DESIGNAZIONE	KUSHAN	TAIIDAN															
INCROCIATORE PESANTE																	
DESCRIZIONE	<p>La più grande in assoluto delle navi da guerra, armata con un doppio cannone a ioni e sei cannoni potenziati, ognuno dei quali ha dimensioni pari a metà di una Fregata. Quando sulla scena compare un Incrociatore pesante, la battaglia si fa realmente furiosa.</p>																
TECNOLOGIE RICHIESTE:	MOTORE DELLA SUPER NAVE DA GUERRA, STRUTTURA SUPER-PESANTE, CANNONI PESANTI																
	<table border="1"> <tr> <td>MASSA:</td> <td>800,000</td> <td>MANOVRABILITÀ:</td> <td>MOLTO BASSA</td> </tr> <tr> <td>ARMAMENTO:</td> <td>19,000</td> <td>VELOCITÀ MASSIMA:</td> <td>190 m/s</td> </tr> <tr> <td>CORAZZA:</td> <td>70000</td> <td>FUNZIONE SPECIALE:</td> <td>NESSUNA</td> </tr> <tr> <td>COPERTURA:</td> <td>80%</td> <td colspan="2"></td> </tr> </table>	MASSA:	800,000	MANOVRABILITÀ:	MOLTO BASSA	ARMAMENTO:	19,000	VELOCITÀ MASSIMA:	190 m/s	CORAZZA:	70000	FUNZIONE SPECIALE:	NESSUNA	COPERTURA:	80%		
MASSA:	800,000	MANOVRABILITÀ:	MOLTO BASSA														
ARMAMENTO:	19,000	VELOCITÀ MASSIMA:	190 m/s														
CORAZZA:	70000	FUNZIONE SPECIALE:	NESSUNA														
COPERTURA:	80%																



DESIGNAZIONE	KUSHAN		TAIIDAN	
CACCIATORPEDINIERE				
DESCRIZIONE	<p>Quando arriva il momento di distruggere le navi da guerra nemiche, il Cacciatopediniere rappresenta la scelta migliore. Dotato di un doppio cannone a ioni e di due cannoni ad alto potenziale modificati, questo vascello è manovrabile quasi quanto una torretta, cosa che lo rende in grado di destreggiarsi abilmente in battaglia, reagendo rapidamente ai pericoli.</p>			
	MASSA:	185,000	MANOVRABILITÀ:	BASSA
	ARMAMENTO:	10500	VELOCITÀ MASSIMA:	315 M/S
	CORAZZA:	44000	FUNZIONE SPECIALE:	NESSUNA
	COPERTURA:	35%		
TECNOLOGIE RICHIESTE:	MOTORE DELLA SUPER NAVE DA GUERRA			

CLASSE ASTRONAVE MADRE

DESIGNAZIONE	KUSHAN		TAIIDAN	
ASTRONAVE MADRE				
DESCRIZIONE	<p>L'enorme Astronave Madre è composta da tre settori principali: la zona navigazione, il cantiere della flotta e le camere criogeniche. Il primo settore si occupa dell'analisi dei dati raccolti dai sensori, il secondo può costruire qualsiasi tipo di astronave e l'ultimo fornisce il supporto vitale ai 500000 coloni ibernati che si trovano a bordo.</p>			
	MASSA:	5,000,000	MANOVRABILITÀ:	-
	ARMAMENTO:	7500	VELOCITÀ MASSIMA:	50M/S
	CORAZZA:	160000	FUNZIONE SPECIALE:	NESSUNA
	COPERTURA:	60%		
TECNOLOGIE RICHIESTE:	NESSUNA			

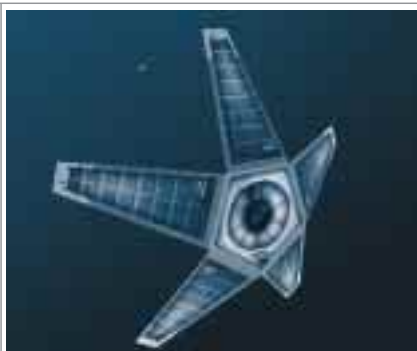

DESIGNAZIONE	KUSHAN	TAIIDAN	
COLLETORE DI RISORSE			
DESCRIZIONE			
Grazie all'uso di un sistema distruttore di fase modificato, il Collettore di risorse può disgregare fino al livello molecolare i componenti di una qualsiasi risorsa. Esso procede poi alla conversione degli elementi in Unità Risorse, il termine generico per indicare l'unità di base necessaria per qualsiasi lavoro di costruzione.			
MASSA:	40,000	MANOVRABILITÀ:	MEDIA
ARMAMENTO:	-	VELOCITÀ MASSIMA:	300 m/s
CORAZZA:	10800	FUNZIONE SPECIALE:	RIFORNISCE I MEZZI D'ASSALTO.
COPERTURA:	-	(PREMERE 'Z' E CLIC SINISTRO SULLA NAVE DA SUPPORTARE)	
TECNOLOGIE RICHIESTE:	NESSUNA		

DESIGNAZIONE	KUSHAN	TAIIDAN	
CONTROLORE DI RISORSE			
DESCRIZIONE			
Il Controllore di risorse fornisce al Collettore di risorse una capacità di trasporto su lunga distanza, minimizzando i tempi della raccolta di risorse. Questo mezzo può, inoltre, rifornire fino a sei Caccia e due Corvette per volta, grazie ai suoi punti d'attracco.			
MASSA:	79,000	MANOVRABILITÀ:	BASSA
ARMAMENTO:	-	VELOCITÀ MASSIMA:	300 m/s
CORAZZA:	13600	FUNZIONE SPECIALE:	RIFORNISCE I MEZZI D'ASSALTO
COPERTURA:	-	(PREMERE 'Z' E CLIC SINISTRO SULLA NAVE DA SUPPORTARE)	
TECNOLOGIE RICHIESTE:	MOTORE DELLA NAVE DA GUERRA		

DESIGNAZIONE	KUSHAN	TAIIDAN	
SONDA			
DESCRIZIONE			
La Sonda è dotata di un motore monouso, in grado di fornire una grande spinta per un breve periodo di tempo. Questa caratteristica gli permette di muoversi molto velocemente, ma gli impedisce di spostarsi ulteriormente una volta raggiunta la sua posizione.			
MASSA:	40 TON	MANOVRABILITÀ:	MEDIA
ARMAMENTO:	-	VELOCITÀ MASSIMA:	4000 m/s
CORAZZA:	800	FUNZIONE SPECIALE:	NESSUNA
COPERTURA:	-		
TECNOLOGIE RICHIESTE:	NESSUNA		

DESIGNAZIONE	KUSHAN	TAIDAN		
DISPOSITIVO DI OCCULTAMENTO				
DESCRIZIONE	Questo speciale vascello può creare un campo di mimetizzazione di dimensioni sufficienti a occultare alla vista due Fregate. Qualsiasi astronave all'interno del campo risulta completamente invisibile, a meno che non apra il fuoco. Il Dispositivo di occultamento può operare solo per un certo periodo di tempo, terminato il quale deve ricaricare il generatore.			
TECNOLOGIE RICHIESTE:	MOTORE DELLA NAVE DA GUERRA, OCCULTATORE			
	MASSA:	22,000	MANOVRABILITÀ:	BASSA
	ARMAMENTO:	-	VELOCITÀ MASSIMA:	325 M/S
	CORAZZA:	6000	FUNZIONE SPECIALE:	MIMETIZZAZIONE
	COPERTURA:	-		

DESIGNAZIONE	KUSHAN	TAIDAN		
GENERATORE GRAVITAZIONALE				
DESCRIZIONE	Il generatore gravitazionale crea un potente campo di forza in grado di bloccare istantaneamente qualsiasi mezzo d'assalto vi capiti in mezzo. Questa tecnologia non è stata ancora studiata a fondo, e purtroppo il campo di forza è molto instabile e deve essere disattivato dopo un certo periodo di tempo, senza potere poi essere riattivato.			
TECNOLOGIE RICHIESTE:	MOTORE DELLA NAVE DA GUERRA, GENERATORE GRAVITAZIONALE			
	MASSA:	65,000	MANOVRABILITÀ:	BASSA
	ARMAMENTO:	-	VELOCITÀ MASSIMA:	325
	CORAZZA:	8000	FUNZIONE SPECIALE:	BLOCCA I MEZZI D'ASSALTO IN UN CAMPO DI FORZA (DOPPIO CLIC O 'Z' PER ATTIVARE)
	COPERTURA:	-		

DESIGNAZIONE	KUSHAN	TAIDAN		
SENSORE DI PROSSIMITÀ				
DESCRIZIONE	Si tratta di una sonda con a bordo diversi sensori, dotata di un motore per la propria propulsione. Oltre a svolgere normali funzioni di sorveglianza, il Sensore di prossimità è in grado di rilevare la presenza di vascelli mimetizzati, rendendolo così molto utile quando si vogliono evitare brutte sorprese.			
TECNOLOGIE RICHIESTE:	SENSORE DI PROSSIMITÀ			
	MASSA:	40 TON	MANOVRABILITÀ:	MOLTO ALTA
	ARMAMENTO:	-	VELOCITÀ MASSIMA:	1000 M/S
	CORAZZA:	800	FUNZIONE SPECIALE:	NESSUNA
	COPERTURA:	-		

DESIGNAZIONE	KUSHAN	TAIIDAN	
SISTEMA DI SENSORI			
DESCRIZIONE	<p>Il Sistema di sensori, grazie ai suoi strumenti molto accurati, è in grado di ampliare notevolmente il campo di rilevamento dell'Astronave Madre, fornendo moltissimi dati sull'ambiente locale, compresa la presenza di navi nemiche o le risorse da sfruttare.</p>		
TECNOLOGIE RICHIESTE:	SENSORE DI PROSSIMITÀ, SISTEMA DI SENSORI		
MASSA:	2900	MANOVRABILITÀ:	BASSA
ARMAMENTO:	-	VELOCITÀ MASSIMA:	280m/s
CORAZZA:	6000	FUNZIONE SPECIALE:	NESSUNA
COPERTURA:	-		

DESIGNAZIONE	KUSHAN	TAIIDAN	
NAVE DA RICERCA			
DESCRIZIONE	<p>Ogni Nave da ricerca è una struttura scientifica completamente autonoma e in grado di sviluppare nuove tecnologie per la flotta. Le Navi da ricerca di nuova costruzione si mettono subito in collegamento con quelle già esistenti, migliorando così la loro protezione globale.</p>		
TECNOLOGIE RICHIESTE:	NESSUNA		
MASSA:	11,000	MANOVRABILITÀ:	BASSA
ARMAMENTO:	-	VELOCITÀ MASSIMA:	280 m/s
CORAZZA:	4500	FUNZIONE SPECIALE:	NESSUNA
COPERTURA:	-		

DESIGNAZIONE	
9.1 STRUTTURA DELLA NAVE DA GUERRA	
<p>I nuovi, enormi motori richiedono l'uso di uno scafo appositamente progettato, con strutture rinforzate per sopportare i punti di aggancio multipli delle armi e i numerosi ponti interni. Come base per lo sviluppo del progetto si è cercato di lavorare sulla robustezza, in modo da poter teoricamente installare a bordo anche le pesanti armi a raggio. Questa nuova scoperta può essere adattata a molti scopi, come per esempio la realizzazione di tutti i vascelli di classe Fregata. Gli scienziati ritengono che questa struttura permetterà lo sviluppo di astronavi di dimensioni ancora maggiori.</p>	
TECN. RICHIESTE:	MOTORE DELLA NAVE DA GUERRA
CONDUCE A:	PRODUZIONE NAVE DA GUERRA, CANNONI A IONI, MOTORE DELLA SUPER NAVE DA GUERRA,
	STRUTTURA SUPER-PESANTE, GENERATORE GRAVITAZIONALE, OCCULTATORE
NECESSARIA PER:	FREGATA, FREGATA CON CANNONI IONICI, FREGATA DRONE, FREGATA SCUDO

DESIGNAZIONE	
9.2 MOTORE DELLA NAVE DA GUERRA	
<p>Gli sviluppi dei motori dei mezzi d'assalto hanno permesso di intraprendere la realizzazione dei primi motori in grado di generare da soli il proprio carburante, spingendo nel contempo un'astronave a velocità di combattimento. Finalmente, grazie al motore della nave da guerra, si può contare su vascelli che non hanno la necessità di essere riforniti.</p>	
TECN. RICHIESTE:	NESSUNA
CONDUCE A:	STRUTTURA DELLA NAVE DA GUERRA
NECESSARIA PER:	FREGATA, FREGATA A CANNONI IONICI, FREGATA DRONE, FREGATA SCUDO, FREGATA DI SUPPORTO,
	GENERATORE GRAVITAZIONALE, OCCULTATORE, CONTROLLORE DI RISORSE

DESIGNAZIONE	
9.3 STRUTTURA SUPER-PESANTE	
<p>Con il progetto più ambizioso dai tempi della realizzazione dell'Astronave Madre, i nostri ingegneri hanno sviluppato i piani per le più grandi e devastanti astronavi che si possono costruire nei nostri centri di produzione. L'Incrociatore pesante e il Trasporto si basano su questa struttura: la loro costruzione richiede l'impiego di enormi quantitativi di risorse, ma la capacità di fuoco e di carico di questi mezzi ripaga ampiamente della spesa.</p>	
TECN. RICHIESTE:	STRUTTURA DELLA NAVE DA GUERRA
CONDUCE A:	NIENTE
NECESSARIA PER:	TRASPORTO, INCROCIATORE PESANTE

DESIGNAZIONE	
9.4 CACCIA OCCULTATO (SOLO KUSHAN)	
<p>Nel corso di una ricerca sulla banda elettromagnetica, uno scienziato Kushan ha scoperto casualmente un processo in cui un intenso campo magnetico investe i fotoni intorno a un oggetto, rendendo invisibile quest'ultimo. A causa del rapporto tra le dimensioni del campo e la massa del generatore, che manteneva minimo il primo elemento, questa fu considerata soltanto una curiosità scientifica, almeno fino a quando una squadra di ricerca scoprì che un generatore grande a sufficienza per nascondere un Caccia poteva essere installato a bordo dei mezzi d'assalto.</p>	
TECN. RICHIESTE:	STRUTTURA DEL CACCIA
CONDUCE A:	NIENTE
NECESSARIA PER:	CACCIA OCCULTATO

DESIGNAZIONE	
9.5 DISPOSITIVO DI OCCULTAMENTO	
<p>Gli scienziati hanno preso un'intera Fregata e l'hanno modificata per ospitare gli emettitori di campo elettromagnetico necessari per creare un grande campo di invisibilità. L'effetto è davvero impressionante, ma richiede la deviazione al sistema magnetico di quasi tutta l'energia sviluppata dal reattore dell'astronave.</p>	
TECN. RICHIESTE:	STRUTTURA DELLA NAVE DA GUERRA
CONDUCE A:	NIENTE
NECESSARIA PER:	DISPOSITIVO DI OCCULTAMENTO

DESIGNAZIONE	
9.6 STRUTTURA DELLA CORVETTA	
<p>Grazie a un motore potenziato, gli scienziati sono riusciti a trasformare questa struttura, un tempo dedicata al semplice mantenimento del campo energetico, in un mezzo da combattimento. Questa nuova generazione di mezzi d'assalto dispone di ampie zone per l'equipaggio con stazioni di controllo multiplo, che permetteranno di sviluppare dei mezzi d'assalto multi-ruolo con spesse corazze composite e numerosi cannoni.</p>	
TECN. RICHIESTE:	MOTORE DELLA CORVETTA
CONDUCE A:	POTENZIAMENTO CORVETTA PESANTE, TORRETTE A PUNTAMENTO RAPIDO, TECNOLOGIA POSAMINE, PRODUZIONE DELLA CORVETTA
NECESSARIA PER:	CORVETTA LEGGERA, CORVETTA DI RECUPERO, CORVETTA MULTICANNONE, CORVETTA PESANTE,
	CORVETTA POSAMINE

DESIGNAZIONE	
9.7 MOTORE DELLA CORVETTA	
<p>Questo potenziamento del motore del Caccia ha permesso di ottenere una spinta maggiore. La potenza, in eccedenza per le necessità di un Caccia, è perfetta per le nuove astronavi di classe Corvetta, perché permette di montare armi più pesanti e nel contempo più potenti. Sfortunatamente, nonostante una maggiore efficienza del sistema di fusione del reattore, questo motore ha ancora bisogno di un rifornimento diretto di carburante, in quanto non riesce ad essere autosufficiente.</p>	
TECN. RICHIESTE:	NESSUNA
CONDUCE A:	STRUTTURA DELLA CORVETTA
NECESSARIA PER:	CORVETTA LEGGERA, CORVETTA DI RECUPERO, CORVETTA MULTICANNONE, CORVETTA PESANTE,
	CORVETTA POSAMINE

DESIGNAZIONE	
9.8 MOTORE DELLA SUPER NAVE DA GUERRA	
<p>L'elemento chiave di questo gigantesco motore è l'unione di diversi reattori a fusione per generare un unico vettore di spinta, abbastanza potente da poter spingere una massa di dimensioni enormi senza distruggere la struttura a causa delle vibrazioni. I motori delle super navi da guerra sono stati sviluppati migliorando l'efficienza dei motori delle navi da guerra, mediante la realizzazione di reattori in leghe speciali, identiche a quelle usate nella costruzione dell'Astronave Madre. Questi nuovi propulsori non si limitano a rendere possibile la realizzazione di vascelli di dimensioni sempre maggiori ma, grazie alla grande quantità di energia generata, consentono anche la progettazione di nuovi sistemi di armi.</p>	
TECN. RICHIESTE:	STRUTTURA DELLA NAVE DA GUERRA
CONDUCE A:	CANNONI PESANTI, MISSILI GUIDATI
NECESSARIA PER:	CACCIATORPEDINIERE, CACCIATORPEDINIERE LANCIAMISSILI, TRASPORTO, INCROCIATORE PESANTE

DESIGNAZIONE	
9.9 CACCIA DIFENSIVO (SOLO TAIIDAN)	
<p>Sviluppando la struttura del Caccia, gli scienziati Taiidan sono riusciti a creare un progetto in grado di ospitare un alloggiamento per un potente laser difensivo.</p>	
TECN. RICHIESTE:	STRUTTURA DEL CACCIA
CONDUCE A:	NIENTE
NECESSARIA PER:	CACCIA DIFENSIVO

DESIGNAZIONE	
9.10 CAMPO DIFENSIVO (SOLO TAIIDAN)	
<p>Il campo difensivo è un trasmettitore EM a frequenza estremamente bassa, che emette quelle che sono comunemente definite 'onde di massa'. Per inviare queste onde con un'energia sufficiente a bloccare un proiettile, mantenendole sempre a un livello abbastanza basso da corrispondere a quello del proiettile da fermare, sono stati necessari lunghi anni di studi e di test degli scienziati Taiidan. Il sistema che è stato sviluppato è però così ingombrante che può trovare posto soltanto a bordo di una Fregata, e non può nemmeno essere installato su vascelli più grandi a causa delle interferenze che genera con altri dispositivi. Una modifica apportata al motore della Fregata ha permesso l'adozione del Campo difensivo, che ha come segno distintivo la caratteristica antenna bianca.</p>	
TECN. RICHIESTE:	STRUTTURA DELLA NAVE DA GUERRA
CONDUCE A:	NIENTE
NECESSARIA PER:	FREGATA SCUDO

DESIGNAZIONE	
9.11 TECNOLOGIA DRONE (SOLO KUSHAN)	
<p>Gli scienziati che studiano i Caccia con controllo a distanza hanno unito il loro lavoro a quello degli addetti ai cannoni, per produrre un piccolo sistema autonomo armato con una torretta, in pratica un cannone con un motore attaccato. Anche se un singolo drone non è nemmeno in grado di minacciare uno Scout, quando questi dispositivi sono in gran numero possono creare una vera e propria tempesta di fuoco.</p>	
TECN. RICHIESTE:	STRUTTURA DELLA NAVE DA GUERRA
CONDUCE A:	NIENTE
NECESSARIA PER:	FREGATA DRONE

DESIGNAZIONE	
9.12 TORRETTE A PUNTAMENTO RAPIDO	
<p>Nel tentativo di aumentare le difese della flotta contro mezzi d'assalto ad alta velocità, si sono migliorati tanto i sistemi di puntamento computerizzato quanto gli accoppiatori magnetici ad alta velocità. Il risultato di queste nuove tecnologie sono le torrette a puntamento rapido, in grado di essere montate in varie configurazioni su astronavi a partire dalle dimensioni di una Corvetta. La capacità di ingaggiare bersagli multipli, inseguendone ognuno con una singola torretta, ha finalmente permesso di creare piccoli cannoni con reale efficacia anti-caccia.</p>	
TECN. RICHIESTE:	STRUTTURA DELLA CORVETTA
CONDUCE A:	NIENTE
NECESSARIA PER:	CORVETTA MULTI-CANNONE

DESIGNAZIONE	
9.13 MOTORE DEL CACCIA	
<p>Il primo requisito per sviluppare mezzi d'assalto più potenti è stato il disporre di un motore migliore: questa tecnologia ci permette di modificare il plasma per migliorare l'efficienza dei reattori più piccoli, aprendo la strada a una nuova generazione di mezzi d'assalto ad alte prestazioni, in grado di usare armi più potenti e trasportare più munizioni.</p>	
TECN. RICHIESTE:	NESSUNA
CONDUCE A:	STRUTTURA DEL CACCIA
NECESSARIA PER:	INTERCETTORE, DIFENSORE, CACCIA OCCULTATO, CACCIA DIFENSIVO, BOMBARDIERE D'ATTACCO

DESIGNAZIONE	
9.14 SISTEMA DI SENSORI	
<p>Gli scienziati già responsabili del Sensore di prossimità si sono spinti ancora oltre, arrivando a realizzare una rete di sensori focalizzati, in grado di migliorare di mille volte la qualità dei dati messi a disposizione. Questi sensori sono contenuti in un'apposita struttura e sono molto utili per aumentare la capacità di analisi delle astronavi, permettendo una più chiara visione tattica dei vari settori spaziali.</p>	
TECN. RICHIESTE:	SENSORE DI PROSSIMITÀ
CONDUCE A:	NIENTE
NECESSARIA PER:	SISTEMA DI SENSORI

DESIGNAZIONE	
9.15 SOTTO-SISTEMI DEL DIFENSORE	
<p>In seguito alla necessità di sistemi di superiorità spaziale più raffinati, gli ingegneri hanno sviluppato una nuova generazione di computer di mira e di sensori, combinandoli insieme nel nuovo sistema di controllo di tiro. Questa nuova tecnologia può essere collegata ai punti di innesto delle armi, in modo da consentirle di tenere sotto tiro anche vascelli veloci come i mezzi d'assalto.</p>	
TECN. RICHIESTE:	STRUTTURA DEL CACCIA
CONDUCE A:	NIENTE
NECESSARIA PER:	DIFENSORE

DESIGNAZIONE	
9.16 GENERATORE GRAVITAZIONALE	
<p>Quando i tentativi di creare un sistema di gravitazione artificiale fallirono, i ricercatori si ritrovarono prigionieri di un campo di distorsione gravitazionale, senza possibilità di fuga: i loro velivoli restarono bloccati dalla stessa gravità intensificata che essi avevano creato. Fortunatamente, una Fregata d'assalto che si trovava in zona riuscì a disattivare i motori del generatore, salvando gli scienziati. Oggi esiste una versione decisamente più raffinata di questo effetto accidentale, nota come di Generatore gravitazionale: si tratta di un dispositivo in grado di bloccare un mezzo d'assalto fino alla sua distruzione o all'esaurimento del carburante.</p>	
TECN. RICHIESTE:	STRUTTURA DELLA NAVE DA GUERRA
CONDUCE A:	NIENTE
NECESSARIA PER:	GENERATORE GRAVITAZIONALE

DESIGNAZIONE	
9.17 MISSILI GUIDATI	
<p>La tecnologia missilistica esiste fin dai primi tempi dell'esplorazione spaziale, ma come sistema d'arma si è sempre rivelata inefficace, in quanto la bassa velocità generata da un qualsiasi sistema privo di reattore a fusione e lo scarso peso della testata bellica, rendevano questi ordigni inutili contro le navi stellari. Le bombe al plasma hanno risolto il secondo problema, ma fino allo sviluppo delle super navi da guerra non si è potuta realizzare una piattaforma in grado di ospitare missili sufficientemente grandi da essere dotati di un motore a fusione di potenza tale da rivaleggiare con quello dei Caccia. Usando una variante delle normali testate al plasma, gli attuali missili guidati sono in grado di convogliare il flusso di plasma super-riscaldato che li spinge grazie a un campo magnetico, in modo da poter variare il vettore della spinta e raggiungere la velocità e la manovrabilità necessarie per distruggere un caccia nemico.</p>	
TECN. RICHIESTE:	MOTORE DELLA SUPER NAVE DA GUERRA
CONDUCE A:	NIENTE
NECESSARIA PER:	CACCIATORPEDINIERE LANCIAMISSILI

DESIGNAZIONE	
9.18 POTENZIAMENTO CORVETTA PESANTE	
<p>Questa scoperta rappresenta il non plus ultra tecnologico delle astronavi di classe Corvetta: la struttura di questi vascelli è stata rinforzata usando delle nuove leghe composite e degli accoppiatori di campo EM, in modo da poter alloggiare un secondo cannone pesante. Gli avanzamenti nel rivestimento protettivo sono la componente finale di un potenziamento che ha permesso di creare il più potente mezzo d'assalto esistente.</p>	
TECN. RICHIESTE:	STRUTTURA DELLA CORVETTA
CONDUCE A:	NIENTE
NECESSARIA PER:	CORVETTA PESANTE

DESIGNAZIONE	
9.19 STRUTTURA DEL CACCIA	
<p>Quando le capacità del nuovo motore del Caccia saranno state verificate a fondo, gli scienziati realizzeranno velocemente delle strutture che traducano questa maggiore potenza in corazze migliori, raggio aumentato e carico bellico più pesante. La struttura del Caccia è la base per una nuova generazione di mezzi d'assalto.</p>	
TECN. RICHIESTE:	MOTORE DEL CACCIA
CONDUCE A:	PRODUZIONE DEL CACCIA, SOTTO-SISTEMI DEL DIFENSORE, LANCIA-BOMBE AL PLASMA, CACCIA
	OCCULTATO, CACCIA DIFENSIVO
NECESSARIA PER:	INTERCETTORE, DIFENSORE, CACCIA OCCULTATO, CACCIA DIFENSIVO, BOMBARDIERE D'ATTACCO

DESIGNAZIONE	
9.20 CANNONI PESANTI	
<p>I recenti miglioramenti nei reattori delle astronavi hanno permesso di sviluppare dei cannoni di potenza di gran lunga aumentata. Montate esclusivamente sulle super navi da guerra, queste nuove torrette sono quasi delle dimensioni di una Fregata e hanno la potenza necessaria per fare a pezzi con un solo colpo un vascello di piccole dimensioni. I Cannoni pesanti sono così imponenti che i loro accoppiatori magnetici devono rifornirsi di energia direttamente dal reattore principale, per poter ruotare il cannone all'interno dell'alloggiamento della torretta.</p>	
TECN. RICHIESTE:	MOTORE DELLA SUPER NAVE DA GUERRA
CONDUCE A:	NIENTE
NECESSARIA PER:	INCROCIATORE PESANTE

DESIGNAZIONE	
9.21 CANNONI A IONI	
<p>Le armi a raggi a elevata potenza sono il sogno dei militari e l'incubo degli ingegneri: il rapporto dimensioni-potenza ha impedito l'uso di questi dispositivi, almeno fino a quando non sono entrate in servizio le navi da guerra, che dispongono dello spazio necessario a ospitare un letale cannone a raggio particellare, che spara degli ioni caricati. Il cannone trae energia direttamente dal reattore principale della nave da guerra, non solo per rifornire gli ioni di idrogeno super-riscaldati, ma anche per attivare le decine di metri di super-conduttore magnetico che focalizzano e accelerano le particelle. La struttura delle astronavi di classe Fregata è appena sufficiente a ospitare un cannone a ioni.</p>	
TECN. RICHIESTE:	STRUTTURA DELLA NAVE DA GUERRA
CONDUCE A:	NIENTE
NECESSARIA PER:	FREGATA CON CANNONI IONICI

DESIGNAZIONE	
9.22 TECNOLOGIA POSAMINE	
<p>Quando gli scienziati hanno provato ad applicare la tecnologia del lancia-bombe al plasma agli scafi delle Corvette più grandi, hanno potuto contare su un più potente motore a fusione, che ha permesso loro di condurre esperimenti sulle dimensioni del campo di contenimento delle bombe al plasma e sui metodi di utilizzo. Lo sviluppo di iniettori al plasma super-denso ha reso possibile la realizzazione di un dispensatore di mine, abbastanza piccolo da trovare posto su una Corvette e in grado di produrre dozzine di piccole testate al plasma, progettate per detonare al contatto con le astronavi nemiche. Con questa tecnologia è possibile creare intorno all'Astronave Madre dei campi minati, a seconda delle necessità del momento.</p>	
TECN. RICHIESTE:	STRUTTURA DELLA CORVETTA
CONDUCE A:	NIENTE
NECESSARIA PER:	CORVETTA POSAMINE

DESIGNAZIONE	
9.23 LANCIA-BOMBE AL PLASMA	
<p>Uno dei benefici portati dalle strutture rinforzate dei Caccia è stato la possibilità di modificare un mezzo d'assalto affinché trasportasse dei carichi di energia bellica. Il sistema delle bombe al plasma trae la sua energia direttamente dal motore dell'astronave e la convoglia in una piccola sfera di contenimento magnetico, montata sulla testata di un missile. La fusione del plasma avviene in un decimo di secondo, dopo che il pilota ha lanciato l'arma e prima che questa lasci effettivamente il suo alloggiamento. All'impatto con il bersaglio, la sfera di contenimento della bomba si disgrega, rilasciando il plasma fuso in un unico, violento impulso. Anche se questo tipo di missile è troppo lento per colpire i veloci mezzi d'assalto, può essere devastante contro le navi da guerra. Il difetto di questo sistema d'arma è che occupa tutto lo spazio a bordo del mezzo d'assalto, senza lasciare posto per altre armi.</p>	
TECN. RICHIESTE:	STRUTTURA DEL CACCIA
CONDUCE A:	NIENTE
NECESSARIA PER:	BOMBARDIERE D'ATTACCO

DESIGNAZIONE	
9.24 SENSORE DI PROSSIMITÀ	
<p>La scansione a lungo raggio è sempre stata molto difficoltosa, in quanto i settori attivi sono facilmente ingannabili o forniscono delle letture errate. Per risolvere questo problema gli scienziati hanno realizzato dei sistemi di sensori passivi di piccole dimensioni, spinte da un motore di missile modificato. Questi sensori possono prendere posizione in un qualunque punto della zona coperta dalle comunicazioni della flotta, rimandando in tempo reale informazioni relative al loro settore di spazio.</p>	
TECN. RICHIESTE:	NESSUNA
CONDUCE A:	SISTEMA DI SENSORI
NECESSARIA PER:	SENSORE DI PROSSIMITÀ

Direttore:

Alex Garden

Designer capo:

Erin Daly

Programmatore capo:

Luke Moloney

Direzione artistica:

Rob Cunningham

Capo grafico:

Aaron Kambeitz

Designer:

Adam Bullied

Quinn Duffy

Programmatori:

Gary Shaw

Keith Hentschel

Falko Poiker

Darren Stone

Bryce Pasechnik

Drew Dunlop

Jason Dorie

Programmazione audio:

Shane Alfreds

Janik Joire

Grafici:

Arthur Shimizu

David T. Cheong

Kelly O'Hara

Erin Olorenshaw

Andy Lang

Art We

Musica ed effetti sonori:

Paul Ruskay

Studio X Production Labs

Vancouver, Canada

Roger Savoie

Headroom Studios

Vancouver, Canada

Produttore esecutivo/COO:

Ron Moravek

CFO:

Curtis Terry

Supporto IT:

Frank Roberts

Voci dei piloti:

David Sobolov

Ian James Corlett

Jason Wingham

Voce del Comando della

Flotta:

Heidi Ernest

Voce dei mercanti Bentusi:

Campbell Lane

Voce del Servizio

Informazioni:

Michael Sunczyk

Voci aggiuntive:

Brian Arnold

Tina Savoie

Lucas Wolf

Manuale e storia scritti da:

Montgomery E. Crabapple

Concetto originale:

Dave "the Smoking Dog"

Williams

Design grafico manuale:

Rubber Oven Design

Illustrazioni manuale:

Tom Graham

Aaron Kambeitz

Rob Cunningham

Sito web di Homeworld:

(www.homeworld.net)

Direzione artistica di Rubber
Oven Design

Design e produzione di
FirstWeb Communications

Consulente astronomico:

Jaymie M. Matthews

Deep Space Dry

Methane Martinis:

Jaymie M. Matthews

Beta test:

I bravi ragazzi della Valve
Software

I ragazzi della Firing Squad

Il team Sierra

www.Homeworld.org

Clean Power fornito da:

ESP Electronic Systems
Protection Inc.

Ringraziamenti speciali:

Peter Elson
Chris Foss
Ralph McQuarrie
Joe Johnston
Nilo Rodis-Jamero
Rhett Brewer
Elijah's Mantle
Ridley Scott
Vangelis
Astronomy Magazine
Space Telescope Science Institute
Ed Konyha
Johan Thornton
HempBC
Cannabis Canada
Starbucks (Yaletown)
Subeez Cafe
The Cambie Bakery
The Elbow Room
Tigalo's
Rainman
The Lemon Grind
God (whoever She is)
Geoff Keighley
Dan McBride
Elliot Chin
Genevieve Ostergard
Jim "Don't hurt me..." Veevaert
Chris Taylor
Don Mattrick
Myriam Deschenes
Drew "Dude, I gotta go home" McLean
Kristi la dura Costco di Maui
Dugald Mcpherson (Royal Bank of Canada)
Norman, per avermi inserito nel progetto

Ringraziamenti extra-speciali:

George Lucas, per l'ispirazione
Peter Molyneux, per i consigli
Scott Lynch, per aver reso tutto possibile

Ringraziamenti speciali per il design:

Greg MacMartin
John Mavor

Ringraziamenti speciali per i consigli finanziari:

Lance "Kill 'em All!" Davis

Ringraziamenti per la pazienza:

Erica
Paige
Monica Alfreds
Carol Duffy
Le nostre famiglie e gli amici (che non si ricordano più di noi, ma gli vogliamo bene lo stesso)

Sierra Studios

Vicepresidente anziano:

Scott Lynch

Responsabile generale:

Mark Hood

Direttore marketing:

Jim Veevaert

Responsabili del prodotto:

Dan Amdur
Doug Lombardi

Responsabile PR:

Genevieve Ostergard

Servizi creativi:

Justin Kirby

Controllo qualità

Responsabile controllo qualità:

Gary "Koros" Stevens

Supervisore controllo qualità:

Ken "Sunshine" Eaton

Direttori controllo qualità:

Torsten "Uwajimaya" Reinl

Bernadette "Audona" Pryor

Analisti controllo qualità:

Erinn "Ares" Hamilton

Phil "Nautikus" Kuhlmeier

Andrew "Queen Mum" Coward

Danny "RosterCogburn" Harrison

Matt "Slinky" Julich

Marc "The Stalker" Nagel

Bryan "Kung-Fu Chicken" Walker

Lester "Mr. Wags" Stocker

Cade "Tre_D" Myers

Darren "Force Majeure" Beil

Chris "No Name" Mason

Tecnici PC:

Byron "Death's Shadow" Hummel

Laboratorio compatibilità:

Pat "Garden Weasel" Callahan

Ingegnere capo Titan:

Stuart Seelye

Ingegneri Titan:

Brian Rothstein

Mike Nicolino

Erik De Bonte

Colen Garoutte-Carson

Lee Olds

Eric Harman

HOMEWORLD® COPYRIGHT 1997-1999

Sierra ON-LINE Inc. COPYRIGHT 1997-1999

Relic Entertainment Inc. MMCXVIII



SERVIZIO ASSISTENZA CLIENTI LEADER

Potete chiamare il Servizio Assistenza Clienti LEADER attivo 24 ore su 24 con servizio di segreteria telefonica al seguente numero verde:

800-821177

Lasciate un messaggio con il vostro nome, cognome e descrizione del problema; verrete richiamati dai nostri esperti appena possibile tutti i giorni dal lunedì al venerdì.

Potete collegarvi al nostro sito www.leaderspa.it e consultare l'aiuto on-line della sezione Assistenza (potrete scrivere una mail utilizzando l'apposito modulo).

N.B. Il servizio riguarda esclusivamente problematiche tecniche e informazioni sui nostri prodotti e NON fornisce soluzioni per alcun gioco. In caso di malfunzionamenti di qualunque genere NON spedite il CD alla Leader S.p.A., ma contattate il Servizio Assistenza.

GARANZIA

Ogni compagnia del gruppo HAVAS INTERACTIVE viene denominata 'HAVAS INTERACTIVE' nei paragrafi che seguono: Havas Interactive garantisce che, per un periodo di dodici (12) mesi dalla data d'acquisto del programma software contenuto in questa confezione, questo non subirà alterazioni nei materiali e nella lavorazione. Nel caso in cui il programma software evidenzi un difetto nel corso di questo periodo, HAVAS INTERACTIVE fornirà all'acquirente una copia funzionante del medesimo, dopo aver ricevuto il prodotto difettoso e un documento che ne comprovi l'acquisto.

LA RIPARAZIONE, LA SOSTITUZIONE O IL RIMBORSO PREVISTI IN QUESTA GARANZIA RAPPRESENTANO LE UNICHE FORME DI RIVALSA DELL'ACQUIRENTE. CUC NON POTRÀ ESSERE RITENUTA RESPONSABILE PER QUALSIASI DANNO INCIDENTALE O CONSEQUENZIALE DERIVANTE DALL'INFRAZIONE DI QUALSIASI GARANZIA IMPLICITA O ESPLICITA. CON L'ECCEZIONE DI QUANTO PREVISTO DALLA LEGGE, QUALSIASI GARANZIA IMPLICITA DI COMMERCIALIZZABILITÀ O RISPONDENZA A UN PARTICOLARE SCOPO DI QUESTO PRODOTTO È LIMITATA NEL TEMPO ALLA DURATA DI QUESTA GARANZIA.

Alcune nazioni non permettono l'esclusione o la limitazione dei danni incidentali o consequenziali, oppure negano la limitazione della durata delle garanzie implicite: alcune delle limitazioni sopra riportate, per questo motivo, potrebbero non essere applicabili al vostro caso.

COPYRIGHT

Il programma software e il manuale che lo accompagna sono protetti da copyright. Tutti i diritti riservati. Essi non possono essere, in toto o in parte, copiati, fotocopiati, riprodotti, tradotti o ridotti in forma elettronica o elaborati senza il preventivo consenso scritto di Havas Interactive. Il possessore di questo prodotto lo può utilizzare esclusivamente per uso personale: sono proibiti tutti gli usi commerciali. Il possessore del prodotto non può vendere o trasferire una riproduzione del programma software o del manuale ad altre parti, come pure non può noleggiare o cedere in leasing il prodotto software senza un preventivo consenso scritto di Havas Interactive.

[Potete usare questo programma software su un solo computer in una sola località e su un solo terminale alla volta. Qualsiasi uso diverso è espressamente proibito.]