

UPRISING
LEAD AND
DESTROY

© 1998 The 3DO Company. Tutti i diritti riservati.

3DO, Cyclone Studios, Lead and Destroy, Uprising e i relativi marchi sono marchi di fabbrica o registrati di The 3DO Company negli Stati Uniti e/o in altre nazioni. Tutti gli altri marchi appartengono ai rispettivi proprietari. Cyclone Studios è una divisione di The 3DO Company.

Il software di questo prodotto 3DO e il relativo manuale sono protetti da copyright. Non possono pertanto venire fotocopiati, acquisiti, tradotti, riprodotti, copiati, ridotti su qualsiasi tipo di mezzo materiale o elettronico, né in qualsiasi forma compatibile con il computer; inoltre, essi non possono essere eseguiti o mostrati pubblicamente, né per intero, né in parte, senza il precedente consenso scritto di The 3DO Company. Al proprietario di questo prodotto è concesso l'utilizzo del software e del manuale relativo per uso personale, ma non gli è concesso venderlo, cedere a terzi qualsiasi tipo di riproduzione del software o del manuale, affittare o noleggiare il prodotto ad altri senza il permesso di The 3DO Company.

L'uso di Smacker Video Technology è concesso da RAD Game Tools, Inc. © 1994 - 1998

L'uso di Dolby Surround Sound Technology è concesso da Dolby, Lft. © 1998



BENVENUTO IN GUERRA
SI PARTE!
Concetti di Base
Installazione del Gioco
Disinstallazione del Gioco
Documentazione Elettronica
Avvio di UPRISING™ 2
CONTROLLO DEL CAMPO DI BATTAGLIA
Come Pilotare il Wraith
Le Tattiche dei Migliori Comandanti del Wraith
Controllare una Cittadella
Utilizzare il Sistema di Sorveglianza dell'Astronave Madre
Portare a Termine gli Obiettivi delle Missioni
ISTRUZIONI PER L'USO
Iniziare una Partita in modalità Singolo Giocatore
Iniziare una partita in modalità Multigiocatore
Come utilizzare MPLAYER.COM
Come utilizzare heat.net
Come Usare le informazioni sulla Tecnologia
Come Modificare le Opzioni del Gioco
CREARE NUOVI CAMPI DI BATTAGLIA: L'EDITOR DI SCENARI
Mappe degli Scenari
Parametri dello Scenario
Sceneggiature dello Scenario
RISOLUZIONE DEI PROBLEMI
Installazione
Avvio del Gioco
Come Contattare il Supporto Clienti
Hai bisogno di consigli e suggerimenti?
Garanzia di The 3DO Company, limitata a 90 giorni
INDICE
TASTI DI CONTROLLO





BENVENUTO IN GUERRA

Sei stato reclutato nel Wraith Corp (letteralmente il Corpo Fantasma), di recente costituzione, perché hai dimostrato di avere doti straordinarie come cannoniere e come pilota, dimostrando altresì un coraggio e un ingegno ammirevoli in mezzo al fuoco. Il super carro armato Wraith (cioè Fantasma) è l'arma più evoluta che l'umanità abbia mai inventato finora; è veloce, facilmente manovrabile e può supportare sistemi di armi multiple all'interno del suo telaio corazzato. Il prototipo ha dimostrato la sua efficacia durante l'insurrezione di un centinaio di anni fa, mentre il Wraith che piloterai appartiene ai progetti della seconda generazione: sono state perciò apportate molte migliorie rispetto all'originale.

L'Alto Comando della Nuova Alleanza si è reso conto che, affinché la tua missione possa avere successo, dovrai conoscere le potenzialità degli strumenti a tua disposizione; il manuale pratico descrive quindi le operazioni del super carro armato, così come le unità e gli edifici che ti supporteranno durante la missione.

Le speranze della Nuova Alleanza sono riposte in te, Comandante. Buona fortuna!

SI PARTE!

Questo paragrafo ti fornisce le informazioni di base di cui avrai bisogno per comprendere questo manuale e installare UPRISING™ 2: LEAD AND DESTROY™ sul tuo computer. Se incontri delle difficoltà durante l'installazione, o riscontri qualche problema durante il gioco, consulta il paragrafo *Risoluzione dei Problemi* a pagina 37 di questo manuale.

CONCETTI DI BASE

Comandi con il Mouse

In questo manuale, con l'espressione **clicca con il pulsante sinistro** si intende che il cursore del mouse venga posizionato nell'area desiderata, con successiva pressione del pulsante sinistro del mouse. **Cliccare con il pulsante destro** significa posizionare il cursore del mouse nell'area desiderata e premere una volta il pulsante destro del mouse. Con **cliccare due volte** si intende posizionare il cursore del mouse nell'area desiderata e premere il pulsante sinistro del mouse due volte, in rapida successione. Con **cliccare e tenere premuto** si intende premere il pulsante del mouse indicato e tenerlo premuto.

Comandi sulla Tastiera

Ogni volta che in questo manuale viene menzionato un comando accessibile tramite un tasto, il nome di quest'ultimo apparirà in grassetto, così: **Tasto**. Se è necessario premere più tasti contemporaneamente, quelli richiesti saranno uniti tra loro dal segno + (più); ad esempio, **Control+F1** significa che i tasti "Control" (o "Ctrl") e "F1" (non "F"+"1") vanno premuti contemporaneamente.

Testo del Gioco

Il testo che si contraddistingue dal resto per l'utilizzo di **QUESTO** carattere, appare nel manuale esattamente com'è nel gioco. Se invece il testo deve venir inserito nel computer, dovrà venir digitato esattamente com'è riportato in questo manuale.

INSTALLAZIONE DEL GIOCO

Inserisci il CD di UPRISING 2 nel lettore CD-ROM. Se la funzione di Autorun è abilitata, apparirà la schermata d'installazione. Segui le istruzioni a video per installare UPRISING 2 sull'hard disk del tuo computer.

Se hai disabilitato l'opzione Autorun, o se non funziona correttamente, apri il menu di **Avvio** di Windows e seleziona **Esegui**. **Clicca con il pulsante sinistro** su **Sfoggia** e scegli dall'elenco la lettera corrispondente al tuo lettore CD-ROM, poi **clicca due volte** sul file chiamato **Setup.exe**. **Clicca con il pulsante sinistro** su **OK** per iniziare l'installazione di UPRISING 2; segui poi le istruzioni a video. Se incontri delle difficoltà, consulta il paragrafo *Risoluzione dei Problemi* a pagina 37 di questo manuale.

Se sul tuo computer hai installato una scheda video Glide-compatibile, dovresti selezionare, e quindi installare, la versione 3Dfx del gioco. Se non hai una scheda video Glide-compatibile, o se non sai con certezza quale scheda video è presente nel sistema, devi installare la versione software di UPRISING 2. Se aggiorni o modifichi la tua scheda video dopo aver già installato UPRISING 2, per poter giocare con la nuova modalità video dovrai prima disinstallare la versione precedente del gioco e poi reinstallare la versione appropriata.

DISINSTALLAZIONE DEL GIOCO

Apri il Menu **Avvio** di Windows e seleziona **Programmi**. **Clicca con il pulsante sinistro** su **3DO**, quindi su **Disinstalla Uprising 2** per disinstallare il gioco; segui poi le istruzioni a video.

DOCUMENTAZIONE ELETTRONICA

Inclusa nel CD del gioco, c'è una cartella denominata **U2 Electronic Documentation**. In questa cartella ti vengono forniti diversi documenti, utili per ottenere ulteriori informazioni su UPRISING 2 mentre stai giocando. Questi file comprendono:

Manuale relativo all'Editor di Scenari

Una descrizione delle regole di base necessarie per utilizzare sia l'Editor di Scenari sia gli altri file necessari per creare i tuoi scenari di UPRISING 2. Il nome del file contenente questa documentazione è **Scenedit.pdf**.

In lotta

Una collezione di racconti riguardanti la vita nella Nuova Alleanza. Il nome del file contenente questo documento è **Intofray.pdf**.

Dati sulle Unità

Una banca-dati contenente dettagliate informazioni sulle unità, gli edifici e le armi della Nuova Alleanza. Il nome di questo file è **Unitdata.pdf**.

Conosci il tuo nemico

Una raccolta delle limitate informazioni su Kri'iSara, e dei dati sull'Unione Cormerran e sulle forze Androkulan. Il nome di questo documento è **Enemy.pdf**.

MANUALE ESTESO DI UPRISING 2

Un manuale più dettagliato, che incorpora tutta la documentazione descritta sopra in un'unica unità. Il nome del file è **U2explan.pdf**.

Questi documenti sono compatibili con lo standard *Adobe Acrobat™* per ottenerne la massima leggibilità: puoi leggerli direttamente dal computer o stamparli, se possiedi una stampante. Se sul tuo computer non hai ancora installato *Adobe Acrobat Reader™*, puoi procedere seguendo queste istruzioni: inserisci il CD del gioco nel lettore CD-ROM; apri il CD andando in **Risorse del Computer**, cliccando con il pulsante destro sul lettore CD-ROM e con il pulsante sinistro su **Apri**; clicca poi due volte sulla cartella **ACROWIN**, che si trova nella directory principale. Clicca due volte sul file dal nome **ACROREAD.EXE** e segui le istruzioni a video.

Dopo aver installato *Acrobat Reader™* sul tuo computer, potrai leggere questi file aprendo la cartella **U2 Electronic Documentation** sul CD e cliccando due volte sul file che desideri leggere. Puoi accedere a questi file anche dall'hard disk, cliccando due volte sul file **ACROREAD.EXE**, nella cartella in cui hai installato l'applicazione.

AVVIO DI UPRISING 2

Per poter giocare ad UPRISING 2, è necessario che il CD del gioco sia inserito nell'apposito lettore. Per avviare il gioco, inserisci il CD nel lettore; se hai abilitato la funzione Autorun, dovrebbe apparire un menu. **Clicca con il pulsante sinistro su Gioca per iniziare a giocare.**

Se l'opzione Autorun è disabilitata, o non funziona correttamente, apri il menu **Avvio** di Windows e seleziona **Programmi**. **Clicca con il pulsante sinistro su 3DO** e poi su **Uprising 2** per avviare il gioco. Se incontri delle difficoltà durante l'avvio di UPRISING 2, consulta il paragrafo *Risoluzione dei Problemi* a pagina 37 di questo manuale.

UPRISING 2 inizia con una sequenza cinematografica; per saltarla, premi un pulsante del mouse o uno qualsiasi della tastiera. Dopo la sequenza cinematografica introduttiva, apparirà il Menu Principale, dove potrai scegliere tra le seguenti cinque opzioni:

Singolo

Per accedere al pannello delle Opzioni per un Singolo Giocatore, descritte in dettaglio nel paragrafo *Iniziare una Partita con un Singolo Giocatore*, a pagina 22 del manuale.

Piu Giocatori

Per far apparire il pannello di Connessione, nel quale potrai scegliere tra **Partecipa** e **Crea** una partita in modalità multigiocatore. Come *Iniziare una Partita in Multigiocatore* viene spiegato nella relativa sezione, a pagina 28 di questo manuale.

Tecnologia

Per accedere alla schermata di informazioni sulla tecnologia, dove puoi trovare immagini ed dati relativi alle unità e alle strutture dei Trich, dell'Alleanza, dei Cormerran e degli Androkulan. Per ulteriori informazioni, consulta il paragrafo *Come Usare le informazioni sulla Tecnologia*, a pagina 33 del manuale.

Opzioni

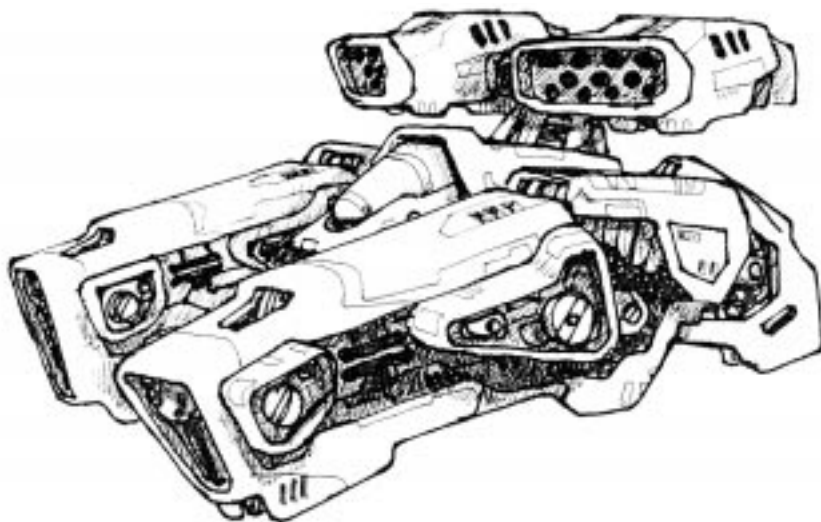
Per accedere alla finestra delle opzioni del gioco, dalla quale potrai configurare la **Grafica**, i **Controlli**, l'**Audio** e la **Difficoltà** di UPRISING 2. Questo pannello e i suoi sotto-menu sono dettagliatamente descritti nel paragrafo *Come Modificare le Opzioni del Gioco*, a pagina 34 del manuale.

Esci

Per ritornare al desktop di Windows.

Crediti

Seleziona il logo di UPRISING 2 nell'angolo in alto a destra del Menu Principale per vedere i Crediti del gioco. Premi qualsiasi tasto del mouse o della tastiera per uscire dai Crediti e ritornare al Menu Principale.



CONTROLLO DEL CAMPO DI BATTAGLIA

Questa sezione ti spiega cosa devi aspettarti dal gioco. Include una spiegazione dell'HUD (acronimo di Heads-Up Display, cioè visore oloproiettato sullo schermo del computer di bordo) del tuo Wraith e della Cittadella, nonché le nozioni di base per intraprendere una guerra con il Wraith e portare a termine le diverse missioni.

COME PILOTARE IL WRAITH

Il Wraith è un super carro armato all'avanguardia, molto diverso dal progetto rubato un tempo all'Impero. Quei Wraith originari avevano giusto la potenza necessaria e le armi sufficienti perché la rivolta avesse successo; a distanza di un centinaio di anni, i moderni super carri armati sono l'elemento chiave della lotta dell'Alleanza contro i Trich. Come comandante di un Wraith, tu hai bisogno di conoscere le tecniche di pilotaggio, di comprendere i messaggi dell'HUD, di cogliere subito i punti di forza e i punti deboli del Wraith e di avere coraggio a sufficienza per sostenere la lotta contro il nemico.

I Controlli

All'inizio dello scenario, vieni automaticamente posizionato dietro i comandi del tuo Wraith, con visuale esterna attraverso il mirino della torretta del cannone. Premendo **Tab**, sposti la visuale sopra e dietro il carro armato, ma sullo schermo l'HUD rimane lo stesso. Per ritornare all'abitacolo, premi ancora **Tab**. Il Wraith viene governato mediante la tastiera:

W/S	Spostarsi Avanti/Indietro
A/D	Spostarsi a Destra/Sinistra
Q/E	Ruotare in Senso Antiorario/Oriario

Il tuo Wraith considererà "avanti" la direzione verso la quale è rivolta in quel momento la torretta; cambiando la direzione in cui "stai guardando", cambi automaticamente anche la direzione di marcia; muovendo il mouse a sinistra, destra, avanti e indietro, modifichi la direzione in cui è rivolta la torretta. Premi la **Barra Spaziatrice** per dare un'iniezione supplementare d'energia al carro armato, aumentandone la velocità di marcia. Finché terrai premuta la **Barra Spaziatrice**, il carro armato andrà più forte, con lo svantaggio che verrà disabilitata l'arma secondaria del Wraith fino a quando non rilascerai la **Barra Spaziatrice**.

Il reticolo del mirino è posizionato al centro del tuo schermo visivo; usa il mouse per spostarlo sopra un bersaglio. Per cambiare l'arma secondaria, premi e tieni premuto il tasto **Maiusc**, che farà apparire la selezione delle armi secondarie; **clicca con il pulsante sinistro** sull'icona di un'arma per selezionarla. Puoi anche spostarti da un'arma secondaria all'altra premendo i tasti **Home** e **Fine**.

Per far intervenire un'unità di supporto, tieni premuto **Maiusc** mentre clicchi con il **pulsante sinistro** sull'icona relativa all'unità nella parte superiore dell'HUD, oppure premi il tasto corrispondente (da **F1** a **F5**); se avrai unità di quel tipo disponibili, ne verrà teletrasportata una nell'area indicata dal reticolo del tuo mirino.

Se vieni danneggiato durante una battaglia, puoi portare il Wraith sopra un'apposita piattaforma e premere **F** per iniziare le riparazioni. Sulla piattaforma, puoi anche richiamare una Cittadella premendo **F** o **F11**. Per ulteriori informazioni, consulta il paragrafo *Controllare una Cittadella* a pagina 14 di questo manuale.

Nota: *Puoi modificare la configurazione dei controlli del gioco prima di iniziare a giocare; vai a pagina 35 per ulteriori dettagli. Per un sommario dei controlli da tastiera e via mouse usati nel gioco, nonché per informazioni relative all'uso del joystick, consulta la scheda di riferimento inclusa nel gioco.*

Wraith Hud

Indicatore delle armi secondarie

Reticolo del mirino

Indicatore di energia

Indicatori della disponibilita di supporto

Tabelle di missione

Radar



Indicatore dei punti di comando

Indicatore stato degli scudi

Vite rimaste

Suggerimenti dell'ia

L'HUD

L'HUD del Wraith è una versione ottimizzata del progetto del carro armato originario, che forniva solo informazioni essenziali. Una comprensione immediata dei suoi messaggi è fondamentale per il successo della missione.

Indicatore di Energia

L'Indicatore di Energia, situato nell'angolo in alto a sinistra dello schermo, mostra la quantità di energia disponibile al momento; l'energia serve per costruire e ampliare le Cittadelle, nonché per "comperare" (teletrasportare) le diverse unità. Gli Impianti di Produzione non richiedono energia quando producono un'unità, poiché essa viene "spesa" solo quando l'unità viene effettivamente chiamata in battaglia. L'energia è rappresentata dall'icona della Centrale Energetica.

Indicatori della Disponibilita di Supporto

Nella parte superiore del display dell'HUD ci sono sei icone, corrispondenti ai cinque tipi di unità di supporto più la Base dei Missili Balistici. Sotto ogni icona c'è una barra di stato con a lato un numero, che indica quante unità sono attualmente disponibili. Se c'è un impianto di produzione di quel tipo di unità pronto e funzionante, l'icona sarà illuminata. Se il numero a fianco all'icona è 1 o superiore, sono disponibili per il teletrasporto unità di quel tipo. Per ulteriori dettagli sui punti forti e su quelli deboli di ogni unità di supporto, consulta il documento *Dati sulle Unità* nella cartella **U2 Electronic Documentation**. Puoi anche far intervenire le truppe di supporto semplicemente mirando sul nemico che desideri attaccare, o puntando sull'area che vuoi difendere e poi premendo F. Il Sistema d'Intelligenza Artificiale del Wraith sceglierà il tipo di unità appropriato e, se ce ne sarà una disponibile, la teletrasporterà sul posto.

L'icona dei Missili Balistici diviene attiva dopo che hai costruito una o più *Basi per i Missili Balistici (BMS)* sul pianeta; per ulteriori informazioni, consulta il documento *Dati sulle Unità*. Per far intervenire un'unità di supporto, tieni premuto il tasto **Maiusc** e **clicca con il pulsante sinistro** sull'icona relativa a quel tipo di unità, o premi il tasto corrispondente (da **F1** a **F5**): se ne avrai una disponibile, essa verrà teletrasportata nell'area inquadrata dal reticolo del tuo mirino. Per utilizzare i Missili Balistici, punta con il mirino l'unità o l'edificio desiderati, tieni premuto **Maiusc** e **clicca con il pulsante sinistro** sulla relativa icona, oppure premi **F6**: se hai dei Missili Balistici a disposizione, in pochi secondi una pioggia di missili si abatterà sull'area presa di mira.

Indicatore dei Punti di Comando

Sotto all'indicatore di Energia, c'è l'Indicatore dei Punti di Comando. Tutte le unità di supporto sotto il tuo controllo comunicano attraverso il Wraith; i Punti di Comando rappresentano il numero di unità che il tuo sistema di comunicazione può gestire. Se li esaurisci, non puoi far intervenire altre unità finché alcune di quelle in azione non vengono distrutte o richiamate dall'Astronave Madre (mediante pressione del tasto **B**). Alcune unità consumano più Punti di Comando di altre: il costo di ognuna di esse è fornito nella sezione della Tecnologia o in quella di Ricerca & Sviluppo. Man mano che la tua esperienza aumenterà, il Quartier Generale della Nuova Alleanza equipaggerà il tuo Wraith con sistemi di comunicazione sempre migliori, aumentando di pari passo il numero di Punti di Comando a tua disposizione.

Indicatore delle Armi Secondarie

Sotto l'Indicatore della Disponibilità di Supporto, c'è l'Indicatore delle Armi Secondarie; l'arma secondaria attualmente selezionata è mostrata da un'icona a fianco della quale compare il numero di munizioni disponibili per quell'arma. Una volta esaurite, nella schermata di selezione l'icona dell'arma inutilizzabile diviene grigia, dopodiché ti viene fornita automaticamente l'arma secondaria predefinita, i Missili Jaeger. Per cambiare arma, tieni premuto il tasto **Maiusc**, che mostrerà la finestra di selezione dell'arma secondaria, dove appariranno in fila le icone delle armi disponibili; punta il cursore del mouse su un'icona per far comparire il testo identificativo di quell'arma. **Clicca con il pulsante sinistro** per selezionare l'arma secondaria scelta. Puoi anche passare da una all'altra premendo i tasti **Home** e **Fine**.

Reticolo del Mirino

Il Reticolo del Mirino è posizionato al centro del tuo schermo visivo; la sua funzione è quella di prendere la mira con le armi e di far comparire strutture e unità di supporto. Puoi muovere il Reticolo del Mirino usando il mouse. Quando punti il mirino su un'unità o una struttura, una barra di stato indicherà la sua energia rimanente; appariranno inoltre un'icona identificativa dell'unità, il Livello Tecnologico e il nome dell'unità stessa. Se l'unità o la struttura inquadrata nel mirino appartengono al nemico, appariranno delle linee rosse tra il Reticolo del Mirino e il nemico; se invece l'unità o la struttura sono alleate, le linee saranno verdi.

Table e di Missione

Al centro della sezione inferiore dello schermo, su uno sfondo verde, compariranno i messaggi relativi alla missione in corso, le istruzioni per la prossima Tappa di Navigazione, nonché altri tipi d'aiuto. Riceverai anche suggerimenti audio relativi alla missione che stai intraprendendo. Premi **M** per visualizzare l'ultima tabella relativa alla missione e per ascoltare il messaggio che è associato.

Radar

In alto a destra sullo schermo c'è il Radar, che mostra il territorio circostante dall'alto, usando come centro il tuo Wraith. Puoi aumentare o diminuire l'ingrandimento del Radar premendo i tasti **PagSu** o **PagGiù**. Le unità nemiche e quelle alleate vengono rappresentate da puntini colorati: i puntini rossi indicano le forze e le strutture Trich, quelli arancioni sono forze indigene ostili o strutture neutrali (come edifici e dispositivi per il teletrasporto vuoti), mentre i puntini verdi sono gli edifici e le truppe della Nuova Alleanza. Il Radar è circondato da una bussola che indica il Nord in relazione alla direzione che stai tenendo. Le Tappe di Navigazione sono rappresentati sul Radar con dei diamanti; nel caso in cui una Tappa di Navigazione non compaia, la sua direzione ti sarà indicata da una freccia.

Indicatore dello Stato di Integrità del Wraith

Sullo schermo in basso, c'è l'Indicatore dello Stato di Integrità del Wraith; se l'integrità del Wraith raggiunge il livello zero, il tuo super carro armato verrà distrutto. In questo caso potrai premere un qualsiasi tasto per continuare lo scenario con un altro Wraith e ripartire dalla Cittadella più vicina; qualora non avessi Cittadelle in tuo possesso, ritorneresti al punto in cui sei sbarcato.

Messaggi Generici

Nella parte inferiore dell'HUD, a sinistra della Barra di Stato del Livello di Integrità, appariranno brevi aggiornamenti sullo stato degli edifici, messaggi provenienti dagli altri giocatori, o comunque contenenti altri tipi di informazioni.

Suggerimenti da parte dell'IA

Nell'angolo in basso a destra dello schermo, appariranno dei messaggi che ti suggeriranno la linea d'azione conforme al Protocollo della Scienza Militare della Nuova Alleanza. Premi il tasto F per far svolgere l'azione consigliata al sistema di Intelligenza Artificiale.

LE TATTICHE DEI MIGLIORI COMANDANTI DEL WRAITH

- *Comandante Karl Richardson, 47° WB*

Essere un Comandante di un Wraith è un lavoro semplice. In genere, difendi o distruggi tutto ciò che il Quartier Generale della Nuova Alleanza ti indica, cercando di non venire distrutto a tua volta. Non si tratta di un'operazione al cervello, ma non permettere a nessuno di dire che sia facile. Fondamentalmente, devi avere buon senso, una mano ferma e la conoscenza delle risorse che hai a disposizione. E la fortuna? Hai bisogno anche di quella, ma non basarti solo sul fato. E ora, ascolta.

Segui il Protocollo Militare

La prima cosa che imparerai è che tu non hai inventato l'arte della guerra. I tattici e gli strateghi della Nuova Alleanza hanno riunito le loro conoscenze sulla guerra moderna e hanno creato un sistema di Intelligenza Artificiale che è diventato un attributo standard di ogni Wraith prodotto oggi. Questa IA fa comparire, di tanto in tanto, dei suggerimenti sul tuo HUD, ma può svolgere molte altre funzioni, se attivata al momento opportuno.

Quando ti trovi sulla Piattaforma di Richiesta di un Bunker di Comando libero, premendo F richiedi una Cittadella, mentre, se possiedi già una Cittadella in quel posto, premendo F ripari il carro armato. Inoltre, se uno dei tuoi edifici ha bisogno di riparazioni, puoi puntarlo con il mirino, premendo successivamente il tasto F per impartire l'ordine di riparazione.

Se sei vicino a una delle tue Cittadelle e puoi posizionare delle torrette difensive, premendo F richiedi le torrette appropriate, in base al tipo di strutture difensive di cui sei già in possesso, nonché, se ci sono, al tipo di nemici che stai affrontando in quel momento.

Premendo F quando nel mirino si trovano inquadrare le unità di supporto, queste ultime vengono poste in stato di allerta, ossia in attesa di nuovi ordini; in seguito, ad esempio, puoi mirare a un'area del territorio e premere di nuovo F per far muovere le tue unità verso quella zona, oppure puntare a uno dei tuoi edifici per ordinare loro di difenderlo, o ancora potrai mirare ad un'unità o ad un edificio nemico per ordinare di attaccare. Puoi impartire alle tue torrette anche degli ordini d'attacco specifici mediante selezione delle prime, pressione del tasto F, selezione del loro bersaglio e nuova pressione del tasto F.

Se non sei nella posizione adatta per poter richiedere una Cittadella o una torretta difensiva, oppure per emettere una richiesta o un ordine di riparazione, puoi inquadrare nel mirino un edificio o un'unità nemica e premere F, dopodiché interverranno le unità di supporto appropriate. Se premi

F senza aver prima inquadrato nulla nel mirino, l'IA deciderà che tu hai semplicemente bisogno di un'unità di guardia per difendere la zona e ne requisirà una; ovviamente, tutto ciò dipende dal fatto che tu abbia o no unità di supporto disponibili per il teletrasporto.

Il sistema di IA è uno strumento utile, ma noterai che sei comunque ancora tu a decidere quando e come sparare: serve molto di più di un computer sofisticato per sconfiggere il nemico e uscirne vivi.

Non farti colpire

Stai al riparo: sarà la tua salvezza. Nasconditi. Il mirino computerizzato, il radar e la mappa che ti mostra il territorio dall'alto, ti permettono di svolgere gran parte delle tue azioni di guerra fuori dalla portata visiva del nemico. Alcune armi, in particolare il Missile Marauder, sfrecceranno anche dietro gli angoli; anche il Gopher e lo Shrike sparano al bersaglio in modo indiretto. Beh, io non sono un giovane campione con i riflessi di un tiratore scelto, quindi faccio affidamento sulle cose che esplodono:

- Da più lontano di quanto i nemici possano colpirmi.
- Dietro gli angoli.
- Oltre i muri - qui il Gopher e il Marauder sono fondamentali.
- Colpire in movimento.
- Andando avanti e indietro - tattica che funziona meglio se l'attacco è rivolto contro bersagli alti, come le Cittadelle o i missili degli AAV.

Il rifugio è la tua salvezza, te l'ho già detto? Ricordatene durante i tuoi spostamenti; non attraversare mai vaste aree piatte: è ovvio che puoi muoverti più velocemente sulle aree pianeggianti, ma così facendo sei un facile bersaglio. Incollati ai muri, riparati dalla vista del nemico - dietro le colline, tanto per capirci - ogni volta che puoi. Per quello che mi riguarda, mi piace mettere il carro armato nella direzione in cui ho intenzione di sparare, sgusciare fuori dal riparo (mediante i tasti **A** e **D**) per prendere la mira, iniziare a sparare e poi nascondermi mentre sto ancora sparando al nemico: bassa esposizione al rischio, alte possibilità di successo. È come sparare nel mucchio.

Ovviamente, verrà anche il momento in cui dovrai esporti. La tattica cambia per gli scontri ravvicinati. Investi anzitutto i carri armati leggeri e la fanteria: sei più grosso di loro. Fai in modo di spingere le unità nemiche nella traiettoria di fuoco di altre unità nemiche: perché dovresti ucciderli tu, quando i Trich lo possono fare al posto tuo?

E muoviti, muoviti, muoviti, sempre.

Colpisci il nemico

Impara a conoscere le tue armi e usale. La Divisione Tecnologica della Nuova Alleanza non è saltata fuori con una dozzina di armi solo per far arricchire gli amici del settore privato. Ogni pezzo d'artiglieria ha i suoi vantaggi e i suoi punti deboli. I colpi di alcune armi si esauriscono velocemente: impara a conoscere la portata e il raggio d'azione di tutto l'arsenale. Dovrai avvicinarti di più per poter usare un missile veloce su un bersaglio mobile. Le armi che colpiscono con forza hanno un minor numero di munizioni, quindi conservale per i bersagli importanti. Anche le mine possono esserti d'aiuto, soprattutto se sei stato attaccato e sei in fuga, o se stai difendendo una roccaforte; minare i dintorni della tua Cittadella ti risparmierà poi molti sforzi. E non dimenticarti che, se stai sparando direttamente contro un bersaglio, devi assicurarti di avere il laser in funzione insieme all'altra arma: ciò non implicherà un ulteriore dispendio di energia.



Gestisci gli assalti

Ah, la scelta dei re! Invia le truppe. La fanteria deve essere sempre spinta in avanscoperta, dev'essere il più possibile numerosa, mantenendo postazioni di avanguardia. Usa i tuoi carri armati leggeri, più facili da manovrare, per sbarazzarti della fanteria nemica mentre ti stai concentrando su bersagli più grossi. I carri armati pesanti vanno bene più o meno per tutti i bersagli e sono robusti come il Ferrolar. I bombardieri sono un regalo per posta aerea sempre in voga: sguinzagliati contro una specifica struttura nemica e, se le difese non sono al massimo, faranno affannare il nemico alla ricerca di un rifugio. I Trich sono paranoici per quel che riguarda gli AAV: a volte, l'invio di un'unità aerea nella loro Cittadella può catturare l'attenzione generale di tutta l'area circostante, permettendoti di intrufolarti e abbattere torrette e unità, nonché di posizionare mine o armi nucleari in modo abbastanza sicuro. È però un lavoro duro per i piloti degli AAV.

Non dimenticarti di sfruttare al meglio le tue truppe, che attaccano tutto ciò che sta loro davanti (siano benedette!), se tu non impartisci loro degli ordini specifici. Inquadra le tue unità nel mirino, premi F per selezionarle, mira a un nemico e premi ancora F per inviare le tue truppe nella giusta direzione. Quando schieri le tue truppe, non stare semplicemente lì a guardarle: mettili al lavoro, inizia a muoverti! Puoi guadagnare tempo e permettere ai tuoi soldati di avvicinarsi, dando ai Trich qualcos'altro a cui pensare.

Quando invii le tue truppe in un'area, distruggi le torrette il più velocemente possibile, dopodiché rafforza direttamente l'impatto dell'attacco dei tuoi soldati con il Wraith. Prova a mitragliare e ad annientare le difese nemiche, in modo che gli avversari prendano di mira te invece che la tua fanteria, che è più vulnerabile: vale la pena di subire qualche colpo in più per permettere alle tue squadre di avvicinarsi e collocare le loro cariche esplosive. Infine, quando le tue truppe sono ferite richiamale dal campo di battaglia e sostituiscile con delle nuove (usa il tasto B). Non ha senso sprecare le loro vite e, in questo modo, avrai preziose risorse disponibili per le nuove truppe.

CONTROLLARE UNA CITTADELLA

Spesso, non è sufficiente distruggere semplicemente le forze nemiche. In una guerra contro un'altra specie, lo scopo è la colonizzazione. I comandanti dei Wraith devono anche mantenere e difendere quello che hanno conquistato. L'Alleanza ha creato le Cittadelle e le annesse avanzate strutture per questo scopo. Quando un Bunker di Comando è stato ripulito dai nemici, bisogna richiedere una Cittadella; in qualità di Comandante del Wraith, sei tu il responsabile della costruzione delle Cittadelle e del loro effettivo utilizzo; tuttavia, ciò implica che tu divida la tua attenzione tra il tuo super carro armato e le strutture di comando, dando un'occhiata di tanto in tanto all'HUD della Cittadella e, all'occorrenza, mettendo in funzione le sue armi. Le difese della Cittadella sono automatiche, ma il tocco umano può fare la differenza tra perdere un Bunker di Comando e respingere un assedio.

Premi F o F11 mentre il tuo Wraith si trova sulla Piattaforma di Richiesta e una Cittadella verrà paracadutata dall'astronave madre, intatta e pronta all'azione. Le strutture ausiliarie per la Cittadella, come le Centrali Energetiche e le Caserme, possono aumentare la forza d'attacco, ma senza la Cittadella un insediamento non ha né occhi né cervello. Vedi pagina 16, *Utilizzare il sistema di Sorveglianza dell'Astronave Madre*, per ulteriori dettagli sulla richiesta di Caserme e di altri tipi di strutture.

Mettere in atto le Difese

Per metterti ai comandi della Cittadella più vicina, premi C. La pressione ripetuta del tasto ti consente di spostarti tra i comandi di tutte le tue Cittadelle disponibili. Da qui puoi controllare le difese della Cittadella muovendo il mouse per spostare il Reticolo del Mirino, che funziona esattamente come quello del Wraith. Puoi far intervenire le unità di supporto nell'area segnata dal Reticolo, usando i tasti funzione (F1 - F5) o il tasto F per seguire i suggerimenti dell'IA. Puoi anche sparare alle unità e alle strutture inquadrate, cliccando con il pulsante sinistro.

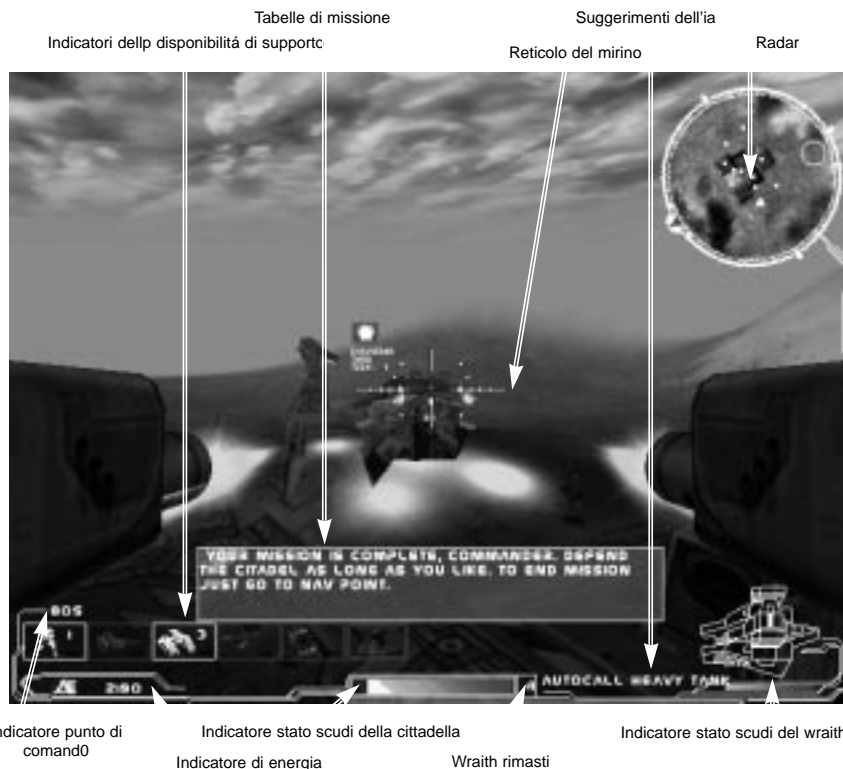
Dal posto di comando di una Cittadella e dal tuo Wraith, quando sei nelle vicinanze di una Cittadella attiva, puoi richiedere delle Torrette da aggiungere alle difese della Cittadella stessa. Queste Torrette funzionano automaticamente e sono spesso di vitale importanza per la difesa delle fortificazioni dell'Alleanza. Nei dintorni di ogni Cittadella puoi posizionare fino a quattro torrette; per fare ciò, devi inquadrare nel mirino l'area desiderata, premendo quindi F o il tasto funzione appropriato: F7 per una *Torretta Gatling*, F8 per un *Sito Patriot* e F9 per un *Sito SAM*. Puoi trovare le descrizioni di queste strutture nel documento *Dati sulle Unità*, nella cartella U2 Electronic Documentation.

Non dimenticare di nascondere il tuo carro armato il più lontano possibile dalla linea di fuoco, tenendolo d'occhio dall'HUD della Cittadella. Più di un Comandante del Wraith è passato a gestire in prima persona una Cittadella ed è riuscito a respingere con successo un attacco Trich, per poi ricevere diversi colpi devastanti durante la sua assenza e perdere così il super carro armato e la vita. Puoi ritornare ai comandi del tuo Wraith premendo Esc o cliccando con il pulsante destro.

L'HUD

L'HUD della Cittadella è molto simile a quello del tuo Wraith.

HUD della cittadella



Indicatore dei Punti di Comando

Sopra gli Indicatori della Disponibilità di Supporto c'è l'Indicatore dei Punti di Comando. Vai a pagina 11 per una descrizione dettagliata dell'*Indicatore dei Punti di Comando*.

Indicatore di Energia

L'Indicatore di Energia è posizionato sotto gli Indicatori della Disponibilità di Supporto, nell'angolo in basso a sinistra dello schermo. Vai a pagina 10 per una descrizione dettagliata dell'*Indicatore di Energia*.

Tabelle di Missione

I messaggi relativi alla missione appariranno al centro della sezione inferiore dello schermo, su uno sfondo verde. Vai a pagina 11 per una descrizione dettagliata delle *Tabelle di Missione*.

Indicatori della Disponibilità di Supporto

Sul display della Cittadella, in basso a sinistra, ci sono gli Indicatori della Disponibilità di Supporto. Per far intervenire un'unità di supporto, tieni premuto il tasto **Maiusc** e clicca con il **pulsante sinistro** sull'icona corrispondente, oppure premi il tasto appropriato (F1 - F5). Per una spiegazione dettagliata degli *Indicatori della Disponibilità di Supporto*, vai a pagina 10.

Messaggi Generici

Nella parte centrale dell'HUD, sopra l'Indicatore dello Stato di Integrità della Cittadella, appariranno messaggi di diverso tipo: brevi aggiornamenti sullo stato degli edifici, nonché messaggi provenienti dagli altri giocatori o, comunque, contenenti altri tipi di informazioni.

Indicatore dello Stato di Integrità della Cittadella

Nel centro dello schermo in basso, c'è l'Indicatore dello Stato di Integrità della Cittadella, che ti fornisce delle informazioni sulla forza attuale delle difese della Cittadella. Se il livello d'Integrità raggiunge lo zero, la tua Cittadella verrà distrutta e tu ritornerai alla guida del tuo Wraith. In questo caso, dovrai richiedere un'altra Cittadella (puoi accedere alla zona di richiesta premendo **F** o **F11**) e attendere che sia attiva prima di poter tornare alla modalità Cittadella.

Suggerimenti da parte dell'IA

A destra dell'Indicatore dello Stato d'Integrità della Cittadella, appariranno dei messaggi che ti suggeriranno l'azione successiva. Premi il tasto **F** per far eseguire l'azione consigliata al tuo sistema di Intelligenza Artificiale.

Indicatore dello Stato d'Integrità del Wraith

Nell'angolo in basso a destra è rappresentato il tuo Wraith, con una barra che ti fornisce indicazioni sul suo stato attuale. Dai spesso un'occhiata a questo indicatore: potresti dover ritornare velocemente ai comandi del super carro armato (premendo **Esc** o cliccando con il **pulsante destro**) in caso di un attacco in forze da parte del nemico. Se il livello di integrità del Wraith raggiunge lo zero, il tuo carro armato viene distrutto; se ti sono rimaste delle altre vite, premi qualsiasi tasto per continuare lo scenario con un nuovo Wraith, partendo dalla Cittadella più vicina, o dal punto in cui sei sbarcato nel caso in cui non possiedi alcuna Cittadella. Se non hai più vite, hai perso.

Reticolo del Mirino

Il Reticolo del Mirino è posizionato al centro dello schermo; vai a pagina 11 per una descrizione dettagliata.

Radar

Nell'angolo in alto a destra dello schermo c'è il Radar; vai a pagina 11 per una descrizione dettagliata.

Utilizzare il Sistema di Sorveglianza dell'Astronave Madre

Saltuariamente, è necessario dare un'occhiata alla situazione complessiva. Quando un'operazione militare guidata da un Wraith viene spedita in un sistema stellare, le navi d'appoggio restano in orbita, lanciando dei satelliti intorno al pianeta per fornire una visione d'insieme del

territorio e per permettere di richiedere facilmente le strutture necessarie ai Bunker di Comando. Il Sistema di Sorveglianza dell'Astronave Madre è uno dei mezzi tramite i quali puoi ottenere degli Impianti di Produzione, controllare lo Stato delle tue Cittadelle, nonché assicurarti una visione globale del territorio per orientarti. Si accede al sistema premendo il tasto R. Il giocatore può uscire in qualsiasi momento dal Sistema di Sorveglianza dell'Astronave Madre, cliccando con il pulsante destro o premendo i tasti Esc o R.

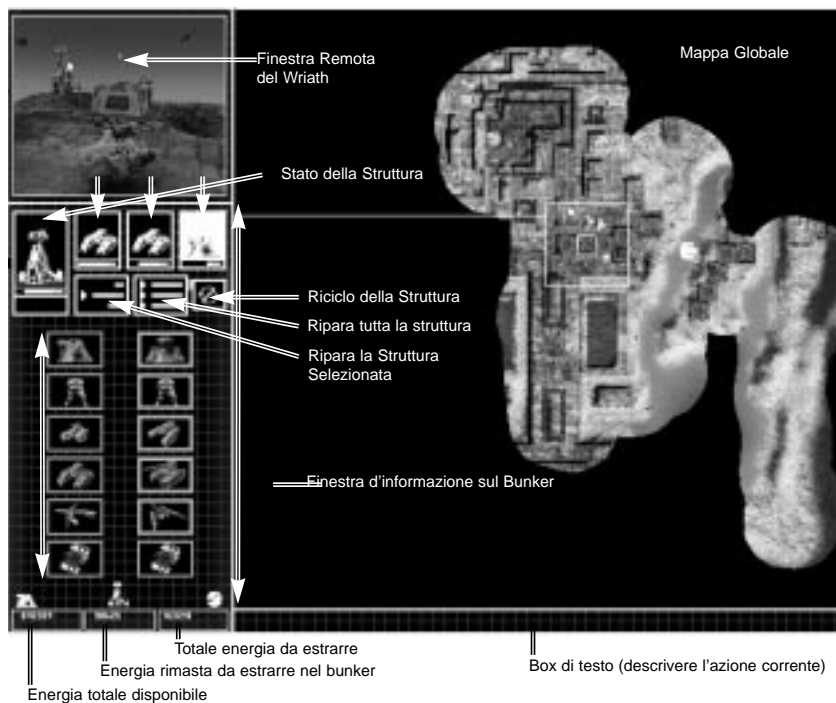
Puoi scegliere di visualizzare la superficie del pianeta sia sotto forma di una mappa topografica, sia come un'immagine dal satellite, modificando l'opzione **Mappa Satellitare** (dalla schermata del Menu Principale) nel pannello relativo alla Grafica nel menu delle Opzioni. Non puoi, però, apportare questa modifica mentre stai giocando.

L'INTERFACCIA

Finestra del Controllo a Distanza del Wraith

Mentre stai usando il Sistema di Sorveglianza dell'Astronave Madre, hai un controllo limitato sul tuo super carro armato, che puoi visualizzare nella piccola finestra in alto a sinistra sullo schermo. Hai comunque la possibilità di pilotarlo: i tasti W ed S ti permettono di farlo muovere avanti e indietro, con A e D lo fai spostare a sinistra e a destra, mentre con E e Q lo fai ruotare. Dalla Finestra del Controllo a Distanza non puoi sparare; per tornare al comando del tuo Wraith clicca con il pulsante destro, o premi i tasti Esc o R.

SISTEMA DI SORVEGLIANZA DELL' ATTERRAGGIO



Pulsanti delle strutture ausiliarie disponibili

Finestra d'Informazione sul Bunker

Sotto alla Finestra del Controllo a Distanza del Wraith, c'è la Finestra d'Informazione sul Bunker, che ti fornisce notizie sullo stato del Bunker di Comando selezionato. **Clicca con il pulsante sinistro** su qualsiasi Cittadella sotto il tuo controllo riportata sulla Mappa, per visualizzare i dati del relativo Bunker. Le Cittadelle del giocatore e quelle del nemico si differenziano per colore del testo e per grafica. Tutti i box della Cittadella selezionata si illumineranno e ogni singola struttura sarà illuminata in un colore particolare.

Box relativi allo Stato delle Strutture

Nella sezione superiore della Finestra d'Informazione sul Bunker vi sono quattro piccoli riquadri; se il Bunker di Comando selezionato ha una Cittadella, il box più a sinistra conterrà l'icona relativa, mentre gli altri box possono essere riempiti con altrettante Strutture Ausiliarie della Cittadella. Ogni volta che verrà richiesto un Edificio, apparirà l'icona corrispondente. Sotto ogni icona c'è una barra di stato, indicatrice del livello d'integrità della data struttura. Quando la barra di stato raggiunge il livello zero, la struttura viene distrutta. **Clicca con il pulsante sinistro** su uno di questi Box per selezionare la struttura corrispondente.

Pulsante di Riparazione delle Strutture

Sotto i Box relativi allo Stato delle Strutture, a sinistra, c'è il pulsante di Riparazione delle Strutture. **Clicca con il pulsante sinistro** su uno dei Box relativi allo Stato delle Strutture, poi **clicca con il pulsante sinistro** su quel tasto per ripristinare totalmente l'integrità di quella struttura; l'operazione richiede un certo consumo di energia. Puoi anche riparare una struttura quando sei al comando del Wraith, inquadrandola attraverso il mirino e premendo poi F.

Pulsante di Riparazione di Tutte Le Strutture

Sotto i Box relativi allo Stato delle Strutture, al centro, c'è il pulsante per la Riparazione di Tutte le Strutture. **Clicca con il pulsante sinistro** su questo tasto per ripristinare totalmente l'integrità di tutte le strutture presenti in quel Bunker di Comando. L'operazione richiede un consumo di energia.

Pulsante di Riciclo delle Strutture

Sotto i Box relativi allo Stato delle Strutture, a destra, c'è il pulsante di Riciclo delle Strutture. **Clicca con il pulsante sinistro** sul Box relativo allo Stato delle Strutture di una Cittadella e poi **clicca con il pulsante sinistro** su quel tasto per eliminare la Struttura Ausiliaria e aumentare le tue riserve di energia.

Pulsante delle Strutture Ausiliarie Disponibili

Sotto i tasti di Riparazione e di Riciclo, ci sono i tasti delle Strutture Ausiliarie Disponibili. Una volta che hai una Cittadella, puoi andare sulla Mappa e selezionare le Strutture che desideri aggiungere al tuo Bunker di Comando. A ogni tipo di struttura è associato un pulsante, che diventa grigio se la struttura non è disponibile. Di solito, gli Edifici di Aggiornamento e le Basi per i Missili Balistici sono le uniche strutture a essere in grigio, poiché richiedono dei requisiti particolari per essere attivate. **Clicca con il pulsante sinistro** su un tipo di struttura disponibile per illuminarne il pulsante e la Struttura Ausiliaria richiamata verrà paracadutata nel Bunker di Comando. Consulta il documento *Dati sulle Unità* nella cartella **U2 Electronic Documentation** per informazioni sulle strutture della Nuova Alleanza.

Se il tasto delle Strutture Ausiliarie Disponibili è grigio, significa che non puoi aggiungere nessun edificio a quella Cittadella in quel momento; con tutta probabilità, non hai uno spazio vuoto in quel Bunker di Comando, oppure non disponi di energia sufficiente per costruire altre strutture.

Indicatori di Energia

Nella parte inferiore della Finestra d'Informazione sul Bunker, ci sono gli Indicatori di Energia; da sinistra a destra, essi mostrano: la quantità di energia attualmente disponibile, quella che resta ancora da estrarre nel Bunker di Comando attualmente selezionato e quella ancora da estrarre nel mondo.

Mapa Globale

La Mapa Globale occupa la maggior parte dello schermo. All'inizio della maggior parte delle missioni, essa è celata, ma viene rivelata gradualmente in due modi: dirigendo il Wraith verso nuove zone e lanciando le Sonde di ricognizione.

Sulla Mapa appaiono sia le strutture e le unità alleate sia quelle nemiche, differenziate nel colore: le torrette e le unità Trich sono identificate da piccoli quadratini rossi; le forze indigene ostili sono mostrate in arancione, mentre le tue unità e torrette sono rappresentate da un quadratino verde. Spostando il puntatore del mouse su un quadratino colorato, apparirà la descrizione dell'unità o della struttura a cui esso corrisponde. Anche le Cittadelle e i relativi edifici avanzati sono segnati sulla Mapa, con piccoli riquadri dai contorni lampeggianti. **Clicca con il pulsante sinistro** su uno di questi riquadri per veder apparire le informazioni sulla Cittadella nella Finestra d'Informazione sul Bunker, a sinistra della Mapa. **Clicca due volte** su una Cittadella in tuo possesso per passare alla Visuale sulla Cittadella.

PORTARE A TERMINE GLI OBIETTIVI DELLE MISSIONI

Costituire una Base d'Appoggio

La prima fase di ogni missione consiste nel capire quali siano i tuoi obiettivi. Presta molta attenzione alle istruzioni e ai messaggi, sia quelli audio, sia quelli che appaiono nella tabella in basso al centro dello schermo, poiché ti ricordano quali sono i tuoi scopi e ti guidano verso nuove Tappe di Navigazione. Controlla spesso la tua posizione sulla Mapa (R). Invia le Sonde di ricognizione o, se ne hai disponibili, teletrasporta degli AAV per perlustrare la zona circostante. Nella maggior parte delle missioni, appena trovi un Bunker di Comando lo devi occupare e costruirci sopra una Cittadella.

Per impossessarti di un Bunker di Comando, devi prima distruggere la Cittadella nemica e tutti gli edifici ausiliari che si sono insediati nel posto. Devi poi dirigerti velocemente con il tuo super carro armato alla Piattaforma di Richiesta, un'area pianeggiante di calcestruzzo e metallo, che è stata sprofondata nel terreno e marcata con della vernice verde e gialla. La Piattaforma di Richiesta è l'unica zona del Bunker di Comando a essere più in basso del territorio circostante. Premi F11 per impadronirti di un Bunker di Comando per la Nuova Alleanza, facendo richiesta di una tua Cittadella.

Fortifica immediatamente la Cittadella: essa è particolarmente vulnerabile durante la sua fase di attivazione, quindi protegglila accuratamente finché i suoi sistemi non inizieranno a entrare in funzione. Generalmente, tre Torrette di Guardia (F7) e un Sito SAM (F9) sono una difesa adeguata per una Cittadella attivata. Richiedi le torrette selezionando un'area con il Mirino e premendo il tasto appropriato, oppure premi F per far decidere al sistema IA quale tipo di torretta posizionare. Se hai tempo a sufficienza, è meglio che passi ai comandi della Cittadella, visualizzando il suo HUD per posizionare le torrette, in modo da avere uno sguardo d'insieme sul campo di battaglia.

Il tuo compito finale, nel tentativo di ottenere un Bunker di Comando adeguatamente fortificato, è quello di far posizionare alle astronavi d'appoggio gli impianti di produzione. Proprio come le Cittadelle, anche gli edifici che vengono paracadutati sulla superficie del pianeta sono estremamente vulnerabili ad attacchi nemici, quindi cerca di proteggerli adeguatamente. La richiesta di una Centrale Energetica è fondamentale all'inizio di una missione, poiché è necessario iniziare a generare energia per poter poi richiedere altri edifici ed unità.

Comunque, ogni Bunker di Comando ha solo una quantità limitata di energia che può essere estratta dalla sua zona attiva. Tieni d'occhio l'Indicatore di Energia dell'HUD: se la tua scorta di energia sta diminuendo, posiziona un'altra Centrale Energetica in un altro Bunker di Comando.

Pur riconoscendo l'importanza dell'energia, per riuscire veramente a sconfiggere il nemico devi produrre le unità; per fare ciò, hai bisogno degli Impianti di Produzione delle Unità, come le Fabbriche di Carri Armati e le Caserme. Premi un tasto numerico (da 1 a 5) o **clicca con il pulsante sinistro** sul corrispondente pulsante delle Strutture Ausiliarie Disponibili, che si trova nella Finestra d'Informazione sul Bunker del Sistema di Sorveglianza dell'Astronave Madre (a cui

accedi mediante il tasto **R**), per richiedere una struttura. Quando avrai una Caserma attiva, che inizierà a produrre le unità, gli Indicatori della Disponibilità di Supporto, nella parte superiore dell'HUD, inizieranno a riempirsi.

Fare una Pausa

Una volta che hai iniziato una missione, puoi accedere in qualsiasi momento al menu del gioco, premendo **Esc** quando sei in modalità Visuale dal Wraith. In questo menu troverai le seguenti opzioni:

Carica

Fa apparire una finestra di dialogo contenente l'elenco delle partite che hai precedentemente salvato. **Clicca con il pulsante sinistro** su un nome della lista, poi **clicca con il pulsante sinistro** su **OK** per caricare il gioco. **Clicca con il pulsante sinistro** su **Annulla** per uscire dalla finestra di dialogo e ritornare al menu.

Salva

Fa apparire una lista delle partite che hai precedentemente salvato. Digita il nome con il quale vuoi salvare la nuova partita, oppure **clicca con il pulsante sinistro** su uno dei nomi dell'elenco per salvare la nuova partita sopra una vecchia, e poi premi **Invio** o **clicca con il pulsante sinistro** su **OK**. **Clicca con il pulsante sinistro** su **Annulla** per ritornare al menu senza salvare la partita.

Opzioni

Fa apparire il menu delle Opzioni, dal quale puoi modificare la grafica, l'audio e altre opzioni del gioco. Per ulteriori spiegazioni su queste opzioni, consulta il paragrafo *Modificare le Opzioni del Gioco*, a pagina 34.

Alcune opzioni non sono disponibili quando il gioco è in corso.

Briefing

Fa apparire le istruzioni sulla missione, che ti sono state date all'inizio dello scenario. **Clicca con il pulsante sinistro** su **OK**, o premi il tasto **Esc** per uscire dalle Istruzioni sulla missione.

Continua

Ti riporta al gioco. Puoi anche usare il tasto **Esc** per ricominciare a giocare.

Termina Missione

Ti fa uscire dallo scenario senza salvarlo e ti riporta alla schermata Informativa. Ti verrà chiesto di confermare la decisione di lasciare lo scenario.

Esci dal Gioco

Ti permette di uscire dallo scenario senza salvarlo e ti riporta al desktop di Windows. Ti verrà chiesto di confermare la tua decisione di uscire dal gioco.

Terreni Percorribili e Altri Ostacoli

Il tuo super carro armato Wraith può affrontare diversi tipi di terreno, ma con delle limitazioni: salite troppo ripide lo rallentano e potresti aver bisogno di aumentare la velocità per riuscire ad arrivare in cima; ci sono però anche delle salite che il Wraith non riuscirà comunque a superare. Il super carro armato può attraversare zone poco profonde d'acqua o liquame di altro genere, ma ha qualche problema se cerchi di allontanarti troppo dalla riva. Ricordati che la lava, gli acidi e i prodotti chimici possono danneggiare il carro armato, anche se lentamente.

Per portare a termine determinate missioni, dovrai oltrepassare dei cancelli: questi punti d'accesso conducono all'interno di aree protette da recinzioni, e di solito possono essere aperti distruggendo un

edificio, occupando un Bunker di Comando, o effettuando altre azioni richieste dalla missione. I messaggi che appaiono nella Tabella di Missione ti diranno come aprire i passaggi. Per entrare in alcune aree, non raggiungibili in nessun altro modo, dovrai usare i dispositivi per il teletrasporto, una sorta di semi archi incassati nel terreno; per usarli, guida semplicemente il tuo mezzo nel campo luminoso dell'arco; i dispositivi senza campo luminoso sono inattivi, e le istruzioni per attivarli appariranno nella Tabella di Missione.

L'ostacolo principale che si frappone al compimento di una missione è comunque rappresentato dal nemico. Probabilmente, incontrerai torrette, impianti di produzione e pattuglie di unità mobili nemiche lontano dalle Cittadelle. Ogni volta che ti è possibile, metti fuori combattimento gli insediamenti nemici avvantaggiandoti della velocità e della forza del carro armato, evitando così uno scontro diretto. Il tuo Wraith si muove più velocemente di quanto qualsiasi torretta possa sparare, quindi cerca di spostarti lateralmente per schivare gli spari, circondare gli edifici e bombardare le torrette in continuazione. A ogni modo, se una torretta è fuori dalla tua portata e non sta sparando contro te o le tue truppe, non sprecare tempo e munizioni tentando di distruggerla: una volta distrutta, il nemico potrebbe posizionare un'altra torretta in un posto molto più fastidioso. Quando sei alle prese con le unità mobili, cerca di non farti distrarre: teletrasporta qualcuna delle tue unità di supporto affinché queste affrontino il nemico mentre tu prosegui nella tua missione. Se le tue unità incontrano una strenua resistenza, dovrai comunque intervenire per evitare un inutile spreco di risorse.

Assalire una Cittadella Nemica

Le cittadelle Trich non sono facili da mettere fuori combattimento. Nella migliore delle ipotesi potresti perdere una considerevole quantità di truppe di supporto e ed il tuo Wraith potrà riportare dei danni. Malgrado ci siano delle regole generali che potresti adottare per aumentare le probabilità di successo, non c'è una strategia che vada bene per tutte le Cittadelle.

Inizia usando carri armati e cannoni per distruggere le torrette e gli impianti di produzione isolati che incontri sul cammino verso l'obiettivo principale dei tuoi attacchi. Puoi anche inviare dei carri armati per contrastare l'attacco delle torrette di guardia al Bunker di Comando e ai cannoni della Cittadella; quando le difese della Cittadella si saranno indebolite, invia i tuoi AAV, seguiti dai bombardieri, dopodiché fai convergere la fanteria per distruggere la Cittadella stessa.

Continua a teletrasportare sul posto delle unità di supporto supplementari e concentrare sulla Cittadella nemica, che dovrai distruggere per prima, in modo che il nemico non possa far arrivare nuove truppe per proteggere il Bunker. Se continui con l'azione combinata dell'attacco aereo degli AAV e dell'uso del Wraith come diversivo, per attirare l'attenzione (e il fuoco) della Cittadella e delle sue difese, le possibilità di successo delle tue truppe di supporto aumenteranno notevolmente. Se ti è possibile, trova un'area sopraelevata vicino alla Cittadella: posizionandoti sopra di essa, vedrai arrivare i nemici e sarai in grado di schierare le tue forze d'attacco più vicino alla Cittadella stessa.

Dopo aver distrutto la Cittadella, elimina gli altri edifici il più velocemente possibile, in modo da poter conquistare il Bunker di Comando; i Trich tenteranno di paracadutare un'altra Cittadella mentre tu sarai occupato a distruggere le strutture ausiliarie, quindi stai attento a non restare nel "nodo" del Bunker di Comando che sostiene la Cittadella, altrimenti il tuo carro armato potrebbe venire schiacciato. Se ti è possibile, spara all'Astronave Madre dei Trich, o colpiscila con gli AAV quando la Cittadella non ha ancora raggiunto il suolo: quello è il momento in cui è più vulnerabile. Se la Cittadella nemica riesce ad atterrare, inizierà il processo di attivazione, quindi sparale con tutte le armi a tua disposizione: hai solo qualche secondo per distruggerla prima che diventi operativa.

La seduta post-operativa della missione

Al termine di ogni missione, che sia stata portata a termine con successo o meno, apparirà la Schermata della seduta post-operativa, che ti fornirà un'analisi completa delle tue prestazioni in quella missione. Da qui puoi accedere a tre schermate diverse; quella Informativa è quella predefinita. Clicca con il pulsante sinistro su Fatto per continuare a giocare dopo aver esaminato tutte le informazioni.

Schermata Informativa

La schermata Informativa riassume le tue prestazioni nella missione più recente. In alto viene specificato se la missione è stata un successo o un fallimento, mentre nella sezione inferiore compaiono le statistiche di base dello scenario; a sinistra c'è un **Sommario** dei risultati, a destra gli **Obiettivi Primari** e **Secondari** che hai portato a termine con successo. Se hai raggiunto tutti gli obiettivi secondari, i successi saranno segnati tra i **Bonus**. In quest'area vengono altresì indicati gli obiettivi bonus che eventualmente non hai raggiunto.

Risultati

Questa schermata ti fornisce in dettaglio le statistiche relative alle missioni in modalità a singolo giocatore.

Dettagli

Nella schermata dei Dettagli puoi confrontare le tue prestazioni e quelle delle truppe nemiche; nelle partite multigiocatori, vengono inclusi tutti i partecipanti. Il primo numero di ogni coppia indica il numero di quel tipo di unità o di strutture uccise o distrutte da una fazione, mentre il secondo numero indica la quantità di quel tipo di unità o strutture che la fazione ha perso durante la battaglia.

ISTRUZIONI PER L'USO

In questo paragrafo troverai tutto ciò che devi sapere per iniziare a giocare ad UPRISING 2, incluso come iniziare le partite in modalità a singolo giocatore o in quella multigiocatore, nonché una spiegazione del Menu Principale e dei suoi sotto-menu.

INIZIARE UNA PARTITA IN MODALITÀ SINGOLO GIOCATORE

Per iniziare una partita in modalità Singolo Giocatore, seleziona **Singolo** dal Menu Principale di UPRISING 2. Apparirà il relativo menu, dal quale potrai scegliere tra quattro opzioni: **Addestramento**, **Campagna**, **Scenario** e **Carica**.

Addestramento

Le missioni di addestramento sono state inserite affinché tu possa familiarizzare con tutti gli aspetti del gioco. Durante queste missioni, vi saranno delle voci fuori campo e dei messaggi visivi che forniranno le nozioni basilari riguardo al gioco e all'interfaccia utente.

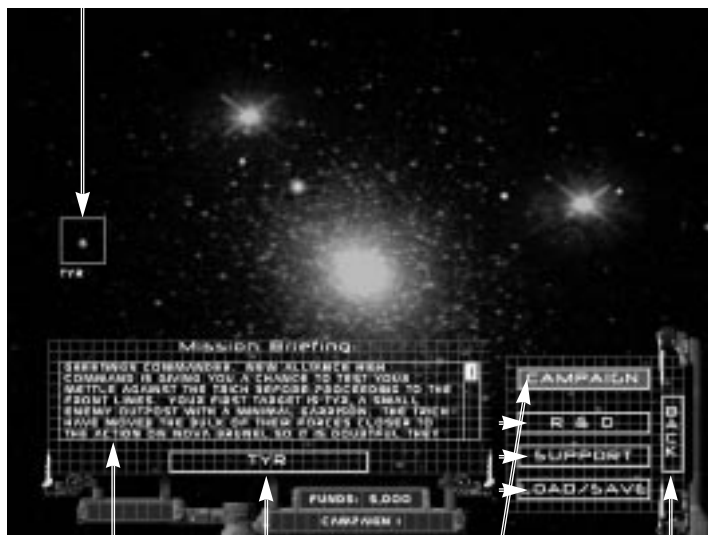
Si accede all'**Addestramento** dal menu della modalità Singolo Giocatore: clicca con il **pulsante sinistro** su uno dei tre pulsanti per iniziare una missione di addestramento. Per uscire dalla missione una volta iniziata, premi semplicemente **Esc**, seleziona **Termina Missione** e conferma la tua scelta. Ritornerai alla Schermata Informativa; seleziona **Fatto** per tornare al Menu Principale.

Missione 1

Addestramento con le Unità Standard - Questo corso d'insegnamento introduttivo addestrerà il Comandante sui movimenti e le armi del Wraith, le basi e le unità; il giocatore ingaggerà semplici combattimenti con laser e missili, osserverà i programmi di allenamento delle unità e trascorrerà un po' di tempo al poligono di tiro.

SCHERMATA DELLA CAMPAGNA

Missione attualmente selezionata



Briefing della missione

Nome missione/avvia missione

Opzioni

Ritorna al menu principale

Missione 2

Addestramento Operativo con il Wraith - Questo corso permette al Comandante del Wraith di approfondire ulteriormente le questioni relative alla gestione delle basi e della produzione. Realizzando un obiettivo di una missione d'esercitazione e spostandosi da una Tappa di Navigazione a un'altra su terreni sconosciuti, il Comandante del Wraith riceverà istruzioni più dettagliate sull'interazione fra le Unità e l'Energia, nonché sulla gestione delle risorse di un Bunker di Comando. Egli verrà altresì messo ai comandi di una Cittadella durante un attacco simulato.

Missione 3

Addestramento Avanzato con il Wraith - Questo addestramento avanzato istruirà il Comandante del Wraith sulle tattiche di combattimento. Al Comandante verrà insegnato il protocollo standard di combattimento (tasto F) e come guidare le proprie truppe. Egli sarà impegnato in riparazioni, nella determinazione della posizione delle unità e nella loro guida per portare a termine compiti difficili.

Campagna

In modalità Campagna, sei impegnato in una serie di missioni, ambientate in tre ambienti scenari differenti. Per iniziare una nuova serie, seleziona **Campagna** dal menu **Singolo**; apparirà la finestra di Selezione dell'Ambiente, una mappa stellare con le tre regioni operative della Campagna, con i relativi confini in verde. **Cliccando con il pulsante sinistro** all'interno di una delle regioni della Campagna, nella sezione inferiore dello schermo apparirà la descrizione di quell'ambiente. **Clicca con il pulsante sinistro su Avvio** per far apparire la schermata della Campagna e iniziare a giocare in quell'area. I tre ambienti possono venire completati in sequenza o in un ordine qualsiasi.

Ogni volta che una missione sarà portata a termine con successo, si renderanno disponibili una o più nuove missioni, consentendoti così di avanzare verso lo scontro finale di quell'ambiente. Dopo aver completato le missioni relative alla prima o alla seconda area, vieni subito mandato alla zona operativa successiva; dopo aver portato a termine anche la terza, hai sconfitto definitivamente i Trich e la partita ha termine.

Ogni ambiente è più difficile del precedente; anche le tue risorse iniziali variano da una regione all'altra: devi pertanto usarle con parsimonia quando inizi i livelli più avanzati.

Una dettagliata Mappa stellare della zona in cui ti trovi ad operare forma lo sfondo della schermata della Campagna, dove tornerai alla fine di ogni missione, uscendo dalla Schermata Informativa.

Le missioni che sono al momento disponibili sono segnate sulla mappa stellare con dei quadratini verdi lampeggianti; quelle completate sono invece segnate in verde scuro. **Clicca con il pulsante sinistro** sul sistema stellare di una missione per far apparire le relative istruzioni.

Clicca con il pulsante sinistro sul nome della missione sotto le istruzioni per eseguirla: si avvierà una sequenza cinematografica, che potrai saltare premendo qualsiasi tasto o un pulsante del mouse. Per informazioni dettagliate su come giocare ad UPRISING 2, consulta il paragrafo *Controllo del Campo di Battaglia* a pagina 9. **Clicca con il pulsante sinistro** su Esci per tornare al Menu Principale.

Nell'angolo in basso a destra della schermata in modalità Campagna, si trova un menu con le quattro opzioni seguenti:

SCHERMATA R & S

Compra il miglioramento Costo della ricerca

Attuale livello tecnico Prossimo miglioramento disponibile

Lista della unità o delle armi Descrizione Fondi disponibili Opzioni

Campagna

Ripristina la modalità campagna se sei passato a un menu differente.

R & S (Ricerca e Sviluppo)

Fa comparire la schermata di R & S, dove puoi impiegare i tuoi fondi per aggiornare e migliorare il Livello Tecnologico dell'armamentario del tuo Wraith, delle altre armi dell'Alleanza e dei diversi edifici.

Per ricercare nuove tecnologie, **clicca con il pulsante sinistro** su **Unità** o su **Armi**. Questo ti permetterà di spostarti tra gli elenchi delle diverse armi, unità e strutture disponibili per la ricerca. **Clicca poi con il pulsante sinistro** su un nome dell'elenco scelto e nel centro dello schermo apparirà un modello, che rappresenta il tuo livello attuale di tecnologia, corredato da una descrizione nel box sottostante. In alto a destra apparirà invece il modello schematico del successivo livello tecnologico disponibile. Ogni modello è accompagnato dal nome, dal livello tecnologico e dal costo. **Clicca con il pulsante sinistro** su **Compra** per acquistare il modello più avanzato. Nella sezione inferiore dello schermo, potrai visualizzare anche l'ammontare dei fondi a tua disposizione.

Supporto

Fa apparire la schermata del Supporto, dove puoi comperare unità e Wraith extra (altre vite) per la nuova missione. Sotto il nome di ogni unità compare il costo, mentre i fondi attualmente a tua disposizione sono indicati nella parte inferiore dello schermo. **Clicca con il pulsante sinistro** sui pulsanti + e - per aumentare o diminuire il numero di unità e di vite che desideri avere a disposizione; all'inizio della nuova missione, le unità di supporto che hai acquistato saranno pronte per venire teletrasportate, ma non potrai procurarti altre unità finché non avrai installato una Cittadella con i relativi Impianti di Produzione delle Unità, o finché non troverai un potenziatore.

Fil e

Apparirà la schermata dalla quale potrai caricare una missione di una campagna o salvare la tua posizione nella campagna attuale. **Clicca con il pulsante sinistro** su **Annulla** per tornare alla schermata della Campagna. **Cliccando con il pulsante sinistro** su **Salva**, apparirà una finestra di dialogo, contenente l'elenco delle partite precedentemente salvate; digita il nome con il quale desideri salvare la nuova partita, oppure **clicca con il pulsante sinistro** su un nome dell'elenco, dopodiché premi Esc o **clicca con il pulsante sinistro** su **OK** per salvare la nuova partita in sostituzione di quella vecchia selezionata. **Clicca con il pulsante sinistro** su **Annulla** per uscire dalla finestra di dialogo senza salvare il gioco.

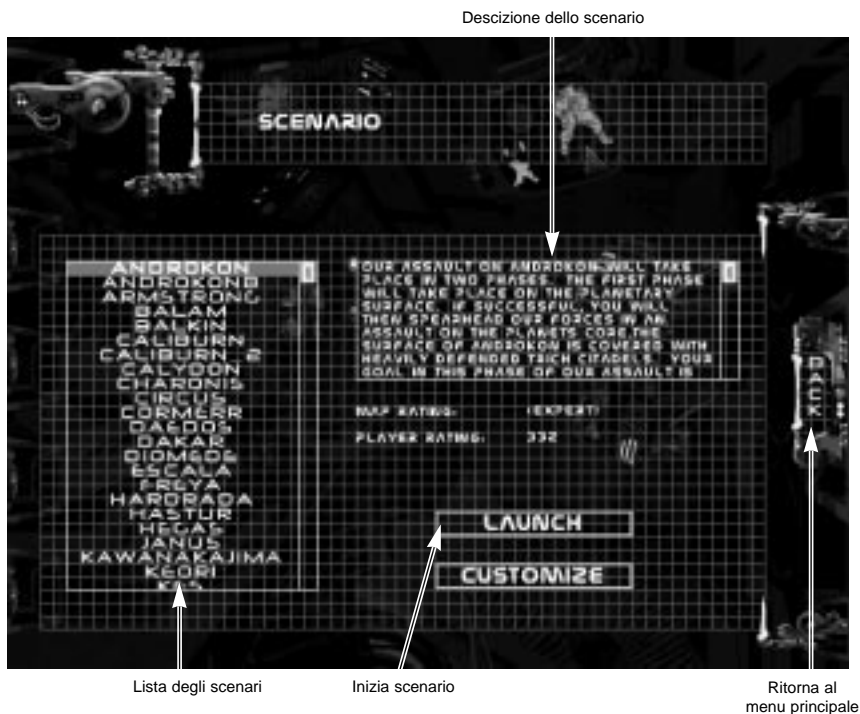
Clicca con il pulsante sinistro su **Carica** per far apparire una finestra di dialogo contenente un elenco delle partite che hai precedentemente salvato; seleziona un nome dall'elenco e **clicca con il pulsante sinistro** su **OK** per iniziare quella partita. **Clicca con il pulsante sinistro** su **Annulla** per uscire dalla finestra di dialogo e tornare alla schermata della Campagna.



Scenario

Questa opzione ti permette di accedere alla schermata dello Scenario; nella parte sinistra dello schermo troverai un elenco dei diversi scenari; usa la barra di scorrimento a destra per far scorrere la lista. Clicca con il **pulsante sinistro** su uno scenario per selezionarlo: a destra dell'elenco apparirà una breve descrizione della missione, sotto la quale troverai le valutazioni dello scenario. Più elevata sarà la difficoltà della missione, più **Punti Giocatore** avrai a disposizione. Puoi modificare la tua **Valutazione del Giocatore** modificando le impostazioni dello scenario dalla finestra **Modifica**; vedi oltre per maggiori dettagli. Per giocare lo scenario selezionato, clicca con il **pulsante sinistro** su **Avvia**.

schermata dello scenario



Per informazioni dettagliate su come giocare ad **UPRISING 2**, consulta il paragrafo *Controllo di un Campo di Battaglia*, a pagina 9, dove troverai anche una spiegazione sull'interfaccia del gioco.

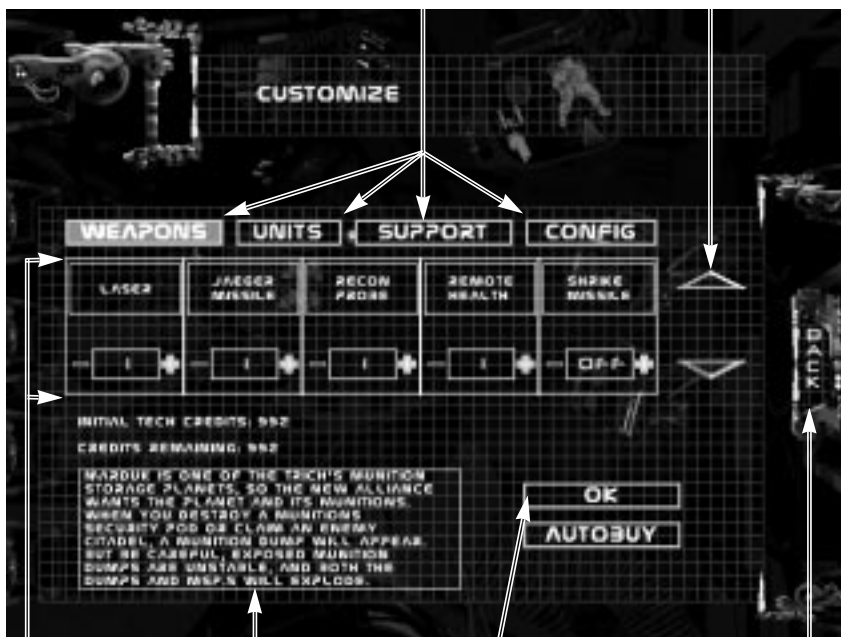
Modifica

Clicca con il **pulsante sinistro** su **Modifica** dopo aver selezionato uno scenario, per far apparire la schermata relativa. Per ogni scenario hai a disposizione un determinato ammontare di punti da spendere nella ricerca e in opzioni speciali. Ciò ti permette di avere a disposizione armi, unità di supporto ed edifici più potenti, di acquistare vite extra, di iniziare lo scenario con unità di supporto che possono venire impiegate immediatamente, o di combinare tra loro queste opzioni. Puoi anche modificare alcuni aspetti dello scenario, rendendo più avvincente la sfida con te stesso.

schermata customizzazione

Tasti delle opzioni

Scorri la lista



Box Opzioni

Briefing del scenari /
informazioni sulle unità
o le armi

Salva i cambiamenti e
ritorna alla schermata
dello scenario

Ritorna allo
scenario senza
salvare

La descrizione dello scenario apparirà nella parte inferiore dello schermo, in modo che tu possa fare le tue scelte in base alle caratteristiche della missione. Quando sposterai il cursore del mouse sul riquadro di queste opzioni, tale area mostrerà anche le informazioni relative alle armi e alle unità.

Clicca con il pulsante sinistro sul tasto **Auto**, nella sezione inferiore dello schermo, per distribuire casualmente i punti a tua disposizione. Per prima cosa verranno acquistati i Livelli Tecnologici superiori per le **Armi** e le **Unità**, mentre i punti restanti saranno impiegati per l'acquisto di unità di **Supporto**, che saranno disponibili all'inizio dello scenario. Puoi comunque visualizzare e modificare le scelte compiute automaticamente.

Ci sono quattro categorie di opzioni personalizzabili. Clicca con il pulsante sinistro sul pulsante relativo ad un'opzione per far apparire le impostazioni di quella categoria. Puoi scorrere le diverse impostazioni cliccando con il pulsante sinistro sulle frecce a destra della finestra Personalizza. Clicca con il pulsante sinistro sui simboli + e - per attivare o disattivare le opzioni, oppure per aumentare o diminuire il valore delle impostazioni. Clicca con il pulsante sinistro su **OK** per salvare tutte le modifiche che hai apportato e tornare alla schermata dello Scenario; premendo su **Esci** tornerai allo Scenario senza salvare le modifiche.

Nota: Se non impieghi tutte le risorse a tua disposizione, quando lancerai la missione i fondi non spesi verranno distribuiti automaticamente.

Armi

Ti permette di personalizzare il Livello Tecnologico dell'arsenale del tuo Wraith. Per una più dettagliata descrizione delle armi del tuo veicolo e delle loro potenzialità ai diversi Livelli Tecnologici, consulta il documento *Dati sulle Unità* nella cartella U2 Electronic Documentation.

Unità

Ti permette di impostare il Livello Tecnologico disponibile del carro armato, delle unità, delle torrette e degli edifici.

Supporto

Ti dà l'opportunità di iniziare lo scenario avendo già a disposizione delle unità pronte per il teletrasporto. Puoi scegliere di avere fino a dieci unità per ogni tipo negli scenari in modalità singolo giocatore, e fino a cinque in modalità multigiocatore. Una volta che avrai fatto intervenire queste unità, avrai comunque bisogno degli Impianti di Produzione delle Unità per acquisirne altre. Puoi aumentare anche il numero delle tue vite, fino a nove: se esaurisci le vite, hai perso lo scenario.

Altro

Ti permette di disattivare alcuni elementi dello scenario. Le unità **Native** e quelle **Trich** possono venire attivate (**ON**) o disattivate (**OFF**); se entrambe le opzioni sono disattivate, non apparirà nessuna unità nemica nello scenario. Quando l'opzione **Bonus casuali** è attivata (**ON**), i potenziatori cadranno a caso dal cielo durante il gioco; disattivare questa opzione aumenta le difficoltà dello scenario.

I potenziatori sono dei rifornimenti che l'astronave d'appoggio in orbita ti fornisce per aiutarti durante la tua missione. Ci sono diversi tipi di potenziatori, che vanno dalle vite extra alle unità di supporto, dalle munizioni per le tue armi, ai punti-salute e all'alimentazione elettrica.

Carica

Selezionando **Carica** dal Menu del singolo giocatore, puoi caricare una campagna o uno scenario precedentemente salvato. Scegli dall'elenco uno scenario o una campagna che hai salvato in precedenza (puoi farli scorrere usando il pulsante a destra di ogni finestra); dopo aver selezionato una partita, clicca con il **pulsante sinistro** su **Avvia** per iniziare a giocare; per eliminare una partita precedentemente salvata, selezionala dall'elenco e clicca con il **pulsante sinistro** su **Elimina**. Puoi trasferire le partite salvate da un computer all'altro semplicemente copiando i file in questione dalla directory C:\Programmi\3DO\Uprising2\Saves di un computer a quella dell'altro.

Nota: Non puoi caricare o salvare partite in modalità multigiocatore.

Iniziare una partita in modalità Multigiocatore

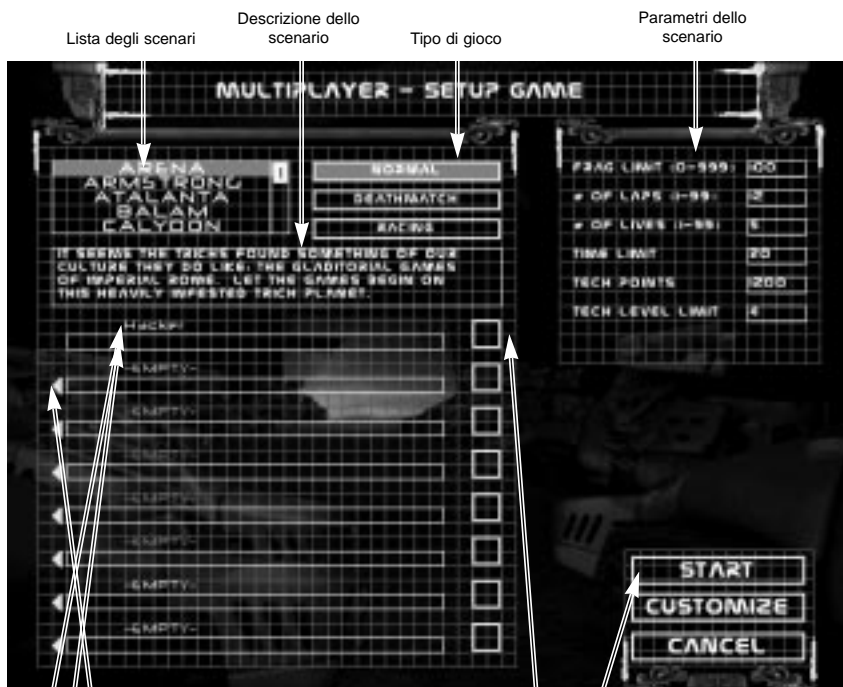
UPRISING 2 supporta fino a otto giocatori collegati via Rete Locale (LAN) e via Internet, oppure due giocatori via modem o via seriale. Per iniziare una partita in modalità multigiocatore, clicca con il **pulsante sinistro** sull'opzione **Più Giocatori** nel Menu Principale; apparirà il Pannello di Selezione del Tipo di Connessione.

Nella parte superiore del pannello, un box mostrerà l'elenco delle connessioni disponibili; usa il pulsante di scorrimento a destra del box per far scorrere la lista. Dopo aver selezionato un tipo di connessione cliccandoci sopra con il **pulsante sinistro**, appariranno le opzioni **Crea** e **Partecipa** a una partita.

Creare una partita

Cliccando con il **pulsante sinistro** su **Crea** dal pannello di Selezione del Tipo di Connessione, si accederà alla finestra **Crea Partita** nella modalità multigiocatore. Sullo schermo in alto apparirà il tuo nome, che potrai modificare cliccando con il **pulsante sinistro** all'interno del box, cancellando il nome

schermata di settaggio del gioco



Controlli dello slot
Chat Slot
Nome giocatore

Ready Box Avvia Il gioco

e digitandone uno nuovo. Sotto il tuo nome, c'è il box dove potrai digitare un nome identificativo della partita che stai creando con il ruolo di host. Siccome questo nome verrà letto dagli aspiranti giocatori, sarà utile se sceglierai un nome che, in qualche modo, descriva il gioco, come ad esempio Tyr-8 Giocatori (una partita ad otto giocatori nella mappa Tyr), piuttosto che semplicemente Il Gioco di Joe.

Clicca poi con il pulsante sinistro all'interno del box **Numero Giocatori** e seleziona un numero tra due e otto. Infine, per proteggere il gioco e permettere l'accesso solo a determinati giocatori, puoi cliccare con il pulsante sinistro all'interno del box **Password** e digitare una password lunga fino a sedici caratteri. La parola d'ordine non distingue tra maiuscole e minuscole. Clicca con il pulsante sinistro su **Crea** per accedere alla schermata di Impostazione del Gioco in Multigiocatore, oppure su **Annulla** per tornare al Menu principale.

Dalla schermata di Impostazione del Gioco puoi scegliere se creare una partita **Normale**, **Corsa** o **Deathmatch**. Seleziona il tipo di gioco per far apparire l'elenco degli scenari disponibili. Clicca con il pulsante sinistro su uno scenario e nel box sottostante ne apparirà una descrizione.

Le partite **Normali** sono simili agli scenari in modalità singolo giocatore e ogni partecipante comanda uno schieramento di truppe. Gli eserciti si misureranno l'uno contro l'altro e vincerà l'ultimo giocatore che resterà vivo. Negli scenari **Corsa**, lo scopo è quello di terminare un certo numero di giri prima degli altri giocatori: il primo che finirà sarà il vincitore! Gli scenari **Deathmatch** si focalizzano sui combattimenti **Wraith** contro **Wraith**, benché sia possibile teletrasportare e utilizzare le truppe di supporto comperate o acquisite tramite i potenziatori. Queste sfide terminano quando un giocatore uccide o distrugge un certo numero di elementi.

Nota: in tutte le modalità di gioco, se ci sono più di quattro giocatori, i punti di comando diminuiscono; può pertanto essere richiesto l'intervento di un numero inferiore di unità di supporto.

Dopo aver selezionato un tipo di gioco, nel ruolo di host puoi impostare i seguenti parametri dello scenario, nella finestra in alto a destra sullo schermo:

Limite Frag

Imposta il numero di elementi che un giocatore deve uccidere o distruggere per vincere uno scenario Deathmatch. Questo numero non è usato nei scenari **Normali** o **Corsa**. **Numero di Giri**

Imposta il numero di giri che un giocatore deve compiere per completare, e vincere, uno scenario **Corsa**. Questo numero non ha nessun rilievo negli scenari **Normali** e **Deathmatch**.

Numero di Vite

Imposta il numero di vite con il quale ogni giocatore inizia a giocare. Questo numero può essere incrementato acquistando vite supplementari nella schermata **Modifica**, ma non può essere diminuito.

Tempo Limite

Imposta il numero di minuti che durerà uno scenario. Se non lo si riesce a completare nel tempo stabilito, questo terminerà ugualmente; in tal caso, il vincitore sarà il giocatore più vicino alla realizzazione dell'obiettivo dello scenario.

Crediti Tecnologici

Determina la quantità di punti che ogni giocatore ha a disposizione per acquistare tecnologie e supporto per lo scenario.

Limite del Livello Tecnologico

Determina il livello di tecnologia che un giocatore può comprare. Vi si accede dalla schermata **Modifica** per ogni unità, struttura e arma.

Non appena crei un gioco in qualità di host e accedi alla schermata di Impostazione della Partita in modalità Multigiocatore, gli altri giocatori potranno prendervi parte. I loro nomi appariranno nei box dei giocatori, sul lato sinistro dello schermo. In qualità di host, puoi rimuovere un giocatore da un box cliccando con il **pulsante sinistro** sulla freccia vicino al relativo riquadro. Puoi anche chiudere un box, impedendo ad altri giocatori di partecipare al gioco, semplicemente cliccando con il **pulsante sinistro** sulla freccia vicino ad un nome finché nel box non apparirà la scritta **Chiuso**.

I giocatori possono dialogare tra loro in tempo reale digitando i messaggi nei box sotto i loro nomi; premendo **Invio** si svuota il box della chat. Sia tu, sia gli altri giocatori potete configurare le vostre unità per lo scenario nella schermata **Modifica**, descritta a pagina 26. Quando i giocatori sono pronti per iniziare, cliccando con il **pulsante sinistro** sul box **Pronto** vicino al loro nome, illumineranno il riquadro; quando tutti i giocatori saranno "pronti", tu, come host, cliccherai con il **pulsante sinistro** su **Inizia** per iniziare il gioco.

Prendere Parte ad una Partita

Clicca con il **pulsante sinistro** su **Partecipa** nel pannello di Selezione del Tipo di Connessione per accedere alla finestra **Partecipa alla Partita** in Multigiocatore. **Clicca con il pulsante sinistro** su **Annulla** per tornare al Menu Principale. Nella schermata **Partecipa alla Partita**, in alto, apparirà il tuo nome, che potrai modificare cancellandolo e digitandone uno nuovo. **Clicca con il pulsante sinistro** sull'elenco delle partite per selezionarne una. Apparirà l'opzione **Partecipa**; cliccandoci sopra con il **pulsante sinistro** accederai alla partita. Se per prendere parte a quella determinata partita è richiesta una password, apparirà una finestra: inserisci la password e clicca con il **pulsante sinistro** su **Partecipa** per accedere alla schermata di Impostazione del Gioco.

Giocare ad una Partita in modalita Multigiocatore

Le partite in modalit  multigiocatore hanno obiettivi differenti a seconda del tipo di gioco e delle scelte dell'host. La partita termina quando vengono raggiunti gli obiettivi o, nel caso di scenari a tempo, al raggiungimento del limite prestabilito.

UPRISING 2 permette di disputare sfide individuali o di squadra; puoi selezionare i tuoi compagni dal menu del gioco premendo **Esc** e **clickando** poi con il **pulsante sinistro** su **Alleati** per far apparire una finestra con l'elenco degli altri giocatori che partecipano al gioco. **Clicca con il pulsante sinistro** sul box vicino al nome di un giocatore per sceglierlo come tuo alleato. Le tue armi procureranno automaticamente meno danni agli alleati, cos  come la tua Cittadella e le torrette di difesa non li colpiranno. Tieni presente che, mentre tu puoi decidere che qualcuno sia un tuo alleato, quest'ultimo potrebbe non ricambiarti il favore! Inoltre, in qualsiasi momento puoi ritornare al menu del gioco e rompere un'alleanza, o farne una nuova. Scegli i tuoi amici saggiamente.

Per dialogare con gli altri giocatori durante il gioco, premi **Invio**, digita il tuo messaggio e premi **Invio** di nuovo. Il tuo messaggio e quelli degli altri giocatori ti appariranno al centro dello schermo; per dialogare solo con alcuni giocatori, premi **Esc** per accedere al menu e **clicca con il pulsante sinistro** su **Messaggi**: apparir  una finestra con l'elenco degli altri giocatori che partecipano alla partita; se il box vicino al nome di un partecipante   illuminato, significa che il tuo messaggio verr  letto da quel giocatore. **Clicca con il pulsante sinistro** su un box per attivarlo o disattivarlo.

Come utilizzare MPLAYER.COM

Cos' MPLAYER.COM?

Mplayer.com   il numero 1 dei servizi dedicati al multiplayer su Internet. Giocare ad UPRISING 2 su mplayer.com significa che un giocatore in una postazione remota pu  sfidare in tempo reale altri giocatori nelle stesse condizioni, come se fossero tutti seduti nella stessa stanza. Mplayer.com offre centinaia di caratteristiche innovative, inclusa la chat vocale in tempo reale, che ti permette di provocare e minacciare verbalmente i tuoi avversari e di elogiare i tuoi compagni di squadra. Quando ti iscrivi a mplayer.com, entri a far parte di una simpatica comunit  on-line, dove puoi partecipare a regolari tornei, competizioni ed eventi speciali.

Prezzo

Mplayer.com   GRATUITO e non ci sono spese o quote mensili da pagare per giocare ad UPRISING 2 su mplayer.com.

Allora, Come si Inizia?

Installare mplayer.com   semplice: segui questi facili passaggi e scoprirai l'emozione di giocare in multiplayer on-line!

1. Ci sono diversi modi per installare mplayer.com da UPRISING 2:

Dal menu di Autorun del CD-ROM di UPRISING 2:

Seleziona l'opzione **Play on mplayer.com (Gioca su mplayer.com)**

*Dal menu **Avvio** di Windows 95:*

Seleziona la cartella **3DO/Upriasing 2** e l'opzione **Gioca su mplayer.com**

Direttamente da UPRISING 2:

Clicca con il pulsante sinistro su **Pi  Giocatori** nel Menu Principale; seleziona poi **mplayer.com** dal pannello di Selezione del Tipo di Connessione.

2. Questa operazione avvierà il programma d'installazione di **mplayer.com**, che
 - controllerà che tu abbia tutto il necessario per procedere; in caso contrario, installerà tutto ciò di cui avrai bisogno. Ti basterà seguire le istruzioni. Durante l'installazione, imposterai un account su **mplayer.com** e selezionerai il nome con il quale vorrai apparire e la password.
3. Dopo aver installato **mplayer.com**, il tuo browser ti conetterà alla pagina di **mplayer.com** per giocare:
 - Assicurati che il CD di **UPRISING 2** sia nel lettore CD-ROM.
 - **Clicca con il pulsante sinistro su Play Now (Gioca Subito)** per collegarti a **mplayer.com** ed accedere al gruppo di **UPRISING 2**.
 - Prima che tu acceda al gruppo di **UPRISING 2**, ti scaricheremo automaticamente qualsiasi file supplementare di cui potresti necessitare per una buona giocabilità di **UPRISING 2** su **mplayer.com**.
4. Ora sei nel gruppo di **UPRISING 2** su **mplayer.com**
 - Puoi dialogare con gli altri giocatori digitando i tuoi messaggi e premendo **Invio**.
 - Per accedere a una Game Room (Stanza di Gioco), **clicca due volte** su una delle icone verdi delle Stanze.
 - Se vuoi creare una nuova Game Room, **clicca con il pulsante sinistro sul tasto Create Room (Crea Stanza)**.
5. Ci siamo quasi!
 - Se entri in una Stanza di Gioco già esistente, **clicca con il pulsante sinistro sul tasto Ready to Play? (Sei Pronto a Giocare?)**, oppure,
 - Se crei una Stanza, attendi che altri giocatori si connettano, poi **clicca con il pulsante sinistro sul tasto Launch Game (Avvia il Gioco)**.
6. Divertiti su **mplayer.com**!

Informazioni tecniche

Per installare il nostro software e giocare su **mplayer.com**, il tuo PC deve essere configurato come segue:

Requisiti Minimi di Sistema:

- Windows 95
- Processore Pentium
- 8 MB di RAM (consigliati 16)
- Modem a 14.4 KB/S o più veloce (consigliato a 28.8 o superiore)
- Accesso* ad Internet
- Browser Web

**AOL, CompuServe e Prodigy non supportano ancora le adeguate connessioni TCP/IP per permettere uno svolgimento VELOCE del gioco. Si possono comunque eseguire i giochi a bassa velocità, inclusi quelli basati sui turni o i giochi di ruolo.*

Nota per gli utenti che possiedono meno di 48 MB di RAM: dal Menu delle Opzioni di Mplayer, clicca sull'etichetta del Browser e seleziona il box a fianco della scritta Chiudi il Browser Esterno all'Avvio di Mplayer.

Supporto Clienti

Mplayer.com si avvale di uno staff qualificato di Supporto Tecnico, pronto a rispondere a qualsiasi domanda o a risolvere qualsiasi problema gli sottoporrai. Se riscontri dei problemi durante l'installazione di **mplayer.com**, contatta un membro del Supporto Tecnico inviando una e-mail a support@mplayer.com o telefonando al numero (650) 4293100 tra le 15.00 e le 22.00 (orario del Pacifico), sette giorni su sette.

Per ulteriori informazioni su **mplayer.com**, visita il nostro sito Web: www.mplayer.com.

Come utilizzare heat.net

Come giocare su HEAT.net

1. Installa HEAT.net da questo CD-ROM
2. Per giocare GRATUITAMENTE su HEAT.net, clicca sul tasto **Play (Gioca)** all'interno del menu di gioco, oppure, dal tuo browser Internet abilitato per Java, vai a <http://www.heat.net>. Se non sei già un membro HEAT, registra il tuo account con le relative informazioni. Se hai già installato il software HEAT dal CD-ROM di UPRISING 2, non avrai bisogno di scaricare il software (gli aggiornamenti di HEAT sono automatici).
3. Connettiti inserendo il tuo nome utente e la password.
4. Seleziona Uprising 2 dall'elenco dei giochi.
5. Clicca sul tasto **Play Now (Gioca Subito)** della pagina Web per accedere all'area del gruppo di Uprising 2.
6. Dal gruppo di gioco HEAT di Uprising 2 puoi scegliere se creare una nuova Stanza (Room), o accedere a una già esistente. Nel primo caso, tu sarai colui che controlla le impostazioni delle opzioni del gioco. Come gestore della nuova Stanza, puoi iniziare una partita in qualsiasi momento, premendo il tasto **Launch (Avvia)**.

Nota per gli utenti che possiedono meno di 48 MB di RAM: dal Menu delle Opzioni di HEAT.net Katalyst, clicca su Principale e seleziona il box a fianco della scritta Chiudi il Browser Esterno all'Avvio del Gioco.

Come Usare le informazioni sulla Tecnologia schermata del Codex

Tipo di forza

Unità o struttura



Lista delle unità e delle strutture

Descrizione

Ritorno al menu principale

La Tecnologia fornisce informazioni dettagliate sulle unità e le strutture dell'Alleanza, dei Trich, dei Cormerran, e degli Androkulan. Per accedervi, clicca con il pulsante sinistro su Tecnologia nel Menu Principale. Puoi accedere a ulteriori informazioni cliccando con il pulsante sinistro sui tasti Alleanza, Trich, Cormerran e Androkulan. Nella parte sinistra dello schermo apparirà l'elenco delle unità e delle strutture della forza selezionata. Clicca con il pulsante sinistro su uno dei nomi presenti nell'elenco, e un modello di quell'unità o struttura apparirà al centro dello schermo, con la relativa descrizione. Clicca con il pulsante sinistro su Esci per ritornare al Menu Principale.

Come Modificare le Opzioni del Gioco

Per modificare un'opzione del gioco, clicca con il pulsante sinistro su Opzioni nel Menu Principale; apparirà il pannello delle Opzioni del Gioco, dal quale potrai accedere ai seguenti sotto-menu: Grafica, Controlli, Audio e Difficoltà.

GRAFICA

Permette di accedere al pannello delle Opzioni Grafiche, dal quale puoi personalizzare la modalità di visualizzazione del gioco; attiva e disattiva le diverse impostazioni elencate qui di seguito per aumentare il dettaglio grafico del gioco, o aumentare la velocità diminuendo i dettagli. Puoi scorrere tra le diverse opzioni grafiche cliccando con il pulsante sinistro sulle frecce in alto e in basso del pannello; clicca con il pulsante sinistro sui simboli + e - per attivare o disattivare le opzioni o per aumentare o diminuirne i valori. Premi su Esci per uscire dal pannello delle Opzioni Grafiche. Ogni modifica che apporterai verrà automaticamente salvata quando uscirai dal menu e sarà attiva ogni volta che giocherai ad UPRISING 2, finché non la modificherai di nuovo. Alcune delle opzioni grafiche differiscono a seconda che tu abbia una scheda 3Dfx o no.

Risoluzione

Se non hai una scheda 3Dfx, puoi scegliere tra una bassa risoluzione (320x240) e un'alta risoluzione (640x480); se invece hai una scheda 3Dfx, puoi scegliere fra tre risoluzioni differenti: 640x480; 800x600; e 1024x768; comunque, perché la risoluzione 1024x768 funzioni correttamente, il tuo computer dev'essere impostato per funzionare in modalità SLI. L'impostazione di default è 640x480, con o senza 3Dfx. Questa opzione non può essere modificata durante lo svolgimento del gioco.

Distanza Orizzonte

Imposta la distanza alla quale tu puoi distinguere gli oggetti prima che si perdano dietro l'orizzonte; come per l'opzione Dimensione Schermo, diminuendo la Distanza Orizzonte, si incrementa la velocità della visualizzazione grafica. L'impostazione predefinita per questa opzione è 160. Questa opzione non può essere modificata durante lo svolgimento del gioco.

Mappa Satellitare

Ti permette di scegliere se la tua visuale dall'alto nella schermata del Sistema di Sorveglianza dell'Astronave Madre sia una mappa topografica o un'immagine presa dal satellite. Questa opzione non può essere modificata durante lo svolgimento del gioco.



Texture ad Alta Risoluzione

Carica in memoria le texture di sfondo in alta risoluzione. Queste possono diminuire la velocità del gioco, ma aumentano il livello del dettaglio grafico. L'impostazione predefinita per questa opzione è Off (Disattivata) ed è disponibile solo con versioni non-3Dfx.

Luci Dinamiche

Ti permette di scegliere se attivare o no gli effetti di luce dinamica, come ad esempio l'illuminazione del terreno intorno a un'esplosione. Disattivando questa opzione, la velocità del gioco può aumentare leggermente; l'impostazione predefinita per questa opzione è On (Attivata) ed è disponibile solo nelle versioni non-3Dfx.

Effetti Laser

Permette di calibrare gli effetti del vostro laser come, ad esempio, il loro bagliore. Disattivando questa opzione, la velocità del gioco può aumentare leggermente; l'impostazione predefinita per questa opzione è **On (Attivata)** ed è disponibile solo nelle versioni non-3Dfx.

Esplosioni con Z-Buffer

Incrementa il dettaglio delle esplosioni. La disattivazione di questa opzione aumenta la velocità del gioco. L'impostazione predefinita per questa opzione è **On (Attivata)** ed è disponibile solo nelle versioni non-3Dfx.

Dimensione Schermo

Ti permette di restringere le dimensioni di visualizzazione dello schermo, aumentando la velocità del gioco. Il valore di default per questa opzione è **100**, ma può essere abbassato fino a **40**. È disponibile solo nelle versioni non-3Dfx.

Livello del Fumo

Imposta la quantità di fumo che verrà generato da un oggetto danneggiato o distrutto. Impostando a **0** il livello del fumo, la velocità del gioco aumenterà lievemente. Il valore predefinito per questa opzione è **2**, ma lo si può abbassare ad **1** o a **0**. Questa opzione non può essere modificata durante lo svolgimento del gioco.

Cielo

Determina gli effetti del cielo, come le nuvole. La versione 3Dfx ha tre impostazioni: **0** disattiva tutti gli effetti del cielo per giocare più velocemente; **1** utilizza un cielo "invariabile" con pochissimi effetti; **2** permette di avere un cielo "variabile" e con diversi effetti, per aumentare l'atmosfera del gioco. La versione non-3Dfx ha solo due impostazioni: **Off (Disattivata)**, che permette di aumentare lievemente la velocità del gioco, e **On (Attivata)**, che è l'impostazione predefinita per questa opzione.

Ombre

Determina la presenza di ombre durante il gioco. Disattivare questa opzione (**Off**) permette di aumentare lievemente la velocità del gioco; **On (Attivata)** è l'impostazione predefinita per questa opzione.

Detriti

Permettere di scegliere se generare detriti (frammenti di metallo espulsi dagli oggetti) quando vengono distrutte le unità, o se creare semplicemente dei rottami (pezzi più grossi); in questo caso, si noterà un leggero incremento della velocità del gioco. L'impostazione predefinita per questa opzione è **On (Attivata)**.

CONTROLLI

UPRISING 2 ti permette di personalizzare la configurazione dei controlli. **Clicca con il pulsante sinistro** su **Controlli** nel menu delle Opzioni per accedere alla relativa schermata. Al centro dello schermo in basso, troverai un tasto che ti permetterà di scegliere tra la configurazione del Joystick e quella della Tastiera. Per apportare una modifica, sposta il cursore del mouse sopra un'opzione finché non si illumina, dopodiché premi il tasto o il pulsante che vuoi associare a quell'azione.

Mentre stai modificando la configurazione della tastiera, puoi cambiare anche i comandi del mouse. Nella sezione superiore dello schermo trovi le opzioni che ti permettono di modificare la **Sensibilità e Reattività del Mouse**. Fai scorrere il cursore verso sinistra per diminuire il valore di queste impostazioni e verso destra per aumentarlo. Mentre stai modificando la configurazione del joystick, puoi scegliere tra due tipi di periferiche di controllo: **Joystick** e **Gamepad**. **Clicca con il pulsante sinistro** sui pulsanti per selezionare le diverse impostazioni dei controlli, che potrai poi modificare individualmente.

Dopo aver apportato le tue modifiche, **clicca con il pulsante sinistro** su **OK** per salvarle e ritornare al Menu delle Opzioni, oppure seleziona **Ripristina** per annullare le modifiche.

AUDIO

Clicca con il **pulsante sinistro** su **Audio** dal menu Opzioni per accedere al relativo pannello, dove troverai i comandi per modificare il volume della **Musica** e degli **Effetti Sonori**. Usa il cursore per variare l'intensità del volume, facendolo scorrere verso destra per aumentarla e verso sinistra per diminuirla. Da questo pannello puoi anche impostare il modo in cui verranno riprodotti i brani musicali, decidendo se far ripetere continuamente lo stesso brano, se ascoltare i pezzi nell'ordine in cui sono sul CD, ricominciando alla fine dell'ultimo, oppure se i brani del CD debbano essere riprodotti in un ordine casuale. L'opzione predefinita prevede la riproduzione dei brani in ordine casuale.

Nota: Se hai un media player in funzione (Windows CD player, video player, etc.), dovrai uscire dall'applicazione prima di poter modificare le opzioni dell'audio del gioco.

DIFFICOLTÀ

Permette di accedere al relativo pannello, nel quale troverai tre tasti per modificare la difficoltà del gioco; clicca con il **pulsante sinistro** su un tasto per modificare il livello di difficoltà. Al livello **Cadetto**, il più facile, la forza delle unità, delle armi e delle strutture nemiche viene diminuita, mentre la tua viene aumentata. Al livello **Generale**, il più difficile, la potenza delle tue unità, incluso il **Wraith**, è fortemente diminuita, mentre le capacità dei **Trich** aumentano. Al livello predefinito, cioè quello **Comandante**, tu e i tuoi avversari lottate ad armi pari.

CREARE NUOVI CAMPI DI BATTAGLIA: L'EDITOR DI SCENARI

La creazione di uno scenario in UPRISING 2 richiede almeno due elementi: la creazione di una mappa e l'impostazione dei parametri dello scenario. Gli utenti più esperti possono provare a creare anche la sceneggiatura, per ottenere degli scenari più complessi.

Mappe degli Scenari

Le mappe del gioco vengono create nell'Editor di Scenari; per avviarlo, vai al menu di Avvio di Windows e apri il menu Programmi. Seleziona **Scenario Editor (Editor di Scenari)** dal sottomenu di UPRISING 2. Apparirà una finestra di dialogo, che ti chiederà se desideri **Caricare un Livello Esistente**.

Cliccando con il **pulsante sinistro** su **Yes (Sì)** apparirà una finestra di selezione dei file; scegli una mappa di uno scenario esistente (qualsiasi file con l'estensione SLK) dalla cartella **Grids (Griglie)** per continuare. Il file principale di ogni scenario è il file SLK, essenzialmente il cuore del livello (il terreno, la collocazione delle unità, la sistemazione delle texture e così via).

Clicca con il **pulsante sinistro** su **No** per creare da zero il tuo scenario. Apparirà un box di dialogo; seleziona uno dei modelli di pianeta dalla cartella **Groups (Gruppi)** e l'Editor di Scenari si aprirà su una mappa vuota.

Clicca con il **pulsante sinistro** su **Cancel (Annulla)** per uscire dall'Editor di Scenari.

Le mappe vengono create caricando le diverse "mattonelle" dal **Box Modelli**, situato sul lato destro dello schermo, e posizionandole sulla mappa al centro del video. Per informazioni dettagliate sull'utilizzo dell'Editor di Scenari, consulta la sezione **Editor.pdf**, che si trova nella **directory Editor**, sul CD del gioco.

Parametri dello Scenario

I parametri dello Scenario, come le unità di partenza, i livelli tecnologici, la scelta delle mappe e della tavolozza, ed altri, vengono definiti nel file LFL; questo tipo di file fornisce le informazioni di base utilizzate per impostare uno scenario in UPRISING 2, e permette al progettista dello scenario di cambiare i parametri di giocabilità da uno scenario all'altro. Il file LFL è un file di testo e può essere modificato con un qualsiasi editor di testi.

Nella directory **Editor** troverai il file **Template.lfl**, che contiene una serie di Commenti e di Impostazioni di Configurazione. Un Commento è una riga di testo che inizia con il carattere #, la quale viene utilizzata per scrivere delle note relative al file o a una linea particolare. Tutto il resto è un'Impostazione di Configurazione.

Un elenco delle Impostazioni di Configurazione più comuni nel modello del file LFL lo si può trovare nella sezione *Parametri dello Scenario* nel file **Editor.pdf**. Per ogni Impostazione, noi elenchiamo il tipo di configurazione, i requisiti necessari per poterla usare, gli effetti del suo utilizzo e i parametri di default se tale configurazione non viene usata. Il file LFL per gli scenari del gioco può contenere delle Impostazioni di Configurazione non presenti nella lista del file **Template.lfl**, né spiegate nel manuale dell'Editor. Consulta il file **Lfldoc.txt** nella directory **Editor** per una spiegazione di queste Impostazioni avanzate.

Sceneggiature dello Scenario

Nella sceneggiatura dello scenario vengono definiti le condizioni per vincere, le uscite, i percorsi delle pattuglie e altro ancora. La creazione di una sceneggiatura è un processo complicato, che comporta la modifica del file HZS, un altro file di testo che può essere modificato utilizzando qualsiasi editor di testo di base. Le informazioni relative al linguaggio della sceneggiatura sono contenute nel file **Scriptdoc.txt**, nella directory **Editor** sul CD del gioco.

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

Questo paragrafo ti fornisce informazioni che potrebbero risultare utili nella risoluzione di alcuni problemi.

Installazione

Problema: Il CD è nel lettore CD-ROM, ma il computer non lo riconosce.

Risposta: Il CD del gioco può essere sporco o graffiato.

Soluzione:

Assicurati che il lato del CD contenente i dati (il lato lucido) non sia sporco o graffiato. Se è sporco, puliscilo delicatamente con un panno non abrasivo e senza garza (strofinalo sempre radialmente, dall'interno del disco verso l'esterno). Se invece è graffiato, contatta il Supporto Clienti per ricevere informazioni sulle nostre norme di restituzione e sostituzione.

Problema: L'installazione si blocca e ricevi un messaggio di errore *_ins o un messaggio del tipo: **Si è verificato un errore durante il processo di trasferimento dei dati.**

Risposta: Può essere che il tuo computer utilizzi un vecchio lettore CD-ROM a 16 bit; per verificare ciò, clicca con il pulsante destro sull'icona **Risorse del Computer** e seleziona **Proprietà**. Clicca con il pulsante sinistro sull'etichetta **Prestazioni**. Nel box **Stato Prestazioni**, guarda se in **File System** è presente il seguente messaggio: **Alcuni driver sono MS-DOS compatibili**; in questo caso significa che stai utilizzando un lettore CD-ROM a 16 bit.

Soluzione:

Se utilizzi un lettore CD-ROM a 16 bit in modalità MS-DOS compatibile, contatta il produttore del tuo lettore CD-ROM o il produttore del tuo computer per un lettore CD-ROM aggiornato a 32 bit. Un elenco dei diversi produttori è disponibile al sito: <http://www.3DO.com/support>.

Se invece stai già utilizzando un lettore a 32 bit non in modalità MS-DOS compatibile, chiudi tutti i programmi eseguiti in background. Premi contemporaneamente i tasti **Control + Alt + Canc**, seleziona un programma e premi il pulsante **Termina l'Applicazione**. Non premerlo per **Explorer** o per **Systray**.

Assicurati di avere spazio sufficiente sul disco C:\ per i file temporanei; puoi espandere lo spazio svuotando il Cestino e cancellando i vecchi file dalla cartella C:\Windows\Temp.

Avvio del Gioco

Problema: Dopo aver eseguito il programma dal menu di Avvio o dall'icona del Desktop, appare una schermata vuota, oppure un box nero circonda il cursore del mouse, o ancora, la grafica è offuscata o increspata, ci sono linee verticali sul video, i suoni sono riprodotti in maniera irregolare o addirittura non è possibile udire alcun suono.

Risposta: Si può essere verificato un conflitto tra la tua scheda video o audio e DirectX6.

Soluzione:

Avvia lo Strumento di Diagnostica di DirectX: Clicca sul pulsante **Avvio** della barra delle applicazioni di Windows 95/98, seleziona poi **Esegui** e digita: C:\Programmi\directx\setup\dxdiag.exe e premi **OK**.

Assicurati che tutti i tuoi file siano compatibili con DirectX6: seleziona l'etichetta **File DirectX** e controlla che non ci siano esclamazioni a fianco ai nomi dei file; in caso contrario dovrai reinstallare DirectX6. Dal menu di **Avvio** di Windows seleziona **Esegui** e digita la lettera corrispondente al tuo lettore CD-ROM seguita da **\DirectX\dxsetup.exe** e premi **OK**; questa operazione reinstallerà DirectX6.

Assicurati che tutti i tuoi driver siano DirectX6 compatibili: seleziona l'etichetta dei **Driver DirectX** e controlla che non ci siano esclamazioni a fianco ai nomi dei file; in caso contrario dovrai aggiornare i tuoi driver contattando telefonicamente o attraverso il sito web, il produttore dell'hardware. Potrai trovare un elenco dei siti dei vari produttori al sito Web di 3DO: <http://www.3do.com/support>.

Verifica le caratteristiche del tuo hardware con lo Strumento di Diagnostica di DirectX: esegui i test che sono disponibili nelle sezioni **Display**, **Audio** e **Input**. Se uno o più test hanno esito negativo, può esserci un'incompatibilità di driver. Solitamente, l'installazione delle ultime versioni dei driver risolve questo tipo di problema.

Molti produttori hanno immesso sul mercato driver e hardware aggiornati, compatibili con DirectX, scaricabili direttamente dai relativi siti web. Potrai trovare molti link a questi siti sul nostro sito web di supporto: <http://www.3do.com/customerservice>. La Microsoft aggiorna DirectX e i suoi componenti regolarmente e li mette a disposizione sul sito web <http://www.microsoft.com/DirectX>, da dove li puoi scaricare.

Oltre ai driver forniti direttamente dai produttori, puoi ottenere i driver certificati Microsoft WHQL andando al sito <http://www.microsoft.com/hwtest/hcl>. Il WHQL conferma la compatibilità con Windows 95, Windows 98 e Windows NT 4.0.

3DO e Microsoft non sono fornitori dei driver per il tuo hardware; per i nuovi driver, rivolgiti al produttore del tuo hardware o del tuo computer.

GARANZIA

Ubi Soft Entertainment garantisce all'acquirente l'originalità del prodotto acquistato e che il compact disc (CD) fornito con questo prodotto resterà inalterato per un periodo di utilizzo normale.

Se il prodotto risulta in qualche modo difettoso, si prega di chiamare la nostra Hot Line in Italia allo 0283312220 (solo il pomeriggio, dalle 14.30 alle 18.30). Inviare eventualmente il software difettoso unitamente a questo manuale ma senza la scatola, a:

UBI SOFT S.p.A.
Viale Cassala 22
20143 Milano

Su un foglio di carta dovrete specificare il vostro nome, cognome, indirizzo, numero di contratto, data dell'acquisto e negozio presso il quale è stato fatto l'acquisto. E' possibile sostituire il materiale difettoso presso il proprio rivenditore.

Il software, unitamente a questo materiale e all'opuscolo allegato, viene venduto sotto copyright; tutti i diritti sono riservati a Ubi Soft Entertainment. Nessuna parte di questo manuale o del prodotto allegato può essere copiata, riprodotta, tradotta o trasmessa in alcun modo e senza il precedente consenso scritto da parte di Ubi Soft Entertainment.

QUESTO SOFTWARE, CD E DOCUMENTAZIONE E' VENDUTO COSI' COME'.

Eccetto per difetti di fabbricazione presenti nel CD, UBI SOFT ENTERTAINMENT non copre nessun'altra garanzia, né scritta né orale, riguardante questo software, CD e documentazione, diretta o implicita, incluso e senza limitazione e quanto sopra, garanzie e condizioni per la commercializzazione e l'uso specifico, anche se la società è stata avvisata in precedenza di tale uso. Allo stesso modo, rischi relativi all'uso, risultati e prestazioni di questo software, CD e documentazione, sono lasciati interamente alla responsabilità dell'utente.

UBI SOFT ENTERTAINMENT non si riterrà in nessun modo responsabile, né verso l'utente, né verso terzi, in caso di danno indiretto, consecutivo o specifico, connesso al possesso, all'uso o al cattivo funzionamento di questo prodotto, incluso e senza limitazioni, danni alla proprietà e, nei limiti previsti dalla legge, danni con lesioni, anche nel caso che UBI SOFT ENTERTAINMENT fosse stata informata preventivamente della possibilità di tale danno o perdita. L'acquirente accetta tacitamente il fatto che, in caso di querela (contratto, pregiudizio o altro), la responsabilità di UBI SOFT ENTERTAINMENT non andrà oltre l'importo del prezzo iniziale pagato per questo prodotto.

SUPPORTO PRODOTTO

Indirizzo: Ubi Soft S.p.A.
Viale Cassala, 22
20143 Milano

Telefono: 0283312220

Email: ubisoft@ubisoft.it
(è il metodo migliore)

INDICE

Armi 7, 9, 11, 13, 24-28
 Cittadella 9, 12, 14-19, 21
 Edifici 12, 18-19, 21, 24-26
 Energia 10, 14, 16, 18-19
 HUD 9-12, 15-16, 19
 Multi giocatore 8, 22, 28-33
 Nuova Alleanza 7, 12-14, 24 33-34

Sistema di Sorveglianza dell'Astronave
 Madre (Mappa Satellitare) 16-19, 34
 Tasto "F" (Suggerimento Automatico) 10,
 12, 14-16
 Torrette 12-15, 19, 21, 28
 Trich 7, 12, 19, 21, 28, 34
 Wraith 10-12, 15-16

TASTI DI CONTROLLO

Sparare con il Laser	PULSANTE	SPAZIATRICE	
SINISTRO DEL MOUSE		Riparare il Wraith alla Cittadella	H
Sparare con l'Arma Secondaria	PULSANTE	Cambiare la Visuale del Carro Armato	TAB
DESTRO DEL MOUSE		Posizionare la Telecamera	K
		Restituire l'Unità	B
Muoversi in Avanti	W	Seleziona Unità	G
Muoversi Indietro	S	Zoomare in Avanti con il Radar	PAG SU
Spostarsi verso Sinistra	A	Zoomare Indietro con il Radar	PAG GIÙ
Spostarsi verso Destra	D	Inviare un Messaggio	INVIO
Girare a Sinistra	Q	Menu durante il Gioco	ESC
Girare a Destra	E		
		Richiedere una Caserma	1
Far apparire il menu delle Armi o delle Unità MAIUSC DI SINISTRA		Richiedere una Fabbrica di Carri	2
Mappa Globale	R	Armati Leggeri	
Passare al Comando della Cittadella	C	Richiedere una Fabbrica di Carri	3
Suggerimento Automatico	F	Armati Pesanti	
Scorrere le diverse Armi in Avanti	HOME	Richiedere una Fabbrica di AAV	4
Scorrere le diverse Armi Indietro	FINE	Richiedere una Fabbrica di Bombardieri	5
		Richiedere una Centrale Energia	6
		Richiedere una Fabbrica di Bombardieri	7
Richiedere una Cittadella	F11		
Richiedere la Fanteria	F1		
Richiedere un Carro Armato Leggero	F2		
Richiedere un Carro Armato Pesante	F3		
Richiedere un AAV	F4		
Richiedere un Bombardiere	F5		
Richiedere un Attacco di Bombardieri	F6		
Richiedere una Torretta di Guardia	F7		
Richiedere un Sito Patriot	F8		
Richiedere un Sito SAM	F9		
Accedere alle Ultime Informazioni sulla Missione	M		
Incremento di Velocità	BARRA		

T A S T I E R A

COMANDO

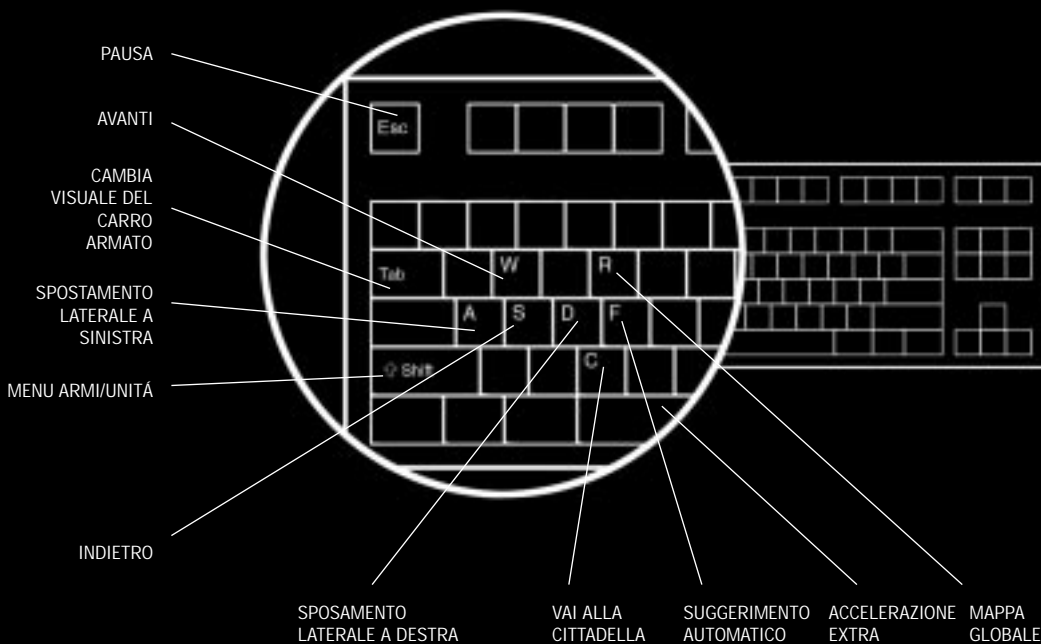
COMBINAZIONE
CORRISPONDENTE

COMANDO

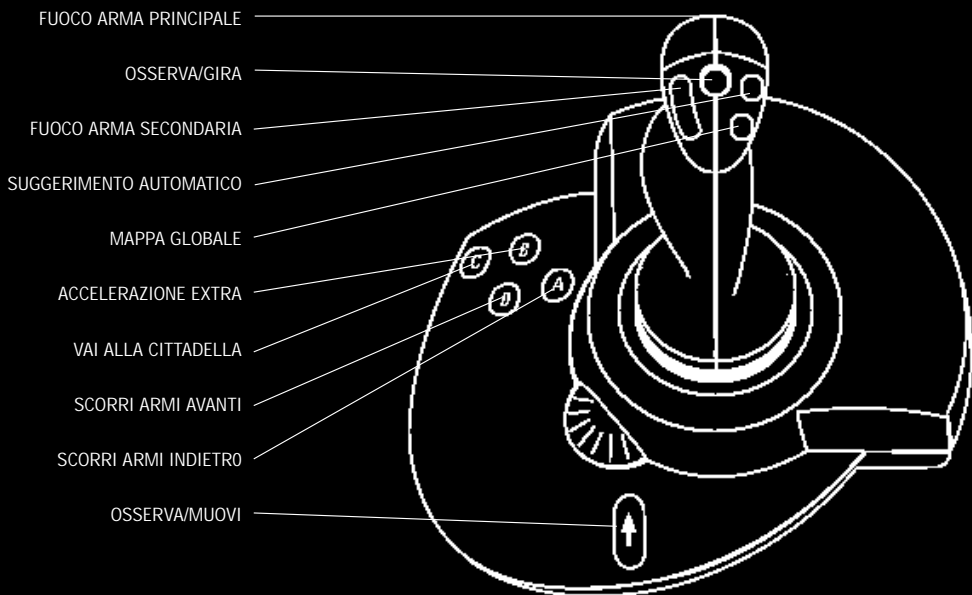
COMBINAZIONE
CORRISPONDENTE

Pausa / Menu	Esc
	Mouse per muovere il puntatore
	Pulsante sinistro per uscire
Avanti	W
Indietro	S
Gira a sinistra	Q
Gira a destra	E
Spostamento laterale a sinistra	A
Spostamento laterale a destra	D
Fuoco con arma principale	Pulsante sinistro del mouse
Fuoco con arma secondaria	Pulsante destro del mouse
Mappa globale	R
Scorre armi avanti	HOME
Scorre armi indietro	Fine
Accelerazione extra	Spazio
Vai alla cittadella	C
Suggerimento automatico	F
Richiama fanteria	F1
Richiama carro leggero	F2

Richiama carro pesante	F3
Richiama AAV	F4
Richiama bombardiere	F5
Attacco BMS	F6
Richiama torretta Gatling	F7
Richiama postazione Patriot	F8
Richiama postazione SAM	F9
Richiama cittadella	F11
Info missione	M
Vende unità	B
Aumenta portata radar	Pag su
Diminuisce portata radar	Pag giù
Messaggio	Invio
Fabbrica fanteria	1
Fabbrica carro leggero	2
Fabbrica carro pesante	3
Fabbrica AAV	4
Fabbrica bombardiere	5
Fabbrica centrale energetica	6
Fabbrica BMS	7



J O Y S T I C K

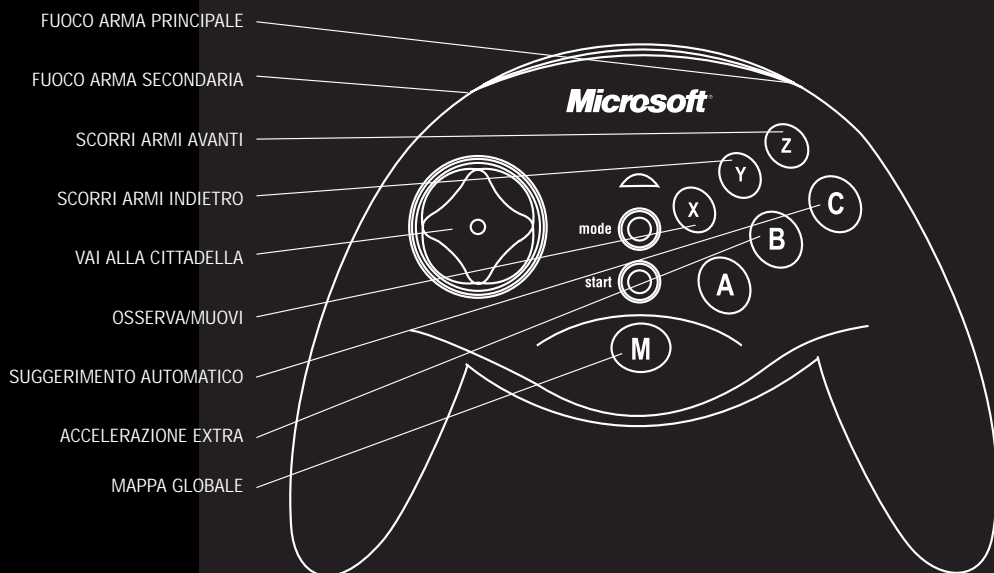


COMANDO

JOYSTICK

Osserva	Dispositivo direzionale
Avanti	Leva
Indietro	Leva
Spostamento laterale a sinistra	Leva
Spostamento laterale a destra	Leva
Gira a sinistra	Dispositivo direzionale
Gira a destra	Dispositivo direzionale
Spara con l'arma principale	0
Spara con l'arma secondaria	1
Mappa globale	3
Scorre armi avanti	7
Scorre armi indietro	4
Accelerazione extra	5
Vai alla cittadella	6
Suggerimento automatico	2
Cambia visuale	9
Seleziona movimento/osservazione	Maiusc

G A M E P A D



COMANDO

GAMEPAD

Guarda in alto/in basso	C + Indicatore direzionale
Gira a sinistra	C + Indicatore direzionale
Gira a destra	C + Indicatore direzionale
Avanti	Indicatore direzionale
Indietro	Indicatore direzionale
Spostamento laterale a sinistra	Indicatore direzionale
Spostamento laterale a destra	Indicatore direzionale
Fuoco con arma principale	Pulsante 6
Fuoco con arma secondaria	Pulsante 7
Mappa globale	Pulsante 4
Scorre armi avanti	Pulsante 5
Scorre armi indietro	Pulsante 1
Accelerazione extra	Pulsante 0
Vai alla cittadella	Pulsante 9
Suggerimento automatico	Pulsante 3

COMANDI DELL'EDITOR

MOUSE

Pulsante sinistro	Esegue le funzioni principali (cliccare sui pulsanti, etc.) Definisce texture/modelli/percorsi di spostamento
Pulsante sinistro + spostamento	Riposiziona i punti di un percorso di spostamento
Pulsante sinistro + Maiusc	Elimina texture/modelli/punti di un percorso
Pulsante sinistro + Ctrl + spostamento	Evidenzia una zona del terreno
Pulsante sinistro + Maiusc + Ctrl	Evidenzia una zona aggiuntiva di terreno Cancella completamente un percorso di spostamento
Pulsante destro + spostamento	Seleziona e cambia le altezze dei punti di riferimento di una texture
Seleziona un modello/percorso di spostamento in base alla modalità	
Pulsante destro + Maiusc	Abbassa il livello del terreno
Pulsante destro + Ctrl	Alza il livello del terreno
Pulsante destro + Maiusc + Ctrl	Smussa l'area selezionata Unisce i punti terminali di un percorso di spostamento

TASTIERA

Pausa	Interrompe/riavvia l'editor
Spazio	Seleziona una delle tre modalità : Campione, Modello, Percorso Dal prompt dei comandi, fa in modo che le funzioni attendano i valori inseriti
Frecce	Per muovere la griglia Frecce sul tastierino numerico Sposta la griglia visualizzata di incrementi parsi alla larghezza della griglia meno due blocchi
Tab	Passa alle modalità : Modifica, Visualizza, Prospettiva
Canc	Cancella le texture o i modelli selezionati (se disponibili), dalla barra di scorrimento
<	Deseleziona le parti evidenziate dalla fine della sequenza
< + Maiusc	Deseleziona le parti evidenziate dall'inizio della sequenza
Invio	Attiva il prompt dei comandi Esegue l'istruzione impartita dal prompt dei comandi
Esc	Esce dal programma Esce dalla modalità prompt dei comandi
Ctrl + A	Seleziona l'intera griglia
B	Attiva/disattiva le parti non visibili
D	Abilita/disabilita il moto ascendente e discendente nella modalità Prospettiva
Maiusc + D	Imposta la visuale di default
E	Seleziona il tipo di cielo correntemente visualizzato
F	Abilita/disabilita il volo nella modalità Prospettiva
L	Attiva/disattiva le fonti di luce
P	Cambia la proiezione tra Prospettiva e Parallela
Q	Per selezionare le differenti tipologie di cielo
R	Per selezionare le differenti risoluzioni
S	Abilita/disabilita la visualizzazione selezionata
Ctrl + S	Salva il file corrente, chiedendone se necessario il nome
T	Sceglie se visualizzare gli oggetti con texture o in maniera schematica
U	Abilita/disabilita l'aggiornamento dinamico della mappa globale
<	Fa scorrere a sinistra la barra degli strumenti
>	Fa scorrere a destra la barra degli strumenti
-	Diminuisce le dimensioni della griglia
+	Aumenta le dimensioni della griglia
Maiusc + -	Diminuisce lo spessore del cursore di disegno
Maiusc + +	Aumenta lo spessore del cursore di disegno
F1	Visualizza il menu di aiuto relativo alle funzioni dei tasti
Maiusc + F1	Visualizza il menu di aiuto relativo al prompt dei comandi
F2	Riempie le regioni selezionate con la texture scelta
F3	Toglie le texture da tutte le zone selezionate
F4	Imposta il valore dell'altezza di una regione a 0
F5	Aggiunge valori casuali alle altezze delle regioni selezionate
F6	Imposta le aree selezionate come dissestate
F7	Imposta le aree selezionate come collinari
F8	Approssima l'area selezionata con una curva
F9	Abilita/disabilita la finestra 3D e la mappa globale
F11	Sblocca la visuale nella modalità Prospettiva
F12	Renderizza nella mappa globale solamente le texture e le fonti di illuminazione
Ctrl + F12	Renderizza tutto ciò che è visualizzato nella mappa globale
Fine	Ruota le configurazioni di terreno selezionate

REQUIEM

AVENGING ANGEL™



Sta per cominciare la madre di tutte le battaglie

3DO

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

CYCLONE
STUDIOS™

© 1998 The 3DO Company. All rights reserved. Requiem:Avenging Angel, Cyclone Studios, 3DO & their respective logos are trademarks or registered trademarks of The 3DO Company in the U.S. and/or other countries. All other trademarks and trade names belong to their respective owners.

Cyclone Studios is a division of The 3DO Company. Published under licence from the 3DO Company by Ubi Soft Entertainment Ltd.

Published under licence from the 3DO Company by Ubi Soft Entertainment Ltd.

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC™ III

THE RESTORATION OF ERATHIA

Epic Battles of Strategy and Tactics



3DO™

NEW WORLD COMPUTING™

Ubi Soft
ENTERTAINMENT LTD.

Gli eroi sono tornati!!

© 1998 The 3DO Company. All rights reserved. New World Computing, Heroes of Might and Magic, 3DO, and their respective logos, are trademarks or registered trademarks of The 3DO Company in the U.S. and/or other countries. All other trademarks and trade names belong to their respective owners. New World Computing is a division of The 3DO Company. Published under licence from the 3DO Company by Ubi Soft Entertainment Ltd. Published under licence from the 3DO Company by Ubi Soft Entertainment Ltd.

Il seguito del più popolare
gioco del 1997
-CGW™-