

# BATTLESTATIONS ★★ PACIFIC ★★



eidos

FERAL  
MAKE YOUR PLAY

# INFORMAZIONI SULLA SICUREZZA

## DISTURBI DI FOTOSENSIBILITÀ

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti contenuti nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi. Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompi immediatamente l'utilizzo del videogioco e consulta un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità sedendo lontano del monitor, utilizzando uno schermo di dimensioni limitate, giocando in una stanza ben illuminata ed evitando di utilizzare il gioco quando si è stanchi o affaticati. Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consulta un medico prima di utilizzare il gioco.

## CURA DEL PRODOTTO

Maneggiare i dischi del gioco con cura per evitare graffiature o il depositarsi di sporcizia su entrambi i lati. Non piegare i dischi e non allargare i fori centrali.

Pulire i dischi con un panno morbido, ad esempio un panno per la pulizia delle lenti. Strofinare delicatamente, con un movimento circolare dal foro centrale verso l'esterno. Non pulire mai i dischi con solventi, benzene o altre sostanze chimiche corrosive.

Non scrivere né apporre etichette sui dischi.

Dopo avere giocato, conservare i dischi nella loro confezione originale.

Non conservare i dischi in un luogo troppo caldo o umido.

- Leggi anche il manuale del personal computer.
- È vietato noleggiare a fini commerciali i dischi del gioco.
- È vietato copiare senza autorizzazione questo manuale.
- È vietato copiare e decodificare questo software.



## SOMMARIO

|   |    |
|---|----|
| <b>INTRODUZIONE</b> .....                 | 2  |
| <b>PREPARAZIONE</b> .....                 | 3  |
| INSTALLAZIONE & ATTIVAZIONE .....         | 3  |
| MENU PRINCIPALE .....                     | 4  |
| SOMMARIO DEI COMANDI DI GIOCO .....       | 5  |
| <b>SCHERMATE DI GIOCO</b> .....           | 8  |
| USARE IL RADAR .....                      | 10 |
| MIRINO .....                              | 10 |
| BERSAGLIARE .....                         | 11 |
| <b>MOVIMENTI E COMANDI UNITÀ</b> .....    | 12 |
| MOVIMENTO E COMANDI DEL TIMONE .....      | 12 |
| SOTTOMARINI .....                         | 14 |
| AEREI .....                               | 15 |
| UNITÀ KAMIKAZE GIAPPONESI .....           | 17 |
| <b>SISTEMA DI GESTIONE AVANZATO</b> ..... | 18 |
| MAPPA STRATEGICA .....                    | 18 |
| MENU ORDINI .....                         | 21 |
| FORMAZIONI .....                          | 22 |
| GESTIONE RINFORZI .....                   | 23 |
| RINFORZI NAVALI .....                     | 24 |
| <b>MULTIGIOCATORE</b> .....               | 25 |
| PARTITA LAN .....                         | 25 |
| GIOCARRE ONLINE .....                     | 25 |
| MODALITÀ MULTIGIOCATORE .....             | 27 |
| <b>SUPPORTO CLIENTI</b> .....             | 28 |
| CONTATTACI .....                          | 28 |
| <b>RICONOSCIMENTI</b> .....               | 29 |
| <b>GARANZIA</b> .....                     | 29 |

# INTRODUZIONE

Agli inizi degli anni '40 la regione del Pacifico era suddivisa tra la potenza americana e quella giapponese. Per diventare una superpotenza e continuare la propria espansione, il Giappone doveva impossessarsi di questi territori e della loro incredibile riserva di risorse naturali. Questa è stata la scintilla che diede il via alla Guerra del Pacifico risucchiando Giappone e USA nella Seconda Guerra Mondiale.

## CAMPAGNA GIAPPONESE

Questa campagna si basa sui piani escogitati dai giapponesi per sconfiggere le forze Alleate. Ha inizio con l'attacco storico contro le forze americane di Pearl Harbor avvenuto domenica 7 dicembre 1941, in seguito il giocatore può alterare il corso della storia riscrivendo il futuro della regione pacifica.

## CAMPAGNA AMERICANA

Dopo la battaglia delle Midway, le forze americane e Alleate sono riuscite a ribaltare a loro favore le sorti della guerra, ma la vittoria è ancora lontana. La Marina imperiale giapponese rimane un avversario formidabile e farà di tutto per vendicare le portaerei affondate durante lo scontro.

# PREPARAZIONE

È importante installare il gioco correttamente prima di giocare. L'installazione è un processo che si esegue una volta soltanto e richiede pochi minuti. Ti preghiamo di seguire le istruzioni riportate qui sotto:

## INSTALLAZIONE & ATTIVAZIONE

1. Fai doppio click sul file DMG **BattlestationsPacific.dmg** e attendi che l'icona **Battlestations: Pacific** appaia sulla Scrivania.
2. Fai doppio click sull'icona **Battlestations: Pacific** per aprirlo.
3. Prima di fare qualsiasi cosa leggi il documento chiamato **Leggimi** che trovi nella cartella **Italiano**.
4. Trascina la cartella **Battlestations Pacific** sulla cartella **Applicazioni** presente al suo fianco. Verrà così iniziata la copia.
5. Al termine della copia, trascina l'icona **Battlestations: Pacific** dalla Scrivania al Cestino. Adesso puoi cancellare il file DMG **BattlestationsPacific.dmg**.
6. Al termine dell'installazione, fai doppio click sull'icona dell'applicazione **Battlestations: Pacific**, che si trova nella cartella **Applicazioni** nel tuo disco rigido. Apparirà la schermata di opzioni pre-gioco, con il Pannello di Attivazione.
7. Inserisci il Codice Prodotto nei sei spazi vuoti. Dopo aver inserito il Codice Prodotto, il pulsante **Salva**, situato sulla destra del Pannello, diventerà cliccabile.
8. Clicca sul pulsante **Salva** per salvare il tuo Codice Prodotto.

## GIOCARE USANDO L'ATTIVAZIONE ONLINE

Nel Pannello di Attivazione clicca sul pulsante **Attiva Online....** Apparirà una finestra per informarti che il Codice Prodotto verrà inviata ai servers di Feral. Clicca sul pulsante **Attiva Online...** in quella finestra. Dopo alcuni secondi apparirà un messaggio di conferma di avvenuta attivazione del gioco. Il Pannello di Attivazione verrà aggiornato con il numero di macchine su cui ancora puoi attivare il gioco e con il numero di macchine su cui esso è già installato. In futuro potrai lanciare il gioco anche senza una connessione internet.

Adesso puoi spostarti alla sezione seguente "Per cominciare", che ti spiegherà come muoverti nel gioco per la prima volta.

## PER COMINCIARE

1. Se l'applicazione **Battlestations: Pacific** non è già stata lanciata, fai doppio click sull'icona dell'applicazione **Battlestations: Pacific**. Di default, è presente nella cartella **Battlestations Pacific** posta nella cartella **Applicazioni** del disco rigido del tuo computer.
2. Le Opzioni da configurare prima dell'inizio del gioco verranno visualizzate in una finestra. Successivamente, fai clic sul pulsante **Gioca**. Il gioco verrà avviato.
3. Dopo la schermata di caricamento premi **Invio** e verrai portato al **Menu Principale**. Seleziona **Giocatore Singolo** per giocare la campagna americana o giapponese.

# NAVIGAZIONE NEI MENU

Usa questi comandi nei menu di *Battlestations: Pacific*:

|   |   |                                       |
|---|---|---------------------------------------|
| Seleziona opzione                                 | - | ↑ / ↓ o W / S                         |
| Modifica opzione/scorri                           | - | ← / → o A / D                         |
| Conferma selezione/Vai alla schermata successiva  | - | INVIO / Pulsante del mouse 1          |
| Annulla selezione/Torna alla schermata precedente | - | ESC / INDIETRO / Pulsante del mouse 2 |

## MENU PRINCIPALE

### GIOCATORE SINGOLO

Affronta subito la CAMPAGNA GIAPPONESE o AMERICANA o allenati nei CAMPI D'ESERCITAZIONE. In alternativa, prova la modalità SCHERMAGLIA dove potrai cooperare con dei giocatori controllati dall'IA oppure affrontarli.

### MULTIGIOCATORE

Sfida gli altri giocatori e alleati con i tuoi amici per partecipare a cinque divertentissime modalità multigiocatore.

### LIBRERIA TATTICA

Studia gli aspetti delle guerre navali o controlla i progressi ottenuti negli OBIETTIVI.

### OPZIONI

Per regolare le varie opzioni in *Battlestations: Pacific*, seleziona OPZIONI dal Menu Principale. Puoi accedere al menu OPZIONI anche mettendo in pausa il gioco. Le opzioni sono organizzate come segue:

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| <b>Gioco</b>                | Modifica le impostazioni dell'unità di misura, dei sottotitoli, dei suggerimenti, delle gocce d'acqua sulla telecamera e delle scosse visuali. |
| <b>Audio</b>                | Modifica il volume di musica, parlato ed effetti sonori.   |
| <b>Video</b>                | Modifica la risoluzione dello schermo, seleziona la modalità schermo intero e attiva/disattiva gli effetti grafici.                            |
| <b>Comandi</b>              | Inverti gli assi di spostamento della visuale e degli aerei e i comandi di movimento delle levette.  |
| <b>Disposizione Comandi</b> | Mostra la disposizione dei comandi sul gamepad.  |

# SOMMARIO DEI COMANDI DI GIOCO

Questa è la configurazione predefinita per giocare a *Battlestations: Pacific*. Accedi al menu Opzioni per modificarla.

## COMANDI NAVE

|                           |   |                          |
|---------------------------|---|--------------------------|
| Accelera                  | - | W                        |
| Rallenta/Retro            | - | S                        |
| Vira a sinistra           | - | A                        |
| Vira a destra             | - | D                        |
| Ripara                    | - | OPTION                   |
| Lancia navi da sbarco     | - | CTRL                     |
| Visuale in su             | - | Mouse in avanti          |
| Visuale in giù            | - | Mouse indietro           |
| Visuale a sinistra        | - | Mouse a sinistra         |
| Visuale a destra          | - | Mouse a destra           |
| Attiva/Disattiva zoom     | - | Pulsante del mouse 3 / T |
| Ingrandisci               | - | Rotellina in su          |
| Allontana                 | - | Rotellina in giù         |
| Spara                     | - | Pulsante del mouse 1     |
| Arma: AA                  | - | 1                        |
| Arma: artiglieria         | - | 2                        |
| Arma: siluro              | - | 3                        |
| Arma: bombe di profondità | - | 4                        |
| Arma successiva           | - | MAIUSC                   |

## COMANDI AEREO MODALITÀ PILOTA

|                      |   |                      |
|----------------------|---|----------------------|
| Beccheggia in su     | - | Mouse in avanti      |
| Beccheggia in giù    | - | Mouse indietro       |
| Volteggia a sinistra | - | Mouse a sinistra     |
| Volteggia a destra   | - | Mouse a destra       |
| Accelera             | - | W                    |
| Rallenta             | - | S                    |
| Turbo                | - | OPTION               |
| Timone a sinistra    | - | A                    |
| Timone a destra      | - | D                    |
| Spara                | - | Pulsante del mouse 1 |
| Modalità bomba       | - | MAIUSC               |
| Muovi visuale        | - | CTRL                 |

## COMANDI SOTTOMARINO

|           |   |   |
|-----------|---|---|
| Immergiti | - | F |
| Emergi    | - | R |



## CONTROLLI

### MOUSE

La maggior parte dei giocatori usa o un Apple Mighty Mouse o un Apple Magic Mouse.

Il Mighty Mouse è, per gli scopi di questo manuale, un mouse a 3 pulsanti con una rotellina di scorrimento centrale che agisce da terzo pulsante.

Il Magic Mouse è, per gli scopi di questo manuale, un mouse a 2 pulsanti.

La configurazione predefinita per entrambi è 1 pulsante ma vi raccomandiamo di abilitare il pulsante 2 o 3 quando giocate a *Battlestations: Pacific* (questa operazione può essere eseguita dalle Preferenze di Sistema -> Tastiera & Mouse).

### GAMEPAD

Puoi giocare a *Battlestations: Pacific* anche con un gamepad. Questo manuale si riferisce a un gamepad generico che contenga le funzioni di un tipico controller attualmente in commercio. Il gamepad in tuo possesso può darsi che non sia esattamente come quello generico ma dovrebbe avvicinarsi abbastanza da mostrarti quali sono i pulsanti usati nel gioco.



Per usare il tuo gamepad, accedi alle OPZIONI dal Menu Principale. Da lì, vai in COMANDI -> GENERALE e assicurati che il Modo Attiva Modalità Gamepad sia abilitato.

Un gamepad ha già dei controlli predefiniti. L'assegnazione dei pulsanti non può essere cambiata ma se volessi vedere come sono disposti vai in DISPOSIZIONE COMANDI dal menu Opzioni.

## CONTENUTO AGGIUNTIVO

*Battlestations: Pacific* per Mac include già al suo interno i contenuti aggiuntivi per la modalità multigiocatore:

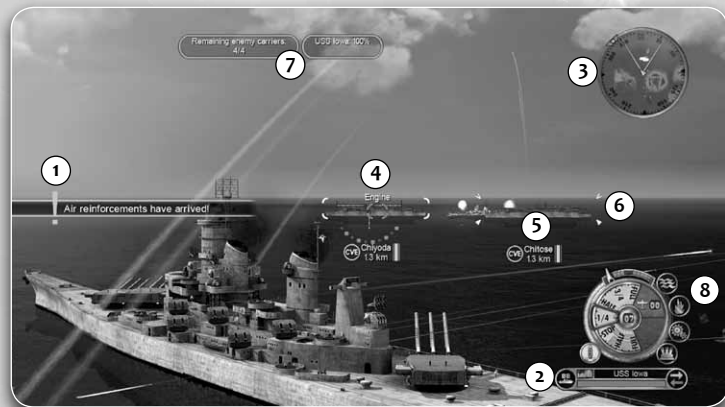
- **Pacchetto mappe Vulcano** - Aggiunge due nuove mappe multigiocatore - Vulcano e Strozzatura.
- **Pacchetto Unita Mustang** - Aggiunge sei nuove unità e 18 nuove decorazioni di nose art (americana e giapponese).
- **Pacchetto Battaglie di portaerei** - Aggiunge quattro nuove mappe multigiocatore da usare in tutte e cirque le modalità multigiocatore disponibili - Isole Midway, Isole Filippine, Leyte e Aleutine.
- **Pacchetto muso Double Trouble e Lady Luck** - Aggiunge 5 nuove decorazioni di nose art (solo aerei americani).

Tutti i contenuti sopra citati sono abilitati di default. Se in futuro vuoi disabilitarli, vai su OPZIONI -> CONTENUTO SCARICABILE e imposta il pack desiderato su 'Disabilitato'.

Esiste un'altra opzione per abilitare **Authentic VO**, che aggiunge autentiche voci di sfondo giapponesi alla campagna giapponese.

# SCHERMATE DI GIOCO

Questa sezione esamina in dettaglio l'interfaccia di gioco visibile su schermo ogni volta che controlli un'unità.



- ① Aiuti su schermo
- ② Finestra unità
- ③ Radar/Bussola
- ④ Mirini
- ⑤ Informazioni bersaglio
- ⑥ Indicatori
- ⑦ Progressi obiettivo
- ⑧ Icona della formazione

## AIUTI SU SCHERMO

Procedendo nell'avventura, verranno visualizzati su schermo suggerimenti e consigli che introdurranno i comandi e le caratteristiche di gioco. Leggili attentamente.

**NOTA:** questi aiuti sono accessibili in qualsiasi momento dal menu **OPZIONI** del menu di gioco. È possibile disattivarli.

# FINESTRA UNITÀ

L'unità selezionata viene visualizzata nell'omonima finestra situata nell'angolo inferiore destro dello schermo. Qui troverai l'energia, il tipo e l'ordine assegnato.



- ① Nome unità
- ② Tipo unità
- ③ Energia unità
- ④ Ordini attuali

## CODICI DELLE NAVI

Durante la guerra nel Pacifico, gli Alleati decisero di usare dei codici per indicare la classe di una nave. Queste abbreviazioni vengono utilizzate sia nella finestra dell'unità sia nelle informazioni del bersaglio:

|            |                             |             |                                      |
|------------|-----------------------------|-------------|--------------------------------------|
| <b>AK</b>  | – Nave cargo                | <b>DD</b>   | – Cacciatorpediniere                 |
| <b>AP</b>  | – Nave da trasporto         | <b>LCVP</b> | – Nave da sbarco veicoli e personale |
| <b>BB</b>  | – Nave da guerra            | <b>LSM</b>  | – Nave da sbarco media               |
| <b>CC</b>  | – Incrociatore da battaglia | <b>LST</b>  | – Nave da sbarco tank                |
| <b>CA</b>  | – Incrociatore pesante      | <b>PT</b>   | – Motovedetta silurante              |
| <b>CL</b>  | – Incrociatore leggero      | <b>SS</b>   | – Sottomarino                        |
| <b>CV</b>  | – Portaerei                 | <b>AO</b>   | – Nave cisterna                      |
| <b>CVE</b> | – Scorta portaerei          |             |                                      |

## ORDINI ATTUALI

Questa icona indica gli ordini attuali assegnati all'unità.



## USARE IL RADAR



Il radar e la bussola forniscono le coordinate generali delle altre unità rispetto alla tua. La freccia gialla al centro della bussola indica la direzione verso cui sta procedendo la tua unità, la sezione spicchio mostra il tuo campo visuale.

I segni colorati elencati qui sotto sono visibili sul radar a schermo.

- |                    |                        |
|--------------------|------------------------|
| 1 Freccia centrale | - Direzione di viaggio |
| 2 Spicchio         | - Campo visuale        |
| Indicatore rosso   | - Unità giapponese     |
| Indicatore blu     | - Unità americana      |
| Indicatore grigio  | - Unità neutrale       |
| Indicatore dorato  | - Obiettivo primario   |
| Indicatore azzurro | - Obiettivo secondario |

## MIRINO

Il mirino mostra l'arma selezionata e il suo stato. Cambia a seconda dell'armamento.

### MIRINO DISABILITATO



Indica uno stato neutrale e significa che non hai armi a disposizione o che le armi sono attualmente disattivate.

### MIRINO AMICO



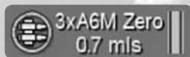
Quando punti un'unità alleata il cerchio interno del mirino diventa verde.

### INDICATORE DI CONTATTO



Quando colpisci un bersaglio con l'arma selezionata il mirino diventa rosso o grigio per indicare rispettivamente un colpo efficace o inefficace.

### INFORMAZIONI MIRINO



Fornisce informazioni sull'unità più vicina al mirino, come nome, tipo, numero, energia e distanza dalla tua unità. Se l'indicatore della distanza diventa grigio significa che l'unità è fuori dalla portata dell'arma selezionata.

## BERSAGLIARE

Per avere successo in *Battlestations: Pacific* è importante selezionare i bersagli giusti. Saper scegliere tra il livello di minaccia di una unità o la vicinanza del nemico al mirino può determinare il successo o il fallimento della missione!

### AGGANCIARE IL NEMICO PIÙ VICINO ALL'UNITÀ

Premi Pulsante del mouse 2 per selezionare il nemico più vicino rispetto alla tua posizione. Premilo ripetutamente per scorrere tra i bersagli a disposizione.

### AGGANCIARE IL NEMICO PIÙ VICINO AL MIRINO

Tieni premuto Pulsante del mouse 2 per selezionare l'unità più vicina al mirino.

### INFORMAZIONI BERSAGLIO



Le informazioni del bersaglio contengono i dettagli dell'obiettivo attuale. L'unità viene indicata dall'icona.

### ANNULLA BERSAGLIO SELEZIONATO

Premi **[SPAZIO]** per annullare la selezione del bersaglio attuale.

**NOTA:** Se stai guidando una squadriglia, essa attaccherà l'unità che hai specificato. Se non ci sono bersagli assegnati, attaccheranno l'unità su cui stai puntando anche tu. Per ulteriori informazioni sull'assegnamento di ordini alle unità vai a pagina 20.

### INDICATORI

Le unità sulla schermata di gioco sono indicate da parentesi e frecce colorate che mostrano la posizione e la fazione di appartenenza. Inoltre, servono a distinguere gli obiettivi dalle unità normali.

- |                     |   |                              |
|---------------------|---|------------------------------|
| Parentesi rosse     | - | Unità giapponese             |
| Parentesi blu       | - | Unità americana              |
| Parentesi dorate    | - | Obiettivo primario           |
| Parentesi argentate | - | Obiettivo secondario         |
| Parentesi di bronzo | - | Indicatore obiettivo bonus   |
| Parentesi grigie    | - | Unità neutrale o sconosciute |

Ogni volta che selezioni un'unità come bersaglio, il suo indicatore si trasformerà in una freccia dello stesso colore.

Se i bersagli si trovano all'esterno del tuo campo visivo, su schermo comparirà un puntatore di direzione.

# MOVIMENTI E COMANDI UNITÀ

## MOVIMENTO E COMANDI DEL TIMONE

I comandi del timone consentono di pilotare la nave e agire sul motore. Inoltre, mostrano le scorte di bordo degli equipaggiamenti.



### VIRARE

La direzione di viaggio impostata rimane finché non agirai nuovamente sul timone. Tutti gli altri set di ordini hanno priorità su questo.

### IMPOSTARE LA VELOCITÀ

I motori della nave spingono l'unità a prua (avanti) o a poppa (indietro). Una volta impostata la velocità, per cambiarla dovrai agire nuovamente sul motore o assegnare un altro set di ordini.

### MIRARE

Muovi Mouse per guardarti intorno e individuare i bersagli. Premi Pulsante del mouse 3 per usare il binocolo e avvistare le unità nemiche in lontananza.

### SCHERMATA DEI DANNI E RIPARA

I colpi diretti al tuo vascello provocheranno dei danni. Quando accadrà un cerchio rosso indicherà il tipo di danno subito.



Indica una falla nello scafo.



Indica un guasto al motore che lascerà la nave in balia delle correnti.



Indica un incendio a bordo in grado di danneggiare lentamente la nave.



Indica un guasto all'armamento.

In caso di guasto dovrai correre ai ripari.

- Tieni premuto **[OPTION]** per aprire il Menu Riparazione.
- Usa **[W]** **[S]** **[A]** **[D]** per evidenziare una categoria di riparazione e rilascia **[OPTION]** per confermare.



Rilasciare **[OPTION]** su questa icona assegnerà del personale per la riparazione dello scafo.

### SCHERMATA FORMAZIONE

Puoi raggruppare le navi in più formazioni per poterle gestire più facilmente.



La tua unità è a capo della formazione.



La tua unità fa parte della formazione.

Vai alla sezione Formazioni a pagina 22 per maggiori dettagli.

### ARMI

Il punto forte delle navi da guerra sono i sistemi d'armamento.

### MIRINO ANTI-AEREO/CONTRAEREA



Il mirino dei cannoni antiaerei e contraerei diventa rosso quando le tue armi sono sul bersaglio.

### MIRINO ARTIGLIERIA



Si tratta di cannoni di grosso calibro, indicati per affondare le navi corazzate, le navi cargo, le fortificazioni terrestri e gli altri bersagli di superficie. Non possono essere puntati contro le unità volanti e sparando in continuazione la precisione dei colpi diminuirà progressivamente. Spara un colpo alla volta per aumentare le probabilità di centrare il bersaglio.

### MIRINO SILURI



Questi missili sottomarini a elica sono in grado di sfondare lo scafo di qualsiasi nave. Per evitare di affondare, il bersaglio dovrà avviare subito le riparazioni. Con i siluri è difficile prendere la mira a lunghe distanze e non possono essere guidati dopo il lancio. I siluri sono più efficaci se sventagliati contemporaneamente. In questo modo, il timoniere nemico avrà meno spazio di manovra per evitare di essere colpito.

### MIRINO BOMBE ANTISOMMERGIBILE



Le mine antisommergibile sono efficaci contro i sottomarini. Non è possibile indirizzarle direttamente contro il bersaglio ma è possibile sganciarli dalla poppa della nave. Per andare a segno richiedono delle manovre millimetriche e un tempismo perfetto. Premi Pulsante del mouse 1 per attivare la visuale subacquea e sganciare le mine antisommergibile. Premi di nuovo per sganciare delle cariche aggiuntive. Durante l'operazione è possibile controllare i movimenti della nave.



## INDICATORE STATO DELL'ARMA

Lo stato dell'arma è indicato da piccoli cerchi situati sopra il mirino. Più armi avrai a disposizione, maggiore sarà il numero degli indicatori a schermo. Lo stato è indicato dal colore del cerchio:

|                     |  |
|---------------------|--|
| <b>Rosso</b>        | - Impossibile sparare al bersaglio per via dell'angolazione o della distanza proibitiva. |
| <b>Giallo</b>       | - L'arma sta cambiando direzione e sarà pronta a breve.                                  |
| <b>Verde</b>        | - L'arma è pronta a far fuoco.   |
| <b>Giallo/Verde</b> | - L'arma si sta ricaricando.   |
| <b>Grigio</b>       | - Le munizioni dell'arma si sono esaurite.   |
| <b>Nero</b>         | - L'arma è danneggiata ma riparabile.  |

## SOTTOMARINI



Puoi virare i sottomarini più o meno allo stesso modo delle navi ma in più essi hanno i comandi per l'immersione e l'emersione. I sottomarini hanno anche una riserva d'aria limitata, segnalata da un indicatore sopra il timone. Quando l'indicatore entra nell'area rossa, il sottomarino dovrà emergere per ricaricare la riserva d'aria.

I sottomarini possono operare a quattro livelli di profondità:

### LIVELLO 1 (SUPERFICIE)

In superficie, il sottomarino è visibile alle altre navi ed è perciò soggetto agli ordigni e ai siluri nemici. Il vantaggio è che viaggia più velocemente e può usare sia i siluri sia le armi montate sul ponte.



I sottomarini sono costretti a emergere regolarmente per ripristinare la riserva d'ossigeno.

### LIVELLO 2 (PROFONDITÀ DI PERISCOPIO)

Usa il periscopio per aiutarti a puntare i siluri contro gli obiettivi nemici a questa profondità ma fai attenzione, un periscopio che spunta fuori può essere danneggiato dal contatto con un'altra unità.

Alla profondità di periscopio, i sottomarini sono visibili solo dalle unità equipaggiate con il Sonar (incursori, aerei di ricognizione, ecc.) Inoltre, a questo livello è estremamente vulnerabile alle mine antisommergibile.

**NOTA:** il segnale audio del sonar indica che sei stato individuato da un'unità nemica. Per sfuggire alla rilevazione, apri la mappa (premi **TAB**) e controlla il raggio d'azione dei sonar nemici indicato da un cerchio verde.

### LIVELLO 3

A questa profondità non è possibile lanciare i siluri, ma è l'ideale per muoversi furtivamente e portare il sottomarino in posizione. A questa profondità i sottomarini continuano ad essere vulnerabili ad attacchi in profondità ben mirati.

## LIVELLO 4

Utilizzando per un periodo prolungato il sottomarino a questa profondità, metterai sotto pressione lo scafo con risultati a volte catastrofici. Il vantaggio è che sei invisibile ai sonar nemici e invulnerabile alle mine antisommergibile. Usa questo livello per le emergenze e per brevi periodi in modo da evitare i cacciatori di sottomarini più pericolosi.



**NOTA:** I sottomarini, compreso il loro periscopio, possono essere riparati allo stesso modo delle navi (vedi pagina 12).

## ARMI

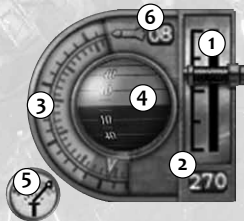
L'equipaggiamento standard prevede dei siluri. Questi ordigni possono essere lanciati soltanto in superficie o a profondità di periscopio. La maggior parte dei sottomarini è provvista anche di cannoni AA montati sul ponte. Altri invece, generalmente più grossi, montano un pezzo d'artiglieria da usare contro i bersagli corazzati.

Tutte le armi sottomarine sono attivate allo stesso modo della loro controparte per le navi.

**NOTA:** Per colpire un sottomarino nemico con un siluro devi prima agganciarlo come bersaglio. Questo farà in modo che il siluro viaggi al giusto livello di profondità.

## AEREI

Gli aerei sono facilmente manovrabili e la loro velocità può essere di grande vantaggio contro le navi ed altri obiettivi in superficie. Ci sono alcune cose di cui tener conto durante il volo:



- 1 Giri** - I giri del motore servono per impostare la potenza e la velocità dell'aereo.
- 2 Indicatore velocità** - Mostra la velocità dell'aereo in nodi.
- 3 Altimetro** - Questa barra indica la quota attuale del tuo aereo sul livello del mare. Quando lampeggia in rosso significa che stai per schiantarti in terra o in acqua.

- 4 Orizzonte artificiale** - Questo strumento ti consente di stimare l'altitudine, controllando la posizione del tuo aereo rispetto all'orizzonte. Il segmento blu indica la superficie terrestre o marina. Il segmento bianco rappresenta il cielo. La linea centrale è l'orizzonte.
- 5 Indicatore turbo** - La maggior parte degli aerei è in grado di inserire il turbo per un breve periodo e raggiungere la velocità massima. Questo è molto utile se il motore di un aereo va in stallo.
- 6 Informazioni armi** - Mostra il numero di bombe o di siluri che l'aereo ha a disposizione.

Se vuoi diventare un pilota professionista, dovresti combinare i comandi di volo e accelerazione con quelli di beccheggio e volteggio con il mouse.

## ARMI AEREI

### MITRAGLIATRICI AEREI



Quest'arma ha un mirino dinamico che diventa rosso quando gli obiettivi sono nel bersaglio. Per mirare con le armi, usa i comandi di volo per spostarti in una posizione di fuoco.

### SPARARE AI BERSAGLI IN MOVIMENTO



Compare mentre stai attaccando con le mitragliatrici dei bersagli aerei in movimento. Anticipa i movimenti dell'avversario e prendi la mira di conseguenza. L'indicatore relativo ti mostrerà dove sparare.

### BOMBA, SILURI E MISSILI



Le bombe vengono caricate e sganciate nella modalità bomba. Il mirino è già calibrato per compensare automaticamente il movimento della tua nave. Sgancia gli esplosivi quando il puntatore si trova sul bersaglio.



I siluri devono essere sganciati sul pelo dell'acqua e non possono essere controllati. Le linee gialle del mirino indicano la tua altitudine e devono essere allineate affinché l'operazione abbia successo. Sganciandoli a un'angolazione eccessiva, i siluri esploderanno all'impatto con l'acqua.



Alcuni aerei da battaglia sono provvisti di missili aria-aria oppure aria-superficie. Vengono puntati allo stesso modo delle mitragliatrici.

- Per attivare una bomba, un missile o un siluro tieni premuto il tasto **[MAIUSC]**.
- Premi il pulsante del mouse 1 per fare fuoco.
- Continua a tenere premuto il pulsante del mouse 1 dopo il rilascio per seguire la traiettoria della tua arma (l'intelligenza artificiale si occuperà della guida dell'aereo).

## STATO DELL'AEREO



La finestra Unità indica l'energia del capo squadriglia e il numero dei membri appartenenti al gruppo. Fai attenzione alle condizioni generali dell'aereo e atterra per riparare automaticamente le unità danneggiate. Vai alla sezione Menu Ordini (pagina 21) per sapere come controllare più aerei.

## ICONE AEREI

Gli aerei sono suddivisi a seconda dell'armamento utilizzato:



Mitragliatrice



Bomba da picchiata



Bomba tattica



Siluro



Siluro a ricerca Fido



Missile



Missile Tiny Tim



Paracadutisti



Kamikaze



Ohka



Bomba antisommergibile

## UNITÀ KAMIKAZE GIAPPONESI

Le unità kamikaze sono a disposizione soltanto della fazione giapponese. Gli attacchi kamikaze eseguiti con altre unità (aerei americani inclusi) non provocano alcun danno.

Ci sono altri modi con cui lanciare attacchi suicidi oltre al kamikaze. Hai a disposizione anche navi cariche di esplosivo o missili guidati da umani (Ohka) e siluri (Kaiten).

Le unità kamikaze funzionano come le altre unità di gioco con l'unica differenza che non possono essere equipaggiate con alcun tipo di arma. Nel menu di selezione compariranno come una classe a sé stante.

Le unità Ohka e Kaiten sono trasportate da un aereo madre o un sottomarino. Per lanciarle apri il pannello di controllo del campo d'aviazione/cantiere navale, quindi seleziona Betty/Ohka o Type B/Kaiten (vai alla sezione Gestione Rinforzi a pagina 23 per maggiori dettagli).

# SISTEMA DI GESTIONE AVANZATO

Con il complicarsi delle missioni dovrai suddividere la tua attenzione tra comandare manualmente le tue unità più particolari e assegnare ordini generici alle squadriglie o alle unità rimanenti. Dovrai anche essere in grado di riparare velocemente i danni e chiedere rinforzi.

## MAPPA STRATEGICA

La schermata della mappa è il tuo centro operativo. Da qui potrai controllare la tua flotta ed esaminare le informazioni riguardanti le unità nemiche.

Premi **[TAB]** per accedere alla mappa strategica.



### 1 Unità Selezionata

Mostra l'unità che è attualmente sotto il tuo controllo.

### 2 Pannello Info Unità Selezionata

Mostra lo stato dell'unità attualmente sotto il tuo controllo.

### 3 Info Cursore Unità

Se il cursore del mouse si sposta su una unità visibile apparirà un pop-up con le informazioni sull'unità selezionata.

### 4 Distanze

La mappa mostra colori diversi a seconda della distanza a cui si trovano le unità dalla tua flotta:

**Chiaro** - Indica che le unità possono essere individuate a vista.

**Grigio** - Indica che le unità possono essere individuate solo sul radar.

**Verde** - Indica che un'unità si trova nel raggio del sonar.

### 5 Filtri

Mostra quale informazione è attualmente visualizzata (vedi pagina 20).

## COMANDI DELLA MAPPA

Apri/Chiudi la mappa

**[TAB]**

Mostra/Nascondi menu Obiettivi

**[O]**

Scorri obiettivi (soltanto mentre è visualizzato il menu Obiettivi)  
Ingrandisci/Allontana

**[A]** e **[D]**

Rotellina del mouse su /  
Rotellina del mouse giù

Muovi cursore

Mouse

Seleziona unità

Pulsante del mouse 1

Ordina all'unità selezionata di raggiungere il punto di navigazione

Muovi il cursore in un punto e premi Pulsante del mouse 2

Attacca l'unità nemica con l'unità selezionata

Evidenzia l'unità nemica con il cursore e premi Pulsante del mouse 2

Ordina a una nave alleata di entrare in formazione con un'altra nave

Evidenzia la nave amica con il cursore e tieni premuto Pulsante del mouse 2 sul capo formazione

Copri l'unità alleata con un aereo

Evidenzia l'unità alleata con il cursore e tieni premuto Pulsante del mouse 2

Annulla il comando precedente

Premi **[SPAZIO]** quando l'unità è selezionata

Annulla la sequenza di comandi attuale

Tieni premuto **[SPAZIO]** quando l'unità è selezionata

## OBIETTIVI

Usa **[O]** per tenere d'occhio gli obiettivi della missione:

- **Bianco** - Obiettivo attivo.
- **Verde** - Obiettivo completato.
- **Rosso** - Obiettivo fallito.

## FILTRI MAPPA TATTICA

Per le informazioni aggiuntive della mappa sono disponibili diversi filtri. Premi **[I]** per scorrerli:



Filtro predefinito. Gli obiettivi attivi sono contrassegnati sulla mappa (anche quando vengono attivati altri filtri).



La barra d'energia delle unità è sempre visualizzata vicino all'icona.



Mostra i tipi di unità disponibili nei diversi edifici di comando (utile per la modalità Cattura l'isola).



Indica l'uso dei rinforzi navali attivi.



Mostra i danni ricevuti dall'unità selezionata.

## ASSEGNAZIONE ORDINI

Far convergere le unità in un punto sulla mappa è un elemento chiave di riconoscimento e protezione dello spazio navale e aereo attorno alle tue unità. Sia navi che aerei possono essere usati in questi modo.

Seleziona un'unità passandoci sopra il cursore e premendo il pulsante del mouse 1. Se si illumina significa che è selezionata e potrai vederne la finestra unità nella parte inferiore destra dello schermo. Sposta il mouse nel punto in cui vuoi spostare l'unità e premi il pulsante del mouse 2 per far eseguire il movimento.

**NOTA:** Questo procedimento può essere ripetuto con un'altra destinazione aggiuntiva, fino ad un massimo di 8 destinazioni.

## ORDINI DI ATTACCO

Uno dei più importanti ordini disponibili nel tuo arsenale di comando è la possibilità di assegnare bersagli alle unità. Dopo aver selezionato un'unità, scegli il nemico che vuoi attaccare con il pulsante del mouse 1. Apparirà una linea rossa che mostra il percorso che l'unità seguirà fino al raggiungimento del bersaglio selezionato. Da lì, passerà all'attacco diretto.

## MENU ORDINI

Il menu Ordini ti consente di assegnare dei comandi specifici all'unità o formazione attualmente selezionata.

- Tieni premuto **[C]** per aprire il menu Ordini.
- Per selezionare un ordine premi **[W]**, **[S]**, **[A]** o **[D]**.
- Rilascia il tasto **[C]** per far eseguire l'ordine.

### ORDINI PRIORITARI

Puoi assegnare determinate priorità alle tue unità. Gli ordini prioritari influenzano il comportamento dell'unità e il modo in cui reagisce quando non si trova direttamente sotto il tuo controllo.

### NAVI/IMBARCAZIONI/SOTTOMARINI



Con un comportamento Difensivo gli artiglieri possono aprire il fuoco contro le unità nemiche quando il giocatore non ha selezionato alcun bersaglio. L'uso delle armi con munizioni limitate, come i siluri, è ristretto ai bersagli indicati dal giocatore. L'unità alleata non modificherà in alcun modo il percorso per ingaggiare il nemico.



Con un comportamento Aggressivo la nave può spostarsi per ingaggiare un'unità nemica. Gli artiglieri sono autorizzati a usare tutta la forza necessaria, munizioni limitate incluse, per distruggere le minacce a portata di tiro. Detto ciò, i bersagli selezionati dal giocatore vengono trattati con priorità. Una volta eliminate tutte le unità ostili in zona, l'unità alleata riprenderà lungo la traiettoria impostata in precedenza.



Si tratta di un ordine d'attacco impartito in qualità di capitano di una nave. Assegnando quest'ordine l'unità punterà il bersaglio. Concentrati sulla mira o passa all'unità successiva.

**NOTA:** selezionando un bersaglio nella schermata della mappa il comando Attacca viene applicato automaticamente.



Decommissiona l'unità selezionata. Questa opzione è disponibile per le unità non in formazione all'interno del raggio d'azione di un edificio di comando alleato (vedi la sezione Cattura l'Isola a pagina 27 per ulteriori dettagli).

## AEREI

### DIFENSIVO

Il comportamento Difensivo rispecchia il sistema di copertura aerea (CAP). La squadriglia difende l'unità o la posizione assegnata. Seleziona l'unità desiderata, quindi tieni premuto Pulsante del mouse 2 sull'unità o la posizione da proteggere. La squadriglia inseguirà i nemici in avvicinamento entro un raggio di tre chilometri circa. Gli aerei d'attacco useranno gli ordigni solo contro i bersagli assegnati dal giocatore.



## AGGRESSIVO

Con un comportamento Aggressivo gli aerei possono selezionare il bersaglio da ingaggiare. I bersagli selezionati dal giocatore vengono comunque trattati con priorità. Una volta eliminate tutte le unità ostili in zona, l'unità alleata riprenderà lungo la traiettoria impostata in precedenza.



Si tratta di un ordine d'attacco impartito in qualità di capo squadriglia. Essendo al comando potrai scegliere di attaccare un bersaglio diverso da quello assegnato ai tuoi subordinati.



Richiama la squadriglia dall'attacco in corso e raggruppa i membri al capo squadriglia.



Ordina alla squadriglia di tornare alla portaerei madre o al campo d'aviazione d'origine.



Ordina alla squadriglia di abbandonare il campo di battaglia in favore della zona sicura più vicina.

## FORMAZIONI

Le flotte non sono altro che un raggruppamento di navi che perlustrano in formazione.

### CREARE UNA FORMAZIONE

Con una nave selezionata, sposta il mirino sopra l'unità che desideri mettere a capo della formazione, quindi tieni premuto Pulsante del mouse 2. La nave sotto il tuo controllo entrerà in formazione con l'unità selezionata e comparirà su schermo l'icona della formazione.

Per passare da un membro della formazione all'altro, premi **[R]** / **[F]**.

### CAMBIARE TIPO DI FORMAZIONE

- Tieni premuto **[C]**, poi premi **[S]** per aprire la schermata Formazione.
- Muovi Mouse per cambiare la posizione dell'unità in relazione agli altri membri della formazione.
- Premi **[ESC]** per uscire dalla schermata Formazione e assicurati che il capo formazione sia in movimento per consentire alle altre unità di cambiare posizione.

### ABBANDONARE LA FORMAZIONE

- Seleziona l'unità desiderata, tieni premuto **[C]** quindi muovi **[D]** per selezionare l'icona per abbandonare la formazione.
- L'unità abbandonerà la formazione agendo individualmente in conformità con gli ordini da te impartiti.

## GESTIONE RINFORZI

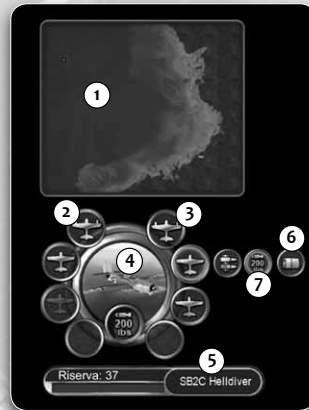


Quando avrai ottenuto il controllo di una base, potrai ottenere nuove unità o unità sostitutive. Per farlo devi accedere al pannello Gestione Rinforzi premendo il tasto **[Z]**.

Questa finestra mostra che sei al comando di una base. La base può essere una portaerei, un campo d'aviazione, un cantiere navale, un edificio di comando o simili.

### LANCIARE UNA SQUADRIGLIA

L'abilità nel lanciare le unità è un elemento chiave per vincere a *Battlestations: Pacific*.



Ogni volta che accedi alla Gestione Rinforzi, le informazioni appariranno nella parte sinistra dello schermo.

- 1 Mappa della zona con la posizione della base attualmente selezionata
- 2 Elenco squadriglie attive
- 3 Unità disponibili nell'hangar
- 4 Immagine dell'unità evidenziata
- 5 Tipo dell'unità evidenziata
- 6 Possibile carico di ordigni
- 7 Ordigni selezionati

- Una volta aperta la schermata Gestione rinforzi, premi **[W]** / **[S]** per evidenziare l'unità desiderata.
- Se un'unità ha a disposizione più armi, premi **[C]** per scorrerle.
- Con l'unità e gli armamenti selezionati premi il pulsante del mouse 2 per lanciare la squadriglia. Una volta lanciati, le squadriglie voltergeranno in cerchio attorno alla base fino a ulteriori ordini.

### SQUADRIGLIE ATTIVE

Premi **[A]** / **[D]** per passare dalla lista delle unità a quella delle squadriglie attive e viceversa.

Premi **[W]** / **[S]** per selezionare una delle squadriglie attive.







Premi **[X]** per passare direttamente a una squadriglia dalla schermata Gestione rinforzi. Verrai riportato alla schermata del gioco con il comandante squadriglia a schermo.

In alcune situazioni di battaglia sarai costretto a riconsiderare la composizione della squadriglia della tua portaerei. Seleziona la squadriglia obsoleta, quindi premi **[V]** per ordinare l'atterraggio.

Puoi annullare l'ordine d'atterraggio premendo di nuovo **[V]** prima che il capo squadriglia tocchi terra.

## ICONE DI STATO DELLA SQUADRIGLIA

Le seguenti icone mostrano le azioni attuali della squadriglia:

-  Si tratta di uno slot vuoto che è possibile riempire lanciando una squadriglia.
-  Questo slot non è utilizzabile. Puoi lanciare delle squadriglie solo quando hai degli slot vuoti. A seconda delle basi il numero degli slot a disposizione cambia.
-  La squadriglia sta decollando.
-  La squadriglia è in volo e sta seguendo l'ultimo ordine impartito.
-  La squadriglia sta per atterrare.
-  La squadriglia è stata distrutta. Evidenzia l'icona della squadriglia abbattuta, quindi premi Pulsante del mouse 2 per lanciarne un'altra dello stesso tipo. Selezionando e lanciando un altro tipo di unità riempirai gli slot vuoti o inattivi.

## BASI MULTIPLE

Se ci sono più punti di lancio (basi) tra cui scegliere, accedi a Gestione rinforzi e premi **[W]** / **[S]** per selezionare la base desiderata. Premi Pulsante del mouse 2 per confermare.

Osserva l'immagine della base nella finestra centrale. Quando è di colore rosso significa che al momento non è disponibile.

Premi **[ESC]** per tornare alla schermata di selezione della base.

## RINFORZI NAVALI

Puoi ottenere Rinforzi Navali completando le sfide. Osserva l'icona del rinforzo navale che comparirà su schermo non appena disponibile.

Una volta ottenuto un rinforzo navale, tieni premuto **[Z]** per accedere alla finestra Rinforzo navale. Esistono tre tipi di rinforzi navali:

- **Supporto aereo** fornisce aerei aggiuntivi che arrivano dai confini della mappa.
- **I rinforzi attivi** possono garantire dei bonus temporanei per una breve durata.
- **Tecnologia** rappresenta un bonus passivo che rimane attivo finché è presente il rinforzo navale.

I rinforzi navali variano in base al tipo di mezzo. Una figura del tipo del mezzo supportato verrà evidenziata quando selezioni premendo **[W]** / **[S]**.

- Premendo Pulsante del mouse 2 attiverai il rinforzo navale sull'unità selezionata.
- Se hai un'unità evidenziata su schermo (con le informazioni mirino) tieni premuto Pulsante del mouse 2 per richiedere il rinforzo navale direttamente sul quel bersaglio.

# MULTIGIOCATORE

In *Battlestations: Pacific* sono presenti due diverse opzioni multigiocatore che ti consentono di affrontare numerose missioni con i tuoi amici utilizzando un cavo Ethernet (via LAN) oppure online.

## PARTITA LAN

### CREARE UNA PARTITA LAN

1. Lancia *Battlestations: Pacific* e seleziona **MULTIGIOCATORE** dal Menu Principale.
2. Seleziona **LAN** e poi scegli **CREA PARTITA** dal menu a comparsa.
3. Scegli uno dei tipi di gioco disponibile (per maggiori dettagli vedi a pagina 27).
4. Dopo averlo selezionato, ti verrà presentato un menu dove scegliere tra un numero massimo di giocatori e un grado di abilità minimo/massimo del giocatore che vuoi si unisca alla tua partita.
5. Dopo aver personalizzato le impostazioni del gioco, clicca sul pulsante **CREA SERVER** per creare l'area di gioco ed aspettare che altri giocatori si uniscano.
6. Per modificare le impostazioni di gioco, seleziona la casella **IMPOSTAZIONI** dal menu e premi invio. A seconda del tipo di gioco, ti sarà possibile modificare alcuni settaggi come cambiare la mappa, selezionare il tipo di veicolo e consentire di usare la mappa tattica. Dopo aver modificato le impostazioni, clicca su **ACCETTA** per applicare i cambiamenti.
7. Dopo che tutti i giocatori si sono uniti all'area di gioco e sono pronti, clicca su **PRONTO** per cominciare la partita.

### PARTECIPARE A UNA PARTITA LAN

1. Lancia *Battlestations: Pacific* e seleziona **MULTIGIOCATORE** dal Menu Principale.
2. Seleziona LAN e poi scegli **PARTITA PERSONALIZZATA** dal menu a comparsa.
3. Seleziona **PERSONALIZZATA** e premi **[INVIO]** per vedere tutte le partite disponibili sulla LAN. In alternativa, seleziona il tipo di gioco desiderato e premi **[INVIO]**.
4. Seleziona il server a cui ti vuoi unire con le frecce cursore e premi **[INVIO]** per caricare l'area di gioco.
5. Clicca su **PRONTO** e attendi che l'host dia inizio al gioco.

## GIOCARE ONLINE

GameRanger è un servizio per Mac che consente di cercare e trovare altre partite di *Battlestations: Pacific* su Internet. Per giocare a *Battlestations: Pacific* usando GameRanger è necessario aver installato una copia di GameRanger sul computer. Puoi effettuare il download di una copia gratuita presso <http://www.gameranger.com>. Durante una partita con GameRanger, dovrai decidere quale computer fungerà da server (chiamato anche "host"). Dovresti scegliere il computer più potente e delegarlo a funzioni di server, in quanto ha più lavoro di elaborazione da compiere rispetto ai computer client.

**Importante:** Se desideri giocare a *Battlestations: Pacific* online assicurati di avere attivato un account con GameRanger. Una volta scaricato GameRanger sarà facile e gratuito.

## OSPITARE UNA PARTITA

1. Seleziona **MULTIGIOCATORE** dal Menu Principale e poi scegli **GAMERANGER MULTIPLAYER**. Verrai portato alla schermata di Game Ranger. In alternativa, puoi semplicemente aprire GameRanger sulla tua scrivania.
2. Fai clic sul pulsante **HOST**. Ti verrà mostrata la finestra "Host Game".
3. Completa le opzioni presenti nella finestra:
  - a. Game - Scegli **Battlestations: Pacific** dal menu a comparsa.
  - b. Max Players - Scegli il numero massimo di giocatori che desideri ospitare.
  - c. Description - Scrivi il nome della partita.
  - d. Ladder - Opzioni di gioco (è necessario avere un account GameRanger Membership).
  - e. Password - Inserisci una parola o frase se desideri proteggere la partita che stai ospitando con una password.
  - f. Allow Friends Only - Consente solo ai tuoi amici presenti nella Buddy list di unirsi alla partita.
  - g. Allow Gold and Silver members only - Restringe la cerchia dei giocatori ai soli membri Giocatori GameRanger Premium.
4. Fai clic su **OK** ed attendi che altri giocatori si uniscano alla tua partita.
5. Quando un numero sufficiente di persone si sarà unita alla tua partita, fai clic su **START** per iniziare la partita.
6. La finestra Opzioni pre-gioco per *Battlestations: Pacific* apparirà. Successivamente, fai clic sul pulsante **Gioca**.
7. Apparirà la schermata del titolo, premi **[INVIO]**.
8. Scegli uno dei tipi di gioco disponibile (per maggiori dettagli vedi a pagina 27).
9. Dopo averlo selezionato, ti verrà presentato un menu dove scegliere tra un numero massimo di giocatori e un grado di abilità minimo/massimo del giocatore che vuoi si unisca alla tua partita.
10. Dopo aver personalizzato le impostazioni del gioco, clicca sul pulsante **CREA SERVER** per creare l'area di gioco ed aspettare che altri giocatori si uniscano.
11. Per modificare le impostazioni di gioco, seleziona la casella **IMPOSTAZIONI** dal menu e premi invio. A seconda del tipo di gioco, ti sarà possibile modificare alcuni settaggi come cambiare la mappa, selezionare il tipo di veicolo e consentire di usare la mappa tattica. Dopo aver modificato le impostazioni, clicca su **ACCETTA** per applicare i cambiamenti.
12. Dopo che tutti i giocatori si sono uniti all'area di gioco e sono pronti, clicca su **PRONTO** per cominciare la partita.

## UNIRSI A UNA PARTITA

1. Scorri l'elenco delle partite disponibili per *Battlestations: Pacific*.
2. Una volta trovata una partita, fai doppio clic per unirti ad essa.
3. Appena il giocatore host sarà pronto, farà clic su **START**.
4. La finestra Opzioni pre-gioco per *Battlestations: Pacific* apparirà. Successivamente, fai clic sul pulsante **Gioca**.

5. Apparirà la schermata del titolo, premi **[INVIO]** per accedere al browser del server.
6. Seleziona il server a cui ti vuoi unire con le frecce cursore e premi **[INVIO]** per caricare l'area di gioco.
7. Clicca su **PRONTO** e attendi che l'host dia inizio al gioco.

## MODALITÀ MULTIGIOCATORE

### SCORTA

Questa modalità consiste in una battaglia con unità chiave da difendere e da distruggere. Le due fazioni dovranno proteggere o eliminare le rispettive unità chiave a seconda del ruolo scelto. Il giocatore può assumere il comando di un'unità predeterminata e non potrà controllarne più di una alla volta. Ogni mappa ha uno scenario differente.

### ASSEDIO

In questa modalità vengono simulati gli assedi alle isole e alle coste. I giocatori possono selezionare una singola unità da un set predefinito per supportare l'assedio o difendere la base. Tali unità cambiano a seconda della mappa scelta. Ogni mappa ha uno scenario differente.

### COMPETIZIONE

In questa modalità i giocatori fanno parte della stessa fazione e gareggiano tra loro per ottenere il punteggio migliore. Puoi scegliere tra le forze americane e giapponesi e puoi controllare una sola unità. Lo scopo è distruggere il maggior numero di avversari IA e portare a termine l'obiettivo prima degli altri giocatori. Ogni mappa ha uno scenario differente.

### DUELLO

Si tratta di una battaglia uno contro uno con un solo tipo d'unità scelta dall'host prima di avviare la missione. Ogni giocatore controlla un'unità (americana o giapponese) e dovrà distruggere le unità dell'avversario finché non avrà raggiunto il numero richiesto.

### CATTURA L'ISOLA

Cattura l'isola è una modalità di gioco strategica che ruota intorno alla conquista delle isole e delle rispettive basi. Ogni giocatore inizia con un edificio di comando e una gamma di unità disponibili tramite Gestione rinforzi. Spendendo i punti comando potrà scegliere la flotta desiderata. Inoltre, conquistando le basi neutrali avrà accesso ad altre unità. L'obiettivo è di conquistare le basi neutrali e nemiche per accumulare punti di gioco. La missione terminerà quando il giocatore avrà raggiunto il limite richiesto.

*La Gestione Rinforzi nella modalità Multigiocatore è leggermente diversa da quella in Giocatore Singolo:*

- Non c'è un limite di rifornimento.
- In Scorta, Assedio, Competizione e Duello puoi avere soltanto una unità attiva alla volta e non puoi entrare in Gestione Rinforzi finché la modalità del gioco non lo consente.

## SUPPORTO CLIENTI

È stato fatto ogni sforzo per rendere *Battlestations: Pacific* il più compatibile possibile con l'hardware corrente. Tuttavia se riscontri problemi col gioco, ti preghiamo di leggere quanto segue. DEVI ottenere le seguenti informazioni PRIMA di contattare il nostro Supporto Tecnico:

1. I messaggi di errore visualizzati quando si manifesta il problema (se ve ne sono).
2. Un documento **Battlestations Pacific Report.txt**, che contenga:
  - Un resoconto dell'Apple System Profiler sul tuo Mac.
  - Qualsiasi Crash log relativo a *Battlestations: Pacific*.
  - Un elenco di tutti i documenti contenuti nella cartella del gioco.

Puoi ottenere tutte le informazioni richieste aprendo *Battlestations: Pacific* e facendo clic sul pannello Supporto una volta entrato nella finestra opzioni pregio. Dopodiché fai clic sul pulsante **Genera Report** e in seguito sul pulsante **Crea una Email**. Ricordati di allegare il report chiamato **Battlestations Pacific Report.txt** alla tua e-mail.

## CONTATTACI

### ASSISTENZA ONLINE

Visita il nostro sito web su: **www.feralinteractive.com**

A questo indirizzo potrai trovare un esauriente supporto tecnico ed altre informazioni. Inoltre potrai leggervi le risposte alle Domande Frequenti (FAQ) e scaricare patch, aggiornamenti e demo.

### SUPPORTO MEDIANTE E-MAIL

Se non ti è stato possibile trovare una risposta alla tua domanda sul sito web, ti invitiamo a scriverci all'indirizzo: **bspsupport@feralinteractive.com**

L'oggetto della tua e-mail dovrà contenere le parole "**Battlestations Pacific**". Ricordati di allegare il report chiamato **Battlestations Pacific Report.txt** alla tua e-mail.

### ASSISTENZA TELEFONICA

Se preferisci parlare con un membro del gruppo di assistenza, puoi chiamare il seguente numero: Tel: **+44-20-8875-9787**

Il servizio è disponibile soltanto in lingua Inglese.

Il supporto telefonico è disponibile dalle 9:00 del mattino alle 6 del pomeriggio GMT. Nel caso dovessi chiamare al di fuori della sopraindicata fascia oraria, lascia un messaggio col tuo nome, numero e gioco per il quale richiedi assistenza.

## RICONOSCIMENTI

Sviluppato da: **Eidos Hungary KFT**

Pubblicato da: **Square Enix Limited**

Sviluppato per Mac da: **Robosoft Technologies Pvt. Limited**

Pubblicato per Mac da: **Feral Interactive Limited**

## GARANZIA

Per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto (fa fede la data dello scontrino) Feral Interactive Ltd. garantisce all'acquirente del software originale che il supporto multimediale fornito con il presente prodotto è privo di difetti; il periodo di garanzia può variare a seconda della legge vigente.

Per la sostituzione, spedite il prodotto multimediale difettoso e il manuale, tramite raccomandata:

**Feral Returns**  
**64 Kimber Road**  
**London SW18 4PP**  
**Regno Unito**

Precisate nome e indirizzo (incluso il codice di avviamento postale), nonché la data di acquisto e il punto vendita.

Se il software viene spedito senza la prova d'acquisto o a periodo di garanzia scaduto, Feral Interactive Ltd. sarà libera di ripararlo o sostituirlo a spese del cliente. Questa garanzia non è valida se il supporto multimediale è stato danneggiato per negligenza, cadute/urti o uso improprio, o se è stato modificato dopo l'acquisto.

L'Utente si assume espressamente i rischi dell'utilizzo del presente prodotto multimediale. Il prodotto multimediale è fornito così com'è, senza altra garanzia oltre quella prevista. L'Utente è responsabile di ogni altro costo di riparazione e/o correzione del prodotto multimediale.

Secondo quanto previsto dalla legge, Feral Interactive Ltd. non fornisce garanzia relativa al valore di mercato del prodotto multimediale, rispetto alla soddisfazione dell'Utente o alla sua capacità di assolvere funzioni specifiche.

L'Utente assume tutti i rischi connessi a mancati introiti, alla perdita di dati, errori e/o altre informazioni derivanti dall'utilizzo del presente prodotto multimediale.

Dal momento che alcune legislazioni non tengono conto della garanzia limitata precedentemente menzionata, è possibile che questa non sia applicabile.



# SOMMARIO DEI COMANDI DI GIOCO

## COMANDI NAVE

|                           |   |                                 |
|---------------------------|---|---------------------------------|
| Accelera                  | - | <b>W</b>                        |
| Rallenta/Retro            | - | <b>S</b>                        |
| Vira a sinistra           | - | <b>A</b>                        |
| Vira a destra             | - | <b>D</b>                        |
| Ripara                    | - | <b>OPTION</b>                   |
| Lancia navi da sbarco     | - | <b>CTRL</b>                     |
| Visuale in su             | - | Mouse in avanti                 |
| Visuale in giù            | - | Mouse indietro                  |
| Visuale a sinistra        | - | Mouse a sinistra                |
| Visuale a destra          | - | Mouse a destra                  |
| Attiva/Disattiva zoom     | - | Pulsante del mouse 3 / <b>T</b> |
| Ingrandisci               | - | Rotellina in su                 |
| Allontana                 | - | Rotellina in giù                |
| Spara                     | - | Pulsante del mouse 1            |
| Arma: AA                  | - | <b>1</b>                        |
| Arma: artiglieria         | - | <b>2</b>                        |
| Arma: siluro              | - | <b>3</b>                        |
| Arma: bombe di profondità | - | <b>4</b>                        |
| Arma successiva           | - | <b>MAIUSC</b>                   |

## COMANDI AEREO MODALITÀ PILOTA

|                      |   |                      |
|----------------------|---|----------------------|
| Beccheggio in su     | - | Mouse in avanti      |
| Beccheggio in giù    | - | Mouse indietro       |
| Volteggia a sinistra | - | Mouse a sinistra     |
| Volteggia a destra   | - | Mouse a destra       |
| Accelera             | - | <b>W</b>             |
| Rallenta             | - | <b>S</b>             |
| Turbo                | - | <b>OPTION</b>        |
| Timone a sinistra    | - | <b>A</b>             |
| Timone a destra      | - | <b>D</b>             |
| Spara                | - | Pulsante del mouse 1 |
| Modalità bomba       | - | <b>MAIUSC</b>        |
| Muovi visuale        | - | <b>CTRL</b>          |

## COMANDI SOTTOMARINO

|           |   |          |
|-----------|---|----------|
| Immergiti | - | <b>F</b> |
| Emergi    | - | <b>R</b> |

# REGISTRATI!

[www.feralinteractive.com/register](http://www.feralinteractive.com/register)