

DUNE 2000

I N D I C E

INSTALLAZIONE & SETUP	01
LA SITUAZIONE SU ARRAKIS	02
IL PIANETA ARRAKIS	04
LE GRANDI DINASTIE	06
COME GIOCARE	09
COMANDI DI GIOCO AVANZATI	24
PARTITE MULTI-GIOCATORE	27
STRUTTURE	36
UNITÀ	40
CREDITI	46
RISOLUZIONE DEI PROBLEMI	50
SUPPORTO TECNICO	55

Westwood
STUDIOS

SETUP & INSTALLAZIONE

Inserendo il CD di Dune 2000 CD nel vostro lettore CD-ROM, dovrebbe partire la funzione AutoPlay di Windows® 95, che vi introdurrà all'installazione del programma e alle appropriate opzioni di gioco. Se non avete installato Dune 2000 in precedenza, nella finestra di dialogo comparirà l'opzione "Installa". Cliccatevi sopra e seguite le istruzioni a video.

Nel caso che la funzione AutoPlay di Windows® 95 non sia attiva sul vostro sistema, dovrete installare il prodotto cliccando sul pulsante "AVVIO" nella barra delle applicazioni di Windows® 95; esso si trova generalmente nell'angolo inferiore sinistro dello schermo. Cliccate su "ESEGUI" e digitate "D:\SETUP" (dove D è la lettera che indica il vostro lettore CD-ROM); infine cliccate sul pulsante "OK". A questo punto non vi resta che seguire le istruzioni a video.

Durante il setup, vi sarà chiesto di installare le DirectX™ e i file di gioco. Se installate le DirectX™, che sono necessarie per giocare a Dune 2000, dovrete riavviare il computer prima di lanciare il programma. Avrete poi l'opportunità di decidere se installare sul vostro hard disk, oltre ai file di gioco, anche le musiche di Dune 2000. Se scegliete di non farlo, la musica verrà eseguita direttamente da CD-ROM.

Dune 2000 verrà installato di default in una directory chiamata C:\WESTWOOD\DUNE2000. Vi sarà chiesto se desiderate installare anche i componenti condivisi per Internet Westwood, la cui directory di default sarà C:\WESTWOOD\INTERNET. Questi file sono necessari per poter giocare a Dune 2000 via Internet.

Una volta completato il setup, tornerete a Windows; da adesso in poi potrete trovare le icone relative a Dune 2000 nel menu **AVVIO / PROGRAMMI / WESTWOOD / DUNE 2000**.

Per una grafica a migliaia di colori (raccomandata per i sistemi più veloci), lanciate Dune 2000 dal collegamento "DUNE 2000" nel menu programmi. Per una grafica a 256 colori (raccomandata per i sistemi più lenti), avviate invece il gioco dal collegamento "DUNE 2000 8 BIT GRAPHICS".

Documento proveniente da: Lady Elara Moray Trieu – Veridica di Bene Gesserit e concubina di Frederick IV – Imperatore dell'Universo Conosciuto. Presso: il pianeta Arrakis.

All'attenzione di: Reverenda Madre Marius Alethea Blasco della Sorellanza di Bene Gesserit. Presso: la scuola Bene Gesserit di Wallach IX.

Mia Reverenda Madre

Spero che all'arrivo di questo comunicato voi, mie forti sorelle Bene Gesserit, siate in buona forma, e io, in qualche luogo fra le dune di Arrakis, ancora viva. Di questi tempi, non ci è rimasta che la speranza.

Con le pagine che seguono, affido la mia testimonianza alla Sorellanza. I fatti riportati meritano grande attenzione.

Ho portato a termine la prima fase della mia missione, portando il nostro candidato ad Arrakis a bordo della nave privata dell'Imperatore. (Ingenuamente, lo so. Spero che la mia Reverenda Madre apprezzi l'ironia). Abbiamo scelto bene. C'è una grande forza in questo guerriero – che sia proprio lui l'uomo della Profesia, colui che condurrà le nostre genti verso la tanto agognata pace? Staremo a vedere.

La situazione su Arrakis è critica. L'Imperatore è assolutamente inaffidabile. La sua richiesta di Spezia sfugge a ogni controllo. Come specificato nel mio rapporto, non solo ha istigato le tre grandi dinastie dell'impero – gli Atreides, gli Harkonnen e gli Ordos – a competere fra di loro per aggiudicarsi il diritto di raccogliere la Spezia, ma ha anche promesso, come premio, il dominio su Dune. Il governatorato di Arrakis andrà al vincitore. Qual è il motivo di un'offerta tanto generosa? Sospetto che l'Imperatore nasconda qualche oscuro proposito, tuttora avvolto nel mistero – ombre dentro altre ombre.

Devo purtroppo comunicare un particolare riguardante l'Imperatore: temo che Frederick non abbia più fiducia in me. Anche se continuerò a servire con devozione la Sorellanza, le comunicazioni fra di noi dovranno essere interrotte.

Io seguirò il nostro progetto su Arrakis fino alla conclusione. Se il nostro candidato, il nostro eroe, è veramente il guerriero della Profesia, la Sorellanza di Bene Gesserit non rimarrà mai più sprovvista della preziosa Spezia.

Sono arrivate delegazioni provenienti da tutte e tre le dinastie. Presto avrà inizio la raccolta della Spezia e, con essa, la grande guerra. Le nostre spie sono sul luogo. Entro breve tutto sarà più chiaro.

La vostra umilissima servitrice, Lady Elara Moray Trieu.



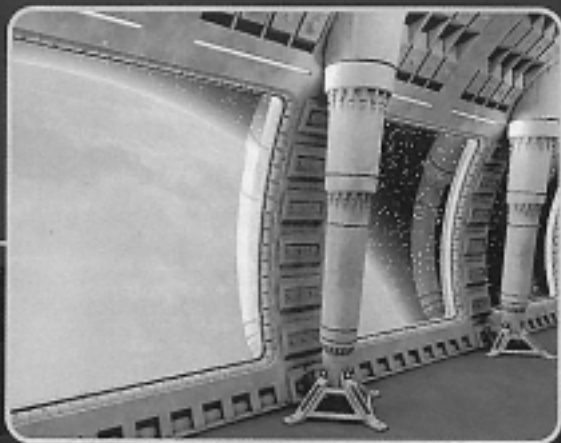
L'IMPERATORE PADISHAH FREDERICK IV, DOMINATORE DELL'UNIVERSO CONOSCIUTO

L'Imperatore Frederick IV, della Dinastia Corrino, domina la galassia dal Trono del Leone d'oro di Kaitan. La sua forza è rappresentata dai Sardukar, le truppe del terrore, i suoi fanatici soldati. Il loro centro di addestramento è situato su Salusa Secundus, il pianeta della prigione Imperiale. Un Sardukar vale quanto dieci reclute Landsraad.

Oltre ad avere il potere militare, l'Imperatore detiene anche il controllo dell'unica vera:

fonte di potere della galassia – la Spezia Melange, presente solo su Arrakis. Con il prezzo di questa fondamentale risorsa salito ormai sul mercato imperiale a oltre 500.000 Solaris al decagrammo, l'Imperatore sa che ogni dinastia – maggiore o minore – cercherà di accaparrarsi le ricchezze dal pianeta Arrakis, per cui non si fida di nessuno. Arriviamo così a parlare della sfida da lui indetta per il controllo di Arrakis. La decisione di Frederick IV di offrire il dominio su Dune ai vincitori è al di fuori di ogni logica; egli non cederà mai il governatorato di Arrakis, e con esso tutti gli introiti derivanti dalla Spezia, né agli Atréides, né agli Harkonnen, né agli Ordo: lo sospetta che stia cercando di mettere le tre dinastie l'una contro l'altra, in modo da incrementare la produzione della preziosa risorsa e da eliminare ogni potenziale minaccia al suo trono in uno scontro all'ultimo sangue.

In ogni caso, data la mia profonda e intima conoscenza del mio Signore, posso assicurare che la situazione di Arrakis è ben più complessa di quanto non possa sembrare a prima vista.



CONOSCIUTO ANCHE COME DUNE, IL PIANETA DESERTO

CLIMA: DESERTICO / PRECIPITAZIONI: NESSUNA

VEGETAZIONE: NESSUNA

TERRENO

La superficie di Arrakis è ricoperta da infinite dune. Sul pianeta non esiste alcun controllo climatico. Quando al planetologo Fremen, consulente del Governatore degli Harkonnen, è stato chiesto quanto tempo sarebbe stato necessario per trasformare Dune in un pianeta RIGOGLIOSO e ricco d'acqua, la sua risposta è stata 500 anni.

Chilometri di sterile deserto presentano solo qualche conca, molte dune e qualche sporadico affioramento roccioso. Le sabbie sono pericolose, mutano costantemente e senza preavviso. Le sporgenze rocciose e le zone leggermente montuose rappresentano le sole aree edificabili di tutto il pianeta.

I tipi di terreno più ricorrenti su Dune sono cinque.



La Spezia si trova generalmente in superficie ed è riconoscibile dal colore rosso-arancione che distingue i terreni preziosi dalle sabbie senza valore.



Ovviamente, il terreno sabbioso è quello più ricorrente su Dune. La maggior parte dei veicoli presenti su Arrakis sono dei cingolati, mezzi progettati appositamente per spostarsi su questo tipo di terreno. Quando si attraversano le distese di sabbia, il pericolo maggiore è rappresentato dai vermi di proporzioni mostruose.



Le continue tempeste di sabbia che tormentano la superficie del pianeta danno origine a estese dune di sabbia. Queste sono difficili da oltrepassare, specialmente per le unità più attaccate al suolo.



Le formazioni rocciose sono gli unici luoghi dove è possibile costruire. I vermi le evitano e non sono in grado di avvittharle.



Le frastagliate montagne sono formate da strati di roccia e rappresentano l'unico tipo di rilievi di un pianeta altrimenti completamente piatto. Le montagne non possono essere oltrepassate dai veicoli, ma in certi punti possono venire attraversate dalle unità di fanteria.

CONDIZIONI ATMOSFERICHE

Per la maggior parte delle forme di vita umana, Dune è un luogo dal clima torrido e oppressivo. Le tempeste di sabbia devastano la superficie del pianeta con velocità superiori ai 200 km/h, dando spesso origine a tempeste elettriche. Negli avvallamenti e fra le dune più basse, in mezzo ai quarzati, i piccoli canali che solcano la superficie, si accumulano delle nuvole gassose. Gli improvvisi riflessi di raggi ultravioletti possono accecare chi non è adeguatamente protetto: gli indigeni Fremen - i guerrieri nomadi della sabbia di Dune - anneriscono i propri occhi con dei coloranti per attenuare questi effetti.

Tutti coloro che si avventurano nel deserto devono indossare delle speciali tute, progettate appositamente per raccogliere e conservare la naturale umidità emessa dal corpo, per poi riciclarla in apposite tasche, dalle quali può essere bevuta attraverso un sistema di tubi. È inutile aggiungere che, in queste condizioni, la manutenzione di veicoli e strutture è molto difficile.

FORME DI VITA INDIGENE ne esistono due.

VERMI DELLA SABBIA

Molto al di sotto della superficie di sabbia, dei vermi di proporzioni gigantesche attraversano le dune – passando inosservati alla vista e all'udito. Ai primi segnali di un imminente attacco da parte di una di queste creature, un Signore della Sabbia griderà "Tracce di verme", avvertendo tutti coloro che si trovano impegnati nella raccolta della Spezia, in modo che abbiano il tempo di scappare. La locale popolazione dei Fremen venera con rispetto i mostruosi vermi, chiamati "Shai-Hulud", il Dio Verme. Questi mostri possono arrivare a raggiungere una lunghezza di 400 metri. I vermi della sabbia possono essere uccisi o annegati nell'acqua, che è un elemento per loro tossico.

FREMEN

I Fremen sono la popolazione originaria di Arrakis. Sono i guerrieri della sabbia, suddivisi nelle Tribù Libere di Dune. La loro stirpe discende dai leggendari Nomadi Zensunni, che vagarono per la galassia fino a quando la loro nave non si andò a schiantare su questo pianeta deserto. I Fremen sono riservati e sfuggenti; non si sa quanti se ne trovino nelle loro dimore tribali, o sierches, nascoste nel deserto più inoltrato. Ad ogni modo, si tratta di una popolazione di orgogliosi guerrieri; le loro donne e i loro bambini sono in grado di avere la meglio sulla maggior parte delle reclute militari. Essi non hanno alleati, ma se ne avessero rappresenterebbero una forza estremamente potente nei combattimenti.

Il Duca Leto della dinastia degli Atreides ritiene che i Fremen siano presenti in grande numero e ha cercato in ogni modo di convincerli ad allearsi alle sue truppe. Loro, però, non sembrano interessati – almeno per il momento. Se la situazione dovesse cambiare, le mie spie mi terranno informata.

LA SPEZIA MELANGE

La Spezia Melange è la risorsa più importante dell'universo. Essa consente di intraprendere viaggi interstellari, permettendo ai naviganti della Gilda di modificare la struttura dello spazio. Senza la Spezia, la nostra Sorellanza di Bene Gesserit non avrebbe alcuna visione, nessuno sguardo sul futuro. Grazie alla Spezia, la vita umana può essere prolungata di centinaia di anni.

In tutta la galassia, l'unico luogo dove si può trovare questa preziosa risorsa è il pianeta Arrakis. Gli occhi dei nativi Fremen sono contraddistinti da un blu di intensità unica, che indica la saturazione da Spezia. Questa viene raccolta dai campi sparsi nel deserto ed esportata in tutto l'Impero. Senza la Spezia, l'Imperatore Padishah non avrebbe alcun Impero.

Adesso teniamo d'occhio Arrakis molto da vicino. Il nostro primo compito è assicurare che i nostri rifornimenti di Spezia non vengano interrotti. La Spezia deve continuare a circolare.





MONDO DI ORIGINE: il pianeta Caladan. Rigoglioso. Lussureggiante. Fiorente. Il mondo dell'acqua.

CAPO: Il Duca Leto Atreides. Nobile. Retto. Diplomatico. Intelligente. Ligo al dovere.

MENTAT SIGNORE DEGLI ASSASSINI: Noree Mono. Un Mentat, o computer umano, dall'istruzione e dall'educazione più tradizionale. Nobile e intelligente, secondo lo stile della dinastia.

PUNTI DI FORZA MILITARI: una eccezionale forza aerea composta dagli omitotteri; alta qualità e buone condizioni per quanto riguarda i veicoli e le strutture; grande lealtà da parte delle truppe nei confronti del Duca Leto; un Mentat dalle grandi capacità strategiche; il potenziale di un'alleanza diplomatica con i guerrieri Fremen.

PROFILO DELLA DINASTIA: la virtù si trova indubbiamente dalla parte degli Atreides. Nonostante non siano una delle dinastie più ricche, essi hanno governato Caladan per dieci generazioni con spirito nobile e generoso. La loro popolazione lavora molto duramente e insegue un sogno di pace e di onore. Le truppe degli Atreides sono straordinariamente legate al loro Duca. Le nostre spie non hanno visto niente di simile in nessuna delle altre dinastie presenti nella galassia, ad eccezione, forse, dei Fremen. Può darsi che siano questa comune devozione verso il dovere e il fiero senso dell'onore a far credere al Duca che i Fremen accetteranno di combattere al suo fianco. E probabilmente è proprio a causa della nobile natura del Duca che il Barone Harkonnen desidera tanto ardentemente la sua rovina.

Le nostre spie confermano che la campagna degli Atreides è guidata dal brillante Mentat Noree Mono, da lungo tempo al servizio del Duca. Egli sembra aver consigliato la massima cautela; di tutte le dinastie, quella degli Atreides sembra la più sospettosa nei confronti della sfida indetta dall'Imperatore. Come era prevedibile, gli Atreides hanno respinto tutti gli attacchi da parte degli Harkonnen e degli Ordos, limitandosi a difendersi dalle incursioni dai sabotaggi e dalle massicce offensive. Seguendo la propria natura, essi hanno inizialmente cercato di seguire la via della diplomazia, ma questa non sembra essere un'arte apprezzata sul pianeta Arrakis. Presto gli Atreides schiacceranno i loro rivali nella sabbia.

INSEGNA DELLA DINASTIA: il falco.



MONDO DI ORIGINE: il pianeta Giedi Prime. Tetro. Inquinato. Tossico. Crudele.

CAPO: il Barone Harkonnen, o Barone-Siridar – Governatore Planetario. Come Giedi Prime, il Barone è tetro. Crudele. Feroce. È guidato dall'ingordigia e dalla voglia di vendetta, o *kanly*, per usare l'antica lingua, contro il Duca Leto e l'intera dinastia degli Atréides.

MENTAT SIGNORE DEGLI ASSASSINI:

Hayt DeVries. Hayt è un Ghola, un cadavere rianimato, acquistato dalle vasche di carne del pianeta Tlellax. Spietato. Astuto. Freddo. Crudele. Egocentrico. In tono con lo stile della dinastia.

PUNTI DI FORZA MILITARI: la forza bruta; gli armamenti atomici illegali, o almeno così si vocifera; la spietatezza del Barone e del suo Mentat; il timore che le truppe del Barone provano nei suoi confronti – timore ben motivato (è stato visto bere il sangue dei malcapitati che si sono trovati costretti a portargli cattive notizie. Si narra che gli Harkonnen siano costretti a portare delle valvole direttamente collegate al cuore, in modo che il Barone possa far fuoriuscire il loro sangue con grande facilità).

PROFILO DELLA DINASTIA: Giedi Prime è un mondo oscuro e folle come i suoi abitanti. Gli Harkonnen sono una popolazione crudele, spietata allo stesso modo sia con i nemici, sia con gli amici, se necessario. La loro storia è ricca di episodi di violenza e di terrore, unici mezzi utilizzati nel cercare di conseguire i propri obiettivi. Nella dinastia Harkonnen il potere non viene concesso: va conquistato. Tradimento dopo tradimento, assassinio dopo assassinio, le nostre spie non riescono a seguire l'evolversi continuo delle gerarchie militari degli Harkonnen – eccezion fatta, chiaramente, per il dominio totalitario del Barone.

Niente potrà arrestare il Barone nella sua lotta per la conquista di Dune. Poiché inizialmente erano gli unici a gestire le operazioni di raccolta della Spezia su Arrakis, gli Harkonnen si sentono defraudati di qualcosa che ritenevano già di loro dominio: il Governatorato di Dune. Dal momento che il Barone ha giurato di strappare l'anello ducale dalle mani di Leto, è molto improbabile che tollererà un'eventuale vittoria degli Atréides.

INSEGNA DELLA DINASTIA: l'ariete.



MONDO DI ORIGINE: non si hanno molte notizie riguardo il remoto pianeta ghiacciato degli Ordos. L'unico dato certo è che l'economia del loro mondo è basata interamente sul commercio e sul contrabbando. Questo è tutto ciò che le nostre spie sono state in grado di comunicarci.

CAPO: sconosciuto. Un ristretto cartello di nobili sembra controllare le finanze della dinastia e, di conseguenza, la dinastia stessa. Nessuno è mai riuscito a vederli, tranne i pochi generali che inizialmente controllavano le loro truppe. Uno dopo l'altro, questi

generali sono tutti scomparsi in circostanze misteriose.

MENTAT SIGNORE DEGLI ASSASSINI: nessuno. Il precedente Mentat, conosciuto semplicemente come Ammon, è stato giustiziato con l'accusa di appropriazione indebita. Le spie hanno accennato alla possibile esistenza di un clone Ixian, un computer con le sembianze umane, contrabbandato dagli Ixian in cambio di un ingente quantitativo di Spezia. Ad ogni modo, dai tempi di Buderian Jihad, non c'è mai stato un computer somigliante a una mente umana; per questo motivo, la notizia non è ritenuta attendibile.

PUNTI DI FORZA MILITARI: l'immensa opulenza. Essi possiedono una ricchezza tale da permettere loro l'acquisto di tutte le tecnologie vietate, incredibilmente potenti, provenienti dai centri di ricerca Ixian e distribuite in seguito a tutte le forze degli Ordos. Oltre alla ricchezza, l'esercito della dinastia non possiede altri particolari punti di forza. Le truppe sono costituite per la maggior parte da mercenari, che tendono a disertare con grande facilità.

PROFILO DELLA DINASTIA: non è possibile tracciare un profilo della dinastia degli Ordos. Sappiamo per certo che hanno una certa predilezione per il sabotaggio, per gli armamenti costosi e per le tecnologie illegali. Abbiamo motivo di credere che gli Ordos possiedano ordigni militari che gli Harkonnen e gli Atreides non riescono nemmeno a immaginare. Ma questa potrebbe essere solamente una speculazione. Non disponiamo di nessun altro dato sicuro.

INSEGNA DELLA DINASTIA: il serpente.

INIZIARE LA PARTITA

SCEGLIETE LO SCHIERAMENTO: GLI ATREIDES, GLI HARKONNEN O GLI ORDOS

DUNE™ 2000 vi offre l'opportunità di schierarvi con tre differenti eserciti: i nobili Atreides, fedeli al Duca Leto; i malvagi Harkonnen, comandati dall'avido e spietato Barone Harkonnen; oppure i misteriosi Ordos, guidati da un gruppo di opulente famiglie, delle quali si conosce molto poco. Se scegliete gli Atreides, combatterete contro le forze degli Harkonnen e degli Ordos. Se vi schiererete con gli Harkonnen, i vostri nemici saranno gli Atreides e gli Ordos. Se deciderete di guidare gli Ordos, dovrete affrontare gli eserciti degli Atreides e degli Harkonnen. Ogni dinastia possiede delle caratteristiche che la differenziano dalle altre, con particolari punti di forza e lati deboli, diverse unità, tecnologie e filosofie sulla guerra. In aggiunta, anche lo svolgimento della trama cambierà a seconda dello schieramento che deciderete di guidare.

Quando cominciate una nuova partita, comparirà una finestra di dialogo, nella quale vi sarà chiesto con quale delle forze disponibili volete combattere. Per scegliere, basta che clicchiate su quella desiderata, dando così il via al gioco.

Quando vi accingete a giocare per la prima volta, partirà automaticamente il filmato introduttivo di DUNE™ 2000, dopodiché inizierà la partita vera e propria. Le volte seguenti, invece, accederete direttamente al menu Schermata dei titoli.



INIZIARE UNA NUOVA PARTITA

Questa opzione vi consente di dare il via a una nuova partita.

Essa inizierà con una schermata nella quale vi sarà chiesto di impostare il livello di difficoltà, seguita da un'altra dalla quale dovrete scegliere con quale delle tre dinastie schierarvi: gli Harkonnen, gli Atreides o gli Ordos. Quando iniziate una nuova partita, il filmato introduttivo non verrà mostrato nuovamente.

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Esistono tre diversi livelli di difficoltà, che influiscono sullo svolgimento della partita. Vi consigliamo di scegliere l'impostazione "Normale", ma se ritenete che il gioco sia troppo difficile o troppo semplice, avrete la possibilità di adattarlo alle vostre esigenze. Il livello di difficoltà può essere impostato solamente all'inizio della partita – e non può essere modificato nel corso di una missione; esso influenza i costi e la velocità di costruzione delle strutture.

CARICA MISSIONE

Se desiderate affrontare una missione salvata in precedenza, selezionate questa opzione (per le istruzioni su come salvare una partita andate a pag. 22).

Da questa schermata (vedi diagramma), cliccate sulle frecce verso l'alto o verso il basso per scorrere fra le missioni che avete salvato. Selezionate quella che intendete caricare e cliccate con il pulsante sinistro su CARICA.



PARTITA MULTI-GIOCATORE

Selezionate questa opzione per giocare una partita via Internet (tramite Westwood Online), su LAN o seriale (modem o null modem). Consultate pag. 27 per maggiori dettagli.

RIPETI INTRODUZIONE

Selezionate questa opzione se desiderate rivedere il filmato introduttivo.

OPZIONI

I colori sono impostati di default a 16 bit, ma se il giocatore lo desidera può scegliere l'opzione a 8 bit; in questo modo aumenterà la velocità del gioco.

ESCI DAL GIOCO

Selezionate questa opzione per tornare al desktop di Windows 95.

INTERFACCIA BASE DI DUNE™ 2000

L'interfaccia di DUNE™ 2000 è stata progettata per consentire il migliore controllo delle vostre unità e strutture con la minima fatica. Se avete dimestichezza con l'ambiente Windows (punta e clicca, ecc.), sicuramente non avrete problemi nel giocare a DUNE™ 2000. Tramite il mouse sposterete il puntatore attraverso lo schermo e, a seconda dell'elemento sul quale cliccherete, potrete ordinare nuove unità, costruire strutture, attaccare, difendervi ed eseguire una vasta gamma di altre azioni.

Come regola generale, in DUNE™ 2000, cliccando con il pulsante sinistro del mouse si confermano gli ordini, si cambiano le modalità o si selezionano unità e strutture. Cliccando con il pulsante destro, invece, si sospendono o si annullano le azioni, le modalità e le selezioni.

FARE SCORRERE LO SCHERMO

Per fare scorrere la finestra principale e spostarvi attraverso il campo di battaglia, spostate verso l'estremità dello schermo il cursore; questo assumerà la forma di una freccia bianca e la visuale si muoverà nella direzione indicata. Quando vi venite a trovare al limite del territorio, vedrete comparire un segnale di divieto d'accesso, a indicare che non potete procedere oltre. La velocità di scorrimento può essere modificata dal menu controlli di gioco.

DARE ORDINI ALLE TRUPPE



Per ordinare a una delle vostre unità di agire, dovete selezionarla cliccandovi sopra con il pulsante sinistro e posizionare il cursore sul punto del campo di battaglia che volete farle raggiungere. Se il cursore si viene a trovare sopra un potenziale bersaglio, assumerà la forma di un cursore di puntamento: se a questo punto cliccherete con il pulsante sinistro, la vostra unità attaccherà l'obiettivo indicato, se questo si trova a portata di tiro; in caso contrario, gli si avvicinerà e comincerà ad aprire il fuoco quando vi si troverà abbastanza vicino.

Se il cursore sarà posizionato su un'area accessibile, cliccando con il pulsante sinistro farete sì che l'unità selezionata vi si rechi; se invece è situato in una zona non raggiungibile, come ad esempio un dirupo, l'unità vi si avvicinerà il più possibile. Alcuni terreni sono accessibili alla fanteria, ma non ai veicoli.

Per annullare un ordine di movimento o di attacco (o qualsiasi altro ordine), cliccate con il pulsante destro: l'unità verrà deselegionata, ma terrà in memoria l'ultimo comando impartitole. Per fermare la sua azione, selezionatela nuovamente e direzionatela verso una nuova posizione, oppure premete il tasto 'S' per farla fermare.



ATTIVITÀ DI GRUPPO

Per risparmiare tempo, potete raggruppare le vostre truppe e impartire loro ordini simultanei. Per selezionare più unità contemporaneamente, cliccate con il pulsante sinistro del mouse e tenetelo premuto. Trascinate il cursore fino a includere tutte le unità alle quali desiderate impartire un determinato ordine. Un perimetro bianco indicherà l'ampiezza della vostra scelta: quando rilascerete il pulsante sinistro, tutte le unità racchiuse all'interno di tale riquadro verranno automaticamente selezionate e potrete dare loro degli ordini con lo stesso procedimento che usate quando avete a che fare con un solo elemento. Alcune unità non saranno in grado di rispondere adeguatamente a determinati ordini: per esempio, un ingegnere che si trova in un gruppo al quale è stato comandato di attaccare, mentre gli altri daranno vita allo scontro rimarrà fermo, in quanto non è dotato di armi.

SELEZIONARE
UN GRUPPO



L'OMBRA

Quando cominciate una nuova missione, noterete che la maggior parte del campo di battaglia è ricoperta da un'ombra nera: questa nasconde le aree sconosciute del territorio che non sono ancora state esplorate. Quando muoverete le vostre unità verso i confini della zona visibile, l'ombra scomparirà in misura corrispondente all'effettiva visuale delle unità in questione. Potete ordinare ai vostri uomini o ai vostri mezzi di inoltrarsi all'interno del territorio inesplorato, in modo da rendere visibile una vasta porzione del campo di battaglia.

LA BARRA LATERALE

La barra laterale è lo strumento tramite il quale potete edificare strutture, costruire o addestrare unità, avere una visuale dei territori scoperti (se possedete una postazione radar) e tenere sotto controllo la quantità di energia prodotta dalla vostra base in rapporto a quella necessaria.



LA COSTRUZIONE DELLA BASE

La costruzione della vostra base rappresenta un momento fondamentale per l'esito di molte missioni; molto importanti sono anche la sua costante manutenzione e la sua difesa durante lo svolgersi dei combattimenti. La base è indispensabile per l'accumulazione delle risorse necessarie (grazie alla raccolta della Spezia tramite le mietitrici e alla sua lavorazione nelle raffinerie) e per la costruzione delle unità.

La struttura fondamentale per la costruzione della base è il cantiere: a meno che questo non sia già presente all'inizio della missione, dovrete edificarlo tramite il dispiegamento del veicolo di costruzione mobile (VCM). Posizionate il VCM nel luogo dove intendete costruire il vostro cantiere. Spostando sopra il VCM il cursore, questo assumerà la forma del cursore di dispiegamento, a patto che lo spazio circostante il veicolo di costruzione mobile sia sgombrato. Se tentate di dispiegare il VCM in una posizione non adatta, il cursore segnalerà l'impossibilità di procedere al dispiegamento: se invece lo spazio intorno a voi è sufficiente, cliccando con il pulsante sinistro sul veicolo mobile di costruzione edificherete il vostro cantiere.

Una volta costruito il cantiere, la barra laterale si riempirà di icone e diventerà attiva, mentre nella finestra che la sovrasta comparirà il simbolo della vostra dinastia (il falco degli Atroides, l'ariete degli Harkonnen o il serpente degli Ordos). Più avanti, quando vi sarete dotati di una postazione radar e dell'energia necessaria al suo funzionamento, questa assumerà la funzione di un monitor radar.



COSTRUIRE UNITÀ

Al di sotto del monitor radar si trovano, allineate orizzontalmente, cinque icone. Ognuna di esse è preposta a una specifica funzione: ordinare alle unità di presidiare una determinata zona, comandare loro di ritirarsi, modificare le visuali del monitor radar, riparare le strutture e venderle.

Sotto di esse sono presenti due ulteriori pulsanti – Potenziamento e Starport. Il pulsante Potenziamento consente di migliorare il livello di alcune strutture, mentre quello relativo allo Starport serve per ordinare nuove unità alla Gilda dei Mercanti.

Sotto questi due pulsanti si trovano due colonne di icone. Quella di sinistra rappresenta le strutture che il vostro cantiere è in grado di costruire, mentre su quella di destra vengono visualizzate le unità che potete creare. Nell'angolo in alto a sinistra dell'icona delle strutture viene mostrato lo spazio che esse occuperanno una volta costruite; questa informazione è molto utile per determinare l'ampiezza delle fondamenta necessarie. Le frecce situate alla base delle due colonne consentono di scorrere fra le diverse opzioni di costruzione quando ne sono presenti più di quattro.

Prima di edificare una struttura, è consigliabile – anche se non obbligatorio – disporre delle fondamenta di cemento sulla posizione nella quale avete intenzione di costruire. Se non poggierà su adeguate fondamenta, la vostra struttura si troverà subito a un livello di salute pari alla metà di quello massimo e necessiterà di manutenzione. Le fondamenta non possono essere riparate e, se danneggiate, vanno sostituite o abbandonate. Le strutture che non poggiano interamente su delle solide fondamenta saranno colpite dagli agenti atmosferici e il loro stato di salute peggiorerà nel giro di poco tempo.

Per costruire una struttura o una unità, cliccate con il pulsante sinistro sull'icona corrispondente. Il procedimento richiederà un po' di tempo, che verrà indicato da un'apposita lancetta presente sull'icona. Il costo per la costruzione o per l'acquisto viene automaticamente dedotto dal vostro ammontare di denaro. È possibile costruire solamente un'unità (per ogni categoria) e una struttura alla volta. Se spostate il cursore sopra un'icona (senza cliccare), comparirà un'etichetta riportante il nome dell'unità o della struttura rappresentata e il suo costo di costruzione, di acquisto o di addestramento.

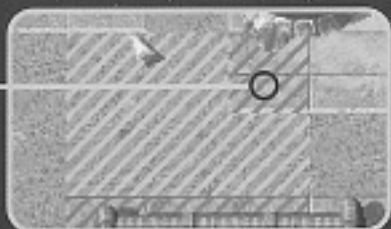
Quando la costruzione di una struttura viene ultimata, sulla corrispondente icona, all'interno della barra laterale, comparirà la parola PRONTA. Se cliccate con il pulsante sinistro su tale icona, il cursore del mouse assumerà la forma della griglia di posizionamento, che vi darà un'idea dello spazio occupato dalla struttura sul campo di battaglia. A questo punto non vi rimane che collocare la griglia nel luogo dove volete che sorga la vostra nuova costruzione: se l'area prescelta è adatta, cliccando con il pulsante sinistro vedrete la struttura prendere forma nella posizione da voi indicata. Perché una collocazione sia adatta, la griglia deve essere completamente bianca; se alcune sue parti rimangono di colore rosso, significa che non è consentito costruire nella zona che avete selezionato. Ogni struttura deve essere edificata nei pressi di un'altra già esistente, oppure su delle fondamenta; questo significa che le fondamenta possono essere utilizzate anche per ampliare la vostra base.

Quando sul campo di battaglia è presente una griglia, non avete la possibilità di dare il via alla costruzione di nuove strutture; a tale scopo, dovrete prima posizionare la struttura già ultimata, oppure annullare l'operazione di posizionamento cliccando con il pulsante destro: così facendo, la griglia scomparirà, mentre sull'icona vedrete nuovamente la parola PRONTA. Cliccando nuovamente con il pulsante destro sull'icona, annullerete la costruzione e riporterete indietro il denaro speso.

COME GIOCARE

Quando vengono ultimati la costruzione o l'addestramento di una nuova unità, questa uscirà dalla struttura di origine (una caserma, una fabbrica pesante o una fabbrica leggera) e sarà immediatamente pronta all'uso. Non è necessario posizionare le nuove unità, anche se vi consigliamo di lasciare sempre dello spazio libero di fronte alle strutture, in modo che non vi si ammassino di fronte le unità in uscita, impedendo a quelle nuove di poter venire fuori.

AREA NON
IDONEA



ENERGIA

Alla sinistra delle icone di costruzione si trova una sottile barra contrassegnata da un indicatore orizzontale: si tratta della vostra barra dell'energia – non perdetela mai di vista! Ogni nuova struttura che posizionate richiede, per poter funzionare, un certo ammontare di energia: è quindi fondamentale sapere in ogni momento quanta energia avete a disposizione e quanta ne state utilizzando.

L'indicatore orizzontale ha lo scopo di segnalarvi la quantità di energia che la vostra base richiede per poter funzionare ottimamente, mentre sulla barra verticale viene indicato il livello di energia prodotto. Se tale barra è gialla o arancione, significa che la base non ha energia a sufficienza. Se invece è verde, tutte le strutture che avete costruito sono in grado di svolgere alla perfezione il loro compito.

ENERGIA
SUFFICIENTE



ENERGIA SUFFICIENTE

La carenza di energia danneggerà le vostre strutture, rallenterà la velocità di costruzione, impedirà il funzionamento della postazione radar (se ne siete provvisti) e disattiverà alcune delle difese della base disponibili durante la partita. Poiché lo stesso discorso vale anche per i vostri nemici, se questi possiedono delle strutture difensive che non riuscite a neutralizzare, le loro trappole del vento rappresentano un importante obiettivo: senza energia, agli avversari verranno a mancare le informazioni, la rapidità nel tempo di reazione e alcune forme di difesa.

ENERGIA
INSUFFICIENTE



ENERGIA INSUFFICIENTE

La quantità di energia prodotta dalle trappole del vento dipende dal loro stato di manutenzione: assicuratevi quindi che esse siano sempre perfettamente operative, o potreste trovarvi a corto di energia nel momento meno opportuno.

CREAZIONE DI UNITÀ ADDIZIONALI

Se siete dotati di un cantiere e possedete abbastanza denaro, potete costruire una caserma: questa struttura vi consentirà di addestrare delle unità di fanteria. Inizialmente la gamma di queste unità sarà limitata ma, missione dopo missione, riceverete nuove tecnologie e opzioni di potenziamento, grazie alle quali sarete in grado di generare soldati dotati di abilità sempre più avanzate.

Col progredire del gioco e il conseguente sviluppo della vostra base, avrete la possibilità di costruire una fabbrica di mezzi leggeri e una fabbrica di mezzi pesanti: grazie a queste strutture potrete dotarvi di nuove e più potenti unità, come i trike, i quad e i carri da combattimento. Ricordate che non tutte le unità sono disponibili per ognuno dei tre schieramenti e che alcune di esse, per poter essere costruite, necessitano della presenza di altre strutture come, ad esempio, una fabbrica avanzata.

**COSTRUZIONE
CASERMA**



IL DENARO, LA SPEZIA E LA RACCOLTA

Esiste un unico tipo di risorsa che potete raccogliere e convertire in denaro: la Spezia Melange o, più semplicemente, la Spezia. Questa è rappresentata da macchie rosso-arancioni sparse nel deserto: per essere trasformata in denaro, deve essere raccolta e lavorata.

Nella parte superiore destra dello schermo viene visualizzata la quantità di denaro che avete a disposizione per costruire o riparare unità e strutture. Questo valore diminuisce quando costruite o riparate le vostre unità e le vostre strutture, mentre aumenta quando le vendete, quando una mietitrice deposita il suo carico di Spezia in una raffineria o quando trovate una cassa contenente dei soldi.

Per incrementare la vostra quantità di denaro, dovete raccogliere e lavorare la Spezia: a questo scopo è necessario che vi dotiate di una raffineria. Ognuna di queste strutture è automaticamente munita di una sola mietitrice; per velocizzare la raccolta, avrete comunque la possibilità di costruire tutte le unità di questo tipo che ritenete necessarie. Una volta completata la costruzione di una raffineria, sistematala nella posizione più idonea affinché la mietitrice possa procedere a una facile e rapida raccolta della Spezia.

Quando la raffineria viene posizionata, insieme a essa comparirà anche una mietitrice: questa si dirigerà automaticamente verso il più vicino campo di Spezia visibile e comincerà a raccogliere il prezioso materiale; una volta carica, tornerà alla raffineria, nella quale depositerà tutto il raccolto, per poi dirigersi nuovamente verso il campo. Questo procedimento avviene in maniera automatica, ma può essere interrotto in ogni istante indirizzando la mietitrice verso un'altra posizione.

SPEZIA



**RAFFINERIA
DI SPEZIA**



MIETTRICE



Se, quando costruite la raffineria, non c'è nessun campo di Spezia visibile, la mietitrice rimarrà ferma di fronte alla struttura. In questo caso dovrete selezionare una delle vostre unità e mandarla in esplorazione nella zona circostante la base: quando questa avrà trovato un'area ricca di Spezia, selezionate la mietitrice e puntate il cursore sul prezioso materiale: esso assumerà la forma di cursore d'attacco; poiché la mietitrice non è dotata di alcun armamento, questo cursore serve a ordinarle di iniziare la raccolta: cliccate nuovamente con il pulsante sinistro ed essa si dirigerà verso la Spezia e comincerà a caricarla. Il processo innescato in questo modo continuerà automaticamente, per cui non avrete più bisogno di impartire al vostro mezzo di raccolta nuovi ordini.

INDIVIDUAZIONE SPEZIA



Poetez ordinare alla mietitrice di fare ritorno alla raffineria prima di avere ultimato il suo carico: basta che clicchiate su di essa con il pulsante sinistro e che posizioniate il cursore sulla raffineria: esso assumerà la forma del cursore di ingresso (3 frecce verdi), indicando alla mietitrice di fare ritorno alla sua struttura d'origine con il carico raccolto. Per completare l'operazione, a questo punto dovrete cliccare, sempre con il pulsante sinistro, sulla raffineria; se invece desiderate che la mietitrice continui a raccogliere la Spezia, deselezionatela cliccando con il pulsante destro.

Nelle missioni più avanzate, quando avrete a disposizione strutture e tecnologie più avanzate, avrete la possibilità di costruire un'ala-trasporto, che accelererà notevolmente il processo di raccolta e di lavorazione della Spezia. L'ala-trasporto è un'unità automatizzata che trasporta la vostra mietitrice dalla raffineria ai campi di Spezia e viceversa. State molto attenti, perché le ali-trasporto nemiche possono essere utilizzate contro di voi – se ne vedete una avvicinarsi alla vostra base, state in guardia: potrebbe essere in procinto di far sbarcare delle truppe dietro le vostre linee difensive!

RITORNO FORZATO

Nota: se muovete una delle vostre miettrici in una nuova posizione, senza però ordinarle di procedere alla raccolta della Spezia, questa, una volta raggiunta la destinazione assegnatale, si fermerà e rimarrà inattiva fino a quando non riceverà nuove direttive. La raccolta automatica entra in funzione solamente quando la miettrice è appena stata costruita.

TENETE SEMPRE D'OCCHIO LA VOSTRA MIETTRICE! Non c'è niente di peggio che perderla di vista e ritrovarla a vagare in territorio nemico alla ricerca di Spezia da raccogliere. È la pedina fondamentale delle vostre operazioni finanziarie – non trascuratela! A volte, quando rimarrete sprovvisti di queste macchine, ve ne sarà fornita una sostitutiva, ma non fateci troppo affidamento!

Nelle zone ricche di Spezia, vi capiterà di notare dei mucchietti di sabbia: essi contengono arbusti della preziosa risorsa, molto preziosi ma estremamente pericolosi al tempo stesso: quando vengono colpiti o calpestati, si aprono violentemente ed espellono il loro contenuto nell'area circostante. Questa esplosione libera un grosso quantitativo di preziose risorse, ma può rivelarsi molto dannosa – arrivando addirittura a distruggere delle unità; state quindi molto attenti.

I campi di Spazia celano anche un'altra inquietante minaccia: i vermi della sabbia. Queste terrificanti creature vengono attratte dalle vibrazioni e, quando entrano in azione, sono in grado di inghiottire un intero veicolo in un solo boccone. Il loro arrivo è sempre preceduto da segnali ben visibili e i comandanti intelligenti sono in grado di predire i movimenti, riuscendo così a evitarne gli attacchi. Gli unici luoghi sicuri sono gli insediamenti rocciosi, dove i vermi della sabbia non possono arrivare.

POTENZIAMENTO DELLE STRUTTURE

Alcune strutture possono essere potenziate: in questo modo saranno in grado di dare origine a nuove e più avanzate unità. A volte, perché una nuova unità diventi disponibile, sono richieste anche determinate strutture: ad esempio, per poter costruire un VCM dovere essere dotati di un'officina e di una fabbrica pesante. Il pulsante Potenziamento, collocato sulla barra laterale, vi consente di passare dal menu di costruzione a quello di potenziamento. Quando lo premete, vedrete le icone della barra cambiare al posto di quelle rappresentanti le strutture e le unità disponibili appariranno quelle corrispondenti alle strutture che possono essere potenziate. Per potenziare una struttura, basta che clicchiate con il pulsante sinistro sulla sua icona: tutte le strutture di quella categoria verranno potenziate contemporaneamente. È possibile potenziare solamente una classe di strutture alla volta. Cliccando con il pulsante destro del mouse sull'icona, potrete mettere in pausa l'operazione di potenziamento; con un secondo click, invece, l'annulerete definitivamente. Quando avete finito, per tornare alla lista delle unità e delle strutture disponibili cliccate sul pulsante Principale.

ACQUISTO DI UNITÀ TRAMITE LO SPAZIOPORTO

Nelle missioni avanzate, quando avrete costruito uno Starport, avrete la possibilità di acquistare dei veicoli dalla Gilda dei Mercanti Intergalattici, a patto che possiate abbastanza denaro. Per comperare delle unità dalla Gilda, premete il pulsante Starport (situato accanto a quello per il Potenziamento): le icone sottostanti cambieranno: al posto di quelle rappresentand le unità e le strutture disponibili compariranno quelle relative ai mezzi da guerra che potete acquistare.

Potete selezionare i veicoli che intendete comperare cliccando con il pulsante sinistro sulla relativa icona. Per annullare un'ordinazione, cliccate nuovamente sull'icona, ma con il pulsante destro. È possibile ordinare diversi veicoli contemporaneamente, a patto che questi siano disponibili e che voi possiate il denaro necessario. Ogni volta che cliccherete con il pulsante sinistro sull'icona, il numero nell'angolo superiore sinistro, che indica il numero di veicoli di quel tipo ordinati, aumenterà di un'unità. Cliccando sull'icona con il pulsante destro, invece, farete diminuire la cifra di una unità. Il prezzo dei vari veicoli cambia continuamente in relazione alle condizioni economiche della galassia, quindi è consigliabile controllare l'importo da pagare per un determinato mezzo in un determinato momento: a tale scopo è sufficiente posizionare il cursore sull'icona corrispondente. Quando avete completato la vostra ordinazione, cliccate sul pulsante Acquisto posizionato sotto le icone (se lascerete il menu senza avere inoltrato l'ordine, questo verrà annullato). Nel giro di qualche istante i vostri nuovi veicoli arriveranno allo Starport, trasportati da un mezzo della Gilda.

PULSANTE DI RIPARAZIONE & RIPARAZIONE

Per riparare una struttura danneggiata e riportarla al regime di massima efficienza, cliccate con il pulsante sinistro sul pulsante con la chiave inglese presente nella barra laterale. Il cursore del mouse assumerà la forma di una chiave inglese bianca che, venendosi a trovare sopra una struttura che può essere riparata, comincerà a ruotare. A questo punto non vi rimane che cliccare con il pulsante sinistro per dare il via alla riparazione, durante la quale vedrete la chiave inglese lampeggiare sopra la struttura in questione. Il costo di questa operazione verrà automaticamente detratto dall'ammontare del vostro denaro. È possibile riparare parecchie strutture contemporaneamente. Se ordinate a un'unità di sottoporsi al processo di riparazione, questa dovrà prima dirigersi verso l'officina; se sarà disponibile, un'ala-trasporto la porterà a destinazione. Per far tornare il cursore alla sua forma originaria, cliccate con il pulsante destro, mentre per fermare il processo di riparazione cliccate, sempre con il pulsante destro, sulla struttura.

PULSANTE DI VENDITA & VENDITA

Per vendere una struttura, cliccate con il pulsante sinistro sul pulsante \$ presente nella barra laterale. Il cursore del mouse assumerà la forma del simbolo del dollaro color oro e, quando verrà posizionato sopra una struttura che può essere venduta, comincerà a ruotare. A questo punto, non vi resta che cliccare con il pulsante sinistro sulla struttura che volete vendere: questa verrà smantellata e vi sarà accreditata una percentuale del suo costo originale.

STATE ATTENTI! Finché il cursore ha la forma del simbolo del dollaro dorato, se cliccate con il pulsante sinistro su di una struttura, questa verrà immediatamente smantellata e venduta! Per far tornare il cursore alla sua forma originaria, cliccate con il pulsante destro.

PULSANTE RADAR & RADAR

Se non avete costruito una postazione radar, nell'area del display vedrete il simbolo della vostra dinastia (il falco degli Atreides, l'ariete degli Harkonnen o il serpente degli Ordos). Se invece possedete un radar attivo, potrete osservare una piccola mappa di tutti i territori scoperti del campo di battaglia. In modalità multi-giocatore, se cliccate sul pulsante del radar otterrete delle informazioni aggiuntive sui vostri nemici.

PULSANTE DI GUARDIA & GUARDIA

Se desiderate che alcune delle vostre unità proteggano una determinata zona, selezionatele e cliccate con il pulsante sinistro del mouse sull'icona Scudo. Le unità prescelte assumeranno un atteggiamento particolarmente aggressivo nella difesa dell'area che le circonda, lanciandosi anche contro nemici che non rappresentano una minaccia immediata. Per porre delle unità in modalità di guardia, potete anche premere il tasto "G" dopo averle selezionate.

PULSANTE RITIRATA & RITIRATA

Se vi venite a trovare in una situazione che non vi offre alcuna possibilità di successo e desiderate richiamare a raccolta le vostre truppe, vi basterà selezionare le unità in questione e cliccare con il pulsante sinistro del mouse sul pulsante di ritirata. Le unità alle quali avete impartito il comando abbandoneranno immediatamente l'attacco e faranno ritorno alla base. Questa funzione può rivelarsi utile quando avete bisogno di riparare specifiche unità, come ad esempio le mietitrici, ma non avete il tempo necessario a ricondurle al vostro avamposto.

Per porre delle unità nella modalità di ritirata, potete anche premere il tasto "R" dopo averle selezionate.

CATTURARE LE STRUTTURE NEMICHE

Con il progredire del gioco, avrete a disposizione delle nuove unità di fanteria, gli ingegneri. Questi non sono armati, ma vi consentono di catturare le strutture nemiche. A tale scopo, cliccate con il pulsante sinistro su un ingegnere e posizionate il cursore su di una struttura avversaria: se questa può essere catturata, vedrete comparire il cursore d'ingresso.



Se catturate una struttura, questa diventa automaticamente parte della vostra base. Potrete quindi venderla, costruirvi intorno altre strutture o semplicemente lasciarla dove si trova, senza che il nemico abbia più la possibilità di utilizzarla. Impadronendovi di alcune particolari strutture, avrete anche la possibilità costruire unità o edifici che generalmente non sono per voi disponibili! I nemici potrebbero tentare di riconquistare le posizioni perdute, quindi preparatevi a venderle o a difenderle!

CONTROLLO DELLO STATO DI SALUTE

Per verificare lo stato di salute di un'unità o di una struttura, selezionatela cliccandovi sopra con il pulsante sinistro quando il cursore si trova in modalità di selezione (per deselezionarla, invece, cliccate con il pulsante destro). Finché la barra appare di colore verde, significa che essa gode di buona salute, mentre quando si ritira e diventa rossa indica una condizione decisamente precaria. Le unità o le strutture la cui barra di stato è gialla o rossa non avranno la stessa efficienza che le contraddistingue quando godono di perfetta salute.

Questo potrebbe significare un rallentamento nei tempi di costruzione, dei movimenti meno rapidi e diversi altri effetti indesiderati. Nelle missioni più avanzate, i veicoli potranno essere riparati all'interno delle officine.

Alcune unità sono caratterizzate da una capacità di trasporto o da un carico di munizioni limitati, segnalati da una serie di quadratini che compaiono nell'angolo inferiore sinistro di tali unità quando queste vengono selezionate. Questi indicatori vi informano sulla situazione dell'unità in questione: se per esempio tutti i quadratini sono pieni, significa che l'unità non è in grado di trasportare ulteriori elementi.

MODALITÀ DI GUARDIA

Generalmente, le unità che avete posizionato sul campo di battaglia rispondono al fuoco solamente quando vengono attaccate o quando qualche nemico si avvicina troppo; esse non andranno in cerca di gual di propria iniziativa – reagiranno solamente se provocate.

Se invece desiderate che le vostre unità si scaglino contro qualsiasi nemico capiti loro a tiro, selezionatele e premete l'icona di guardia posta sulla barra laterale.

In questo modo, tutte le unità prescelte entreranno in modalità di guardia: diventeranno molto più aggressive e cercheranno lo scontro con tutti i nemici che oseranno avvicinarsi al loro raggio d'azione.

Le unità selezionate rimarranno in modalità di guardia fino a quando non le muoverete o impartirete loro un nuovo ordine, come ad esempio fermarsi o disperdersi.

RIPARAZIONE DELLE UNITÀ

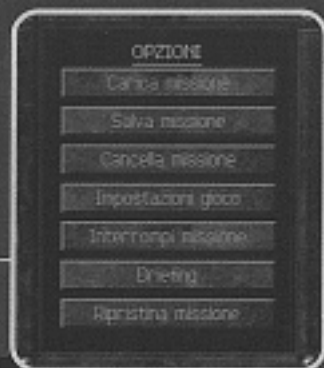
Avanzando con le missioni, avrete la possibilità di costruire un'officina: questa struttura è in grado di riparare i veicoli danneggiati.

Per riparare un veicolo che ha subito dei danni, dovete selezionarlo e posizionare il cursore sull'officina: il cursore assumerà la forma di un'icona di ingresso. Cliccando con il pulsante sinistro, la vostra unità si dirigerà verso l'officina e, una volta giuntavi, comincerà a essere riparata. Se avete selezionato diversi veicoli, questi saranno riparati a turno. Il costo delle riparazioni varierà in rapporto al tipo di unità e alla gravità dei danni da essa subiti e sarà automaticamente detratto dalla quantità di denaro a vostra disposizione.

Potete riparare le unità danneggiate anche cliccandovi sopra con il cursore di riparazione, come spiegato in precedenza.

OPZIONI

Selezionando Opzioni interromperete l'azione e avrete il tempo necessario per modificare la visuale, l'audio e i controlli di gioco. Nelle partite multi-giocatore, invece, mentre cambiate le impostazioni il gioco non si fermerà.



CARICA MISSIONE

Selezionate Carica Missione dal Menu Opzioni se volete giocare una partita salvata in precedenza. La missione in corso andrà persa, a meno che non la salviate prima.

Cliccate con il pulsante sinistro sulle frecce per scorrere l'elenco delle partite salvate. Quando avete individuato quella che desiderate caricare, evidenziatela e cliccate su **CARICA**.

Se volete uscire da questa schermata senza caricare nessuna partita, cliccate con il pulsante sinistro su **ANNULLA**.



SALVA MISSIONE

Se desiderate salvare la missione in corso, selezionate Salva Missione dal Menu Opzioni. Una volta all'interno del Menu Salva Missione, selezionate la posizione che intendete utilizzare. Se salvate una partita in una posizione già occupata, sovrascriverete la partita selezionata. Se volete salvare la vostra missione in una posizione inutilizzata, scegliete [Slot libero] e attribuite un nome alla partita salvata. Il numero delle partite salvabili dipende dallo spazio disponibile sul vostro hard disk: se questo non è sufficiente, non vedrete apparire [Slot libero] e dovrete effettuare il salvataggio sopra una delle partite salvate in precedenza, oppure cancellare una di queste.

Cliccate con il pulsante sinistro del mouse sulle frecce verso l'alto o verso il basso per scorrere fra le partite che avete salvato. Per salvare la missione selezionata cliccate quindi, sempre con il pulsante sinistro, su **SALVA**; se invece volete uscire da questa schermata senza effettuare alcun salvataggio, cliccate su **ANNULLA**.



CANCELLA MISSIONE

Se volete eliminare una partita salvata, cliccate con il pulsante sinistro su Cancellazione Missione, all'interno del Menu Opzioni. Questa funzione si rivela molto utile quando lo spazio libero sul vostro hard disk comincia a scarseggiare.

Nel Menu Cancella Missione, selezionate la partita che desiderate eliminare cliccandovi sopra con il pulsante sinistro, dopodiché cliccate, sempre con il pulsante sinistro, su **CANCELLA**.

A questo punto vedrete comparire una finestra di conferma: se siete intenzionati a liberarvi della missione selezionata, cliccate con il pulsante sinistro su **SÌ**; in caso contrario, cliccate su **NO**.

INTERROMPI MISSIONE

Selezionate Interrompi Missione se non vi piace la plega che hanno preso gli eventi e desiderate tornare alla Schermata dei titoli; per sicurezza, vedrete apparire una finestra di conferma. Questa schermata vi offre inoltre la possibilità di ricominciare nuovamente la stessa missione.

CONTROLLI DI GIOCO

Dal menu Controlli di gioco avete la possibilità di personalizzare le opzioni audio a vostro piacimento; potrete inoltre modificare la velocità del gioco e quella di scorrimento.

CONTROLLO DEL SUONO

Per controllare il volume della musica o degli effetti sonori, spostate l'indicatore verso destra o verso sinistra. A destra la traccia audio diventerà più marcata, mentre a sinistra risulterà più attenuata. Se desiderate eliminare la musica o gli effetti sonori, trascinate l'indicatore all'estrema sinistra.



VELOCITÀ DEL GIOCO

La barra di regolazione vi consente di modificare la velocità di funzionamento del gioco.

VELOCITÀ DI SCORRIMENTO

Utilizzate questa barra di regolazione per impostare la velocità di scorrimento dello schermo di gioco a vostro piacimento. Ai valori più alti corrispondono velocità di scorrimento più elevate.

RIPRISTINA MISSIONE

Cliccate con il pulsante sinistro su "Ripristina missione" per tornare alla partita.

BRIEFING

Se vi siete dimenticati gli obiettivi della vostra missione, cliccate con il pulsante sinistro su **BRIEFING**: verrà visualizzata una descrizione della missione e degli obiettivi. Quando siete pronti a tornare alla partita, cliccate sul pulsante "Ripristina missione".

COMANDI DI GIOCO AVANZATI

Quando avrete acquisito una buona dimestichezza con i comandi di base delle vostre unità, potrete passare a esaminare le opzioni di controllo più avanzate offerte da **DUNE™ 2000**. Se avete intenzione di misurare la vostra abilità contro altri giocatori, la conoscenza di queste funzioni è fondamentale.

SQUADRE [CTRL + #, #, ALT + #]

Come avete già avuto modo di imparare, potete selezionare più unità allo stesso tempo cliccando con il pulsante sinistro del mouse su uno spazio vuoto e tracciando intorno a loro un riquadro. Ma come fare per richiamare una particolare squadra nel bel mezzo di una battaglia? Di norma, dovrete ritrovarla e risSelectedarla di nuovo, ma questo potrebbe costringervi a dover fare scorrere lo schermo di gioco per andarla a cercare, con conseguente perdita di tempo.

È possibile "salvare" tutte le unità selezionate in una squadra. A tale scopo, innanzitutto dovete selezionare tutte le unità che volete riunire nella vostra squadra, tenendo premuto il tasto **CTRL**, premete quindi uno qualsiasi dei tasti numerici (0-9) della vostra tastiera. In questo modo, tutte le unità selezionate daranno vita a una squadra. Per richiamarla, vi basterà premere nuovamente il tasto numerico che le avete assegnato.

Nota: questa operazione non centrerà la visuale sulla squadra richiamata; si limiterà a selezionarla, consentendovi di impartirle degli ordini. Se volete vedere il gruppo in questione, tenete premuto il tasto **ALT** e premete il tasto numerico ad esso corrispondente. In questo modo la visuale verrà centrata sulla squadra.

Potete aggiungere nuovi membri a una squadra già esistente. Per prima cosa, selezionate la squadra premendo il tasto numerico che le avete assegnato; quindi tenete premuto il tasto **SHIFT** e cliccate individualmente sulle unità da aggiungere (purtroppo, in questo caso non potete utilizzare la selezione tramite clicco). Una volta evidenziate tutte le unità desiderate, salvate nuovamente la squadra tenendo premuto il tasto **CTRL** e premendo il tasto numerico corrispondente. Questo è tutto!

SEGNALIBRI [CTRL + F9 - F12, F9 - F12]

Avete la possibilità di salvare 4 posizioni dallo schermo e farvi ritorno in qualsiasi momento. Per salvare una posizione, tenete premuto il tasto **CTRL** e premete uno dei tasti funzione **F9-F12**; per farvi ritorno immediatamente, invece, basta che premiate i tasti **F9-F12**.

FUOCO FORZATO [CTRL + CLICK SINISTRO]

Potrebbe talvolta capitarsi di volere che una delle vostre unità apra il fuoco contro una struttura o un'area, anche se questa non è un bersaglio nemico; a tale scopo, dovrete utilizzare il comando di fuoco forzato. Selezionate le unità che volete coinvolgere nell'azione, tenete premuto il tasto CTRL e cliccate sulla posizione che volete attaccare. L'icona sarà un cursore di puntamento fino a quando il tasto CTRL sarà premuto.

Le unità che si trovano in questa modalità continuano a sparare contro l'area selezionata, ignorando qualsiasi altra minaccia, fino a quando non ordinerete loro di fermarsi o di compiere qualche altra azione. Alcune unità, come ad esempio gli ingegneri, non possono ricevere il comando di fuoco forzato.

SPOSTAMENTO FORZATO [ALT + CLICK SINISTRO]

La fanteria disturba i vostri carri armati? Spiacciatela! Utilizzando il comando di spostamento forzato, potete fare sì che i vostri veicoli pesanti si muovano all'interno di un'area occupata dal nemico e tentino di investire la sua fanteria. A questo scopo, selezionate l'unità cui impartire l'ordine, tenete premuto il tasto ALT e cliccate con il pulsante sinistro del mouse sulla zona verso la quale volete che avvenga lo spostamento forzato. Questo comando può essere utilizzato anche per sbarazzarvi di una singola unità di fanteria che vi sta dando filo da torcere. Il vostro veicolo tenterà di investirla fino a quando avrà portato a termine il compito, oppure fino a quando non gli verrà impartito un nuovo ordine o non sarà stato distrutto.

I veicoli non si possono investire a vicenda, e la fanteria non può investire i carri armati. Il comando di spostamento forzato può essere impartito solamente alle unità pesanti o cingolate. Non potete costringere i vostri carri a investire la vostra stessa fanteria.

DISPERSIONE [TASTO 'X']

I carri armati stanno decimando la vostra fanteria! Gli elicotteri vi stanno per bombardare! Col comando di dispersione potete fare allontanare le vostre truppe in direzione casuale, consentendo loro (nella maggior parte dei casi) di evitare un pericolo imminente.

Per disperdere le unità, selezionatele e premete il tasto 'X'. Esse saranno comunque in grado di eseguire i vostri ordini; quindi potete selezionarle, comandare loro di attaccare e premere il tasto 'X' per farle allontanare dalla minaccia.

Nota: il comando di dispersione farà spostare le vostre unità una sola volta. Se volete che continuino a disperdersi, dovrete tenerle selezionate e premere ripetutamente il tasto 'X'. In caso contrario, si allontaneranno un po', continuando poi ad attaccare l'obiettivo che avevate assegnato loro. Inoltre, potrebbe capitare che, durante la dispersione, il bersaglio esca dal loro raggio di fuoco; in questo caso, cliccate nuovamente con il pulsante sinistro sull'obiettivo tenendo le unità sempre selezionate: esse torneranno così a portata di tiro.

ARRESTO [TASTO 'S']

Se un'unità sta andando incontro a una morte sicura, oppure se le è stato impartito un ordine che non volete più farle seguire, potete costringere tale unità (o struttura, nel caso si tratti di una torretta) a smettere di sparare o di muoversi. Selezionate la/e unità cui volete impartire l'ordine di arresto e premete il tasto 'S'.

VISUALE CENTRATA [TASTO HOME]

Premendo il tasto 'Home' centrerete la visuale sull'unità/struttura attualmente selezionata.

VISUALE SUL CANTIERE [TASTO 'H']

Premendo il tasto 'H', centrerete immediatamente la visuale sul cantiere. Questa funzione può rivelarsi utile per tornare velocemente alla vostra base dopo che avete concentrato tutta la vostra attenzione in qualche altra zona del campo di battaglia.

SELEZIONA TUTTO [TASTO 'E']

Premendo il tasto 'E' selezionerete tutte le unità visibili sul campo di battaglia. Questa funzione può rivelarsi utile per porre tutta la vostra base in modalità di guardia o per portare un attacco di massa contro l'insediamento nemico con tutti i mezzi a vostra disposizione.

UNITÀ SUCCESSIVA [TASTO 'N']

Questo tasto serve per selezionare una nuova unità del vostro esercito; con esso è possibile passare in rassegna tutte quelle disponibili.

PARTITE MULTI-GIOCATTORE

DUNE™ 2000 offre le seguenti modalità multi-giocatore:

1. Modem/Seriale (pag. 29). Giocate contro un altro giocatore su un altro computer tramite connessione via modem o null modem.
2. Esercitazione (pag. 31). Esercitatevi contro un massimo di 5 giocatori controllati dal computer sulle mappe multi-giocatore.
3. Rete locale (LAN) (pag. 32). Giocate contro un massimo di 5 avversari su una rete locale IPX.
4. Internet (pag. 33). Giocate in un massimo di 3 partecipanti su Internet grazie a Westwood Online, il servizio online gratuito dei Westwood Studios (potrebbero essere applicate delle tariffe per l'accesso a Internet).

OPZIONI PER LE PARTITE MULTI-GIOCATTORE

Ognuna delle modalità sopra citate prevede le seguenti impostazioni:

1. Unità: stabilisce il numero di unità che ogni giocatore ha a disposizione all'inizio della partita.
2. Livello tecnologico: stabilisce il tetto massimo di strutture e unità disponibili.
3. Crediti: stabilisce la quantità di denaro con cui ogni giocatore inizia la partita.
4. Giocatori IA: stabilisce il numero dei giocatori controllati dal computer.
5. Casse: attiva/disattiva la possibilità di raccogliere armi o accumulare bonus.
6. Vermii: imposta la quantità dei vermi a un livello alto, medio o nullo.

In una partita multi-giocatore, solamente l'host, ossia colui che ha organizzato la sessione di gioco, ha la possibilità di modificare queste impostazioni, e non potrà dare il via alla sfida fino a quando gli altri partecipanti non avranno accettato le sue condizioni.

TASTI RISERVATI ALLE PARTITE MULTI-GIOCATTORE

ALLEANZA [TASTO 'A']

Durante le partite multi-giocatore, a volte può rivelarsi vantaggioso stringere delle alleanze. A tale scopo, dovrete selezionare una delle unità del giocatore che desiderate avere al vostro fianco e premere il tasto 'A': un messaggio informerà tutti i partecipanti dell'avvenuta alleanza. Con il vostro nuovo compagno potrete condividere officine, raffinerie e altre strutture, oltre ad avere la certezza di non essere attaccati dalle sue truppe. Sulla mappa del vostro radar vedrete anche le unità del vostro alleato, le quali contribuiranno a svelare quelle parti di territorio dove i vostri mezzi non sono ancora arrivati.

La formazione di alleanze avviene solamente a SENSO UNICO. Se l'altro giocatore non si alleanza con voi, le sue unità continueranno ad attaccare le vostre, le quali, però, non risponderanno al fuoco. Prima di concludere un'alleanza, è quindi consigliabile assicurarsi che l'altro giocatore sia realmente intenzionato a onorare l'accordo.

Per sciogliere un'alleanza, selezionate una delle unità del vostro alleato e premete nuovamente il tasto 'A'. La rottura di un'alleanza riguarda entrambi i giocatori coinvolti. Le unità di entrambi gli schieramenti torneranno immediatamente a essere ostili le une nei confronti delle altre.

SISTEMA DEI MESSAGGI [F1 - F8]

Se desiderate comunicare con gli altri partecipanti durante una partita multi-giocatore, premendo i tasti da F1 a F7 potrete digitare il testo di un messaggio da inviare a uno specifico giocatore, mentre premendo F8 il vostro messaggio arriverà a tutti coloro che si trovano al momento impegnati nella partita.

Potete determinare a quale giocatore corrispondano i vari tasti osservando la schermata dei punteggi sulla mappa. Tutti i partecipanti, voi esclusi, sono qui elencati in ordine dall'alto verso il basso.

Nota: quando state digitando il testo di un messaggio, tutti i comandi controllati dalla tastiera vengono disattivati. Se desiderate rinunciare al messaggio, premete il tasto ESC.

PARTITA VIA MODEM/SERIALE

DUNE™ 2000 è stato progettato per consentire sfide testa a testa mediante collegamento via modem o null modem. Un collegamento null modem si realizza tramite uno speciale cavo che potete facilmente acquistare presso il vostro rivenditore: questa modalità consente la connessione fra due computer che si trovano a una distanza non superiore ai dieci metri.

PROCEDURE PRELIMINARI PER LE PARTITE SERIALI

Prima di poter dare il via a una partita seriale, dovrete configurare DUNE™ 2000 secondo le impostazioni appropriate. A tale scopo, scegliete Partita multi-giocatore dal menu dei titoli; selezionate quindi "Seriale" e cliccate su "Impostazioni" all'interno della finestra di dialogo per la selezione di una partita seriale.



PARTITA VIA MODEM

DUNE™ 2000 richiede un modem in grado di trasmettere dati a una velocità pari ad almeno 28800 baud.

Per dare il via a una partita via modem fra due giocatori, scegliete Partita multi-giocatore dal menu dei titoli; selezionate quindi l'opzione Modem/Seriale. A questo punto, dovrete decidere se sarete voi o il vostro avversario a eseguire la chiamata telefonica necessaria a giocare via modem. Se sarà l'altro partecipante a chiamarvi, selezionate Rispondi al modem. Se avete settato le corrette impostazioni per la comunicazione (utilizzando la finestra di dialogo "Impostazioni"), il vostro modem attenderà di essere chiamato. Una volta stabilita la connessione, vedrete comparire la finestra di dialogo "Unisciti a partita via modem". Se sarete voi a chiamare il vostro avversario, dovrete selezionare "Chiama modem"; in questo modo accederete alla finestra di dialogo "Elenco telefonico".

Dalla finestra di dialogo "Elenco telefonico" potete comporre i numeri manualmente o aggiungere un nome e un numero alla lista, in modo da svolgere la procedura per il futuro.

Per comporre un numero manualmente, cliccate sull'area di composizione e inserite il numero (questo verrà aggiunto all'elenco telefonico, ma senza un nome). Per memorizzare un numero da riutilizzare in futuro, insieme a un nome e a delle impostazioni di composizione personalizzate, cliccate su SALVA.

Qui potete inserire un nome e il numero di telefono ad esso associato. Cliccate su SALVA per tornare alla finestra di dialogo "Elenco telefonico".

Una volta che un numero si trova nel vostro elenco, potete selezionarlo semplicemente cliccandovi sopra; così facendo, lo vedrete apparire nel riquadro di composizione.

Quando il numero di telefono richiesto si trova nel riquadro di composizione, perché inseritovi manualmente o tramite selezione dalla finestra dell'elenco, se cliccherete su "Componi" vi metterete in comunicazione con il vostro modem e il numero verrà composto. Una volta che la connessione sarà stata stabilita, comparirà la finestra di dialogo "Ospita partita via modem".

PARTITA VIA NULL MODEM

Per iniziare una partita via null modem fra due giocatori, selezionate prima Partita multi-giocatore dal menu titoli e poi l'opzione Modem/Seriale. Quando entrambi gli sfidanti sono pronti, cliccate sul pulsante Null modem e la connessione verrà stabilita.

Una volta stabilita la connessione via null modem, verrete portati o alla finestra di dialogo "Ospita partita seriale" o a quella "Unisciti a partita seriale", a seconda di chi abbia cliccato per primo sulla selezione Null modem.



OSPITARE UNA PARTITA SERIALE

Qui dovete inserire il vostro nome e scegliere una dinastia e un colore. La finestra "Scenari" mostra gli scenari disponibili. In qualità di organizzatori della partita, toccherà a voi compiere la scelta in proposito, così come quelle riguardanti il numero delle unità, il livello tecnologico, i crediti, i giocatori controllati dal computer, le casse e i vermi.

Vedrete una finestra per i messaggi, che vi consentirà di comunicare con il vostro avversario in fase di selezione delle opzioni: quando le modificate, queste compariranno nella finestra di dialogo dell'altro partecipante. In qualità di organizzatori, sarete voi a decidere quando dare il via alla sfida. Quando vi sarete accordati con il vostro rivale sullo scenario e le opzioni, cliccate su INIZIA per cominciare.

UNIRSI A UNA PARTITA SERIALE

Dovete inserire il vostro nome e scegliere una dinastia e un colore. Se il nome scelto è già utilizzato dall'altro giocatore, sarete costretti a modificarlo. Se il colore scelto è lo stesso dell'altro partecipante, sarà il computer ad attribuirvene uno nuovo.

Avrete la possibilità di vedere le opzioni di gioco scelte dall'host. La partita ha inizio quando il giocatore che la ospita clicca su INIZIA.

INVIARE MESSAGGI

Dalle finestre di dialogo "Ospita partita seriale" e "Unisciti a partita seriale", potrete inviare un messaggio all'altro giocatore digitandolo sulla tastiera e premendo [Invio].

Durante la partita, premendo il tasto F1 invierete un messaggio al vostro avversario. Vedrete un messaggio "Al giocatore [Schieramento]" nell'angolo superiore sinistro dello schermo.

PARTITA DI ESERCITAZIONE

DUNE™ 2000 supporta un'opzione multi-giocatore chiamata Modalità esercitazione. Questa prevede che un giocatore affronti un massimo di cinque avversari controllati dal computer, i quali costruiranno la propria base e formeranno delle squadre per l'attacco e la difesa. Questa modalità vi consente di familiarizzare con le vostre unità e con quelle delle dinastie avversarie, in modo da essere pronti quando deciderete di affrontare degli avversari umani.

PARTITA SU RETE LOCALE (LAN)

DUNE™ 2000 supporta un massimo di sei giocatori nelle partite su LAN, utilizzando il protocollo IPX (via DirectPlay™ 5.0). È necessario che alla vostra scheda adattatrice di rete sia collegato un protocollo di rete compatibile IPX. Questa impostazione si trova nel pannello di controllo della rete di Windows® 95. Se avete qualche dubbio, chiedete all'amministratore di rete di installare i giusti driver sulla vostra workstation. Dovrete avere installato anche DirectPlay™ 5.0 (una parte delle DirectX™ 5.0 che sono incluse nel disco di DUNE™ 2000).

Per cominciare una partita su LAN, selezionate "Partita multi-giocatore" dal menu titoli; dovrete vedere apparire l'opzione "Rete". Se questo non accade, significa che DUNE™ 2000 non ha rilevato la presenza del driver IPX; in tale eventualità, vi converrà verificare che questi siano stati installati e configurati in maniera corretta per il vostro sistema.

Se invece tutto procede correttamente, selezionate "Rete", così facendo accederete alla schermata "Partita in rete". Qui potete inserire il vostro nome, scegliere quale dinastia guidare e selezionare un colore per le vostre unità e strutture. Nel riquadro di dialogo si trovano due finestre, "Partite" e "Giocatori". La finestra "Partite" mostra tutte le sessioni di gioco attive. Le partite chiuse (o in fase di costruzione) sono riportate fra parentesi.

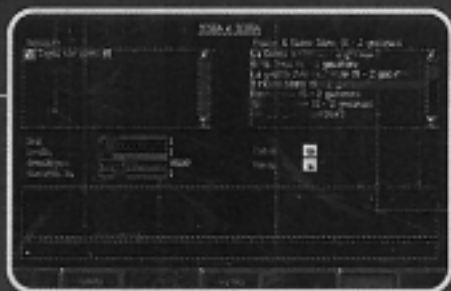
Giunti a questo punto, potete scegliere di unirci a una partita o di ospitarne una voi stessi. Non è possibile unirsi a una partita chiusa.

OSPITARE UNA NUOVA PARTITA DI RETE

Prima di cliccare su Nuova partita, dovete inserire il vostro nome e scegliere una dinastia e un colore. Se cliccate su "Nuova" diventerete l'host e accederete alla finestra di dialogo "Ospita partita di rete". Qui troverete la finestra "Giocatori" e quella "Scenari". La prima vi mostra quali altri partecipanti si sono uniti alla vostra partita. In qualità di organizzatori, voi, e solo voi, avete la facoltà di rifiutare dei giocatori che intendono unirsi alla vostra sfida.

La finestra "Scenari" mostra tutti gli scenari disponibili. Sempre in qualità di organizzatori, sarete voi a dover effettuare questa scelta, così come quelle relative ai crediti, al numero delle unità, alle casse, ai vermi, al livello tecnologico e ai giocatori controllati dal computer.

Una volta raggiunti 2 o più giocatori, potete cliccare su INIZIA. In qualità di organizzatori, toccherà a voi decidere quando dare il via alla partita: aspettate quindi che tutti i partecipanti che desiderate vi si siano uniti.



UNIRSI A UNA PARTITA DI RETE

Prima di cliccare su "Unisciti a partite", dovete inserire il vostro nome e scegliere uno schieramento e un colore. Una volta completata questa operazione, potete selezionare una partita aperta e cliccare su Unisciti, oppure cliccare due volte sul nome della partita. Se il vostro nome è già utilizzato da un altro giocatore, sarete costretti a modificarlo. Se il colore scelto è lo stesso di un altro partecipante, sarà il computer ad attribuirvene uno nuovo.

La schermata "Unisciti a partite" prevede una finestra per i messaggi; qui compariranno i messaggi provenienti dagli altri giocatori, così come i vostri appariranno nella loro finestra.

Quando cliccate su Unisciti, i pulsanti Nuova e Unisciti scompaiono e vi venite a trovare in una situazione di attesa, fino a quando l'host non deciderà di dare il via alla partita. Non potrete più cambiare nome, schieramento o colore; potrete solamente vedere le opzioni di gioco selezionate dall'organizzatore.

LA SALA

Il primo nome nella lista delle partite disponibili è "Sala". Questa non è altro che una sala d'attesa per i giocatori che stanno cercando una partita alla quale partecipare. Se vi siete già uniti a una partita, potete fare ritorno alla Sala selezionando "Annulla" o cliccando due volte sul nome Sala. Accedere alla Sala equivale ad abbandonare la partita alla quale vi eravate uniti.

Mentre vi trovate all'interno della Sala, potete inviare dei messaggi a tutti gli altri giocatori che si trovano nella stessa area, così come potete vedere quelli provenienti dagli altri. Questo vi aiuterà a trovare degli alleati o degli avversari con cui giocare e faciliterà la creazione di nuove partite.

INVIARE MESSAGGI

Durante una partita in rete, digitando un messaggio in una finestra di dialogo e premendo [Invio] potrete farlo arrivare a tutti gli altri giocatori.

I tasti F1-F7 servono a inviare i messaggi a uno degli altri partecipanti. (Consiglio: provate a premere uno dei tasti funzione per scoprire a quale giocatore corrisponde). Vedrete comparire il messaggio "Al giocatore [Schieramento]" nell'angolo superiore sinistro dello schermo. Il tasto F8 invia automaticamente il messaggio a tutti i partecipanti.

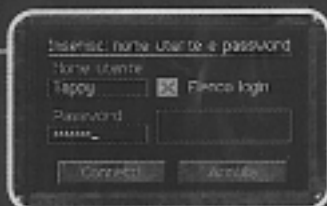
PARTITA VIA INTERNET

Se intendete sfidare un altro giocatore via Internet, avrete bisogno dei seguenti requisiti:

1. Modem 28,8 (minimo), ISDN o connessione migliore a Internet che supporti i protocolli TCP/IP;
2. Winsock 1.1 con protocollo TCP/IP (incluso in Windows® 95)
3. Un abbonamento con un provider e un indirizzo e-mail. (Nota: nel disco di DUNE™ 2000 abbiamo incluso un software per aderire a un abbonamento Internet. Dalla schermata di Autoplay, cliccate su "Internet Services". Troverete il software di adesione e un documento che vi spiegherà come utilizzarlo.)

Dal menu titoli, cliccate prima su "Partita multi-giocatore" e poi su "Internet". Se avete già un nome da utente e una password Westwood Online (un abbonamento), accederete alla finestra di login Westwood Online Login Dialog. Se non avete un abbonamento, vi sarà offerta la possibilità di aprirne uno (vedete a pag. 36), dopodiché verrete condotti passo dopo passo attraverso il processo di registrazione. Quando vi sarete registrati e avrete scelto il vostro nome da utente, entro pochi minuti riceverete via e-mail la vostra password Westwood Online.

Una volta inseriti i dati necessari per l'accesso, DUNE™ 2000 tenterà di connettersi al vostro provider Internet (se il sistema è configurato correttamente). Se avete qualche dubbio, potete avviare la connessione a Internet prima di caricare DUNE™ 2000.



Quando avrete inserito un nome utente e una password validi, accederete alla Sala di DUNE™ 2000 Lobby su Westwood Online. Da qui avrete la possibilità di ospitare una partita via Internet o di unirvi a una già esistente.

La Sala di DUNE™ 2000 Lobby presenta un'area a scorrimento dedicata ai messaggi (dove compaiono sia quelli inviati da voi, sia quelli provenienti dalle altre persone), un elenco di partite (o "canali"), una lista di utenti e un'area di digitazione. Qualsiasi messaggio voi componiate nell'area di digitazione sarà visibile a tutti coloro che sono presenti nella Sala, a meno che non abbiate selezionato degli utenti a cui mandare dei messaggi privati. Poiché solamente gli utenti di DUNE™ 2000 sono abilitati ad accedere alla Sala, non dovrete avere problemi nel trovare degli avversari con cui organizzare una partita.

Potete ospitare una partita cliccando sul pulsante "Nuova", oppure unirvi a una già esistente cliccando su "Unisciti". In alternativa, per unirvi a una partita potete cliccare due volte sul suo nome all'interno della lista relativa.

UNIRSI A UNA PARTITA VIA INTERNET

Le partite aperte sono contraddistinte dall'icona di DUNE™ 2000 all'interno della finestra con la lista dei canali. Per unirvi a una partita aperta, basta che clicchiate due volte sul suo nome all'interno della finestra: accederete così alla finestra di dialogo "Unisciti a partita via Internet".

Quando vi sarete uniti a una partita aperta, vedrete comparire l'area dei messaggi, l'area di digitazione e la lista degli utenti, oltre all'area delle opzioni di gioco, che però non potrete modificare; avrete invece la possibilità di inviare dei messaggi all'host, chiedendogli di modificarle. Se non vi ritenete soddisfatti delle opzioni selezionate, potete lasciare il canale in qualsiasi momento. Quando l'host modifica delle opzioni, viene abilitato il pulsante "Accetta": prima che l'host possa dare il via, dovrete cliccarvi sopra. Quando sarete soddisfatti delle opzioni di gioco, comunicatelo all'host, che potrà così procedere e iniziare la sfida. Quando questi cliccherà sul pulsante "Inizia", DUNE™ 2000 partirà automaticamente.

OSPITARE PARTITE VIA INTERNET

Se preferite prendere in mano le redini della situazione, potete scegliere di essere voi a ospitare una partita. A tale scopo, cliccate sull'icona "Nuova" nella Sala di DUNE™ 2000. Così facendo, vedrete comparire una finestra di dialogo dove dovrete specificare se intendete ospitare una partita pubblica o privata. Se scegliete l'opzione privata, potrete inserire una password per limitare l'accesso, mentre le partite pubbliche sono aperte a tutti. Cliccando su OK in questa finestra creerete una nuova partita alla quale altri partecipanti potranno unirsi (nota: il formato per il nome di una partita è il seguente: "Utente_partita", dove con "Utente" si intende il vostro identificativo su Westwood Online), dopodiché verrete portati alla finestra di dialogo Ospita partita via Internet.

Qui vedrete l'area dei messaggi, l'area di digitazione e l'area delle opzioni di gioco. In qualità di organizzatore, toccherà a voi impostare le opzioni di gioco (scenario, crediti, livello tecnologico, ecc.). Un avversario potrà mandarvi dei messaggi chiedendovi di modificarne qualcuna, per cui, se sarete d'accordo, dovrete apportare i cambiamenti concordati – altrimenti, dovrete aprire una discussione! In ogni caso, l'altro giocatore deve Accettare le modifiche da voi inserite, prima che possiate dare il via alla partita. Quando avrete trovato un accordo, essendo voi gli organizzatori, potrete aprire la sfida cliccando sul pulsante "Inizia". DUNE™ 2000 partirà automaticamente.

Quando la partita è finita, sia voi che il vostro avversario tornerete alla Sala di DUNE™ 2000 per la discussione del dopo battaglia.



REGISTRAZIONE DI UN ACCOUNT SU WESTWOOD ONLINE

Se non avete già un account per Westwood Online, vi sarà richiesto di registrarvi la prima volta che volete giocare una partita in rete. Il processo di registrazione vi chiederà per prima cosa di inserire il vostro nome e i vostri dati, oltre a un valido indirizzo email. Il passo successivo sarà scegliere un nome utente, o soprannome, che non dovrà essere già stato attribuito a nessun altro – in questo caso scegletene uno diverso. Una volta scelte un identificativo valido, la tua password personale sarà inviata direttamente all'indirizzo email precedentemente fornito, motivo per il quale vi raccomandiamo di verificare con attenzione la sua correttezza.

Però, se volete, lanciare manualmente il programma di registrazione direttamente dal menu Avvio di Windows® 95, utilizzando il collegamento:

"Programmi/WestwoodDune2000/Registrazione Internet", oppure cliccando sul pulsante "Registrazione Internet" nella schermata di Autoplay di DUNE™ 2000.

Se siete già in possesso di un account e di una password valida per Westwood Online, non dovrete registrarvi ogni volta. Nel caso invece abbiate un account, ma vi siate scordati la password, potete farvela inviare nuovamente via email, all'indirizzo originariamente indicato, utilizzando il form che trovate alla pagina:

<http://www.westwood.com/westwoodonline/memberservices>.

Qui troverete anche altre informazioni inerenti il servizio.

Struttura: fondamenta

Tipologia: struttura di sostegno

Richiede: cantiere

Finalità: se le strutture non vengono sistemate su fondamenta solide, verranno danneggiate; potrete anche ripararle, ma verranno continuamente indebolite dall'azione corrosiva degli agenti atmosferici del deserto. Potenziando il vostro cantiere, potrete costruire delle fondamenta più ampie.

Corazza: media. Le fondamenta sono vulnerabili alla maggior parte delle armi e, se danneggiate, non possono essere riparate: devono essere sostituite o abbandonate.



Struttura: muro

Tipologia: muro difensivo

Richiede: trappola del vento.

Finalità: difesa della base. I muri di cemento sono le barriere più efficaci disponibili su Dune. Essi sono in grado di fermare i proiettili dei carri armati e di impedire l'avanzata delle unità nemiche.

Corazza: media. I muri possono essere danneggiati solamente dalle armi esplosive, dai missili e dai proiettili corazzati. Esattamente come le fondamenta, i muri, se danneggiati, non possono essere riparati.



Struttura: cantiere

Tipologia: struttura di produzione

Richiede: nessuno (ha origine dal veicolo mobile di costruzione).

Finalità: il cantiere è la struttura fondamentale di ogni base costruita su Arrakis. I cantieri sono in grado di produrre una piccola quantità di energia e sono indispensabili per la costruzione di qualsiasi nuova struttura. Proteggili con tutte le tue forze! Sono fondamentali per lo sviluppo della tua base.

Corazza: media. Il cantiere è una struttura piuttosto solida, ma è vulnerabile, in maniera differente, a tutti i tipi di armi.



Struttura: trappola del vento

Tipologia: centrale energetica

Richiede: cantiere

Finalità: le trappole del vento forniscono l'energia e l'acqua necessarie a tutte le strutture. Degli ampi condotti sotterranei incanalano le correnti di vento verso delle grosse turbine, che alimentano i generatori di energia o i deumidificatori.

Corazza: leggera. Le trappole del vento sono vulnerabili alla maggior parte delle armi.



Struttura: raffineria**Tipologia: struttura industriale**

Richiede: trappola del vento

Finalità: la raffineria è la struttura fondamentale per la lavorazione della Spezia su Dune. Le mietitrici trasportano il prezioso materiale nelle raffinerie, dove viene convertito in denaro. La Spezia lavorata viene immagazzinata in parte nella raffineria stessa e in parte nei silos. Una raffineria può contenere 2000 unità di Spezia. Quando viene ultimata la costruzione di questa struttura, un'ala-trasporto provvede automaticamente a consegnare una mietitrice.

Corazza: media. Le raffinerie sono vulnerabili alla maggior parte delle armi.

**Struttura: caserma****Tipologia: struttura di produzione**

Richiede: trappola del vento

Finalità: le caserme sono indispensabili per produrre e addestrare le unità di fanteria leggera. È inoltre necessario potenziarle per generare le unità di fanteria più progredite.

Corazza: media. Le caserme sono vulnerabili alla maggior parte delle armi.

**Struttura: torretta****Tipologia: torretta di terra**

Richiede: caserma

Finalità: difesa della base. La torretta è dotata di un cannone a media gittata che si rivela efficace contro i veicoli, soprattutto quelli pesantemente corazzati. La torretta apre automaticamente il fuoco contro tutte le unità nemiche che entrano nel suo raggio d'azione.

Corazza: media. La torretta resiste ai proiettili e agli esplosivi, ma è vulnerabile ai missili e ai cannoni di grosso calibro.

**Struttura: postazione radar****Tipologia: struttura di sorveglianza militare**

Richiede: caserma

Finalità: se il giocatore dispone dell'energia sufficiente, la postazione radar gli fornirà una mappa del campo di battaglia. Il radar viene attivato automaticamente quando la costruzione della postazione viene ultimata.

Corazza: media. La postazione radar è vulnerabile alla maggior parte delle armi.

**Struttura: torretta missilistica****Tipologia: torretta di terra**

Richiede: postazione radar e cantiere potenziato

Finalità: difesa della base. La torretta missilistica è caratterizzata da un raggio d'azione e una capacità di fuoco decisamente superiori a quelli della torretta semplice. L'avanzato sistema di puntamento della torretta missilistica non è in grado di funzionare con energia ridotta.

Corazza: pesante. La torretta missilistica resiste ai proiettili e agli esplosivi, ma è vulnerabile ai missili e ai cannoni di grosso calibro.



Struttura: fabbrica avanzata**Tipologia: struttura di produzione**

Richiede: postazione radar

Finalità: la fabbrica avanzata è necessaria per costruire le ali-trasporto. Gli Atreides possono potenziare questa struttura, mettendola nelle condizioni di dare origine agli ormitotteri, utilissimi per gli attacchi aerei.

Corazza: leggera. La fabbrica avanzata è vulnerabile alla maggior parte delle armi.

**Struttura: spazioporto****Tipologia: struttura avanzata**

Richiede: fabbrica pesante e postazione radar

Finalità: lo spazioporto consente di dare vita a relazioni commerciali intergalattiche con la Gilde dei Mercanti. Questa struttura funge da punto di contatto per la consegna di veicoli e unità aeree a prezzi di mercato; senza di essa non è possibile acquistare mezzi dalla Gilde.

Corazza: pesante, ma lo spazioporto è vulnerabile alla maggior parte delle armi.

**Struttura: fabbrica leggera****Tipologia: struttura di produzione**

Richiede: raffineria

Finalità: la fabbrica leggera è necessaria per la produzione dei veicoli da combattimento piccoli e debolmente corazzati. Questa struttura può essere potenziata per produrre mezzi leggeri più avanzati.

Corazza: media. La fabbrica leggera è vulnerabile alla maggior parte delle armi.

**Struttura: silos****Tipologia: magazzino**

Richiede: raffineria

Finalità: un silos consente di immagazzinare 1500 unità di Spezia. Quando la raffineria completa il processo di lavorazione, la Spezia viene equamente ripartita fra i diversi silos e le varie raffinerie. Se la Spezia raccolta supera la capacità dei silos, la quantità in eccesso andrà persa. Quando un silos viene distrutto o catturato, l'ammontare in esso immagazzinato sarà suddiviso fra gli altri silos e le raffinerie, ammesso che in queste strutture vi sia spazio a sufficienza.

Corazza: leggera. I silos sono vulnerabili alla maggior parte delle armi.



Struttura: fabbrica pesante**Tipologia: struttura di produzione**

Richiede: raffineria

Finalità: la fabbrica pesante consente di costruire i veicoli più potenti, come lo mistriolo o i carri da combattimento. Quando viene potenziata, permette la produzione dei mezzi più avanzati, anche se alcuni di questi richiedono anche la presenza di altre strutture.

Corazza: pesante. La fabbrica pesante è vulnerabile alla maggior parte delle armi.

**Struttura: officina****Tipologia: struttura industriale**

Richiede: fabbrica pesante potenziata

Finalità: questa struttura consente di riparare i veicoli, a un costo che varia di situazione in situazione. Senza di essa, non è possibile effettuare riparazioni.

Corazza: media. L'officina è vulnerabile alla maggior parte delle armi.

**Struttura: centro di ricerca****Tipologia: struttura tecnologica**

Richiede: postazione radar e fabbrica pesante potenziata

Finalità: il centro di ricerca consente di apportare dei potenziamenti tecnologici alle strutture e ai veicoli. Questo edificio è necessario per la produzione di vari prototipi e di armi speciali.

Corazza: leggera. Il centro di ricerca è vulnerabile alla maggior parte delle armi.

**Struttura: palazzo****Tipologia: struttura di comando**

Richiede: centro di ricerca

Finalità: il palazzo serve come centro di comando. Queste strutture presentano delle opzioni aggiuntive, che rendono disponibili diverse armi speciali avanzate.

Corazza: pesante, anche se il palazzo è vulnerabile alla maggior parte delle armi.



Unità: fanteria leggera **Tipologia: unità militari di terra**

Schieramento: tutti

Requisiti: caserma

Raggio d'azione: limitato - Velocità: 16 km/h (a piedi)

Corazza: leggera. La fanteria leggera resiste ai missili (quad e lanciamissili) e alle armi di grosso calibro (carri armati, torrette), ma è molto vulnerabile agli esplosivi (carri da assedio), al fuoco (ornitotteri) e alle armi a proiettili (trike e fanteria leggera).

Finalità: la fanteria leggera è costituita da soldati che si spostano a piedi, equipaggiati con fucili d'assalto 9mm RP. Queste unità sono efficaci contro gli altri soldati e contro i veicoli debolmente corazzati.



Unità: fanteria **Tipologia: unità militari di terra**

Schieramento: tutti

Requisiti: caserma potenziata

Raggio d'azione: medio - Velocità: 12 km/h (a piedi)

Corazza: leggera. La fanteria resiste alle armi anti-carro, ma è molto vulnerabile agli esplosivi, al fuoco e alle armi a proiettili.

Finalità: armata con dei lanciarazzi, la fanteria spara delle testate perforanti teleguidate. Queste unità sono particolarmente efficaci contro i veicoli (specialmente quelli corazzati) e le strutture, ma sono pressoché inutili contro la fanteria leggera.



Unità: Fremem **Tipologia: unità militari di terra**

Schieramento: Atréides

Requisiti: palazzo degli Atréides

Raggio d'azione: medio - Velocità: 16 km/h (a piedi)

Corazza: media. Le unità Fremem sono estremamente vulnerabili agli esplosivi, al fuoco e alle armi a proiettili.

Finalità: i Fremem sono i guerrieri del deserto di Dune: si tratta di unità di terra equipaggiate con fucili d'assalto 10mm e con lanciarazzi. La loro potenza di fuoco è efficace tanto contro la fanteria quanto contro i veicoli.

Nota: i Fremem sono unità sfuggenti. Essi diventano visibili solo quando sparano o quando entrano nel raggio d'azione di un'unità della fanteria nemica.



Unità: sabotatore **Tipologia: forze speciali**

Schieramento: Ordos

Requisiti: palazzo degli Ordos

Raggio d'azione: N/A (dove penetrare nella struttura obiettivo) - Velocità: 16 km/h

Corazza: leggera. Il sabotatore resiste alle armi anti-carro, ma è molto vulnerabile agli esplosivi, al fuoco e alle armi a proiettili.

Finalità: il sabotatore è una speciale unità militare acquistata dalla dinastia degli Ordos. È in grado di distruggere qualsiasi struttura nemica solamente penetrando al suo interno.



Unità: Sardaukar

Tipologia: unità militare di terra

Schieramento: dinastia imperiale

Requisiti: caserma e palazzo imperiale

Raggio d'azione: medio – Velocità: 16 km/h (a piedi)

Corazza: media. I Sardaukar resistono alle armi anti-carro, ma sono estremamente vulnerabili agli esplosivi, al fuoco e alle armi a proiettili.

Finalità: I Sardaukar sono le truppe del terrore dell'imperatore. Dotate di due diverse armi, queste unità selezioneranno automaticamente quella adatta all'obiettivo da attaccare: lanceranno dei missili contro i veicoli corazzati e spariranno con la mitragliatrice contro la fanteria.



Unità: ingegnere

Tipologia: forze speciali meccaniche

Schieramento: tutti

Requisiti: caserma potenziata

Raggio d'azione: medio – Velocità: 12 km/h (a piedi)

Corazza: leggera. Gli ingegneri resistono alle armi anti-carro, ma sono molto vulnerabili agli esplosivi, al fuoco e alle armi a proiettili.

Finalità: quando penetrano in una struttura nemica, gli ingegneri sono in grado di catturarla e di renderla utilizzabile.



Unità: fanteria d'assalto

Tipologia: unità di supporto ambientale

Schieramento: tutti (solo multi-giocatore)

Requisiti: caserma potenziata

Raggio d'azione: N/A – Velocità: 15 km/h

Corazza: leggera. La fanteria d'assalto resiste alle armi anti-carro, ma è molto vulnerabile agli esplosivi, al fuoco e alle armi a proiettili.

Finalità: la fanteria d'assalto genera una pulsazione ritmica che attira i mostruosi vermi del deserto.



Unità: trike

Tipologia: veicolo leggero da ricognizione/attacco

Schieramento: Atrides, Harkonnen

Requisiti: fabbrica leggera

Raggio d'azione: limitato – Velocità: 64 km/h

Corazza: leggera. I trike sono vulnerabili alla maggior parte delle armi, anche se i cannoni di grosso calibro, contro di loro, sono leggermente meno efficaci.

Finalità: i trike sono veicoli a tre ruote armati leggermente, equipaggiati con delle mitragliatrici pesanti, efficaci contro la fanteria e i veicoli debolmente corazzati.



Unità: raider

Tipologia: veicolo leggero veloce da ricognizione/attacco

Schieramento: Ordos

Richiede: fabbrica leggera

Raggio d'azione: limitato - Velocità: 84 km/h

Corazza: leggera. I raider sono vulnerabili alla maggior parte delle armi, anche se resistono meglio contro i cannoni di grosso calibro.

Finalità: la potenza di fuoco, la velocità e la corazza fanno del raider un ricognitore più efficace e manovrabile rispetto al trike. Dotati di due cannoni da 20 mm, questi veicoli si rivelano particolarmente efficaci contro le unità di fanteria e i mezzi debolmente corazzati.



Unità: quad

Tipologia: veicolo d'assalto leggero

Schieramento: tutti

Raggio d'azione: limitato - Velocità: 54 km/h

Corazza: leggera. I quad resistono ai proiettili e agli esplosivi, anche se con un grado inferiore, mentre sono vulnerabili ai missili e ai cannoni di grosso calibro.

Finalità: più lento del trike, il quad è un mezzo a quattro ruote che spara proiettili blindati perforanti. Il quad è efficace contro la maggior parte dei veicoli.



Unità: carro da combattimento

Tipologia: Carro armato medio

Schieramento: tutti

Richiede: fabbrica pesante

Raggio d'azione: medio - Velocità: 40 km/h

Corazza: media. I carri da combattimento sono molto resistenti contro proiettili ed esplosivi, ma sono vulnerabili ai missili e ai cannoni di grosso calibro.

Finalità: il carro da combattimento è efficace contro la maggior parte dei veicoli.



Unità: veicolo da costruzione mobile (VCM) Tipologia: veicolo per creazione base

Schieramento: tutti

Richiede: fabbrica pesante potenziata e officina

Raggio d'azione: N/A - Velocità: 12 km/h

Corazza: media. Questi mezzi resistono ai proiettili e agli esplosivi, ma sono vulnerabili ai missili e ai cannoni di grosso calibro.

Finalità: dopo avere individuato una zona rocciosa appropriata, il VCM può essere trasformato in un cantiere.



Unità: lanciamissili**Tipologia: veicolo da supporto sul campo**

Schieramento: Atreides, Harkonnen (gli Ordos possono acquistarlo tramite lo spazioporto)

Richiede: fabbrica pesante potenziata e centro di ricerca

Raggio d'azione: ampio - Velocità: 36 km/h

Corazza: media. I lanciamissili sono vulnerabili alla maggior parte delle armi, anche se, contro di loro, i cannoni di grosso calibro si rivelano leggermente meno efficaci.

Finalità: il lanciamissili è più facile da manovrare rispetto ai pesanti carri da combattimento. È un veicolo in grado di svolgere funzioni contraeree, ma è efficace anche contro tutte le unità di terra, tranne la fanteria.

**Unità: carro d'assedio****Tipologia: veicolo da supporto sul campo**

Schieramento: tutti

Raggio d'azione: ampio - Velocità: 30 km/h

Corazza: pesante. I carri d'assedio resistono ai proiettili e, in un certo modo, anche agli esplosivi. Queste unità sono vulnerabili ai missili e ai cannoni di grosso calibro.

Finalità: il carro d'assedio è molto efficace contro la fanteria e i veicoli debolmente corazzati - ma è molto debole contro i mezzi più potenti.

**Unità: carro sonico****Tipologia: carro da battaglia avanzato**

Schieramento: Atreides

Richiede: fabbrica pesante e centro di ricerca

Raggio d'azione: medio - Velocità: 44 km/h

Corazza: media. Questi mezzi sono molto resistenti contro i proiettili e gli esplosivi, ma sono vulnerabili ai missili e ai cannoni di grosso calibro.

Finalità: il carro sonico sfrutta le onde sonore per sparare una carica di energia contro il proprio bersaglio. Questo mezzo è molto efficace contro la fanteria e i veicoli debolmente corazzati. Il carro sonico danneggia tutte le unità che si trovano sulla sua traiettoria, sia alleate sia nemiche.



Unità: devastatore:

Tipologia: carro da battaglia avanzato

Schieramento: Harkonnen

Richiede: fabbrica pesante e centro di ricerca

Raggio d'azione: medio - Velocità: 12 km/h

Corazza: il devastatore è molto resistente contro i proiettili e gli esplosivi, ma è vulnerabile ai missili e ai cannoni di grosso calibro.

Finalità: il devastatore è il carro armato più potente di Dune - incredibilmente efficace contro tutte le unità, ma lento nei movimenti e nel fuoco. Sfruttando tecnologie atomiche vietate, il devastatore spara cariche al plasma doppie e, durante la battaglia, può diventare instabile. Nota: gli si può inoltre ordinare di auto-distruggersi: così facendo danneggerà le unità e le strutture che lo circondano.



Unità: deviatore

Tipologia: veicolo da supporto sul campo

Schieramento: Ordos

Richiede: fabbrica pesante e centro di ricerca

Raggio d'azione: medio - Velocità: 36 km/h

Corazza: media. Il deviatore è vulnerabile alla maggior parte delle armi, anche se contro di esso i cannoni di grosso calibro si rivelano leggermente meno efficaci.

Finalità: il deviatore causa lievi danni fisici, ma libera una nube di silicio che interferisce con i comandi dei veicoli - alterando temporaneamente l'affidabilità delle unità colpite. Gli esseri umani non risentono degli effetti della nube.



Unità: ormitottero

Tipologia: aereo d'attacco

Schieramento: Atrides

Richiede: fabbrica avanzata potenziata

Raggio d'azione: N/A - Velocità: 168 Km/h

Corazza: questi mezzi sono vulnerabili ai missili e possono essere colpiti solamente dalle armi anti-aeree.

Finalità: l'ormitottero, il più veloce dei mezzi aerei di Dune, possiede una debole corazza, ma è in grado di sganciare fino a 225 Kg di bombe. Questa unità si rivela particolarmente efficace contro le unità di fanteria e i bersagli poco corazzati, ma è in grado di danneggiare anche quelli più resistenti. Nota: quando il giocatore ha selezionato il bersaglio dell'attacco aereo, l'ormitottero lo attaccherà automaticamente.



Unità: ala-trasporto

Tipologia: unità da trasporto aereo

Schieramento: tutti

Richiede: fabbrica avanzata

Raggio d'azione: N/A – Velocità: 96 km/h

Corazza: leggera. Questi mezzi sono vulnerabili ai missili e possono essere colpiti solamente da armi antiaeree.

Finalità: si tratta di un aereo da trasporto debolmente corazzato e privo di armi.

Le ali-trasporto raccolgono automaticamente le mistirici quando queste hanno completato il raccolto della Spezia e le riportano ai campi quando hanno scaricato la preziosa risorsa in una raffineria.



Unità: missile mano della morte

Tipologia: missile da supporto sul campo

Schieramento: Harkonnen

Richiede: palazzo degli Harkonnen

Raggio d'azione: N/A – Velocità: 280 km/h

Corazza: N/A

Finalità: le testate dei missili Mano della Morte sono caricate con esplosivi atomici a grappolo che colpiscono il bersaglio e infliggono pesanti danni in una vasta area.



Unità: fregata

Tipologia: shuttle interstellare

Schieramento: Gilda dei Mercanti

Richiede: spaziorporto

Raggio d'azione: N/A – Velocità: 250 km/h

Corazza: N/A

Finalità: la fregata consegna automaticamente tutte le unità ordinate presso lo spaziorporto.



Unità: verme della sabbia

Tipologia: creatura indigena di Dune

Schieramento: nessuno

Raggio d'azione: N/A – Velocità: 30 km/h

Corazza: pesante. I vermi della sabbia sono difficili da eliminare – molto resistenti ai proiettili e agli esplosivi pesanti, ma vulnerabili ai missili e alle armi di grosso calibro.

Finalità: attratti dalle vibrazioni ritmate, i vermi della sabbia infestano i campi di battaglia e, affamati, attaccano e divorano le malcapitate unità.



CREDITI

**DUNE 2000 È UNA PRODUZIONE CONGIUNTA
WESTWOOD STUDIOS E INTELLIGENT GAMES**

PRODUTTORE ESECUTIVO	Brett W. Sperry
PRODUTTORE	Lewis Peterson, Kevin Shrapnell
PRODUTTORE ASSOCIATO	Michael Ward, Iain McNeil
DIRETTORE DELLO SVILUPPO	Steve Wetherill, Matthew Stibbe
DIREZIONE TECNICA	Colin McLaughlan
PROGRAMMAZIONE	Sunlich Chudasama, Simon Evers, Martin Fermor, Neal Kettler, Maria del Mar McCready Legg David Parsons, Richard Parr Kevin Scruggs, Philip Veale
GRAFICA	Richard Evans, Matthew Hansel, Margo Angevine Kevin Becquet, Jerry Boucher, Mike Elliot Dan Lyons, Bob Marker, James Mason Jack Martin, Jason Redway, Miles Ritter
DISEGNO DELLE MAPPE	James Steer
DIREZIONE AUDIO	Paul Mudra
COLONNA SONORA ORIGINALE	Frank Klepacki
EFFETTI SONORI	Dwight K. Okahara

CREDITI

VOCI DEL GIOCO (inglesi) Paul Bastardo, Marie Craddock, Jeff Fillhaber
Bryon Garrabrant, Eric Gooch, Frank Klepacki
David Leary, Ian Leslie, James McNeill
Steve Tall, Mike Ward

DIREZIONE CONTROLLO QUALITÀ Mike Meischeid, Glenn Sperry

CONTROLLO QUALITÀ D'Andre Campbell, Jon Hall, Mike Smith
Lloyd Bell, Joe Gernert, Randy Greenback
Shane Dietrich, Michael Ruppert, Mark Laity
Chris Blevin, Jason Campbell, Steve Shockey
Richard Rasmussen, DeMarlo Lewis, Rhoda Anderson
Troy Leonard, Andy Spanswick, Darren Esp

CAST

IL MENTAT ATREIDES NOREE MONEO John Rhys Davies

LADY ELARA DI BENE GESSERIT Musetta Vander

IL MENTAT ORDOS EDRIC O Richard Marcus

IL MENTAT HARKONNEN HAYT DE VRIES Robert Carin

IL FREMEN KARI Nancy Valen

L'IMPERATORE PADISHAH FREDERICK IV Adrian Sparks

IL GENERALE IMPERIALE Michael Shamus Wiles

LA SPIA ORDOS Frank Klepacki

CREDITI

CAST (Continua)

MEDICO HARKONNEN Barry Green

IL BARONE HARKONNEN Chip Myers

IL SABOTATORE ORDOS Paul Bastardo

LA FANTERIA FREMEN Chris Blevens, Mark Laity, Martin McCoy

PRODUZIONE VIDEO

RESPONSABILE VIDEO Donny Miele

DIREZIONE VIDEO Joseph D. Kucan

SCENEGGIATURA Margaret Stohl

ASSISTENZA VIDEO Paul Bastardo, Patience Becquet
Karen Gloyd, Rob Sandberg

FILMATI ORIGINALI SU CONCESSIONE UNIVERSAL STUDIOS

MARKETING Laura Miele, Director
Lincoln Dean, Aaron Cohen, Chris Rubyor

DESIGN DELLA SCATOLA o'miley ryan, Victoria Hart

DESIGN DEL MANUALE Creative Dynamics Inc.

RINGRAZIAMENTI SPECIALI A:

Adam Isgreen, Erik Yeo, Mike Lightner, John Archer, Joe Bostic, Steve Tall, Tappy

Elliot Lederman e Universal Studios

Creative Dynamics per gli splendidi logo

Blur Studios per la grande introduzione e i filmati di vittoria: Cat Chapman, Jenn Rama, Aaron Powell, Jon Jordon, Sam Gebhardt, Eric Pinkel

Per il loro eccellente lavoro nella produzione video: Marilee Lear, C.S.A., Kurt Rauf, John Dwyer, Mark Weingartner, John Cippoletti, Christie Moeller, Bueulah Llewlyn, Karen Stevens, Rufus Hren, Nathan Morrissey, Ron Wild, Jim Sacca, Bob Lattin, Daniel Kucan, The Effects Network

E soprattutto il team di sviluppo originale di Dune 2: The Battle for Arrakis e tutti gli "Asps of the Desert".

Copyright ©1998 Westwood Studios Tutti i diritti riservati. Dune™ 2000

Per i cambiamenti e le aggiunte dell'ultimo minuto riguardanti Dune™ 2000 vi rimandiamo al file README.TXT presente sul CD, oppure vi invitiamo a visitare il nostro sito web all'indirizzo (<http://www.westwood.com>).

Alcuni Agenti di Sistema disponibili per Windows® 95 (Plus! Pack), potrebbero provocare conseguenze impreviste durante il processo di installazione di Dune™ 2000. Per questo motivo, vi suggeriamo di disabilitare qualsiasi Agente di Sistema durante la fase di installazione o di esecuzione del gioco.

Perché non riesco a installare Dune™ 2000 sul mio hard disk?

Assicuratevi che lo spazio libero su disco rigido sia sufficiente: Dune™ 2000 richiede almeno 150 MB per potere essere installato. Vi consigliamo vivamente di non utilizzare alcun software di compressione con questo gioco; nel caso ne facciate uso, vi raccomandiamo di installare Dune™ 2000 in una partizione non compressa. Inoltre, assicuratevi di aver disabilitato qualsiasi applicazione in background prima di avviare il processo di installazione.

Perché non riesco a caricare Dune™ 2000?

Assicuratevi che la memoria libera sia sufficiente. Se la RAM a disposizione è scarsa (16MB), Windows® 95 cercherà di creare un file di scambio temporaneo sul vostro hard disk. Se Windows® non riuscirà a creare questo file di scambio, Dune™ 2000 funzionerà molto lentamente o non funzionerà del tutto. Prima di lanciare Dune™ 2000, dovrete accertarvi che il vostro hard disk abbia a disposizione almeno 50MB di spazio libero.

Windows NT® 4.0: dal momento che utilizza le librerie DirectX™ 5.0, Dune™ 2000 NON è in grado di funzionare sotto Windows NT® 4.0.

Perché compare uno schermo nero ogni volta che clicco sull'icona di gioco di Dune™ 2000?

Dune™ 2000 passa automaticamente alla modalità 640x400 con colori a 16-bit (chiamata "high-colour" o migliaia di colori) che necessita di una scheda video con almeno 1MB di RAM. Alcune schede video presentano dei problemi di gestione della modalità 640x400: in questo caso DUNE™ 2000 passerà automaticamente alla risoluzione 640x480, che però richiede una scheda video con almeno 2MB di RAM.

Se volete giocare a Dune™ 2000 in modalità a 16-bit, dovete disporre di una scheda video da 2MB in grado di riprodurre una risoluzione di 640x480 a migliaia di colori.

Se la vostra scheda video è dotata di solo 1MB e continuate a ottenere una schermata nera, esiste comunque un modo per poter avviare il programma anche in queste condizioni. Cliccate con il pulsante destro sull'icona di Dune e selezionate la rispettiva Proprietà. Cliccate sull'etichetta "collegamento", posizionatevi in fondo alla linea di comando "destinazione" e quindi digitate la dicitura "-f", senza virgolette, al termine di tale linea. Cliccate su OK e quindi sull'icona di avvio del gioco. Così facendo, costringerete il programma a girare più lentamente, rendendo disponibile anche una modalità 8-bit a 256 colori. Questa nuova opzione sarà accessibile dal menu principale e, per ragioni di prestazioni, è consigliata a tutti gli utenti in possesso di una scheda video con solo 1MB di RAM.

Dovete inoltre caricare DirectX™ (incluso nel CD di Dune™ 2000). Assicuratevi che i driver della vostra scheda video e scheda audio siano certificati o almeno totalmente compatibili con DirectX™. Se non siete sicuri, contattate il vostro produttore hardware, e cercate se se ci sono driver più recenti disponibili per la vostra scheda.

In alcuni casi, i lettori CD-ROM basati su sistemi MS-DOS possono causare un blocco del gioco su uno schermo nero durante il caricamento. La maggior parte dei lettori CD-ROM fabbricati negli ultimi anni sono ATAPI compatibili, e non richiedono driver DOS per funzionare sotto Windows® 95 o Windows® 98. Se riscontrate un problema di schermo nero, controllate i vostri file CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT e aggiungete il comando REM alle seguenti linee:

CONFIG.SYS:

```
DEVICE=C:\CDROM\IDE-CD.SYS /D:MSCD001
```

(Notate che la vostra linea potrebbe non essere identica a questa, ma dovrebbe comunque sembrare simile. Cercate CDxx.SYS da qualche parte nel comando).

AUTOEXEC.BAT:

```
C:\WINDOWS\ MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /M:12
```

(Nuovamente, la vostra linea potrebbe non essere identica a questa, ma dovrebbe essere simile).

Se dopo aver aggiunto il comando REM a queste linee scoprite che il vostro lettore CD-ROM non viene identificato sotto Windows®, significa che probabilmente il vostro drive non è Plug and Play compatibile. Contattate il fabbricante del vostro CD-ROM e guardate se ha dei driver attualmente compatibili sotto Windows® per il vostro lettore.

Perché il sonoro non funziona?

Assicuratevi che i vostri altoparlanti siano accesi e collegati con il PC. Verificate che i controlli del volume siano impostati correttamente. Se la vostra scheda audio non è supportata in modalità nativa da Microsoft DirectSound™, la qualità del sonoro potrebbe soffrirne. Se anche questi tentativi falliscono, cercate di contattare il fabbricante della vostra scheda audio per vedere se ci sono dei nuovi driver disponibili per questa.

Sul mio sistema il gioco gira lentamente. Cosa posso fare?

Dune™ 2000 richiede un processore Pentium 90 o superiore. Se state utilizzando il prodotto su una macchina meno potente, durante la partita potrete assistere a dei notevoli rallentamenti; il gioco potrebbe addirittura non girare del tutto.

Dune™ 2000 richiede una scheda video da 2MB in modalità a 16-bit. Schede sonore dotate di una memoria inferiore rallentano notevolmente il gioco.

Non Avviate nuove applicazioni mentre è in funzione Dune™ 2000. Questo potrebbe causare un rallentamento della velocità di gioco.

Anche cercare di caricare Dune™ 2000 mentre siete connessi a una rete può causare un rallentamento della velocità di gioco. Cercate di far funzionare il gioco senza connettervi alla vostra rete quando avviate Windows®.

Perché i filmati sono discontinui

DUNE™ 2000 richiede almeno un lettore CD-ROM da 600KB al secondo ("quadrupla velocità" o "4x"). Potrete migliorare le prestazioni di riproduzione dei filmati seguendo queste istruzioni passo per passo.

- a. Andate nel menu di AVVIO/IMPOSTAZIONI/PANNELLO DI CONTROLLO.
- b. Cliccate due volte sull'icona SISTEMA.
Cliccate sul foglio PRESTAZIONI e poi premete il pulsante FILE SYSTEM.
- c. Cliccate sul foglio CD-ROM.
- d. Vedrete una barra di scorrimento chiamata DIMENSIONI CACHE SUPPLEMENTARE. Trascinate la barra di scorrimento completamente verso sinistra.
- f. Poi identificate la scritta OTTIMIZZA PER: e impostate l'opzione su "nessun read-ahead".
- g. Cliccate sul pulsante APPLICA. Apparirà una finestra nella quale vi verrà chiesto di riavviare il vostro computer. Fatelo.
- h. Una volta che avete riavviato il computer, caricate normalmente il gioco.

Dune™ 2000 continua a non funzionare. Cosa posso fare?

Per prima cosa, leggete i file README.TXT o README.WRI. Potrete accedervi dal gruppo di programmi di Dune™ 2000 o dalla directory principale del CD di Dune™ 2000, oppure ancora dalla directory di gioco installata sul vostro hard disk. Se nemmeno questo vi potrà essere di aiuto, andate a vedere la sezione qui sotto riguardante il supporto tecnico.

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI SU RETE E COLLEGAMENTO SERIALE

Indicazioni generali sulla risoluzione dei problemi per il gioco in rete:

Dovete avere una connessione di rete e un protocollo IPX compatibile associato al vostro adattatore di rete. L'opzione di gioco via rete risulta nascosta se non viene rilevato alcun driver IPX; controllate col vostro amministratore locale che la vostra rete supporti IPX e abbia i driver correttamente configurati per il vostro computer.

CONFLITTO DI PORTA IPX: È possibile che un'applicazione ancora attiva in rete stia utilizzando una porta che provochi conflitti con Dune™ 2000. Potete utilizzare l'utilità di Setup di Dune™ 2000 (usate il collegamento "Programmi/Westwood/Dune™ 2000/Dune™ 2000 Setup" nel menu "Avvio") per cambiare il numero di porta del programma. Specificate un valore tra 0 e 16383 per cambiare il valore impostato (assicuratevi che tutti i partecipanti al gioco utilizzino lo stesso numero).

LAN CONGESTIONATA: Se siete collegati a una LAN con molti altri utenti che stanno generando del traffico di rete, è possibile che pacchetti rovinati e lenti tempi di risposta possano portare il gioco fuori sincronia. Se ciò avviene, un messaggio di errore vi avviserà che Dune™ 2000 è fuori sincronia.

SCHEDA LAN LENTA O DIFETTOSA: È possibile che la vostra scheda Ethernet stia provocando errori nella trasmissione dei dati, a causa di un'installazione sbagliata, di collegamenti difettosi o di un'errata configurazione software dei driver. Ciò non potrebbe apparire nell'utilizzo quotidiano a causa delle tecniche di correzione degli errori impiegate nelle applicazioni "non in tempo reale". Dune™ 2000 è un'applicazione critica per il tempo, così potreste riscontrare un calo nelle prestazioni di gioco e/o errori di sincronia.

PROBLEMI DI ROUTER: Se due o più giocatori sono ai lati opposti di un router di rete, si possono verificare ritardi o perdite di dati. Non vi raccomandiamo di giocare in questo modo, poiché le prestazioni di Dune™ 2000, del server, del router e di altre componenti di rete potrebbero risentirne.

ERRORI DI LOBBY O PROBLEMI GENERICI DI RETE: Se non avete installato DirectX™ 5.0 dal CD di Dune™ 2000 allora potreste non aver nemmeno installato sul vostro computer l'ultima revisione di DirectPlay™ 5.0a di Microsoft. Fatelo caricando il programma d'installazione di DirectX™ 5.0 dal CD di Dune™ 2000 CD o scaricando la patch dal sito web di Microsoft (<http://www.microsoft.com/DirectX>).

Indicazioni generali sulla risoluzione dei problemi per il gioco via seriale:

Se avete un modem esterno assicuratevi che sia acceso e che i cavi (seriale e telefonico) siano collegati al vostro PC. Il vostro modem deve essere impostato sullo stesso baud rate della persona con cui vi collegate. Le prestazioni del gioco attraverso un modem variano a seconda dei modelli. Abbiamo riscontrato che alla velocità di modem raccomandata e con una chiamata priva di disturbi di comunicazione, il gioco risulterà essere una piacevole esperienza.

STRINGHE D'INIZIALIZZAZIONE: Non sono richieste specifiche stringhe d'inizializzazione per modem da Dune™ 2000, dato che ci penserà Windows® a gestirle per voi. Tuttavia, dovrete assicurarvi che il vostro modem sia installato correttamente, e che Windows® ne riconosca il nome. Per verificarlo, aprite i collegamenti Impostazioni/Pannello di Controllo/Modem dal vostro menu di Avvio. Dovreste poter vedere una lista di modem in una finestra bianca. Assicuratevi che il nome del vostro modem sia correttamente selezionato. Se la finestra mostra un "Modem seriale standard" o qualcosa di simile, contattate il fabbricante del vostro modem per avere il driver Windows® corretto.

SERVIZIO DI CHIAMATA: Se avete il Servizio di Chiamata sulla vostra linea telefonica e arriva una telefonata, potreste perdere la connessione della vostra partita via modem. La maggior parte delle compagnie telefoniche vi permette di disabilitare questo servizio per la durata di una chiamata (per esempio la vostra partita!) digitando uno speciale prefisso prima di comporre il numero telefonico. Questo varia da paese a paese ma Dune™ 2000 ha una selezione di prefissi standard da cui scegliere. Controllate con la vostra compagnia telefonica quale sia quello giusto. Se non è uno di quelli standard di Dune™ 2000, potrete inserirlo nella finestra di dialogo delle "Impostazioni". Se continuate ad avere problemi, controllate la documentazione del vostro modem per le impostazioni corrette.

LA CONNESSIONE SERIALE SEMBRA NON FUNZIONARE: Se Dune™ 2000 sembra far cadere la linea durante l'attesa di chiamata o durante la comunicazione, ciò potrebbe essere dovuto a errori causati da: l'utilizzo di un baud rate troppo elevato, una connessione telefonica disturbata che porta a degli errori di modem non recuperabili, o a un collegamento errato o difettoso dei cavi modem, null modem o telefonici. Se il gioco non rimane collegato per più di 30 secondi significa che qualcosa sta andando storto.

LINEA DISTURBATA: Dune™ 2000 tollera anche delle connessioni disturbate. Tenterà in ogni caso di correggere gli errori e di riconnettersi se cadrà la linea. Comunque, state attenti al fatto che queste condizioni non sono l'ideale e che pertanto noterete un brusco crollo della velocità del gioco. Se constatate che la linea telefonica è notevolmente disturbata, dovrete innanzitutto verificare tutto il vostro sistema e i collegamenti dei cavi. Se il problema persiste, contattate la vostra compagnia telefonica locale.

Il Supporto Tecnico di Westwood Technical farà tutto il possibile per rendere la vostra esperienza di gioco quanto più piacevole possibile.

Nel caso di un contatto telefonico, cercate di essere seduti davanti al vostro computer (se possibile) ed essere sicuri di poterci fornire quante più informazioni al riguardo. Siate soprattutto certi dei seguenti requisiti di sistema della vostra macchina:

- Velocità e produttore del processore.
- Marca e modello delle schede audio e video.
- Marca e modello del lettore CD-ROM.
- Ammontare di RAM del sistema.
- Ogni eventuale periferica o hardware addizionale.
- Il contenuto dei file Config.Sys & Autoexec.Bat.

Nota: Nel caso riscontriate qualsiasi problema nel reperimento di queste informazioni, vi suggeriamo di consultare il venditore del vostro sistema.

Qualora ci contattate via posta, siate certi di specificare il titolo esatto e la versione del gioco, fornendo una descrizione dettagliata del problema che avete riscontrato e dell'esatta configurazione hardware in vostro possesso.

Nel caso vogliate inviarci un fax, accertatevi che il vostro apparecchio sia abilitato alla ricezione. Vi raccomandiamo di indicare il vostro nome e un numero telefonico di riferimento, comprensivo di prefisso internazionale, al quale potervi contattare nel caso che la trasmissione via fax fosse per qualsiasi motivo impossibile.

DUNE © & ™ 1998 Dino De Laurentiis Corp. Su licenza Universal Studios Licensing, Inc. ©1998 Westwood Studios, Inc. Westwood Studios è un marchio registrato e Westwood Online è un servizio di Westwood Studios, Inc.
Tutti i diritti riservati.