

BENVENUTO

Sub Command ti mette al comando dei sottomarini più avanzati del mondo, permettendoti di effettuare missioni singole o una campagna da o un punto di vista Russo o Americano. Le missioni Multiplayer ti mettono a confronto con giocatori che comandano i più capaci sottomarini in mare. Puoi scegliere di guidare l'orgoglio della flotta della Marina Militare Americana o provare le tue capacità al comandando di uno dei migliori sottomarini russi.

Come ufficiale comandante, puoi delegare il controllo del Sonar, del Radar TMA (Track Motion Analysis - Analisi del Moto dell'Obiettivo) e del Controllo di tiro al tuo equipaggio automatico o occuparti tu stesso di tutte le postazioni.

Da' ordini al tuo equipaggio con i comandi vocali, usa il menu di comando dalla Task Bar o i comandi del mouse nella postazione di Navigazione (Navigation Station). La Task Bar ti permette di cambiare profondità, la velocità e rotta da qualsiasi postazione della nave.

Crea le tue missioni con l'editor di Sub Command. Informazioni dell'Istituto Navale degli Stati Uniti sono disponibili per tutte le navi militari e gli aerei usati nel gioco.

SOTTOMARINI USA CONTROLLABILI

SEAWOLF CLASS: (classe SSN 21) Questo sottomarino Americano d'attacco è il più silenzioso sottomarino nucleare attualmente schierato. Con la sua furtività superiore, una velocità tattica più alta di altri sottomarini Statunitensi, e la sua struttura rinforzata, il Seawolf è sempre pronto per affrontare missioni di tutti i tipi come l'inserimento di Forze Speciali e l'attacco di minacce russe appostate sotto la calotta polare.

LOS ANGELES CLASS: (classe 688(I)) La spina dorsale della flotta, il 688(I) è uno dei più silenziosi sottomarini in attività oggi con armamenti avanzati. E' presente in numero sufficiente per assicurare in tutto il mondo la sua disponibilità. Importa le tue missioni preferite di 688(I) Hunter/Killer per giocarci in Sub Command. (Vedi Mission Editor/Importing Scenarios a p.162 del manuale.)

SOTTOMARINI RUSSI CONTROLLABILI

AKULA-I: La macchina Russa più simile al Los Angeles Class, il sottomarino Akula-I, silenzioso quasi come il 688(I). Con sei tubi di lancio esterni supplementari, è capace di portare armi aggiuntive.

AKULA-II: Il più silenzioso sottomarino nucleare russo esistente. A basse velocità sembra essere silenzioso o ancora più silenzioso del sottomarino Los Angeles. Anche questo dotato di sei tubi esterni supplementari per armi o contromisure, l'Akula-II è un avversario formidabile.

STRUTTURA DEL MANUALE – IN GENERALE

Questo manuale è diviso in 9 sezioni. Descritte brevemente sotto.

IL GIOCO IN GENERALE Una breve descrizione generale di base, un chiarimento di quello che si vede sulla mappa di Navigazione e nella Vista 3D, nonché una breve descrizione delle postazioni di tutta la nave.

MENU PRINCIPALE Come cambiare l'identità del giocatore, cominciare una missione singola, una missione di addestramento o una campagna, come usare il reference browser, una descrizione del registro dei giocatori, una breve descrizione di opzioni ed informazioni su come finire il gioco. Mission editor e Multiplayer sono trattati separatamente più avanti in questo manuale.

POSTAZIONI DELLA NAVE Si possono controllare tutte le stazioni dei sottomarini. Informazioni di base sull'utilizzo di ogni postazione sono seguite da una descrizione di come quella postazione funziona su ognuno dei tre sommergibili controllabili. I posti Interni dell'Akula-I e Akula-II sono identici. E' trattato anche come avvalerti del tuo equipaggio automatico.

| | |
|--|---|
| MULTIPLAYER | Istruzioni per hostare o partecipare a partite in multiplayer. |
| OPERAZIONI SPECIALI E PROCEDURE | Istruzioni per il lancio e il recupero di Forze Speciali ed i DSRV, schieramento di UUVS, posa di mine ed operazioni sotto il ghiaccio. |
| EDITOR DI MISSIONI | Istruzioni dettagliate su come usare l'editor per creare e compilare Missioni. |
| APPENDICE A | Glossario degli Acronimi |
| APPENDICE B | Glossario dei Termini |
| APPENDICE C | Tattiche |

IL GIOCO IN GENERALE

Come Ufficiale di un sottomarino, tu usi i vari sensori della nave per scoprire altre navi e sottomarini. Una volta che un contatto viene scoperto, devi stabilire la probabile identità del contatto. Usando le apparecchiature a tua disposizione, puoi classificare il contatto per determinare se è una nave neutrale, una nave o un sommergibile nemico, un contatto amico o un gruppo di balene.

I tuoi sensori includono un sofisticato Sonar attivo e passivo, Radar, Misure Elettroniche di Supporto (ESM) e un Periscopio. L'ESM, lo Stadimeter, ed il sonar a banda stretta (Narrowband) ti aiutano a classificare contatti. Il Target Motion Analysis (TMA) (analisi del movimento dell'obiettivo) ti aiuta a determinare la direzione e la portata del contatto, così come la sua rotta e la sua velocità. Queste informazioni servono per calcolare un'accurata soluzione di tiro quando diviene necessario colpire un contatto con un siluro o un missile dal Controllo di tiro.

In ogni missione ti è assegnato almeno un compito considerato critico che deve essere completato per assicurare un risultato soddisfacente della missione. Questi sono descritti nel brief della missione ed identificati come Obiettivi Critici (Critical Goals) nel Mission Status e nel Mission Debrief. Altri compiti sono di secondaria importanza. Questi sono identificati come obiettivi non-critici.

Devi completare i compiti assegnati mentre mantieni il tuo sottomarino abbastanza silenzioso ed avere l'abilità di fuggire se vieni scoperto. Puoi controllare tutte le postazioni, se desideri, puoi usare l'equipaggio automatico per assisterti nell'individuazione e classificazione dei contatti, ma tieni presente che non sono infallibili!

DEFINIZIONE DEI TERMINI

- In questo manuale 'clicca' si riferisce ad un click di mouse sinistro. 'click-destro' come click col tasto destro del mouse.



Simbolo di OK

- Per **OK** o **SI** riferisciti a questo disegno.



Cerchio Cancel

- **CANCEL** e **NO** sono assegnati invece al 'cerchio CANCEL'.
- Per la semplicità, i sottomarini **Akula-I** e **Akula-II** sono indicati semplicemente come **Akula** in questo manuale. Le loro interfacce sono identiche. Le loro prestazioni sono lievemente diverse.
- Un **contatto** è qualsiasi cosa scoperto visualmente o da uno dei sensori della tua nave. Un contatto è talvolta assegnato a una traccia (track). Un contatto o track, non dovrebbe essere confuso con un tracker (tracciatore).

- Un **tracker** (tracciatore) è un sistema usato per seguire automaticamente un segnale sonar assegnatogli. Quando un tracker (tracciatore) è assegnato ad un contatto sonar, anche chiamato track (traccia), aggiornamenti periodici sul contatto vengono rilevati e spediti al TMA. Un tracciatore non è una traccia, ma esso “traccia” una traccia.
- Ogni interfaccia del sottomarino si riferisce a contatti designati con parole lievemente diverse. In questo manuale qualsiasi riferimento su una **designazione alfanumerica**, un **Contatto ID**, o un **Track ID** si riferisce a designazioni assegnate. Questa designazione è una lettera seguita da un numero (es. S01, E01, R01,V01). Qualsiasi riferimento ad un numero S (Sierra) si riferisce ad un contatto Sonar, E si riferisce ad un contatto rilevato dal sistema ESM, R ad un contatto radar e V indica un contatto visuale. M corrisponde a contatti Master che sono contatti provenienti da diversi sensori uniti fra di loro.

NOTA: I comandi della tastiera descritti in questo manuale si riferiscono ai settaggi di default. Se hai cambiato il tasti nella pagina di Options>Controls, i comandi della tastiera elencati qui non saranno precisi.

3D E MAPPA DI NAVIGAZIONE

Tu comincerai ogni missione nella Postazione di Navigazione (Nav). Se desideri, puoi giocare la maggior parte del gioco direttamente da qui. La Nav è costituita da una mappa 2D dello spazio di battaglia, da una finestra 3D ridimensionabile e da un Data Display Indicator (DDI) che mostra informazioni sul contatto selezionato. Per una descrizione completa della Postazione di Navigazione, vedi Ship Stations/Navigation Station su p. 40.

QUELLO CHE VEDI NON SEMPRE E' REALE

A quelli a cui piace saltare al comando e cominciare giocare, diamo un avvertimento sulle viste 2D e 3D della mappa di Nav: quello che tu vedi sulla mappa 2D e 3D e leggi nel DDI è accurato esclusivamente come lo è la tua analisi delle informazioni disponibili e la tua abilità nella classificazione.

NOTA: È possibile vedere la posizione attuale di alcuni o tutte le piattaforme e gli edifici di una missione usando le opzioni di gioco Show Link Data, Show Dead Platforms e la Show Thruth. Le informazioni in questo manuale presumono che tu abbia disabilitato tutti gli aiuti. Per informazioni sulle opzioni appena menzionate vedi Main Menu/Options/Game a p. 29. Se tu selezioni il settaggio di Novizio durante l'installazione alcune delle opzioni sono abilitate e le descrizioni in questo manuale non saranno corrispondenti alla realtà.



Quando entri nel gioco il simbolo della tua nave, il sottomarino che stai comandando, è l'unico simbolo di contatto che appare sulla mappa di Nav fino a quando uno dei tuoi sensori capta un contatto e tu o il tuo auto-equipaggio lo marcate. Ad eccezione degli obiettivi di terra. Gli obiettivi di terra appaiono sulla mappa di Nav appena inizi del gioco. Obiettivi di terra (così come contatti di Collegamento) sono marcati con una designazione alfanumerica che comincia con la lettera L. Vedi Main Menu/Options/Game/Show Link Data a p. 30.

NOTA: Se tu hai selezionato il settaggio di Novizio, vedrai i simboli di alcune piattaforme alleate nell'area circostante ed il tuo Equipaggio sonar automatico comincerà a riportare i contatti. Selezionando il settaggio di Novizio abiliti l'opzione Show Link Data.

Una volta che il contatto è marcato o designato in uno dei tuoi sensori, un simbolo per il contatto appare sulla mappa di Nav alla fine di una linea di rilevamento. Tu selezioni il simbolo cliccandoci sopra. (Vedi Navigation Station/2D Map/Contact Symbols a p. 43.) Quando un contatto è selezionato sulla mappa di Nav, un oggetto 3D che rappresenta quel contatto appare nella finestra 3D. Finché tu non classifichi il contatto, solamente una grande bolla, o Area d'Incertezza, appare nella vista 3D. La bolla si estende sopra e sotto l'acqua e indica che tu non l'hai ancora classificato come contatto di superficie o subacqueo.

La classificazione è spiegata nel capitolo Ship Stations, sezioni Navigation Station, Sonar Narrowband, Periscope e Stadimeter. Una volta che dai al contatto una classificazione specifica, l'oggetto 3D che rappresenta la classe specificata appare nella finestra 3D.

Ricorda! Se classifichi erroneamente il contatto, quello che vedi non è quello che realmente dovrebbe essere! Per esempio se classifichi il contatto come una nave della crociera quando invece è un incrociatore russo Kirov, il simbolo del contatto sulla mappa di Nav è il simbolo per una nave di superficie neutrale. Quando il simbolo è selezionato, un modello di una nave da crociera si vede nella finestra 3D ed il DDI riporta il contatto come una nave della crociera.

Finché non è designata una classe specifica per un contatto, il simbolo del contatto, di solito il simbolo Unknown/Unknown (piattaforma ignota Type/Unknown alleato), appare alla fine di una linea di rilevamento (LOB). La lunghezza della LOB è predeterminata e non rappresenta la distanza attuale del contatto a meno che il contatto non è marcato dal Radar o dal Sonar Attivo. Finché questi sensori non forniscono una portata così come un rilevamento, il simbolo della mappa è messo alla fine di una LOB alla portata determinata dal sensore.

Usando il TMA tu puoi dedurre l'ubicazione del contatto con certo grado di accuratezza. Oltre all'ubicazione del contatto, tu puoi sviluppare anche una soluzione di tiro, o semplicemente una soluzione che consiste in una più precisa distanza, portata, velocità e percorso del contatto. Quando tu o il tuo equipaggio automatico date una soluzione per il contatto dalla postazione TMA, il simbolo del contatto sulla mappa di Nav si sposta nella posizione designata dalla tua soluzione e comincia a muoversi nella direzione ed alla velocità designata nella soluzione. Quando tu clicchi sul simbolo del contatto, tutte le informazioni disponibili sul contatto come la classificazione fornita da te o dal tuo equipaggio automatico appaiono nel DDI della mappa di Nav.

NOTA: Se tu dai al contatto una classificazione generica, per esempio Superficie Neutrale, e non viene assegnata nessuna classe specifica, una cornice che rappresenta una nave generica appare nella vista 3D. Una classificazione generica viene assegnata con l'opzione Type/Alliance dal menu di Contatto. Vedi Ship Stations/Navigation Station/Contact Menu a p. 45.

Sei nuovamente avvertito. Quello che appare nel 2D, 3D e DDI è tanto più accurato quanto lo sei tu!

VISTA 3D IN UN GIOCO DI SOTTOMARINI?

I Sottomarini moderni non hanno ancora il lusso di possedere finestre. Le uniche viste dei loro dintorni fisici sono dal ponte o attraverso il periscopio. Devono contare totalmente sui sensori sonar quando si trovano sotto la profondità di utilizzo del periscopio. Noi comprendiamo che per molti giocatori l'idea di un 3D in un gioco sottomarino è una incoerenza enorme. Per questa ragione, il 3D può essere disabilitato nella pagina Options>3D e può essere disabilitato da che hosta una partita multiplayer. Questo impedisce a tutti i giocatori dal vedere il 3D in quel partita. Vedi Main Menu/Options/3D a p. 30 e Multiplayer/Multiplayer Options a p. 157.

La vista 3D è attiva di default in Sub Command ed è visibile in una finestra sulla mappa di Navigazione.

VISTA GENERALE DELLE POSTAZIONI

Tutti i sottomarini controllabili hanno le stesse postazioni. Mentre ogni classe ha un aspetto e prestazioni diverse, la funzionalità delle postazioni è fondamentalmente la stessa. Quella che segue qui è una breve descrizione delle postazioni della nave disponibili in Sub Command. Per informazioni dettagliate su come usare ogni postazione, vedi Ship Stations partendo da p. 34.

TASK BAR

La Task Bar è disponibile alla base di tutte le postazioni e fornisce un Menu per passare alle altre postazioni della nave, un Menu per l'emissione dei più comuni comandi. Nel Task Bar, tu puoi cambiare anche profondità, direzione e la velocità, e vedere un rapporto dell'equipaggio, comunicazioni radio e multiplayer chat.

NAVIGAZIONE

Tu cominci il gioco nella Postazione di Navigazione. È qui che tu vedi una mappa dell'aerea della battaglia (La Nav Map). (Tu devi scrollare per vedere l'intero spazio.) Una volta che un contatto viene scoperto esso viene rappresentato come un simbolo sulla mappa di Nav. Tu imposti la classificazione di un contatto dalla mappa di Nav utilizzando il menu del tasto destro del mouse sul contatto (menu del Contatto) lo stesso vale se devi determinare la classificazione corretta della postazione Narrowband (banda stretta), ESM o postazione Periscopio / Stadimeter. Lo schermo di Navigazione contiene anche la finestra 3D per vedere i contatti selezionati, mentre informazioni note sui contatti selezionati sono disponibili nell'Indicatore dei Dati (DDI).

Usando in combinazione l'equipaggio automatico, la Task Bar, i comandi vocali e i comandi del menu del mouse è possibile giocare la maggior parte del gioco dallo Schermo di Nav. Informazioni su come giocare dal Nav Station ed usare Comandi vocali si trovano in questa sezione.

CONTROLLO DELLA NAVE

In ship control tu cambi e vedi la profondità, la direzione e la velocità del tuo sottomarino. Le antenne a rimorchio vengono estratte nello Ship Control, è da qui che tu conduci un'emersione di emergenza, manovri i piani di prua, ventili, carichi aria nei serbatoi ed apri e chiudi i serbatoi di zavorra principali. Anche il display dei trim è localizzato nello Ship Control. (Tu puoi cambiare la tua direzione, la velocità e la profondità da qualunque postazione usando la Task Bar, il menu della tua nave e i comandi vocali.)

SONAR: BROADBAND (a banda larga)

Broadband è la funzione sonar di default. Si usa per scoprire e seguire le tracce di rumore di frequenza banda larga emesse da navi e sottomarini. Sulla banda larga possono essere captati anche "Biologici" come balene e branchi di gamberetti.

SONAR: NARROWBAND (a banda stretta)

La funzione del sonar a banda stretta è quella di scoprire e seguire le tracce sonore di frequenza a banda stretta emesse da navi e sottomarini. La Postazione Narrowband è usata anche per classificare i contatti. Il segnale sonoro di un contatto selezionato viene paragonato con una biblioteca di segnali sonori noti. Vengono presentati solamente segnali simili per aiutare a determinare la fonte del suono più probabile.

SONAR: DEMON

Demon è un acronimo per definire Rumore Demodulato (Demon) . La postazione Demon è usata per determinare la velocità del contatto. Qui puoi determinare anche il numero di pale sul propulsore che può aiutarti a classificare il contatto.

SONAR: ATTIVO

In Sonar Attivo, emette impulsi singoli o una serie di impulsi. Gli echi che rimbalzano da un oggetto colpito sono usati per determinare direzione e la portata di quell'oggetto.

SONAR: INTERCETTAZIONE ATTIVA

L'Active Intercept Display fornisce informazioni su un'entità che sta emettendo impulsi singoli da un sonar attivo. Dà informazioni sulla direzione dell'entità che emette, l'intervallo tra gli impulsi, l'età dell'ultimo segnale e la forza del segnale. È probabile che conoscere la forza del segnale aiuti anche a determinare la prossimità relativa della fonte del sonar attiva.

SONAR: SSP

Il Profilo della Velocità del Suono (SSP) ti mostra la velocità alla quale il suono si propaga al variare della profondità dell'oceano alla tua posizione attuale. L'acqua tende a formare strati distinti di densità. Questi strati incidono sulle trasmissioni sonar. Sapere la posizione dello strato nella tua area è importante in quanto lo strato può incidere sulla tua abilità a scoprire navi nemiche e sottomarini, può anche aiutarti a nasconderti da loro.

TMA

La funzione di Analisi del Moto dell'Obiettivo (TMA) lavora in congiunzione ai quattro sensori principali della nave. Usando i dati del sonar, del radar, dell'ESM e del periscopio, il TMA ti aiuta a determinare la posizione di un contatto, la sua portata, la sua velocità e direzione. Queste informazioni sono necessarie per sviluppare una soluzione dell'obiettivo.

CONTROLLO DI TIRO: DISPLAY DELL'OBIETTIVO

Le funzioni disponibili nella Postazione del Controllo di tiro variano da classe a classe. Queste differenze sono descritte nella sezione Postazioni della Nave di questo manuale. In generale il pannello di Target Display (rappresentazione obiettivo) è usato per designare il contatto come bersaglio e selezionare il tubo e l'arma con le quale si vuole attaccare l'obiettivo. La traccia dell'arma può essere vista anche su una mappa e certe armi possono essere filo-guidate, abilitate o disabilitate da questa postazione.

CONTROLLO DI TIRO: PANNELLO DI LANCIO

Il tubo selezionato viene allagato nel Pannello di Lancio, la pressione viene equilibrata e il portellone aperto in attesa del lancio. A seconda della classe di sottomarino che stai comandando, puoi anche abilitare armi preselezionate o lanciare contromisure da questa postazione.

CONTROLLO DI TIRO: LANCIO DI CONTROMISURE (SOLO SEAWOLF)

Il tubo delle contromisure ed il tipo di contromisura sono selezionabili e lanciabili da qui. Se stai comandando un 688(I) o un Akula non c'è una stazione separata per le contromisure. Le contromisure sono lanciate dal Pannello di Lancio.

CONTROLLO DI TIRO: SCORTE DI ARMI

Da qui tu puoi ancora vedere l'inventario delle armi disponibile nella stiva e quelle caricate attualmente nei tuoi tubi.

RADAR

Il Radar emette onde elettromagnetiche di frequenza alta (microonde) che sono emesse dalla nave e si riflettono sugli oggetti per determinare posizione e portata. Questi dati, una volta appropriatamente assegnate, sono spedite poi alla Postazione TMA e alla mappa di Navigazione per l'analisi. Usa il radar per scoprire contatti di superficie, di terra e oggetti volanti a bassa quota.

RADIO/ESM

La Radio è il tuo collegamento con il mondo esterno. Possono essere ricevute comunicazioni in qualunque punto nella missione e possono includere compiti aggiuntivi o aggiornamenti supplementari. È importante portarsi a profondità di periscopio ed estrarre l'antenna della radio o spiegare il filo ad intervalli regolari durante la missione.

In questa postazione è anche disponibile il sistema di Misure Elettroniche di Supporto (ESM). Questo sistema passivo scopre trasmissioni elettromagnetiche delle altre navi quando l'albero di ESM è elevato sopra la superficie dell'acqua. Oltre a scoprire la direzione e il livello del segnale di trasmissioni del radar dalle altre navi, l'ESM compara anche questi segnali ad un database ed identifica la fonte della trasmissione.

PERISCOPIO/STADIMETRO

Col periscopio puoi scoprire e seguire le tracce dei contatti visivamente. Puoi anche fotografare un contatto per usarlo nella classificazione e determinare la sua portata e direzione con lo Stadimetro. Lo Stadimetro può essere raggiunto solamente alla postazione del Periscopio.

Lo Stadimetro accede a una biblioteca di piattaforme di superficie note e ti permette di accoppiare le fotografie fatte col periscopio a quelle nella biblioteca. Con l'eccezione della velocità del contatto, tutte le informazioni necessario per una soluzione di tiro accurata possono essere determinate con lo Stadimetro.

DISPLAY SOTTO IL GHIACCIO

Oltre al sonar Attivo ad alta frequenza che è utile per localizzare mine ed evitare ghiaccio, la nave trasporta equipaggiamenti specificatamente progettati per assisterti nella localizzazione delle variazioni in spessore del ghiaccio. Questo è importante quando si sta cercando un'area sicura per affiorare sotto il ghiaccio. Spiegazioni per l'affioramento sotto il ghiaccio si trovano in Special Operations and Procedures/ Under Ice Operations a p.152.

EQUIPAGGIO DI ASSISTENZA AUTOMATICA

Se sei nuovo della guerra sottomarina puoi aver bisogno del tuo equipaggio automatico per assisterti mentre impari il funzionamento delle postazioni della nave. Anche se sei un giocatore esperto, quando l'azione si fa calda e pesante potresti voler attivare uno o due aiuti dell'equipaggio per assisterti in alcuni nei compiti più difficili. Equipaggi automatici sono disponibili per Sonar (si occupa delle postazioni Narrowband e Broadband), TMA, Fire Control e Radar. Ma ricorda, come gli stessi umani, i tuoi equipaggi non sono perfetti! L'equipaggio automatico viene abilitato nel menu opzioni (seleziona Options>Crew) cliccando sull'etichetta della postazione per il quale un auto-equipaggio è disponibile. L'etichetta cambia avvertendo che l'auto-equipaggio è in servizio. Quando un settaggio di auto-equipaggio è disponibile per una postazione, il cursore cambia forma diventando un dito quando ti trovi sull'etichetta della postazione. Per informazioni specifiche sull'auto-equipaggio individuale, vedi Ship Stations/Auto Crewmen a p.146.

NOTA: Se selezioni il settaggio di Novizio quando installi il gioco o nella pagina Options>Crew tutto l'equipaggio automatico è per default attivo.

STATUS DELLA MISSIONE

Durante il procedere della missione puoi controllare lo stato dei tuoi obiettivi e compiti in qualsiasi momento. Lo schermo di Stato di Missione (**Mission Status**) fornisce il tuo punteggio corrente (Solo in missioni singole), lo stato degli obiettivi critici e non-critici così come un elenco di tutte le piattaforme che tu hai distrutto fino a quel momento.

- Premi ESC quindi clicca **Mission Status** dal System menu.
- Clicca OK per ritornare alla missione.

Sub Command Tip:

Prima di finire una missione, visita lo schermo Mission Status per assicurarti di aver completato tutti gli obiettivi critici e non-critici.

FINIRE UNA MISSIONE

Ci sono quattro modi per finire una missione ed entrare nel Mission Debrief. Due modi ti offrono l'opportunità di salvare la missione.

Salvare una missione ed uscire al Debrief:

- Premi ESC clicca **Save and Exit** nel Sistem menu (menu di Sistema). Il menu di Sistema può essere selezionato anche dal menu Nav Map. (clicca col destro sulla Nav map per accedere al menu.)
- Premi Ctrl + shift + S per mostrare il Save dialog. Quando esci dal Save Dialog, entri nel Mission Debrief.

Uscire direttamente al Debrief:

- Premi ESC clicca Uscita sul Sistem menu.
- Premi Q.

NOTA: Puoi salvare il gioco da qualunque momento senza uscire selezionando Ctrl + S

MISSION DEBRIEF

Nel Mission Debrief sono disponibili due opzioni: Status e Replay. Di default vengono mostrate informazioni sullo Stato.

- Clicca **Replay** sulla sinistra dello schermo per esporre la finestra del Replay.
- Clicca **Status** per ritornare alle Informazioni di Stato della Missione.
- Clicca **OK** per uscire al menu Principale (Main Menu).

SCHERMO DI STATO (STATUS SCREEN)

Questo schermo mostra le stesse informazioni di stato che erano visibili nello schermo di Stato della Missione durante il gioco. Queste informazioni sono anche disponibili nel Registro del Giocatore dopo ogni missione. Il risultato finale per la missione così come un elenco degli obiettivi e lo stato finale di ognuno è disponibile insieme all'elenco di tutte le piattaforme ed edifici che tu hai distrutto durante la missione.

REPLAY

Per vedere un replay della missione appena completata, clicca. Una prospettiva del campo di battaglia appare insieme ad un set di controlli. Questi funzionano come un VCR o i controlli di un registratore a nastro.

- Premi Shift + G per far apparire i nomi sulla mappa del Replay

MENU PRINCIPALE

Dal menu Principale di Sub Command tu puoi:

- Dare un nome al giocatore.
- Selezionare missioni singole, campagne o missioni multiplayer.
- Accedere al Mission Editor per creare o compilare i tuoi scenari.
- Vedere i dati dell'Istituto Navale Americano sulle navi e le armi disponibile in Sub Command.
- Accedere alle opzioni di gioco. In Options tu modifichi il gioco, il suono e il settaggio 3D, vedi o riassegna i tasti e configuri le opzioni multiplayer.

Dal menu principale tu puoi vedere anche il tuo registro nel Player's Log.

SCEGLI IL NOME

Scegliere un nome del giocatore

MISSIONI

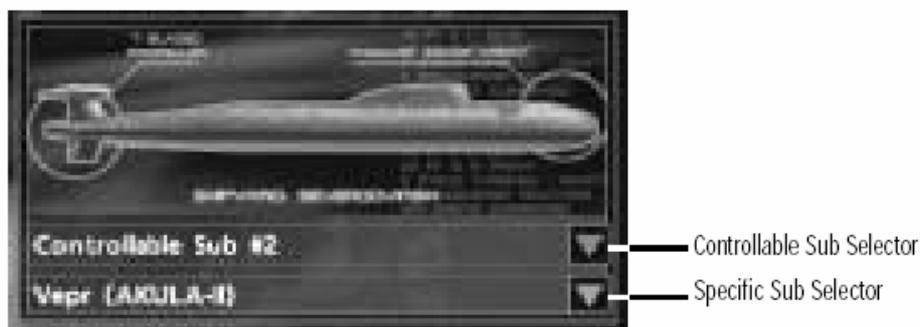
Cliccando su Missions del menu Principale accedi allo schermo delle Missioni. Da qui selezioni il tipo di missione che tu vuoi giocare, Addestramento, Missione Singola o Salvata e selezioni un titolo specifico della missione. per default vengono mostrate le missioni singole. Una breve descrizione della missione selezionata è disponibile nella finestra di Descrizione di Missione.

Tu devi selezionare anche un sottomarino da comandare nella missione. Questo lo puoi fare dalla finestra di Selezione Sottomarino nell'angolo destro superiore. I sottomarini disponibili differiscono da missione a missione. Alcune missioni hanno solo un sottomarino disponibile.



Finestra di Selezione del Sottomarino.

La Finestra contiene un disegno della classe del sottomarino selezionata e due elenchi a cascata. Quello superiore è chiamato Controllable Sub Selector. Quello più in basso è lo Specific Sub Selector.



Tutte le missioni hanno almeno un sottomarino controllabile. Se il creatore della missione ha aggiunto più di un sub controllabile ciascuno di questi è numerato e può essere selezionato nella Finestra di Selezione del Sottomarino.

Alcuni Sub Controllabili offrono al giocatore una scelta del sottomarino da comandare per un compito specifico. Le opzioni sono spiegate sotto.

Selettore dei sub (Controllable Sub Selector):

Quando è selezionata una missione puoi vedere uno, tutte o alcune delle seguenti opzioni nell'elenco a cascata Controllable Sub Selector:

SUB CONTROLLABILI:

Quando un sub controllabile (senza asterisco) è selezionato nel Selettore dei sub controllabili solo un sottomarino è disponibile per il comando. Il nome del sub è il solo della lista nel Selettore del sub. I compiti generali per questo specifico sub appaiono nella finestra dei compiti. Ci può essere più di uno sub controllabile in una missione. A ciascuno all'interno di una missione può essere assegnato un compito diverso.

* SUB CONTROLLABILI:

Quando un * Sub Controllabile (con un asterisco) è selezionato nel Selettore dei sub controllabili il selettore sub specifico è abilitato e il giocatore può scegliere di comandare qualunque sottomarino nell'elenco. Tutti i sub controllabili appaiono nell'elenco dello Specifico Selettore Sub nonostante il paese di appartenenza. Un sub di default appare come designato dal creatore della missione.

NOTA: Missioni con più di un sub controllabile possono essere giocate come Missioni Multiplayer. Il numero di sub controllabili in una missione determina il numero di giocatori che possono partecipare. Un numero appare di fronte al titolo della Missione Multiplayer indicando il numero di sub controllabili in ogni missione.

Selettore Sub Specifico (Specific Sub Selector)

Il nome del sottomarino che è presente nel Selettore Sub Specifico quando tu clicchi OK è il sottomarino che comanderai nella missione. Quando lo Selettore sub Specifico è abilitato tu puoi scegliere qualunque sottomarino nella lista.

MISSIONI DI ADDESTRAMENTO

Per facilitare la comprensione dell'uso delle più importanti postazioni della nave e delle funzioni in Sub Command, raccomandiamo di provare le missioni d'addestramento prima di procedere alle missioni singole o alle campagne.

NOTA: Le missioni di Addestramento riguardano solamente l'interfaccia del Seawolf. Le interfacce degli altri sub funzionano in maniera simile. Le differenze tra le varie interfacce vengono spiegate nel capitolo delle Postazioni della Nave di questo manuale.

Missione addestramento 1: Spiega l'interfaccia di gioco di base, le procedure di manovra dalla Task Bar e il Controllo della Nave.

Missione addestramento 2: Operazioni di base del sonar.

Missione addestramento 3: Analisi di Moto del Bersaglio (TMA), aggancio obiettivi e lancio armi dal Controllo di tiro.

La descrizione di una missione d'addestramento si può vedere quando selezioni il suo titolo nell'Elenco.

NOTA: Musica, effetti sonori, Risposte dell'equipaggio, e tutto l'auto Equipaggio sono disabilitati nelle Missioni addestrative.

Cominciare una Missione d'addestramento:

- I passi da seguire per cominciare un'addestramento sono gli stessi di quelli per avviare una missione eccetto il fatto che si deve selezionare Addestramento alla sinistra dello schermo e che tu puoi comandare solamente il sottomarino Seawolf.

MISSIONI SINGOLE

Cominciare una missione:

1. Clicca sul nome della Missione. Le Missioni Singole appaiono nella Lista di Selezione del Titolo della Missione. Le Stelle accanto alla missione selezionata denotano il livello di difficoltà, una stella (facile) quattro stelle (più difficile).
2. Clicca sul titolo della missione scelta. Una descrizione della missione selezionata appare nella finestra di Descrizione della Missione ed una mappa del campo di battaglia appare nella vista generale dell'Ubicazione della Missione. Una descrizione generale del sub di default appare nella finestra di Tasking (finestra dei compiti). (Compiti alternativi possono essere assegnati ad altri sub controllabili quando questi sono disponibili in una missione.)
3. Seleziona un'opzione dal menu a cascata del Controllabile Sub Selector. Il menu a cascata contiene l'elenco di sub disponibili nella missione. Se la finestra non si abbassa nella missione è disponibile solo un sub. Vedi Submarine Selection Window a p. 21.
4. Se il Sub Specific Selector è abilitato tu puoi scegliere di comandare qualunque sub altrimenti nell'elenco il sub mostrato è l'unico disponibile.
5. Per vedere altre missioni, seleziona il titolo di una missione differente.

6. Clicca CANCEL per ritornare al menu Principale.
7. Clicca OK se tu vuoi giocare la Missione selezionata. Il Brief della missione appare e mostra le informazioni complete.

MISSIONI SALVATE

Le missioni salvate sono accessibili dal menu di salvataggio sullo schermo della Missione.

1. Clicca SAVED per vedere i nomi di tutte le missioni salvate nella finestra di Selezione Missione.
2. Per caricare una missione Salvata:
 - Dallo schermo delle missioni, clicca su SAVED. Appare un elenco dei Giochi Salvati.
 - Clicca sulla missione che desideri continuare, quindi clicca OK.

BRIEF DELLA MISSIONE

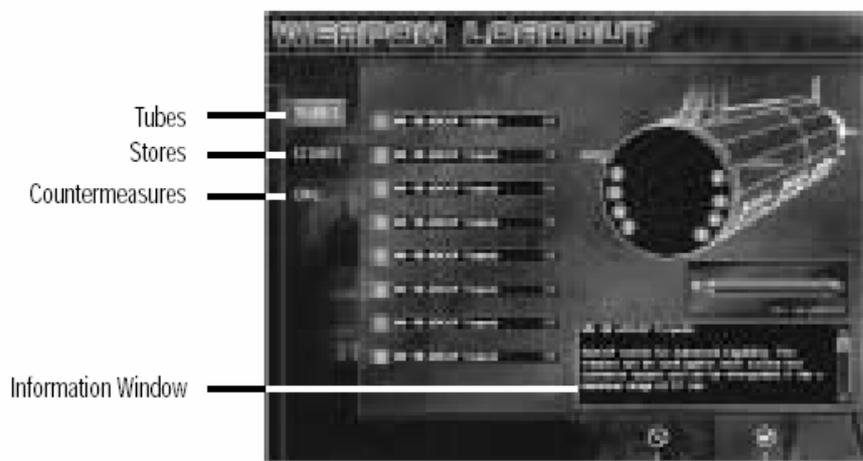
Lo schermo brief della missione riporta i compiti completi e l'opportunità di cambiare il tuo carico di armi.

1. Clicca WEAPON LOADOUT sul fondo dello schermo Brief della Missione per controllare o modificare il carico (loadout) della tua nave, per sistemare meglio le Armi che ti servono nella missione. Vedi Loadout sotto.
2. Clicca OK per cominciare la missione, o CANCEL per ritornare allo schermo di Selezione della Missione.



CARICO ARMI (WEAPON LOADOUT)

Dipende dal compito della missione se devi modificare il carico. Se devi cacciare e distruggere un sottomarino, Tu non vorrai i tuoi tubi pieni di missili per l'attacco di terra e i tuoi magazzini pieni di missili anti-nave. Il momento giusto per cambiare il tuo loadout è prima della partenza. Dal loadout armi tu puoi cambiare le armi caricate nei tubi, puoi cambiarne il numero, e immagazzinare le tue contromisure.



Le armi disponibili per ognuno dei sottomarini variano ma il metodo per cambiare il loadout è fondamentalmente lo stesso in ogni sottomarino. Il 688(I) ha un loadout supplementare per i tubi del lancio verticali e la classe Akula uno schermo addizionale per i tubi esterni.

Ogni qualvolta un articolo è selezionato nell'elenco a discesa sull'articolo selezionato appare una finestra delle informazioni.

Cambiare il carico in siluri e tubi VLS:

1. Nel brief della missione clicca **WEAPON LOADOUT**. Appare lo schermata delle Armi. Il loadout corrente è rappresentato da punti numerati, colorati su una sezione della nave. Il numero rappresenta il numero del tubo. Il nome dell'arma caricata in ogni tubo si può vedere nell'elenco associato ad ogni tubo. Il colore di un punto coincide col colore assegnato al tipo di arma.
2. Clicca sulla freccia nell'elenco a discesa associato a un tubo e seleziona un'arma dall'elenco per cambiare quella caricata.
3. Cambia loadout in Stores o Cm_s (contromisure) prima di cliccare OK.
 - Nel 688(I), clicca **VLS** per modificare il loadout del sistema di lancio verticale (VLS).
 - Nell'Akula, clicca sui Tubi Interni per cambiare il loadout dei tubi interni. Clicca nei Tubi Esterni per cambiare il loadout dei sei tubi esterni.
4. Clicca OK per accettare tutti i tuoi cambiamenti e ritornare allo schermo di Brief.
5. Clicca CANCEL per ignorare i cambiamenti e ritornare allo schermo di Brief.

Cambiare il numero e il tipo di arma stivata:

1. Clicca **STORES**. Viene mostrata una schermata sul tipo di arma che può essere caricata nel sottomarino insieme alla quantità stivata attualmente nei magazzini e nei tubi. Solo le armi stivate possono essere cambiate nello schermo Stores.
2. Clicca sulle frecce associate ad ogni tipo di arma per aumentare o diminuire il numero di quell'arma.
3. Sotto al magazzino si trova un'esposizione delle armi stivate, seguito dal numero totale di armi che è possibile portare sul tuo sub. Per esempio se tu stai comandando una classe di Seawolf il numero 48/52 vuol dire che ci sono attualmente 48 armi stivate ed è possibile stivarne fino a 52. Puoi aggiungere al massimo altre quattro armi.
4. Fai i cambiamenti desiderati al loadout prima di cliccare OK.
 - Clicca OK per accettare i tuoi cambiamenti e ritornare allo schermo di Brief della Missione.

- Clicca CANCEL per ignorare i cambiamenti fatti e ritornare allo schermo di Brief di Missione.

Cambiare il loadout delle contromisure:

1. Clicca **CMS** sulla sinistra dello schermo. Si vede uno schermata che mostra il loadout delle contromisure attuali. Il numero dei tubi delle contromisure interne ed esterne può variare a seconda della classe di sub che stai comandando.
2. Clicca sulla freccia di una contromisura e seleziona dall'elenco associato un tipo diverso per cambiare la contromisura caricata in quel tubo.
3. Fai i cambiamenti desiderati prima di cliccare OK.
 - Clicca OK per accettare i tuoi cambiamenti e ritornare allo schermo di Brief della Missione.
 - Clicca CANCEL per ignorare i cambiamenti.

NOTA: Il loadout modificato viene legato al nome del giocatore e diviene loadout di default per quel sommergibile per tutte le missioni seguenti che tu giocherai con quel nome.

CAMPAGNA

Clicca sul tasto Campaign per accedere lo Schermo di Selezione della Campagna. Da qui puoi scegliere un paese.

SCENARIO

Il Ministro della Difesa russo: "Una flotta sottomarina nucleare è il futuro delle forze armate. Il numero di carri armati e armi sarà ridotto, così come la fanteria, ma una marina militare moderna è una cosa totalmente diversa".

CNO TESTIMONIANZA DEL CONGRESSO: Casa del Comitato di Sicurezza Nazionale bilancio di Difesa, 1996 budget di difesa, 22 febbraio, 1995

“: ...I russi hanno oggi in mare sei sottomarini silenziosi quanto i 688(I), il nostro miglior sottomarino... . Questa è la prima volta che hanno sottomarini più silenziosi dei nostri da quando mettemmo in mare il Nautilus. Come sai, la silenziosità è tutto in un sottomarino da guerra”.

RISORGIMENTO RUSSO

Un nuovo governo ha assunto il potere in Russia con la promessa di ridare al paese una importanza internazionale come superpotenza mondiale. Le unità militari vengono ricostruite mediante un addestramento aumentato; la fabbricazione massiccia di armi, la ricerca e lo sviluppo provvedono a dare nuove capacità.

La punta di diamante di questo programma è la forza sottomarina russa che ha sofferto un declino dalla fine della guerra fredda. I sottomarini sono impegnati in operazioni di intelligence delle forze USA e per assicurare che i sottomarini americani non siano capaci di osservare le esercitazioni russe. I Russi sono particolarmente preoccupati di nascondere lo sviluppo di un nuovo sistema missilistico anti aereo.

Il comando Americano del Dipartimento della Difesa, il Dipartimento di Stato e le Agenzie di Intelligence hanno iniziato azioni di sorveglianza delle capacità russe e per determinare le loro intenzioni. I sottomarini sono fondamentali per ottenere clandestinamente le informazioni richieste.

Le regole di ingaggio (ROE) sono quelle del tempo di pace ma appena i russi aumentano le attività di preparazione gli incontri tra i due paesi diventano più frequenti e la possibilità di ostilità si intensifica. Il rischio di una guerra non dichiarata sotto la superficie aumenta ad ogni incontro.

Per contrastare le nuove capacità degli Akula-I migliorati e degli Akula-II, il comando della flotta Americana ha commissionato la classe Seawolf verso la fine degli anni novanta.

Anche questa classe fosse la più silenziosa e capace la sua costruzione è stata cancellata dopo i primi tre battelli. Solo due di queste unità sono attualmente in linea: la spina dorsale della flotta sottomarina statunitense rimane il 688i.

Le tensioni aumentano e le migliori unità delle due flotte sottomarine devono essere gli strumenti primari delle politiche nazionali. Comunque un sottomarino è solo la continuazione dell'intelligenza, creatività e volontà di vincere del suo ufficiale comandante.

Se hai l'abilità, la conoscenza e il carattere per comandare i sottomarini d'élite del mondo entra nella sfida di SubCommand.

ORGANIZZAZIONE DELLA CAMPAGNA

La campagna è divisa in quattordici missioni. Puoi scegliere di giocare tutte le tredici missioni della campagna come comandante di un classe Akula russo, di un U.S. 688(I) o di un Seawolf. Con piccole eccezioni (vedere descrizioni), le stesse missioni sono presenti in tutte le tre campagne; solamente la tua prospettiva, gli obiettivi e le capacità del sottomarino che comandi sono diverse. In ogni missione, un sottomarino ha un ruolo offensivo e l'altro ha un ruolo difensivo. La forza che si oppone può avere diversi sottomarini, ma tu non hai sommergibili alleati. Nonostante la scelta della nave, hai le stesse missioni richieste, anche se l'ordine potrebbe essere diverso.

In Sub Command, il fallimento nel realizzare obiettivi specifici non necessita di ripetere la missione. Ci saranno comunque, conseguenze rilevanti in missioni future che dipendono da come hai completato gli obiettivi importanti.

Le prime missioni richiedono l'appoggio di esercizi navali in acque alleate e missioni sotto coste nemiche per l'osservazione di operazioni navali e l'inserzione di Forze Speciali. Entrambe le forze sottomarine si concentrano sugli imminenti test del nuovo missile AA russo nelle prime missioni. Se i russi riescono a negare la conoscenza alle forze Americane delle caratteristiche di questa arma, in seguito la Flotta Settentrionale russa sarà molto più efficiente quando ci sarà un'eventuale battaglia.



Cominciare la Campagna:

1. Dal menu Principale, clicca su Campaign. Appare la schermata della Campagna.
2. Nella Finestra di Selezione della Campagna clicca sul nome del sottomarino che vuoi comandare per la campagna: Seawolf, 688(I) o Akula. I Nomi della missione appaiono nella finestra di Selezione della Missione.
 - Per vedere le missioni salvate clicca Saved Mission. Un elenco di missioni della campagna salvate appare nella finestra di Selezione della Missione.
3. Seleziona la prima (o la seguente se disponibile) missione in finestra di Selezione della Missione. Una descrizione appare nella finestra di Descrizione.
4. Puoi pilotare solamente un sub in ogni Campagna. Il nome del sub è mostrato nella finestra Specific Sub Selection.

NOTA: Per procedere alla prossima missione, devi completare con successo tutti gli obiettivi critici della missione. Obiettivi critici e non-critici sono elencati nello schermo Mission Status durante il gioco. Premi F10 durante il gioco per accedere alla schermata Mission Status o seleziona Mission Status dal menu di Sistema.

5. Clicca OK per passare al Mission Briefing o clicca CANCEL ritornare al menu Principale.
6. Il Mission Briefing è lungo diverse pagine. Premi "page down" per muoverti alla pagina seguente.
7. Al completamento del briefing nello schermo Mission Brief appare l'elenco dei tuoi compiti e l'opportunità di cambiare il loadout delle armi.
8. Clicca OK per avviare la missione o clicca CANCEL per ritornare allo schermo di Campagna.

MULTIPLAYER

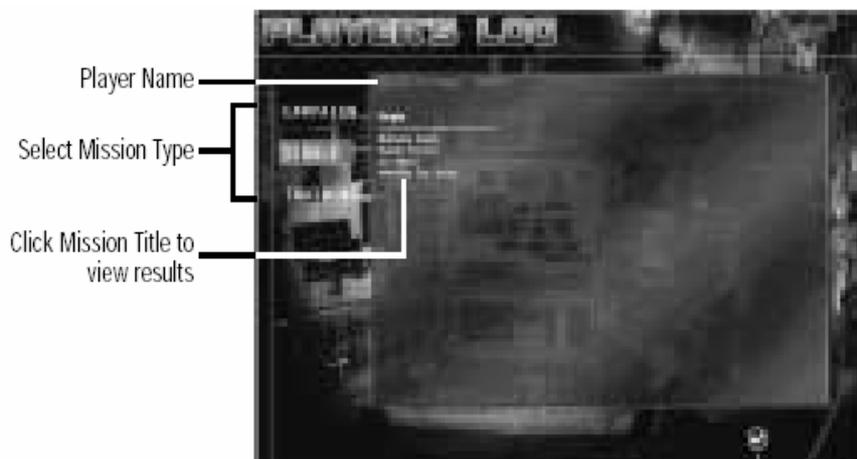
Sino ad otto giocatori si possono collegare via Internet o rete locale per creare alleanze e prendere parte a combattimenti contro avversari umani o guidati dall'IA del computer. Per informazioni, vedi a p.153.

EDITOR DI MISSIONI

Costruisci missioni singole o multiplayer dovunque nel mondo. Crea le tue missioni come desideri semplici o complesse ed includi eventi casuali, gruppi ed avversari così che il gioco sia ogni volta differente. Tu puoi mettere uno o diversi sottomarini controllabili nel tuo scenario e giocare da prospettive diverse. Avversari ed alleati possono essere creati dalla marina militare di sedici paesi diversi. Per informazioni precise, vedi Mission Editor a p.161.

PLAYER' S LOG

SubCommand mantiene un registro per tutti i giocatori che crei. Il registro mostra ogni missione tentata dal tuo giocatore attuale ed i risultati vengono esposto quando tu selezioni il nome di una missione specifica.



Le missioni sono raggruppate in categorie.

1. Alla sinistra dello schermo clicca sul testo desiderato per selezionare il tipo di missioni che vuoi vedere. Appare un elenco di tutti i titoli delle missione intraprese attualmente. Può essere necessario scendere giù per vedere tutti i titoli delle missioni. I risultati delle missione Multiplayer sono messi con quelli delle missioni singole.
2. Clicca sul titolo di una missione per vedere i risultati di quella missione. Le informazioni sono le stesse della schermata Mission Debrief alla conclusione della missione. Informazioni lievemente diverse appaiono indipendentemente dal Tipo di Missione.
3. Torna indietro nell'elenco del Gioco in fondo alle informazioni della missione per ritornare all'elenco delle missioni.

4. Clicca OK per ritornare al menu Principale.

OPZIONI

Selezionando opzioni dal menu Principale appare il menu delle Opzioni. Di default si vede la pagina Game Option. La scritta del tasto alla sinistra dello schermo indica il tipo di opzione disponibile. Clicca il nome della pagina delle opzioni che desideri vedere. Un box verde intorno al tasto indica la pagina selezionata.



Un segno nella casella associata all'opzione indica che l'opzione è **ON**.

GIOCO: setta il gioco e le opzioni della mappa di controllo. Sono disponibili le seguenti scelte:

Mostra piattaforme distrutte (Show Dead Platforms): Quando ON, tutte le piattaforme che sono distrutte al 100% vengono mostrate nelle loro posizioni attuali sulla mappa di Nav (navigazione) e la loro identità viene mostrata nella finestra 3D. Il contatto non deve essere distrutto da una piattaforma oltre che dalla tua nave, viene mostrato di simbolo del contatto sulla mappa Nav sia che l'hai o non individuato precedentemente.

Se tu hai precedentemente scoperto il contatto, il simbolo di questo rimane sulla mappa e si muove nella direzione e velocità designata dalla soluzione TMA anche dopo che la nave in oggetto è stata distrutta. Questo può dar luogo alla presenza di due simboli e due modelli 3D per lo stesso contatto quando quest'opzione è ON. Per esempio, supponiamo che tu abbia designato un contatto S01. Tu hai una soluzione TMA per S01 che lo mette in direzione 235 ad una distanza di 4000 yds ma il contatto vero si trova in direzione 239 ad una distanza di 5000 yds. Inoltre, tu hai classificato S01 come una fregata di classe di Krivak quando è invece una barca da pesca. Quando clicchi su S01 sulla mappa Nav appare il modello 3D di un Krivak. Ora supponi che tu lanci un siluro a S01 usando la tua soluzione di TMA. Siccome la tua soluzione è vicina alla posizione attuale del contatto il siluro colpisce il contatto e lo distrugge. Se tu stai guardando il siluro lo vedrai superare la tua soluzione di TMA nel 3D perché il contatto non è nella posizione corretta. Il siluro comunque procede e distrugge il contatto. Un simbolo per il contatto appare immediatamente nella posizione della piattaforma sulla mappa di Navigazione ed il modello di una barca da pesca distrutta appare nella Vista 3D. Il tuo simbolo di soluzione di S01 il Krivak rimane sulla mappa finché tu non vai al posto di TMA, selezioni S01 scelto e lo abbandoni.

Se Show Dead Platforms è OFF, tu non vedrai mai nel 3D quello che hai distrutto. Basandoti sul suono dell'esplosione e la perdita di un segnale in una data direzione tu puoi presumere di aver distrutto qualche cosa. Se tu vuoi essere sicuro di quello che hai distrutto senza attivare questa opzione, vai nello schermo Mission Status alla sezione Kills.

Mostra la verità (Show Truth): Quando ON, i simboli di tutti gli oggetti della missione appaiono sulla mappa di Nav sia che tu li abbia scoperti che non. Quando un contatto è selezionato sulla mappa informazioni accurate appaiono nel Data Display Indicator e nella vista 3D. Le informazioni nel DDI hanno una configurazione diversa che quelle viste quando Show Truth è su OFF.

Quando ON nessun Contatto ID si vede nel TMA o nell'elenco del controllo di tiro. Tu puoi agganciare contatti 'veri' solamente dalla mappa di Nav usando il menu del contatto, comando Engage With o facendo una Foto al contatto dal Fire Control Target Display.

Truth per default è OFF e deve essere abilitato qui o usando il comando della tastiera o nel Nav Map menu.

- CTRL + SHIFT + T abilita e disabilita la funzione.
- Dal menu della mappa di Nav seleziona Layers>Show Truth. Seleziona Layers>Hide Truth per spegnere di nuovo l'opzione.

NOTA: Un host in un gioco multiplayer può disabilitare la capacità Show Truth così che nessun giocatore può usarla.

Mostra Dati di collegamento (Show Link Data): Quando ON, contatti amici o alleati appaiono sulla mappa come simboli blu del corretto tipo di piattaforma. Finché queste informazioni sono fornite dal tuo collegamento o altre navi e satelliti, essi sono designati come rapporti collegati e hanno una designazione L sulla mappa di Nav e Controllo di tiro. Cliccando un contatto L sulla mappa appaiono le informazioni nel DDI, nella vista 3D mentre la posizione della piattaforma nella mappa dipende dall'ultimo rapporto di Collegamento. I Dati di collegamento vengono riportati con una certa dilazione di tempo così le localizzazioni non possono essere accurate ma hanno un alto livello di precisione. Le informazioni vengono aggiornate sulla mappa finché l'opzione è ON.

Se la Show Link Data è ON quando tu lasci una missione, sarà ON anche all'inizio della prossima missione.

Questa opzione può anche essere gestita come segue:

- SHIFT + CTRL + A abilita e disabilita l'opzione.
- Dal menu della mappa di Nav seleziona Layers>Show/Hide Link Data.

NOTA: I contatti di L non appaiono nella lista TMA. Alcuni siti a terra sono designati durante la creazione della missione come Auto Detect. Una postazione di terra così impostata è sempre visibile ed ha anche una L di designazione. Rimane visibile anche se i Dati di Collegamento vengono nascosti o disabilitati. L ed i contatti L appaiono nell'elenco del Controllo di tiro dell'Obiettivo (Fire control Target List).

Controllo di tiro Lancio Rapido (Fire Control Quick Launch): Quando ON il tempo per ricaricare le armi e le contromisure è ridotto come segue:

- Il tempo di scarico/carico armi passa da 16 - 18 minuti (dipende dal sub) fino approssimativamente a 35 secondi.
- Il tempo di carica passa da 8 - 9 minuti (dipende dal sub) a 20 secondi.
- Scarico/carico contromisure da quasi 6 minuti a 14 secondo.
- Carico contromisure da 3 minuti a 8 secondi.

Abilita consigli (Enable tool Tips): Quando ON il nome della schermata, del tasto o della funzione ed in qualche caso informazioni supplementari vengono mostrate quando il cursore passa sulle etichette del gioco, tasti ecc..

3D: Setta la risoluzione dello schermo gli effetti 3D e opzioni di controllo. Seleziona disabilita 3D per inattivare la vista 3D nelle missioni.

CREW (Equipaggio): Attiva o disattiva l'equipaggio automatico. Quando ON, l'auto-equipaggio svolge i compiti specifici seguenti:

Auto-equipaggio del Radar (Radar Auto crew): Quando ON, l'equipaggio automatico marca ed aggiorna tutti i contatti Radar finché il Radar è ON.

Auto-equipaggio TMA (TMA Auto crew): Quando ON, l'auto-equipaggio del TMA rintraccia i contatti, compie accertamenti di TMA, ed elabora Soluzioni di Fuoco per tutti i contatti designati.

NOTA: Quando la funzione sopra descritta è ON non puoi immettere soluzioni nella postazione TMA. Se tu provi a spostare il Regolo del TMA o immetti dati nel Trial Solution Field, il tuo TMA automatico se li modifica alle impostazioni da lui prefissate.

Auto-equipaggio Sonar (Sonar auto crew): Quando ON, l'auto-equipaggio Sonar marca i contatti sonar a banda stretta (Narrowband) ed assegna tracciatori (trackers). (i tracciatori appariranno nei display a banda stretta e larga). L'equipaggio comincia quindi classificando il contatto nella postazione a banda stretta. Una volta classificato il simbolo del contatto sulla mappa di Nav cambia forma per riflettere la classificazione determinata dall'auto-equipaggio Sonar. Tu puoi ancora assegnare un gruppo di appartenenza al contatto dal menu del contatto designato (Contact menu's Designate) Type/Alliance>Alliance Option. Vedi Ship Station/Navigation Station/Contact Menu a p. 45.

NOTA: Quando Sonar Auto Crewman è ON tu puoi ancora assegnare tracciatori e marcare contatti. In alcuni casi tu puoi essere più rapido di lui. Tu puoi anche trasportare il cursore del Narrowband per designare l'area della ricerca per l'auto-equipaggio Sonar.

Auto-equipaggio del controllo di tiro (Fire Control Auto Crew): Quando ON, l'equipaggio inizializza soluzioni adatte per il contatto.

NOTA: Sii consapevole che se tu designi un contatto come una nave di superficie quando invece è realmente un sottomarino, il controllo di tiro automatico crea soluzioni adatte ad una nave di superficie. Esso usa la tua classificazione e l'esistente soluzione di tiro per determinare le impostazioni adatte, anche se la tua classificazione e soluzione di tiro è sbagliata.

Per informazioni più dettagliate sulla funzionalità dell'Equipaggio Automatico, vedi Ship Stations/Auto Crewmen a p. 146.

- Un settaggio di Novizio abilita per default tutte le opzioni di Equipaggio Automatico.
- Un settaggio Avanzato disabilita per Default tutte le opzioni di Equipaggio Automatico.

Suono: Abilita i comandi vocali così come il suono del gioco e le opzioni della musica. Un elenco di comandi vocali inglesi sono disponibili in VoiceCommands.doc sul CD di sub command.

Controlli: Mostra l'assegnazione dei tasti per la mappa 2D, la vista 3D e le funzioni Generali del gioco. I tasti possono essere cambiati qui. Vedi Options/Changing hot key assignments sotto.

Multiplayer: Queste opzioni sono disponibili solamente per l'host del gioco multiplayer. Le opzioni che imposti qui sono valide quando tu hosti una partita. Se tu partecipi semplicemente a un gioco di Multiplayer alcune opzioni che tu hai messo qui vengono disabilitate. Quando tu hosti puoi impostare queste opzioni anche dalla Game Room. Vedi Multiplayer/Multiplayer Options a p. 157.

CAMBIARE L'ASSEGNAZIONE DEI TASTI

Cambiare L'assegnazione dei tasti dalle pagine Options>Controls:

1. Doppio-click nel testo dell'opzione che vuoi cambiare. L'opzione si accende ed il testo cambia colore.
2. Premi il tasto desiderato o la combinazione di tasti, un messaggio di avvertimento appare se il tasto o la combinazione sono già stati assegnati.
 - Clicca Sì per cambiare lo stesso i tasti.
 - Clicca No per mantenere i settaggi correnti.
3. Clicca OK sul fondo del menu Opzioni per accettare tutti i cambiamenti o CANCEL per ignorarli.

SALVATAGGIO E RIPRISTINO DELLE OPZIONI CAMBIATE

Salvare le opzioni cambiate:

- Clicca OK per applicare tutti i cambiamenti fatti su qualunque pagina. Il menu options si chiude.

Uscire dal menu options senza abilitare alcun cambiamento

- Clicca CANCEL. Il menu si chiude.

Rimettere le opzioni di default:

1. Clicca Default su ogni pagina per rimettere quel tipo di opzione alle impostazioni del gioco. Ogni tipo di opzione ha un tasto di Default separato. Alcune Opzioni hanno settaggi di Novizio e Avanzato.
2. Ci sono tre pagine di opzioni di Controllo. Vedi in cima allo schermo per selezionare una pagina delle Opzioni di Controllo. Cliccando Default su ognuna di queste tre pagine si reimpostano le opzioni di default su tutte le tre pagine.

DEFAULT PER NOVIZIO E AVANZATO

Alcuni tipi di opzioni sono accese o spente all'avvio a seconda di quello che hai scelto, Novizio o Avanzato durante l'installazione.

- Per cambiare da un settaggio ad un'altro o per ripristinare le opzioni originali se tu le hai modificate Seleziona Novizio Default o Avanzato default in ogni pagina che contiene questa opzione.
- Se una pagina ha solamente un tasto di Default, le opzioni default sono le stesse per giocatori novizi o avanzati.

NOTA: Questo manuale presume che sia selezionato Avanzati di Default. Se hai selezionato l'impostazione di Novizio, la tua esperienza è lievemente diversa da quella descritta in questo manuale. Per informazioni sull'abilitazione dei settaggi per il giocatore Novizio, leggi la parte relativa a Game e Crew Options e vedi Ship Stations/Navigation/Playing From The Nav Station a p. 50.

- **Default Avanzato** Disabilita tutte le opzioni eccetto Enabled Tool Tips. Nessun Auto-equipaggio viene abilitato.
- **Default Novizio** Abilita queste Opzioni: Show Link Data, Show Dead Platforms, e Fire Control Quick Launch. Tutte le opzioni di Equipaggio sono abilitate.

USNI REFERENCE

I dati dell'Istituto Navale Americano (USNI) sono stati usati come riferimento per le informazioni nel browser online USNI, e per i parametri usati nel database del gioco. Alcune variazioni dai dati USNI per scopi di gameplay sono annotate nel browser.

USO DEL BROWSER

Per accedere alle Reference Information dal menu Principale:

1. Clicca USNI Reference sul menu Principale. Si aprono le Informazioni del Browser.
2. Clicca sulla nazione desiderata e sul nome della piattaforma o il tipo di arma desiderato per avere notizie aggiuntive. Il browser mostra il testo per default.
3. Clicca Testo, Foto o 3D sulla sinistra.
4. Premi → (sulla tastiera) per modificare il paese selezionato o il tipo di arma.

Manipolare gli oggetti 3D nel browser:

- Premi SPACEBAR o qualunque freccia (tastiera) per fermare la rotazione dell'oggetto 3D.
- Premi S per riavviare la rotazione dell'oggetto.

CTRL + = Zumma sull'oggetto selezionato.

CTRL + - Rimpicciolisci l'oggetto selezionato.

CTRL + Freccia su Porta la telecamera sopra l'oggetto per una vista dall'alto.

CTRL + Freccia giù Porta la telecamera sotto l'oggetto dandogli una prospettiva dal fondo.

CTRL + ← Muove la telecamera in senso antiorario.

CTRL + → Muove la telecamera in senso orario.

5. Clicca l'icona della casa per ritornare all'indice.

6. Clicca OK per ritornare al menu Principale.



Mostrare il browser durante gameplay:

- Premi F11 oppure
- Premi ESC e poi USNI Reference dal Menu di sistema.
- Clicca OK per chiudere il browser e ritornare al gioco.

INFORMAZIONI SPECIFICHE SULLA PIATTAFORMA

Puoi accedere rapidamente alle informazioni su una piattaforma specifica nel gioco o nell'Editor di Missioni.

Durante il gioco:

1. Seleziona il contatto sulla mappa di Nav e premi ALT + I.

L'USNI Browser si apre sulla piattaforma selezionata. Considera che il browser fornisce informazioni sulla piattaforma come tu l'hai classificata. Se selezioni un contatto classificato da te come un Kirov, il browser mostrerà un Kirov, anche se il contatto è realmente uno Slava.

NOTA: Se la Show Truth è ON, il browser mostra invece il contatto corretto.

2. Clicca OK per ritornare al gioco.

Nell'editor di Missione:

1. Assegna un paese, classe e nome alla piattaforma. Seleziona l'icona sulla mappa e premi ALT + I Il browser si apre sulle informazioni della piattaforma selezionata.

2. Clicca OK per ritornare all'editor.

NOTA: Nessuna informazione è disponibile su edifici di terra, aerei civili e barche. Durante il gioco e nel Mission editor, il menu Principale del browser ti mostra se stai provando ad accedere ad informazioni su piattaforme-specifiche riguardo un contatto che non ha dati nel browser.

EXIT

Per uscire dal menu principale:

- Clicca EXIT. Appare un messaggio chiedendoti di confermare.
- Clicca OK per Uscire a Windows.
- Clicca CANCEL per tornare al menu principale.