Sommario

Introduzione 2

Per iniziare 3
Come installare il gioco, registrarsi e impostare un nome primario di battaglia

Comunità 5
Notizie, browser, forum, chat e posta elettronica

FAQ per principianti 10
Risposte alle domande più essenziali relative al gioco

Controlli e comandi 14
HUD, comandi di gioco, circuito comando e messaggi vocali

Equipaggiamento 22
Armature, armi, moduli, veicoli e attrezzi vari

Giocare 34
Missioni di addestramento, partite multigiocatore e con bot

Fare da host per una partita 37
Impostazione del server, opzioni di amministrazione, voto

Opzioni 40
Opzioni per video, grafica, audio, comandi e gioco

Riconoscimenti 43

Nuovo giocatore? Consulta le Newblood FAQ per una guida rapida!

Introduzione

Siamo nel quarantesimo secolo; nella zona selvaggia che si trova alla frontiera dello spazio umano, numerose tribù neo-barbare si affrontano per il possesso di nuovi mondi. I guerrieri delle tribù affrontano il combattimento, indossando armature semoventi e affidandosi all'abilità e al coraggio per conquistare la gloria.

Ora, però, le orde di BioDerm hanno invaso lo spazio tribale. Nonostante i tribali si vantino di essere i migliori guerrieri mai prodotti dalla stirpe umana, si stanno per scontrare contro una razza geneticamente modificata, concepita e selezionata per la battaglia. La posta in palio è enorme e nella zona selvaggia divampa un nuovo tipo di guerra.

Fazioni principali

BLOOD EAGLE
I Blood Eagle sostengono di discendere dai Cavalieri imperiali inviati per sottomettere le tribù secoli fa. La loro filosofia è semplice, ma brutale: annientare il nemico a qualsiasi costo.

DIAMOND SWORD
I contemplativi Diamond Sword amano tessere strategie nuove e innovative. Sostengono che la mente sia l'arma più efficace e seguono gli enigmatici insegnamenti del Maestro Illuminato.

HARBINGERS OF PHOENIX
Conosciuto in passato con il nome di "Figli della Fenice", questo gruppo elitario crede nell'imminente ritorno della Sacra Fenice e ha scatenato una guerra santa per portare tutte le tribù sotto la sua bandiera.

STARWOLF
Questa tribù di amanti della libertà un tempo era la più numerosa e diffusa, ma il primo attacco degli Horde li ha quasi sterminati. Solo il tempo dirà se sopravvivranno.

BIODERM HORDES
Soldati schiavi, prodotti e cresciuti artificialmente, i BioDerm una volta servivano l'Impero, ma ora combattono una lunga e sanguinosa guerra contro di esso e tentano di uscire dalla situazione di stallo in cui si trovano, appropriandosi delle ricchezze della zona selvaggia.

Per iniziare

INSTALLAZIONE DEL GIOCO

Quando inserite il CD-ROM nel lettore, apparirà la schermata dell'AutoPlay. Cliccate su INSTALL (installa) per dare inizio all'installazione. Seguite le istruzioni che appaiono sul video. Al termine dell'installazione appariranno due collegamenti a TRIBES 2 sul desktop e nella barra delle applicazioni. Quello chiamato T2 Solo and LAN Play (Gioca a T2 da solo o via LAN) serve per giocare da soli o in rete, mentre quello chiamato T2 Online Play (Gioca a T2 in linea) vi porta alla schermata di accesso per giocare con altre persone in linea.

REGISTRAZIONE

Quando entrerete per la prima volta in TRIBES 2, premete il pulsante Create Account (registrati). Accederete a una schermata contenente i seguenti campi:

- Login Name (nome di accesso)
- Warrior Name (Nome del guerriero)
- Password
- Confirm Password (Conferma la password)
- CD-Key (codice CD, che si trova sul retro della scatola del CD)
- E-mail address (indirizzo e-mail)

NOTA: dovete avere almeno 13 anni per registrarvi.

Dopo aver inserito le informazioni richieste, cliccate su Submit (invia) per inviare la registrazione ai relativi server e registrarvi per TRIBES 2. Se in seguito fosse vostra intenzione cambiare i vostri dati (se per esempio cambiate indirizzo e-mail) cliccate sul pulsate Update (aggiorna) che appare quando entrate, e potrete inserire i nuovi dati.

ACCESSO

Ogni volta che entrate in TRIBES 2, vi saranno chiesti il nome utente e la password. Se siete già registrati, inserite queste informazioni e scegliete LOGIN (accedi) per continuare il gioco. Il vostro computer può memorizzare queste informazioni, in modo che questa fase avvenga automaticamente. Non c'è bisogno del controllo di accesso per una partita in rete locale gestita da un altro giocatore o per le missioni per un giocatore, ma è necessario per il gioco via Internet.

IL MENU DI PARTENZA

Il menu Launch (partenza) è il vostro ingresso principale per TRIBES 2. Cliccate sulla barra Launch (partenza) nell'angolo in basso a sinistra per accedere al menu oppure selezionate uno dei pulsanti in fondo. Dopo aver scelto un'opzione, sul video ne appariranno altre, sotto forma di linguette, pulsanti e menu a discesa. Ogni volta che uscite da una partita, ritornerete al menu Launch (partenza). Potete chiudere una particolare schermata che avete aperto cliccando sul simbolo di chiusura nell'angolo superiore destro. La barra Launch (partenza) vi permette di riaprire tutto ciò che avete chiuso.

Se giocate da soli o in rete: partirete dalla schermata della sintesi della prima missione di addestramento (vedi pag. 34) e potrete accedere soltanto alle cartelle delle partite di addestramento o in rete. Nel primo caso, il vostro avatar dipende dalla campagna, mentre le partite in rete funzionano come quelle via Internet e potete personalizzare l'avatar nella schermata Warrior Setup (opzioni guerriero).

Se giocate on line: sono disponibili le funzioni della comunità: Game (partita), News (notizie), Forums (discussioni), E-mail (posta elettronica), Chat e Browser (vedi pag. 5-9). La schermata GAME (partita) contiene tre linguette:

* **Join Game (partecipa):** mostra i server che attualmente ospitano delle partite e alcune informazioni a essi relative (vedi pag. 36-37).

* **Host Game (gestisci):** vi permette di impostare il vostro server per gestire una partite di TRIBES 2 (vedi pag. 37-39).
* **Warrior Setup (opzioni guerriero):** vi permette di scegliere come si presenta il vostro avatar nel gioco.

Nelle partite individuali, su LAN e su Internet il menu presenta anche le seguenti opzioni:

* **Recordings (registrazioni):** registra le partite per rivederle in seguito.
* **Settings (impostazioni):** modifica in base ai vostri gusti le opzioni dell'hardware e del programma (vedi pag. 40).
* **Quit (esci):** Esce da TRIBES 2.

Warrior Setup (opzioni guerriero)

PICK A WARRIOR NAME (scegli un nome di battaglia): inserite il vostro principale elemento di riconoscimento all'interno del gioco. Potete avere solo un nome di battaglia alla volta: viene assegnato esclusivamente a voi e nessun altro può usarlo. Potete cambiarlo in qualsiasi momento, ma le modifiche sono annotate sulla pagina del vostro guerriero. Quando cambiate il vostro nome di battaglia, il vecchio può essere utilizzato dagli altri giocatori.

Potete avere quanti alias volete. Questi non sono riservati e sono indicati con un colore

diverso durante una partita. Gli alias possono essere cambiati in qualsiasi momento. Ogni volta che inizierete a giocare, sarà usato l'alias scelto nell'ultima partita.

SELECT APPEARANCE (scegli un aspetto fisico): scegliete una "pelle" per determinare a quale specie appartiene il vostro avatar, la tribù di provenienza (se è umano) e il sesso. La vostra scelta determinerà come apparirete agli altri giocatori in ogni scontro di TRIBES 2. Potete usare una pelle diversa per ogni nome che usate per giocare.

SELECT VOICE (scegli una voce): le opzioni della voce dipendono dal vostro aspetto fisico. La voce che scegliete sarà usata ogni volta che usate l'opzione Voice Bind (messaggi vocali, vedi pag. 17). Ogni voce ha una personalità precisa. Cliccate sull'icona dell'altoparlante per ascoltare la voce indicata e scegliete quella che vi piace di più.

Quando avete finito, cliccate su un'altra linguetta per scegliere se volete gestire una partita (Host Game) o partecipare (Join Game).

Comunità

IL BROWSER

Il Browser è lo strumento essenziale della comunità Tribes sul web. Usatelo per cercare giocatori di TRIBES 2 o intere tribù. I giocatori e le tribù possono inserire informazioni su se stessi, compresi i collegamenti a siti web esterni al gioco. Se siete l'amministratore di una tribù, il Browser vi offrirà delle opzioni aggiuntive.

BROWSER

Warrior Page (pagina del guerriero)

Quando vi registrate per la prima volta, TRIBES 2 creerà una pagina del guerriero usando i dati di registrazione. Se in seguito volete aggiornare questa pagina, potete entrarvi da quella della tribù o cliccando sul pulsante Edit (modifica) della pagina del vostro guerriero.

Tribe Page (pagina della tribù)

Consultate le pagine esistenti, oppure cliccate sul pulsante Create Tribe (crea tribù) del Browser e inserite le informazioni sulla vostra tribù. Questa pagina è un punto d'incontro per la vostra tribù e per chi vuole entrarvi. Avete anche la possibilità di inserire dei collegamenti HTML a pagine Web al di fuori del gioco. Se cliccate su uno di questi collegamenti, verrà attivato il browser Internet predefinito del vostro computer.

USO DEL BROWSER

Ricerca guerrieri

Se state cercando un determinato giocatore, cliccate su Warrior Search (ricerca guerriero presente sulla schermata del browser). Inserite il nome o parte del nome della persona che state cercando e cliccate su GO (procedi). Le informazioni appariranno in una cartella all'interno del Browser. Potrete vedere la storia del guerriero, le alleanze con le tribù e tutte le altre informazioni inserite nella sua pagina. Se il risultato della vostra ricerca non è un solo guerriero, scegliete quelli che volete vedere dall'elenco e saltate dall'uno all'altro cliccando sulle loro schede. Potete chiudere la schermata di una linguetta cliccando sul piccolo riquadro nell'angolo in alto a destra.

E poi?

Quando avete i dati di un guerriero, potete spedirgli un messaggio al suo indirizzo TRIBES 2 cliccando su Send E-Mail (manda e-mail), o potete aggiungerlo alla vostra lista amici (vedi a pag. 37).

Ricerca tribù

Questa ricerca funziona allo stesso modo. Cliccate su Tribe Search (ricerca tribù) e inserite il nome della tribù desiderata. I risultati appariranno nel Browser all'interno delle schermate delle linguette, come per la ricerca di guerrieri.

E poi?

Quando avrete trovato una tribù, potrete vedere se sta reclutando nuovi membri, consultare la lista degli individui che già ne fanno parte o mandare un messaggio a uno qualsiasi di loro. Se siete un amministratore di quella tribù, potrete

anche scegliere di espellere un giocatore o cambiare il grado di un membro.

Per mandare un messaggio a uno degli appartenenti alla tribù, selezionate il nome dall'elenco e cliccate sul pulsante E-Mail Player (manda un e-mail al giocatore); apparirà una finestra per scrivere l'e-mail (per maggiori dettagli vedi pag. 8).

CHAT

TRIBES 2 usa una normale chat Internet integrata nel gioco a cui potete collegarvi per dialogare con altri giocatori.

Accesso

Tutti i dialoghi on line si svolgono in "canali". Per entrare in una chat di TRIBES 2, selezionate Chat dal menu Launch (partenza) oppure cliccate sul pulsante a video, quindi cliccate su CHANNEL LIST (elenco canali) e selezionate un canale dall'elenco che apparirà, oppure scrivete il nome di un nuovo canale, che verrà creato automaticamente. Apparirà una linguetta per il nuovo canale. Sulla parte destra dello schermo vedrete i nomi dei giocatori attualmente presenti nel canale. Il creatore di un canale può utilizzare le CHANNEL OPTIONS (opzioni del canale) per impostare parametri come il moderatore,l'argomento e quantaltro.Vi potete trovare in più canali contemporaneamente, ma potrete visualizzare il traffico di messaggi di un solo canale per volta. Se seguite più canali, a ciascuno di essi corrisponderà una linguetta. Il canale attuale sarà evidenziato. Se volete passare a un altro, tor

CHAT

nate all'elenco dei canali per cliccare su quello che vi interessa, oppure selezionate una delle altre linguette sullo schermo. Per pubblicare un messaggio nel canale attuale, scrivetelo e premete INVIO. Quando siete pronti a lasciare il canale, cliccate sul pulsante di chiusura nell'angolo superiore destro della schermata di chat.

E-Mail (posta elettronica)

Questa funzione si raggiunge dal menu oppure usando i pulsanti presenti sullo schermo. La posta elettronica di TRIBES 2 funziona esattamente come i normali programmi di e-mail, ma non si possono mandare e ricevere messaggi da indirizzi al di fuori della comunità TRIBES. Potete mandare messaggi a tutti i membri della vostra tribù; per farlo, cliccate su NEW E-MAIL (nuovo messaggio) e cliccate sui pulsanti TO (destinatario) e CC (copia) per accedere alla lista di controllo, che vi permette di cercare altri giocatori e aggiungerli alla vostra lista amici.

TRIBES 2 vi permette di impedire ad altri giocatori di spedirvi messaggi. Per fare questo, cliccate sul pulsante Block Sender (blocca mittente) e inserite il nome del giocatore che volete escludere. Tutti i giocatori da cui non desiderate messaggi saranno elencati nella vostra Block List (lista di blocco), che potrete cambiare in ogni momento cliccando su Block List (lista di blocco) e cancellando i giocatori dai quali ora desiderate poter ricevere messaggi.

Per lasciare un filone di messaggi, cliccate su TORNA AGLI ARGOMENTI.

Forum (discussioni)

Entrate dal menu Launch (partenza). Quando appare la schermata dei Forum, cliccate su uno degli argomenti nella relativa lista per vedere i messaggi. All'interno di un particolare blocco (filone) di messaggi, per scorrere le intestazioni nella parte alta della schermata, usate i tasti cursore o la rotella del mouse. Il testo dei messaggi selezionati apparirà nella metà inferiore della schermata. Per inviare una risposta a un messaggio del forum, premete Reply (rispondi) e digitate il messaggio nella finestra che appare. Per iniziare una nuova discussione, tornate alla pagina degli argomenti e premete New Topic (nuovo argomento). Per aggiornare la schermata dei messaggi, cliccate su REFRESH (aggiorna).

FORUMS

Notizie

Questa pagina è un centro di scambio di notizie inviate da tribù e giocatori, ma anche dagli sviluppatori del gioco. Cliccate su SUBMIT NEW (invia notizia) se avete del nuovo materiale per la comunità, per esempio, un evento o un annuncio. Le notizie inviate appariranno solo quando saranno state approvate. Cliccate sui titoli sulla sinistra dello schermo per richiamare un dato articolo, oppure usate la barra di scorrimento a destra. Infine, il menu Web Links (link Web) vi permette di visitare diversi siti relativi a TRIBES, come www.tribes2.com, che è il sito Web ufficiale di TRIBES 2.

FAQ per principianti

COME POSSO IMPARARE A GIOCARE?

Completate la campagna di addestramento oppure create una partita in rete affrontando solo dei “bot” controllati dall’intelligenza artificiale. Cercate in linea dei server Newblood (principianti) in cui si trovino dei giocatori alle prime armi. Cercate suggerimenti su tattiche e gioco di squadra nei forum della comunità.

COME DEVO MUOVERMI?

Per correre, usate i tasti predefiniti (E-S-D-F; i comandi predefiniti appaiono a pag. 16). Per coprire velocemente grandi distanze, abbinate la corsa ai jet. Se saltate appena prima di usare i jet, farete molta più strada. Potete sia “rimbalzare” che alzarvi verticalmente e muovervi in avanti per guadagnare quota. Il mouse controlla la direzione in cui siete rivolti. Quando scendete a valle, tenete premuta la barra spaziatrice per “sciare” a una velocità maggiore; se lo farete bene, guadagnerete molto in mobilità.

Saltate nei veicoli usando i vostri jet. I controlli dei veicoli funzionano come i movimenti a terra, però i controlli dei jet azionano i postbruciatori. Uscite da un veicolo saltando fuori (il comando predefinito per saltare è la barra spazio).

NOTA: Alcuni mduli particolarmente ingombranti vi impediranno di entrare nell'abitacolo dei veicoli

COME SPARO?

Le icone poste sulla destra mostrano le vostre armi, e il numero accanto a ogni icona indica le munizioni disponibili per quell’arma. Premete i tasti numerici o “W” finché non vedrete un’arma pronta. Premendo “1”, per esempio, potrete utilizzare l’arma in cima al gruppo di icone. Sparate premendo il pulsante sinistro del mouse. Prendete la mira con il mirino, ma assicuratevi di puntare al vostro bersaglio.

Imparate a conoscere le vostre armi. Dato che i suoi colpi si disperdono con la distanza, la mitragliatrice è un’arma migliore a corto raggio, mentre il cannone a fusione può essere più preciso se qualcuno usa un puntatore laser per guidarlo sul bersaglio. Diverse armi sono pericolose da usare in acqua e potreste uccidervi, se non farete attenzione.

oppure spararagli con un'arma che faccia danni in acqua quando è facile che possano fare un bagno" must be "oppure fare fuoco con un'arma tattica proprio sotto i loro piedi, mentre stanno atterrando

DOVE PRENDO ARMI NUOVE E ALTRO EQUIPAGGIAMENTO?

Premete il tasto Invio del tastierino numerico per pre-selezionare l'equipaggiamento dalla schermata dell'inventario che apparirà. Potete salvare fino a 20 diverse configurazioni "preferite". Cominciate e "rinascete" sempre con l'armatura Scout e una dotazione standard, perciò dovrete usare una stazione inventario per equipaggiarvi in modo diverso

Schermata dell'inventario

Il prossimo passo è trovare la stazione inventario della vostra squadra. Andate a pag. 32 per vedere a cosa assomiglia. Quando la visiterete, riceverete qualsiasi configurazione che avrete selezionato e che è nella vostra schermata dell'inventario. NOTA: dovete scegliere la vostra configurazione prima di passare sulla piattaforma della postazione. Non potete scegliere l'equipaggiamento quando ci siete sopra!

Ricordate che alcune configurazioni hanno dei requisiti particolari. Per esempio, potete portare il fucile laser solo con un'armatura classe Scout e un modulo energia. Potete prendere il cannone a fusione solo con un'armatura classe "Juggernaut". Con l'armatura classe Scout potete portare al massimo tre armi, con la classe Assault quattro e con la classe Juggernaut cinque.

COME RIPARO QUALCOSA?

Usate i moduli di riparazione. Il kit curativo e il patch curativo possono curare voi, ma niente altro. Premete "Q" per usare il kit. Il patch è "monouso" e si usa passandoci sopra durante il gioco. Il modulo di riparazione vi trasforma in un medico. Come qualsiasi modulo, si attiva premendo "R". Potete medicare voi stessi, i vostri compagni o anche riparare l'equipaggiamento danneggiato. Il modulo di riparazione ha un raggio d'azione molto ridotto, perciò cercate di arrivare vicini al vostro "paziente". Se non avete dei bersagli nel vostro raggio, il modulo di riparazione agirà su di voi.

COME USO I MODULI?

Premete "R" per attivare o disporre un modulo. I moduli di energia e munizioni sono sempre attivi.

COME PIAZZO L'EQUIPAGGIAMENTO? (torretta d'arrivo, stazione, telecamera, ecc.)

Premete "R" e guardate in basso di fronte a voi. L'oggetto sarà sistemato dove punta il mirino. Se ricevete un messaggio d'errore, vuol dire o che state guardando qualcosa di troppo vicino (come un muro), oppure state guardando troppo lontano. Non potete sistemare oggetti su altri oggetti come le stazioni inventario o i veicoli. Potete trasportare un solo dispositivo posizionabile alla volta, perciò dovrete fare diversi viaggi verso una stazione inventario, se avete piani ambiziosi per il vostro perimetro.

COME USO LE MINE E LE GRANATE?

Per lanciare una mina premete "B", per lanciare una granata premete "G". Tanto più a lungo terrete premuto il tasto, tanto più lontano arriverà il lancio.

DOVE È LA BASE NEMICA?

Su tutte le mappe, la base nemica è segnalata da un punto di navigazione rosso sulla vostra bussola. I punti di navigazione appaiono sull'HUD come piccoli triangoli.

COME CREO I MIEI PUNTI DI NAVIGAZIONE?

Premete "C" per entrare nel circuito comando. Cliccate col pulsante destro del mouse in un punto qualsiasi della mappa e scegliete Set Waypoint (crea punto di navigazione). Quando tornate alla schermata di gioco (premendo ancora "C"), l'HUD visualizzerà il vostro nuovo punto di navigazione.

COS'È UN SERVER?

Un server è un computer che si comporta come un messaggero con tutti i giocatori che partecipano al gioco, mandando dati e posizioni e coordinando gli eventi di gioco. Quando partecipate a una partita, usate un server che faccia da tramite fra voi e gli altri giocatori e vi permetta di scambiare dati.

COSA SONO IL RITARDO DI RETE E LA PERDITA DI PACCHETTI?

Il tempo di "ping" è il tempo che impiegano le informazioni ad andare dal vostro computer fino al server e a tornare indietro. È ciò che definisce il ritardo di rete. Quanto più breve è questo tempo, tanto più basso è il ritardo e tanto più fluida è l'azione di gioco.

La perdita di pacchetti si verifica quando il cammino delle informazioni che viaggiano su Internet viene rallentato per qualche motivo. Se il tasso di perdita di pacchetti è alto, avete un problema di ritardo nelle risposte e il gioco diventa "a scatti".

COME SI REALIZZA UN BUON GIOCO DI SQUADRA?

SIATE CONSAPEVOLI DEGLI OBIETTIVI. Ogni partita di TRIBES 2 ha obiettivi diversi, come in Capture the Flag (CTF, cattura la bandiera) o Siege (assedio). Assicuratevi di avere le idee chiare sugli obiettivi della vostra squadra. La schermata di caricamento presenta una sintesi della missione.

ORGANIZZATEVI. Coordinatevi con il resto della squadra. Scegliete un comandante e seguite i suoi ordini. Non pensate solo a voi stessi: una squadra affiatata lavora molto meglio di un'armata Brancaleone.

SCEGLIETEVI UN RUOLO. TRIBES 2 è un gioco di squadra, perciò sarete molto più efficienti se avrete un ruolo specializzato. Che compito volete? Medico? Prendete un modulo di riparazione. Cecchino? Attrezzatevi con un fucile laser e una riserva d'energia. Difesa della base? Procuratevi un'armatura classe Juggernaut e piazzate delle torrette. Pilota? Vi serve un veicolo. Fate sapere alla vostra squadra quello che state facendo e chiedete al comandante se ha bisogno di qualcuno per qualche ruolo scoperto.

COMUNICARE. Mantenete i contatti con la squadra usando i messaggi vocali e le comunicazioni col microfono. Ricordate: un buon gioco di squadra richiede comunicazione!

USATE I DISPOSITIVI POSIZIONABILI. Piazzate le torrette per difendere la vostra base o circondare quella nemica. Seguite i movimenti del nemico con i sensori e piazzate le mine con astuzia. Costruite una stazione inventario o una base avanzata vicino al luogo in cui si svolge l'azione.

Controlli & comandi

HEADS-UP DISPLAY (VISORE PROIETTATO, HUD)

1. Indicatore di energia: indica l'energia disponibile per alimentare i jet o le armi che lo richiedono. Un segnale di segnatura termica abbinato a questo indicatore indica la probabilità che i missili vi possano agganciare. Il livello di energia appare in blu, la segnatura termica in rosso.

2. Indicatore di integrità fisica: indica lo stato della vostra integrità fisica; quando il livello scende a zero, morite.

3. Bussola: indica in che direzione siete orientati (N-S-E-W). Al centro si trova l'indicatore di allarme dei sensori, che lampeggia in rosso quando un sensore nemico vi rileva. Infine, il contatempo indica quanto timer resta in una partita oppure a che punto è un conto alla rovescia.

4. Icone armi: mostrano le armi e le munizioni rimaste.

5. Icona granata: vi mostra il modulo attuale.

6. Icona mina: vi mostra quante mine state portando.

7. Icona kit curativo: vi mostra il numero di kit curativi di cui disponete.

8. Icona localizzatore: vi mostra il numero di localizzatori.

9. Icona modulo: vi mostra quante granate state portando.

10. Finestra chat: mostra messaggi di testo e vocali provenienti dagli altri giocatori, oppure gli annunci di qualche uccisione, nonché l'ordine più recente inviato dalla vostra squadra. Può essere impostata per visualizzare quattro, otto o dodici linee. Nelle missioni di addestramento, mostra l'obiettivo attuale.

11. Finestra dei punti: indica i punteggi dei singoli giocatori e della squadra.

12. Reticolo: mostra dove punta l'arma che state utilizzando e quanti colpi vi sono rimasti.

13 Punto di navigazione: il punto di navigazione vi indica gli obiettivi della missione, fornendovi la direzione e la distanza in metri. Non confondetelo con i triangoli dell'IFF (spiegato sotto). I punti di navigazione 13. sono verdi, a meno che indichino basi nemiche. Se un punto di navigazione si trova fuori dal vostro campo visivo, lo vedrete apparire lungo il bordo dello schermo.

14. Finestra elenco ordini: mostra un elenco degli ordini attualmente assegnati alla vostra squadra. Appare solo quando è stata attivata.

15. Indicatore IFF: il sistema IFF (identificazione amici/nemici) sovrappone un triangolo a ogni guerriero rilevato dalla rete di sensori della vostra squadra. Rosso = nemico. Verde = compagno di squadra.

16. Icona di identificazione radio: identifica i compagni di squadra che stanno in quel momento usando il microfono.

Icona del ritardo di rete: appare nella bussola quando il vostro collegamento al server è incerto a causa dei ritardi di trasmissione. Se la vostra connessione si interrompe, l'icona rimane accesa per segnalarvi la fine della partita.

CONTROLLI E ASSEGNAZIONI PREDEFINITE DEI TASTI

Armatura

Avanti = E
Indietro = D
Spostamento a sinistra = S
Spostamento a destra = F
Lanciare una granata = G
Posare una mina = B
Posare un localizzatore = H
Usare/posizionare modulo = R
Usare kit curativo = Q
Lanciare un'arma = CTRL-W
Lanciare un modulo = CTRL-R
Visuale libera = Z
Comunicazioni vocali = V
Ridimensionare finestra di chat = P (4, 8 o 12 linee)

Usare l'arma = Pulsante sinistro del mouse
Usare i jet = Pulsante destro del mouse
Saltare = Premere brevemente la barra Spazio
Sciare = Premere a lungo la barra Spazio
Far scorrere la finestra di chat = PagSu/PagGiù
Chat globale = U
Chat con la squadra = Y
Zoom avanti/indietro = A
Impostare lo zoom = Z
Attivare/disattivare punti di navigazione personali = F6
Attivare/disattivare punti di navigazione di missione = F7
Attivare/disattivare ordini = F8
Attivare/disattivare localizzatori = F9

Veicolo (si muove come l'armatura, se non indicato diversamente)

Entrare nel veicolo = Saltare nella postazione dell'equipaggio o del passeggero
Imbardata = Asse X del mouse
Uscire dal veicolo = Barra Spazio
Beccheggio = Asse y del mouse
Postbruciatori = Pulsante destro del mouse (in movimento orizzontale)
Jet verticali = Pulsante destro del mouse (se fermo)

Scelta dell'arma (le posizioni delle armi seguono l'ordine delle armi nell'ambito dei Preferiti)

Arma 1 = 1
Arma 2 = 2
Arma 3 = 3
Arma 4 = 4
Arma 5 = 5

Laser di puntamento = L
Cambiare arma = Rotella del mouse
Arma 1 del veicolo = 1
Arma 2 del veicolo = 2
Modulo di riparazione (se l'avete) = R, poi pulsante sinistro del mouse

Inventario

Schermata dell'inventario = Invio TastNum
Accesso rapido ai Preferiti 1-10 = Corrispondente tasto numerico del tastierino numerico
Accesso rapido ai Preferiti 11-20 = CTRL + corrispondente tasto numerico del tastierino numerico (esempio: numero 15 = CTRL + 5 TastNum)

Ordini

Accettare ordine attuale = Invio
Rifiutare ordine attuale = Backspace
Elenco ordini = N

Accettare ordine selezionato = Invio
Rifiutare ordine selezionato = Backspace
Ordine eseguito = MAIUSC-C

Far scorrere l'elenco verso l'alto = Freccia in su
Far scorrere l'elenco verso il basso = Freccia in giù
Attivare/disattivare circuito comando = C
Zoom avanti = A
Zoom indietro = Z
Spostare la mappa verso l'alto = Freccia in su / E
Attivare/disattivare "Objectives" (obiettivi) = 5
Spostare la mappa verso sinistra = Freccia a sinistra / S
Spostare la mappa verso destra = Freccia a destra / F
Centrare su un oggetto = Q
Attivare/disattivare quadro sensori = W
Ripristina elenco ordini = MAIUSC-X.
Attivare/disattivare "Players" (giocatori) = 1
Attivare/disattivare "Tactical" (tattica) = 2
Attivare/disattivare "Support" (supporto) = 3
Attivare/disattivare "Waypoints" (punti di navigazione) = 4
Spostare la mappa verso il basso = Freccia in giù / D
Scegliere puntatore/mano/zoom = Barra spazio
Attivare/disattivare scritte = T
Attivare/disattivare telecamera = B

Tasti rapidi del circuito comando

Attaccare = A
Posizionare stazione inventario =I
Difendere (oggetto) = D
Attivare canale di comunicazioni via microfono = X
Sopprimere le comunicazioni radio, scritte o vocali dall'atrio
Bombardare (presso) = B
Posizionare sensori = S
Posizionare torrette = T
Incontrare (presso)=M
Creare punti di navigazione=W

Varie

Console = \
Aprire Editor = CTRL-E
Editor di mappe = F11 (quando l'editor è aperto)
Editor GUI = F12 (quando l'editor è aperto)
Iniziare votazione = dall'atrio
Votare SÌ = Ins
Votare NO = Canc
Cattura una schermata = STAMP
Ritornare all'atrio = ESC
Guida = F1
Schermata punteggi = F2
Suicidio = CTRL-K
Attivare/disattivare visuale esterna = TAB

Messaggi vocali

I messaggi vocali sono dei brevi messaggi preregistrati che potete usare per comunicare con la vostra squadra. Ci sono anche battute sarcastiche e complimenti che potete indirizzare alla vostra squadra o ai giocatori avversari. Alcuni messaggi sono "trasmessi via radio", in modo che possano essere ascoltati dagli altri giocatori a qualsiasi distanza si trovino; altri sono delle urla che possono essere udite solo dai giocatori nelle vicinanze.

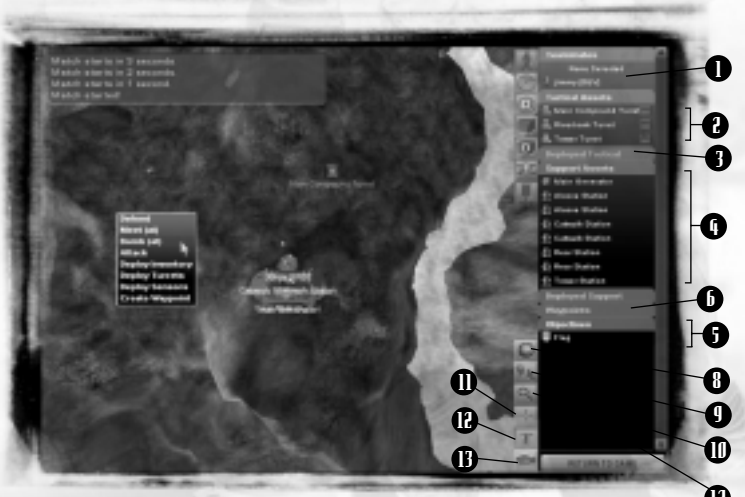
Per usare i messaggi vocali, premete "V" in modo da visualizzare il menu delle categorie e sceglietene una premendo il tasto corrispondente. Accederete a un altro menu dal quale potrete scegliere la vostra frase finale. La maggior parte dei messaggi richiede una sequenza di tre lettere, come V + A + A per ordinare l'attacco, ma spesso ne servono quattro, come V + S + A + A per dire "Sì, sto attaccando".

Chat di gioco

La chat di gioco vi permette di inviare dei messaggi di testo agli altri giocatori. Premete “Y” per mandare un messaggio solo alla vostra squadra, o “U” per mandarlo a tutti i giocatori (chat globale). Dopo aver scritto il vostro messaggio, premete “Invio” per inviarlo.

Circuito Comando, CC

Il circuito comando, abbreviato con CC, è una funzione caratteristica di tutte le armature. Mette a disposizione una rete per coordinarsi con i compagni, impartire ordini, creare punti di navigazione e controllare gli oggetti di cui la squadra dispone. Gran parte del CC è composto da una mappa; in alto a destra ci sono le icone lista, che consentono di accedere a menu relativi a giocatori, equipaggiamento e obiettivi. In basso a destra ci sono le icone di manipolazione della mappa, con cui il giocatore può regolare le impostazioni del CC e della mappa.



Circuito comando

1. Lista compagni di squadra - Elenca tutti i guerrieri nella vostra squadra.

2. Lista risorse tattiche- Elenca le torrette e i veicoli.

3. Lista risorse tattiche posizionate - Elenca gli oggetti tattici posizionati.

4. Lista risorse di supporto - Elenca le stazioni, i sensori e i generatori.

5. Lista risorse di supporto posizionate - Elenca gli oggetti di supporto posizionati.

6. Lista punti di navigazione - Elenca i punti di navigazione correnti.

7. Lista obiettivi - Elenca gli obiettivi correnti.

8. Copertura dei sensori - Attiva/disattiva una rappresentazione della copertura della rete di sensori.

9. Scorrimento della mappa - Passa a uno strumento "mano" per muoversi nella mappa.

10. Zoom mappa - Ingrandisce una zona selezionata della mappa.

11. Centratura della mappa - Centra la mappa sull'oggetto selezionato; se non è selezionato nulla, premendo questo pulsante si centra la mappa sulla zona della missione.

12. Testo mappa - Attiva/disattiva le indicazioni testuali degli oggetti sulla mappa.

13. Attiva la visuale della telecamera - Attiva/disattiva una telecamera puntata sull'oggetto selezionato. Gli oggetti gravemente danneggiati o distrutti non possono essere associati a una visuale. LIENHYPERTEXTE non è selezionato nulla, la telecamera trasmette solo rumore video.

Uso del circuito comando (CC)

Premete "C" per richiamare il CC. Usate i tasti cursore per spostarvi al suo interno. Potete anche usare il pulsante di scorrimento della mappa e usare il puntatore a forma di mano per muovere la mappa con il mouse.

Liste di categoria

Le categorie in alto a destra del CC rappresentano le risorse e gli obiettivi della squadra. Quando aprite una lista vi vengono presentate le informazioni corrispondenti e potete selezionare singoli individui o gruppi, impartire ordini o utilizzare funzioni come la visuale telecamera. Cliccate sull'icona della categoria per aprire una lista e il suo contenuto apparirà sulla mappa. La lista scompare quando chiudete la lista.

Potete selezionare un oggetto nella lista cliccando sul suo nome o selezionandolo sulla mappa con un doppio clic. Quando avete selezionato un oggetto potete impartire degli ordini o fissare un punto di navigazione, se queste azioni sono appropriate. Potete deselezionarlo cliccando ancora sul suo nome. Scegliendo un qualsiasi oggetto singolo sulla mappa si cancellano tutte le altre scelte.

Impartire ordini
Per inviare un ordine a un compagno di squadra, cliccate col pulsante destro sul suo nome nel CC. Scegliete un ordine dal menu a discesa che appare, poi cliccate col pulsante sinistro sull'obiettivo che volete assegnare al giocatore. ESEMPIO: se volete che un giocatore ripari un generatore danneggiato, selezionatelo nell'elenco del CC, poi cliccate sul generatore e selezionate Repair (ripara) dal menu ordini. Selezionate più compagni di squadra trascinando un riquadro sopra questi o selezionando diversi nomi tenendo premuto il tasto MAIUSC. In tal modo, potrete dare ordini a tanti guerrieri come se fossero uno solo.

Per inviare un ordine a tutta la squadra, cliccate con il pulsante destro sull'obiettivo nella mappa e selezionate un ordine.

Creare i punti di navigazione
Per creare un punto di navigazione per un giocatore, selezionatelo o dalla mappa o dalla lista e cliccate col pulsante destro sul punto della mappa in cui volete piazzare il punto di navigazione. Dal menu a discesa selezionate Create Waypoint crea punto di navigazione o premete "W". Se create punti di navigazione diversi per ogni giocatore, appariranno solo sull'HUD del giocatore per il quale sono stati creati. Cancellate un punto di navigazione cliccandoci sopra col pulsante destro del mouse dal menu Waypoint (punti di navigazione) del circuito comando e selezionando Delete Waypoint (cancella punto di navigazione).

Controllare le torrette
Prendete il controllo di una determinata torretta cliccando sull'icona accanto al suo nome nella lista risorse tattiche. Se un altro giocatore ne ha già preso il controllo, l'icona indicherà che la torretta non è disponibile. Quando controllate una torretta, la vostra visuale diventa quella dell'HUD del mitragliere. Premete ESC per tornare al CC.

Controllare le telecamere
Per seguire un compagno o un oggetto della squadra con la telecamera, selezionate l'oggetto e cliccate sul pulsante Camera View (visuale telecamera). La finestra della telecamera visualizzerà l'oggetto selezionato. Se l'oggetto si muove, il pulsante Map Centering (centramento della mappa) ordina alla telecamera di seguire l'oggetto. Se, per esempio, volete seguire lo Shrike di un compagno con la vostra telecamera, selezionatelo nel CC e attivate la visuale relativa. Usate il mouse per regolare l'angolazione. Controllate le altre telecamere dal CC allo stesso modo in cui controllate altre risorse come le torrette.

ACCETTARE GLI ORDINI

Quando viene impartito un ordine, questo appare nell'elenco ordini del giocatore, e sul suo HUD compare un punto di navigazione. Se un guerriero non accetta un

ordine, il punto di navigazione svanisce, ma rimane sull'HUD di tutti gli altri guerrieri che accettano l'ordine. Per rifiutare un ordine premete fl o ignoratelo. Per accettarlo, premete INVIO prima che svanisca.

Premete "N" per attivare l'elenco ordini nell'HUD o nel CC, che mostra i dieci ordini più recenti. Per accettare un ordine dall'elenco, usate i tasti freccia per indicarlo e premete INVIO per accettarlo (o fl per rifiutarlo). Riceverete il punto di navigazione per raggiungere il vostro nuovo obiettivo.

COMUNICAZIONI RADIO

TRIBES 2 supporta la comunicazione vocale in tempo reale. Avete bisogno di una cuffia con microfono per utilizzare questa funzione. La comunicazione si svolge attraverso canali radio e avviene solo tra compagni. TRIBES 2 utilizza solo due canali, perciò possono trasmettere solo due persone alla volta. Quando un giocatore parla o prova a parlare, il suo nome sarà visualizzato sull'HUD. Un'icona verde accanto al suo nome significa che potete ascoltarlo perché ha trovato un canale libero. Un'icona rossa, invece, vuole dire che ha provato a parlare, ma che i canali erano entrambi già occupati.

Attivare e disattivare le voci via radio

La prima volta che iniziate una partita di TRIBES 2, a ogni giocatore è assegnato lo stato "silenziato", perciò non potete sentirlo. Per poter ascoltare un determinato giocatore, raggiungete la sezione Settings (impostazioni) dal menu Launch (partenza), cliccate sulla linguetta SOUND (suono) e quindi attivate l'opzione ENABLE MICROPHONE (abilita microfono). Passate alla linguetta GAME SETTINGS (impostazioni di gioco) e troverete tre interruttori radio in posizione abilitata. Verranno spiegati più diffusamente a pag. 41-42.

Per disattivare manualmente il silenziamento di un giocatore, raggiungete l'elenco dei giocatori, in basso a sinistra nella schermata dell'atrio, cliccate con il pulsante destro sul nome desiderato e scegliete UNMUTE (disattiva silenziamento). Quel giocatore potrà di nuovo comunicare con voi. Per silenziare un giocatore che può trasmettervi, seguite lo stesso processo, ma stavolta scegliete MUTE (silenzia). Potete anche silenziare i messaggi vocali o scritti degli altri giocatori. I nomi dei giocatori silenziati appariranno nell'elenco dei giocatori in grigio scuro. Una colonna dell'elenco dei giocatori indica se un altro giocatore vi ha silenziato.

Il silenziamento dura finché non lo modificate nuovamente: se lunedì silenziate il giocatore X , questi rimarrà silenziato anche quando voi ricomincerete a giocare a TRIBES 2 venerdì.

Equipaggiamento

ARMATURE

Le armature motorizzate fanno il lavoro più duro durante le battaglie tribali e assicurano la mobilità, la protezione e la potenza di fuoco. Più l'armatura è pesante, tanto meglio resiste agli attacchi nemici e può portare più armi e munizioni, sacrificando però velocità e agilità.

ARMATURA CLASSE SCOUT

Protezione: bassa
Mobilità: alta
Armi trasportabili: 3 armi principali
Capacità speciali: la sola classe di armature in grado di portare il fucile laser. Può pilotare tutti i veicoli.
Limitazioni: non può portare il cannone a fusione, il lanciamissili, il modulo inventario, i moduli torrette Landspike o Spider-Clamp e il modulo torretta di base.

ARMATURA CLASSE ASSAULT

Protezione: moderata
Mobilità: moderata
Armi trasportabili: 4 armi principali
Capacità speciali: può pilotare tutti i veicoli tranne il graviciclo.
Limitazioni: non può portare il cannone a fusione o il fucile laser.

ARMATURA CLASSE JUGGERNAUT

Protezione: alta
Mobilità: bassa
Armi trasportabili: 5 armi principali
Capacità speciali: la sola classe di armature in grado di portare il cannone a fusione.
Limitazioni: non può portare il fucile laser, non può pilotare veicoli.

ARMI PRINCIPALI

CARABINA
Una carabina a impulsi coerenti di energia. La carabina è l'arma classica delle battaglie tribali.
Munizioni: illimitate: alimentate dall'armatura.
Vantaggi: alta velocità di fuoco, lungo raggio, non viene danneggiata dall'acqua, ignora gli scudi, i colpi rimbalzano a corto raggio.
Svantaggi: infligge danni limitati. Il consumo di energia può pregiudicare la mobilità.

MITRAGLIATRICE
la mitragliatrice vomita una scarica di micro-razzi esplosivi che fanno rapidamente a pezzi il bersaglio.
Munizioni: limitate.
Vantaggi: alta velocità di fuoco, infligge danni importanti a breve distanza, i proiettili si aprono "a rosa".
Svantaggi: inefficace nel lungo raggio, breve ritardo fra la pressione del grilletto e la scarica di colpi.

PFE, PROIETTORE A FLUSSO DI ELETTRONI
Il PFE è Un'arma a energia a corto raggio.
Munizioni: illimitate, alimentate dall'armatura.
Vantaggi: consuma la riserva di energia del bersaglio, indebolendo gli scudi e intralciando la mobilità.
Svantaggi: infligge danni limitati, consuma energia ed è inutile sott'acqua.

CANNONE A FUSIONE:
Nessun'altra arma può eguagliare la capacità distruttiva del cannone a fusione.
Munizioni: limitate.
Vantaggi: infligge danni spaventosi, fuoco indiretto, può essere usato con il puntatore laser di un compagno di squadra.
Svantaggi: può essere trasportato solo da un'armatura classe Juggernaut, bassa velocità di fuoco.

LANCIAGRANATE
Quest'arma può scagliare le granate molto più lontano di quanto possano i guerrieri.
Munizioni: limitate.
Vantaggi: infligge danni spaventosi, fuoco indiretto, le granate possono rimbalzare attorno agli angoli, può essere usato con un puntatore laser.
Svantaggi: difficile da puntare.

FUCILE LASER
Il fucile laser è un'arma letale nelle mani di un cecchino.
Munizioni: illimitate, alimentate dall'armatura.
Vantaggi: infligge danni rilevanti (soprattutto quando colpisce la testa), altissima velocità del "proiettile", raggio praticamente illimitato.
Svantaggi: bassa velocità di fuoco, ogni colpo consuma tutta l'energia dell'armatura, necessita di una riserva di energia, infligge dei danni proporzionali alla riserva di energia, può essere trasportato soltanto dall'armatura classe Scout.

LANCIAMISSILI
Usata soprattutto contro i veicoli, quest'arma lancia dei missili a lungo raggio con un sistema di guida.
Munizioni: limitate.
Vantaggi: infligge danni impressionanti, lungo raggio, può agganciare e inseguire il bersaglio, può essere usato con un puntatore laser.
Svantaggi: richiede del tempo per agganciare il bersaglio, bassa velocità di fuoco.

FUCILE AL PLASMA
Quest'arma spara sfere di plasma surriscaldato che esplodono a contatto con il bersaglio.
Munizioni: limitate.
Vantaggi: infligge danni impressionanti, discreta velocità di fuoco, non risente degli scudi.
Svantaggi: movimenti del proiettile lenti, inutile in acqua.

LANCIA SHOCK

La lancia shock è un'arma da combattimento ravvicinato che funziona solo a brevissima distanza.
Munizioni: illimitate: alimentate dall'armatura.
Vantaggi: danni rilevanti se colpisce il bersaglio da dietro.
Svantaggi: raggio molto corto, poco efficace negli attacchi frontali o laterali, inutile sott'acqua.

SPINFUSOR

O Stormhammer, spara una carica discoidale altamente esplosiva.
Munizioni: limitate.
Vantaggi: infligge danni impressionanti, lungo raggio, il disco può rimbalzare sull'acqua.
Svantaggi: bassa velocità di fuoco.

PUNTATORE LASER

Il puntatore laser non fa danni, ma direzionandolo verso un bersaglio lo "illumina", facilitando il puntamento di un compagno equipaggiato con un lanciagranate, con un lanciamissili o con un cannone a fusione.

ARMI SECONDARIE

GRANATA

Bomba a tempo lanciata da un guerriero; ognuno dispone di sei granate come parte della dotazione standard.

GRANATA A CONCUSSIONE

Questa granata infligge danni limitati, ma produce una grande onda d'urto che spazza via i guerrieri dal luogo dell'esplosione e può strappargli via armi e moduli.

GRANATA RAZZO

Usa una carica termica a combustione lenta per produrre luce. Viene usata per segnalazioni luminose o per confondere il sistema di guida di un missile e allontanarlo dal suo bersaglio.

GRANATA ABBAGLIANTE

Sono bombe a mano che accecano i guerrieri (sia amici che nemici) che si trovano vicino all'esplosione. La gravità dell'accecamento dipende dalla vicinanza; è inefficace oltre i 20 metri.

MINA

Un guerriero può trasportare fino a tre mine. Una volta piazzata, una mina si nasconde nel terreno e si attiva. Da quel momento, esploderà quando un qualunque guerriero o veicolo entrerà nel raggio dei suoi sensori.

MODULI ARMATURA

La scelta dei moduli armatura ha una grande importanza nel determinare il ruolo di un guerriero. Attivate o disattivate il modulo premendo "R". I moduli di energia e munizioni non richiedono l'attivazione.

MODULO MUNIZIONI

Accresce la capacità di trasporto di munizioni della vostra armatura, ma non ha effetto sulla riserva di energia dell'armatura.

MODULO INVISIBILITÁ

Quando è disattivato, questo modulo disturba i sensori, in modo che chi lo porta sia invisibile ai sensori di impulsi. Quando viene attivato, rende l'utilizzatore invisibile (per esempio, alle telecamere e ai giocatori). Non ha effetto sui sensori di movimento. Le torrette posizionabili non possono rilevare un guerriero nascosto da questo modulo.

MODULO ENERGIA

Accresce la velocità di rigenerazione dell'energia, aumentando la mobilità e l'utilità delle armi alimentate dalla cella energetica. Necessario se si usa il fucile laser.

RIPARAZIONI

Il modulo di riparazione riporta gradualmente un oggetto o un giocatore alla piena integrità. Per riparare qualcosa, dovete avere dell'energia disponibile e trovarvi negli immediati paraggi. Premete "R" per accedere al proiettore di riparazione del modulo, puntatelo verso il bersaglio e azionatelo con il pulsante sinistro del mouse. Usandolo senza scegliere un bersaglio, lo farete agire su di voi.

MODULO DISTURBATORE

Quando non è attivo, questo modulo non produce nessun effetto. Quando è attivato, invece, genera un campo di circa 30 m di raggio e nasconde TUTTI i giocatori all'interno da qualsiasi osservazione MECCANICA (telecamere e sensori a impulsi e di movimento). Perciò le torrette non potranno sparare a una persona protetta da questo dispositivo, anche se gli altri giocatori potranno vederla. NOTA: i triangoli colorati di identificazione IFF non appariranno per chiunque si trovi all'interno del raggio d'azione, perciò siate prudenti!

MODULO SCUDO

Quando è attivato, questo modulo vi offre una protezione totale da qualsiasi danno, tranne quelli inflitti dal PFE, dalla carabina e dalla lava. Questa protezione dura fino a quando c'è energia disponibile.

MODULI POSIZIONABILI

Questi moduli sono sistemati a discrezione dell'utilizzatore. Per piazzare un modulo posizionabile mirate a una superficie piatta vicino a voi (tranne i moduli armi torretta base, che richiedono una torretta) e premete "R".

ARMI TORRETTA BASE

Questo modulo permette a un guerriero di cambiare l'armamento di una torretta della base per personalizzarne le difese. Ad esempio, potete combinare torrette antiaeree e cannone al plasma, se ritenete che siano più efficaci. Ogni tipo di armamento costituisce un modulo diverso. Solo le armature classe Assault e Juggernaut possono trasportarlo. Vedi pag. 33 per altre informazioni sulle torrette della base.

STAZIONE INVENTARIO REMOTA

Solo le armature media e pesante possono trasportare questa versione ridotta della piattaforma inventario della base. I compagni possono ottenere qualsiasi tipo di equipaggiamento da questa stazione, tranne le armature o un'altra stazione inventario remota.

SENSORE REMOTO DI MOVIMENTO

Questo oggetto rileva i movimenti all'interno di un raggio limitato. Non può essere disturbato, ma un guerriero che si muova lentamente e con cautela può ingannarlo. È utile soprattutto per rilevare i nemici occultati.

SENSORE REMOTO A IMPULSI

Questo sensore è un radar avanzato che fornisce dati alla rete di sensori della squadra, proprio come i sensori della base. Estendendo la rete dei sensori, si aumenta la portata effettiva delle torrette.

TORRETTA SPIDER-CLAMP

Questa torretta rileva i suoi bersagli usando un sensore a impulsi. È meno potente della Landspike e può essere piazzata sulle pareti di qualunque edificio (interne ed esterne, perfino i tetti) o su qualsiasi sasso, ma non su terreno aperto.

TORRETTA LANDSPIKE

Questa torretta usa un sensore a impulsi per rilevare i bersagli. Dispone di scudi più resistenti e di una maggiore potenza di fuoco rispetto alla torretta Spider-Clamp. Non può essere piazzata su rocce o superfici artificiali, ma deve essere posata su terreno pianeggiante.

ZAINETTO ESPLOSIVO COMANDATO A DISTANZA

Dopo aver piazzato questo potente esplosivo, l'utilizzatore può farlo esplodere premendo "R". Una volta postato, l'ordigno ha bisogno di qualche istante per attivarsi.

ALTRE ATTREZZATURE

LOCALIZZATORE

Questo oggetto trasmette indicazioni di posizione all'HUD della vostra squadra, per prendere di mira più facilmente il punto contrassegnato. Dunque, diventa molto più semplice prendere di mira il punto dove si trova il localizzatore. Premete "H" per piazzare un localizzatore. Premendo subito il tasto "H" una seconda volta, senza spostare il reticolo, potete passare dalla modalità puntamento alla modalità marcatura.

TELECAMERA POSIZIONABILE

Questo oggetto fornisce un collegamento visivo alla rete di sensori. Non può vedere attivamente i guerrieri che usano l'invisibilità. Per usarla, scagliatela come una granata. Si fissa ai muri o ad altre superfici e da quel momento si usa come ogni altra telecamera cui si acceda con il CC.

KIT CURATIVO

Un oggetto monouso, trasportato dall'armatura, che ripristina la salute dell'utilizzatore; premete "Q" per attivarlo.

PATCH CURATIVO

Il patch curativo è un oggetto monouso che funziona come il kit curativo, solo che per attivarlo bisogna passarci sopra. Non può essere trasportato.

VEICOLI TERRESTRI

Nell'era dell'antigravità questo tipo di veicoli potrebbero sembrare obsoleti, ma i tribali trovano molti modi per utilizzare queste macchine robuste, spesso in compiti delicati.

GRAVICICLO CLASSE WILDCAT

Preferito dai cecchini e dai ladri di bandiere, il Wildcat è un "Terragrav" costruito per procedere rasoterra a velocità impressionante. I migliori piloti di Wildcat si guadagnano reputazioni invidiabili: spericolati senza paura.... o psicopatici totali.
Equipaggio: 1 (pilota) solo con armatura classe Scout!
Velocità: alta
Protezione: bassa
Armamento: nessuno

GRAVICARRO CLASSE BEOWULF
Molto ben armato e con delle robuste protezioni, il Beowulf è un'impressionante piattaforma mobile d'assalto, capace di attraversare terra e acqua con la stessa facilità.
Equipaggio: 2 (pilota, mitragliere)
Velocità: moderata
Protezione: alta
Armamento: dispone di mitragliatrici e di un cannone a fusione montati su torretta. Premete "W" per passare da una arma all'altra, oppure "1" per le mitragliatrici e "2" per il cannone a fusione.

BASE AVANZATA CLASSE JERICHO
Lenta, ma molto ben protetta, la Jericho trasporta una stazione inventario e consente a una squadra di insediare una base in pressoché qualsiasi punto della mappa. Una volta raggiunta la sua meta, la base avanzata mette in opera il suo equipaggiamento.
Equipaggio: 1 (pilota)
Velocità: bassa
Protezione: alta
Armamento: torretta missili (solo una volta arrivata a destinazione)
Equipaggiamento: piattaforma inventario, modulo disturbatore (sempre attivato)

VEICOLI TURBOGRAV

I Turbograv permettono ai tribali di volare velocemente attraverso i terreni più accidentati. Pesantemente corazzati e ben armati, questi veicoli da combattimento aereo sono difficili da fermare se non si dispone di una difesa ben coordinata.

CACCIA CLASSE SHRIKE
Lo Shrike è spesso reclutato come veicolo anti-Turbograv. Comunque la sua agilità e le sue carabine pesanti lo rendono abbastanza efficace anche nel ruolo di supporto. Dispone anche di un insieme di sensori avanzati che si collegano al circuito comando e forniscono informazioni dettagliate sui movimenti del nemico.
Equipaggio: 1 (pilota)
Velocità: alta
Protezione: moderata
Armamento: doppia carabina pesante

BOMBARDIERE CLASSE THUNDERSWORD

Il Thundersword è in grado di portare sul campo di battaglia un'imponente potenza di fuoco ed è particolarmente efficace contro i bersagli forniti di scudi.

Equipaggio: 3 (pilota, bombardiere, mitragliere di coda)
Velocità: moderata
Protezione: alta
Armamento: bombe al plasma coerente, torretta ventrale con carabine doppie
Note: il bombardiere controlla la torretta, le bombe e il laser che identifica i bersagli per il pilota. Premete "W" per passare da un'arma alle altre, oppure "1" per controllare la torretta e "2" per le bombe.

TRASPORTO CLASSE HAVOC

L'Havoc permette il trasporto aereo di personale attraverso qualsiasi terreno. Sebbene disarmata, questa nave può trasportare ben cinque armature classe Juggernaut, cosa che le è valsa il nomignolo di "cannoniera".

Equipaggio: 2 (pilota, mitragliere di coda)
Velocità: bassa
Protezione: alta
Armamento: nessuno
Capienza: quattro posti oltre a quelli dell'equipaggio.

EQUIPAGGIAMENTO DELLA BASE

Questi dispositivi forniscono tutte le difese automatiche e altri servizi di supporto alle basi della squadra. Sono installazioni permanenti che possono essere distrutte dagli attacchi nemici e riparate dagli attenti difensori.

GENERATORE

I generatori costituiscono la fonte principale di energia per la maggior parte delle basi tribali. Per questo motivo sono in genere il primo obiettivo di un attacco, perché una volta distrutti tutti gli altri sistemi della base, questi smettono di funzionare per mancanza di alimentazione. I generatori danneggiati, ma non distrutti generano energia in modo irregolare.

STAZIONE INVENTARIO

La stazione inventario è una risorsa strategica essenziale che vi permette di personalizzare gli equipaggiamenti. Premete Invio sul tastierino numerico per entrare nella schermata dell'inventario; selezionate Gear (equipaggiamento) fra le diverse opzioni. Salvate la vostra configurazione, passate sulla piattaforma della stazione e il nuovo equipaggiamento si materializzerà istantaneamente. Potete salvare fino a venti configurazioni. La stazione vi fornirà l'ultimo equipaggiamento che avrete selezionato. Nota: la stazione non funzionerà se selezionerete la configurazione mentre siete sulla piattaforma! Fate le vostre scelte prima di passare sulla stazione.

PANNELLO SOLARE

Celle fotovoltaiche che forniscono energia supplementare.

STAZIONE VEICOLI

Questa stazione vi permette di creare dei veicoli pronti per la battaglia. Potete selezionarne uno qualsiasi, a meno che il server host non abbia posto dei limiti. Per attivare la stazione, salite sulla piattaforma di controllo più piccola che si trova accanto a quella di creazione del veicolo. Vi saranno mostrate le scelte disponibili; premente il pulsante corrispondente e aspettate che appaia il veicolo.

I SENSORI E LA RETE DI SENSORI

La rete di sensori mostra la posizione degli oggetti e dei guerrieri nel raggio di vari sensori, compreso ciò che vedono i guerrieri. I sensori posizionabili possono allargare di molto il raggio d'azione della rete.

SENSORE A IMPULSI

Il più importante sistema di rilevamento a lungo raggio di cui dispongano le basi tribali. Questo sensore localizza con precisione tutte le unità che entrano nel suo raggio d'azione e ne segue i movimenti. Si può accedere a queste informazioni tramite il circuito comando.

TORRETTE DELLA BASE

ANTIAEREA

La doppia carabina pesante montata su questa torretta consente di sbriciolare qualsiasi turbograv o guerriero nemico in volo che si trovi alla sua portata. Non può sparare a bersagli a terra, o vicini al suolo.

FLUSSO DI ELETTRONI

La torretta ELF esaurisce l'energia delle unità nemiche in modo veloce e distruttivo.

CANNONE A FUSIONE

Una versione più potente di quella montata sul blindato (pag. 23). Ha una portata assai superiore e usa munizioni più pesanti.

MISSILE GUIDATO

Questa torretta è efficace sia contro i bersagli aerei sia contro quelli terrestri. Quando il missile ha agganciato un bersaglio, punta verso di esso. Queste torrette possono perdere un bersaglio aereo se questo spegne i suoi postbruciatori o i jet.

PLASMA

Questa torretta vomita sfere di plasma surriscaldato. Sebbene lente, riescono a infliggere danni severi ai bersagli privi di scudi.

SENTINELLA

È un dispositivo che può essere usato solo all'interno della base; usa un sensore di movimento incorporato e spara solo ai bersagli in movimento. I movimenti furtivi possono ingannare questo dispositivo. A differenza delle torrette base esterne, si può trovare sui muri e sui soffitti.

Giocare

MISSIONI DI ADDESTRAMENTO

Setup (opzioni)

Dal menu Launch (partenza), scegliete Training (addestramento). Nella schermata di addestramento, selezionate il livello di difficoltà per le missioni cliccando su Difficulty Level (livello di difficoltà) e scegliendo fra Easy (facile), Medium (medio), o Hard (difficile). Cliccate sull'icona dell'altoparlante se volete sentire l'audio della sintesi. Premete Start (inizia) per cominciare la partita.

Schermata della sintesi di missione

Livelli di difficoltà

- **Easy (facile):** sono concesse 3 vite per missione, pochi avversari.
- **Medium (medio):** sono concesse 2 vite per missione, e gli avversari sono numerosi.
- **Hard (difficile):** il giocatore dispone di un'unica vita, gli avversari sono molto abili e numerosi.

TIPI DI PARTITA A PIÙ GIOCATORI

BOUNTY (TAGLIA): come Deathmatch, solo che ogni giocatore ha un solo bersaglio alla volta. Un giocatore può dare la caccia a un nuovo bersaglio solo dopo aver eliminato il suo bersaglio attuale, il "bounty". Chi uccide qualcuno che non è né il suo "bounty", né chi gli sta dando la caccia, viene penalizzato.

CAPTURE AND HOLD (CnH, CONQUISTA E DIFENDI): ogni squadra deve conquistare un certo numero di obiettivi, che in genere si trovano all'interno di bunker o torri. Quando un obiettivo viene conquistato, tutte le risorse a esso associate passano sotto il controllo della squadra che ci è riuscita. Una squadra guadagna punti in base al tempo per cui mantiene il controllo di un obiettivo.

CAPTURE THE FLAG (CTF, CATTURA LA BANDIERA): gli obiettivi di CTF sono speculari: conquistare la bandiera del nemico e proteggere la propria. Una bandiera è "conquistata" quando un giocatore riesce a prendere quella nemica (basta che riesca a toccarla) e con essa tocca la propria. Le posizioni della bandiera di base di ogni squadra sono automaticamente punti di navigazione per tutti i giocatori.

DEATHMATCH (DM, SCONTRO MORTALE): semplicemente, mors tua vita mea: ognuno per sé, si salvi chi può. Vince chi ha ottenuto il più favorevole rapporto uccisioni/decessi.

HUNTERS (CACCIATORI): un ibrido fra CTF e Deathmatch. Ogni volta che uccidete un nemico, questo lascia una bandiera che potete raccogliere correndoci sopra. Per guadagnare punti, riportate le bandiere che avete raccolto al Nexus. Ogni nuova bandiera rappresenta un numero di punti in più pari al numero di bandiere che si hanno con sé.

TEAM HUNTERS (CACCIATORI A SQUADRE): simile a Hunters, ma a squadre, i cui membri possono unire le loro bandiere per aumentare i punti.

RABBIT (CONIGLIO): esiste soltanto una bandiera. Ogni volta che qualcuno la prende, tutti gli altri giocatori tentano di ucciderlo. Più a lungo riesce a tenerla, più punti guadagna.

SIEGE (ASSEDIO): una squadra difende un comando, mentre un'altra tenta di catturarlo. Quando il comando viene azionato (provocando la cattura immediata della base) o il tempo scade, le squadre si scambiano i ruoli e si ricomincia.

PARTECIPARE A UNA PARTITA ON LINE

Impostate i filtri

Prima di potervi unire a una partita on line potete compilare una lista di server che fanno da host per le partite. I filtri sono delle condizioni che restringono la ricerca e personalizzano i risultati. I giocatori in genere escludono i server con alti tempi di ping o quelli "vuoti", senza giocatori. Per cambiare filtro, crearne uno nuovo oppure modificarne uno esistente, cliccate su CHANGE FILTERS (cambia filtri), quindi sull'elenco dei filtri da cambiare, oppure selezionate NEW FILTER (nuovo filtro) o EDIT FILTER (modifica filtro). Quando avrete finito, cliccate su GO (procedi) per tornare alla schermata di partecipazione alla partita. Inizierà automaticamente una nuova ricerca dei server usando il nuovo filtro.

Scegliete un server

Sulla lista Join Server (entra nel server) vedrete una lista di server che in quel momento fanno da host per delle partite; per ogni server la colonna dei dati riporta il nome della missione, il tipo di partita, la CPU della macchina host, il tempo di ping, il numero attuale di giocatori e altri dati. Per aggiornare la lista cliccate su REFRESH LIST (aggiorna elenco). Scegliete la missione cui volete giocare cliccando sulla riga della partita desiderata e poi cliccando su Join Game (partecipa) per iniziare.

Server

Potete modificare la lista dei server a vostro piacimento spostando le colonne come volete. Potete anche scegliere di nasconderne alcune e di evidenziarne altre che contengono dati che considerate importanti.

Liste amici

TRIBES 2 vi rende molto facile trovare i vostri amici on line: basta semplicemente impostare i filtri in modo che cerchino dei server dove sono presenti i membri di una lista amici (detta anche Buddy List).

Diciamo che volete trovare Bob. Per prima cosa, dovete aggiungerlo alla vostra lista amici dalla schermata del Browser. Fate una ricerca guerrieri per "Bob"; quando avrete trovato la sua pagina e selezionato la sua cartella, cliccate sul pulsante ADD AS BUDDY (aggiungi come amico). Da questo momento, quando filtrate i server, i risultati dell'elenco Join Server (entra nel server) comprenderanno una colonna che elenca tutti gli amici attualmente collegati, compreso Bob.

PARTITE COI BOT

Le partite con i bot sono partite individuali in rete che si giocano contro nemici controllati dall'intelligenza artificiale: i bot. Sono un ottimo strumento per allenarsi a giocare contro persone vere. Prima di giocare contro i bot, dovete impostare i parametri della partita. Scegliete una missione, poi il numero di bot che desiderate e usate i cursori per regolare i loro livelli di abilità. Quando sarete pronti a cominciare, cliccate su START MATCH (inizia partita) e iniziate a giocare come se fosse una qualsiasi altra partita di TRIBES 2.

Fare da host per una partita

Quando siete l'host, sul vostro computer gira un server al quale gli altri giocatori possono accedere. Perciò, se abbandonate una partita quando siete l'host, la partita termina e gli altri giocatori vengono disconnessi automaticamente.

COME PREPARARE UN SERVER

Scorrete l'elenco delle missioni o scegliete un tipo di partita dal menu. In quest'ultimo modo, il computer visualizzerà solo le missioni per il tipo di partita desiderato. Cliccate sulla missione per la quale volete essere l'host, decidendo se volete includere dei bot. Al termine, cliccate su START GAME (inizia missione) per cominciare.

Quando siete l'host di una partita, il vostro server è aperto a qualsiasi giocatore desideri entrare. Se volete restringere l'accesso, inserite una password nel campo Password della schermata Server Setup (impostazioni server). In questo modo potranno accedere solo i giocatori che conoscono la password. Potete anche limitare il numero massimo di giocatori consentito dal server.

Opzioni avanzate dell'host

Opzioni avanzate dell'host

• **Time Limit (limite di tempo):** stabilisce quanti minuti durerà la partita prima di passare a un'altra mappa.
• **Admin Password (password di amministratore):** imposta una password per consentire a chi non è l'host di fungere da amministratore e accedere alle opzioni del server.
• **Vote Pass Percentage (percentuale voti necessaria):** imposta la percentuale di voti necessari a vincere la votazione.
• **Vote Time (tempo di voto):** imposta un limite di tempo per completare la votazione.
• **Observer Timeout (tempo di passaggio a osservatore):** stabilisce per quanto tempo un guerriero morto può ritardare il rientro prima che il gioco lo faccia diventare osservatore.
• **Dedicated (dedicato):** imposta un server come dedicato, in modo che il vostro PC non faccia altro che eseguire il gioco, senza che ci si possa giocare.
• **Tournament Mode (modalità torneo):** attiva la modalità torneo. La partita inizierà soltanto quando tutti i giocatori saranno pronti. Una volta iniziata la partita, non potranno entrare altre persone. Chi parteciperà a partita iniziata diventerà osservatore.
• **Allow Admin Votes (voto agli amministratori):** stabilisce se gli amministratori dei server possono votare.
• **Allow Aliases (permetti alias):** stabilisce se i giocatori possono usare i loro alias sul vostro server. Se l'opzione è disattivata, tutti i giocatori useranno i loro nomi principali individuali.
• **Server Info (dati sul server):** vi permette di inserire informazioni aggiuntive che volete comunicare ai giocatori quando entreranno nella vostra partita.

AMMINISTRAZIONE

Come amministratore, avrete enormi poteri sul vostro server: potrete espellere giocatori dalla partita, silenziare i partecipanti, modificare le squadre e cambiare le missioni senza dover chiedere agli altri giocatori di votare. Raggiungete l'atrio per richiamare il menu del server durante una partita in modo da amministrare il server. Il menu del server è configurabile e può variare da un server a un altro. Vi permette di cambiare squadra, scegliere gli amministratori, espellere o silenziare dei giocatori e passare dalla missione corrente a una nuova. Per scegliere, cliccate sull'opzione che desiderate .

Per eseguire delle operazioni di amministrazione che riguardano un particolare giocatore, dovete selezionarlo dall'elenco dei giocatori, in basso a sinistra. Cliccate sul nome con il pulsante destro per richiamare un menu di opzioni relative a quel giocatore.

Se il giocatore che fa da host non può svolgere le funzioni di amministratore, i giocatori che sono collegati in quel momento al server possono eleggere come amministratore temporaneo uno di loro.

VOTO

Quando manca un amministratore, le decisioni sull'espulsione dei giocatori, il cambio delle missioni e la scelta di un amministratore richiedono l'espressione del voto da parte di tutti i giocatori. Qualsiasi giocatore può chiedere una votazione raggiungendo l'atrio e cliccando sull'elenco in alto a destra. Una volta indetta una votazione, apparirà un messaggio nella finestra di chat dell'HUD. Premete Ins per votare SÌ e Canc per votare NO. Gli operatori del server possono determinare il numero di voti necessario all'approvazione. Gli amministratori eletti hanno poteri più limitati degli amministratori di server.

EDITOR DI MISSIONI

TRIBES 2 comprende un potente editor di missioni e un generatore di terreno che vi permette di creare mappe e missioni personalizzate. Per accedervi, premete Ctrl-F. Purtroppo, una spiegazione dettagliata degli strumenti va molto oltre i fini di questo manuale. All'indirizzo www.tribes2.com, potete trovare della documentazione con le informazioni necessarie per editare e creare missioni.

Impostazioni

Selezionate Settings (impostazioni) dal menu Launch (partenza) per regolare le opzioni relative all'hardware e i controlli predefiniti del gioco. Dopo ogni cambiamento, cliccate su APPLY CHANGES (applica modifiche) prima di uscire, altrimenti non avranno effetto. Cliccando su RESTORE DEFAULTS (ripristina) si ritorna ai valori predefiniti per quelle opzioni.
Nota: un livello di dettaglio più basso riduce la qualità visiva ma aumenta la velocità del gioco. Se il gioco è troppo lento, provate a ridurre il dettaglio. Se avete bisogno di consigli per qualche problema, leggete il file Readme sul CD oppure raggiungete il sito www.tribes2.com. Se non ottenete risultati positivi, chiamate il supporto tecnico Sierra.

VIDEO

• **Video Driver (driver video):** seleziona il tipo di resa grafica che il gioco userà in modalità a schermo pieno.
• **Resolution (risoluzione):** imposta le dimensioni dello schermo per la resa grafica a schermo pieno. Le risoluzioni disponibili dipendono dal tipo di scheda grafica rilevata.
• **Bit Depth (profondità colore):** regola le impostazioni del monitor quando a colore e texture. Influenza lo "z-buffer", grazie a cui si ha la percezione della profondità durante il gioco.
• **Full Screen Toggle (commutatore tutto schermo):** seleziona se giocate in modalità schermo pieno o in una finestra.

GRAPHICS (GRAFICA)

• **Terrain Detail (dettagli del terreno):** modifica la geometria del terreno. Un'impostazione più ridotta porta a uno scenario meno dettagliato e più ricco di imperfezioni.
• **Gamma Correction (correzione gamma):** modifica il contrasto, il colore e la luminosità.
• **Shape Detail (dettagli delle forme):** modifica la geometria delle forme grafiche (edifici, attrezzature, eccetera)
• **Shadow Detail (dettagli delle ombre):** influenza le ombre create da oggetti e giocatori.
• **Sky Detail (dettagli del cielo):** fornisce diverse alternative per rendere graficamente il cielo.
• **Precipitation, Decals (precipitazioni, decorazioni):** attivano o disattivano la relativa funzione.
• **Dynamic Interior Lights (luci interne dinamiche):** attiva o disattiva le luci generate dai proiettili e dalle esplosioni sulle superfici interne.
• **Vertex Lighting (illuminazione vertici):** attiva o disattiva un sistema di illuminazione più veloce ma meno rigoroso, che accelera il gioco a spese della qualità grafica.

TEXTURE

* Texture Quality (qualità delle texture): imposta i bit di colore usati per le texture di gioco. Un valore più alto aumenta la qualità visiva.
* Texture Compression (compressione texture): fornisce diverse opzioni per ottimizzare la compressione delle texture, adattandola a una risoluzione maggiore o una visualizzazione più rapida a scapito della qualità.
* Texture Details (dettagli texture): questi cursori permettono di modificare la risoluzione di specifici elementi dello scenario.
* Anisotropy (anisotropia): stabilisce a quale livello la vostra scheda 3D valuta le deformazioni irregolari delle texture. Aumentando questo valore si migliora la qualità della grafica, a scapito della velocità.
* Environmental Maps (mappatura ambientale): attiva o disattiva i riflessi dello scenario sulle superfici lucide di certi oggetti.
* Interior Environmental Maps (mappatura ambientale negli interni): attiva o disattiva i riflessi degli elementi interni dello scenario sulle superfici lucide di certi oggetti.

SOUND (SUONO)

* 3D Provider (dispositivo audio 3D): selezionate il vostro driver audio.
* Speakers (altoparlanti): selezionate i dispositivi di riproduzione audio (numero di altoparlanti, cuffie, eccetera).
* MP3 Music (musica MP3): attiva o disattiva i brani MP3.
* Microphone Input Boost (amplifica microfono): imposta la sensibilità del microfono per i messaggi parlati. Il pulsante Test Record (prova registrazione) vi permette di effettuare e riascoltare una registrazione di prova.
* Cursore Master Volume (volume principale): regola il volume di tutto l'audio.
* Cursore GUI Volume (volume interfaccia): regola il volume dell'audio dell'interfaccia utente (pulsanti, eccetera).
* Cursore Music Volume (volume musica): regola il volume della musica.
* Cursore Effects Volume (volume effetti): regola il volume degli effetti di gioco.
* Voice Volume (volume voce): regola il volume dei messaggi vocali.
* Radio Volume (volume radio): regola il volume delle comunicazioni via microfono.

CONTROLS (COMANDI)

Qui potete personalizzare i comandi del gioco. Cliccate due volte su quello che volete modificare e premete il tasto da usare al posto del precedente. I cambiamenti verranno riflessi nell'elenco comandi. Quando avete finito, salvate le modifiche. Potete salvare più configurazioni. Cliccate su Load (carica) per scegliere quella che volete usare.

NETWORK (RETE)

• **Packet Rate (numero pacchetti):** regola il numero di pacchetti al secondo inviati dal server al client.
• **Packet Size (dimensioni pacchetti):** imposta le dimensioni (in byte) dei pacchetti di dati inviati dal server al client.
• **Client Update Rate (frequenza aggiornamento client):** regola il numero di pacchetti al secondo inviati dal client al server.
• **Display on Master Server (comparsa sull'elenco server):** regola con che frequenza il server appare nell'elenco dei server.
• **Regional location (posizione regionale):** identifica in che regione vi trovate voi o il vostro server. Questa opzione stabilisce quale server viene interrogato e quali partite riuscirete a trovare.
• **Check for e-mail while playing (controllo posta elettronica durante il gioco):** se l'opzione è attiva, TRIBES 2 continua a controllare la posta elettronica anche mentre state giocando.
• **Disconnect from chat while playing (stacca il chat durante il gioco):** se l'opzione è attiva, il server di chat viene staccato quando state giocando.*

GAME (GIOCO)

• **3rd Person Vehicle (veicolo in terza persona):** se è attiva, passerete automaticamente alla visuale in terza persona quando salirete su un veicolo.
• **Enable Force Feedback (attiva force feedback):** permette di usare periferiche di gioco con ritorno di forza (force feedback).
• **Skip Intro (salta l'introduzione):** disattiva il filmato introduttivo.
• **Invert Vehicle y-axis (inverte l'asse Y dei veicoli):** inverte l'asse y dei controlli di movimento dei veicoli.
• **Generic Skins (aspetti generici):** se è attiva, verranno usati soltanto gli aspetti fisici predefiniti (Inferno e Storm).
• **Edit Voice Bind Menu (modifica menu messaggi radio):** vi permette di modificare i tasti assegnati ai messaggi vocali, proprio come se steste configurando i comandi di gioco.
• **Zoom Speed (velocità zoom):** regola la velocità della vostra funzione zoom telescopico.
• **Unmute Primary Warriors Only (togli silenziamento solo per guerrieri con nomi primari):** permette di comunicare soltanto fra giocatori che non usano alias in gioco.
• **Unmute All (togli silenziamento per tutti):** permette a tutti i giocatori di comunicare, inclusi quelli che usano alias.
• **Mute All (silenzia tutti):** silenzia tutti i giocatori. Se vorrete sentire i messaggi di qualcuno, dovrete togliere manualmente il silenziamento.
• **Launch Screen (schermata di partenza):** imposta come si presenta il vostro menu di partenza quando caricate TRIBES 2.

Riconoscimenti

Riconoscimenti
Produttore/direttore
Dave "QIX" Georgeson
Produttore associato
Daryl "Snow Leopard" Nichols, Jr.
Programmatore capo
Mark "Got Milk?" Frohnmayer
Programmatori
John "Sneaker" Alden
Kelly "East" Asay
Clark "Shark" Fagot
John "Uberbob" Folliard
Brad "BigDevDawg" Heinz
Lincoln "Missing" Hutton
Greg "Jett" Lancaster
Dave "Symlink" Moore
Brian "Twitch" Ramage
Tinman "Kidney Thief"
Designer
Eric "Rated-z" Lanz
Dave "Diamondback" Meddish
Jesse "Dr Awkward" Russell
Direzione artistica
Craig " jimmy" Maitlen
Grafici
Robert "Pelias Maximus" Caracol
Ian "ETCmodel02" Christy
Jade "thebreach.net" Dhabolt
Jon "OrphanKazrak" Lanz
Dave "OldDawg" Lauck
Matthew "Rickets" Reynolds
Paul "Decoy" Rheinfelder
Thomas "TOMIN8R" VanVelkinburgh
Comunità HTML
Pat McCarthy
Joe Gartska
Scrittore
Blake "Hexabolic" Hutchins
Direttore controllo qualità
Gary "Koros" Stevens
Supervisore laboratorio compatibilità
Pat "3 Legged Dingo" Callahan
Supervisore CQ del gioco
Ken "Sunshine" Eaton
Controllo qualità
Abhishake "Harley" Behl
Angus "Chewtoy" Campbell
Aaron "Boomer1111" Denke
Trent "RabidSquirrel" Donelson
Jonalee "cHiLaKwEeN" Gil
Phil "Philtre" Kuhlmey
Craig "NEK" Marshall
David "Plik" Peterson
Robert "Wombat" Quattrone, Jr.
Connor "der Todesritter" Salisbury
Cody "Infirmo" Yarbrough
Drew "Mongo" Zilm
Internazionalizzazione CQ:
Lloyd "Tank" Madden
Frank "Schnack" Matzke
Markus "Beule" Rafflenbeul
Squadra di motion capture
Technical Director: Troy McFarland
Performer: Cosmo Hom
Programma di installazione
Chris Mahnken
Ringraziamenti speciali
Mark Brenneman

Nels Bruckner
Barry Drew
Tim Gift
Gerald Harrison
Shannon Holder
Jared Keller
Ti Kwa
Joe Maruschak
Rick Overman
Helen Pai
Mike Price

Scott Rudi
Shawn Sharp
Neal Skorpen
Weston Tracy
Maren Wyatt
Scott Youngblood
Responsabile unità commerciale Sierra Studios
Mark Hood
Responsabile del marchio
Lee Rossini
Responsabile del marchio in Europa
Claudia Kuehl
Responsabile marketing per l'Europa/Asia
Michael Fuller
Responsabile del marchio per l'Asia
Deana Erickson
Direttore marketing
Koren Buckner
VP marketing
Jim Veevaert
Sviluppo Web
Guy Welch
Assistente marketing
Michael Cowan
Pubbliche relazioni
Hillary Crowley
Direttore
Servizi creativi
Laura Kleinhofs
Direttore creativo dei servizi creativi
Brandon Walker
Responsabile account senior
Servizi creativi
Kevin Lamb
Design confezione
Moore Design Group
Responsabile di produzione
Sheri-Lou Stannard
Impaginazione manuale
Kim McGovern
Effetti sonori
EFX/Wilshire Studios
CS Productions Inc.
Registrazioni vocali
Bad Animals
Elaborazioni della voce
CS Productions Inc.
Musica
Tim Clarke e Score! Studios
WON.net
Aaron Hunt
Erik De Bonte
Colen Garoutte-Carson
Max Klaiser
Brent LaPoint
Neeraj Murarka
Mike Nicolino
Lee Olds
Ross Perez
Darren Robinson
Brian Rothstein
Jeff Routledge
Dean Webster
Kelly Zmak
Voci
John Armstrong
Mark Berry
Kiamalise Budak
Kymberli Colbourne
Craig English
Kit Harris
Jay Hopper
Mike Madeoy
Dex Manley
Kate Myre
Matt Reidy
Gary Schwartz
Jen Taylor

Utilizza Miles Sound System. Copyright © 1991-2000 di RAD Game Tools, Inc. Riproduzione MPEG Layer-3 inclusa nel Miles Sound System di Rad Game Tools, Inc. Tecnologia di compressione audio MPEG layer-3 su licenza di Fraunhofer IIS e THOMSON multimedia.

Note

Note

Note

Note