DANGEROUS

PLAYERS GUIDE V2.40





AVVERTENZE SANITARIE

IMPORTANTE AVVISO SANITARIO: CONVULSIONI FOTOSENSIBILI

Una percentuale molto piccola di persone può manifestare un attacco se esposto a determinate immagini visive, tra cui luci lampeggianti o schemi che possono apparire nei videogiochi.

Anche le persone che non hanno una storia di convulsioni o epilessia possono avere una condizione non diagnosticata che può causare queste "convulsioni epilettiche fotosensibili" durante la visione di videogiochi.

Queste convulsioni possono presentare una varietà di sintomi, tra cui vertigini, visione alterata, spasmi agli occhi o al viso, sussulti o tremori di braccia o gambe, disorientamento, confusione o perdita momentanea di consapevolezza. Le convulsioni possono anche causare perdita di coscienza o convulsioni che possono causare lesioni dovute alla caduta o al colpire oggetti vicini.

Smetti immediatamente di giocare e consulta un medico se manifesti uno di questi sintomi. I genitori dovrebbero prestare attenzione o chiedere ai propri figli i sintomi di cui sopra, in quanto i bambini e gli adolescenti hanno maggiori probabilità rispetto agli adulti di sperimentare questi attacchi. Il rischio di convulsioni epilettiche fotosensibili può essere ridotto prendendo le seguenti precauzioni:

- Siediti più lontano dallo schermo
- Usa uno schermo più piccolo
- Gioca in una stanza ben illuminata
- Non giocare quando sei assonnato o affaticato.

Se tu o qualcuno dei tuoi parenti avete una storia di convulsioni o epilessia, consultare un medico prima di giocare.

CURA DEL PRODOTTO

(Se hai acquistato la copia in scatola)

Maneggiare il disco di gioco con cura per evitare graffi o sporco su entrambi i lati del disco. Non piegare il disco o allargare il foro centrale.

Pulire il disco con un panno morbido, ad esempio un panno per la pulizia delle lenti. Pulisci leggermente, muovendoti in uno schema radiale verso l'esterno dal foro centrale verso il bordo. Non pulire mai il disco con diluenti, benzene o altri prodotti chimici aggressivi.

Non scrivere o applicare etichette su entrambi i lati del disco.

Conservare il disco nella custodia originale dopo la riproduzione. Non conservare il disco in un luogo caldo o umido.

Il disco di gioco Elite: Dangerous contiene software da utilizzare su un personal computer. Non riprodurre il disco su un normale lettore CD, poiché ciò potrebbe danneggiare le cuffie o gli altoparlanti.

Il disco del gioco non può essere utilizzato per attività di noleggio.

La copia non autorizzata e il reverse engineering di questo software sono vietati.

Elite © 1984 David Braben & Ian Bell. Frontier © 1993 David Braben, Frontier: First Encounters © 1995 David Braben - Elite: Dangerous © 1984 - 2017 Frontier Developments plc. All rights reserved.

Elite: Dangerous and Elite: Dangerous logo are registered trademarks of Frontier Developments plc. Elite Dangerous: Horizons is a trademark of Frontier Developments plc. Elite: Dangerous and Elite Dangerous: Horizons © 2017 Frontier Developments plc. All rights reserved.

INSTALLATION

(Se hai acquistato la copia in scatola)

MINIMUM HARDWARE SPECIFICATION

Please ensure your computer meets or exceeds the minimum requirements below:

- Direct X 11
- Quad Core CPU (4 x 2Ghz is a reasonable minimum)
- 6 GB System RAM (more is always better)
- 8 GB HDD (more is always better)
- DX 10 hardware GPU with 1 GB video ram
- Nvidia GTX 470
- ATI 7240HD (DirectX 11 functionality required)
- Internet connection

Supported Operating Systems:

• Windows 7/8/10 - 64-bit

Chiudere tutte le altre applicazioni prima di iniziare il processo di installazione. Inserisci il disco del gioco nell'unità DVD. Se la riproduzione automatica è abilitata, il programma di installazione dovrebbe caricarsi automaticamente. Quando il programma di installazione è stato caricato, fare clic su "Installa" per iniziare l'installazione.

Se la riproduzione automatica è disabilitata, sull'unità DVD fai doppio clic su "EliteDangerousLauncherSetupDX.exe" per avviare il programma di installazione.

WARRANTY

Frontier Developments garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software per computer che il disco DVD fornito con questo prodotto non mostrerà alcun difetto nel materiale e nella lavorazione o inadempienza durante il normale utilizzo per un periodo di 90 giorni dalla data di acquisto fatturata.

La presente garanzia è limitata al DVD originale fornito da Frontier e non è applicabile alla normale usura o difetto derivante da abuso, maltrattamento o negligenza.

I prodotti difettosi devono essere restituiti utilizzando la procedura di restituzione standard descritta al punto di acquisto su Elite: Dangerous store:

https://store.elitedangerous.com/cancellations-returns/

Laddove è richiesta una chiave di gioco per accedere al gioco online, è responsabilità dell'acquirente originale mantenere la chiave di gioco sicura. Le chiavi perse, rubate o danneggiate non possono essere sostituite.

NVIDIA SUPPORT

Elite: Dangerous sfrutta le eccellenti GPU di NVIDIA per offrire un'esperienza visiva ricca e dettagliata con una nitidezza e prestazioni grafiche sorprendenti che consentono ai giocatori di giocare a Elite: Dangerous esattamente come dovrebbe essere giocato.



back to contents >

CONTENTS

Health V	Narnings	2
Installat	ion	4
<u>Warran</u>	ty	5
Quick St	tarter - Players Guide	8-25
Living M	lanual	28
	Change Log	28
<u>Main M</u>	enu	29
Condens	sed Flight Manual	30-41
	Interface	30-34
	Focus Mode	35
	System Panels	36-38
	Target Panels	39-41
<u>Basic Fl</u>	ight	42-50
	Manoeuvres	42-43
	Flight Assist	44
	Sensors And Targeting	44-46
	Docking and Undocking	47-50
Combat		51-58
	Fire Groups	52
	Weapon Brackets	52-53
	Gun sight Reticules	54
	Mount Types	55
	Shields	56
	Ship Damage	57
	Weapon Ammunition and Weapon Cooling	58
Ship Sys	stems	59-65
	Ship Modules	59
	Power Distributor	62
	Heat and Signature	63
Travel		66-85
	Super Cruise	67
	Interdiction	73
	Hyperspace Jumps	74
	Frame Shift Wakes	75
	Galaxy Map	78
	System Map	84

Commu	unications	86-89
	Quick Comms	86
	Comms Panel Tabs	87
Wings		90-95
	Wings Interface	92
<u>Starpo</u>	rt Services	96
	Welcome to the Pilot's Federation	101-102
	Factions	101
	Reputation	102
	Influence	102
<u>Things</u>	to do	102-108
	Trading	103
	Smuggling	104
	<u>Piracy</u>	105
	Bounty Hunting	106
	Exploration	107
	Mining	108
Crime And Punishment		109-111
	Jurisdictions	109
	Crime Detection	110
	Insurance Fees	111
Powerp	blay	112-125
	The Process of Powerplay	114
	Pledging Support	122
	Galactic Standing	125
CQC CH	nampionship	126-139
	Flight Controls	127
	Choosing Your Ship	128
	<u>Close Quarters Combat</u>	129
	Power-ups	132
	Cockpit Interface	131
	CQC Interface	136
	Communications	138
	Playlist and Game Modes	138
	CQC Progression	139

Horizons		143-159
<u>Plan</u>	etary Flight Procedures	144
	Introduction Excerpt	144
	Planetary Flight Sequence Checklist	144
	HUD Enhancement	145
	Orbital Cruise	150
	Glide	150
	Planetary Flight	151
	Landing	152
SRV	Operating Instructions	153
	SRV Overview	153
	Planetary Vehicle Hangar and Vehicle Bays	153
	Role Switch Interface	154
	Driving Instructions	154
	Wave Scanner	156
<u>Synt</u>	heses	157
	Materials	157
	Recipes	158
Horizons 2.1 L	159-173	
Outf	itting Update	160
	Outfitting Flow	160
	Ship Specs	160
	Path Banner	161
	Outfitting Statistics	161
Miss	sions Update	163
	Faction Representatives	163
	Faction Reputation	164
Fact	ion Mission Board	165
	Misson List	165
	Mission Details	165
	Misson Rewards	166
Fact	ion Representative Communiques	166
2.1 Engineers	Update	166
	Engineers Reputation Rank	166
	Engineer Details	168
<u>Engi</u>	neers Base	168
Wor	kshop Interface	168

<u>Blueprint</u>	S	169
	Pin Blueprint	170
	Resource Cost	170
	Crafting A Upgrade	171
<u>Miscellan</u>	eous Updates	172-173
	Silent Running And Weapons	172
	Missiles And Torpedoes	172
	Sensor Upgrade	172
	Schematic Status Bar Upgrade	173
<u>2.2 Guard</u>	dians Update	174-180
	Ship Launched Fighters	175
	Passenger Cabins	178
	Interstellar Factors	179
	Ship Transfer and Remote Sale	180
2.3 Commanders Update		181-188
	Multicrew	181
	Holo-Me	186
	Camera Suite	186
2.4 The Return Update		190-195
	Pilots Federation Bounty	191
	Ship Rebuy Penalty	191
	Selling Ships To Coer Rebuy	192
	Route Plotting Enhancements	193
	Inbox Update	193
	New Limpets and Synthesis	194
	Holo-Me Improvements	195
<u>Pilot Trai</u>	ning Videos	196-206
	Basic Flight Controls	196
	Docking	196
	Travel	197
	Basic Combat	197
	Starport Services	198
	Galaxy and System Map	198
Notes		207

WELCOME (BENVENUTO)

ELITE: DANGEROUS

9d5l [W6WdShWdSUcg[ef5fa 7'[fW665` YWdage` EbVd[S_ a UZWf] b[SUL[S` a 'WfS` fW5hhWfgdWtZWf[SebVdfS` a ` WS Y5'See[S [` Ua` f[` gS Wda'g] [a` WWWf[aUaž

Sia che tu stia cercando di affrontare micidiali combattimenti nave-nave, scoprire maestose vedute spaziali, fare affari di fortuna o semplicemente sperimentare la vita come pilota di astronavi, Elite: Dangerous ti consente di tracciare il tuo percorso.

Questa rapida guida di riferimento ti aiuterà a iniziare, ma Elite: Dangerous è un grande gioco, con molte funzionalità e sistemi interessanti. Per ottenere il massimo dalla tua esperienza, ti consigliamo vivamente di prenderti del tempo per guardare i video tutorial.

Puoi accedervi facendo clic sul pulsante "Training" sul programma di avvio o visitando: www.elitedangerous.com

La tua nave è alimentata e pronta per il varo.

Good luck, Commander!

QUICK STARTER GUIDE V2.40

COCKPIT INTERFACE (INTERFACCIA COCKPIT)



COCKPIT INTERFACE (INTERFACCIA COCKPIT)

1. COMMS PANEL (PANNELLO COMUNICAZIONI)

Le comunicazioni da altre navi e strutture verranno visualizzate qui. È possibile utilizzare il pannello delle comunicazioni per inviare messaggi e avviare un collegamento delle comunicazioni con altri giocatori.

2. INFO PANEL (PANNELLO INFORMAZIONI)

Qui verranno visualizzati i messaggi di notifica sullo stato della nave, delle altre navi e delle attività criminali.

3. SIGNATURE BAR (BARRA SEGNATURA NAVE)

Questo grafico rappresenta la visibilità della tua nave rispetto alle altre navi nelle vicinanze. Più è agitata l'immagine, maggiore sarà la distanza che la tua nave apparirà sui sensori di altre navi.

4. FUEL GAUGES (INDICATORI CARBURANTE)

Le forniture di carburante sono visualizzate qui. Il carburante della tua nave è immagazzinato in due serbatoi. La barra segmentata rappresenta la capacità di carburante nel serbatoio principale della tua nave. Questo carburante viene utilizzato per eseguire salti nell'iperspazio.

5. CHARACTERISTIC INDICATORS (INDICATORI STATO)

Questi tre indicatori forniscono un feedback immediato per gli stati comuni delle navi. Quando l'indicatore del mass lock è acceso, la tua nave si trova vicino a un corpo stellare o a una grande struttura: non sarai in grado di intraprendere una super crociera o eseguire un salto nell'iperspazio fino a quando non viaggi più lontano dalla fonte del blocco di massa.

Quando l'indicatore del landing gear è acceso, la tua nave ha schierato il carrello di atterraggio: la velocità massima della nave sarà limitata come precauzione di sicurezza.

Quando l'indicatore del cargo scoop è acceso, la tua nave ha schierato la sua paletta di carico: la velocità massima della nave sarà limitata come precauzione di sicurezza.

Quando sei ricercato dalle autorità nella tua posizione attuale, un indicatore "wanted" apparirà qui.

6. POWER DISTRIBUTOR (DISTRIBUTORE DI ENERGIA)

Questo grafico rappresenta la quantità attualmente disponibile di energia nei condensatori della tua nave e il rapporto con il quale l'energia viene loro distribuita dalla centrale elettrica della nave. Questo è rappresentato da un numero di "pips" sotto ogni barra. Più pips ha una barra, più rapidamente viene ricaricata.

Esistono tre "condensatori" all'interno del sistema di distribuzione dell'alimentazione e puoi scegliere quali sottosistemi dare la priorità:

- **SYS:** Questo mostra quanta energia è disponibile per ricaricare gli scudi e alimentare i moduli difensivi. Inoltre, maggiore è il numero di pips assegnati, più gli scudi più resistenti devono attaccare.
- **ENG:** Questo mostra quanta energia è disponibile per iniziare la spinta d'emergenza (boost). Inoltre, più pips vengono assegnati, più manovrabile e veloce diventa la nave.
- WEP: Questo mostra quanta energia è disponibile per raffreddare i sistemi d'arma.

7. SHIP SCHEMATIC (SCHEMA DELLA NAVE)

Questo grafico mostra uno schema della tua nave. Quando la tua nave viene attaccata, verrà visualizzato brevemente un segnalino di attacco che indica la posizione del colpo.

L'attuale forza di scudo della tua nave è rappresentata da tre anelli concentrici che circondano lo schema. Quando gli scudi si indeboliscono, gli anelli svaniscono.

Quando la forza degli scudi viene ridotta a zero, gli scudi si dissipano e devono riformarsi dopo un breve ritardo. Gli anelli concentrici cambiano per mostrare una barra del timer che si riempie man mano che i tuoi scudi si riformano.

8. HULL INTEGRITY (INTEGRITÀ SCAFO)

L'integrità dello scafo della tua nave è rappresentata da una barra e da un valore percentuale, visualizzati sotto lo schema. La tua nave verrà distrutta se l'integrità dello scafo viene ridotta a zero.

L'integrità dello scafo non si ricarica, ma deve essere riparata.

9. SPEED INDICATOR (INDICATORE DI VELOCITÀ)

Questo grafico mostra una serie di dettagli sulla velocità della tua nave. L'ampia barra segmentata mostra la tua velocità attuale.

Direttamente a destra è la barra dell'acceleratore. Il perno su questa barra rappresenta la tua attuale impostazione dell'acceleratore e la dimensione della barra rappresenta la tua gamma dell'acceleratore, in base al numero di "pips" assegnati al condensatore ENG, alle dimensioni della tua nave e alla potenza dei tuoi motori.

A destra della barra della velocità è presente un indicatore "punto dolce" mostrato in blu. Quando la velocità della tua nave rientra in questo intervallo, avrà la migliore manovrabilità e il raggio di sterzata più piccolo.

10. SCANNER

Questo mostra il volume di spazio attorno alla tua nave, che è rappresentato come un piccolo triangolo al centro del disco.

Lo scanner rileva i contatti in base alle loro firme di calore: più forte è la firma, più lontano può essere rilevato. I contatti rilevati dai sensori della tua nave vengono visualizzati come marcatori sul disco; un contatto alla tua destra apparirà a destra del disco sopra il triangolo che rappresenta la tua nave di fronte a te, un contatto di fronte apparirà nella parte anteriore del disco. Sul disco di fronte alla nave viene visualizzata un'area triangolare, che indica dove devono essere visualizzati i contatti. Se un contatto si trova sopra il disco, una linea viene lasciata cadere dal contatto al disco, mostrando quanto è alta sopra il disco. Allo stesso modo se è sotto il disco, una linea salirà al disco.

L'aspetto e il colore di un indicatore di contatto contiene un indicatore di sfarfallio indica che il contatto ha una firma così debole che non viene risolto correttamente. I contatti non risolti non possono essere scelti come target e non sono ancora disponibili ulteriori informazioni. Per risolvere un contatto, vola verso di esso.

Un contatto quadrato indica che i suoi punti duri dell'arma sono ritratti, mentre un contatto trianglulare indica che i suoi punti duri dell'arma sono schierati.

Un indicatore vuoto indica che il contatto è un comandante umano, un membro della Federazione dei Piloti, mentre un indicatore a tinta unita indica che non lo è. Gli asteroidi di grandi dimensioni sono mostrati come un semplice contorno.

- I contatti ostili sono di colore rosso.
- I contatti neutri sono di colore arancione.
- I contatti alleati sono di colore verde.
- I contatti che rappresentano strutture e anomalie sono di colore bianco.
- Un contatto che lampeggia in bianco indica che sta attualmente attaccando la tua nave.

11. SENSOR SCALE (SCALA SENSORE)

Questo indicatore rappresenta la scala del disco del sensore. Quando l'indicatore si trova all'estrema sinistra, la scala del sensore è al minimo. Quando il marker si trova all'estrema destra, la scala del sensore è al massimo. Una piccola scala del sensore è utile quando i contatti sono molto vicini. Una grande scala del sensore è utile quando i contatti sono molto lontani.

12. INTERNAL HEAT LEVEL (LIVELLO CALORE INTERNO)

Questo indicatore mostra l'attuale calore interno della tua nave come una barra verticale e un valore percentuale. Poiché la tua centrale elettrica consuma carburante per far funzionare i sistemi navali, genera calore. Alcune funzioni della nave, come l'attivazione del Frame Shift Drive, generano ulteriore calore.

Se il livello di calore della tua nave supera il 100%, la tua nave sarà a rischio di subire danni e i sistemi potrebbero spegnersi fino a quando la temperatura della nave non viene ridotta.

13. NAV-COMPASS (BUSSOLA NAVIGAZIONE)

Questo strumento mostra la posizione di un oggetto mirato rispetto alla tua nave. Il punto mobile rappresenta l'oggetto, più è vicino al centro del cerchio, più è vicino alla posizione della tua nave. Quando il punto è vuoto, l'oggetto è dietro la tua nave.

La bussola di navigazione viene visualizzata in base a criteri specifici e punta verso:

- Una destinazione iperspaziale mirata
- Un corpo stellare mirato all'interno di un sistema
- Un pad docking station assegnato
- Un vettore di fuga quando si tenta di super crociera molto vicino a un corpo stellare o di sfuggire all'attrazione di un dispositivo interdiciton.

14. TARGET SCHEMATIC (SCHEMATICA OBIETTIVO)

Questo grafico mostra uno schema della struttura o dell'imbarcazione a cui stai puntando. Ove applicabile, lo schema mostrerà tutti gli scudi del bersaglio come anelli concentrici e il loro stato di cambiamento.

15. TARGET HULL INTEGRITY (INTEGRITÀ SCAFO TARGET)

Quando prendi di mira una nave che può essere scansionata completamente, l'integrità dello scafo verrà visualizzata qui come una barra e un valore percentuale.

16. TARGET INFORMATION PANEL (PANNELLO INFO TARGET)

Questo pannello multifunzione visualizza varie informazioni a seconda di ciò (se qualcosa) che hai preso di mira.

NIENTE TARGETATO:

Viene visualizzato il nome della posizione corrente, insieme alla fazione di controllo (se presente), al tipo di governo e al tipo di mercato delle merci principali presenti nel sistema.

QUALCOSA TARGETATO:

Vengono visualizzati la struttura / nave / il nome del comandante, insieme alla classificazione di combattimento della Federazione pilota e allo stato criminale in questa posizione. Vengono visualizzati anche il nome della posizione e la fazione di controllo. Se è stato preso di mira un sottosistema, qui viene visualizzata anche la sua integrità strutturale.

back to contents >

FOCUS MODE

L'imbarcazione dispone di una modalità di messa a fuoco che consente di accedere a informazioni più dettagliate dai pannelli secondari della cabina di guida. Per accedere a questa modalità:

Tenere premuto "**UI Focus**" (per impostazione predefinita questo comando è associato a "**LSHIFT**" quando si utilizzano mouse e tastiera).

Quando tieni premuto **UI Focus**, noterai che la vista si sposta leggermente indietro, indicando che ora sei in modalità Focus.

In Modalità Focus è possibile passare a tre pannelli:

SHIP PANEL :

Premi "**UI Panel Right**" (per impostazione predefinita associato a "**D**" quando usi mouse e tastiera) mentre sei in Focus Mode, quindi rilascia tutti i controlli.

TARGET PANEL :

Premere **"UI Panel Left**" (per impostazione predefinita associato a **"A**" quando si utilizzano mouse e tastiera) mentre ci si trova in Focus Mode, quindi rilasciare tutti i controlli.

COMMS PANEL:

Premi **"UI Panel Up"** (per impostazione predefinita associato a **"W"** quando usi mouse e tastiera) mentre sei in Focus Mode, quindi rilascia tutti i controlli.

Quando si utilizza un pannello **Modalità messa a fuoco**, verrà visualizzata una serie di schermi a schede. Per spostarsi tra le schermate a schede, utilizzare "**Scheda pannello successivo**" (per impostazione predefinita associata a "**E**" quando si utilizzano mouse e tastiera) e "**Scheda pannello precedente**" (per impostazione predefinita associata a "**Q**" quando si utilizzano mouse e tastiera).

Alcune schermate presentano un cursore. Per controllare il cursore, usa **UI Panel Up, UI Panel Down, UI Panel Left e UI Panel Right** (questi sono associati a **W**, **A**, **S**, **D** per impostazione predefinita quando usi mouse e tastiera).

Per effettuare una selezione, utilizzare **UI Panel Select** (per impostazione predefinita associato a **"SPAZIO"** quando si utilizzano mouse e tastiera).

Per uscire dalla modalità Focus da uno di questi pannelli, è sufficiente toccare "Focus UI".

SHIP PANEL (PANNELLO NAVE)

Ci sono cinque schermi a schede sul pannello della nave:

STATUS:

Qui puoi visualizzare molte statistiche personali: il tuo saldo del credito attuale e il valore della tua nave, i ranghi della Federazione Pilota, la reputazione delle fazioni maggiori e minori, multe e premi in sospeso nel sistema e altro ancora.

MODULES:

Qui puoi visualizzare tutti i moduli montati sulla tua nave. È possibile attivare / disattivare i moduli e impostare la priorità di assorbimento di potenza. I moduli con priorità di assorbimento di potenza inferiore vengono disattivati per primi in caso di malfunzionamenti della centrale che riducono la potenza.

FIRE GROUPS:

Un gruppo di fuoco è un numero di sistemi che si attivano quando viene premuto uno dei pulsanti di fuoco. Ad esempio, potresti voler far sparare tutti i tuoi laser su un singolo grilletto, ma i tuoi missili saranno su un altro grilletto. Qui puoi assegnare qualsiasi modulo con un'abilità attiva (inclusi armi e scanner) a un gruppo di fuoco. Puoi assegnare tutti i moduli che desideri al pulsante di fuoco primario o secondario di un gruppo di fuoco. Potresti avere un gruppo di fuoco diverso per circostanze diverse, ad esempio uno per il combattimento, un altro per l'esplorazione.

CARGO:

Qui puoi vedere qualsiasi carico trasportato dalla tua nave. Puoi scaricare il carico selezionandolo.

FUNCTIONS:

La tua nave ha molte funzioni aggiuntive a cui puoi accedere qui.

TARGET PANEL (PANNELLO TARGET)

Esistono cinque schermate a schede sul pannello di destinazione:

NAVIGATION:

Qui puoi visualizzare e indirizzare i corpi stellari nel sistema, così come i sistemi vicini nel raggio di salto dell'iperspazio. Puoi anche raggiungere la mappa della galassia e la mappa del sistema da questa schermata.

TRANSACTIONS:

Qui puoi visualizzare tutti i contratti che hai accettato. Puoi selezionarli per visualizzare ulteriori dettagli. Qui vengono visualizzate anche eventuali multe in sospeso.

CONTACTS:

Qui puoi vedere tutti i contatti rilevati dai sensori della tua nave. È possibile selezionare un contatto per targetarlo. Se hai scannerizzato una nave, potrebbero essere presenti ulteriori dettagli.

Se selezioni una starport o un avamposto, ti verranno presentate opzioni aggiuntive, inclusa la possibilità di richiedere l'attracco.

SUB TARGETS

Questa schermata è disponibile solo quando è stata selezionata una nave. Dopo aver scansionato una nave, i suoi sottosistemi vengono visualizzati qui. È possibile selezionare un sottosistema in modo specifico come target.

CARGO:

Dopo aver acquisito uno scanner per il carico, qui verrà visualizzato il contenuto di qualsiasi nave scansionata.

COMMS PANEL (PANNELLO COMUNICAZIONI)

Selezionando il pannello Comunicazioni vengono visualizzate tutte le comunicazioni ricevute e viene visualizzato un elenco di contatti accanto ad esso:

È possibile accedere al pannello delle comunicazioni per scorrere la cronologia dei messaggi delle comunicazioni.

È possibile passare alla finestra di chat delle comunicazioni. Ciò consente alla tastiera di digitare solo un messaggio. Quando premi "INVIO", il messaggio verrà trasmesso a qualunque nave tu abbia attualmente preso di mira.

• È possibile inviare rapidamente un messaggio a una nave target premendo "Quick comms" (per impostazione predefinita associato a "ENTER" quando si utilizzano mouse e tastiera). Ciò richiamerà direttamente la finestra di chat delle comunicazioni e abiliterà la tastiera a digitare.

Puoi accedere all'elenco dei contatti e selezionare un contatto che ti verrà presentato con opzioni aggiuntive se hai selezionato un giocatore umano:

- Richiedi una chat di comunicazione
- Rifiuta una chat di comunicazione
- Accetta una chat di comunicazione
- Segnala giocatore
- Blocca giocatore (questa opzione ti impedisce di ricevere messaggi dal giocatore e riduce la possibilità di incontrarli durante il gioco).

PROCEDURES (PROCEDURE)

Ci sono un certo numero di procedure con cui dovrai abituarti per far progredire in sicurezza la tua carriera di pilota.

Prenditi il tempo per familiarizzare con le seguenti linee guida:

TARGETING AND SCANNING (OBIETTIVO E SCANSIONE)

La tua nave ha un sensore passivo a 360 gradi in grado di rilevare le firme della nave e della struttura, come descritto nell'ultima sezione. Tuttavia, questa scansione passiva rivelerà solo il tipo di nave base.

Per saperne di più su un contatto, dovrai sceglierlo come target, selezionandolo dalla schermata "Contatti" nel "Pannello di destinazione" o ruotando la tua nave per affrontare il contatto e usando il comando "Target Ahead" (per impostazione predefinita associato a "T" quando si utilizzano mouse e tastiera).

Mirare a una nave o struttura e osservarla consente ai sensori di eseguire una scansione di base. Il completamento della scansione di base richiede tempo, durante il quale è necessario continuare a guardare il bersaglio.

Una volta completata una scansione di base, avrai i seguenti dettagli:

- Nome Nave / Comandante
- Scudo e Forza Scafo
- Iscrizione alla Fazione (visualizzata nella schermata "Contatti" nel "Pannello di destinazione")
- Stato Criminale nella posizione corrente.

È molto importante eseguire una scansione di base prima di attaccare! È un crimine attaccare senza prima accertare lo stato criminale di un bersaglio.

Nota che i sensori della tua nave si basano sul rilevamento delle firme di calore / EM delle navi e delle strutture, ma queste firme sono dinamiche: una nave che riduce la sua potenza assorbita spegnendo i moduli o le piattaforme per il funzionamento silenzioso (chiusura dei radiatori esterni) avrà un firma ridotta, costringendo le navi ad avvicinarsi prima che possano rilevarla, mentre una nave che massimizza la sua centrale elettrica aumenterà la sua firma e sarà visibile da più lontano.

WEAPONS AND FIRE GROUPS (ARMI E GRUPPI DI FUOCO)

La tua nave è dotata di un sistema di gruppi di fuoco che viene utilizzato per armi, scanner avanzati e altro ancora.

Ogni gruppo di fuoco che crei può avere il pulsante di fuoco primario e secondario della tua nave (per impostazione predefinita, "Pulsante sinistro del mouse" e "Pulsante destro del mouse" quando si utilizzano mouse e tastiera) attivare un diverso set di armi e moduli.

È possibile scorrere tra i gruppi di fuoco utilizzando il comando "**Cycle Next Fire Group**" (per impostazione predefinita associato a "**N**" quando si utilizzano mouse e tastiera)

Le armi e alcuni altri moduli sono montati su punti retrattili della tua nave. Prima di poter attivare questi moduli, sarà necessario dispiegare i hard points della propria nave utilizzando il comando "**Deploy Hardpoints**" (per impostazione predefinita associato a "**U**" quando si utilizzano mouse e tastiera).

Si noti che dispiegare gli hard points è vista come un'attività aggressiva da alcuni piloti e verrà mostrata sui loro scanner. Riceveranno anche un messaggio di avviso se si trovano nelle vicinanze. È possibile ritirare gli hard points utilizzando "**Deploy Hardpoints**" una seconda volta.

TRAVELLING (IN VIAGGIO)

Ci sono tre elementi in un viaggio:

- Volo spaziale standard: voli con la potenza di guida standard, sganciando dalla cuccetta attuale all'inizio e attraccando a destinazione. Le armi possono essere schierate solo durante il normale volo spaziale.
- Hyperspace Jump: carichi e attivi Frame Shift-Drive della tua nave per fare un salto quasi istantaneo tra i sistemi, spesso a distanza di molti anni luce.
- Super Cruise: il nome colloquiale per viaggiare in un unico sistema utilizzando Frame Shift Drive, spesso a velocità superluminali.

Si consiglia vivamente di completare l'addestramento del pilota per avere un'idea dell'attracco, sganciamento e viaggio.

EXAMPLE JOURNEY SEQUENCE (ESEMPIO SEQUENZA DI VIAGGIO)

La seguente sequenza dovrebbe essere usata come riferimento per un viaggio da sistema a sistema:

- **1.** Esci dai servizi Starport e seleziona "Avvia".
- 2. Vola lontano dal raggio di blocco di massa dello starport / avamposto, ritraendo il carrello di atterraggio.
- **3**. Utilizzare la Galaxy Map o la schermata "Navigation" sul "Target Panel" per selezionare un target di destinazione.
- **4**. Allinea la tua nave al bersaglio di destinazione usando la bussola di navigazione e ritrai gli hard points.
- Attiva il Frame Shift Drive usando il comando "Abilita Frame Shift Drive" (per impostazione predefinita associato a "J" quando usi tastiera e mouse) e accelera fino alla massima velocità.
- **6.** La tua nave eseguirà un salto nell'iperspazio e arriverai nel nuovo sistema vicino alla sua stella principale, in super crociera.
- **7**. Utilizzare la schermata System Map o "Navigation" nel "Target Panel" per selezionare una destinazione nel sistema corrente.
- **8.** Vola in super cruise verso l'obiettivo ed esci dal super cruise quando rientri nel raggio di azione sicuro, entro il limite di velocità sicuro e allineato alla destinazione.
- **9.** Vola verso lo starport / avamposto fino a quando non ti trovi a una distanza di controllo del traffico (7 km).
- **10**. Utilizzare la schermata "Contacts" sul Target Panel per selezionare lo starport / avamposto e richiedere l'attracco.
- **11**. Una volta che il permesso di attracco è stato approvato, vola al tuo ormeggio assegnato, usando la bussola di navigazione e dispiega il carrello di atterraggio.
- **12.** Allinea correttamente la nave e scendi delicatamente sul pad per attraccare con successo.

SUPER CRUISE (SUPER CROCIERA)

Quando viaggi in super crociera ci sono alcune importanti modifiche al funzionamento della tua nave:

- Non puoi fermarti.
- La tua velocità massima è limitata dalla massa dei corpi stellari vicini. Più lontano viaggi da corpi stellari, più il tuo Frame Shift Drive può comprimere lo spazio, aumentando in modo significativo la velocità relativa che puoi raggiungere.
- Se ti avvicini troppo a un corpo stellare sarai costretto a uscire dalla super crociera, indipendentemente dalla velocità. Le drops di emergenza danneggiano la tua nave.
- Quando hai una destinazione target nel sistema, il pannello Target Information ti mostrerà la velocità, la distanza e l'allineamento richiesti per uscire in sicurezza dalla super crociera..
- Puoi uscire da super cruise usando "Enable Frame Shift Drive"
- La scala del sensore cambia automaticamente a seconda di ciò che hai preso di mira e mostra corpi stellari.
- Non è possibile dispiegare hard points.

GALAXY MAP (MAPPA GALATTICA)

CRIME (CRIMINE)

Puoi accedere a Galaxy Map dalla schermata "Navigation" nel pannello di destinazione.

La tua posizione nella galassia viene mostrata come una freccia blu sopra il sistema in cui ti trovi attualmente.

Seleziona un sistema usando il mouse per ottenere ulteriori opzioni.

Il pannello della barra laterale presenta una serie di schede:

- **INFO**: Visualizza le informazioni di base sul sistema selezionato.
- NAVIGATION: Consente di cercare nomi di sistema specifici e di controllare i percorsi verso i sistemi.
- VIEW: Consente di impostare filtri per visualizzare diversi aspetti della galassia, inclusi il controllo delle fazioni e le rotte commerciali.
- **OPTIONS:** Consente di configurare quali informazioni vengono visualizzate per impostazione predefinita nella Galaxy Map.

SYSTEM MAP (MAPPA SISTEMA)

È possibile accedere alla System Map dalla schermata "Navigation" nel Target Panel o dalla Galaxy map come una delle opzioni di selezione del sistema.

La System map mostra i corpi stellari nel sistema, insieme a starport e avamposti. Usa il mouse per selezionare un corpo stellare, uno starport o un avamposto per visualizzare le informazioni al riguardo nel pannello della barra laterale.

Quando non è selezionato nulla, il pannello della barra laterale mostra quali fazioni sono presenti, la loro influenza nel sistema e quale è attualmente sotto controllo.

Quando viene selezionato uno starport o un avamposto, vengono visualizzati i dettagli della fazione che lo controlla, insieme al tipo di mercato, alle principali importazioni, esportazioni e merci proibite.

Qualsiasi crimine commesso e denunciato all'interno di una giurisdizione comporterà l'assegnazione automatica di una taglia.

Se un'autorità giurisdizionale ti ha assegnato una taglia, il tuo indicatore caratteristico visualizzerà "WANTED". Attenzione, mentre all'interno del confine giurisdizionale, qualsiasi nave è legalmente autorizzata a impegnarti e distruggerti, ma rispondere in natura è illegale, a meno che l'aggressore non abbia anche una wanted nella giurisdizione.

Si consiglia cautela quando si viaggia in zone di guerra e sistemi senza autorità funzionante (anarchie). In tali regioni dello spazio nessuna legge è rispettata; le navi possono impegnarsi a vicenda con impunità; non verranno emessi bounties (anche se i bounties possono ancora essere richiesti per la distruzione riuscita del bersaglio).

Alcune zone di conflitto attive possono avere legami di combattimento disponibili dalle parti coinvolte. Basta scegliere una fazione nella schermata "Funzioni" del pannello Nave; sarai temporaneamente cooptato e in grado di guadagnare ricompense per la distruzione delle navi nemiche nella zona.

L'utente è legalmente autorizzato a ingaggiare una nave se il pannello Informazioni sul bersaglio visualizza "WANTED". Se distruggi una tale nave, ti verrà assegnato un reclamo di ricompensa, che puoi convertire in crediti in qualsiasi porto stellare controllato dalla fazione che ha emesso la taglia.

Puoi guardare la scheda di stato del System Panel della tua nave per vedere quali bounties sono stati emessi contro di te nel tuo sistema attuale. Se riesci a raggiungere uno starport o un avamposto, puoi pagare (a premio) questi bounties e le eventuali multe che hai accumulato.

SECURE FEED AUTHENTICATED...DECRYPTING SECURE TRANSMISSION

SOURCE AUTHENTICATED...

Sue, Cripple & Sneer, Solicitors Windrush Tower, Olympus Village, Mars, Sol System 0/0S04 0L1

SOURCE AUTHENTICATED...

Reference: JAS 161200/42 Date: 16.12.3300

PRIMARY TRANSMISSION BEGINS ...

Per chi è coinvolto,

È nostro solenne dovere consegnarti un pacco lasciato da noi, da un benefattore che desidera rimanere anonimo in questo momento. Il pacchetto è stato affidato a noi con le istruzioni da consegnare nell'evento

- e solo nel caso in cui tu abbia aderito con successo alla Pilot's Federation..

Siamo stati così informati di tale accettazione, a seguito del tuo voto negli esami attitudinali di assunzione, e quindi stiamo effettuando questa transazione nel modo specificato dai desideri del nostro cliente.

Il pacchetto è duplice. Codificato in questa trasmissione è la prima parte: un codice sicuro. Utilizzare questo codice per accedere a un account di nave stellare, preconfigurato con le proprie credenziali, incluso un contratto di locazione a tempo indeterminato e una copertura assicurativa completa. La seconda parte del pacchetto è un bonifico sul tuo conto personale, che posso confermare è stato completato con successo al momento della spedizione della trasmissione.

Il messaggio allegato doveva anche essere consegnato al ricevimento del codice di accesso. Riteniamo che la questione sia stata risolta in modo soddisfacente per tutte le parti interessate. In caso di domande, non esitare a contattarci. Si applicano le commissioni normali di milleduecento crediti (1200 CR) all'ora (più la tassa di servizio federale), più una commissione di contatto iniziale una tantum di cinquemila crediti (5000 CR).

Cordiali saluti

J. Sneer

ATTACHMENT-01

In questo momento potresti essere perplesso sul motivo per cui hai appena ricevuto questa piccola manna. Niente di sbagliato in questo - sarei preoccupato se non lo fossi.

Ma ora preparati per la lezione numero uno. Quando arriva un'occasione d'oro - e fidati di me, sono pochi e lontani, amico mio - allungare la mano e afferrarla con entrambe le mani. A volte è intelligente porre domande, a volte no. Questa volta non lo è.

Tutto quello che devi sapere è che la mia organizzazione ha un mandato molto specifico: cercare coloro che hanno il potenziale per diventare veri e propri agitatori e agitatori, quei pochi preziosi con il talento di plasmare e modellare la galassia intorno a loro, per creare un cambiamento in un grande scala.

Li troviamo e poi li testiamo. Considera questo il tuo test.

Prendi la nave. Prendi i soldi. Nessuna stringa, nessuna clausola nascosta. Fai con loro quello che vuoi. Dai il via alle tue tracce.

Stupiscimi, forse imparerai di più.

Un amico

PLAYERS GUIDE V2.40

back to contents >

LIVING MANUAL

Questo è un "Manuale vivente", il che significa che si aggiornerà man mano che il gioco si aggiorna, con nuove funzionalità online e modifiche per migliorare il gioco. Riceverai inoltre notifiche relative a modifiche e aggiornamenti del gioco tramite articoli sul sito Web, notizie sui lanciatori e notizie sul gioco.

Le modifiche verranno inserite nel seguente registro delle modifiche:

CHANGE LOG

- 22.12.2014, Initial Manual Release.
- 23.12.2014, Quick Starter Guide Added, Links for Contents/Numbers Added.
- 05.01.2015, Minor text amendments.
- 09.01.2015, Nvidia Support.
- 18.02.2015, Minor text amendments.
- 11.03.2015, Wings and Communication. (Players Guide)
- 28.07.2015, PowerPlay
- 08.12.2015, CQC.
- 22.12.2015, Horizons.
- 03.06.2016, Horizons 2.1 Update (The Engineers)
- 25.10.2016, Horizons 2.2 Update (The Guardians)
- 10.04.2017, Horizons 2.3 Update (The Commanders)
- 06.10.2017, Horizons 2.4 Update (The Return)

MAIN MENU



Il menu principale consente di gestire il salvataggio del gioco, amici e gruppi, nonché impostare le opzioni. Il menu principale comprende le seguenti opzioni

Training: Selezionando questa opzione si accederà a un elenco di esercizi di allenamento. Questi ti consentono di esercitarti in varie meccaniche di gioco in sicurezza, senza paura di rovinare la tua carriera.

Start: Selezionando prima questa opzione si accede a un menu che consente di scegliere quanto social si desidera che questa sessione sia.

Puoi scegliere di iniziare il gioco in Open Play, dove hai la possibilità di incontrare tutti gli altri comandanti che giocano allo stesso modo.

Puoi scegliere di iniziare il gioco in un gruppo privato. Per iniziare in un gruppo privato è necessario averne precedentemente creato uno o essere stato invitato a uno (gestito nel menu Amici e gruppi privati).

Puoi scegliere di iniziare il gioco Solo. Non incontrerai mai altri comandanti umani, ma la simulazione del gioco terrà comunque conto di tutti gli altri giocatori.

Friends and Private Groups: Selezionando questa opzione ti permetterà di creare e gestire i tuoi amici e gruppi privati.

Puoi cercare i comandanti e inviare loro inviti di amici. Una volta accettato l'invito diventerai amico. Puoi sempre vedere quando gli amici sono online e quando lo sono, puoi inviare loro messaggi di testo dall'interfaccia di gioco e dal menu principale.

Puoi cercare gruppi privati e richiedere un invito dal proprietario del gruppo. Un gruppo privato è un elenco filtrato di comandanti che sono in grado di incontrarsi quando giocano nel gruppo privato, senza la possibilità di incontrare nessun comandante che non sia nel gruppo privato.

Puoi creare il tuo gruppo privato e inviare inviti agli amici, oppure cacciare gli amici dal gruppo privato. Puoi sbloccare i comandanti che hai bloccato.

Report a Player: Selezionando questa opzione viene convocato l'invio del giocatore segnalato.

Options: La selezione di questa opzione consente di configurare grafica, audio e controlli.

Puoi anche cancellare il tuo comandante, salva qui. Notare che la cancellazione di un salvataggio di Commander è irreversibile.

Credits: La selezione di questa opzione consente di visualizzare i crediti per Elite: pericoloso.

Save and Exit: La selezione di questa opzione salva tutte le impostazioni correnti e le attività di carriera del comandante dalla sessione di gioco ed esce dal gioco sul desktop.

CONDENSED FLIGHT MANUAL (MANUALE VOLO CONDENSATO)

Si prega di familiarizzare con la seguente documentazione prima di tentare il primo volo da solo. Un'astronave nelle mani di un pilota non addestrato costituisce una minaccia significativa per se stessi e gli altri e può comportare la perdita di vite umane e / o costi assicurativi significativi.

Si consiglia di leggere i seguenti documenti nell'ordine presentato, poiché le voci successive potrebbero fare riferimento a informazioni dettagliate nelle sezioni precedenti.

Inoltre, questa documentazione offre il minimo indispensabile di consigli per iniziare la tua carriera di volo. Ci sono altre sottigliezze che scoprirai acquisendo esperienza dietro il bastone.

Si consiglia vivamente di guardare i video tutorial del pilota, accessibili dal programma di avvio del software, e utilizzare gli scenari di addestramento, accessibili dall'interfaccia del menu principale.

INTERFACE (INTERFACCIA)

La tua nave è dotata dell'interfaccia pilota standardizzata per facilità d'uso e acclimatazione tra navi diverse.

BASIC COCKPIT ELEMENTS

Ogni elemento dell'interfaccia del pilota è progettato per fornire un feedback distinto. Di seguito è riportato un elenco di elementi:



1 Comms Panel: Le comunicazioni da altre navi e strutture verranno visualizzate qui. Puoi utilizzare il pannello delle comunicazioni per interagire con altri comandanti. A seconda dello stato dell'origine del messaggio, vengono utilizzati colori diversi:

- Rosso: Navi e struttura dell'autorità
- Arancione: Piloti non affiliati
- Giallo: Trasmissioni dirette
- Ciano: Amici e wingmen
- Bianco: Messaggi del sistema di gioco

Ove possibile, presta attenzione ai messaggi di comunicazione che ricevi; possono contenere informazioni utili.

2 Info Panel: Qui verranno visualizzati i messaggi di notifica sullo stato della nave, delle altre navi e delle attività criminali.

Alcune notifiche sono classificate come critiche; questi verranno inizialmente visualizzati come un grande elemento olografico anteriore e centrale, prima di passare al pannello Informazioni. Prestare particolare attenzione a queste notifiche.

3 Signature Waveform: Questo grafico rappresenta la visibilità della tua nave rispetto alle altre imbarcazioni nelle vicinanze.

La firma della tua nave è composta da emissioni termiche ed elettromagnetiche che possono essere rilevate dai sensori. A seconda di come viene gestita la tua nave, queste emissioni possono essere più forti, consentendo ad altre navi di rilevare la tua presenza più lontano, o più deboli, assicurando che le navi debbano spostarsi più vicino alla tua posizione prima di essere rilevate.

Le emissioni della tua nave sono rappresentate come una forma d'onda caratteristica. Più forti sono le emissioni della tua nave, più agitata diventa la forma d'onda. Più sono deboli le emissioni della tua nave, più calmo diventa la forma d'onda. Quando si "rig for silent running" (consultare "Heat and Signature"), "SILENT" viene visualizzato sulla forma d'onda della firma.

4 Fuel Gauges: Le scorte di carburante della tua nave sono visualizzate qui.

Il carburante della tua nave è immagazzinato in due serbatoi. La barra segmentata rappresenta la capacità di carburante nel serbatoio principale della tua nave. Questo carburante viene utilizzato direttamente per eseguire salti nell'iperspazio, che richiedono quantità significative di carburante per salto.

Quando hai una destinazione iperspaziale mirata, l'indicatore del carburante del serbatoio principale si illuminerà per mostrarti quanta della tua attuale capacità di carburante sarà utilizzata dal salto.

La capacità attiva del serbatoio è rappresentata da una barra sottile che si trova direttamente sopra il display del serbatoio principale. Il serbatoio attivo viene scaricato dalla centrale elettrica della tua nave per far funzionare tutti i sistemi della nave. Quando il serbatoio attivo viene scaricato, se possibile viene automaticamente riempito dal serbatoio principale.

Avvertimento! Ricorda di fare rifornimento in modo appropriato. Se il serbatoio principale e il serbatoio attivo si svuotano, la centrale elettrica della nave non sarà in grado di fornire energia per la funzionalità di supporto vitale.

5 Characteristic Indicators: Questi tre indicatori forniscono un feedback immediato per gli stati comuni delle navi.

Indicatore di blocco di massa: quando è acceso, la tua nave si trova vicino a un corpo stellare o a una grande struttura - non sarai in grado di intraprendere una super crociera o eseguire un salto nell'iperspazio fino a quando non viaggi più lontano dalla fonte del blocco di massa.

Indicatore del carrello di atterraggio: quando è acceso, la tua nave ha dispiegato il carrello di atterraggio: la velocità massima della nave sarà limitata come precauzione di sicurezza. Non sarai in grado di attraccare con successo a meno che il tuo carrello di atterraggio non sia schierato

Indicatore di scoop del carico: quando acceso la tua nave ha schierato il suo scoop di carico - la velocità massima della tua nave sarà limitata come precauzione di sicurezza. Non sarai in grado di raccogliere merci nello spazio se la tua paletta non è schierata

Quando sei **ricercato** dalle autorità nella tua posizione attuale, qui comparirà un indicatore "WANTED".

6 Power Distributor: Questo elemento rappresenta la quantità di energia attualmente disponibile in tre condensatori specializzati, visualizzati come barre di energia. Questi condensatori vengono utilizzati per alimentare funzioni specializzate.

Puoi scegliere di dare priorità al riempimento di questi condensatori. L'attuale rapporto di distribuzione dell'alimentazione viene visualizzato come un numero di "pips" sotto ogni barra di energia. Più pips ha una barra di energia, più rapidamente viene ricaricato il condensatore.

- **SYS:** Questo mostra quanta energia è disponibile per ricaricare gli scudi e alimentare i moduli difensivi. Inoltre, maggiore è il numero di pips assegnati, più gli scudi più resistenti devono attaccare.
- **ENG:** Questo mostra quanta energia è disponibile per iniziare la spinta d'emergenza (boost). Inoltre, più pips vengono assegnati, più manovrabile e veloce diventa la nave.
- WEP: Questo mostra quanta energia è disponibile per raffreddare i sistemi d'arma. Se questa barra si esaurisce, le tue armi si spengono automaticamente fino a quando il condensatore inizia a riempirsi.

7 Ship Schematic: Questo elemento mostra uno schema della tua nave. Quando la tua nave viene attaccata, verrà visualizzato brevemente un segnalino di attacco che indica la posizione del colpo. Il colore del marker indica se l'attacco è stato assorbito dagli scudi della tua nave o se l'integrità dello scafo della tua nave è stata danneggiata.

- Ciano: il colpo è stato assorbito dai tuoi scudi
- Arancione: lo scafo della tua nave è stato danneggiato dal colpo

L'attuale forza dello scudo della tua nave è rappresentata da tre anelli concentrici che circondano lo schema. Mentre lo scudo della tua nave si indebolisce, gli anelli svaniscono. Mentre lo scudo si ricarica, gli anelli svaniscono.

Quando la forza dello scudo della tua nave è ridotta a zero, lo scudo si dissipa. Si verifica un breve ritardo durante il ripristino del generatore di schermatura. Gli anelli concentrici cambiano per visualizzare una barra del timer che si riempie durante questo periodo. Una volta ripristinato il generatore di scudi, lo scudo della nave si riformerà al 50% di forza.

Nota, il tuo generatore di schermatura non sarà in grado di ripristinare e riformare se il condensatore SYS è vuoto.

8 Hull Integrity: L'integrità dello scafo della tua nave è rappresentata da una barra e da un valore percentuale, visualizzati sotto lo schema. La tua nave verrà distrutta se l'integrità dello scafo viene ridotta a zero. Collisioni e colpi d'arma ridurranno l'integrità dello scafo della tua nave se la tua nave non ha scudo attivo.

9 Speed Indicator: Questo grafico mostra una serie di dettagli sulla velocità della tua nave. L'ampia barra segmentata mostra la tua velocità attuale.

Direttamente a destra è la barra dell'acceleratore. Il perno su questa barra rappresenta l'impostazione corrente dell'acceleratore e la dimensione della barra rappresenta l'intervallo dell'acceleratore, in base al numero di "pips" assegnati al condensatore ENG. Più pips assegnati al condensatore ENG della tua nave, maggiore sarà la velocità massima che la tua nave sarà in grado di raggiungere.

A sinistra della barra della velocità è presente un indicatore "punto ottimale". Quando la velocità della tua nave rientra in questo intervallo, avrà la massima manovrabilità.

10 Sensors: Questo mostra un'area di spazio attorno alla tua nave, che è rappresentata come un triangolo al centro di un disco.

I contatti rilevati dai sensori della tua nave vengono visualizzati come marcatori sul disco; un contatto che si trova sul disco sopra il triangolo che rappresenta la tua nave è di fronte a te, un contatto a sinistra del triangolo è a sinistra della tua nave e così via.

L'altezza di un contatto è rappresentata da una linea verticale che lo collega al disco. La lunghezza della linea descrive quanto è sopra o sotto di te il contatto; un contatto seduto su un'alta linea verticale è alto sopra la tua nave, un contatto che pende da una piccola linea verticale è leggermente sotto la tua nave ecc.

L'aspetto e il colore di un indicatore di contatto contiene informazioni:

Un indicatore sfarfallio indica che il contatto ha una firma così debole che non viene risolto. I contatti non risolti non possono essere scelti come target. Per risolvere un contatto, vola verso di esso.

Un contatto quadrato indica che i suoi hard points dell'arma sono ritratti, mentre un contatto triangolare indica che i suoi hard points dell'arma sono schierati.

Un indicatore vuoto indica che il contatto è un comandante umano, mentre un indicatore di colori solidi indica che il contatto è un comandante AI.

Il colore viene utilizzato per indicare la tua relazione con il contatto:

- I contatti ostili sono di colore rosso.
- I contatti neutri sono di colore arancione.
- I contatti alleati sono di colore verde.
- I contatti dei Wingmen sono di colore ciano.
- I contatti ostili di Wing sono di colore viola.
- I contatti che rappresentano strutture e anomalie sono di colore bianco.
- Un contatto che lampeggia in bianco indica che sta attualmente attaccando la tua nave.

11 Sensor Scale: Questo marcatore grafico rappresenta la scala del disco del sensore. Quando l'indicatore si trova all'estrema sinistra, la scala del sensore è al minimo. Quando il marker si trova all'estrema destra, la scala del sensore è al massimo. Una piccola scala del sensore è utile quando i contatti sono molto vicini. Una grande scala del sensore è utile quando i contatti sono molto lontani.

12 Internal Heat Level: Questo grafico mostra l'attuale calore interno della tua nave come una barra verticale segmentata e un valore percentuale. Poiché la tua centrale elettrica consuma carburante per far funzionare i sistemi navali, genera calore. Alcune funzioni della nave, come l'attivazione del Frame Shift Drive, generano ulteriore calore. Quando la temperatura della tua nave sale nel segmento centrale, i moduli della tua nave inizieranno a subire danni. Se la temperatura della tua nave sale nel segmento superiore, inizierà a perdere integrità dello scafo.

13 Nav-Compass: Questo grafico descrive la posizione di un oggetto mirato rispetto al rivestimento della tua nave. Il punto rappresenta l'oggetto, più è vicino al centro del cerchio, più è vicino al rivestimento della tua nave. Quando il punto è vuoto, l'oggetto è dietro la tua nave.

La bussola di navigazione viene mostrata secondo criteri specifici:

- Una destinazione iperspaziale mirata
- Un corpo stellare mirato all'interno di un sistema
- Un pad docking station assegnato
- Un vettore di fuga quando si tenta la super crociera molto vicino a un corpo stellare

14 Target Schematic: Questo grafico mostra uno schema della struttura o dell'imbarcazione a cui stai puntando. Laddove applicabile, lo schema mostrerà gli scudi del bersaglio come anelli concentrici.

15 Target Hull Integrity: Quando prendi di mira una nave che può essere danneggiata, la sua integrità dello scafo verrà visualizzata qui come una barra e un valore percentuale.

16 Target Information Panel: Questo pannello multifunzione visualizza varie informazioni a seconda di ciò (se qualcosa) che hai preso di mira.

Nessuna destinazione: viene visualizzato il nome della posizione corrente, insieme alla fazione di controllo (se presente), al tipo di governo e al tipo di mercato delle merci principali presenti nel sistema.

Qualcosa di mirato: inizialmente viene visualizzato il tipo di entità targetizzata. Se hai completato una scansione di base, verranno visualizzate ulteriori informazioni:

- Nome Nave / Comandante
- Stato dello Scafo
- Stato degli Scudi
- Stato penale per la posizione corrente (clean/wanted)
- Se è stato scelto come target un sottosistema, qui vengono visualizzati anche il nome e l'integrità strutturale

Il nome della posizione corrente e della fazione locale è ancora visualizzato.

FOCUS MODE

Oltre agli elementi base della cabina di pilotaggio, l'interfaccia del pilota presenta anche la modalità messa a fuoco.

La modalità di messa a fuoco consente di accedere ai pannelli di messa a fuoco in cui è possibile visualizzare ulteriori dettagli e utilizzare specifiche funzioni della nave. Esistono tre pannelli di messa a fuoco: il pannello di sistema, il pannello di destinazione e il pannello delle comunicazioni.

The following commands are used during Focus Mode:

Binding Name	Default K&M	Default Gamepad
UI FOCUS	HOLD LSHIFT	X Button
UI FOCUS/BACK	LSHIFT	B Button
UI PANEL UP	W	D-Pad Up
UI PANEL DOWN	S	D-Pad Down
UI PANEL LEFT	А	D-Pad Left
UI PANEL RIGHT	D	D-pad Right
UI PANEL SELECT	SPACE	A Button
NEXT PANEL TAB	E	Right Bumper
PREVIOUS PANEL TAB	Q	Left Bumper

Per attivare la modalità di messa a fuoco, tenere premuto **UI FOCUS**. Si noti che la vista si arretra leggermente, per indicare che la modalità messa a fuoco è attiva. A questo punto, se decidi di non utilizzare la modalità Focus, rilascia semplicemente **UI FOCUS**.

Mentre tieni ancora UI FOCUS, tocca uno dei seguenti comandi:

- UI PANEL RIGHT per selezionare il pannello Sistemi
- UI PANEL LEFT per selezionare il pannello di destinazione
- **UI PANEL UP** per selezionare il pannello delle comunicazioni

Quindi rilasciare UI FOCUS per concentrarsi sul pannello selezionato.

SYSTEM PANEL (PANNELLO DEI SISTEMI)

Il pannello Sistemi ha cinque schede che dettagliano informazioni e opzioni sulla tua carriera e nave. È possibile scorrere le schede usando la **NEXT PANEL TAB** e la **PREVIOUS PANEL TAB**.



STATUS (SCHEDA STATO)

Questa scheda mostra varie statistiche sulla tua carriera.

Utilizzare UI PANEL LEFT e UI PANEL RIGHT per scorrere i sottoinsiemi di dati utili

MODULES TAB (SCHEDA MODULI)

- Casella di controllo On / Off
- Nome del Modulo
- Fixed, Gimbal or Turret mount, descritto come icone, se il modulo è un'arma hardpoint
- Valutazione di efficacia, descritta come una lettera, in cui "A" è la più efficace
- Dimensione, descritta come un numero, dove numeri più grandi rappresentano moduli più grandi
- Condensatore utilizzato per alimentare eventuali funzioni attive del modulo
- Assorbimento di potenza dalla centrale elettrica delle navi
- Priorità di alimentazione, descritta come un numero
- Stato

Utilizzare UI PANEL UP e UI PANEL DOWN per evidenziare un modulo. Utilizzare UI PANEL LEFT e UI PANEL RIGHT su un modulo evidenziato per aumentare / ridurre la sua priorità di potenza. Utilizzare UI PANEL SELECT per attivare / disattivare il modulo. Sotto l'elenco è presente una barra di potenza in uscita, che rappresenta l'assorbimento disponibile dalla centrale elettrica della tua nave e una barra di utilizzo dell'energia, che rappresenta l'assorbimento combinato di tutti i moduli attivi, suddivisi in priorità di potenza.

La priorità di potenza viene utilizzata per determinare quali moduli si spengono automaticamente in caso di riduzione della potenza assorbita disponibile (ad esempio se si inserisce una centrale elettrica più piccola o si verifica un malfunzionamento della centrale).

Quando la barra di uscita scende al di sotto di un segmento di priorità di potenza nella barra di utilizzo, TUTTI i moduli di quella priorità di potenza verranno disattivati fino al ripristino dell'alimentazione disponibile.

FIRE GROUPS TAB (SCHEDA GRUPPI FUOCO)

Questa scheda ti consente di configurare quali armi spareranno quando usi i tuoi attacchi primari e secondari. Ti consente di impostare gruppi di armi e attrezzature per sparare contemporaneamente. Questi gruppi sono chiamati gruppi di fuoco.

La scheda è divisa in due sezioni. La sezione di sinistra elenca tutti i moduli montati che possono essere attivati usando un attacco primario o secondario. I moduli sono raggruppati in base al tipo.

La sezione di destra mostra i gruppi di fuoco correnti come colonne. A ciascun gruppo di fuoco viene assegnato un numero. Sotto ogni gruppo di fuoco sono presenti le voci per ciascun modulo. Ogni voce mostrerà una delle tre cose:

- 1: Il modulo si attiverà quando questo gruppo di fuoco è attivo e si utilizza il comando di fuoco primario
- 2: Il modulo si attiverà quando questo gruppo di fuoco è attivo e si utilizza il comando di fuoco secondario
- Vuoto: Questo modulo non può essere utilizzato da nessun comando di incendio quando questo gruppo di incendi è attivo

Utilizzare **UI PANEL UP** e **UI PANEL DOWN** per evidenziare un modulo. Quindi utilizzare **UI PANEL LEFT** e **UI PANEL RIGHT** per evidenziare un gruppo di fuoco.

Con un gruppo di fuoco evidenziato, utilizzare **UI PANEL SELECT** per scorrere tra le tre opzioni (1, 2, vuoto) per assegnare il modulo al fuoco primario, secondario o per rimuovere il modulo dal gruppo di fuoco.

Un gruppo di fuoco verrà rimosso se nessun modulo gli è assegnato. Quando si modifica il gruppo di fuoco più a destra, verrà creato un nuovo gruppo di fuoco. È possibile creare fino a 8 gruppi di fuoco.

CARGO TAB (SCHEDA CARICO)

Questa scheda è divisa in due sezioni.

La sezione di destra mostra un manifest per tutto il carico attualmente nella stiva della tua nave.

Ogni tipo di carico avrà la sua voce, mostrando l'icona della sua categoria, il nome e l'importo. Se il carico viene rubato o mission-critical, verrà annotato qui.

Utilizzare UI PANEL UP, UI PANEL DOWN, UI PANEL LEFT e UI PANEL RIGHT per evidenziare un tipo di carico e utilizzare UI PANEL SELECT per richiamare il menu di scarico.

Nel menu di scarico, utilizzare **UI PANEL UP** e **UI PANEL DOWN** per selezionare se scaricare il carico mantenendo la nave armatrice o abbandonarla, eliminando il carico senza restrizioni su chi altro può legalmente ritirarlo.

Utilizzare **UI PANEL LEFT** e **UI PANEL RIGHT** per impostare la quantità di carico che si desidera sbarcare e utilizzare **UI PANEL SELECT** per eseguire l'operazione.

Utilizzare UI FOCUS / BACK per chiudere il menu Jettison.

La sezione a sinistra mostra lo stato della raffineria della tua nave, se installata. La raffineria è dettagliata nella sezione "Estrazione", più in basso.

FUNCTIONS TAB (SCHEDA FUNZIONI)

Questa scheda consente di eseguire diverse operazioni da un elenco. Utilizzare **UI PANEL UP** e **UI PANEL DOWN** per evidenziare la funzione che si desidera utilizzare, quindi utilizzare **UI PANEL SELECT** per eseguire l'operazione.

Se l'operazione ha una barra di scorrimento, utilizzare **UI PANEL LEFT** e **UI PANEL RIGHT** con l'operazione selezionata per aumentare e ridurre la barra.

Le funzioni disponibili sono:

- Faction: utilizzata per selezionare quale parte di una zona di conflitto si desidera unire temporaneamente. Disponibile solo in una zona di conflitto
- Landing Gear: distribuire / ritirare il carrello di atterraggio
- Cargo Scoop: schiera / ritira la paletta da carico
- Silent Running: attiva / disattiva la corsa silenziosa
- Ship Lights: accendi / spegni i fari della nave
- Flight Assist: disabilita / abilita l'assistenza di volo automatica
- Rotational Correction: disabilita / abilita la rotazione dell'alloggiamento di attracco dello starport
- Preflight Checks: disabilitare / abilitare la lista di controllo di verifica preliminare prima del lancio
- **Turret Weapon Mode**: passa in rassegna le modalità di fuoco , **Fire At Will** (Fuoco a volontà) (attacca tutte le navi ostili nel raggio di azione), **Target Only** (Solo bersaglio) (attacca una nave ostile) e **Fire Forward** (Fuoco in avanti) (lavora come arma a canna fissa)
- **Report Crimes Against Me:** disabilita / abilita la segnalazione automatica dei reati quando viene attaccato un bersaglio non ricercato
- Interface Brightness: attenua / illumina l'interfaccia olografica
- Gun Sight Mode: passa da Leading (i bersagli mostrano un indicatore di piombo per le armi a proiettile) e Trailing (i mirini della pistola a proiettile si muovono per rappresentare dove i colpi atterreranno)
- Sensor Scale Type: ciclo tra lineare (la scala del disco del sensore non cambia dal centro al bordo) e Logaritmica (la scala aumenta dal centro al bordo del disco)
- **Reboot/Repair**: avvia un test diagnostico che arresta temporaneamente la tua nave e cannibalizza i moduli sani per riportare in linea i moduli con 0% di salute
- Self Destruct: avvia l'autodistruzione, utile quando la nave si è arenata a causa di un guasto del modulo o della perdita di carburante

TARGET PANEL (PANNELLO TARGET)

Il pannello di destinazione ha cinque schede che dettagliano informazioni e opzioni sul tuo ambiente. È possibile scorrere le schede usando la NEXT PANEL TAB e la PREVIOUS PANEL TAB.

NAVIGATION	CONTACTS SUB-TARGETS	CARGO	
CONTRACTOR OF THE		DISTANCE	
LOCATION	LOCATION	2,861Ls	
WOHLER TERMINAL		6,69Ls	
KREMAINN SYSTEM	O KREMAINN 2	10.5km	CORI
	WOHLER TERMINAL	6,34Ls	WOHL
DESTINATION	CO, RESOURCE EXTRACTION SITE	6,85Ls	
	O RESOURCE EXTRACTION SITE	7,19L5	2 WD
	O KREMAINN 2 B	7.63L5	FEDERA
	C KREMAINN 2 A	35, 5LS	
	PREMAINN 3	35.1US	
	DESOURCE EXTRACTION SITE	35,8Ls	
	COL DESDURCE EXTRACTION SITE	35,8L5	
	DE OTROUBCE EXTRACTION SITE	1,376Ls	
	HESOURIE B BELT CLUSTER 6		
GALAXY MAP	Of KHEWAM		

NAVIGATION (NAVIGAZIONE)

La scheda di navigazione mostra la posizione corrente e la posizione di destinazione bloccata nel sistema di navigazione, se presente, insieme alla distanza da essa.

Mostra anche un elenco di corpi stellari, punti di interesse e sistemi noti e vicini. Ogni posizione ha un'icona che indica che tipo di posizione è e mostra anche la distanza da essa.

Un indicatore di freccia blu viene visualizzato accanto alla posizione più vicina nell'elenco. Un indicatore di freccia arancione viene visualizzato accanto alla posizione che hai bloccato nel computer di destinazione della navigazione della tua nave.

L'elenco è una gerarchia, con le stelle visualizzate per prime, per distanza, quindi destinazioni che orbitano attorno alle stelle, quindi destinazioni che orbitano attorno a tali destinazioni e così via.

Utilizzare **UI PANEL UP, UI PANEL DOWN, UI PANEL LEFT** e **UI PANEL RIGHT** per evidenziare una destinazione. Utilizzare **PANEL SELECT** per richiamare il menu di destinazione per una posizione evidenziata.

Questo menu consente di eseguire le seguenti operazioni:

- Lock/Unlock Destination: blocca o sblocca la destinazione nel computer di destinazione della navigazione della tua nave
- Lock and Super Cruise: (se la destinazione è nel tuo sistema) Come sopra, ma la tua nave inizierà automaticamente a caricarsi per la super crociera
- Lock and Engage Hyperdrive: (se la destinazione è un sistema) Come sopra, ma la tua nave inizierà automaticamente a caricarsi per un salto nell'iperspazio

Questa scheda ha anche pulsanti per richiamare sia la **Galaxy Map** sia la **System Map**. Utilizzare **UI PANEL UP**, **UI PANEL DOWN**, **UI PANEL LEFT** e **UI PANEL RIGHT** per evidenziare una delle voci, quindi utilizzare **PANEL SELECT** per visualizzare la mappa appropriata.

TRANSACTIONS (OPERAZIONI)

Questa scheda può visualizzare le voci per un numero di eventi diversi:

Contracts: Tutti i contratti che hai attivi saranno elencati come una voce in questa scheda. Per ogni contratto verranno visualizzati il tuo obiettivo immediato, il sistema di destinazione e il tempo di scadenza del contratto.

Utilizzare UI PANEL UP e UI PANEL DOWN per evidenziare un contratto, quindi utilizzare UI PANEL SELECT per richiamare il pannello delle informazioni del contratto. Questo pannello mostra i dettagli del contratto e presenta anche un pulsante per abbandonare il contratto.

Claims: Eventuali taglie non riscosse verranno elencate come una voce in questa scheda. Ogni reclamo mostrerà il valore del reclamo e il sistema in cui è stata emessa la taglia.

Fines: eventuali multe attive saranno elencate come una voce in questa scheda. Ogni multa visualizzerà l'importo totale dovuto e il sistema in cui le multe devono essere pagate, insieme a un timer di scadenza (dopo di che la multa verrà convertita in una taglia contro di te).

Se il timer di scadenza mostra "inattivo", significa che l'autorità che ha emesso la sanzione ritiene che tu sia stato ucciso e abbia chiuso il tuo file. Le multe inattive verranno riattivate se si arriva all'attenzione dell'autorità competente (se si viene sottoposti a scansione dalle loro navi autorizzate o rilevati che commettono un reato nella loro giurisdizione).

CONTACTS (CONTATTI)

Questa scheda visualizza un elenco di tutti i contatti risolti correttamente dai sensori.

Utilizzare **UI PANEL UP** e **UI PANEL DOWN** per evidenziare un contatto. Una barra colorata accanto al nome del contatto indica qualsiasi relazione speciale con te:

- Barra rossa: il contatto ti è ostile.
- Barra verde: il contatto è alleato con te.

Vengono visualizzate ulteriori informazioni sui contatti selezionati, inclusa la fazione a cui è affiliata e il valore totale di tutte le taglie note emesse contro di essa se è stata eseguita anche una scansione di base.

Quindi utilizzare **UI PANEL SELECT** per impostare un contatto evidenziato come target attuale. Le parentesi verranno visualizzate attorno al nome del contatto target.

Se il contatto è una starport o un avamposto, utilizzando questo comando viene invece richiamato un menu di interazione.

Le opzioni disponibili nel menu sono:

- Lock Target: selezionare il contatto come target corrente.
- Request Docking: selezionare il contatto come destinazione corrente ed emettere una richiesta di docking. Dovresti ricevere la conferma della richiesta momentaneamente.

SUB-TARGETS (SOTTO OBIETTIVI)

Questa scheda visualizza un elenco di sotto-target rilevati da una scansione di base del target attualmente selezionato. Ogni voce mostra il nome del modulo, lo stato corrente e se è attualmente alimentato.

Utilizzare UI PANEL UP e UI PANEL DOWN per evidenziare un modulo. Utilizzare UI PANEL SELECT per scegliere come target il sottosistema. Il targeting di un sottosistema ti consente di mirare in modo più preciso ad esso, aumentando la possibilità che tali attacchi penetrino attraverso e danneggiandolo direttamente.

CARGO (CARICO)

Questa scheda visualizza il manifest di carico del bersaglio attualmente selezionato se è stata eseguita una scansione del carico (è richiesto un modulo scanner per carico specializzato).

STATUS MODUL	ES FIRE GROUPS	CARGO	FUNCTIONS
REFINERY	NAME		QUANTIT
	FOOD CARTRID	GES	
		DNS	STOLEN 🔷
NO REFINERY MODULE INSTALLED			
	CAPACITY	4/4	



BASIC FLIGHT (VOLO DI BASE)

Dovrai imparare diverse sfaccettature del controllo delle navi per diventare un pilota di successo.

MANOEUVRES (MANOVRE)

I seguenti comandi sono usati per manovrare la tua nave:

Binding Name	Default K&M	Default Gamepac
YAW LEFT	А	А
YAW RIGHT	D	D
PITCH UP	MOUSE DOWN	L-STICK DOWN
PITCH DOWN	MOUSE UP	L-STICK UP
ROLL RIGHT	MOUSE RIGHT	L-STICK RIGHT
ROLL LEFT	MOUSE LEFT	L-STICK LEFT
THROTTLE UP	W	RIGHT BUMPER
THROTTLE DOWN	S	LEFT BUMPER
THRUST UP	R	R-STICK UP
THRUST DOWN	F	R-STICK DOWN
THRUST LEFT	Q	R-STICK LEFT
THRUST RIGHT	E	R-STICK RIGHT
ENGINE BOOST	ТАВ	B Button

La suite di propulsori della tua nave ti consente di muoverti con sei gradi di libertà:

Movimento avanti / indietro: usa THROTTLE UP e THROTTLE DOWN per spostare la tua nave direttamente in avanti o indietro (proprio come un'auto che accelera in avanti / indietro). Nota che ci vuole tempo perché la tua nave acceleri e deceleri. Quando viaggi in avanti, inizierai a muoverti indietro solo quando tutto lo slancio in avanti si è fermato e viceversa. Nota che i propulsori retrò della tua nave, che forniscono il movimento all'indietro, sono più deboli dei tuoi propulsori principali, che forniscono il movimento in avanti, con conseguente accelerazione del volo inverso più lenta / velocità di retromarcia massima.

Movimento Su / Giù : usa THRUST UP e THRUST DOWN per muovere la tua nave dritta verso l'alto o verso il basso (proprio come il movimento di un ascensore). Quando ti muovi verso l'alto, inizierai a muoverti verso il basso solo quando tutto lo slancio verso l'alto si è fermato e viceversa.

Movimento Sinistra / destra: usa **THRUST LEFT** e **THRUST RIGHT** per spostare la tua nave direttamente a sinistra o a destra (proprio come un portiere di calcio che salta a sinistra e a destra lungo la linea di porta). Quando ti sposti a sinistra, inizierai a muoverti a destra solo quando tutto il momento laterale si è fermato e viceversa.

Nota che nei tre gradi di movimento sopra descritti, la tua nave non cambia mai il suo fronte o orientamento (chiamato il suo atteggiamento). I seguenti movimenti disponibili fanno proprio questo:

Pitch Up / **Down**: usa **PITCH UP** e **PITCH DOWN** per ruotare la tua nave con un movimento verso l'alto o verso il basso (proprio come il movimento della tua testa quando guardi su e giù).

Roll Left/Right: usa **ROLL LEFT** e **ROLL RIGHT** per ruotare la tua nave in senso orario o antiorario (proprio come la rotazione di un volante).

Yaw Left/Right: usa YAW LEFT e YAW RIGHT per ruotare la tua nave intorno a sinistra o a destra (proprio come la rotazione della torretta di un carro armato). Nota: la rotazione dell'imbardata è più debole di beccheggio e rollio.

I binding predefiniti del gamepad abilitano "**YAW in ROLL sul roll iniziale**". Ciò significa che quando si effettuano input di rollio molto lievi / di breve durata, questi vengono tradotti in movimenti di imbardata.

Nota che nei tre gradi di movimento sopra descritti, la tua nave non cambia posizione nello spazio.

A volte potresti dover accelerare molto rapidamente, uno scenario probabile durante il combattimento. In tali casi, utilizzare **ENGINE BOOST** per innescare un innesco di emergenza dei propulsori. Questa bruciatura richiede un momento per impegnarsi e dura solo pochi secondi, ma può accelerare la tua nave a velocità superiori alle normali capacità e aumentare la manovrabilità. Nota che quando termina la spinta, la tua nave rallenterà lentamente fino a raggiungere le normali velocità operative.

La spinta di emergenza richiede energia dal condensatore ENG (vedere la sezione Power Distributor, di seguito); una potenza ENG insufficiente provocherà il fallimento della spinta di emergenza.

Per volare con competenza, dovrai usare tutti questi movimenti insieme. Per i piloti principianti, si consiglia di acclimatarsi con i principi di base dell'uso dell'acceleratore con pitch and roll:

- Accelerare fino alla velocità che si desidera viaggiare
- Ruota in modo che la tua destinazione / target sia approssimativamente al di sopra del punto centrale della vista
- Solleva fino a quando la destinazione / target si trova approssimativamente nel punto centrale della vista
- Gira per mettere a punto il tuo muso in modo che la destinazione / il bersaglio sia direttamente nel punto centrale della tua vista

FLIGHT ASSIST (VOLO ASSISTITO)

I seguenti comandi sono usati per controllare Flight Assist:

Binding Name	Default K&M	Default Gamepad
DISABLE FLIGHT ASSIST	Z	Z

La tua nave è dotata della funzionalità **Flight Assist**. Questo software assicura che la suite di propulsori della nave si attivi automaticamente per fornire controspinta quando necessario.

Puoi disabilitare il **Flight Assist** usando **DISABLE FLIGHT ASSIST**. Mentre disabilitato, il movimento da qualsiasi ingresso del controllo di volo continuerà anche dopo che l'ingresso si ferma, ad es. se **PITCH UP**, la tua nave continuerà ad alzarsi dopo aver rilasciato il controllo. È necessario applicare manualmente la controspinta appropriata, che in questo caso sarebbe **PITCH DOWN**

La disabilitazione di **Flight Assist** può essere utile in quanto ti consente di modificare l'orientamento della tua nave senza influenzarne la velocità. In sostanza, puoi volare in una direzione mentre sei di fronte a un'altra. È, tuttavia, più impegnativo.

Per riattivare il Flight Assist, utilizzare nuovamente DISABLE FLIGHT ASSIST.

SENSORS AND TARGETING (SENSORI E TARGETING)

I seguenti comandi vengono utilizzati dai sensori e dal computer di destinazione:

Binding Name	Default K&M	Default Gamepad
TARGET AHEAD	т	Y Button
CYCLE NEXT SHIP	G	G
INCREASE SENSOR ZOOM	PAGE UP	PAGE UP
DECREASE SENSOR ZOOM	PAGE DOWN	PAGE DOWN

Tutte le navi sono dotate di un modulo suite di sensori che consente di rilevare e identificare navi e strutture intorno a te. Il modulo sensore funziona rilevando le emissioni termiche ed EM da navi e strutture, confrontando queste firme con la sua biblioteca di entità.

Il sistema di sensori utilizza due forme di feedback pilota. Il primo è il disco sensore, situato centralmente nella parte inferiore dell'interfaccia pilota della cabina di pilotaggio.



Questo elemento descrive una sfera di spazio attorno a un punto centrale: la tua nave, e il piano piatto disegnato è una "fetta" della sfera, parallela al piano orizzontale della tua nave. Quando i sensori della tua nave rilevano entità, vengono rappresentati come marker, posizionati sul disco del sensore. La posizione di un indicatore rispetto al punto centrale descrive la posizione dell'entità nello spazio rispetto alla tua nave.

Ad esempio, un indicatore a sinistra del punto centrale rappresenta un'entità che si trova a sinistra della nave spaziale. Se il costruttore si trova sopra il piano piatto, collegato ad esso da una linea verticale discendente, l'entità che rappresenta è sopra la tua nave.

È possibile regolare la scala del disco del sensore usando **INCREASE SENSOR ZOOM** e **DECREASE SENSOR ZOOM**. Quando i contatti sono molto vicini a te, potresti voler ridurre lo zoom del sensore per aumentare la granularità dei contatti vicini. Quando i contatti sono lontani, potresti voler aumentare lo zoom.

Finché il modulo sensore è alimentato, hai accesso alle seguenti operazioni del sensore:

Passive Scan: attiva in ogni momento, la scansione passiva della tua nave rileva automaticamente le emissioni in un raggio di trecentosessanta gradi ed è in grado di rivelare i contatti di navi e strutture intorno a te.

Quando le emissioni sono molto deboli o molto lontane, il sistema di sensori può solo approssimare la posizione della fonte di emissione e non fornirà alcuna informazione o soluzione mirata. Tali rilevamenti sono chiamati contatti non risolti: appaiono come marcatori nel disco sensore che sfarfallano e cambiano costantemente posizione.

Quando le emissioni sono abbastanza forti o abbastanza vicine (questa distanza è determinata dalla valutazione del modulo sensore rispetto alla forza / distanza delle emissioni) il sistema di sensori individuerà la posizione della fonte di emissione e rivelerà il tipo di nave / struttura.

Tali rilevamenti sono chiamati contatti risolti, che appaiono come marcatori fissi sul disco del sensore che possono essere bloccati nel computer di destinazione della tua nave.

Initiate Basic Scan: Il modulo del sensore della tua nave ha fascio stretto, capacità di scansione attiva che ti consente di apprendere maggiori dettagli su un contatto risolto.

Per avviare una scansione di base, devi bloccare il contatto risolto nel computer di destinazione della tua nave. Esistono diversi modi per farlo.

Targeting: Il primo modo per bloccare un contatto risolto nel computer di destinazione è indirizzarlo direttamente. Per fare ciò dovrai manovrare la tua nave fino a quando l'indicatore di contatto risolto non viene posizionato direttamente davanti al punto centrale del disco del sensore, più o meno seduto sul piano del disco del sensore.

Questo metterà il contatto risolto direttamente davanti alla tua nave. Noterai che un elemento di diamante segmentato appare sul tuo **HUD** attorno all'entità. Utilizza **TARGET AHEAD** per bloccare l'entità nel tuo computer di destinazione.

In alternativa, si utilizza la modalità di **Messa a Fuoco dell'Interfaccia Pilota** per navigare verso il **Pannello Target**, visualizzare la scheda **Contatti** e selezionare il contatto risolto direttamente dall'elenco dei contatti risolti presenti. In questo modo il contatto risolto verrà bloccato nel computer di destinazione.

Infine, puoi bloccare automaticamente il contatto risolto nel tuo computer di destinazione utilizzando CYCLE NEXT SHIP. Ogni volta che usi questo comando, il computer di destinazione della tua nave bloccherà il prossimo contatto risolto presente nella tua posizione.

Puoi bloccare una sola nave / struttura / anomalia nel tuo computer di destinazione alla volta.

Quando un contatto risolto è bloccato nel computer di destinazione, il relativo marker del disco sensore verrà inserito tra parentesi, consentendoti di individuarlo rapidamente. Uno schema del bersaglio verrà visualizzato anche **sull'Interfaccia del Pilota** e il suo tipo di entità verrà visualizzato accanto ad esso.

Inoltre, quando ti trovi di fronte a un contatto risolto che è stato bloccato nel tuo computer di destinazione, il tuo **HUD** mostrerà un indicatore attorno all'entità stessa. Se il bersaglio è una nave, l'indicatore **HUD** mostrerà tre triangoli attorno ad esso. Questi triangoli sono tridimensionali e ruotano per mostrare il rivestimento della nave.

Se il bersaglio non è una nave, il marker **HUD** verrà visualizzato tra parentesi attorno al bersaglio. Accanto al marcatore, viene visualizzata la distanza dal bersaglio, insieme al suo nome o tipo noto.

Completing the Basic Scan: Per completare la scansione di base, continua semplicemente ad affrontare un bersaglio. Vedrai "Scansione" visualizzato nell'interfaccia del pilota. Nel corso dei prossimi secondi, è possibile apprendere ulteriori dettagli sull'obiettivo, incluso il nome, la forza dello scafo e dello scudo e lo stato criminale in questa posizione. Rivelerai anche i sottosistemi di destinazione (se presenti). Questi possono essere visualizzati utilizzando la modalità di messa a fuoco dell'interfaccia del pilota, passando alla scheda Sotto-obiettivi nel Pannello di destinazione.

Il completamento di una scansione di base è molto importante. Non solo apprendi ulteriori dettagli su un bersaglio, ma, nel caso delle navi, apprendi il suo stato criminale, che ti informerà se puoi attaccare legalmente il bersaglio senza commettere un crimine.

Dopo aver completato una scansione di base su un contatto risolto, manterrai tutte le informazioni acquisite mentre rimangono nella tua posizione. Anche se i tuoi sensori perdono le emissioni del contatto, se lo riacquisti, i risultati della scansione di base verranno immediatamente riapplicati. **Advanced Scan** (Moduli opzionali richiesti): la tua nave può essere dotata di una serie di moduli scanner avanzati, che ti consentono di apprendere ulteriori informazioni sul tuo obiettivo attuale che altrimenti non potresti ottenere.

A tutti gli effetti, tali scanner sono trattati come armi che devono essere assegnate a un gruppo di fuoco e "sparate" sul bersaglio per un determinato periodo di tempo.

Gli scanner avanzati sono attivi e altamente visibili ai sensori di una nave. Riceverai una notifica quando sei il bersaglio di una scansione avanzata, sebbene il tuo sensore non sarà in grado di determinare l'origine.

DOCKING AND UNDOCKING (ATTRACCO E DECOLLO)

I seguenti comandi vengono utilizzati durante Docking e Undocking:

Binding Name	Default K&M	Default Gamepad
UI PANEL UP	W	D-Pad Up
UI PANEL DOWN	S	D-Pad Down
UI PANEL SELECT	SPACE	A Button
LANDING GEAR	L	L

Tutti i piloti devono essere consapevoli e in grado di seguire i protocolli di attracco che sono stati standardizzati nella galassia conosciuta.

Per attraccare, dovrai soddisfare tre criteri:

- Non devi essere sotto attacco da parte delle autorità
- È necessario trovarsi entro 7,5 km dallo starport o dall'avamposto
- È necessario disporre dell'autorizzazione di docking

Per richiedere l'autorizzazione all'attracco, raggiungi entro sette chilometri e mezzo, quindi scegli come destinazione lo starport o l'avamposto. Quando hai lo starport o l'avamposto designato come bersaglio, usa la modalità di messa a fuoco dell'interfaccia del pilota per navigare alla scheda Contatti nel pannello di destinazione.

Usa **UI PANEL UP** e **UI PANEL DOWN** per evidenziare lo starport o l'avamposto. Utilizzare **UI PANEL SELECT** per richiamare il pannello di interazione. Utilizzare gli stessi comandi per evidenziare e selezionare l'opzione Richiedi ancoraggio.

Dovresti ricevere l'audio e le comunicazioni di conferma della richiesta. Supponendo che il dock abbia ormeggi gratuiti, riceverai il permesso di attraccare momentaneamente.

Una volta concessa l'autorizzazione, ti verrà assegnato un **docking pad** e ti verrà data una finestra temporale entro la quale dovrai completare il processo di docking. Il pad assegnato e la finestra temporale vengono visualizzati direttamente sopra il disco del sensore **nell'Interfaccia del Pilota.**

Poiché gli starport e gli avamposti sono strutture enormi, quando li si blocca nel computer di destinazione la bussola di navigazione diventerà attiva, aiutandoti a navigare verso di essi.

DOCKING AT STARPORTS

Fai volare la tua nave verso l'airlock della baia di attracco. Gli schemi dello starport di Coriolis, visualizzati nell'interfaccia del pilota quando si blocca lo starport nel computer di destinazione, mostrano le frecce sulle facce dello starport che puntano verso la camera stagna per aiutarti a localizzarlo.



Una volta individuato l'airlock, vola attraverso di esso, facendo attenzione a far combaciare la rotazione ed evitare le collisioni con le pareti dell'airlock e le altre navi che utilizzano lo starport.

All'interno della barra di attracco lo starport attiverà l'assistenza rotazionale della tua nave.

Dopo aver attraversato l'airlock e nella baia di attracco, individuare e volare verso il pad assegnato, che verrà illuminato con un percorso di discesa olografico che visualizza anche il numero del pad. Una volta nella camera di equilibrio, la bussola di navigazione prenderà di mira il pad assegnato, aiutandoti a localizzarlo.



Prima di tentare di attraccare, usa il carrello di atterraggio della tua nave usando il comando **LANDING GEAR**. Non sarai in grado di attraccare a meno che il tuo carrello di atterraggio non sia schierato.

Tieni presente che quando il tuo carrello di atterraggio viene utilizzato, le caratteristiche del tuo volo cambiano: la velocità massima della tua nave viene ridotta come precauzione di sicurezza.

Puoi anche definire i comandi di override del carrello di atterraggio in **Options** > **Controls dal Main Menu**, che consente di modificare il proprio schema di controllo per facilitare l'atterraggio, ad esempio scambio di comandi head-look per imbardata.

Una volta che sei volato vicino al tuo pad assegnato, il disco del sensore nell'interfaccia del pilota viene sostituito da un elemento di docking assist che mostra l'atteggiamento e la posizione della tua nave rispetto al pad.



Usando questo elemento, allinea la tua nave centralmente sopra il pad, parallelamente ad essa, con lo schema della tua nave che punta lontano da te nell'elemento di docking assist. Quando sei nella posizione corretta, lo schema del pad si illuminerà in blu.

Abbassa lentamente la tua nave direttamente sul pad. Quando sei abbastanza vicino, i morsetti di attracco del pad si impegneranno e proteggeranno la tua nave, completando il processo di attracco.

DOCKING AT OUTPOSTS

Vola direttamente verso l'avamposto. La bussola di navigazione si attiverà e punterà direttamente verso il pad assegnato. Si noti che a causa della loro natura tridimensionale, i pad di docking outpost potrebbero essere posizionati su tutte le facce della sovrastruttura.

Dopo aver individuato visivamente il pad, utilizzare la stessa procedura di attracco a uno starport.



back to contents >

DOCKING RULES (REGOLE PER ATTRACCARE)

È importante notare che tutti i porti hanno regole e leggi molto rigide alle quali devi obbedire se desideri avere successo come pilota:

- Controllo degli accessi: non attendere nella camera di equilibrio o su una docking station non assegnata a te
- Controllo delle armi: non sparare mai con le armi all'interno di una baia di attracco
- Controllo del tempo: completare sempre il processo di aggancio nella finestra temporale assegnata
- Bighellonare: non entrare mai in una docking station senza permesso di attracco

La mancata osservanza di queste regole può comportare multe, taglie e distruzione della nave.

Una volta agganciato correttamente, l'elemento di assistenza docking viene sostituito dall'elemento di collegamento al servizio starport. Utilizzare **UI PANEL UP** e **UI PANEL DOWN** per evidenziare l'opzione desiderata, quindi utilizzare **UI PANEL SELECT** per selezionarla. Le tre opzioni sono:

- Starport Services: selezionare questa opzione per aprire l'interfaccia dei servizi Starport
- Enter Hangar / Return To Surface: seleziona questa opzione per trasferire la tua nave dentro o fuori da un gancio interno. Alcuni servizi richiedono il trasferimento della tua nave in un capannone interno
- Launch: richiedere l'autorizzazione per uscire dalla starport o dall'avamposto

Undocking: il processo di sganciamento è molto semplice. Dopo aver selezionato **Launch** dal collegamento al servizio Starport, dopo un breve ritardo, verrai rilasciato dai morsetti di aggancio.



Nota: assicurarsi che l'acceleratore sia a zero prima di sganciare per evitare collisioni al rilascio del morsetto.

Se ti trovi in uno starport ti verrà assegnata una finestra temporale entro la quale devi uscire dalla baia di attracco. Si noti che quando si esce dalla camera di equilibrio, l'assistenza rotazionale dello starport termina; assicurati di eliminare la camera di equilibrio in modo uniforme e rapido.

In qualsiasi momento è possibile attivare i controlli pre-volo utilizzando la modalità di messa a fuoco dell'interfaccia del pilota, accedendo alla scheda **Functions** del **System Panel** che presenta questo interruttore. Se attivo, il controllo pre-volo richiede l'inserimento di una serie di comandi prima che venga concessa l'autorizzazione all'avvio.

Il controllo pre-volo è un ottimo modo per riassumere in sicurezza i vari comandi del tuo metodo di controllo.

COMBAT (COMBATTERE

I seguenti comandi sono usati durante il combattimento:

Binding Name	Default K&M	Default Gamepad
UI PANEL UP	W	D-Pad Up
UI PANEL DOWN	S	D-Pad Down
UI PANEL LEFT	А	D-Pad Left
UI PANEL RIGHT	D	D-pad Right
UI PANEL SELECT	SPACE	A Button
DEPLOY HARDPOINTS	U	BACK Button
PRIMARY FIRE	MOUSE 1	R-TRIGGER
SECONDARY FIRE	MOUSE 2	L-TRIGGER
CYCLE NEXT FIRE GROUP	Ν	A Button

La galassia è un posto potenzialmente pericoloso. Ogni membro della Federazione Pilota deve essere in grado di comprendere e utilizzare i principi di base del combattimento nave a nave.

HARDPOINTS AND UTILITY MOUNTS

I moduli di armi sono montati esclusivamente sui **hardpoints** della tua nave. Le navi hanno un numero diverso di **hardpoints**, di dimensioni diverse.



Tutti gli **hardpoint** sono baie per armi interne che devono essere schierate prima dell'uso. Usa **DEPLOY HARDPOINT** per schierare gli **hardpoint** della tua nave.

I montaggi di **Utility** sono piccoli hardpoint esterni che possono essere dotati di una serie di moduli non di arma, come torrette di difesa antimissile (**anti-missile point defence turrets**), lanciatori di dissipatori di calore (**heat sink launchers**) e lanciatori di paglia (**chaff launchers**). Alcuni moduli montati su supporti di utilità non richiedono l'installazione di punti fissi, anche se potrebbe essere necessario assegnarli a un gruppo di fuoco.

FIRE GROUPS

Anche le armi devono essere assegnate a un gruppo di fuoco. Un gruppo di fuoco è una raccolta di moduli di armi / dispositivo che si attivano tutti contemporaneamente quando viene ricevuto un comando di fuoco. Ogni gruppo di fuoco ha accesso a un comando di fuoco primario e secondario, consentendo una personalizzazione ancora maggiore. Usa **PRIMARY FIRE** e **SECONDARY FIRE** per attivare le armi assegnate a quei comandi di fuoco nel gruppo di fuoco attivo.

Assicurati che le tue armi siano assegnate a un gruppo di fuoco. Utilizzare la modalità di messa a fuoco dell'interfaccia del pilota per accedere alla scheda **System Panel's Fire** del pannello di sistema.



In questa scheda, usa **UI PANEL UP** e **UI PANEL DOWN** per evidenziare un modulo arma. Quindi utilizzare **UI PANEL LEFT** e **UI PANEL RIGHT** per evidenziare un gruppo di fuoco.

Con un gruppo di fuoco evidenziato, utilizzare **UI PANEL SELECT** per scorrere tra le tre opzioni (1, 2, empty) per assegnare il modulo al fuoco primario, secondario o per rimuovere il modulo dal gruppo di fuoco.

WEAPON BRACKETS

Supporto per armi HUD: quando dispieghi gli **hardpoint** della tua nave, nota che il **canopy HUD** ottiene due grandi elementi di supporto. Queste parentesi sono etichettate come **Primary** e **Secondary**, seguite da un numero che rappresenta il gruppo di fuoco attualmente attivo.



Gli elementi che rappresentano le armi assegnate a questo gruppo di fuoco si trovano sulle staffe, con le armi assegnate al comando di fuoco primario attaccato alla staffa primaria e le armi assegnate al comando di fuoco secondario attaccato alla staffa secondaria.

Puoi scorrere i tuoi gruppi di fuoco a piacimento usando **CYCLE NEXT FIRE GROUP**, permettendoti di impiegare molte armi usando i comandi di fuoco primario e secondario.

Ogni elemento dell'arma mostra una serie di informazioni:

- Nome dell'arma / dispositivo
- Icona tipo di montaggio (fisso / gimbal / torretta)
- Conteggio munizioni / barra refrigerante
- Avviso "Target out of Range" (solo quando la nave è bloccata (Target) nel computer di destinazione)

Alcuni moduli fissati ai montaggi di utilità non richiedono la distribuzione di punti fissi ma possono o devono essere assegnati a un gruppo di fuoco. In tali casi, le parentesi dell'arma verranno visualizzate anche quando gli hardpoint non vengono distribuiti.

SECONDARY BRACKETS

Alcuni moduli fissati su supporti di utilità o internamente possono essere utilizzati senza la necessità di distribuire hardpoint o essere assegnati a un gruppo di fuoco - devono semplicemente essere alimentati.

Quando tali moduli sono montati e alimentati, il canopy HUD mostra staffe secondarie più piccole con i moduli associati presenti. Ciò consente di visualizzare informazioni importanti sul modulo, come il tempo di ricarica o le munizioni in qualsiasi momento.

GUN SIGHT RETICULES (RETICOLI PUNTAMENTO ARMI)



Gun Sight Reticules: quando dispieghi gli hardpoints della tua nave, nota che il tuo **canopy HUD** guadagna i reticoli della vista dell'arma. Ogni tipo di arma ha il suo stile di reticolo e sono progettati per adattarsi insieme quando più tipi di arma fanno parte dello stesso gruppo di fuoco.

Come parte di ogni elemento del reticolo di mira dell'arma c'è un piccolo indicatore di precisione, che rappresenta esattamente dove andranno i colpi dell'arma.

Quando un contatto risolto è bloccato nel computer di destinazione della tua nave, questi indicatori di precisione si spostano in base alla distanza dal bersaglio. Questo perché le tue armi sono calibrate per sparare direttamente in avanti, indipendentemente da dove sono posizionate sulla tua nave, e sebbene la prospettiva faccia sembrare che tutti gli attacchi viaggino al centro della tua vista, in realtà non lo fanno.

Su navi più grandi, gli hardpoints possono essere distanziati molto lontano, così lontano che le piccole navi potrebbero non essere in grado di essere colpite da tutte le armi contemporaneamente (navi molto piccole possono letteralmente volare tra le armi su navi molto grandi). L'indicatore di precisione si sposta per mostrare esattamente dove si troveranno gli attacchi delle armi nel punto in cui raggiungono la distanza del bersaglio.

I reticoli di mirino per armi a proiettile presentano un ulteriore elemento. L'elemento HUD del canopy sulla nave bloccato nel computer di destinazione ottiene un indicatore di piombo. Quando spari armi a proiettili, mira all'indicatore di piombo rispetto al bersaglio stesso: questo indicatore mostra la posizione degli attacchi dei proiettili nel momento in cui raggiungono la distanza del bersaglio.

Alcune armi richiedono un blocco di precisione aggiuntivo prima di poter essere attivate. È necessario mantenere la mira sul bersaglio mentre si acquisisce il blocco di precisione. Il reticolo di mira dell'arma per queste armi indica l'avanzamento del blocco di precisione, accompagnato da un tono udibile. Quando il blocco è completo, l'indicatore si blocca e il tono udibile diventa costante. Un blocco di precisione fallirà se perdi la traccia

Alcuni reticoli di mirino lampeggiano elementi aggiuntivi quando la loro arma associata colpisce con successo il bersaglio. Questo feedback extra aiuta quando si usano armi a proiettili che hanno un tempo di viaggio per colpire.

SUB-TARGETS

Se hai preso di mira un sottosistema su una nave, l'elemento bersaglio HUD del canopy attorno alla nave guadagna un'aggiunta: un piccolo bersaglio di precisione posizionato direttamente sopra la posizione del modulo, aiutandoti a mirare in modo più accurato.

MOUNT TYPES

Esistono tre diversi tipi di innesto che le armi usano:

- Fixed: L'arma spara in avanti lungo la sua linea del foro
- **Gimbal**: L'arma ha un movimento limitato ed è in grado di tracciare in modo semi-autonomo una nave bloccata nel computer di destinazione della tua nave
- **Turret**: L'arma ha un movimento rotatorio completo e può tracciare e ingaggiare autonomamente i bersagli

Fixed-mount: Queste armi sono semplici da usare. Manovra la tua nave in modo che il reticolo di mira dell'arma - e in particolare il marcatore di precisione - siano sopra il bersaglio (o, nel caso di armi a proiettili, sopra l'indicatore di piombo), quindi usa il comando di fuoco associato per attaccare.

Gimbal-mounts: Queste armi funzionano in modo diverso quando una nave bloccata nel tuo computer di mira si trova di fronte alla tua nave; il supporto cardanico si sposterà autonomamente verso il bersaglio. Il punto in cui si verifica questo obiettivo automatico si basa sulla forza dei sensori e sulla potenza delle emissioni dell'obiettivo.

È comunque necessario utilizzare un comando di fuoco per eseguire gli attacchi.

Quando un'arma con **gimbal-mount** cardanico mira automaticamente, puoi vedere il suo indicatore di precisione spostarsi verso il bersaglio. Se il marcatore di precisione si sposta all'esterno del reticolo di mira dell'arma, ottiene un piccolo reticolo di sua proprietà in modo da poter ancora identificare rapidamente il tipo di arma.



Le armi con **gimbal-mount** cardanico sono molto utili per le navi più lente che potrebbero altrimenti avere problemi a tenere il passo con il bersaglio. Tuttavia, il loro auto-obiettivo è molto impreciso, facendoli vagare quando tentano di tracciare i bersagli in modo autonomo, rendendoli inefficaci a distanza o per colpire i sotto-obiettivi. Inoltre tendono ad essere meno potenti delle loro controparti fisse.

Turret-mounts: Queste armi funzionano diversamente dagli altri supporti per armi. Le armi montate sulla torretta sono completamente autonome, in grado di seguire i bersagli e sparare su di essi senza input del pilota, purché il bersaglio sia all'interno del loro arco di fuoco.

Le torrette possono essere impostate su tre diverse modalità di fuoco:

- Fire at Will: La torretta impegnerà automaticamente tutti i contatti risolti ostili.
- Target Only: La torretta attaccherà solo la nave bloccata nel computer di destinazione.
- Fire Forward: La torretta punta direttamente in avanti e funge da arma fissa.

Le **torrette** mirano in base agli stessi parametri delle armi **gimbal** e, come tali, soffrono delle stesse carenze, solo più pronunciate. Tendono ad essere più deboli di tutte le altre armi e subiscono il vagabondaggio più estremo.

Anche così, possono essere estremamente efficaci nel coprire angoli di attacco che altrimenti sarebbero nel tuo punto cieco.

AUTO-AIM VULNERABILITES (VULNERABILITÀ DELL'OBIETTIVO)

Poiché le armi a **gimbal** e a **torretta** usano le emissioni di un bersaglio per consentire la mira automatica, sono vulnerabili ai nemici che possono abbassare o confondere le loro emissioni.

Dovrai avvicinarti alle navi con emissioni più basse per ottenere il vantaggio della mira automatica.

Le navi equipaggiate con i lanciatori di **chaff** possono sconfiggere temporaneamente le armi con puntamento automatico. Mentre una nave è sotto l'effetto di una nuvola di **chaff**, tutte le armi con mira automatica subiranno un estremo vagabondaggio se la nave è bloccata nel computer bersaglio.

SHIELDS (SCUDI)

Le navi possono essere dotate di un generatore di scudi. Quando alimentati, questi generatori formano un campo attorno alla nave che assorbe gli attacchi e li converte in luce innocua. Ogni volta che viene colpito uno scudo, il legame del suo campo si indebolisce.

Dato un tempo senza attacco, il potere viene attinto dalla nave per rafforzare il legame. Se un numero sufficiente di colpi successivi viene segnato su uno scudo, si rompe temporaneamente. Uno schermo rotto provoca il ripristino del generatore di scudi.

Una volta completato, il generatore inizierà a riformare internamente lo scudo. Una volta che il legame dello scudo raggiunge il cinquanta percento della sua forza massima, lo scudo viene espanso per coprire ancora una volta la nave, dove viene dato il tempo e la potenza, continuerà a riprendersi fino a quando il suo legame non sarà alla massima forza.

Gli Scudi sono rappresentati nell'**Interfaccia del Pilota** come cerchi blu concentrici attorno a uno schema. Quando uno scudo viene rotto, gli anelli concentrici vengono sostituiti da un elemento di avvertimento che conta anche mentre lo scudo si sta riformando internamente.



Gli **Scudi** sono in generale più efficaci nell'assorbire gli attacchi a base cinetica dai proiettili e meno in grado di resistere agli attacchi a base termica dei laser.

SHIP DAMAGE (DANNI ALLA NAVE)



Una volta che lo scudo di una nave è rotto (o se ha un generatore di scudi distrutto o mancante), gli attacchi al bersaglio colpiranno lo scafo, causando danni permanenti fino a quando la nave non può essere riparata.

Lo **Scafo** è rappresentato sull'**Interfaccia del Pilota** come una barra arancione e un valore percentuale sotto uno schema.

Una nave non subisce alcuna penalità operativa nel subire danni allo scafo, ma se la sua integrità dello scafo viene ridotta a zero si romperà e verrà distrutta.

In generale, lo scafo di una nave è in grado di resistere di più agli attacchi a base termica dei laser e più suscettibile agli attacchi a base cinetica di armi a proiettili, essendo particolarmente vulnerabile agli attacchi esplosivi dei missili.

PENETRATING ATTACKS (ATTACCHI PENETRANTI)

Gli attacchi che colpiscono lo scafo di una nave hanno la possibilità di penetrare e danneggiare i moduli interni.

Perché ciò avvenga, la traiettoria di volo dell'attacco deve intersecare la posizione del modulo sulla nave. Le possibilità di penetrazione variano: alcune armi sono molto più efficaci nella penetrazione di altre.

Quando un attacco penetra, parte della sua potenza viene persa mentre viaggia nella nave, causando meno danni allo scafo, ma parte del danno viene trasferito direttamente al colpo del modulo.

WEAPON AMMUNITION AND WEAPON COOLING

Alcune armi richiedono munizioni per sparare. In tal caso, la quantità di munizioni a loro disposizione viene visualizzata sull'elemento dell'arma attaccato alla staffa dell'arma.



Una volta esaurite le munizioni, l'arma non sarà in grado di sparare fino a quando non si rifornirà di nuovo un porto stellare o un avamposto.

Alcune armi che usano munizioni usano caricatori di scorta. I caricatori vengono automaticamente scambiati quando svuotati, causando un ritardo poiché il caricatore vuoto viene sostituito.

Tutte le armi sono collegate a un circuito di raffreddamento chiuso, separato dal sistema di raffreddamento principale della nave. Questo sistema di raffreddamento trae energia da un condensatore specifico per mantenere le armi operative. Le armi non possono attivarsi se il condensatore è esaurito.

SHIP SYSTEMS (SISTEMI NAVE)

La tua nave dispone di una serie di sistemi di cui, come pilota e comandante, dovresti avere almeno una conoscenza pratica di base. I piloti esperti conoscono i limiti della loro nave e come trarne il massimo, a livello operativo e di allestimento.

SHIP MODULES (MODULI NAVE)

La tua nave è dotata di una serie di moduli che forniscono funzionalità. Alcuni di questi moduli sono obbligatori; la tua nave non sarebbe degna dello spazio se mancasse. Altri sono opzionali, aumentando le sue capacità oltre il volo di base.

Tutti i moduli hanno una classe che indica le loro dimensioni e una valutazione, che indica la loro efficacia.

Class: Questo è valutato da 1 a 8. I moduli di dimensione 1 sono i più piccoli, i moduli di dimensione 8 sono i più grandi. Ogni nave ha un numero di scomparti per moduli di varie dimensioni che possono essere dotati di moduli.

È possibile inserire un modulo di una classe più piccola in un compartimento.

In generale, i moduli più grandi sono più pesanti. È importante tenere conto della massa; più pesante è una nave, maggiore è la tensione esercitata sulle sue unità e sull'unità di spostamento del telaio, riducendone l'efficacia.

Ratings: I moduli sono classificati utilizzando un sistema alfabetico, in cui "A" è complessivamente più efficace. Nota che questa valutazione è solo una guida; alcuni moduli presentano vantaggi che non vengono presi in considerazione dalla valutazione.



CORE INTERNAL (MODULI OBBLIGATORI)

I seguenti moduli devono essere montati su una nave prima che sia considerata idonea per lo spazio e autorizzata a lasciare il porto.

Power Plant: Questo modulo consuma carburante dal serbatoio della tua nave, convertendolo in energia che alimenta il resto dei moduli della nave.

Il danno critico alla centrale elettrica causerà un guasto catastrofico, distruggendo la nave.

Life Support: Questo modulo assicura che la nave abbia un'atmosfera traspirante per

l'equipaggio. Per funzionare richiede energia dalla centrale elettrica.

Danni critici al supporto vitale o una grave violazione dello scafo attiveranno lo sfiato di emergenza personale Remlok. Dovresti cercare immediatamente un ambiente con un'atmosfera sostenibile.

Power Distributor: Questo modulo assorbe energia dalla centrale elettrica per riempire tre condensatori: condensatori **SYS**, **ENG** e **WEP**. Questi condensatori vengono utilizzati esclusivamente per alimentare i costi di attivazione di operazioni specifiche.

Fuel Tank: Questo modulo immaganizza il carburante della nave per l'uso nella centrale elettrica. Se la tua nave esaurisce il carburante, la centrale si guasterà e subirà un guasto catastrofico. Assicurati di rifornire regolarmente la tua nave.

Drives: Questo modulo è costituito da una serie di propulsori che spingono la tua nave nello spazio. I moduli di azionamento richiedono energia dalla centrale elettrica per funzionare e inoltre drenano il serbatoio attivo direttamente durante il volo.

Il danno critico alle unità farà perdere alla tua nave tutte le capacità di propulsione. In questi casi, ti consigliamo di abbandonare e affondare la tua nave usando l'override di autodistruzione.

Sensors: Questo modulo fornisce funzionalità di scansione e comunicazione di base: scansioni passive e di base e sistemi di collegamento docking. I sensori richiedono energia dalla centrale elettrica.

I danni critici ai sensori ti impediranno di rilevare strutture e navi e disabilitare il computer di destinazione della tua nave.

Frame Shift Drive: Questo modulo consente alla tua nave di viaggiare efficacemente più velocemente della luce comprimendo lo spazio circostante.

L'**FSD** richiede energia dalla centrale per funzionare e inoltre consuma carburante direttamente quando attivato. Il carburante viene prelevato dal serbatoio attivo durante la super crociera e dal serbatoio principale quando si completa un salto nell'iperspazio.

Il danno critico al **shift drive** del telaio provocherà un guasto catastrofico, distruggendo completamente la nave.

OPTIONAL MODULES (MODULI OPZIONALI)

Esistono molti moduli vari che possono essere opzionalmente montati su una nave per aggiungere o migliorare le sue capacità. Di seguito è riportato un elenco di moduli opzionali comuni:

Shield Generator: Questo modulo crea un campo protetto attorno a una nave che assorbe gli attacchi in arrivo che altrimenti causerebbero gravi danni. Il generatore di scudi richiede energia dalla centrale elettrica per diventare attivo e attinge dal condensatore **SYS** della tua nave per ricaricarsi (vedi sezione Power Distributor, nella sezione dedicata).

Heat Sink Launcher: Questo modulo consente di spurgare tutto il calore attuale della nave in un dissipatore di calore che viene quindi espulso dalla nave. I lanciatori del dissipatore di calore richiedono energia dalla centrale elettrica per funzionare e attingono dal condensatore **SYS** della tua nave per avviare una purga.

Fuel Scoop: Questo modulo consente alla tua nave di sfiorare i tratti esterni di una stella, raccogliendo direttamente il carburante per il serbatoio principale. Per funzionare richiede energia dalla centrale elettrica.

Per usare la bocchetta del carburante, avvicinati a una stella in super crociera e "sfiora" vicino ad essa, lungo il suo anello di impatto (il cerchio giallo che circonda la stella e indica l'angolazione minima che devi affrontare dal centro della stella per evitare la rotta di collisione).

Più ti avvicini al piano di impatto della stella, più alta sarà la tua dose di carburante. Tuttavia, tenere presente che la temperatura ambiente aumenta insieme alla vicinanza con una stella; rischi di cucinare la tua nave se rimani troppo vicino.

Refinery: Questo modulo consente la raffinazione di blocchi di asteroidi per ottenere materiali preziosi da essi. Per funzionare richiede energia dalla centrale elettrica. I moduli di raffineria hanno una tramoggia e uno o più contenitori di risorse, a seconda del modello.

Questo modulo consente la raffinazione di blocchi di asteroidi per ottenere materiali preziosi da essi. Per funzionare richiede energia dalla centrale elettrica. I moduli di raffineria hanno una tramoggia e uno o più contenitori di risorse, a seconda del modello....

Nell'interfaccia del pilota, usa la modalità Focus per navigare alla scheda Cargo del pannello di sistema. Qui è possibile utilizzare l'interfaccia della raffineria per assegnare le varie risorse nel blocco di asteroidi per liberare i contenitori delle risorse. Dopo aver assegnato una risorsa a un cestino, tutti gli altri blocchi raccolti che contengono la risorsa verranno automaticamente perfezionati nel contenitore appropriato.

Una volta che un contenitore di risorse è pieno, fintanto che avrai spazio nella stiva del carico, verrà generato un contenitore della merce raffinata. Puoi scegliere di scaricare nello spazio la tramoggia della tua raffineria e i contenitori delle risorse in qualsiasi momento, eliminandoli.

Weapons and Scanners: Esiste un'ampia varietà di moduli che offrono a una nave capacità offensive, difensive e interrogative. Tutti questi moduli richiedono energia dalla centrale per funzionare, e molti di essi attingono anche dai condensatori SYS o WEP per l'attivazione.

POWER DISTRIBUTOR (DISTRIBUTORE DI POTENZA)

Durante il volo, il distributore di potenza utilizza i seguenti comandi:

Binding Name	Default K&M	Default Gamepad
UI PANEL UP	W	D-Pad Up
UI PANEL DOWN	S	D-Pad Down
UI PANEL LEFT	А	D-Pad Left
UI PANEL RIGHT	D	D-pad Right

Il distributore di energia sottragga energia dalla centrale in tre condensatori:

• **SYS:** Utilizzato per ricaricare gli scudi e attivare scanner / moduli difensivi. Inoltre,

più pips assegnati, più scudi resistenti devono attaccare

- **ENG**: Utilizzato per attivare la spinta di emergenza (noto come **Boost**). Inoltre, più pips vengono assegnati, più manovrabile e veloce diventa la nave
- WEP: Utilizzato per raffreddare il circuito di raffreddamento dell'arma

Puoi stabilire in modo dinamico la priorità dei condensatori che vengono riempiti più rapidamente in qualsiasi momento durante il volo normale per assicurarti di avere sempre l'energia corretta disponibile.



Usa **UI PANEL UP** per dare la priorità al condensatore ENG.

Usa **UI PANEL LEFT** per dare la priorità al condensatore SYS.

Usa **UI PANEL RIGHT** per dare la priorità al condensatore WEP.

Usa **UI PANEL DOWN per** distribuire equamente energia tra tutti e tre i condensatori.

Ogni volta che si definisce la priorità di un condensatore, sotto la relativa barra apparirà un piccolo marcatore "pip". Più "pip" ha un condensatore, maggiore è la priorità e più veloce sarà riempito. Come notato, anche eventuali benefici aggiuntivi basati su "pips" aumenteranno / diminuiranno in base al numero di "pips" assegnati.

Un condensatore può avere un massimo di 4 "pips" assegnati.

Un modulo che richiede energia da un condensatore non sarà in grado di attivarsi se il condensatore non ha abbastanza energia disponibile, anche se il modulo ha energia sufficiente dalla centrale per funzionare.

Imparare a far funzionare il distributore di energia **"al volo**" ti garantirà vantaggi significativi rispetto ai piloti che non ne approfittano.

HEAT AND SIGNATURE (CALORE E FIRMA)

La gestione dei livelli di calore utilizza i seguenti comandi:

Binding Name	Default K&M	Default Gamepad
SILENT RUNNING	DELETE	DELETE
DEPLOY HEAT SINK	V	V
UI PANEL UP	W	D-Pad Up
UI PANEL DOWN	S	D-Pad Down
UI PANEL SELECT	SPACE	A Button

Ci sono due componenti da riscaldare: la temperatura interna di una nave e la sua firma esterna.

INTERNAL HEAT (CALORE INTERNO)

Man mano che l'energia viene prelevata dalla centrale elettrica della nave per mantenere i moduli il calore operativo viene generato all'interno della nave. Nel tempo, questo calore può raggiungere livelli pericolosi, cuocendo efficacemente la nave fino a quando non inizia a subire danni. Se lasciata deselezionata, la nave subirà un guasto catastrofico e verrà distrutta.



Nell'interfaccia pilota la temperatura interna della nave viene visualizzata come una barra direttamente a sinistra del disco del sensore.

Le navi sono installate con sistemi di raffreddamento che raccolgono calore e li trasportano nelle bocchette di riscaldamento. Queste prese d'aria presentano alette termoconduttive che irradiano il calore nello spazio, consentendo alla nave di mantenere i livelli di calore entro intervalli operativi sostenibili.

Il sistema di raffreddamento funziona automaticamente, aprendo le prese d'aria quando la temperatura interna della nave sale a livelli pericolosi e si richiude quando la temperatura scende.

In condizioni operative estreme, come quando si vola vicino a una stella o quando si vola con una potenza eccessiva, il sistema di raffreddamento potrebbe non essere in grado di farcela. In tali casi è consigliabile disattivare manualmente i moduli non richiesti.

Puoi farlo utilizzando la modalità di *Pilot's Interface Focus Mode*, passando alla scheda *Modules* nel *System Panel*.

Utilizzare UI PANEL UP e UI PANEL DOWN per evidenziare un modulo e utilizzare UI PANEL SELECT per disattivarlo. Più energia richiede un modulo dalla centrale, più calore verrà rimosso quando viene spento.

Una nave dotata di **heat sink launchers** può temporaneamente raffreddarsi in in breve tempo attivando il lanciatore, che spurga tutto il calore della nave in un dissipatore di calore. Questo dissipatore di calore viene quindi espulso nello spazio. Se un lanciatore di dissipatore di calore è assegnato a un gruppo di fuoco, l'utilizzo del comando di fuoco appropriato con il gruppo di fuoco selezionato attiverà uno spurgo di calore. In alternativa, utilizzare **DEPLOY HEAT SINK** per attivare una purga del calore.

Si noti che l'utilizzo di un lanciatore di dissipatori di calore è una misura a breve termine: la nave continuerà ad aumentare di temperatura fino a quando non viene rimossa la fonte di generazione di calore.

SIGNATURE AND SILENT RUNNING (FIRMA E FUNZIONAMENTO SILENZIOSO)

Il calore radiante di una nave, combinato con le emissioni EM di alcuni moduli (principalmente scudi) costituisce la sua firma. Questa firma è ciò che i sensori della nave possono rilevare, permettendo loro di localizzare e identificare la nave.



Sebbene il calore sia il componente principale della firma di una nave, ciò non equivale direttamente alla temperatura interna della nave, sebbene sia collegata. Piuttosto si basa sulla quantità di calore che viene irradiata dalla nave.

In termini semplici, più calda è una nave internamente, più duro è il sistema di raffreddamento, più calore viene irradiato e più grande diventa la sua firma.

Maggiore è la firma di una nave, più sarà rilevata dai sensori come un contatto non risolto, e più lontano questo rilevamento consentirà ai sensori di individuare e identificare la nave come un contatto risolto, consentendo loro di mirare e scansionarlo.

Manipolando quali moduli sono attivi, ricevendo energia dalla centrale elettrica, è possibile ridurre i livelli di calore interno della propria nave a un punto in cui viene effettuata la firma della propria nave, diventando più debole e quindi più difficile da rilevare. La firma di una nave può essere significativamente ridotta da tale manipolazione, permettendole di rimanere invisibile finché il pilota può vivere senza la funzionalità dei moduli non alimentati.

Senza la manipolazione dell'alimentazione del modulo, il processo di raffreddamento si verifica automaticamente, quindi più calda diventa la nave, più facile da rilevare. Puoi annullare manualmente questo raffreddamento manovrando la nave per una corsa silenziosa.

Usa **SILENT RUNNING** per attrezzare la nave per una corsa silenziosa. Quando sono attrezzati, le prese d'aria di raffreddamento sono chiuse, impedendo che il calore venga irradiato nello spazio. Anche lo scudo, se installato, è spento.



Volare mentre si è truccati per una corsa silenziosa garantisce che solo le emissioni di calore meno discernibili possibili emanino dalla nave.

Alcune emissioni sono inevitabili, come ad esempio la componente termica dei propulsori, quindi anche quando sono manovrati per il funzionamento silenzioso di una nave possono essere rilevati dai sensori. Tuttavia, l'intervallo in cui può verificarsi il rilevamento viene notevolmente ridotto.

È importante notare che, quando equipaggiato per il funzionamento silenzioso, la tua centrale elettrica genera ancora calore fornendo energia ai moduli. Questo calore rimane all'interno della nave e può rapidamente salire a livelli pericolosi. Pertanto, il rigging per la corsa silenziosa non è raccomandato per periodi prolungati.

Usa di nuovo **SILENT RUNNING** per equipaggiare la nave per la massima potenza, riattivando il sistema di sfiato automatico e riaccendendo lo scudo della nave se installato.

TRAVEL (VIAGGIO)

I seguenti comandi vengono utilizzati durante le diverse modalità di viaggio:

Binding Name	Default K&M	Default Gamepad
ENGAGE FRAME SHIFT DRIVE	J	J
DEPLOY HARDPOINTS	U	BACK Button
LANDING GEAR	L	L
CARGO SCOOP	HOME	HOME

Esistono tre diverse modalità di viaggio disponibili per una nave. A seconda della scala del viaggio, i piloti possono volare attraverso lo "spazio normale" usando i propulsori convenzionali.

Per i viaggi più lunghi ancora limitati allo stesso sistema, i piloti impegnano **ship's frame shift drive** per comprimere lo spazio attorno alla propria nave, dando l'impressione (e effettivamente il risultato) di viaggiare a velocità più elevate della luce.

Per i viaggi tra i diversi sistemi stellari, il pilota utilizza ancora una volta il **frame shift drive**, azionandolo al massimo effetto. Ciò consente di percorrere incredibili distanze in pochi secondi. Tuttavia, l'imprecisione di tale viaggio richiede un targeting di destinazione speciale.

NORMAL SPACE (SPAZIO NORMALE)

In normali condizioni di volo, una nave utilizza i propulsori della sua propulsione convenzionale per spingere sé stessa nello spazio. La maggior parte delle attività si svolgono nello spazio normale, come il combattimento, l'attracco e l'estrazione.

Usa i comandi specificati in Basic Flight per far volare la tua nave nello spazio normale.

SUPER CRUISE (SUPER CROCIERA



I sistemi stellari sono troppo grandi per volare nello spazio normale. Anche alla massima velocità, la nave più veloce impiegherebbe almeno due secoli per raggiungere Plutone dopo essere partita dall'orbita attorno alla Terra.

Invece, per tali viaggi, viene utilizzata la **ship's frame shift drive**, comprimendo lo spazio intorno alla nave e riducendo il viaggio in minuti, anche utilizzando la guida convenzionale della nave. Viaggiare in questo modo è colloquialmente noto come super crociera.

Il processo di utilizzo del **frame shift drive** per entrare in super crociera ha una serie di fasi e requisiti.

USING THE FRAME SHIFT DRIVE TO SUPER CRUISE

Mass Lock: Prima di poter innestare la **frame shift drive**, è necessario assicurarsi che la propria nave non sia bloccata in massa da una grande struttura come un porto marittimo o un avamposto. Lo stato del blocco di massa della nave viene visualizzato sull'interfaccia del pilota, a destra dello schema della nave.

Se l'indicatore di blocco di massa è acceso, dovrai allontanarti dall'entità che ti sta bloccando in massa utilizzando la trasmissione convenzionale della nave fino a quando la spia non si spegne.

Retract Hardpoints/Gear/Cargo Scoop: A causa dell'enorme stress esercitato sullo scafo della nave durante lo spostamento del telaio, è necessario ritirare i punti di contatto, il carrello di atterraggio e la paletta del carico prima di poter attivare la trasmissione del telaio.

Usa DEPLOY HARDPOINTS per ritrarre gli hardpoint già distribuiti.

Usa LANDING GEAR per ritirare il carrello di atterraggio se utilizzato.

Usa CARGO SCOOP per ritirare la paletta di carico se installata.

Drive Charge: Supponendo che la nave non sia bloccata in serie, utilizzare ENGAGE FRAME SHIFT DRIVE per attivare l'azionamento del frame shift drive. Verrà visualizzato un indicatore della barra di carica HUD sul canopy , che mostra il tempo rimanente prima che l'unità di Frame shift Drive comprima lo spazio.



l tempo richiesto dall'unità di **frame shift drive** per comprimere lo spazio aumenterà se ci sono navi nelle vicinanze poiché l'unità **frame shift drive** deve lavorare di più. Più grande è la nave, maggiore sarà il tempo di ricarica. Riceverai una notifica se l'unità di spostamento del frame è inibita in questo modo.

Le navi non impediranno mai che l'unità si carichi, ma è importante notare che durante la ricarica l'unità di spostamento del telaio produce anche una grande quantità di calore. Tempi di carica molto lunghi possono far salire la temperatura interna della tua nave a livelli pericolosi.

Si consiglia di aumentare la distanza da altri vascelli prima di attivare l'azionamento del **frame shift drive** per evitare un eccessivo accumulo di calore.

Escape Vector: Se sei estremamente vicino a un corpo stellare come un pianeta, dovrai orientare la tua nave di fronte ad esso (**Escape Vector**) prima che il **frame shift drive** comprima lo spazio, per evitare di volare direttamente nel corpo stellare o nella sua atmosfera.



Per aiutarti a orientare la tua nave in una direzione sicura, il tuo canopy HUD ottiene un elemento **Escape Vector**. Puntare semplicemente la nave verso **Escape Vector** durante la ricarica. Anche la bussola di navigazione della tua nave si attiverà e indicherà il vettore di fuga, consentendoti di trovarla quando inizialmente non è visibile attraverso il canopy.

Throttle Up: Una volta che il **frame shift** ha completato la sua carica, dovrai accelerare al massimo e volare dritto per impegnare la compressione dello spazio. Puoi accelerare in qualsiasi momento durante il tempo di ricarica.

TRAVELLING IN SUPER CRUISE (VIAGGIARE IN SUPER CROCIERA)

Una volta che tutti i requisiti sono stati soddisfatti e l'unità di **frame shift drive** si è caricata, comprimerà lo spazio attorno alla nave ed entrerà in super crociera.

Pilotare una nave in super crociera è simile al volo normale, con le seguenti eccezioni:

Velocità minima: Una nave in super crociera viaggia sempre in avanti, a una velocità minima di 30 km al secondo, anche quando l'acceleratore è impostato su zero.

Velocità massima variabile: La velocità massima raggiungibile durante la super crociera varia a seconda della vicinanza e della massa dei corpi stellari vicini.

Man mano che una nave si avvicina a un corpo stellare, la massa del corpo impedisce le capacità dell'unità frame shift drive's, riducendo la velocità massima disponibile. Man mano che una nave si allontana, gli effetti impedenti dei corpi stellari si riducono e aumenta la potenziale velocità massima della nave.

È importante notare che questo effetto impedente non è onnipotente. È possibile che una nave raggiunga una velocità superiore a quella che l'effetto impedente di un corpo stellare consente, allontanandosi prima fino a quando l'effetto viene rimosso, guadagnando velocità e poi volando indietro verso il corpo stellare.

L'effetto di impedimento entrerà in gioco, rallentando la nave nel tempo piuttosto che diminuire istantaneamente la sua velocità al massimo impedito. Tienilo a mente durante i lunghi viaggi in cui la tua velocità è aumentata notevolmente.

Impostando l'acceleratore nella gamma **blu** "**punto dolce**", ti assicurerai che la tua nave generalmente rallenti a velocità adeguate quando ti avvicini a un corpo stellare senza ulteriore manipolazione dell'acceleratore.

Controllo Ridotto: Perché una nave rimanga in super crociera deve volare in avanti. La rotazione che induce la nave ad affrontare una direzione diversa dalla sua direzione di marcia, o movimento laterale, rischia di provocare una caduta di emergenza nello spazio normale. Per questo motivo, l'assistenza al volo non può essere disattivata e i propulsori verticali/laterali sono disabilitati.

I piloti noteranno anche che la risposta della nave diventa lenta durante la super crociera.

Canopy HUD Aggiuntivo: Per facilitare la navigazione mentre si viaggia in super crociera, verranno visualizzate linee orbitali aggiuntive sul proprio canopy HUD per i corpi stellari noti.

I corpi Stellari mostrano anche anelli di avvicinamento blu intorno a loro per aiutarti a misurare la distanza.

Quando vicino a una stella, pianeta o luna, un anello di impatto giallo verrà visualizzato intorno al corpo. Questo anello indica l'angolazione minima che devi affrontare lontano dal centro del corpo stellare per evitare di scontrarti con l'effetto di blocco di massa del corpo, che ti trascinerà fuori dalla super crociera in una caduta di emergenza.

Un percorso di collisione attiverà anche un allarme di impatto nella cabina di guida
Una destinazione che è stata bloccata nel computer di navigazione viene ancora visualizzata durante la super crociera come elemento nel canopy con distanza ed ETA visualizzati.

Sensor Disc Changes: Durante il viaggio in super crociera il funzionamento del disco del sensore cambia leggermente. La scala si regola automaticamente per mostrare stelle e pianeti entro un orizzonte temporale di 2 minuti dalla tua nave, in base alla velocità massima che la tua nave potrebbe attualmente raggiungere dopo aver preso in considerazione tutti gli impedimenti di prossimità del corpo stellare.



Le Navi sono automaticamente visibili entro un orizzonte temporale di 40 secondi, in base alla velocità più veloce della nave.

Quando si blocca una nave nel computer di destinazione della propria nave, la scala del disco del sensore cambia automaticamente in modo che il bersaglio si trovi a circa metà strada tra il punto centrale del disco e il bordo esterno, per massimizzare la leggibilità.

Interfaccia di Pilotaggio Informazioni di viaggio: l'uso più comune della super crociera è di viaggiare tra due posizioni in un sistema, ad esempio dalla stella di un sistema a una starport.

A tale scopo, qualsiasi destinazione bloccata nel computer di navigazione (evidenziata e selezionata dalla scheda di navigazione sul pannello di destinazione dell'interfaccia pilota) che è un punto di interesse o posizione del dock, farà apparire le informazioni di viaggio nel pannello di informazioni di destinazione in l'interfaccia del pilota.

Esistono tre distinte informazioni di viaggio per tale destinazione bloccate nel computer di navigazione:

- Alignment: Questo indicatore si illumina quando sei di fronte alla tua destinazione, un prerequisito per arrivare con successo a destinazione.
- **Distance:** Questa barra mostra l'intervallo di distanza (evidenziato in blu) necessario per uscire con successo a destinazione
- **Speed:** Questa barra mostra l'intervallo di velocità accettabile richiesto per uscire con successo a destinazione



Queste informazioni vengono utilizzate alla fine del viaggio per ottimizzare la tua uscita dalla super crociera; per tornare nello spazio normale proprio a destinazione, è necessario assicurarsi che l'allineamento, la distanza e la velocità siano tutti entro i limiti impostati.

EXITING SUPER CRUISE (USCIRE DALLA SUPER CROCIERA)

Esistono diversi modi per uscire dalla super crociera, alcuni di proposito e altri a seguito di eventi imprevisti.

Uscita Destinazione di Precisione: Se hai una destinazione bloccata nel tuo computer di navigazione e rappresenta una posizione precisa, come un segnale di navigazione, una sorgente di segnale non identificata o uno starport / avamposto, puoi provare a uscire dalla super crociera in un modo preciso che colloca la tua nave in un piccolo numero di chilometri dalla destinazione.

Per eseguire correttamente una uscita di precisione, devi essere:

- Di fronte alla destinazione
- Entro 1000 km (1 mega metro) dalla destinazione
- Viaggiare a meno di 1000 km al secondo

Mentre tutti questi requisiti vengono soddisfatti, sull'interfaccia del pilota verrà visualizzato un messaggio "SAFE TO DISENGAGE". Utilizzare ENGAGE FRAME SHIFT DRIVE per eseguire un drop di destinazione di precisione.



Standard Drop: In qualsiasi momento durante la super crociera, una nave può uscire e scendere in sicurezza nello spazio normale. Accelera fino a zero (30 km al secondo) e usa **ENGAGE FRAME SHIFT DRIVE** per abbandonare la super crociera nello spazio profondo.

Stellar Body Impact: L'unità **frame shift drive** di una nave fallirà se la nave viaggia troppo vicino a un corpo stellare come una stella, un pianeta o una luna. Quando una nave sta per violare questa soglia, un allarme di impatto suonerà nella cabina di pilotaggio. La nave eseguirà quindi un rientro di emergenza dalla super crociera.

Le cadute di emergenza consentono alle navi di uscire immediatamente dalla super crociera. Tuttavia, la natura violenta di questo evento danneggerà lo scafo e i moduli della nave e, entrando nello spazio normale, la nave avrà una velocità e una rotazione inaspettate.

Manual Emergency Drop: In qualsiasi momento durante la super crociera quando si viaggia a una velocità superiore a quella minima, utilizzare **ENGAGE FRAME SHIFT DRIVE** due volte per attivare manualmente una caduta di emergenza. Si noti che l'attivazione manuale di una caduta di emergenza danneggerà comunque l'imbarcazione e i suoi moduli.

Interdiction: Alcune navi sono dotate di moduli speciali chiamati Interdictors. Questi moduli sono usati come armi in super crociera e possono trascinare una nave bersaglio fuori dalla super crociera insieme alla nave interdetta in una caduta di emergenza congiunta.

In caso di interdizione riuscita entrambe le navi subiranno danni allo scafo e al modulo.

Frame Shift Cool Down: Una volta usciti dalla super crociera, c'è un breve ritardo prima di poter riattivare il **frame shift drive** Normalmente questo ritardo non supera i 5 secondi circa. Se tuttavia, è stata eseguita una caduta di emergenza, l'unità di **frame shift drive** dovrà essere ripristinata e il ritardo sarà di circa 40 secondi. Mentre l'unità di **frame shift drive** è in fase di raffreddamento, verrà visualizzato un indicatore nell'interfaccia del pilota.

Cancelling the Frame Shift: In qualsiasi momento fino all'inizio del conto alla rovescia di cinque secondi, è possibile annullare lo spostamento del fotogramma utilizzando nuovamente **ENGAGE FRAME SHIFT DRIVE**. Una volta iniziato il conto alla rovescia di cinque secondi, sei bloccato per la corsa.

INTERDICTION (INTERDIZIONE)



I piloti devono essere consapevoli di una minaccia specifica durante il viaggio in super crociera. Le navi dotate di moduli specializzati possono bloccare una nave nel loro computer di destinazione e tentare di trascinare se stessi e il bersaglio fuori dalla super crociera nella stessa posizione nello spazio normale.

Tale atto si chiama Interdiction.

Quando la tua nave viene interdetta, viene visualizzato un elemento **HUD** nel **Canopy** specifico. Comprende un vettore di fuga e anelli di allineamento. Tenta di pilotare la tua nave in modo da mirare sempre direttamente all'**Escape Vector**. In questo modo la tua nave viaggerà in super crociera.

Gli anelli di allineamento si stringono e si evidenziano quando la nave è allineata correttamente. Si disperderanno man mano che la nave diventa fuori allineamento.

L'aggressore tenterà di mantenere la tua nave centrata sul proprio display.

Una **barra blu** a **sinistra** degli anelli di allineamento si costruirà mentre superi l'aggressore. Una **barra rossa** a **destra** degli anelli di allineamento si costruirà mentre il tuo avversario ti supera. Se il tuo volo è paragonabile, entrambe le barre si normalizzeranno a metà strada.

Se la tua barra raggiunge il massimo, eviterai di essere interdetto. L'aggressore sarà comunque costretto a eseguire una caduta di emergenza. Se la barra dei tuoi avversari raggiunge il massimo sarai interdetto: entrambe le navi effettueranno un drop-out di emergenza dalla super crociera nella stessa posizione nello spazio normale.

Quando due piloti vengono eguagliati, l'interdizione può continuare per qualche tempo. Col passare del tempo, l'effetto di interdizione diventa più volatile, il che significa che errori sempre più piccoli avranno un effetto più significativo.

HYPERSPACE JUMPS (SALTI DI IPERSPAZIO)

L'azionamento del **frame shift drive** può essere attivato per comprimere lo spazio al punto in cui le navi possono viaggiare anni luce in pochi secondi, saltando da un sistema stellare all'altro in pochi istanti. Tale viaggio è noto colloquialmente come un salto nell'iperspazio.

I salti nell'iperspazio sono intrinsecamente imprecisi. Solo le stelle possono agire come bersagli abbastanza grandi. Pertanto, tutti i salti nell'iperspazio possono essere utilizzati solo per viaggiare verso la stella primaria in un sistema; all'arrivo la nave uscirà in una posizione casuale attorno alla stella.

Come usare Super Cruise, ci sono una serie di passaggi e regole che governano un salto nell'iperspazio. Questi sono duplicati di seguito per facilitare la lettura:

USING THE FRAME SHIFT DRIVE TO PERFORM A HYPERSPACE JUMP

Mass Lock: Come prepararsi per la super crociera, prima di poter impegnare il frame shift drive, devi assicurarti che la tua nave non sia bloccata in massa da una grande struttura come una starport o un avamposto. Lo stato del blocco di massa della nave viene visualizzato sull'interfaccia del pilota, a destra dello schema della nave.

Se l'indicatore di blocco di massa è acceso, dovrai allontanarti dall'entità che ti sta bloccando in massa utilizzando la trasmissione convenzionale della nave fino a quando la spia non si spegne.

Retract Hardpoints/Gear/Cargo Scoop: Ancora più stress viene posto sullo scafo di una nave durante un salto nell'iperspazio; è necessario ritirare i punti di contatto, il carrello di atterraggio e la paletta di carico prima di poter attivare il cambio del telaio.

Utilizzare DEPLOY HARDPOINTS per ritrarre gli hardpoint già schierati.

Utilizzare LANDING GEAR per ritrarre il carrello di atterraggio se esteso.

Utilizzare CARGO SCOOP per ritirare la paletta da carico se schierata.

Drive Charge: Supponendo che la nave non sia bloccata in massa, utilizzare ENGAGE FRAME SHIFT DRIVE per attivare l'azionamento del frame shift drive. Verrà visualizzato un indicatore della barra di carica nel HUD del canopy, che mostra il tempo rimanente prima che l'unità di frame shift drive comprima lo spazio.

A differenza della super crociera, un tempo di ricarica dell'azionamento di salto nell'iperspazio non è mai influenzato da altre navi; l'effetto di compressione richiesto per tale compressione drammatica travolge l'effetto di massa delle navi. Un salto nell'iperspazio richiede sempre 15 secondi per caricare.

Allineamento della destinazione: a differenza della super crociera, un salto nell'iperspazio deve avere un sistema stellare bloccato nel computer di navigazione della tua nave. Puoi utilizzare la modalità di messa a fuoco dell'interfaccia pilota e selezionare un sistema stellare nelle vicinanze dalla scheda di navigazione del pannello di destinazione, oppure selezionare un sistema stellare direttamente dalla mappa della galassia. Prima che possa verificarsi il salto nell'iperspazio, è necessario allineare la propria nave in modo che sia rivolta verso la destinazione target, rappresentata come elemento nel HUD sul canopy.

Per aiutarti a localizzare la destinazione target quando non è inizialmente visibile, la bussola di navigazione si attiverà quando hai un sistema di stella bloccato nel tuo computer di navigazione.

Line of Effect: È necessario disporre di una linea di viaggio diretta sul sistema stellare di destinazione. Se la linea di viaggio è bloccata da un corpo locale, come una stella o un pianeta, il salto non inizierà.

Dovrai effettuare una super crociera verso un punto del sistema in cui hai una linea di viaggio diretta verso il sistema stellare di destinazione target e riprovare.

Throttle Up: Una volta soddisfatti tutti i requisiti, accelerare e volare dritto verso il bersaglio per iniziare il salto nell'iperspazio.

Cancelling a Hyperspace Jump: Una volta iniziato il conto alla rovescia di 5 secondi, non sarà possibile annullare il processo. Prima di questo punto puoi annullare un salto nell'iperspazio usando di nuovo **ENGAGE FRAME SHIFT DRIVE**.

Il salto stesso richiederà un breve lasso di tempo, dopodiché arriverete al sistema stellare di destinazione vicino alla sua stella principale, in super crociera. Nota che dovresti evitare di volare troppo vicino alla stella all'arrivo.

Hyperspace Jump Economy: Si noti che la quantità di carburante utilizzata in un salto nell'iperspazio non è un'equazione lineare. All'aumentare della distanza di salto, i costi del carburante aumentano in modo esponenziale.

Si noti inoltre che ogni unità di frame shift drive ha un intervallo di salto singolo massimo. Indipendentemente dalla quantità di carburante che la tua nave trasporta nel suo serbatoio principale, ogni singolo salto nell'iperspazio che fai non può superare la gamma di salto massima del tuo modulo frame shift drive.

FRAME SHIFT WAKES (SCIA DI SPOSTAMENTO)

Quando le navi entrano o escono dalla super crociera e quando eseguono salti nell'iperspazio, lasciano una nuvola di particelle che sono conosciute come scia di spostamento dei frame.

Le riattivazioni dei frame shift si dissipano dopo un pò, ma mentre esistono possono essere utilizzate dai piloti con il livello corretto di abilità e equipaggiamento.

Esistono due tipi di riattivazione del frame shift:

- Scia FSD a Bassa Energia: lasciata dalle navi che entrano ed escono dalla super crociera all'interno di un sistema stellare
- Scia FSD ad alta energia: lasciata da una nave quando esegue un salto nell'iperspazio verso un nuovo sistema

LOW ENERGY FSD WAKE

Qualsiasi pilota può bloccare una scia di FSD a bassa energia rilevata nello spazio normale nel proprio computer di destinazione. Ciò consentirà loro di saltare alla super crociera con una maggiore probabilità di entrare nella super crociera vicino alla nave che ha lasciato la scia.



Tutto ciò di cui un pilota ha bisogno è attivare il frame shift drive con la scia di FSD a bassa energia bloccata nel computer di destinazione. Utilizza **ENGAGE FRAME SHIFT DRIVE** per attivare il **frame shift drive** mentre hai una scia FSD a basso consumo di energia bloccata nel tuo computer di destinazione. Si noti che è necessario rispettare tutti i requisiti standard di super crociera.

Qualsiasi pilota può bloccare una scia di FSD a bassa energia nel proprio computer di destinazione rilevato durante una super crociera. Ciò consentirà al pilota di abbandonare in sicurezza la super crociera con una maggiore probabilità di apparire nello spazio normale vicino alla nave che ha lasciato la scia.

Quando una scia di FSD a bassa energia viene bloccata nel computer di destinazione in super crociera, il pannello Informazioni sul bersaglio nell'interfaccia del pilota mostrerà gli stessi elementi aggiuntivi che vengono visualizzati quando si ha una destinazione precisa: requisiti di allineamento, distanza e velocità.

Finché si soddisfano questi tre requisiti, è possibile utilizzare **ENGAGE FRAME SHIFT DRIVE** per abbandonare in sicurezza la super crociera nello spazio normale, si spera vicino alla nave che ha lasciato la scia.

Con scie di FSD a basso consumo energetico, il tempo è essenziale. Più tempo impieghi per utilizzare la scia, meno possibilità avrai di arrivare vicino al tuo obiettivo.

HIGH ENERGY FSD WAKE

Puoi seguire le navi che l'iperspazio salta in modo simile. Tuttavia, per farlo è necessario uno scanner avanzato, chiamato **FSD Wake Scanner.**



Quando blocchi una scia di FSD ad alta energia nel tuo computer di destinazione, inizialmente visualizzerà la destinazione come "**unknown**" (sconosciuta).

Se riesci a completare una scansione della scia utilizzando un **FSD Wake Scanner**, aggiornerà la sua descrizione e visualizzerà il nome del sistema a cui è stato eseguito il salto.

Con la scia FSD scansionata ad alta energia ancora bloccata nel computer di destinazione, utilizza ENGAGE FRAME SHIFT DRIVE per eseguire un salto al sistema di destinazione, potenzialmente vicino alla nave che ha lasciato la scia. Nota che devi rispettare tutti i requisiti standard di salto nell'iperspazio. Potrebbe non essere possibile eseguire il salto se l'unità di frame shift drive non è adeguata

Nel caso di tutte le tracce dell'FSD, il tempo è essenziale. Prima utilizzi la scia e la segui, maggiore è la possibilità di arrivare vicino alla nave che ha lasciato la scia.

Se si lascia una traccia ad alta energia per troppo tempo, lo scanner potrebbe non essere in grado di determinare la destinazione del sistema di destinazione.

back to contents >

GALAXY MAP (MAPPA DELLA GALASSIA)

I seguenti comandi sono usati nella mappa della galassia:

Binding Name	Default K&M	Default Gamepad
GALAXY CAM PITCH UP	Т	
GALAXY CAM PITCH DOWN	G	-
GALAXY CAM YAW LEFT	Q	-
GALAXY CAM YAW RIGHT	E	-
G C TRANSALTE FORWARD	W	-
G C TRANSLATE BACKWARD	S	-
G C TRANSLATE LEFT	А	-
G C TRANSLATE RIGHT	D	-
G C TRANSLATE UP	R	-
G C TRANSLATE DOWN	F	-
GALAXY CAM ZOOM IN	Z	-
GALAXY CAM ZOOM OUT	х	-
GALAXY CAM PITCH AXIS	-	R-STICK Up/Down
GALAXY CAM YAW AXIS	-	R-STICK Left/Right
GALAXY CAM TRANSLATE AXIS	-	L-STICK Up/Down/Left/Right
GALAXY SERT Y to X AXIS	-	X Button
UI PANEL UP	W	D-Pad Up
UI PANEL DOWN	S	D-Pad Down
UI PANEL LEFT	А	D-Pad Left
UI PANEL RIGHT	D	D-pad Right
UI PANEL SELECT	SPACE	A Button
NEXT PANEL TAB	E	RIGHT BUMPER
PREVIOUS PANEL TAB	Q	LEFT BUMPER

Puoi accedere alla mappa della galassia utilizzando l'interfaccia Focus Mode del pilota, navigando fino alla scheda **Navigation** del **Target Panel**, quindi evidenziando e selezionando il pulsante della **Galaxy Map** nella parte inferiore sinistra del pannello.



La mappa della galassia mostra un display tridimensionale della galassia. I sistemi stellari vengono visualizzati come marcatori simili a stelle, insieme al loro nome. Il sistema stellare in cui ti trovi attualmente ha un indicatore blu sopra di esso.

I sistemi relativi alle tue attuali missioni avranno un'icona a forma di globo accanto a loro. Se possiedi più navi, verrà visualizzata l'icona di una nave accanto a quei sistemi in cui sono memorizzati.

Le linee blu emanano dal tuo sistema attuale ai sistemi vicini. Queste linee rappresentano i sistemi disponibili su cui è possibile saltare l'iperspazio.

Le linee tratteggiate rappresentano i salti che la tua nave potrebbe fare ma senza il carburante per eseguire.

Sulla sinistra dello schermo c'è un pannello banner con diverse schede. Questo pannello viene utilizzato per mostrare informazioni utili sui sistemi stellari.

MOVEMENT IN THE GALAXY MAP (MOVIMENTO NELLA MAPPA DELLA GALASSIA)

Nella vista è presente un piano griglia orizzontale. I sistemi stellari che si trovano al di sotto o al di sopra di questo piano hanno linee verticali che li collegano ad esso. Il piano della griglia viene utilizzato come piano lungo il quale può muoversi un selettore blu.

Se si usa una tastiera, **GALAXY CAM TRANSLATE LEFT**, **RIGHT**, **FORWARD** e **BACKWARD** sposta l'anello di selezione lungo il piano. Notare che quando l'anello selettore si avvicina al punto di intersezione di una linea verticale che porta a una stella, si aggancia ad esso.

Se si utilizza un gamepad, usare GALAXY CAM TRANSLATE AXIS per spostare l'anello di selezione.

Notare che quando si sposta l'anello di selezione lungo il piano, gli indicatori freccia aumentano per indicare l'asse di spostamento.



È possibile aumentare e ridurre la vista e il piano della griglia. Per tastiera e mouse, utilizzare **GALAXY CAM TRANSLATE UP** e **GALAXY CAM TRANSLATE DOWN** per spostare la vista e il piano della griglia su e giù.

Se stai usando un gamepad, tieni premuto il pulsante X e usa **GALAXY CAM TRANSLATE AXIS** per spostare la vista e il piano della griglia su e giù.

Notare che quando si sposta il piano della griglia dell'anello di selezione e si visualizza verso l'alto o verso il basso, le frecce aumentano per indicare l'asse di spostamento.

Puoi ingrandire e rimpicciolire la tua vista della galassia. Usando la tastiera e il mouse, utilizzare **GALAXY CAM ZOOM IN** e **GALAXY CAM ZOOM OUT** per modificare il livello di zoom.

Se stai usando un gamepad, usa il **grilletto SINISTRA** e il **grilletto DESTRA** per ingrandire e rimpicciolire. Puoi zoomare per visualizzare l'intera galassia.

È possibile inclinare la vista della galassia. Usando la tastiera e il mouse, **GALAXY CAM PITCH UP** e **GALAXY CAM PITCH DOWN** inclinano la vista su e giù.

Se si utilizza un gamepad, **GALAXY CAM PITCH AXIS** può essere utilizzato per inclinare la vista su e giù.

È possibile ruotare la vista della mappa della galassia attorno alla vista del punto centrale del piano della griglia. Se si utilizza tastiera e mouse, **GALAXY CAM YAW LEFT** e **GALAXY CAM YAW RIGHT** ruotano la vista.

Se si utilizza un gamepad GALAXY CAM YAW AXIS ruoterà la vista.

GALAXY MAP SELECTION OPTIONS (OPZIONI DELLA GALAXY MAP)

È possibile evidenziare un sistema stellare spostando l'anello di selezione sul punto in cui è unito al piano della griglia. Si noti che l'anello ha "viscosità" quando ci si avvicina a un incrocio per aiutare a evidenziare un sistema stellare.

In alternativa, quando puoi semplicemente fare clic con il pulsante sinistro del mouse sul marker del sistema stellare effettivo, l'anello di selezione centrerà automaticamente ed evidenzierà il punto di intersezione del sistema stellare sul piano della griglia.

Notare che quando è stato evidenziato un indicatore del sistema stellare, sulla mappa della galassia compaiono diversi nuovi elementi.

Menu di interazione: accanto al sistema stellare evidenziato viene visualizzato un menu di interazione. Questo menu visualizza la distanza dal sistema dalla posizione corrente e presenta cinque pulsanti:

- **Select:** Utilizzare questo pulsante per selezionare il sistema, contrassegnandolo con un indicatore a freccia arancione
- Plot Route: Utilizzare questo pulsante per tracciare un percorso verso il sistema
- **System View:** Utilizzare questo pulsante per visualizzare la mappa del sistema del sistema stellare evidenziato
- **Buy exploration data**: utilizzare questo pulsante per acquistare i dati di esplorazione sul sistema evidenziato (nota, devi essere ancorato e il sistema evidenziato deve trovarsi entro 20 LY dal tuo sistema attuale)
- **Buy Trade Date:** usa questo pulsante per acquistare dati commerciali sul sistema evidenziato (nota, devi essere ancorato e il sistema evidenziato deve essere all'interno 20 LY dal tuo sistema attuale)

Usando il mouse e la tastiera, fai clic con il **pulsante sinistro del mouse** su un pulsante nel menu di interazione per attivarlo.

Usando un gamepad, **UI PANEL LEFT** e **UI PANEL RIGHT** scorreranno i pulsanti sinistra e destra. **UI PANEL SELECT** attiverà il pulsante evidenziato.

Purchasing Data: quando si acquistano dati commerciali o di esplorazione per un sistema stellare, le informazioni aggiuntive verranno automaticamente aggiunte ai pannelli dell'interfaccia associati.



Route Plotting: Quando traccia un percorso verso un sistema utilizzando l'apposito pulsante del menu di interazione, le linee che descrivono il percorso verranno visualizzate in arancione. Bloccherà anche la prima destinazione di salto nell'iperspazio nel computer di navigazione e la selezionerà nella mappa della galassia.

Man mano che si eseguono salti di iperspazio lungo il percorso, la destinazione successiva nell'elenco verrà automaticamente bloccata nel computer di navigazione e selezionata nella mappa della galassia.

Nel Pilot's Interface Focus Mode Target Panel, nella scheda Navigation, la destinazione successiva in un percorso tracciato visualizzerà un'icona di tracciato percorso accanto ad esso, nel caso in cui sia necessario individuarlo nell'elenco.

Si noti che il tracciatore di percorso ha un raggio limitato.



GALAXY MAP BANNER PANEL

Il pannello banner visualizza informazioni su un sistema evidenziato. Ci sono quattro schede sul pannello. Utilizzare la **NEXT PANEL TAB** e la **PREVIOUS PANEL TAB** per scorrere le schede.

In tutte le schede, utilizzare **UI PANEL UP, UI PANEL DOWN, UI PANEL LEFT, UI PANEL RIGHT** e **UI PANEL SELECT** per evidenziare e attivare le opzioni.

In alternativa, fare clic con il tasto sinistro del mouse sull'opzione che si desidera selezionare/attivare.

Info Tab: Questo mostra informazioni di base note sul sistema, come il tipo di stella, il controllo del tipo di governo, le economie di mercato presenti e la popolazione.

Navigation Tab: Questa scheda consente di cercare un sistema a stella specifico per nome (utilizzare UI PANEL SELECT su questa opzione, quindi digitare il nome utilizzando la tastiera).

Consente inoltre di individuare rapidamente il sistema corrente o il sistema selezionato.

Qui esistono anche opzioni per cambiare la natura della rotta di salto dal tuo sistema attuale, mostrando percorsi economici (**salti più piccoli**) o percorsi più veloci (**salti più lunghi**).

Infine, questa scheda presenta una barra di scorrimento che ti consente di controllare gli intervalli di salto e i percorsi assumendo carichi diversi. Fai scorrere il creatore di peso lungo la barra verso destra per simulare il trasporto di più merci. Fai scorrere l'indicatore di peso lungo la barra a sinistra per simulare il trasporto di meno merci. L'indicatore blu mostra il peso effettivo del carico.

View Tab: questa scheda consente di impostare vari filtri sulle informazioni visualizzate sulla mappa della galassia.

È possibile utilizzare queste opzioni per mostrare fedeltà fazione dei sistemi stellari e rotte commerciali note tra di loro. Nota che queste rotte commerciali rappresentano tutte le navi che commerciano tra sistemi, non solo altri comandanti umani.

Quando si acquistano dati commerciali per un sistema, questi sono rappresentati come rotte commerciali nella **View Tab**, visibile quando sono stati selezionati i dati commerciali.

Le categorie merceologiche commerciali possono essere espanse facendo clic sulla freccia accanto a ciascun gruppo.

Options Tab: Questa scheda presenta una serie di opzioni di visualizzazione per la mappa della galassia.



SYSTEM MAP

I seguenti comandi sono utilizzati nella mappa del sistema:

Binding Name	Default K&M	Default Gamepad
UI PANEL UP	W	D-Pad Up
UI PANEL DOWN	S	D-Pad Down
UI PANEL LEFT	А	D-Pad Left
UI PANEL RIGHT	D	D-pad Right
GALAXY CAM TRANSLATE AXIS	-	L-STICK Up/Down/Left/Right
GALAXY CAM ZOOM IN	Z	-
GALAXY CAM ZOOM OUT	х	-

È possibile utilizzare la mappa del sistema per visualizzare corpi stellari noti in un sistema stellare. Comprende una vista bidimensionale del sistema, che mostra corpi stellari collegati dalle loro orbite. Al centro della vista c'è un selettore quadrato



MOVEMENT IN THE SYSTEM MAP (MOVIMENTO NELLA MAPPA DEL SISTEMA)

Usando la tastiera e il mouse, **UI PANEL DOWN, UI PANEL UP, UI PANEL LEFT** e **UI PANEL RIGHT** spostano la vista, mentre **GALAXY CAM ZOOM IN** e **GALAXY CAM ZOOM OUT** ingrandiscono e riducono la vista.

In alternativa, tieni premuti i pulsanti sinistro e destro del mouse, quindi sposta il mouse per manipolare la vista e ingrandire e ridurre usando la rotellina del mouse.

Infine, puoi semplicemente fare clic con il pulsante sinistro del mouse su un corpo o una struttura stellare per attirare l'attenzione del selettore quadrato su di esso.

Quando si utilizza un gamepad, utilizzare **GALAXY CAM TRANSLATE AXIS** per spostare la vista e utilizzare **LEFT** e **RIGHT TRIGGER** per ingrandire e rimpicciolire.

Nota che il selettore quadrato è appiccicoso mentre si avvicina a corpi stellari e strutture artificiali, scattandosi per focalizzarsi su di essi.

SYSTEM MAP BANNER PANEL

A sinistra dello schermo è presente un pannello Banner che visualizza informazioni sull'entità corrente su cui è focalizzato il selettore quadrato.

Quando nulla è al centro del selettore quadrato, il pannello del banner visualizza le informazioni sul sistema nel suo insieme. Ciò include una breve descrizione del sistema e i dettagli delle fazioni presenti al suo interno.

Focalizzare il selettore quadrato su un corpo stellare offre informazioni sulla sua composizione.

Focalizzare il selettore quadrato su una struttura creata dall'uomo descrive in dettaglio la fazione che attualmente lo controlla, scambia dati e merci proibite (se conosciute) e orbita. Se hai una o più navi immagazzinate in uno starport o in un avamposto, sarà indicato da un'icona della nave qui.

Se hai acquistato dati di esplorazione su un sistema, questi verranno visualizzati qui come corpi stellari che in precedenza ti erano sconosciuti.

COMMUNICATIONS (COMUNICAZIONI)

I seguenti comandi vengono utilizzati durante le comunicazioni:

Binding Name	Default K&M	Default Gamepad
QUICK COMMS	ENTER	ENTER
UI FOCUS	HOLD LSHIFT	X Button
UI FOCUS/BACK	LSHIFT	B Button
UI PANEL UP	W	D-Pad Up
UI PANEL DOWN	S	D-Pad Down
UI PANEL LEFT	А	D-Pad Left
UI PANEL RIGHT	D	D-pad Right
UI PANEL SELECT	SPACE	A Button
NEXT PANEL TAB	E	RIGHT BUMPER
PREVIOUS PANEL TAB	Q	LEFT BUMPER
CYCLE COMMS	ТАВ	TAB

La tua nave dispone di un array di comunicazioni che ti consente di comunicare con altri comandanti. Il pannello delle comunicazioni viene visualizzato nell'interfaccia del pilota nell'angolo in alto a sinistra della vista.



QUICK COMMS

Esistono due modi principali per interagire con il pannello delle comunicazioni. È possibile accedere alla modalità di comunicazione rapida utilizzando **QUICK COMMS.** TQuesto attiva la finestra di chat delle comunicazioni e imposta la tastiera in modalità di digitazione.

Dopo aver digitato il messaggio, premere di nuovo **QUICK COMMS** per inviare il messaggio. Per impostazione predefinita, il messaggio verrà trasmesso a tutte le navi vicine. Puoi usare **CYCLE COMMS** per cambiare a chi verrà inviato il messaggio: trasmissione **LOCAL** a tutte le navi vicine, trasmissione **DIRECT** a nave bersaglio, trasmissione **DIRECT** al Comandante che ti ha inviato un messaggio e trasmissione **WING** a tutti i comandanti del tuo wing.

Puoi anche iniziare il tuo messaggio con scorciatoie:

- /L impone che il messaggio sia una trasmissione locale
- /T impone che il messaggio sia inviato alla nave che hai preso di mira
- /R impone che il messaggio sia inviato al comandante da cui hai ricevuto un messaggio l'ultima volta
- /W impone che il messaggio sia inviato a tutti i tuoi wingman
- /help convoca informazioni sulle scorciatoie disponibili

I messaggi nel feed di testo sono codificati a colori:

- ARANCIO: local broadcast
- AZZURRO: Trasmissione Wing
- GIALLO: Trasmissione Diretta
- ROSSO: Trasmissione Navi Autorità
- BIANCO: Trasmissione del Sistema

Quando si preme ENTER per inviare il messaggio, si torna alla visualizzazione normale.

COMMS PANEL TABS

Il secondo metodo per accedere al tuo pannello di comunicazione è utilizzare la modalità di messa a fuoco dell'interfaccia del pilota e navigare verso il pannello (mentre tieni premuto **UI FOCUS**, tocca **UI PANEL UP**, quindi rilascia tutti i comandi).

Il pannello Comunicazioni ha un numero di schede. È possibile utilizzare la **NEXT PANEL TAB** E **PREVIOUS PANEL TAB** per spostarsi tra di loro.



1 COMMS TEXT FEED TAB

Questa scheda mostra tutti i messaggi ricevuti e attiva la linea di chat, consentendo di digitare e inviare messaggi.

Ciò equivale a utilizzare le Comunicazioni rapide a tutti gli effetti, tranne quando si preme ENTER per inviare il messaggio e rimanere concentrati su questa scheda.

Quando si utilizza il mouse e la tastiera, il gioco viene impostato automaticamente, quindi è necessario premere ENTER per attivare la linea di chat durante la visualizzazione della scheda Feed testo Comms e premere ESCAPE per disattivare la linea di chat.

È possibile modificare questa funzionalità in modo che la linea di chat venga attivata automaticamente quando si visualizza la scheda Feed di testo delle comunicazioni attivando AUTO FOCUS ON TEXT INPUT FIELD inel menu dei comandi. Quando si utilizza un gamepad o una stick di volo, utilizzare la NEXT PANEL TAB e PREVIOUS PANEL TAB per chiudere automaticamente la linea di chat e scorrere le schede.

Usa UI PANEL UP, UI PANEL DOWN per scorrere su e giù nel feed di testo.

Quando si riceve un messaggio mentre non si osserva la scheda Feed di testo delle comunicazioni, accanto all'intestazione della scheda viene visualizzato un indicatore.

2 COMMS CONTACTS TAB

Questa scheda mostra le voci per il tuo Elite: Dangerous amici e comandanti locali. Mostra anche il loro stato della modalità di gioco se differisce dal tuo (Solo / Open Play).

Gli amici saranno sempre presenti in questo elenco. Altri comandanti vengono aggiunti solo se si trovano nelle vicinanze.

È possibile utilizzare **UI PANEL UP, UI PANEL DOWN** e **UI SELECT** per richiamare opzioni aggiuntive per ogni voce:

- Invite to Wing: invita il Comandante a unirsi alla tua Wing
- Engage/Disengage Wingman Nav-Lock: (deve essere in wing) Slave il tuo FSD a un wingman
- Text Chat: avvia una chat di trasmissione diretta con il comandante
- **Mute/Un-mute:** attiva / disattiva la voce Com per il Comandante e diminuisci la probabilità di incontrarli
- Send Private Voice Coms Request: Invita il Comandante a una sessione di chat vocale
- Back: Esci da questo menu

$\begin{array}{l} \hbox{EVXS} [bScfVW[g` $'St [fga[i [` Y_ S` _ acfcMdS`` a Ua_ WhaU[caffa g` $' fMdSI [a` WI [` Y [` e[W_ VS g` S haUVAbf[a` e. EVXM[a` S` Va 'S haUVAbf[a` ehWYa` a _ acfcMsfVdbl [a` [SYY[g` f[hWbMdwing: \end{tabular} \label{eq:static_sta$

- Enable/Disable Wing Beacon: Attiva il tuo beacon per il Wing
- Text Chat: Avvia una chat di trasmissione con il Wing
- **Disable/Enable Voice Coms:** Attiva / disattiva le comunicazioni vocali con il Wing
- Leave Wing: Lascia il wing
- Back: Esci da questo menu

3 INBOX TAB

Questa scheda mostra tutti gli inviti e le richieste di Wing attualmente attivi.

È possibile utilizzare UI PANEL UP, UI PANEL DOWN, UI PANEL LEFT, UI PANEL RIGHT e UI SELECT per accettare o rifiutare un invito ad ala.

Quando ricevi un invito Wing mentre non stai guardando la scheda Posta in arrivo, un indicatore apparirà accanto all'intestazione della scheda.

4 COMMS OPTIONS TAB

Questa scheda consente di accedere a una serie di opzioni di Comms:

- Local ON/OFF: Seleziona se ricevere il testo della trasmissione locale
- Voice ON/OFF: Seleziona se ricevere le trasmissioni di testo dai Comandanti nella tua chat vocale
- Wing: ON/OFF:Seleziona se ricevere o meno le trasmissioni di testo dai Wing
- Direct Messages from Players ON/OFF: Seleziona se desideri ricevere o meno trasmissioni di testo dirette
- Auto Enable Wing Voice Comms ON/OFF: Quando questa opzione è attiva, ti unirai automaticamente alla chat Comms vocale di un'ala quando ti unisci all'ala

VOICE CHAT CHANNEL (CANALE DI CHAT VOCALE)

Se ricevi una richiesta di chiamata vocale da un Comandante, riceverai una notifica audio e il nome del Comandante verrà evidenziato nella scheda Comms Contacts. Puoi usare il menu di interazione per quel Comandante per accettare o rifiutare la comunicazione.

Se accetti la comunicazione, aprirai un canale di chat audio tra te e il Comandante.

È possibile utilizzare il menu di interazione del Commander per uscire da questo canale di chat in qualsiasi momento.

Fino a sei Comandanti possono essere invitati a un canale di chat vocale.

REPORTING A PLAYER (SEGNALARE UN GIOCATORE)

Per segnalare un giocatore, utilizzare l'interfaccia del menu principale.

Quando segnali un giocatore ti verrà richiesto di compilare un foglio di rapporto che viene inviato a Frontier Developments Plc. Ti verrà chiesto di specificare perché stai segnalando il giocatore. Si prega di riservare i rapporti dei giocatori per chiare violazioni della condotta. **Binding Name**

QUICK COMMS

UI FOCUS/BACK

UI PANEL DOWN

UI PANEL LEFT

UI PANEL RIGHT

UI PANEL SELECT

NEXT PANEL TAB

PREVIOUS PANEL TAB

SELECT WINGMAN 1

SELECT WINGMAN 2

SELECT WINGMAN 3

WINGMAN NAV-LOCK

CYCLE COMMS

SELECT WINGMAN'S TARGET

UI PANEL UP

UI FOCUS

I seguenti comandi sono usati con i Wings:

CREAT	NG/	(JOIN	JING	Α	WING

Default Gamepad

ENTER

X Button

B Button

D-Pad Up

D-Pad Down

D-Pad Left

D-pad Right

RIGHT BUMPER

LEFT BUMPER

A Button

7

8

9

Ο

TAB

Puoi creare un wing inviando un invito a un Comandante. Usa **UI FOCUS** e **UI PANEL UP** per concentrarti sul pannello delle comunicazioni.

Utilizzare la **NEXT PANEL TAB** e **PREVIOUS PANEL TAB** per visualizzare la scheda Contatti Comunicazioni.

In questa scheda sono elencati i tuoi amici e i Comandanti che si trovano nelle vicinanze.

Utilizzare **UI PANEL UP**, **UI PANEL DOWN** e **UI PANEL SELECT** per selezionare il Comandante che si desidera invitare in Wing.

Dalle opzioni aggiuntive, scegli "**Invite to Wing**". Questo invierà al Comandante un invito a unirsi a te.

Se si riceve un invito a unirsi a una wing, l'intestazione della scheda **Posta in Arrivo** del **Pannello Comunicazioni** visualizzerà una nuova icona di messaggio.

Utilizzare UI FOCUS e *UI PANEL UP* per concentrarsi sul pannello delle comunicazioni, quindi utilizzare **NEXT PANEL TAB** e **PREVIOUS PANEL TAB** per visualizzare la scheda Posta in Arrivo. Utilizzare **UI PANEL UP**, **UI PANEL DOWN** e **UI PANEL SELECT** per selezionare l'invito, quindi utilizzare **UI PANEL LEFT**, **UI PANEL RIGHT** e **UI PANEL SELECT** per scegliere il "**segno di spunta**" per accettare o la "**croce**" per rifiutare l'invito.

Una volta che un invito è stato accettato, si forma la wing. Non esiste un Comandante di wing, tutti hanno la stessa posizione all'interno di una wing e tutti possono continuare a emettere inviti fino a quando la wing è piena (Quattro Comandanti).

LEAVING A WING

Per lasciare un wing, usa **UI FOCUS** e **UI PANEL UP** per concentrarti sul pannello delle comunicazioni, quindi utilizza la **NEXT PANEL TAB** e la **PREVIOUS PANEL TAB** per visualizzare la scheda Contatti Comunicazioni.

Utilizzare **UI PANEL UP, UI PANEL DOWN** e **UI PANEL SELECT** per selezionare la voce "options" sotto l'intestazione Wings.

Richiamerà ulteriori opzioni.

Utilizzare UI PANEL UP, UI PANEL DOWN e UI PANEL SELECT per selezionare "Leave Wing". Verrai immediatamente rimosso dalla wing.

Quando lasci una wing, c'è un tempo di attesa prima che tu possa unirti ad un'altra wing.

Puoi creare un wing di massimo quattro Comandanti e lavorare insieme come una singola unità più efficace di quanto ognuno di voi possa volare da solo.

Default K&M

HOLD I SHIFT

ENTER

LSHIFT

W

S

А

Π

Е

Q

7

8

9

Ο

TAB

SPACE

WING INTERFACE

L'interfaccia della wing è posizionata nella parte superiore della vista, tra i pannelli **Comms** e **Info**. Ogni wing ha una voce in questa interfaccia.



La voce mostra diverse informazioni:

- 1 Wing Icon: ogni wing ha un'icona ID utilizzata per identificarli nell'HUD
 - o La tua icona ID viene visualizzata in alto a destra nella riga della scheda del pannello comunicazioni
- 2 Icona Scudo: questa serie di anelli concentrici mostra lo stato di scudo della nave del Wingman
 - o Man mano che gli scudi si esauriscono, gli anelli svaniscono
- **3** Icona Nav-Lock: le parentesi quadre dell'icona di Nav-lock
 - O Questo verrà visualizzato solo se hai bloccato la navicella al wingman
 - O Verrà visualizzato in rosso quando si è fuori dal raggio di blocco della navigazione
 - 0 Verrà visualizzato ciano quando ci si trova nel raggio di blocco della navigazione
- 4 Selector Icon: l'icona del selettore chevron parentesi
 - Questo verrà visualizzato solo se hai preso di mira il wingman e sono presenti nella tua posizione
- 5 Icona Scafo: lo stato dello scafo della nave del wingman's rappresentato da una barra segmentata
 - o Se lo scafo è danneggiato, la barra si riduce
- 6 Nome Comandante: il nome del comandante del Wingman
- 7 Target lcon: L'obiettivo attuale del wingman
 - o Se il wingman si trova in un sistema diverso, qui viene visualizzato il nome del sistema, insieme a un'icona di sistema
 - Se il wingman prende di mira una nave, qui viene visualizzato il nome della nave, insieme a un'icona bersaglio
 - Se il wingman prende di mira una posizione di navigazione, qui viene visualizzato il nome della posizione di navigazione, insieme a un'icona di sistema
 - 8 Voice Icon: lo stato della voce del Wingman

94

Tutti gli elementi HUD collegati alla tua wing sono di colore ciano per aiutarti a individuarli.

Quando una nave è ostile a un membro della tua wing ma non a te, i suoi elementi HUD saranno colorati di viola.

Quando prendi di mira una nave ed esegui una scansione di base, il pannello informativo sul bersaglio in basso a sinistra mostrerà se la nave è in una wing e quanti membri ha quella wing.

Puoi prendere di mira rapidamente un wingman usando rispettivamente SELECT WINGMAN 1, SELECT WINGMAN 2 e SELECT WINGMAN 3.

Quando hai preso come bersaglio un awingmen, puoi selezionare il suo bersaglio usando **SELECT WINGMAN'S TARGET**. Funziona con navi, strutture e obiettivi di navigazione, ma solo se ti trovi nella stessa posizione dei tuoi wingmen.

Se il tuo wingman si trova in un sistema diverso e vicino, puoi usare SELECT WINGMAN 1, SELECT WINGMAN 2 e SELECT WINGMAN 3 rispettivamente per scegliere come target il sistema in cui si trovano.

WING BENEFITS

Ci sono diversi vantaggi automatici nel volare in una wing:

- Conoscenza Condivisa: tutti i risultati delle scansioni delle navi vengono immediatamente condivisi tra tutti i wingman presenti in una posizione.
- **Taglie Condivise**: le taglie sono condivise equamente tra tutti i membri della wing che hanno ingaggiato il bersaglio
 - **Profitto Esplorazione Aggiuntivo**: i dati di scansione di esplorazione sono condivisi tra tutti i membri di una wing nello stesso sistema, consentendo a tutti questi membri di vendere i dati di esplorazione.
 - Il primo membro a vendere i dati ha diritto a crediti extra se il sistema non è stato ancora scoperto, sebbene tutti i wingmen presenti nel sistema al termine della scansione saranno nominati come scopritori
 - Immunità Crimine: i Wingman non possono commettere crimini l'uno contro l'altro
 - Attenzione: gli uomini delle wings possono ancora commettere crimini contro altre navi/strutture
 - Il carico può essere trasportato liberamente tra l'intera wing, tutti i membri contano come proprietari ai fini dello status legale
 - **Utile Commerciale Aggiuntivo**: i Wingman ricevono dividendi commerciali da uno Starport se fanno parte dello stesso sistema di Wingman quando effettuano uno scambio redditizio

Quando un wingman prende di mira una nave, la sua icona ID apparirà vicino alla nave quando la guardi.

WING BEACON SIGNAL



Il segnale beacon wing è un'abilità speciale disponibile per tutti i membri di una wing. Permette ai wingmen nello spazio locale di generare un segnale visibile ai membri della loro wing in super crociera, consentendo loro di utilizzare il segnale come una scia del **frame shift** e di abbandonare nella stessa posizione.

Per attivare il segnale beacon wing, utilizzare **UI FOCUS** e **UI PANEL UP** per mettere a fuoco il **Systems Panel**, quindi utilizzare **NEXT PANEL TAB** e **PREVIOUS PANEL TAB** per visualizzare la scheda **Functions**.

Utilizzare UI PANEL UP, UI PANEL DOWN e UI PANEL SELECT per selezionare l'opzione **Beacon** ed evocare ulteriori opzioni per essa.

Utilizzare UI PANEL UP, UI PANEL DOWN e UI PANEL SELECT per selezionare la voce "**wing**" in queste opzioni aggiuntive e **attivare** il segnale beacon wing.

Utilizzare UI PANEL UP, UI PANEL DOWN e UI PANEL SELECT per selezionare la voce "Off" in queste opzioni aggiuntive e **disattivare** il segnale beacon wing.

WINGMAN NAV-LOCK

Puoi asservire il cambio di turno della tua nave alla nave di un wing. Questo si chiama blocco della navigazione, consente alla tua nave di seguire automaticamente la destinazione della navigazione bloccata quando si innesta la sua unità **frame shift drive**.

Utilizzare UI FOCUS e UI PANEL UP per concentrarsi sul pannello delle comunicazioni, quindi utilizzare la NEXT PANEL TAB e la PREVIOUS PANEL TAB per visualizzare la scheda Contatti delle Comunicazioni.

Utilizzare **UI PANEL UP, UI PANEL DOWN** e **UI PANEL SELECT** per selezionare il wingman che si desidera bloccare. Questo visualizzerà opzioni aggiuntive.

Utilizzare UI PANEL UP, UI PANEL DOWN e UI PANEL SELECT per selezionare la voce "Engage Wingman Nav-lock" da queste opzioni aggiuntive.

Puoi anche effettuare il nav-lock su un wingman targettandolo e usando WINGMAN NAV-LOCK.

Quando navighi su un wingman, la loro entrata nell'interfaccia delle wings ottiene l'icona del lucchetto. Quando questa icona è **rossa** indica che la nave è troppo lontana per innescare automaticamente il frame shifting.

Quando l'icona del lucchetto di navigazione è ciano indica che la nave è abbastanza vicina da innescare automaticamente il frame shifting.

Quando si è bloccati in navigazione su un wingman e nel raggio di blocco della nave sono attivi i seguenti vantaggi:

- Seguirai automaticamente la nave bloccata in navigazione in super crociera
- Seguirai automaticamente la nave bloccata dalla nave quando esce dalla super crociera
- Seguirai automaticamente la nave bloccata dalla nave se viene interdetta
- Uscirai automaticamente la scia di una nave bloccata dalla nave
- Inizierai automaticamente a caricare un salto nell'iperspazio quando il wingman bloccato dalla nave esegue un salto nell'iperspazio

In tutti i casi, si applicano comunque eventuali requisiti standard di iperspazio o super crociera, ad es. devi ritrarre hardpoints, carrello e scoop, devi avere il carburante e il frame shift drive per eseguire il salto ecc.

Il tuo nav-lock si disattiverà automaticamente se sei interdetto. Dovrai riaganciarlo.

STARPORT SERVICES (SERVIZI DI STARPORT)

I seguenti comandi vengono utilizzati nei servizi starport:

Binding Name	Default K&M	Default Gamepad
UI PANEL UP	W	D-Pad Up
UI PANEL DOWN	S	D-Pad Down
UI PANEL LEFT	А	D-Pad Left
UI PANEL RIGHT	D	D-pad Right
UI PANEL SELECT	SPACE	A Button
UI BACK	BACKSPACE	B Button

Quando si è ancorati in uno starport o in un avamposto, è possibile utilizzare **UI PANEL UP** e **UI PANEL DOWN** per evidenziare l'opzione dei servizi starport e avviare il collegamento al servizio starport. Questo alimenta una speciale interfaccia di servizi starport nel tuo cockpit.



Utilizzare **UI PANEL UP, UI PANEL DOWN, UI PANEL LEFT, UI PANEL RIGHT** per navigare nell'interfaccia e **UI PANEL SELECT** per selezionare le opzioni. È possibile utilizzare **UI BACK** per tornare indietro di un passaggio in qualsiasi pagina di interfaccia.

Esistono diverse pagine per questa interfaccia. Si noti che in diversi starport e avamposti, alcuni servizi potrebbero non essere disponibili.

Home: Questa pagina contiene informazioni di base sullo starport, sulla tua carriera e nave, e potrebbe anche offrire rifornimento di carburante, riparazioni di base e rifornimento di munizioni per i comandanti che hanno poco tempo.

Visualizza anche un feed di notizie; puoi selezionare una notizia per saperne di più dettagli.

Munitions: Se disponibile, consente di fornire singoli moduli che richiedono munizioni o risorse per funzionare.

Repairs: Se disponibile, consente di riparare singolarmente i moduli e i danni dello scafo.

Bulletin Board: Se disponibile, visualizza i contratti disponibili da questa starport. È possibile selezionare un contratto per ulteriori dettagli e potenzialmente accettarlo.

Contacts: Se disponibile, visualizza un elenco di persone e organizzazioni che è possibile contattare per una varietà di servizi, tra cui richiedere il pagamento di taglie, cancellare le proprie taglie e multe e visitare il mercato nero locale.

Nota che non tutti i contatti sono disponibili in tutti gli starport o avamposti.

Outfitting: se disponibile, ti consente di visitare l'hangar dell'officina e acquistare e vendere moduli per la tua attuale nave.

Shipyard: Se disponibile, ti consente di acquistare una nuova nave. Ti verranno presentate le opzioni per scambiare la tua vecchia nave o conservarla in questo starport/outpost.

Commodities Market: Se disponibile, ti consente di acquistare e vendere prodotti dal mercato locale.

Universal Cartographics: Se disponibile, ti consente di vendere i dati di esplorazione ottenuti durante i tuoi viaggi.

OUTFITTING NOW UPDATED IN 2.1 - PAGE 160

OUTFITTING (ALLESTIMENTO)

Quando accedi all'allestimento, la tua nave viene trasportata nell'hangar dell'officina e ti viene presentata l'interfaccia di allestimento.



Nella parte in basso a destra della vista un pannello di panoramica mostra le informazioni di base sul peso della tua nave, la sua potenziale potenza assorbita, la capacità di carico e la portata del salto.

Mentre sfogli i moduli per acquistare e vendere, puoi vedere l'effetto che tali azioni avranno su queste statistiche, **rappresentate da valori rossi e una freccia giù** (la statistica è influenzata negativamente) e **un testo blu con una freccia su** (la statistica è migliorata).

L'interfaccia di allestimento ha tre schede:

Hardpoints: Questo visualizza un elenco di tutte le voci hardpoint disponibili sulla nave e dei moduli (se presenti) montati su di loro. Ogni voce mostra i seguenti dati:

- Nome Modulo: il nome del modulo montato
- Tipo di Montaggio (se appropriato): il tipo di montaggio (fixed/gimbal/turret) del modulo
- Nome Hardpoint: il nome dell'hardpoint
- Valutazione Modulo: la valutazione di efficacia del modulo
- Classe Modulo: la dimensione del modulo

La selezione di una voce la espande per mostrare la massa del modulo e le opzioni disponibili:

- Buy and Equip: Sfoglia l'elenco dei ricambi disponibili per questo hardpoint.
- *Sell:* Vendi il modulo montato su questo hardpoint.
- **Swap:** Spostare il modulo su un altro hardpoint adatto. Se l'hardpoint ha un modulo installato, scambiarli.

Quando si sceglie di acquistare un nuovo modulo per l'hardpoint, l'interfaccia si altera per visualizzare un elenco di moduli disponibili su questo starport o avamposto che possono essere accettati dall'hardpoint. È possibile evidenziare un modulo per visualizzare statistiche aggiuntive in un pannello comparativo.

I moduli troppo costosi (che non pui acquistare per mancanza di CR) vengono visualizzati in rosso.

Se lo starport o l'avamposto ha moduli per un determinato hardpoint, la voce dell'hardpoint otterrà un indicatore **blu** "+" sul bordo in alto a destra della voce.

Internal: Proprio come l'interfaccia hardpoint, l'interfaccia interna visualizza un elenco di scomparti e moduli interni della nave montati in essi, ove applicabile.

Alcuni scomparti possono accettare solo un sottoinsieme di moduli. Ad esempio, l'alloggiamento del reattore può accettare solo moduli di centrali elettriche. Altri scomparti sono generici e possono accettare una vasta gamma di moduli.

Le stesse opzioni si applicano all'interfaccia hardpoint. L'unica avvertenza è che i moduli obbligatori non possono essere venduti; aggiornato solo acquistando e montando un nuovo modulo del tipo appropriato.

Livery: Questa interfaccia ha una voce per ogni decalcomania che può essere posizionata sulla nave, nonché una voce per un lavoro di verniciatura. Puoi scegliere quali decalcomanie e verniciature vuoi applicare alla nave usando questa interfaccia.

TRADING (COMMERCIO)

GOODS	WALVE (CR)	JY GAR	10 U	EMANO	SUPPLY	GALACTIC	
CHEMICALS							BUY FROM MARK
							188 CR 202
MINERAL OIL							changing, driving purchases of new clothing for i
CONSUMER ITEMS							with some credits to spare.
CLOTHING	188	505		0 LOW	58,301 HIGH	287 CR	CARSD -
CONSUMER TECHNOLOGY				3,936 MED		6,697 CR	IMPORTED FROM YAKABUGAI, CHAMUNDA
COMESTIC APPLIANCES							EXPORTED TO EKONIR, KINI, UZUMERU
FOODS							LHS 3437, APDYDTA, PC
ALGĂE							
ANIMAL MEAT				3,927 LOW		1.269 CR	
	1,320			BB2 LOW		1,258 CR	
				10,972 LOW		382 CR	
		44					
FRUIT AND VEGETABLES				3.543 LOW			and the second se
				23,643 LOW			SIDEWINDER CARGO SPACE D OUT DE
				4,575 MED		240 CR	
				3.563 LOW		1,443 CR	BALANCE

L'interfaccia di trading ti consente di acquistare e vendere materie prime. È strutturato in un foglio di calcolo, con un pannello di descrizione all'estrema destra.

Puoi evidenziare un prodotto per vedere i dettagli al suo interno nel riquadro della descrizione.

La selezione di una merce fa apparire un pannello delle transazioni, dove è possibile acquistare o vendere merci come appropriato.

Si noti che non tutte le materie prime sono disponibili per l'acquisto e la vendita in tutti i mercati.

Si noti che le economie di mercato sono dinamiche, influenzate dal commercio di altri comandanti e da eventi che si verificano nel sistema.

Galactic Average: La colonna **Galactic Average** mostra il prezzo medio che un prodotto vale attualmente. È possibile selezionare la media galattica per richiamare un elenco a discesa dei mercati visitati di recente e dei mercati per i quali sono stati acquistati dati commerciali.

La selezione di una voce sostituisce la media galattica con notazioni che descrivono se il sistema selezionato importa o esporta la merce.

WELCOME TO THE PILOT'S FEDERATION

Come nuovo arrivato nella vita di un pilota di astronavi e come nuovo membro della **Pilot's Federation**, leggi le seguenti brevi guide per ulteriori informazioni che potresti trovare utili nei tuoi viaggi attraverso la galassia.

THE GALAXY IS REALLY BIG (LA GALASSIA È DAVVERO GRANDE)

La galassia in cui vivi è composta da miliardi di stelle. La stragrande maggioranza è ancora inesplorata da qualsiasi Nazione Spaziale. Eppure anche la minuscola porzione della galassia che abbiamo chiamato Spazio Abitato comprende migliaia di sistemi stellari su una distanza di centinaia di anni luce.

Lo spazio abitato è rimasto abbastanza statico, ma ora, con l'invenzione del frame shift drive e la sua capacità di deformare e comprimere i tempi di viaggio che accorciavano lo spazio che impiegava settimane in semplici momenti, l'umanità si trova sulla soglia di una nuova era d'oro della scoperta ed espansione. E con tutti questi eventi che cambiano il gioco, la grande ragnatela della politica interstellare che intreccia ogni vibrante nazione spaziale vibra e canta. I fili si spezzeranno, spezzando vecchie alleanze e frantumando schemi e formeranno, tessendo nuovi legami e generando nuove trame.

È un momento entusiasmante per fare il primo passo verso il cielo in un mondo più grande, ma anche pericoloso.

FACTIONS (FAZIONI)



Attualmente, gran parte dello spazio umano è in pace; la guerra fredda tra le due grandi fazioni della Federazione, la più antica nazione interstellare, e l'Impero, nato da una brutale secessione da essa, si è scongelato un po ', ma il potenziale per una crisi è ancora lì.

La costante delega e i conflitti a bassa intensità dei decenni precedenti si sono ora ridotti di numero e le relazioni si sono stabilizzate. Non è una pace totale; qua e là alcuni conflitti ardono. Un nuovo giocatore ha fatto sentire la loro presenza. In un breve periodo di tempo l'Alleanza si è estesa da una manciata di mondi a una coalizione di sistemi molto più ampia, unita politicamente per la stabilità. Ciò ha costretto i due vecchi poteri a rendersi conto che non dominano più.

I sistemi indipendenti costituiscono ancora la maggior parte dei sistemi abitativi umani. Portano un ricco arazzo di culture e credenze nel buio dello spazio. Da questi mondi individui e governi cercano nuove opportunità nel profondo di uno spazio inesplorato.

REPUTATION (REPUTAZIONE)

Durante i tuoi viaggi, potresti incontrare molte fazioni, in lotta per il controllo di un singolo avamposto al dominio di più sistemi. Fai attenzione a come gestisci tali entità. Ogni contratto che riesci, fallisci o tradisci, ogni nave che attacchi, tutti i profitti che guadagni e perdi, possono influire sulla tua reputazione.

Guadagnare reputazione può offrire molti vantaggi, dalle navi specializzate a costi ridotti alle alleanze temporanee, mentre perderle può incorrere in gravi sanzioni, che si aprono a spirale verso l'ostilità aperta. Il trucco sta nel decidere con chi schierarsi e con chi schierarsi, perché ora l'umanità può essere amica di tutti; delle scelte dovranno sempre essere fatte.

Puoi guadagnare e perdere reputazione con le fazioni minori e le tre grandi nazioni. Puoi anche tentare di ottenere il favore e progredire tra i ranghi della Marina della Federazione e dell'Impero.

INFLUENCE (INFLUENZA)

Una fazione ha sempre il controllo complessivo all'interno di un sistema. Tuttavia, un sistema può contenere diverse fazioni in lotta per il controllo. Tali fazioni hanno un indice di influenza che descrive il loro potere attuale all'interno del sistema.

Supportando le fazioni, puoi aumentare la loro influenza, causando potenzialmente un cambiamento nel controllo del sistema con mezzi pacifici o violenti guerre civili.

THINGS TO DO (COSE DA FARE)

Ci sono molte attività e professioni a tua disposizione e sei libero di provarle tutte e nessuna, raccogliendo i frutti e subendo le conseguenze.

La Pilot's Federation non ti giudica in base alla tua morale ma alla tua abilità. Sarai attentamente monitorato e classificato in livelli di eccellenza in termini di combattimento, commercio ed esplorazione.

Solo pochi eletti riescono a raggiungere il grado di Elite in una sola abilità, e ancor meno sono in grado di mostrare la perfezione in tutte le aree.

Di seguito sono riportati alcuni esempi di professioni insieme all'avvio di consigli e istruzioni.

TRADING (COMMERCIO)



Il potenziale di lasciare il segno (e la tua fortuna) potrebbe risiedere nella tua straordinaria capacità di contrattare due crediti insieme nel commercio e finire l'affare con tre in mano.

Non ci sono restrizioni all'ingresso al di fuori del capitale iniziale, e alla base c'è una verità semplice e fondamentale: comprare basso e vendere alto. Come trader dovrai studiare attentamente le economie di mercato nei sistemi che attraversi.

Impara a individuare non solo i prezzi variabili delle materie prime mentre vengono scambiati tra i sistemi, ma anche gli stati e gli eventi in quei sistemi che potrebbero sillabare l'opportunità irripetibile o nascondere la botola alla spirale del debito.

SMUGGLING (CONTABBANDO)



Alcuni decidono che i confini e i regolamenti sono per altre persone. Come contrabbandiere, porti la tua ricerca di ricchezze oltre i limiti della legge. I premi possono essere grandi, così come le penalità per essere colti in flagrante.

Devi imparare a evitare il rilevamento e cercare i beni più preziosi proibiti e rubati da vendere sul mercato nero. E padroneggerai l'arte di volare con un occhio costantemente guardando dietro di te.

I trafficanti tendono a commerciare in quantità inferiori rispetto ai commercianti; le navi che sono veloci e che possono funzionare a freddo sono particolarmente utili, perché il miglior contrabbandiere di solito è quello che se ne è andato. PIRACY (PIRATA)



Ci sono quelli che ridono delle regole e dei precetti della società, deridendo la loro reputazione tra le persone rispettose della legge, a volte persino godendosi la paura che ispirano sulla scia del crimine.

Tutti i pirati considerano tutto ciò che possono prendere con la forza come loro di diritto, ma per diventare il miglior pirata imparerai a capire la necessità di bilanciare la ricompensa contro il rischio, imparando a trovare i commercianti sulle rotte commerciali che perseguiti, piuttosto che massacrarli in sete di sangue che porterà a violente punizioni.

Oltre alla morale distorta, un pirata potrebbe aver bisogno di investire in una serie di moduli navali diversi per ottenere il meglio da questa professione. Un dispositivo interdittore ti consentirà di trascinare le tue sfortunate vittime fuori dalla super crociera, e i limpets di hatchbreaker ti permetteranno di prendere ciò di cui hai bisogno senza causare danni ingiustificati.

BOUNTY HUNTING (CACCIATORE DI TAGLIE)



In opposizione quasi diretta al pirata, il cacciatore di taglie esercita il proprio commercio attraverso la galassia, dando la caccia e mandando i trasgressori alla ricerca di crediti freddi e duri. A coloro che sono in grado di abbattere il più grande dei cattivi vanno le ricompense più grandi.

Come cacciatore di taglie, dovrai decidere fino a che punto sei disposto a spingere per dispensare la tua giustizia personale. Per coloro che sono criminali in un sistema potrebbero essere eroici difensori in un altro, e talvolta far rispettare una legge potrebbe significare infrangerne un altra.

Oltre alla costante minaccia di morte violenta per mano di un criminale le cui capacità e navi superano le tue, come cacciatore di taglie imparerai a capire che per ogni fazione in cui fai amicizia con il tuo aiuto, stai aumentando l'odio di un altro.

Chiunque può cimentarsi nella caccia alle taglie, ma se hai intenzione di prenderla sul serio, potresti prendere in considerazione un **FSD wake scanner** che ti permetterà di rintracciare ostinatamente la tua preda.

EXPLORATION (ESPLORAZIONE)



Con l'avvento del **frame shift drive** non c'è mai stato un momento migliore per unirsi ai ranghi santificati dei grandi esploratori dello spazio. Oltre alla meraviglia delle viste non viste dagli occhi umani, ci sono soldi da fare Ner raccogliere dati per la mega-corporazione **Universal Cartographics**.

Forse più di ogni altra professione, l'esploratore comprende i rischi a lungo termine dei viaggi nello spazio e agisce di conseguenza. Dovrai anche diventare un tuttofare, in grado di rivolgere la tua mano a qualsiasi numero di contratti a breve termine, poiché capisci che rimanere in movimento su grandi distanze può chiudere le opportunità tanto velocemente quanto può rivelarle.

Le navi Explorer dovrebbero eccellere nel percorrere grandi distanze, quindi sono desiderabili un grande **fuel tank** (serbatoio di carburante) e una potente **frame shift drive**. Tuttavia, forse il tuo amico più caro potrebbe essere un **fuel scoop**, che ti consentirà di fare rifornimento gratis, se sei abbastanza coraggioso da usarlo.

MINING (MINATORE)



La vita di un minatore può essere pericolosa e persino frustrante mentre cercano "Motherlode". Ha anche una barriera d'ingresso ragionevolmente costosa; la tua nave dovrà essere dotata sia di un l**mining laser** che di un modulo **refinery**.

Dovrai viaggiare lontano nella tua caccia per cinture di asteroidi e ammassi ricchi di risorse minerali. E se dovessi riuscire a riempire la tua stiva, devi essere intelligente o abbastanza forte da tornare in porto dove puoi vendere la tua risorsa raffinata.

L'estrazione mineraria non è sicuramente per i deboli di cuore o impazienti. Ma per il minatore esperto e paziente, esiste la possibilità di fare qualcosa di quasi inaudito nella galassia: generare una fortuna dal nulla che non sia una fredda roccia morta.

CRIME AND PUNISHMENT (CRIMINE E PUNIZIONE)

È importante che tu sia consapevole di come il crimine e la punizione operano in tutta la galassia, se vuoi evitare di cadere nel fallo delle sue complessità.



JURISDICTIONS (GIURISDIZIONI)

Nello spazio normale spesso volerai all'interno della giurisdizione di una fazione minore che controlla lo spazio locale. La maggior parte dei sistemi ha una fazione che ha il controllo generale. Tutto lo spazio all'interno del sistema rientra nella sua giurisdizione ad eccezione delle aree di spazio attorno a starport e avamposti che sono controllati da fazioni diverse.

La fazione di cui ti trovi nella giurisdizione viene visualizzata nell'interfaccia del pilota, nella parte inferiore del pannello informativo sul bersaglio. Eventuali crimini che vengono rilevati in questa posizione saranno contro la fazione di controllo della giurisdizione.

Eventuali taglie o multe emesse nei tuoi confronti verranno da questa fazione.

Alcuni sistemi e aree all'interno dei sistemi non hanno alcuna forma di governo funzionante. Ciò include le anarchie, in cui il governo di controllo è criminale o sta subendo un collasso, sistemi vuoti in cui non esiste alcuna forma di governo e zone di guerra, in cui le leggi normali sono sospese nella lotta per la supremazia.

In tali luoghi, non esiste una legge. Nessun crimine viene rilevato o registrato. Prestare la dovuta attenzione e attenzione quando si viaggia in tali aree.

CRIME (CRIMINI)

Esistono diversi modi in cui i tuoi crimini potrebbero essere rilevati. Il percorso più ovvio è che commetti un crimine direttamente contro una nave in giurisdizione. La nave comunicherà il crimine alle autorità della fazione e otterrai immediatamente una taglia contro di te.

I crimini di trasporto di merci rubate o illegali saranno rilevati solo da una ricerca di merci di successo, effettuata da una nave dell'autorità; riceverai immediatamente una multa o una taglia. I Comandanti possono eseguire scansioni del carico e vedere che stai trasportando merci rubate, ma non registra un crimine.

I crimini di dumping criminale saranno rilevati solo dalle navi dell'autorità che ti hanno risolto come contatto. I crimini di Starport e Avamposti (come sparare in una **no-fire zone** di una Starport) saranno immediatamente rilevati e verranno intraprese azioni.

LAWS (LEGGI)

La maggior parte dei sistemi condivide le leggi, sebbene possano avere sanzioni diverse per averle infrante. Di seguito è riportato un elenco di leggi comuni:

- Assault: L'atto di sparare e colpire una nave che non è ricercata nella giurisdizione locale
- Murder: L'atto di distruggere una nave che non è ricercata nella giurisdizione locale
- Carrying Stolen/Illegal Goods: L'atto di essere scansionato dalle autorità mentre trasporti merci rubate / illegali
- Firing in a No-Fire Zone: L'atto di sparare, senza colpire un bersaglio in una starport o avamposto nella zona di non-fuoco
- Loitering in an Airlock or over a Docking Pad: L'atto di passare troppo tempo nella airlock di una starport o sopra una docking pad che non ti è stata assegnata
- Illegal Dumping: L'atto di gettar via il carico vicino a un porto di sbarco o di essere scoperto a gettar via rifiuti tossici

FINES AND BOUNTIES (MULTE E TAGLIE)

Alcuni reati sono considerati infrazioni "minori" della legge. Per aver commesso un reato minore, puoi aspettarti di ricevere una multa dalla fazione che controlla la giurisdizione in cui è stato rilevato il reato commesso.

Le multe devono essere pagate a un ufficio di sicurezza locale o funzionario di collegamento, disponibile nella pagina "contatti" dei servizi starport. **In caso di mancato pagamento entro 24 ore** (tempo reale) di una multa, questa verrà convertita in una taglia, emessa contro di te.

Se vieni scoperto a commettere un **crimine maggiore** (nella maggior parte dei sistemi, il crimine violento rientra in questa categoria), verrà emessa una **taglia** contro di te.

Avere una **taglia attiva** significa che sarai "**ricercato**" in qualsiasi giurisdizione controllata da quella fazione. Le navi che eseguono una scansione di base apprenderanno questo stato criminale e potranno attaccarti impunemente. **Se reagisci, probabilmente commetterai ancora più crimini.**

Una **taglia** verrà cancellata se un Comandante ti uccide - riceveranno una richiesta di **taglia** che possono incassare in uno starport o in un outpost.

Se la tua nave viene distrutta, il tuo sistema di fuga personale prenderà il via e ti espellerà dalla nave, **micro-saltandoti fino all'ultimo porto di attracco in cui sei stato attraccato**, dove verrai processato dalle autorità e dalla tua compagnia assicurativa.

Se hai una **taglia** non reclamata o **un'ammenda** inflitta contro di te dalla fazione che controlla lo starport **sei sfortunato - dovrai pagare la taglia come parte dei costi per ottenere una nave sostitutiva**. Se hai **taglie** e **multe** non reclamati emessi contro di te da fazioni che non controllano lo starport, allora hai una sospensione dell'esecuzione: **quelle taglie e multe diventeranno inattive mentre quelle fazioni ti credono morto**.

Taglie e multe dormienti sono invisibili ai Comandanti. Le multe inattive non aumentano fino a diventare una taglia. Tuttavia, se si viene **sottoposti a scansione** da parte delle autorità della fazione che ha emesso la taglia o la multa, o rilevato che commetti un crimine nella propria giurisdizione, **la taglia e la multa dormienti si riattiveranno**.

INSURANCE FEES (SPESE ASSICURATIVE)

La tua prima nave è essenzialmente in prestito e coperta da una polizza assicurativa globale, assicurando che devi pagare solo una **multa o un'ammenda** per essere ammesso ad una sostituzione.

Tutti i moduli acquistati e adattati a questa nave sono coperti da un'assicurazione minore: se devono essere sostituiti, dovrai pagare un premio in eccesso.

Se acquisti una nave, anche questa è coperta da una polizza assicurativa minore - in caso di distruzione, dovrai pagare un eccesso di premio per essa e tutti i moduli montati.

Sebbene le commissioni in eccesso premium siano solo piccole frazioni della nave e del valore effettivo dei moduli, la fattura risultante può comunque diventare significativa, potenzialmente più di quanto tu possa permetterti.

In tali circostanze hai una serie di opzioni. Supponendo che tu abbia abbastanza per coprire il costo dello scafo (che include tutti i moduli obbligatori), puoi scegliere di non pagare per i moduli opzionali, riducendo il costo.

Hai accesso a un creditore che può prestarti fino a 200.000 CR. Se si sceglie questa opzione, tutti i crediti ottenuti verranno detratti del 10% alla fonte fino al pagamento del debito.

Se hai navi in deposito, puoi scegliere di abbandonare la nave corrente e selezionare una nave in deposito da attivare.

Se non hai navi e non hai abbastanza crediti per pagare la taglia o la multa che devi allo starport o all'avamposto a cui arrivi dopo che la tua nave è stata distrutta, sei dichiarato in bancarotta. Tutti i debiti e i crimini vengono cancellati e si viene trasportati nella posizione di partenza dove si riceve una nuova nave di partenza prestata.

In effetti, la tua carriera viene ripristinata, ma tieni presente che mantieni tutta la reputazione e il grado guadagnato/perso (per cancellare completamente la tua carriera dovrai cancellare il tuo salvataggio dal menu principale).

POWERPLAY

Powerplay rappresenta le macchinazioni di potenti individui e organizzazioni mentre si sforzano di controllare lo spazio abitato per i propri programmi.

Al centro, Powerplay è una battaglia per il territorio. Ogni potere tenta di espandersi nei sistemi, estraendo risorse da essi al fine di pagare per l'espansione continua e proteggere i sistemi già sfruttati.

Come comandante di una nave stellare puoi dare il tuo sostegno a un potere, svolgendo compiti per loro in cambio di ricompense e prestigio.

POWERS AND FACTIONS (POTERI E FAZIONI)

I poteri sono entità distinte rispetto alle fazioni minori e maggiori.

Le fazioni minori generalmente controllano singole aree dello spazio all'interno di un sistema. Normalmente una fazione minore sarà dominante, controllando la parte dello spazio come un leone.

Le principali fazioni sono enormi superpoteri che controllano vaste aree di spazio abitato. Molte fazioni minori, ma non tutte, si allineano alle fazioni maggiori, adottando le loro leggi e i loro costumi.

I poteri si collocano tra fazioni maggiori e minori. Tecnicamente possono controllare fino a dozzine, se non centinaia di sistemi, anche se possono controllarne una manciata.

Mentre molti poteri sono allineati direttamente con le principali fazioni, essendo senatori imperiali o politici federali, altri non lo sono, essendo entità indipendenti.

È importante sottolineare che, anche quando un potere è allineato con una fazione maggiore, ciò non impedisce che si complimenti contro i suoi "alleati". Alla fine, ogni potere è solo.



COMMAND CAPITAL [CC] (CAPITALE DI COMAN

Ogni potere usa una risorsa chiamata capitale di comando [CC] per pagare i suoi sforzi. CC rappresenta una combinazione di peso finanziario, politico e sociale che può essere incanalato in uso dal potere.

CC viene ricevuto da sistemi sotto il controllo di una potenza. Maggiore è la popolazione di un sistema, maggiore è la quantità di CC che può essere sfruttata da esso.

CC è la linfa vitale di un potere. Senza di essa, il potere non può espandere o proteggere il suo territorio.

CYCLES (CILCI)

Powerplay funziona in cicli, ognuno della durata di una settimana continua in tempo reale.

Un ciclo rappresenta il tempo impiegato dai poteri per compiere azioni significative. Alla fine di ogni ciclo, tutte le azioni avviate al suo interno vengono risolte e viene calcolata la riserva CC della potenza per il ciclo successivo.

CONTROL SYSTEMS AND EXPLOITATION (SISTEMI DI CONTROLLO E SPIEGANIONE)

I poteri non assumono il controllo diretto di tutti i sistemi in cui desiderano espandersi. Si concentrano invece su singoli sistemi, dominandoli, trasformandoli in sistemi di controllo.

In ogni ciclo una potenza deve pagare per la manutenzione CC per mantenere i sistemi di controllo. La quantità di manutenzione è direttamente correlata alla distanza di un sistema di controllo dal sistema base dell'alimentazione. Quanto più lontano è un sistema di controllo tanto maggiore è la manutenzione necessaria per mantenerlo.

Oltre al mantenimento CC per ogni sistema di controllo, un potere deve pagare un alto CC che rappresenta un costo logistico complessivo per mantenere il controllo. Più sistemi di controllo ha una potenza, maggiore sarà questo costo.

Un sistema di controllo raccoglie automaticamente le entrate CC da tutti i sistemi vicini entro un raggio di 15 anni luce. Questi sistemi diventano sistemi sfruttati.

È importante sottolineare che i sistemi di controllo e sfruttati non possono essere espansi da altri poteri.

TURMOIL AND REVOLT (AGITAZIONE E RIVOLTA)

Se una potenza inizia un ciclo con un deficit di CC, è in difficoltà in quanto effettivamente non ha la forza di mantenere il controllo su tutti i sistemi che controlla.

Il sistema di controllo con il più alto mantenimento CC va in agitazione e il suo costo di mantenimento viene rimosso dalla riserva CC del potere. Ulteriori sistemi di controllo cadono in agirazione fino a quando la potenza non ha una riserva CC positiva.

Quando inizia il ciclo successivo, i sistemi di controllo già in agitazione non sfrutteranno più i sistemi vicini per entrate CC, anche se il loro costo di mantenimento sarà comunque tenuto fino alla fine del ciclo.

Qualsiasi sistema di controllo che ha avviato il ciclo in agitazione si ribellerà alla fine del ciclo se la Potenza sta ancora eseguendo un deficit CC. I sistemi che sono in rivolta non sono più controllati dal potere.

Si noti che i sistemi in rivolta non affronteranno il deficit di CC, altri sistemi potrebbero ancora cadere in subbuglio.

CONTROL EFFECTS (EFFETTI DEL CONTROLLO)

Quando una potenza controlla o sfrutta un sistema non ne ricava semplicemente CC. Applica uno o più effetti di controllo ai sistemi.

Gli effetti di controllo sono vari e dipendenti dal potere, ma potrebbero includere la chiusura di tutti i mercati neri, l'aumento delle sanzioni per i criminali o la legalizzazione/criminalizzazione di merci specifiche.

THE PROCESS OF POWERPLAY (IL PROCESSO DEL POWERPLAY)

Ci sono tre elementi in Powerplay: Preparazione, Espansione e Controllo.

In primo luogo, un sistema di destinazione deve essere preparato per l'espansione. Questa preparazione può comportare compiti diversi da completare per i sostenitori, a seconda del potere coinvolto.

Una volta che un sistema è stato preparato con successo, è possibile provare un tentativo di espansione per il ciclo successivo. Ancora una volta, poteri diversi richiedono ai loro sostenitori di svolgere compiti diversi per perseguire con successo l'espansione.

I sostenitori di altre potenze possono opporsi direttamente all'espansione rendendo il successo ancora più difficile da raggiungere.

Una volta che un sistema è stato ampliato, i sostenitori possono fortificarlo per ridurne il drenaggio sulle riserve CC del potere.

I sostenitori di altri poteri possono minare i sistemi di controllo rendendoli più costosi da mantenere e più propensi a ribellarsi.



PREPARATION (PREPARAZIONE)

Se hai promesso il tuo supporto ad una potenza, puoi preparare i sistemi per l'espansione. I dettagli delle attività di preparazione richieste sono descritti nei dettagli della scheda Preparazione nell'interfaccia di Powerplay.



Qualsiasi sistema può essere preparato per l'espansione con le seguenti avvertenze:

- Il sistema deve essere abitato
- Il sistema non deve essere un sistema di controllo di una potenza
 - Il sistema non deve essere un sistema sfruttato da una potenza diversa

Inoltre, ogni sistema di destinazione ha un costo di espansione. Questo costo di espansione verrà detratto dalla riserva CC dell'alimentazione alla fine del ciclo se il sistema viene scelto per un tentativo di espansione.

Un sistema non può essere preparato se il suo costo di espansione è superiore all'attuale riserva CC del potere.

PREPARATION TOP TEN (PREPARAZIONE DEI TOP 10)

Sebbene sia possibile preparare qualsiasi quantità di sistemi, una potenza è limitata all'acquisto di non più di 10 tentativi di espansione per ciclo.

È importante sottolineare che le sue scelte si basano sulla quantità di preparazione effettuata in un sistema, non sul costo di espansione del sistema.

Alla fine di un ciclo, i tentativi di espansione vengono acquistati in questo ordine fino a quando:

- I tentativi di espansione vengono acquistati per tutti i sistemi preparati nella top ten
- Il potere si esaurisce in CC

Tutti i sistemi hanno una soglia di preparazione. Fino a quando i sostenitori non avranno completato abbastanza compiti di preparazione per violare questa soglia, il sistema non può essere tra i primi dieci.

VOTE NOMINATIONS (NOMINE DI VOTO)

Una volta che i sostenitori diventano influenti all'interno di un potere, possono votare per una preparazione tra le prime dieci iscrizioni dalla scheda preparazione per aumentare direttamente la preparazione per essa, aumentando la probabilità di un tentativo di espansione acquistato per essa.

MULTIPLE PREPARATION (PREPARAZIONE MULTIPLA)

Più di una potenza può preparare un sistema contemporaneamente. In tali casi, alla fine del ciclo la potenza che ha completato la maggior parte della preparazione arriva ad acquistare un tentativo di espansione mentre tutte le altre preparazioni falliscono.

I poteri possono preparare sistemi che si troverebbero nel raggio di sfruttamento di 15 anni luce dei sistemi preparati da poteri opposti.

In tali casi, alla fine del ciclo la potenza che ha completato la maggior parte della preparazione arriva ad acquistare un tentativo di espansione mentre tutte le altre preparazioni falliscono.

PREPARATION AND THE GALAXY MAP (PREPARAZIONE E LA GALAXY MAP)

Puoi usare la mappa della galassia per aiutarti a visualizzare i potenziali candidati alla preparazione selezionando la vista "**Powerplay**", scegliendo il tuo potere dalla selezione a discesa e attivando il filtro "**Expansion**".



La vista **Expansion** mostra tutti i sistemi al di fuori del tuo controllo con i seguenti marcatori di identificazione:

- Il Colore viene utilizzato per indicare il valore di un sistema se è stato controllato:
- Verde è il più redditizio, Rosso è il meno redditizio, Arancione è nella media
- I sistemi **Grigi** sarebbero effettivamente troppo costosi per essere mantenuti da CC, anche dopo che tutte le entrate fossero state raccolte da sistemi sfruttati
- I sistemi Vuoti non possono essere preparati, per uno dei seguenti motivi:
- Il costo di mantenimento è maggiore dei poteri dell'intera riserva CC di quel ciclo
- Un altro potere sta controllando il sistema
- Un altro potere sta sfruttando il sistema
- Un altro potere sta tentando un'espansione che provocherebbe lo sfruttamento del sistema in caso di successo
 - I sistemi disabitati non vengono visualizzati affatto

Le prime dieci voci di preparazione vengono visualizzate nel **Powerplay** della mappa della galassia di quando il filtro "**expansion**" è attivo. Ciascuno di questi sistemi ha una voce numerica sopra di essa, che indica il suo stato di preparazione principale.

Il rollover o la selezione di un sistema apre un pannello informativo che fornisce maggiori dettagli e mette in evidenza tutti i sistemi che verrebbero sfruttati se si trattasse di un sistema di controllo.

EXPANSION (ESPANSIONE)

Una volta acquistato un tentativo di espansione per un sistema preparato, il tentativo ha luogo durante il ciclo successivo.

A seconda del potere coinvolto, potrebbero essere necessari compiti diversi per i sostenitori del potere. Completando queste attività un valore di espansione aumenta per il sistema di destinazione.

Il sistema di destinazione ha un valore trigger di successo dell'espansione. Alla fine di un ciclo un tentativo di espansione ha esito positivo se il valore di espansione è maggiore del trigger di successo.

Puoi utilizzare la scheda "**Expansion**" nell'interfaccia di **Powerplay** per visualizzare un elenco e i dettagli di tutti i tentativi di espansione attivi.



Questa schermata ti informa anche sulle attività esatte richieste dalla tua potenza per aumentare il valore di espansione.

Se stai osservando la scheda di espansione di un altro potere, questa schermata ti informerà invece delle attività necessarie per contrastare l'espansione.

OPPOSITION (OPPOSIZIONE)

L'espansione può essere direttamente contrastata dai sostenitori di potenze straniere quando completano i compiti di opposizione nel sistema. Il completamento di questi compiti aumenta un valore di opposizione.

Affinché l'espansione abbia esito positivo, il valore di espansione deve essere maggiore sia del trigger di successo sia del valore di opposizione.

EXPANSION ETHOS (ETICA DI ESPANSIONE)

Ogni potere ha un'etica che detta il proprio metodo di espansione. A seconda del governo di controllo di un sistema e dei suoi sistemi sfruttati l'etica, dei tentativi di espansione, può rendere l'espansione più semplice o più difficile.

Ciò si riflette in una modifica al valore del trigger di successo. Se l'etica è particolarmente efficace, l'attivazione del successo si riduce. Se l'etica è particolarmente inefficace, l'attivazione del successo aumenta. Se oltre il 50% di tutti i sistemi che verrebbero sfruttati dal sistema dei tentativi di espansione condividono un tipo di governo di controllo contro il quale l'etica è particolarmente efficace, l'attivazione del successo viene ulteriormente ridotta di un margine significativo.

Se oltre il 50% di tutti i sistemi che verrebbero sfruttati dal sistema dei tentativi di espansione condividono un tipo di governo di controllo contro il quale l'etica è particolarmente inefficace, il trigger di successo viene ulteriormente aumentato di un margine significativo. Gli effetti dell'etica contro il tipo di governo sono calcolati solo alla fine di un ciclo. Eventuali modifiche ai sistemi di controllo dei tipi di governo si applicheranno solo durante il ciclo seguente.

EXPANSION AND DEFICIT (ESPANSIONE E DEFICIT)

Se la risoluzione corretta di un tentativo di espansione provocherebbe la fine di un deficit CC, all'inizio del ciclo successivo il tentativo di espansione fallirà indipendentemente dal supporto.

Alla fine di ogni ciclo la risoluzione dell'espansione si verifica prima nell'ordine del tentativo di espansione più efficace (rispetto all'opposizione e alla soglia di successo). Se un tentativo di espansione fallisce a causa di questa rete di sicurezza CC, altri tentativi di espansione potrebbero comunque avere esito positivo, poiché potrebbero avere un mantenimento e costi generali inferiori.

EXPANSION AND THE GALACTIC MAP (ESPANSIONE E MAPPA GALATTICA)

Puoi usare la **galaxy map** per aiutarti a visualizzare i tentativi di espansione attivi, selezionando la vista "**Powerplay**", scegliendo la tua potenza dalla selezione a discesa e attivando il filtro "**Espansione**". Il filtro di espansione visualizza un'icona di espansione sopra tutti i sistemi che hanno un tentativo di espansione attivo. È possibile eseguire il rollover o selezionare un sistema che ha un tentativo di espansione attivo per visualizzare i valori di espansione e opposizione correnti, nonché i relativi valori di attivazione del successo.



back to contents >

CONTROL (CONTROLLO)

Un sistema che è controllato da un potere può essere fortificato dai sostenitori di quel potere e minato dai sostenitori di altri poteri.

FORTIFY (FORTIFICARE)

Una volta che una potenza controlla un sistema paga CC mantenimento e riceve entrate CC dai suoi sistemi sfruttati ad ogni ciclo. I sostenitori del potere possono ridurre temporaneamente la manutenzione CC di un sistema di controllo completando compiti per esso durante il ciclo, che aumentano il valore fortificato del sistema.

Ogni sistema di controllo ha un innesco di successo. Se alla fine di un ciclo il valore di fortificazione di un sistema è maggiore del suo innesco di successo, il suo mantenimento in CC è ridotto. Questo effetto dura solo per un cambio di ciclo singolo; una volta iniziato il ciclo successivo, tutte le fortificazioni vengono rimosse e devono essere riapplicate per conservare il beneficio.

La scheda "**Control**" dell'interfaccia di **Powerplay** elenca tutti gli attuali sistemi di controllo che vengono attualmente fortificati, oltre a descrivere la natura dei compiti necessari per fortificare.



FORTIFY ETHOS (ETICA DI FORTIFICAZIONE)

Come l'espansione, ogni potere ha un'etica che detta i metodi che usa per fortificare un sistema, che sono particolarmente efficaci contro alcuni tipi di governo e inefficaci contro altri.

Se il tipo di governo del sistema di controllo è vulnerabile all'etica del potere, il fattore di rafforzamento del successo si riduce. Se il tipo di governo è resistente all'etica del potere, aumenta la forza di innesco del successo. Se oltre il 50% dei sistemi sfruttati ha un tipo di governo vulnerabile all'etica del potere, l'innesco del successo viene ulteriormente ridotto di un importo significativo. Se oltre il 50% dei sistemi sfruttati ha un tipo di governo resistente all'etica del potere, l'attivazione del successo viene ulteriormente aumentata di una quantità significativa.

Gli effetti dell'etica contro il tipo di governo sono calcolati solo alla fine di un ciclo. Eventuali modifiche ai sistemi di controllo dei tipi di governo si applicheranno solo durante il ciclo seguente.

I sostenitori dei poteri possono tentare di minare i sistemi controllati da altri poteri.

Ogni sistema di controllo ha compiti che i sostenitori avversari possono completare per aumentare un valore minato per il sistema. Ha anche un valore di innesco di successo minante. Se alla fine di un ciclo il valore minato di un sistema di controllo è maggiore del suo valore di innesco di successo minato, il sistema viene temporaneamente compromesso.

Un sistema indebolito aumenta il suo mantenimento di un importo pari al suo intero reddito CC da sistemi sfruttati. Come la fortificazione, minare è temporaneo; una volta che la penalità di mantenimento CC è stata applicata alla fine di un ciclo e inizia il ciclo successivo il minato viene rimosso e deve essere applicato nuovamente per conservare l'effetto.

JOINT SUCCESS (SUCCESSO CONGIUNTO)

Un sistema che è sia fortificato che indebolito alla fine di un ciclo non viene conteggiato come nessuno dei due: ogni stato annulla l'altro.

FORTIFICATION, UNDERMINING AND THE GALACTIC MAP

Puoi utilizzare la mappa della galassia per aiutarti a visualizzare la fortificazione e lo stato indebolito dei sistemi di controllo, selezionando la vista "**Powerplay**", scegliendo il tuo potere dalla selezione a discesa e attivando il filtro "**Control**".



I sistemi di controllo che sono attualmente fortificati mostrano un'icona fortificata (**scudo**) sopra di loro.

I sistemi di controllo che sono attualmente indeboliti mostrano un'icona (**bersaglio**) indebolita sopra di loro.

I sistemi che sono allo stesso tempo fortificati e indeboliti mostrano l'icona dell'attività che è relativamente più vicina al successo.

PLEDGING SUPPORT (IMPEGNO E SUPPORTO)

Puoi fornire supporto a qualsiasi potenza, in qualsiasi momento, utilizzando l'interfaccia di **Powerplay**. Potresti scegliere di impegnarti in un potere perché sei d'accordo con la loro etica, l'allineamento della fazione maggiore o potresti semplicemente apprezzare i loro effetti di controllo e ricompense.



Una volta che hai promesso alla fazione ti viene data una valutazione di potenza di uno. È possibile aumentare questa valutazione completando con successo la preparazione, l'espansione, fortificando e minando le attività per il potere.

In questo modo ti darà meriti con il potere. Alla fine di ogni ciclo il numero totale di meriti che hai accumulato determina quale valutazione avrai per il ciclo successivo.

I meriti ottenuti dai cicli precedenti contano ancora ai fini della valutazione a tassi decrescenti.

Il totale di merito del ciclo precedente viene dimezzato quindi aggiunto al valore del ciclo corrente. Dopo due cicli il suo valore viene nuovamente dimezzato prima di essere aggiunto. Dopo tre cicli il valore viene dimezzato ancora una volta. Dopo quattro cicli il valore non viene più aggiunto.

PLEDGE BENEFITS (VANTAGGI IMPEGNO)

I vantaggi di impegno sono disponibili alle varie classificazioni per un potere. All'aumentare della classifica vengono resi disponibili carichi aggiuntivi di **Powerplay**, nonché maggiori voti di preparazione. Questi benefici sono gli stessi per tutti i poteri.

Inoltre, ogni potenza ha uno o più vantaggi unici. Tali benefici potrebbero includere costi ridotti nell'allestimento o maggiori ricompense per i premi.

Puoi vedere quali sono i vantaggi di ipegno per un potere guardando la scheda "**Pledge**" per il potere nell'interfaccia di **Powerplay**.



WITHDRAWING SUPPORT (REVOCA SUPPORTO)

Puoi lasciare un potere in qualsiasi momento.

Se lasci un potere, tutti i benefici vengono immediatamente revocati, ma tutti i moduli sbloccati come ricompensa e acquistati vengono mantenuti.

Una volta che hai lasciato un potere c'è un periodo di "raffreddamento" prima che tu possa unirti a un nuovo potere.

WARNING, LEAVING: Should you chose to leave Zachary Hudson after pledging you will lose your rating and be unable to join another power for 0.5 days. CANCEL

DEFECTION (DEFEZIONE)

Puoi disertare da un potere direttamente ad un altro potere.

Ciò ti consente di riportare una quantità di meriti dal tuo vecchio potere.

Tuttavia, in caso di defezione potresti essere cacciato e attaccato da mercenari che lavorano per il potere che hai lasciato. Maggiore è il punteggio che hai ricevuto quando hai disertato più a lungo durerà questa caccia.

Una volta che hai disertato non puoi più disertare fino a quando non sarai più cacciato. Puoi lasciare il nuovo potere, ma non sarai in grado di impegnarti di nuovo fino al termine della caccia.



Defecting to Aisling Duval you will carry over 0 merits from your current 0 merits.

You will be assigned Rating 1 with its associated perks.

After defecting, Zachary Hudson's agents will attempt to hunt you down over the next 1 days. During this time you will not be able to join another power.

CANCEL

CONFIRM

GALACTIC STANDING (POSIZIONE GALATTICA)

Alla fine di ogni ciclo viene calcolata la posizione galattica delle potenze attualmente attive, consentendo di classificare le potenze una rispetto all'altra.



I seguenti elementi vengono utilizzati per determinare la posizione galattica:

- Numero di sistemi controllati e sfruttati (più è meglio)
- Numero di preparativi ed espansioni riusciti (più è meglio)
- Numero di sistemi in subbuglio (meno è meglio)
- Numero di sistemi in rivolta (meno è meglio)

Oltre a fornire una classifica di facile comprensione, la posizione galattica ha due funzioni aggiuntive:

- Le prime tre potenze classificate forniscono un vantaggio crescente per uno dei loro vantaggi di impegno (ogni potere ha almeno un vantaggio di impegno che può aumentare in efficacia)
- I tre poteri inferiori classificati sono in pericolo di collasso

POWERS AND FACTIONS (POTERI E FAZIONI)

Un potere che si trova tra i tre gradi inferiori della lista permanente galattica è a rischio di collasso e svanire del tutto.

Il semplice fatto di essere tra i tre gradi inferiori non mette automaticamente a rischio la potenza. Deve inoltre non riuscire a raggiungere alcuna espansione durante il ciclo.

Più cicli un potere che è classificato tra i tre inferiori e non si espande più è probabile che collassi. I sostenitori di un potere collassato sono liberati dal servizio; una volta arrivati a patti con l'ignominia di non riuscire a salvare il loro potere sono liberi di impegnarsi in un nuovo potere.

CQC CHAMPIONSHIP

Close Quarters Combat (CQC) Championship porta il combattimento basato sull'arena a **Elite: Dangerous**. Dimostra a tutti che sei il migliore distruggendo tutti i piloti che si oppongono a te e diventando Elite.

Per accedere a CQC vai su Gioco completo e seleziona CQC.



Una volta nel menu CQC è possibile scegliere la **playlist** che si desidera riprodurre; attualmente ogni playlist ha la sua modalità di gioco. Selezionarne una ti farà entrare in una lobby, pronta per la competizione.



Ti verrà data una mappa a caso dall'elenco, se abbastanza persone lo scegliessero, la mappa inizialmente selezionata può essere saltata e un'altra verrà automaticamente selezionata; dopo ogni partita ti verrà data una mappa diversa per giocare.

FLIGHT CONTROLS (CONTROLLI DI VOLO)

I controlli di volo sono esattamente gli stessi del gioco principale con alcune riduzioni del CQC. Consultare la sezione dei controlli per una descrizione approfondita dei controlli. Di seguito sono riportati i controlli predefiniti per CQC:

Binding Name	Default K&M	Default Gamepad
YAW LEFT	А	А
YAW RIGHT	D	D
PITCH UP	Mouse Down	Left Stick Down
PITCH DOWN	Mouse Up	Left Stick Up
ROLL RIGHT	Mouse Right	Left Stick Right
ROLL LEFT	Mouse Left	Left Stick Left
HEADLOOK	Mouse 3	Mouse 3
MENU	Esc	
SCORECARD		
LOCK ON	т	Y
ENGINE BOOST	ТАВ	B Button
FIRE WEAPONS	Mouse 1	Right Trigger
USE DEFENSIVE MODULES	Mouse 2	Left Trigger
THROTTLE UP	W	Right Bumper
THROTTLE DOWN	S	Left Bumper
THRUST UP	R	Right Stick Up
THRUST DOWN	F	Right Stick Down
THRUST LEFT	Q	Right Stick Left
THRUST RIGHT	E	Right Stick Right
FLIGHT ASSIST TOGGLE	Z	
SILENT RUNNING	Delete	
DIVERT POWER TO SHIELDS	Left Arrow	D-Pad Left
DIVERT POWER TO ENGINES	Up Arrow	D-Pad Up
DIVERT POWER TO WEAPONS	Right Arrow	D-Pad Right
BALANCE POWER DISTRIBUTION	Down Arrow	D-Pad Down

Per ulteriori informazioni sul volo della nave, leggere la sezione **Basic Flight** del manuale. Gioca agli scenari di allenamento nel gioco e guarda i video qui:

Combattimento di Base e Volo di Base: https://community.elitedangerous.com/tutorial-videos

CHOOSING YOUR SHIP (SCEGLI LA TUA NAVE)

Prima di una partita, se sei di livello 2 o superiore (in CQC puoi salire di livello guadagnando punti e sbloccare nuovi caricamenti di navi), puoi scegliere con quale nave iniziare la partita. Scegli l'opzione "**Ship Select**" nel menu. Qui puoi scorrere tutte le navi e i loadout che hai sbloccato, guardare le loro statistiche e quindi selezionare quale vuoi caricare nel livello.

CUSTOMISING YOUR LOADOUT (PERSONALIZZARE IL TUO CARICO)

Al livello 4 sarai in grado di iniziare a personalizzare il carico della tua nave. Man mano che avanzi sbloccherai nuove slot di caricamento per ogni nave che puoi modificare; c'è un totale di 3 caricamenti personalizzabili per ogni nave. Sbloccerai anche nuove armi, moduli interni e abilità per ogni nave; puoi usarli in qualsiasi combinazione per creare una nave adatta al tuo stile di gioco.

Per modificare un loadout vai su "**Select Ship**", seleziona il loadout che desideri modificare quindi seleziona "Edit". In alternativa puoi selezionare "**Edit Loadout**" nel menu CQC principale che ti permetterà di modificare il loadout attualmente selezionato.





Quando hai selezionato un loadout da modificare, vedrai che nella colonna di sinistra hai i diversi oggetti che puoi modificare: Weapon Slot 1, Weapon Slot 2, Utility Mount (Ability), Armour, Power Distributor, Boost Diverter, Shield Generator.

Nella colonna di destra sono presenti tutti i moduli, quelli che sono ancora bloccati avranno un'icona bloccata accanto a loro. Puoi evidenziare qualsiasi opzione e ti mostrerà un'anteprima di come il nuovo modulo influenzerà le statistiche della tua nave mostrato in basso a sinistra. Selezionandolo verrà applicato alla tua nave.



Se modifichi una nave, questa verrà automaticamente selezionata come quella con cui vuoi iniziare la partita successiva.

CHANGING SHIP MID-MATCH (CAMBIARE NAVE DURANTE LA PARTITA)

Quando muori ti viene offerta la possibilità di cambiare la tua nave, supponendo che tu sia almeno al livello 2 e che altri carichi siano sbloccati. Fai clic sull'opzione "**Change Ship**" per accedere alla pagina di selezione dei caccia e fai clic su un altro loadout per selezionarlo.

CLOSE QUARTERS COMBAT (COMBATTIMENTO IN SPAZI CHIUSI)

Il combattimento in CQC è simile al gioco principale, ma è sintonizzato per incontri più frenetici negli scontri ravvicinati. Volerai in ambienti molto più stretti, quindi le tue abilità di pilotaggio saranno testate quando inseguirai un nemico.

Hai due armi sulla tua nave, entrambe mappate sul Fire Group 1, sebbene possano essere rimappate su un Fire Group diverso.

I giocatori esperti possono scegliere di utilizzare il targeting secondario, questo causerà malfunzionamenti del modulo sulle navi bersaglio e danni allo scafo.

A seconda della nave e del carico, hai anche accesso ai moduli difensivi, come Chaff, che è mappato sul Fire Group 2 per impostazione predefinita. O difesa passiva con moduli come Shield Booster che ti offre una capacità di scudo migliorata in ogni momento.

LINE OF SIGHT (LINEA DI VISTA)

Sarai in grado di agganciare i nemici solo se riesci a vederli. Se sono dietro una struttura non sarai in grado di agganciarli.

Se ti attacchi a un nemico e questi volano dietro una struttura, allora hanno rotto la "linea di vista" e non sarai più bloccato su di loro; questo sarà accompagnato da un messaggio "**Target Lost**". Se guadagni la linea di vista in un breve lasso di tempo dopo aver perso il blocco, ti bloccherai di nuovo automaticamente.

Quando un nemico ti ha bloccato e ti sta attaccando, il miglior modo di agire è cercare di mettere qualcosa tra la tua nave e la loro. Ci sono molti edifici, tunnel, asteroidi e molto altro che puoi usare a tuo vantaggio tattico e lanciare un contrattacco.

POWER-UPS (POTENZIAMENTO)

CQC ha quattro diversi power-up. Per attivare un power-up è sufficiente attraversarlo. Se attivato, dura per un breve periodo di tempo. L'anello di accensione che hai attraversato impiegherà un breve lasso di tempo per rigenerarsi prima di poter essere riutilizzato.

Shield Boost:	Rigenera istantaneamente i tuoi scudi e falli sovraccaricare del 30% che si esaurisce lentamente.
Speed Surge:	Una rapida accelerazione per aiutarti a percorrere lunghe distanze rapidamente o allontanarti da un nemico.
Weapon Enhance:	Aumenta i danni ai tuoi nemici.

Stealth Mode:

Scomparire dal radar del tuo nemico e impedirgli di potersi bloccare su di te.



COCKPIT INTERFACE (INTERFACCIA COCKPIT)

L'interfaccia della cabina di pilotaggio è stata adattata appositamente per CQC.





CQC SPECIFIC (CQC SPECIFICHE)

1. Comms Panel: La chat di testo può essere utilizzata per comunicare con altri giocatori. Il silenziamento dei giocatori avviene attraverso la scheda più a destra.

2. Info Panel: Ti mostrerà informazioni su chi ha ucciso chi.

- **3. Scoreboard**: Ti mostra i punteggi attuali. Quando giochi a **Team Deathmatch** o **Capture the Flag**, il punteggio delle tue squadre è in **blu** e i nemici in **rosso**. In **Deathmatch** il tuo punteggio è in **blu** e l'avversario con il punteggio più alto sarà in **rosso**.
- **4. Timer**: Visualizza il tempo rimanente per la partita.
- 5. Power-Up Indicators: Questo mostra eventuali power-up attivi e quanto tempo dureranno.
- **6.Scanner**: Questo mostra un'area di spazio attorno alla tua nave, che è rappresentata come un triangolo al centro di un disco.

I contatti rilevati dai sensori della tua nave vengono visualizzati come marcatori sul disco; un contatto che si trova sul disco sopra il triangolo che rappresenta la tua nave è di fronte a te, un contatto a sinistra del triangolo è a sinistra della tua nave e così via.

L'altezza di un contatto è rappresentata da una linea verticale che lo collega al disco. La lunghezza della linea descrive quanto è sopra o sotto di te il contatto; un contatto seduto su un'alta linea verticale è alto sopra la tua nave, un contatto che pende da una piccola linea verticale è leggermente sotto la tua nave ecc.

Il colore viene utilizzato per indicare la tua relazione con il contatto:

- I nemici sono di colore **rosso**.
- I contatti alleati sono di colore ciano.
- I power-up sono di colore bianco.
- Gli obiettivi sono di colore rosso quando si riferiscono a un nemico.
- Gli obiettivi sono di colore **blu** quando si riferiscono alla tua squadra.

Un contatto che lampeggia in bianco indica che sta attualmente attaccando la tua nave.



7. Nav Compass: Questo grafico descrive il centro della posizione di una mappa rispetto al centro della tua nave. Il punto rappresenta il centro, più è vicino al centro del cerchio, più è vicino al centro della tua nave. Quando il punto è vuoto, il centro della mappa è dietro la tua nave.



8. Objective Markers: Alcune modalità CQC hanno obiettivi in esse. Durante queste partite nella cabina di pilotaggio appariranno frecce marcatore di obiettivo. Questi indicheranno qualsiasi obiettivo e forniranno una descrizione testuale di ciò che devi fare.



9. **Hit Indicator**: Quando un nemico ti sta sparando e tu subisci un colpo, l'indicatore del colpo apparirà per mostrarti la direzione da cui proviene il colpo (solo CQC).

10. Score Card: Premi **F1** per accedere alla scorecard a metà partita. Qui puoi vedere come ti esibisci bene. Premere di nuovo **B** o il pulsante Visualizza per tornare al gioco.

GENERAL (GENERALE)

11. Signature Bar: Questo mostra quanto è visibile la tua nave ad altre navi nelle vicinanze. Più è agitata la lettura, maggiore è la distanza che spedisci, che sarà visibile ai sensori nemici.

12. Power Distributor: Questo mostra la quantità di energia immagazzinata in tre condensatori. Questi condensatori vengono utilizzati per alimentare rispettivamente i tuoi sistemi, motori e armi.

L'attuale rapporto di distribuzione dell'alimentazione viene visualizzato come un numero di "pips" sotto ogni barra di energia. Più pips ha una barra di energia, più rapidamente viene ricaricato il condensatore. Puoi scegliere di dare la priorità al riempimento di questi condensatori assegnando i pips di conseguenza.

I tre condensatori sono:

- **SYS:** Questo mostra quanta energia è disponibile per ricaricare gli scudi e alimentare i moduli difensivi. Inoltre, maggiore è il numero di pips assegnati più gli scudi sono resistenti all'attacco.
- **ENG:** Questo mostra quanta energia è disponibile per iniziare la spinta d'emergenza (boost). Inoltre, maggiore è il numero di pips assegnati, più veloce e manovrabile diventa la nave.
- **WEP:** Questo mostra quanta energia è disponibile per raffreddare i sistemi d'arma. Se questa barra si esaurisce, le tue armi si spengono automaticamente fino a quando il condensatore inizia a riempirsi.



13. Ship Schematic: Questo mostra uno schema della tua nave. Quando la tua nave viene attaccata verrà visualizzato brevemente un segnalino di attacco che indica la posizione del colpo. Il colore del marker indica se l'attacco è stato assorbito dagli scudi della tua nave o se l'integrità dello scafo della tua nave è stata danneggiata.

- Ciano: il colpo è stato assorbito dai tuoi scudi
- Arancio: lo scafo della tua nave è stato danneggiato dal colpo

L'attuale forza dello scudo della tua nave è rappresentata da tre anelli concentrici che circondano lo schema della nave. Mentre lo scudo della tua nave si indebolisce, gli anelli svaniscono. Mentre lo scudo si ricarica, gli anelli svaniscono.

Quando la forza dello scudo della tua nave è ridotta a zero, lo scudo si dissipa. Si verifica un breve ritardo durante il ripristino del generatore di schermatura. Gli anelli concentrici cambiano per visualizzare una barra del timer che si riempie durante questo periodo. Una volta ripristinato il generatore di scudi, lo scudo della tua nave si riattiverà con una forza del 90%.

Nota: il generatore di schermatura non sarà in grado di ripristinare e riformare se il condensatore SYS è vuoto



14. Hull Integrity: L'integrità dello scafo della tua nave è rappresentata da una barra e da un valore percentuale sotto lo schema della nave. La tua nave verrà distrutta se l'integrità dello scafo viene ridotta a zero. Collisioni e colpi d'arma ridurranno l'integrità dello scafo della tua nave quando la tua nave non ha lo scudo attivo.

15. Speed Indicator: Questo fornisce informazioni sulla velocità della tua nave.

La barra sottile sulla destra è la barra dell'acceleratore. Il perno **blu** su questa barra rappresenta l'impostazione corrente dell'acceleratore e la dimensione della barra rappresenta l'intervallo dell'acceleratore, basato sul numero di "**pips**" assegnati al condensatore **ENG**. Più **pips** assegni al condensatore **ENG** della tua nave maggiore sarà la velocità massima che la tua nave sarà in grado di raggiungere.

La tua velocità è indicata numericamente e dal numero di segmenti sulla barra più grande.

A sinistra della barra della velocità si trova l'indicatore **blu** "punto dolce". Quando la velocità della tua nave rientra in questo intervallo, avrà la massima manovrabilità.



16.Internal Heat Level: Questo grafico mostra l'attuale calore interno della tua nave come una barra verticale segmentata e un valore percentuale. Poiché la tua centrale elettrica consuma carburante per far funzionare i sistemi navali, genera calore. Alcune funzioni della nave, come l'uso di armi, generano calore aggiuntivo. Quando la temperatura della tua nave sale nel segmento centrale, i moduli della tua nave inizieranno a subire danni. Se la temperatura della tua nave sale nel segmento superiore, inizierà a perdere integrità dello scafo. Una volta perso lo scafo non è possibile ripararlo.

17. Targeting Schematic: Questo mostra la nave che stai prendendo di mira. Laddove applicabile lo schema mostrerà gli scudi del bersaglio come anelli concentrici.



18. Target Hull Integrity: Quando si prende di mira una nave, la sua integrità dello scafo verrà visualizzata sotto lo schema come una barra e un valore percentuale.

CQC INTERFACE (INTERFACCIA CQC)

Nella razionalizzazione delle navi per CQC sono stati ottimizzati anche i pannelli dati laterali.

NAVIGATION PANEL (PANNELLO NAVIGAZIONE)

Per il CQC la tua nave ha solo la scheda **Contacts** e **Sub Target** attiva. La scheda **Contacts** è dove puoi vedere un elenco di compagni di squadra e nemici che sono attualmente sul tuo radar. La scheda **Sub Target** è dove puoi vedere il carico fuori dalla nave target e selezionare quale modulo scegliere come target.



SYSTEM PANEL (PANNELLO SYSTEM)

Il system panel ha due schede in CQC, Modules e Fire Groups.

Nella scheda **Modules** puoi accendere e spegnere i moduli se lo desideri evidenziando un modulo e premendo **Spazio**. Puoi anche cambiare la priorità di un modulo evidenziandolo e premendo **A** e **D** sulla tastiera; maggiore è il numero, minore è la priorità di alimentazione.



In **Fire Groups** puoi assegnare le tue armi ai tuoi pulsanti preferiti. 1 mapperà un'arma **all'LMB** e 2 la mapperà **all'RMB**. Per modificare il numero, evidenzia l'arma e premi **Spazio**.



COMMUNICATIONS (COMUNICAZIONI)

Nella lobby sarai automaticamente in grado di parlare e ascoltare qualsiasi altro giocatore che abbia un auricolare. Per silenziare un giocatore, evidenzialo nella lobby e selezionalo per far apparire le sue statistiche CQC, quindi scegli l'opzione per silenziarlo.

Nelle partite a squadre potrai ascoltare e comunicare con gli altri membri della tua squadra usando le comunicazioni vocali.

CREATING A SQUAD (CREARE UNA SQUADRA)

Puoi invitare altri giocatori a venire a giocare con te e ad unirti alla tua squadra. Nel menu principale sarai in grado di selezionare "**Invite to Squad**". Lì troverai un elenco dei tuoi amici e quali sono online. Per invitarli, evidenzia il loro nome e premi **Invio** e seleziona "Invite". Se accettano la tua richiesta verranno aggiunti alla tua squadra. Puoi inviare un invito solo a qualcuno che gioca a Elite.



Se sei il primo giocatore a invitare un amico nella tua squadra, allora sei il leader della squadra e puoi decidere in quale elenco di gioco entrare.

Una volta in una lobby, uscire dal menu principale ti farà uscire dalla squadra.

PLAY LISTS AND GAME MODES (ELENCO GIOCHI E MODALITÀ DI GIOCO)

Quando accederai per la prima volta al menu CQC avrai una scelta di Playlist.

Team Deathmatch è il luogo in cui dovrai usare il lavoro di squadra per superare i tuoi nemici, facendoli esplodere.

Deathmatch è una carneficina contro tutti, in cui provi che a livello individuale sei il miglior pilota.

Capture the Flag è dove devi catturare la bandiera del tuo nemico mentre ne proteggi la tua.

Vedi sotto per maggiori dettagli su ciascuna modalità di gioco. Altre mappe, modalità di gioco e playlist verranno aggiunte in futuro.

TEAM DEATHMATCH

Match Length: 15 minutes

Max. # Players: 8

Kill Limit: 25

Team Deathmatch è dove tu e i tuoi compagni di squadra dovete lavorare insieme per distruggere la squadra avversaria. Vince la prima squadra a 25 uccisioni o la squadra con il maggior numero di uccisioni allo scadere del tempo.

DEATHMATCH

Match Length: 7.5 minutes

Max. # Players: 8

Score Limit: 750 points

Free-for-all Deathmatch è dove devi annientare il tuo avversario, accumulando quante più uccisioni e assist possibile. Vince il primo giocatore a raggiungere 750 punti o il giocatore con il punteggio più alto alla scadenza del timer. Ottieni 100 punti per un'uccisione e 50 per un assist.

CAPTURE THE FLAG

Match Length: 15 minutes

Max. # Players: 8

Captures Required to Win: 3

Cattura la bandiera ti vede andare alla base del nemico e volare attraverso il loro obiettivo per raccogliere la bandiera. Devi quindi trasportarla di nuovo alla tua base dove devi volare attraverso il tuo obiettivo per segnare. Attenzione; per segnare la tua bandiera deve essere anche alla tua base, quindi lavora come una squadra per assicurarti che la tua bandiera sia sicura mentre trasporti la bandiera del nemico.

Se uccidi un nemico che porta la tua bandiera, la lascerà cadere. Se un altro nemico vi vola, allora lo trasporteranno. Se tu o un tuo compagno di squadra partecipate, verrà automaticamente riportato alla vostra base.

Otterrai meno punti per le normali uccisioni e assist in questa modalità, ma otterrai punti per raccogliere la bandiera, catturarla, riportarla alla base e uccidere il corriere.

Vince la prima squadra che cattura la bandiera 3 volte o la squadra con il maggior numero di catture allo scadere del tempo. Se i punteggi sono pari a questo punto, allora è un pareggio.

CQC PROGRESSION (PROGRESSIONE NEL CQC)

Man mano che sali di livello in CQC sbloccherai nuove navi, slot di caricamento, armi, moduli interni e abilità.

Per salire di livello devi guadagnare punti. Guadagni punti partecipando alle partite. Durante una partita ti vengono assegnati punti per vittorie, uccisioni, assist e completamento di obiettivi, ad es. catturare la bandiera. Guadagnare abbastanza punti ti farà salire di livello, potenzialmente sbloccando un nuovo oggetto da equipaggiare.

CQC è un percorso di carriera in Elite, non solo guadagnerai punti per il tuo sforzo, ma sarai ricompensato con crediti per ogni partita a cui partecipi. Progredirai anche verso un grado di carriera Elite all'interno di CQC.

PRESTIGE (PRESTIGIO)

Quando raggiungi il livello 50 in CQC avrai l'opzione di "**Prestige**"; aumentando la tua statura all'interno della comunità CQC. È qui che riportiamo il tuo rango a 1 e rimuoviamo tutte le cose che hai sbloccato e ti dimostriamo ancora una volta. Non è poi tutto negativo, sarai in grado di guadagnare più crediti prima della partita di prima, sbloccare un permesso per la starport di Orbital Attilius nel CD-43 11917 e ottenere una nuova icona accanto al tuo nome per riconoscere il tuo risultato.

DANGEROUS[®] HORIZONS[®]
PLANETARY FLIGHT PROCEDURES (PROCEDURE VOLO PLANETARIE)



INTRODUCTION EXCERPT (ESTRATTO INTRODUZIONE)

"Grazie per aver acquistato l'aggiornamento della nostra suite di approccio planetario per la vostra nave. Siamo fiduciosi che soddisferà e supererà tutte le vostre aspettative operative.

Tuttavia, ti preghiamo di familiarizzare con le seguenti procedure di base per evitare lesioni e/o distruzione di proprietà."

PLANETARY FLIGHT SEQUENCE CHECKLIST

- 1. Individua un pianeta valido
- 2. Avvicinati in super crociera
- **3**. Transizione basata sulla distanza alla **crociera orbitale**
- 4. Uscita di manovra in planata a distanza dalla crociera orbitale
- 5. Utilizzare le unità per il volo planetario

HUD ENHANCEMENT

Per consentire un volo planetario sicuro, l'HUD (Heads Up Display) della tua nave presenta diverse novità, elementi che verranno visualizzati in base al contesto e alle esigenze. Per tua comodità sono di seguito elencati:



DISTANCE TO ORBITAL CRUISE TRANSITION



Quando ti dirigi verso un corpo stellare che può sostenere il volo planetario, durante la super crociera verrà visualizzato il dato della **Distanza** dalla **Crociera Orbitale**.

Il dato della distanza mostra la tua distanza dal piano di transizione della crociera orbitale. Quando passi questo punto la suite di approccio configurerà automaticamente la propulsione e i propulsori della tua nave per la crociera orbitale.

L'elemento velocità mostra la tua velocità attuale e la massima velocità sicura utilizzabile durante la crociera orbitale. Se raggiungi il piano di transizione orbitale della crociera a velocità non sicure, l'interfaccia di volo della la tua nave eseguirà automaticamente una arresto di emergenza.

ALTIMETER



Mentre ti avvicini al piano di transizione orbitale della crociera verrà visualizzato l'elemento Altimetro.

L'altimetro mostra la distanza dalla superficie del pianeta. L'altimetro mostra importanti piani di transizione:

- **OC [Orbital Cruise]:** Questo rappresenta il piano di transizione della crociera orbitale, la distanza dalla superficie del pianeta che la tua nave avrà quando entra in crociera orbitale durante l'approccio
- DRP [Drop]: Quando in crociera orbitale, rappresenta la distanza dalla superficie del pianeta che a tua nave avvierà a manovra di planata, che consente il volo planetario in alta velocità mentre l'interfaccia di propulsione si disinnesta

• **SURF [Surface]:** Questo rappresenta la superficie del pianeta. Evitare il contatto ad alta velocità.

ATTITUDE LADDER

Mentre ti avvicini al piano di transizione della crociera orbitale, verranno visualizzati gli indicatori d'altitudine.



L'indicatore d'altitudine descrive il beccheggio e il rollio della tua nave rispetto alla superficie del pianeta. Il numeri sulla scala rappresentano il passo, dove 0 gradi è parallelo alla superficie.

La rotazione della scala di assetto rappresenta il rollio, con una scala perfettamente verticale che indica nessun rollio.

Durante la crociera orbitale, un segmento dell'indicatore d'altitudine è di colore blu. Mantenere la tua nave all'interno di questo intervallo angolare consentirà una maggiore velocità di marcia per orbitare rapidamente intorno al pianeta.

Durante la **Crociera Orbitale**, un segmento della scala di assetto è di colore rosso e tratteggiato a croce. Ciò indica che la manovra di planata dalla crociera orbitale fallirà automaticamente e causerà un errore e un arresto di emergenza e ciò non è raccomandato.

Durante una **Manovra di Planata**, un segmento della scala di assetto è di colore blu. Mantenere l'inclinazione della tua nave entro questo intervallo angolare consentirà alla manovra di planata di completarsi completamente. elevarsi dal segmento blu interromperà la manovra e lascerà la tua nave in condizioni di normale volo planetario.

Durante una **Manovra di Planata**, un segmento della scala di assetto è di colore rosso e tratteggiato a croce. abbassarsi in questo segmento farà sì che la nave esegua un arresto di emergenza della manovra di planata e ciò non è raccomandato.

HEADING INDICATOR



Mentre ti avvicini al piano di transizione della **Crociera Orbitale** verrà visualizzato l'indicatore di prua.

L'indicatore di direzione descrive la tua direzione, in gradi, col nord polare a con zero gradi.

RATE OF DESCENT INDICATOR



Mentre ti avvicini al piano di transizione della **Crociera Orbitale** verrà visualizzato l'indicatore del rateo di discesa.

Questa barra descrive la velocità a cui ti muovi rispetto alla superficie del pianeta, ignorando la distanza coperta in qualsiasi altra direzione.

Quando la barra diventa rossa indica che la tua velocità di discesa è al di fuori di un rateo sicuro di discesa e dovresti considerare di rettificare la tua direzione e/o velocità.

TERRAIN RENDER



Quando la tua nave è a meno di 820 m dalla superficie del pianeta col carrello di atterraggio dispiegato o meno di 75 m con carrello di atterraggio retratto, nel sensore a disco viene visualizzato il terreno per aiutare a navigare sopra o intorno alla superficie. La visualizzazione del terreno viene utilizzata durante l'atterraggio e le operazione col SRV.

LANDING INDICATORS

Durante il volo planetario, quando la tua nave ha dispiegato il suo carrello di atterraggio e si trova a meno di 150 m dalla superficie del pianeta, gli **indicatori di atterraggio** vengono visualizzati nell'area HUD centrale.



Se la tua nave viaggia troppo veloce o non è al di sopra di un terreno adatto l'indicatore di atterraggio verrà visualizzato in rosso col relativo messaggio.

Un disco viene visualizzato sotto l'icona della nave sulla visualizzazione del terreno. Quando questo disco diventa blu la tua nave si trova sopra un luogo di atterraggio adatto.



Se la tua nave non è correttamente allineata al terreno sottostante, appariranno degli indicatori per guidare la tua nave verso l'orientamento corretto necessario per in atterraggio in sicurezza.



Una volta che la tua nave sarà correttamente allineata, l'indicatore di sbarco verrà visualizzato in blu e si bloccherà e anche l'icona della nave nella visualizzazione del terreno verrà mostrata anche in blu.

SYSTEM MAP UPGRADE

La mappa del sistema della tua nave è stata aggiornata per mostrare i dettagli



Pianeti senza atmosfera in grado di supportare spostamenti sulla superficie guadagnano un indicatore visivo.



Pianeti che hanno insediamenti o porti noti usano una versione modificata di questo indicatore.

Puoi ingrandire questi pianeti o utilizzare il pulsante della mappa planetaria per evocare una vista tattica. La vista tattica mostra le posizioni di tutti gli insediamenti noti sulla superficie del pianeta.

La dimensione dell'insediamento è indicata da caratteri "+". Più "+" ci sono accanto a un insediamento, più questo sarà grande.



Puoi ruotare la vista tattica e bloccare gli insediamenti usando gli stessi controlli di mappa della galassia. Sii consapevole del fatto che gli insediamenti possono avere giurisdizioni e leggi locali diverse l'uno dall'altro.

ORBITAL CRUISE (CROCIERA ORBITALE)

NOTA BENE: la tua nave deve essere equipaggiata con un modulo di avvicinamento planetario prima di poter volare sui pianeti.

La **crociera orbitale** è una versione modificata della **super crociera**, in cui si configura l'interfaccia di propulsione della propria nave per consentire specificamente viaggi veloci verso e intorno a un pianeta.

Durante la crociera orbitale, tutti i dispositivi di interdizione e le procedure di salto iperspaziale sono disattivati per ragioni di sicurezza.

Volare parallelamente alla superficie, in modo che il passo della nave sia all'interno del segmento blu dell'indicatore di altitudine, aumenta l'efficienza della capacità dei propulsori delle tue navi di lavorare insieme all'interfaccia di propulsione. Ciò consente di viaggiare in sicurezza a velocità superiori ai normali limiti di super crociera in presenza di masse.

La crociera orbitale è disponibile fino a circa venticinque chilometri dalla superficie del pianeta, sebbene questa altezza possa essere aumentata se il pianeta presenta montagne più alte di questa distanza. Questa altezza è contrassegnata sull'altimetro della tua nave dall'indicatore **DRP**.

Viaggiare al di sotto di questa altezza farà terminare la crociera orbitale in due modi:

- Se l'angolo di discesa della tua nave è all'interno del segmento rosso della scala dell'attitudine, la tua la nave effettuerà un'arresto di emergenza.
- Se l'angolo di discesa della nave si trova nel segmento **arancione** o **blu** della scala dell'attitudine la tua nave inizierà una **manovra di planata**.

GLIDE (PLANATA)

Quando si scende da una crociera orbitale attorno a un pianeta, se l'angolo di discesa è abbastanza basso, la tua nave eseguirà una manovra di planata. Ciò consente alla tua nave di mantenere una velocità molto elevata per un breve periodo mentre il funzionamento dell'interfaccia di propulsione cessa.



Durante una planata hai il pieno controllo della tua nave. Tuttavia, la planata termina prematuramente se l'angolo di discesa della nave si allontana dal segmento **blu** della scala dell'attitudine:

• Se l'angolo di discesa della tua nave è all'interno del segmento **rosso** della scala dell'altitudine, la tua nave eseguirà un **arresto di emergenza dalla planata**.

• Se l'angolo di discesa della tua nave è nel segmento **arancione** della dell'altitudine, la tua nave interromperà la planata e impegna il **volo planetario**.

Poiché una manovra di planata è una transizione dalla crociera orbitale al volo planetario, alla fine, seguendo la rotta, la tua nave entrerà in volo planetario.

PLANETARY FLIGHT (VOLO PLANETARIO)

Il volo planetario è simile al volo spaziale ed è effettuato grazie ai propulsori della tua nave. Mentre l'assistenza al volo è abilitata, i propulsori sono configurati per trasferire energia ai propulsori ventrale della tua nave per facilitare il volo livellato sopra la superficie.

Mentre questo si traduce in un volo orizzontale stabile, il resto dei propulsori di manovra della tua nave sono più debole, cosa che ha i seguenti effetti quando si viaggia a bassa velocità:

- La nave perderà stabilità quando si inclina verso il basso.
- La nave perderà altitudine durante il beccheggiio o il rollio fuori dal volo livellato.

Usa i tuoi normali comandi per pilotare la nave durante il volo planetario.

Tenere presente che i livelli di gravità locali possono influire notevolmente sulle prestazioni della nave. Quando si vola sopra pianeti fortemente gravitazionali si raccomanda di volare a livello e a velocità per ridurre al minimo le perdite indesiderate di altitudine.

SENSORS AND SIGNALS

Durante il volo planetario i tuoi sensori funzionano normalmente, ma anche se sono in grado di rilevare I segnali, le loro funzionalità sono notevolmente ridotte in quanto sono progettati per il volo spaziale.



I segnali che vengono rilevati ma che non possono essere identificati verranno visualizzati sui sensori come cerchi blu. L'origine precisa della sorgente del segnale non verrà mostrata, ma potrà essere localizzata atterrando nelle vicinanze con la nave ed esplorando l'area usando un veicolo da ricognizione di superficie (**SRV**).

LANDING

$G`Sha'fS VafSfS V[g`Seg[fWW[Shh[U]`S_ Wfa b'S`W5dal'SfgS`ShVeSda[`Yd5Va V[SffWd5dW eg''SegbWd4[U[WW[g`b[S`W5bgdZće[S`a eaVV[e35ff][eW4gWf[Ud[fWd]],$

- Hai dispiegato il carrello di atterraggio della tua nave.
- La tua nave si trova al di sopra di un'area di terreno abbastanza piana da sopportare l'impronta del carrello d'atterraggio.
- La vostra nave è parallela alla superficie sia nell'asse di beccheggio che di rollio.
- La tua nave è ferma.

Una volta che tutti questi criteri sono soddisfatti, basta semplicemente abbassarsi lentamente per atterrare sulla superficie del pianeta.

Una volta atterrata le unità di propulsione principali si disinnestano automaticamente. Per avviare applicare la spinta verticale verso l'alto continua; le unità di propulsione della tua nave entreranno in funzione e avvieranno il decollo dalla superficie.

Tenere presente che livelli di gravità diversi influiranno sulle prestazioni della nave durante l'atterraggio e il decollo.

PLANETARY PORTS AND OUTPOSTS

Alcuni pianeti hanno porti e/o avamposti sulla loro superficie che funzionano in modo molto simile ai porti stellari e avamposti nello spazio. Tratta queste porti di superficie esattamente allo stesso modo quando provi ad atterrare su di loro. È necessario avvicinarsi entro 7,5 km, richiedere l'attracco e atterrare al pad assegnato entro il termine previsto.

Attenzione, proprio come i porti spaziali, i porti planetari e gli avamposti sono luoghi fortificati; con posizionamenti di armi sia anti-aeree che anti-superficie e si difenderanno sempre contro i trasgressori.



SRV OPERATING INSTRUCTIONS



SRV OVERVIEW

Lo Scarab SRV è un veicolo da ricognizione per tutte le superfici a otto ruote, caratterizzato da un ripetitore al plasma montato su torretta e scanner per collegamento dati, propulsori a getto, generatore di scudi e sensori. Può essere schierato tramite il portello di carico standard ed è in grado di esplorazione planetaria estesa.

PLANETARY VEHICLE HANGAR AND VEHICLE BAYS

Per guidare sulla superficie di un pianeta, dovrai montare un modulo hangar per veicoli planetari. Puoi acquistarne uno nelle stazioni con servizi di allestimento. Si noti che non tutti i moduli sono disponibili in tutti i porti.

Una volta che hai un hangar per **veicoli planetari**, dovrai installare le baie dei veicoli. Gli slot della baia sono mostrati direttamente **sotto l'hangar del veicolo planetario** in Allestimento. Gli hangar sono disponibili in più dimensioni, con quelle più grandi che consentono più vani per veicoli.

		A CONTRACTOR OF
SENSORS (LOANED) SENSOR SUITE	E 1 1	11
FUEL TANK (CAPACITY: 2) (LOA FUEL STORE	C 1	
SHIELD GENERATOR (LOANED)	E 2 🔫	22
PLANETARY VEHICLE HANGAR [INTERNAL COMPARTMENT	H 5 🖌	
VEHICLE BAY		
BASIC DISCOVERY SCANNER [L INTERNAL COMPARTMENT	E 1	
	-	

Ogni vano veicolo consente alla tua nave di trasportare un singolo **SRV** e viene fornito con un veicolo quando allestito. Attenzione però, se questo **SRV** viene distrutto, dovrai acquistare uno in sostituzione per il vano del veicolo. Potrai farlo da qualsiasi magazzino in cui il servizio di **Rifornimento** sia disponibile.

ROLE SWITCH INTERFACE

La tua nave è stata aggiornata per supportare l'interfaccia Di commutazione. È possibile accedere a questa interfaccia dall'abitacolo utilizzando **UI Focus** e **UI Giù**.



L'interfaccia di commutazione ti consente di selezionare un SRV attivo e dispiegarlo dalla tua nave, o da un porto sul quale è attraccata la nave. Questa interfaccia viene utilizzata anche per ricollocare la tua nave in un'orbita di sicurezza potendola poi richiamare nella posizione occupata dal SRV utilizzando il pilota automatico tramite la suite di avvicinamento planetario della tua nave

Infine, l'interfaccia di commutazione viene utilizzata per salire a bordo della nave direttamente quando l'SRV è correttamente posizionato sotto il portello di carico della nave, o quando si sia all'interno del garage assegnato in un porto in cui la nave sia attraccata.

DRIVING INSTRUCTIONS

Lo SRV condivide molti concetti ed elementi con la tua nave: moduli, distributore di energia, scudi, carburante, gruppi di fuoco. Ad esempio, il distributore di energia offre vantaggi simili a quelli della nave: spostare la distribuzione dell'energia sugli scudi migliorerà la velocità di ricarica degli stessi.

Per impostazione predefinita, quando si guida SRV, si ha il controllo diretto dell'acceleratore e del freno. Opzionalmente, si può attivare l'assistenza alla guida, che regola l'acceleratore come sulla nave, con il pilota che imposta la velocità desiderata.

L'SRV è dotato di propulsori a getto. Attivando questi propulsori si esaurirà il condensatore **ENG**. Quando sei in volo, puoi inclinare e ruotare l'SRV come una nave, al fine di controllare il tuo atterraggio.

Si noti che gli scudi dell'SRV non offrono protezione dalle collisioni con la superficie o altri oggetti, tuttavia è possibile utilizzare i propulsori a getto per rallentare la caduta e ridurre eventuali danni che possono essere causati dalla collisione con la superficie.

L'SRV consuma carburante allo stesso modo di una nave. Il carburante dello SRV viene ricaricato automaticamente quando attraccate in qualsiasi porto. Se le tue riserve iniziano a scarseggiare, guidando più lentamente e spegnendo i moduli non necessari si ridurrà il consumo del carburante. Il carburante (e altre risorse) possono anche essere sintetizzati (**synthesised p.153**) nello SRV raccogliendo materiali appropriati dalla superficie del pianeta.

L'SRV è dotato di cargo scoop e deposito per due serbatoi universali. Dispiegare semplicemente la pala (scoop) e guidare lentamente sul carico per raccoglierlo.

TURRET VIEW

L'SRV è dotato di una Torretta a Collegamento Neurale.



Mentre controlli la torretta puoi comunque guidare l'SRV. Allo stesso modo, durante la guida, puoi ancora puntare bersagli e sparare con la torretta con spostamenti limitati.

La vista della torretta consente di puntare la torretta manualmente in un cerchio completo attorno all'SRV e in un arco limitato in su e in giù. Un indicatore nell'interfaccia di visualizzazione della torretta mostra l'allineamento dellala torretta col frontale dello SRV.

La torretta Scarab SRV è dotata di una doppia piattaforma d'arma con ripetitore al plasma. Come la maggior parte delle armi al plasma, questa utilizza sia munizioni che energia dal condensatore WEP per operare. Usa la modalità di fuoco primario per attaccare con l'arma a torretta.

La torretta dispone anche di uno scanner per collegamento dati. Lo scanner di collegamento dati è uno scanner speciale che si può usare in modalità torretta. Consente di puntare a dei bersagli, attivando contestualmente I comandi. Per utilizzare il collegamento dati, scegli come bersaglio un'entità, quindi mantieni l'attivazione appropriata del gruppo di fuoco collegato.

BOARDING THE SHIP



Quando il tuo SRV è vicino alla tua nave la torretta rientrerà per consentire l'accesso sotto la nave. Per salire a bordo della nave, guidare sotto la botola di carico della nave fino a quando non si vede l'indicatore della nave di bordo accendersi.

Una volta posizionato correttamente, utilizzare l'interfaccia di commutazione e selezionare **l'opzione di imbarco**.

SRV AND PORTS

Se la tua nave è attraccata in un porto mentre guidi un SRV, puoi usare due metodi per tornare ad essa.

- Utilizzare l'interfaccia di commutazione per richiamare la nave nella posizione corrente (è necessario essere a diversi chilometri da un porto o insediamento prima di poter richiamare la tua nave).
- Richiedere l'attracco al porto mentre ci si trova nell'SRV. Ciò causerà l'attivazione della bussola direzionale per indicare la rotta verso il garage assegnato. Una volta dentro il garage è possibile utilizzare l'opzione Board Ship per essere trasferiti nuovamente sulla propria nave.

WAVE SCANNER

L'SRV è dotato di uno scanner, visualizzato direttamente sopra il disco del sensore. Lo scanner è uno scanner passivo puntato in avanti in grado di rilevare segnali da una varietà di oggetti.



È possibile accendere o spegnere lo scanner utilizzando la scheda dei moduli nell'interfaccia della cabina di guida quando si pilota lo SRV. Lo scanner è in grado di rilevare una varietà di segnali in base alla superficie, entità che vanno dai depositi minerali alle strutture artificiali e alle imbarcazioni.

Il display dello scanner è costituito da una scansione ripetuta del sensore attraverso una serie di bande.

Le firme vengono visualizzate come porzioni luminose su una o più di queste bande quando si verificano le scansioni.

Ogni segnale è composto da un numero di bande illuminate, disposte verticalmente sul display. Entità diverse hanno diversi schemi di bande illuminate e non illuminate.

Man mano che ti avvicinerai, I segnali si restringono e le bande illuminate diventano più luminose.

Quando ti trovi entro 50 m dalla fonte del segnale dovresti essere in grado di puntarlo direttamente.

SYNTHESIS



MATERIALS

Sei in grado di raccogliere nuovi tipi di risorse dalla superficie del pianeta: i materiali. Una volta rilevati è possibile utilizzare la pala da carico dello SRV per ottenerli.

STATUS	MODULES FIRE GROUPS INVENTORY	FUNCT	IONS
SRV CARGO	MATERIAL	QTY	GRADE
MATERIALS		2	0
SYNTHESIS		3	0
			O
	CARBON		0
	SULPHUR	4	\odot
	PHOSPHOPUS		0
	MANGANESE		2
			3

I materiali vengono immagazzinati nel deposito personale e non vanno persi se la tua nave o SRV viene distrutta. Puoi visualizzare il tuo inventario attuale dei materiali nella scheda cargo sotto l'intestazione dei materiali. Puoi trasportare solo un numero limitato di materiali. Puoi scartare materiali indesiderati da questa interfaccia. I materiali hanno rarità diverse e vengono utilizzati in un processo chiamato sintesi.

RECIPES

Hai accesso a una nuova procedura: la sintesi, che ti consente di rifornire e migliorare aspetti della tua nave e dello SRV, consumando materiali nel processo.

STATUS	MODULES FIRE GROUPS INVE	NTORY FUNCTIONS
SRV CARGO	SYNTHESIS	
MATERIALS	🚗 🚹 SRV AMMO RESTOCK	
SYNTHESIS	A SRV REPAIR	
	A X FSD INJECTION	
	A 1 PLASMA MUNITIONS	
	A 1 EXPLOSIVES MUNITIONS	
	MILL CALIBRE MUNITIONS	
	A HIGH VELOCITY MUNITIONS	
	A LARGE CALIBRE MUNITIONS	
	AFM REFILL	

Puoi visualizzare le procedure di sintesi nella scheda cargo sotto l'intestazione di sintesi.

Ogni procedura ha tre varianti; di base, standard e premium. Ogni variante richiede il proprio set di materiali, con procedure standard e premium che richiedono generalmente più e più rari materiali.

Le versioni standard e premium di sintesi conferiscono inoltre vantaggi temporanei oltre a rifornire I moduli di riassortimento e lo SRV.

È possibile avviare la sintesi dal menu della scheda cargo o direttamente per un modulo nella scheda del modulo.



OVERVIEW (PANORAMICA)

Benvenuti nel pacchetto dell'**Aggiornamento 2.1**. Si prega di familiarizzare con **LA documentazione CHE** per garantire continue operazioni sicure e lecite in tutte le giurisdizioni stellari.

OUTFITTING UPDATE (AGGIORNAMENTO ALLESTIMENTO)

I servizi di allestimento hanno completato correttamente un aggiornamento dell'interfaccia di allestimento. Lo scopo di questo aggiornamento è aumentare l'accesso alle informazioni critiche sulle capacità del modulo, permettendo ai comandanti di prendere decisioni informate che meglio supportano i loro progetti di navi.

OUTFITTING FLOW (FLUSSO DI ALLESTIMENTO)

È possibile accedere alla nuova interfaccia di allestimento utilizzando l'opzione di allestimento nell'interfaccia dei servizi della stazione. Ti verrà presentata la schermata di selezione del gruppo, il centro dell'interfaccia di allestimento. Da qui puoi selezionare con quale gruppo di moduli desideri interagire.



Quando si seleziona un gruppo col quale interagire, l'interfaccia cambia per visualizzare un elenco di slot dei moduli appropriati sul vascello corrente.

SHIP SPECS (SPECIFICHE DELLA NAVE)

Nell'interfaccia di allestimento aggiornata è sempre presente una sezione delle specifiche della nave che corre lungo la parte inferiore dell'interfaccia. Questa sezione contiene informazioni critiche sulla nave e verrà aggiornata automaticamente quando verranno evidenziate le nuove opzioni del modulo, mostrando le conseguenze del loro adattamento alla tua nave.

SHIP SPECS				MAX 13.00MW
	302.4	RETRACTED	7.62MW	
	284M/S 406M/S	DEPLOYED	9.56MW	
	286.0/314.0/473.0 T			12.29/13.50/13.69LY

PATH BANNER (VISUALIZZAZIONE PROCEDURA)

Tieni presente che mentre effettui selezioni che ti spingono oltre nell'interfaccia, ora hai accesso alla visualizzazione della procedura. Puoi selezionare qualsiasi elemento da questa visualizzazione per andare direttamente a quella sezione dell'interfaccia.



OUTFITTING STATISTICS (STATISTICHE DI ALLESTIMENTO)

L'interfaccia di allestimento ora mostra le statistiche dettagliate per I vari moduli, permettendoti di vedere in modo più chiaro i vantaggi delle scelte di un modulo.



È possibile selezionare uno slot del modulo per evocare una suddivisione statistica dettagliata per il modulo attualmente montato.

Una volta selezionato, hai accesso ad altre opzioni:

Browse Shop:	Visualizza i moduli disponibili per l'acquisto che si adattano a questo slot.
Modifications:	Visualizza qualsiasi aggiornamento dell'Ingegnere installato sul modulo in questo slot.
Sell:	Vendi il modulo in questo slot.
Swap:	Scambia il modulo in questo slot con un altro modulo sulla tua nave.

Quando selezioni BROWSE SHOP, ti viene mostrato lo stock disponibile del fornitore nelle categorie.

OLAGO L			DIEC		
CIMBALLID					
	2 F 4.00 T 51 0.60MW 05	BEAM LASERS	BURST LASERS		
	9.6/S 2.7 0.54MW 0.5 35 3,000M 3.6/S			MISSILES **	
	4096 8095 THERMAL	PLASMA ACCELERAT	DRS PULSE LASERS	RAIL GUNS	
		302.4 RETRACT	eo 7.82MW		BALANCE 226,795 CR MEURINALE LINEY 26,297 CR
	288.02	406M/S DEPLOYER	D SEMW	19.99/13.50/13.69(V	

Lo slot del modulo selezionato appare. Nella parte superiore di questo elenco sono presenti filtri per aiutarti ad organizzare l'elenco secondo le tue preferenze.

Dopo aver selezionato una categoria, ti verrà presentato un elenco di moduli disponibili da gli allestitori.

Puoi evidenziare un modulo per visualizzare le varie statistiche delle modifiche che si verificherebbero scegliessi di sostituire il modulo corrente.



I moduli in rosso non possono sostituire il modulo attualmente installato. Quando sono evidenziati, un messaggio di spiegazioni verrà visualizzato.

Eventuali statistiche di modifiche in rosso indicano un declassamento delle prestazioni, mentre eventuali variazioni in blu indicano un miglioramento delle prestazioni. Quando si evidenziano i moduli, i valori nella sezione delle specifiche della nave verranno aggiornati per mostrare quale effetto si applicherà al modulo. Ancora una volta, i cambiamenti in rosso indicano la perdita di prestazione e i cambiamenti in blu indicano miglioramenti nelle prestazioni.

È possibile selezionare un modulo valido, evidenziato per evocare opzioni aggiuntive, che consentono di acquistare il modulo e visualizzare un dettaglio statistico dettagliato per esso. Statistiche individuali possono essere evidenziate per visualizzare spiegazioni più dettagliate.

MISSIONS UPDATE (AGGIORNAMENTO MISSIONI)

I servizi di comunicazione portuale hanno recentemente completato un aggiornamento all'interfaccia delle missioni, consentendo un flusso più chiaro e privo di difficoltà per i comandanti alla ricerca di contratti appropriati.

FACTION REPRESENTATIVES (RAPPRESENTANTI DI FAZIONE)

Quando si seleziona l'opzione missione dai servizi dello spazioporto, verrà visualizzato un elenco dei rappresentanti delle fazioni che operano all'interno del sistema.

Le voci forniscono un'immagine del rappresentante della fazione, il nome della fazione per cui lavorano, la tua reputazione con quella fazione e il numero di contratti di missione che attualmente offrono.



Se la loro fazione è allineata con una superpotenza (come l'Impero o la Federazione), verrà visualizzato l'appropriato identificatore.

In questa voce verrà visualizzata anche la fazione che attualmente controlla il sistema.

Nell'elenco dei rappresentanti delle fazioni c'è una voce riguardante l'obiettivo della Comunità. Selezionando questa voce è possibile visualizzare e unire gli obiettivi attivi della Comunità attraverso lo spazio umano conosciuto.

FACTION REPUTATION (REPUTAZIONE DELLA FAZIONE)

Le fazioni hanno aumentato la granularità con cui descrivono la loro reputazione con te. Un ulteriore stato di "cordiale" indica i primi passi verso una relazione più forte.

Man mano che aumenti la tua reputazione con una fazione, l'atteggiamento dei rappresentanti di collegamento nei tuoi confronti può cambiare, evidenziando la tua importanza per la fazione.

Una reputazione della fazione di "**Ostile**" ora comporterà il divieto di attracco e l'attacco al rilevamento da parte di tutti gli spazioporti controllati dalla fazione. Questo potrà migliorare lentamente nel tempo, diventando alla fine "**Poco Amichevole**".

FACTION MISSION BOARD (MISSIONI DEL

La selezione di una fazione evocherà l'interfaccia delle missioni. Qui troverai i dettagli di tutte le missioni, sia quelle disponibili che quelle non disponibili.



Inoltre, vengono visualizzati i dettagli sullo stato delle fazioni, incluso il tipo di governo, quanta influenza hanno attualmente nel sistema e in quali stati si trovano.

MISSION LIST (LISTA MISSIONI)

Ogni voce della missione mostra informazioni salienti: l'attività coinvolta, i premi offerti e le località coinvolte. Le missioni che richiedono attività sulla superficie del pianeta hanno un identificatore planetario.



Per le missioni non disponibili, verrà visualizzato che i requisito non sono soddisfatti, ad esempio non avere sufficiente reputazione, spazio di carico o contanti (nel caso di missioni che richiedono donazioni).

MISSION DETAILS (DETTAGLI MISSIONI)

È possibile selezionare una voce missione per richiamare una schermata dei dettagli della missione. Qui troverai più dettagli sulla missione, inclusi chiari obiettivi della missione, potenziali pericoli e rischi come I dettagli completi sulla ricompensa.

MISSION REWARDS (PREMI MISSIONE)

I premi missione possono ora comprendere crediti, reputazione con la fazione, materie prime e materiali per la realizzazione di aggiornamenti dei moduli.

FACTION REPRESENTATIVE COMMUNIQUES (COMUNICATI DEI RAPPRESENTANTI DI FAZIONE)

Quando hai una missione attiva, potresti ricevere ulteriori comunicazioni in volo dal rappresentante della fazione appropriata.

Normalmente, tale comunicazione avverrà tramite messaggi recapitati nella posta in arrivo della tua nave. Fai attenzione a tale corrispondenza in quanto può riguardare modifiche ai requisiti della missione.

ENGINEERS (INGEGNERI)

Gli ingegneri sono meccanici navali di eccezionale talento, in grado di realizzare aggiornamenti per i moduli delle navi che producono una sorprendente quantità di incrementi e miglioramenti.



Agendo tanto sull'istinto e sul talento naturale quanto sulla conoscenza e sull'esperienza, gli ingegneri sono eccentrici e solitari, preferendo sperimentare e modificare per i propri fini esoterici.

MISSION REWARDS (RICOMPENSE DI MISSIONE)

È possibile accedere all'interfaccia degli ingegneri selezionando l'opzione "View Engineers" nella scheda Status dell'interfaccia del'abitacolo. L'interfaccia Ingegneri visualizza un elenco di voci Ingegnere. Ogni voce mostra il nome dell'ingegnere, i moduli in cui sono specializzati e il tuo attuale grado di reputazione con loro.



MISSION REWARDS (RICOMPENSE DI MISSIONE)

Esistono diversi gradi di reputazione che puoi ottenere con un ingegnere:

- **Unknown:** non si conosce nemmeno l'ingegnere: non sono presenti Ingegneri nell'interfaccia.
 - Locked (rappresentato dal simbolo di un lucchetto): non si ha un contatto diretto con l'Ingegnere: sono presenti nell'interfaccia Ingegnere ma devono ancora invitarti a lavorare con loro.
 - Invited (rappresentato da un simbolo di busta): hai destato l'attenzione dell'ingegnere e hai ricevuto un invito per visitare il loro laboratorio, ma non si fidano ancora abbastanza di te per lavorare con loro.
 - **Grade 1-5** (rappresentato da 1-5 esagoni): è possibile accedere agli aggiornamenti del modulo con il grado appropriato, che l'Ingegnere produrrà per te dopo avergli consegnato tutte le risorse necessarie.

ENGINEER DETAILS (DETTAGLI DELL'INGEGNERE)

È possibile selezionare una voce Engineer per richiamare un pannello dei dettagli. Questo pannello mostra anche una biografia per l'Ingegnere, il tuo attuale grado di reputazione con loro e tutte le attività che potrebbero essere richieste per ricevere un invito o guadagnare la fiducia dell'Ingegnere.

Se hai ricevuto un invito, verrà mostrato anche il luogo dell'officina dell'ingegnere, insieme a un collegamento rapido alle sue coordinate nella mappa della galassia.

Infine, se hai ottenuto l'accesso all'officina di un Ingegnere completando l'attività appropriata, c'è un'opzione **VIEW PINNED BLUEPRINT** (vedi progetti). Questa opzione è disponibile solo dopo aver bloccato un progetto durante la consultazione degli aggiornamenti dell'ingegnere.

ENGINEER'S BASE (BASE INGEGNERI)

Dopo aver ricevuto un invito, puoi avvicinarti in sicurezza alla loro base e richiedere l'attracco.

Le posizioni di base degli ingegneri sono rappresentate da un identificatore esagonale nella galassia e nelle mappe di sistema. Le procedure di attracco standard dovrebbero essere impiegate per atterrare alla base di un Ingegnere. Dopo aver effettuato l'attracco, è possibile accedere all'officina dell'ingegnere tramite l'interfaccia dei servizi di Starport.

WORKSHOP INTERFACE (INTERFACCIA OFFICINA)

Questa interfaccia consente di consultare tutti i progetti di aggiornamento che l'Ingegnere ha da offrire oltre a ordinare all'ingegnere di realizzare un aggiornamento per un modulo attualmente montato sulla tua nave.



La scheda **MODIFY YOUR MODULE** elenca tutti i moduli attualmente montati per cui l'Ingegnere dispone di progetti di aggiornamento. Se l'elenco è vuoto, al momento non sono presenti modulo per I quali l'ingegnere può realizzare aggiornamenti.

La scheda **BROWSE ALL** elenca tutti i tipi di moduli per i quali l'Ingegnere ha progetti di aggiornamento. Questa opzione ti consente di esaminare ogni progetto al fine di annotare gli effetti e i requisiti di fabbricazione.

BLUEPRINTS (PROGETTI)

Un progetto descrive un distinto aggiornamento per un tipo di modulo specifico. In generale, gli aggiornamenti realizzati dai progetti sono utili. Tuttavia, gli ingegneri sono artisti quanto meccanici, quindi c'è sempre un certo grado di variabilità nei risultati. Alcuni aggiornamenti finiranno per essere migliori di altri, e alcuni possono anche comportare penalità a compensazione.

4D THRUSTERS			DRIVE S This is entry let traded for better t can get. It's just ye	STRENGTHENING verstuff, but it will get you further and faster. hermai load and integrity with this modificat on and the void at the end of the day.	Commander, Ion. An explori	Orive performance and mass a prineeds every advantage they
			TS	7 SECONDARY EFFECTS		
MODIFICATIONS	1	ATTRIBUTE		This blueprint has no side effects.		
DIRTY DRIVE TUNING		MASS	10% 0%	S COST		
		INTEGRITY	1096 2096	CARBON S CARBON S SHELD CMITTERS		
DIRTY DRIVE TUNING		THERMAL LITAD	096 -1 196			
DRIVE STRENGTHENING		OPTIMAL MULTIPLI	ER OTE DIE			

Esistono diversi componenti in un progetto.

Name ar	nd Description:	il nome e la descrizione di un progetto forniscono un'indicazione su quale sarà l'effetto complessivo che offrirà un aggiornamento.
Grade:		il grado di un progetto, indicato da un numero di esagoni, descrive il grado minimo di reputazione che devi aver raggiunto affinché l'Ingegnere crei un progetto di aggiornamento.
Cost:		è un elenco di materiali e merci richieste dall'Ingegnere affinché possa realizzare un progetto d'aggiornamento.
Primary	Effects:	si tratta delle modifiche statistiche fondamentali che un aggiornamento creato dal progetto applicherà al modulo.
0	Gli effetti primari s di creazione sarà co	sono elencati come intervalli - solo quando il processo ompleto verranno determinati i valori esatti.
Seconda	ry Effects:	sono effetti statistici aggiuntivi che possono essere generati quando un aggiornamento viene creato dal progetto.
0	Gli effetti secondar il probabile rappor	i possono essere estremamente vari, ma il progetto descriverà to tra variazioni statistiche positive e quelle negative.
Experim	ental Effect (not shown)	: gli aggiornamenti creati dai progetti delle armi hanno una piccola possibilità di generare un effetto

base.

sperimentale. Questi effetti sono potenti modifiche a

un'arma, a volte aggiungendo persino funzionalità di

PIN BLUEPRINT (AVVIARE PROGETTI)

È possibile aggiungere un progetto per ciascun tecnico a cui si ha accesso.

Quando aggiungi un progetto puoi accedere alle sue informazioni anche quando non sei ancorato alla **Engineer's Base**, tramite **Engineers Interface** nella **Scheda Status** dell'interfaccia del abitacolo.

PINNED BLUEPRINT		E STRENGT	HENING GRADE 1	
	6		? SECONDARY EFFECTS	
			This blueprint has no side effects.	
MASS			🔆 COST	Available Attempts: 3
				CURRENT
			(2) CARBON	7
INTEGRITY	10%	20%	SHIELD EMITTERS	2
THERMAL LOAD	0%	-11%		
	-396	096		
BACK				

RESOURCE COST (COSTO RISORSE)

Esistono due tipi di risorse richieste da un progetto: materiali e merci di fabbricazione.

I materiali possono essere raccolti attraverso una varietà di metodi:

- Salvataggio da navi distrutte
- Estratto dagli asteroidi
- Estratto dalle superfici del pianeta
- Dati da scansioni di punti dati, scie e navi
- Libera fluttuazione alle sorgenti del segnale
- Premi dalle missioni

È possibile evidenziare un materiale per ottenere aiuto su come acquisire quella particolare risorsa. Alcuni progetti richiedono anche la fabbricazione di merci. Ancora una volta, puoi evidenziare un prodotto artigianale e ottenere aiuto su come acquisirlo.

I prodotti di fabbricazione possono essere ottenuti in diversi modi:

- Carico in tipi di navi specifici
- Libera fluttuazione da sorgenti di segnale
- Acquisto dai mercati
- premi dalle missioni

Si noti che alcuni prodotti sono presenti solo in alcune regioni geografiche dello spazio.

CRAFTING AN UPGRADE (FARE UN AGGIORNAMENTO)

Puoi ordinare a un ingegnere di creare un aggiornamento se sono soddisfatte le seguenti condizioni:

- La tua nave è dotata di un modulo per il quale l'ingegnere ha progetti
- State trasportando i materiali corretti e fabbricando le merci richieste dal progetto scelto
- Hai raggiunto il grado di reputazione richiesto con l'Ingegnere per il progetto scelto

Una volta soddisfatte queste condizioni, è possibile VISUALIZZARE I RISULTATI.

PRIMARY EFFECTS				100000000	SECONDAR	CURRENT AFTER LE
MASS		-	_			
NTEGRITY		9 64	_			
		70.4	76.8			
THERMAL LOAD	-	1.3		Attributes will be		No side Effects
OPTIMAL MULTIPLIER		■ 100		changed within		
		100		tanges shown.		
EXPERIMENTAL						
	Machine	n of an experimental e	flect			

Questa schermata mostrerà come le modifiche statistiche degli effetti primari si applicherebbero al modulo in questione, compresa la possibilità di generare un effetto sperimentale come parte del processo di fabbricazione.

Se sei soddisfatto del risultato, puoi visualizzare il costo cliccando su VIEW COST & GENERATE.

Questa schermata mostrerà le risorse richieste e le tue scorte attuali e ti offrirà la possibilità di avviare il processo selezionando **GENERATE**. In questo modo si avvia il processo di creazione e si rivelano risultati.

Una volta completato il processo di creazione, hai tre opzioni:

- Discard: rimuove e cestinare l'aggiornamento si noti che tutte le risorse verranno perse
- Apply: applica l'aggiornamento al modulo. Si noti che qualsiasi aggiornamento precedente verrà rimosso e cestinato
- Try Again: se si dispone di risorse sufficienti, è possibile rimuovere e eliminare l'aggiornamento e ripetere immediatamente il processo di creazione.

MISCELLANEOUS UPDATES (AGGIORNAMENTI VARI)

Numerosi cambiamenti con cui dovresti familiarizzare si sono verificati all'interno della galassia.

SILENT RUNNING AND WEAPONS (MODALITÀ SILENZIOSA E ARMI)

Cambiamenti di efficienza per la costruzione di navi e moduli hanno comportato un ulteriore riscaldamento mentre si apre il fuoco o si è in modalità silenziosa.

A number of changes have occurred within the galaxy that you should familiarize yourself with.

MISSILES AND TORPEDOES (MISSILI E SILURI)

I miglioramenti apportati alla tecnologia delle munizioni missilistiche fanno sì che tutti i missili e i siluri abbiano ora le seguenti proprietà predefinite:

- Danni aumentati contro gli scudi
- La possibilità di danneggiare tutti i moduli esterni (supporti d'arma, di utilità e unità)interessati dal raggio dell'esplosione

Inoltre, i missili a ricerca automatica hanno avuto un aggiornamento dei sottosistemi, con conseguente tracciamento più efficiente.

SENSOR UPGRADE (AGGIORNAMENTO SENSORI)

Un aggiornamento del software ai moduli sensore di base consente a tutte le navi di scansionare I radiofari e altre fonti di segnale per acquisire ulteriori informazioni.

Inoltre, le fonti di segnale associate alle missioni sono ora colorate in modo diverso per aumentarne la leggibilità.

Infine, l'aggiornamento del software è in grado di comunicare meglio con le unità di propulsione, abilitando più ampie tolleranze per le sorgenti del segnale. Si noti che le tolleranze sono influenzate dai pozzi gravitazionali: più lontano si sarà dalle forze gravitazionali, maggiore sarà la tolleranza.

SCHEMATIC STATUS BAR UPGRADE (AGGIORNAMENTO BARRA DI STATO)

L'interfaccia dell'abitacolo della tua nave è stata aggiornata per includere una barra di stato schematica. Questa barra visualizza le icone quando la nave subisce effetti speciali.

Si prega di fare riferimento alla seguente tabella per una legenda degli effetti visualizzati sulla barra di status.

REGENERATION TARGETING OVERLOAD MASS LOCKED MASS LOCKED FSD REBOOT IMPULSE ATTACK SENSOR DISRUPTION TARGET INTERFERENCE CORROSION SHIELD CELL CASCADE SHIELD REBOOT SHIELD REBOOT SHIELD REBOOT INTERNAL DAMAGE

i 🛛 👱 Hull Br

2.2 GUARDIANS UPDATE

SHIP LAUNCHED FIGHTERS

Un sottoinsieme delle navi disponibili è ora in grado di essere dotato di moduli di hangar da combattimento. Questi hangar possono supportare la costruzione e la manutenzione di mezzi da combattimento, dispiegabili tramite un sistema apposito di rotaie di lancio.

Le seguenti navi sono in grado di trasportare un caccia da combattimento:

- Keelback
- Federal Gunship
- Type 9 Heavy
- Anaconda
- Federal Corvette
- Imperial Cutter

L'hangar da combattimento viene acquistato tramite l'interfaccia di Outfitting.

Una volta acquistate le baie da combattimento per specifici caccia, possono essere montate sul tuo hangar da combattimento, acquistabile anch'esso, ancora una volta, tramite l'interfaccia di **Outfitting**.





FIGHTER INTERFACE (INTERFACCIA CACCIA)

Una volta che hai un hangar da combattimento dotato di una baia di combattimento adatta, puoi lanciare un caccia utilizzando il **switch panel** nell'interfaccia della cabina di pilotaggio.

I caccia sono controllati da remoto utilizzando un software avanzato di tele presenza di realtà virtuale, permettendo una piena consapevolezza visiva, come se fossi nella cabina di pilotaggio del caccia. La tele presenza non può funzionare a distanze superiori i 30 km. In qualsiasi momento è possibile utilizzare il **switch panel** per tornare indietro e controllare la tua nave.

In qualsiasi momento è possibile utilizzare il switch panel per richiedere l'autorizzazione all'attracco alla propria nave. Ciò farà sì che la nave dispiegherà le rotaie di lancio/recupero e proietterà un corridoio di volo per condurti all'interno. Vola nel corridoio di volo per attraccare in sicurezza ed essere recuperato dalla tua nave.



AUTOPILOT FUNCTIONS (FUNZIONI AUTOPILOTA)

Quando hai due navi attive (un caccia e la tua nave), la nave che non controlli verrà condotta tramite funzionalità di pilota automatico limitato. Il settaggio predefinito dell'autopilota è la modalità **follow** (seguimi) e la nave deve rimanere entro i 3 km dalla nave che stai pilotando.

È possibile emettere un ordine di **hold** (attesa) tramite il **switch panel**. Ciò farà venire la nave fino alla sua posizione corrente. Se viaggi a più di 25 km di distanza, la nave entrerà automaticamente nella modalità **seguimi** per mantenere il contatto di tele presenza.

È possibile emettere un ordine **follow me** tramite il **switch panel** per fare in modo che una nave in posizione di attesa torni a seguire la nave che stai controllando. Tutte le torrette di una nave sotto il controllo del pilota automatico continueranno a funzionare secondo la modalità impostata l'ultima volta sulla nave.

CREW MANAGEMENT (GESTIONE EQUIPAGGIO)

Puoi assumere un equipaggio di caccia dall'interfaccia "**crew**" della sala equipaggio situata nei servizi dello spazioporto.



I membri dell'equipaggio hanno una contratto iniziale a pagamento, dopo di che prendono un decimo dei profitti dal commercio, dalle missioni e dalle taglie. Le loro tasse sono commisurate al loro grado di combattimento. Puoi assumere fino a tre membri di equipaggio. Puoi impostare un membro dell'equipaggio in modo che sia attivo - così facendo lo farai salire a bordo della tua nave per essere disponibile per le funzioni di pilota. Se la tua nave viene distrutta, l'equipaggio attivo rimane ucciso. È possibile licenziare l'equipaggio o i cambiare quelli attivi dall'interfaccia "**crew**" della sala equipaggio.

ADDITIONAL FIGHTER PILOT OPTIONS (OPZIONI AGGIUNTIVE PILOTA DA CACCIA)

Se hai a bordo un equipaggio di caccia, puoi ordinare loro di schierare e controllare il tuo caccia, utilizzando il **switch panel**.

Quando un pilota controlla il tuo caccia, puoi impartire ulteriori ordini alla nave che il pilota tenterà di seguire al meglio delle proprie capacità.

- Defend: il pilota ingaggerà solo le navi che lo attaccano o attaccano la nave principale
- Attack Target: il combattente attaccherà il target attualmente selezionato
- Engage At Will: il combattente ingaggerà tutti gli ostili
- Maintain Formation: il combattente seguirà e non impegnerà alcun bersaglio
- Follow Me: il combattente tenterà di volare in formazione
- Hold Position: il combattente si fermerà nella sua posizione attuale
- · Recall Fighter: il caccia tornerà alla nave e attraccherà usando le rotaie di lancio

In qualsiasi momento, puoi utilizzare il **switch panel** per assumere il controllo di un caccia in quel momento pilotato da un membro dell'equipaggio. Il pilota prenderà invece il controllo della nave principale. Al pilota che stia pilotando la nave madre puoi impartire gli stessi ordiniche gli daresti se stesse pilotando un caccia.

FIGHTER CONSTRUCTION (RIMPIAZZO CACCIA)

Se il tuo caccia viene separato dalla tua nave madre per una distanza superiore ai 30 km, il collegamento di tele presenza viene interrotto e la nave si autodistruggerà.

Se il tuo caccia viene distrutto, la sua baia produrrà un rimpiazzo, una procedura che impedirà il lancio di un nuovo caccia per un certo periodo di tempo.

La baia dei caccia sarà in grado di produrre un certo numero di rimpiazzi, dopo di che dovrà essere rifornita presso uno spazioporto.

PASSENGER CABINS (CABINE PASSEGGERI)

È possibile acquistare i moduli cabina passeggeri tramite l'interfaccia di outfitting.

Il montaggio di questi moduli consente di stipulare contratti passeggeri, trasportando persone in giro per la galassia.

Puoi trovare contratti passeggeri attraverso l'interfaccia Passenger Contact nei servizi dello spazioporto.

Esistono diversi tipi di cabine passeggeri, con diversi gradi di lusso. Alcuni passeggeri importanti potranno richiedere cabine più lussuose prima di stipulare il contratto.

Solo le navi passeggeri specializzate possono adattarsi ai moduli cabina più lussuosi.

ADDELTING	SD BUS CVV & DVV & DVV ENGEN ENGEN NOTALLED AGSENDER PEOSE CA AGSENDER MICTOR NUTSTON CA	SINESS CLASS F (Cor a M L SSE Passenger Cabro	PASSENGER (7
SHIP SPECS		TOTAL MOWER		BALANCE 4,884,007,453	I CH
		DEPLOYED	7.13MW		

ESCAPE PODS (CAPSULE DI SALVATAGGIO)

Tutte le cabine passeggeri sono dotate di capsule di salvataggio.

In caso di distruzione della nave, tutti i passeggeri potranno mettersi in salvo usando queste capsule.

È necessario rimpiazzare le capsule di salvataggio nei servizi dello spazioporto prima di poter stipulare ulteriori contratti di trasporto passeggeri con quelle cabine.



INTERSTELLAR FACTORS (AGENTI INTERSTELLARI)

Negli spazioporti siti in sistemi con un livello di sicurezza pari o inferiore a 40 potrai visitare un contatto degli Agenti Interstellari.

Gli Agenti Interstellari fanno parte di un'organizzazione piuttosto malfamata che ti consentirà di pagare multe, rivendicare taglie e riscattare le obbligazioni di combattimento da qualsiasi posizione nella galassia.

Quando si utilizzano i servizi degli agenti interstellari verrà addebitata una commissione di gestione che è in percentuale del valore del credito da pagare o riscuotere.



SHIP TRANSFER AND REMOTE SALE (TRASFERIMENTO NAVE E VENDITA DA REMOTO)

Puoi pagare per farti trasportare le navi nella tua posizione corrente tramite una nave da carico.

Questo servizio è offerto solo negli spazioporti dotati di shipyards navali.

Puoi utilizzare l'interfaccia **shipyard** per pagare il trasporto delle navi allo spazioporto corrente.

Il costo del trasporto si basa sul valore della nave da consegnare e sulla distanza da percorrere.

Ci vuole del tempo per consegnare una nave. Maggiore è la distanza di trasporto, maggiore sarà il ritardo prima che la nave venga consegnata e pronta per l'uso

Una volta avviato il trasporto di una nave, questo non può essere cancellato né si potrà interagire con la nave.

Puoi anche vendere da remoto le navi immagazzinate in luoghi lontani dallo spazioporto utilizzando l'interfaccia **shipyard**.

DANGEROUS® HORIZONS[®] 2.3 UPDATE

2.3 COMMANDERS UPDATE

MULTI-CREW (EQIPAGGIO-MULTIPLO)

Le navi che dispongono di più posti di volo nella cabina di pilotaggio sono in grado di ospitare personale di bordo.

L'equipaggio multiplo consente, a un massimo di tre comandanti, di controllare una singola nave con vantaggi reciproci.



MULTI-CREW CAPABLE SHIP LIST

Le seguenti navi possono ospitare più membri dell'equipaggio. Il numero tra parentesi è il numero deI membri supportati:

- Adder (2)
- CobraMk4 (2)
- Asp Explorer (2)
- Imperial Clipper (2)
- Federal Gunship (2)
- Orca (2)
- Python (2)
- Fer de Lance (2)
- Federal Corvette (3)

- CobraMk3 (2)
- Asp Scout (2)
- Vulture (2)
- Federal Dropship (2)
- Federal Assault Ship (2)
- Type 9 (3)
- Belgua (3)
- Anaconda (3)
- Imperial Cutter (3)

MULTI-CREW ROLES (RUOLI EQUIPAGGIO-MULTIPLO)

Una nave con più membri dell'equipaggio può supportare diversi ruoli:

Helm: Il ruolo di timoniere è sempre adottato dal proprietario della nave a equipaggio multiplo. Il timoniere pilota la nave, gestisce armi fisse e mobili e gestisce tutte le interfacce del sistema e dello spazioporto con le eccezioni indicate di seguito.

Idle: Quando un comandante si unisce a una nave inizialmente sarà posto in stato di inattività. Da questo stato possono essere scelti i ruoli di artigliere o combattente usando il pannello di commutazione.

Gunner: L'Artigliere prende il controllo di tutte le armi a torretta, lanciatori di missili, contromisure, scanner avanzati e limpets. L'armiere può utilizzare l'interfaccia dei gruppi di fuoco per impostare i gruppi di fuoco per questi moduli.

Qui, l'**Artigliere** ha accesso a due pulsanti di slot rapido aggiuntivi, che possono essere assegnati a qualsiasi singolo modulo sotto il controllo dell'armiere.

L'Artigliere ha accesso a una telecamera in terza persona avanzata, che gli dà una visione a trecentosessanta gradi intorno alla nave. Tutti i moduli seguono il proprio mirino, permettendo loro di aprire il fuoco, avviare scansioni e agganci missilistici da qualsiasi angolazione. Tuttavia, le torrette saranno in grado di tracciare e fare fuoco solo nell'ambito dei loro stessi archi.

La vista in terza persona dell'**Artigliere** presenta un sistema per etichettare le navi che sono state rilevate, permettendo all'**Artigliere** di localizzarle anche quando non sono in vista. Per impostazione predefinita, il mirino dell'**Artigliere** bersaglia automaticamente la nave più vicina su cui è posizionato, selezionando il bersaglio più appropriato per garantire la massima precisione. L'**Artigliere** può anche mirare per bloccare una nave per assicurarsi che sia bloccata, mantenuta e non commutata.

L'Artigliere ha accesso a un distributore di potenza aggiuntivo, che gli consente di aumentare l'efficienza della nave a equipaggio multiplo.



Se la nave madre è stata equipaggiata con un Hangar che supporta più baie di caccia, fino a due membri dell'equipaggio potranno assumere assumere il ruolo di **Pilota Caccia**.

Il **Pilota Caccia** ha accesso a un distributore di potenza aggiuntivo, che gli consente di aumentare l'efficienza della nave a equipaggio multiplo.



INVITING CREW (RECLUTARE EQUIPAGGIO)

Come comandante di una nave con più membri dell'equipaggio, puoi utilizzare il pannello Comunicazioni per reclutare l'equipaggio sulla tua nave. Esistono due modi per reclutare l'equipaggio. Entrambi i metodi consentono di selezionare uno stile di gioco per assicurarti che siano abbinati a te solo comandanti adatti.

Se scegli uno stile di gioco improntato alla legalità, i membri dell'equipaggio che **infrangeranno** la legge a bordo verranno automaticamente rimossi dalla tua nave dopo un avvertimento.

• **Direct Invite**: puoi inviare inviti diretti per l'equipaggio ad amici o Comandanti presenti nel tuo elenco cronologico nello stesso modo in cui invii gli inviti come pilota di sostegno. Se il destinatario accetta, si unirà al tuo equipaggio dopo un breve pausa.

• **Find Crew:** è possibile utilizzare questa nuova funzione per consentire a chiunque lo cerchi di diventare membro dell'equipaggio della tua nave. I comandanti che desiderano unirsi a una nave come equipaggio saranno automaticamente selezionati e aggiunti al tuo equipaggio.

JOINING AS A CREW (UNIRSI COME EQUIPAGGIO)

Hai due modi per diventare membro dell'equipaggio sulla nave di un comandante usando il Pannello di Comunicazione:

• **Direct Invite**: è possibile accettare un invito diretto da un comandante. In questo modo verrai disconnesso dalla tua partita corrente per unirti immediatamente all'equipaggio del comandante. Se in quel momento sei in una situazione di pericolo dovrai attendere fino alla scadenza del timer di pericolo prima che il processo continui.

• Join Another Ship: puoi usare questa funzione per cercare e unirti a una nave in cui anche il comandante stia utilizzando la funzione di ricerca ai fini del reclutamento. Seleziona uno stile di gioco per assicurarti di essere abbinato alla nave adatta. Se scegli uno stile di gioco lecito, sarai automaticamente espulso dalla nave qualora tu commetta più crimini.

Quando sei abbinato correttamente verrai disconnesso dalla partita in corso prima di unirti come equipaggio.



ENDING MUTLI-CREW (FINIRE IL MULTI-CREW)

Il Comandante di una Nave con più membri dell'equipaggio può rimuovere qualsiasi membro dell'equipaggio in qualsiasi momento utilizzando il Pannello delle comunicazioni.

Ogni membro dell'equipaggio può lasciare una nave in qualsiasi momento attraverso lo stesso pannello.

Quando un membro dell'equipaggio lascia volontariamente o viene rimosso da una nave con più membri dell'equipaggio, I dettagli dell'esperienza sono presentati in un'interfaccia post sessione.

T BOOMIN		0,0200101				AL CORVETTE 23 MAR 3300
SESSION TOTA	1L	GUNNER	An	FIGHTER		
					HIGHERT COMBAT REWARD	O CR
			ninnien		HIGHEST BOUNTY REWARD	46,709 CR
DTAL KILLS	4				TOTAL TRADE TITHE RECEIVED	0 CR
				LOST		
MANIFEST					MY REWARDS	
lew your own mul commanders					COMBAT THADE	
			21			
	UNLICKY D				BOUNTY CLAIMS	61,167 CR
					COMEAT BONDS COLLECTED	
					OTHER CREDITS COLLECTED	
CMDR	LUCKY DUC				TOTAL FINES & BOUNTIES	
					TOTAL PROFITS	54,767 CR
					V ACCEPT REWARDS	

Il membro uscente di un equipaggio deve scegliere se accettare tutti i premi e le penalità guadagnati durante la Sessione a Equipaggio Multiplo o respingerli in blocco.

I Premi possono consistere nella progressione verso il rango **Elite** e nei buoni credito derivanti da rivendicazioni di taglie, combattimenti, obbligazioni e vendite commerciali.

Le Penalità consistono in multe (le taglie attive vengono convertite in multe).

HISTORY COMMS TAB (CRONOLOGIA PANNELLO COMMS)

Come parte dell'aggiornamento Multi-Crew, ora hai accesso a una Scheda della Cronologia nel Pannello Comunicazioni.

Questa scheda elenca i comandanti con cui hai interagito di recente. È possibile utilizzarla per stringere amicizie o bloccare comandanti.

HOLO-ME (OLOGRAMMA PERSONALE)

La funzione **Holo-Me** ti consente di personalizzare il tuo look di comandante. È possibile visualizzare e modificare in qualsiasi momento il tuo **Holo-Me** dalla scheda di stato dell'interfaccia dell'abitacolo della nave.



Holo-Me permette di rendere personale il vostro look di Comandante. Potete osservarlo in qualunque momento e modificare vostro Holo-Me dalla scheda di stato dell'interfaccia dell'abitacolo della nave.

CAMERA SUITE (CAMERA VISTA LIBERA)

La suite di fotocamere è stata ampliata per includere controlli ed effetti aggiuntivi. Ci sono adesso diverse posizioni della telecamera, posizionate sia internamente che esternamente.



Puoi amcora accedere alla suite di telecamere utilizzando la normale associazione tasti **Ship** - **Toggle Camera Suite**. Mantieni ancora i controlli di base della tua nave nella suite di telecamere: è possibile manovrare e sparare con le tue armi attive.

Dopo aver inserito la suite di fotocamere, puoi utilizzare i pulsanti **Next and Previous** camera per scorrere tra le varie telecamere.

Da ogni posizione della videocamera è possibile accedere alla videocamera libera. In questa modalità, è possibile ruotare e ingrandire viste interne e esterne della videocamera e avere il controllo totale del movimento sulle viste esterne della videocamera. Se la telecamera esterna urta un oggetto, come la tua nave, il suo segnale andrà perso fino a quando non selezionerai una telecamera diversa o la manovrerai in modo che non urti più.

Hai anche accesso a funzionalità aggiuntive:

• Lock to Vehicle – Quando si utilizza la fotocamera libera, è possibile bloccare la fotocamera sul proprio veicolo. Quando lo fai, riprenderai il controllo della tua nave o SRV e la fotocamera si sposterà insieme al tuo veicolo.

• Lock Rotation – Quando la fotocamera è bloccata sul veicolo, premere il pulsante "Lock Rotation" blocca la rotazione della videocamera, consentendo al veicolo di ruotare in modo indipendente dalla fotocamera.

• Lock to World – è anche possibile bloccare la fotocamera su una posizione mondiale. Questo ti permetterà di catturare filmati drammatici come la tua nave che vola via in lontananza o la tua nave che vola giù atterrando vicino alla telecamera.

• **Zoom/DOF Modes** – Premere il pulsante Zoom/DOF per alternare tra controlli di zoom e profondità di campo.

In modalità zoom, le fotocamere possono essere ingrandite da 0 a Zoom 4x. In modalità DOF, è possibile aumentare o diminuire il livello di sfocatura e la distanza di messa a fuoco.

Un elevato livello di sfocatura consente di mettere a fuoco selettivamente un oggetto sfocando lo sfondo o il primo piano.

Un basso livello di sfocatura produrrà un'immagine chiara ovunque, in cui tutto è a fuoco.

• **Hide UI** – Per chi si dedica alla cattura di schermate e filmati impressionanti, il pulsante "Hide UI" disattiva l'interfaccia utente. Può essere riattivato utilizzando lo stesso pulsante.





2.4 THE RETURN UPDATE

PILOTS FEDERATION BOUNTY (TAGLIA FEDERAZIONE DEI PILOTI)

La Federazione dei Piloti generalmente è di manica larga da un punto di vista legale coi propri membri. In ogni caso non presta troppa attenzione alle schermaglie che non sfocino in una causa legale. Qualora però distruggessi una nave pulita comandata da un collega membro della Federazione dei Piloti in una qualunque zona di spazio che abbia una giurisdizione legale, la Federazione dei Piloti emetterà una taglia speciale contro di te.

Questa taglia della Federazione dei Piloti è valida in tutte le giurisdizioni che non sono classificate come illegali o anarchie. In tutti gli altri aspetti è uguale alle normali taglie del sistema. Se non richiesta, verrà convertita in una multa della Federazione dei Piloti che dovrà essere pagata al momento del riacquisto della nave in qualsiasi giurisdizione eccetto quelle classificate come senza legge o anarchie.

La taglia della Federazione dei Piloti sarà emessa solo per il crimine di omicidio contro un Comandante umano. Inoltre, la taglia non verrà emessa nelle seguenti circostanze:

- Sia l'aggressore che la vittima sono impegnati con potenze opposte e l'omicidio si verifica in un sistema di proprietà di una potenza allineata o alleata con una di esse.
- Sia l'aggressore che la vittima sono impegnati con potenze alleate, in un sistema di proprietà di una potenza allineata o alleata a uno di esse e la vittima è stata rilevata mentre trasportava buoni o merci appartenenti all'aggressore.

In tutti gli altri casi la Federazione dei Piloti emetterà una taglia contro di te se commetterai omicidio contro un Comandante umano anche se uno o entrambi siete impegnati con una potenza.

SHIP REBUY PENALTY (PENALITÀ SUL RIACQUISTO DELLA NAVE

Per Facilitare una migliore giustizia, la Federazione dei Piloti ha introdotto una penalità sul riacquisto delle navi per i membri che commettono il crimine di omicidio l'uno contro l'altro.

La Sanzione viene calcolata in base alla nave utilizzata per perpetrare il crimine.

Se commetti il crimine di omicidio contro un compagno della Federazione dei Piloti, il costo di riacquisto della tua nave sarà sempre almeno pari al costo della nave con la quale hai perpetrato il crimine, supponendo che la stia riacquistando in uno spazioporto controllato dalla fazione che ha emesso la taglia contro di te.

Se la nave che riacquisti è meno costosa della nave utilizzata per commettere il crimine, dovrai far fronte ad una penalità aggiuntiva per il riacquisto della nave. L'importo di questa penalità sarà la differenza tra il riacquisto della nave corrente e il riacquisto della nave usata per perpetrare il crimine.

Se commetti omicidi multipli contro comandanti umani, la penalità di riacquisto della nave consisterà nella differenza tra il valore di riacquisto della tua nave corrente e la nave più costosa tra quelle utilizzate per perpetrare l'omicidio del comandante.

DANGEROUS® HORIZONS[®]

TERMAL PUMPARTAR

CARGO BACK (CAP: 4)

SHIP REBUY PENALTY

Because one or more of your crimes targeted a member of the Pilot's Federation, you have incurred an additional penalty. This penalty is equal to the difference in rebuy cost of your current vessel and the one used when perpetrating the crime.

SHIP USED AGAINST PILOT'S FEDERATION (ANACONDA)

+12,085,860 CR

OK

SELLING SHIPS TO COVER REBUY

Durante il processo di riacquisto ora sarai in grado di vendere navi immagazzinate per coprire il costo del riacquisto della nave corrente.

Le navi possono essere immagazzinate in qualsiasi cantiere navale di uno spazioporto e, quando utilizzate per coprire i costi, saranno vendute "Così come sono", con tutti i moduli attualmente montati su di essi. Utilizzare l'interfaccia per selezionare le navi da liquidare per coprire il costo del riacquisto.

YOUR PILOTS INSURANCE ALLOWS YOU TO REBUT OR TAKE & BASIC SIDEWINDER FOR FREE.	YOUR OLD SHIP LOADOUT AT REDUCED COST,		
SELL SHIP		CUSTOMIZED LOADOUT	
MACMULAN TERMINAL. SIDEWINDER	28,080 CA 🔳	BIVALL PARDRONT PULSE LABER	
KIRM, MARNIET EAGLE	40,320 CH	ENALL HARDPOINT PULSE LABER	
MACMILLAN TERMINAL	97,948 CH	EULKINEADS	
MACMUCAN TERMINAL	836,801 CH	PEALTON BAY	
		THRUSTER MOUNTING	
		PSG HOUSING	
		ENVIREMMENT CONTINUE	
		BALANCE	
		INITIAL BALANCE SHIP RESUV COST LING, DISCOUNTED	4,998.708,642 CR

ROUTE PLOTTING ENHANCEMENTS (MIGLIORAMENTO ROTTA TRACCIATA)

La Funzionalità di tracciamento della rotta della nave è stata aggiornata e migliorata, è aumentata la velocità di tracciamento e sono state aggiunte le seguenti funzionalità:

- La portata massima del tracciato del percorso è ora di 20.000 LY
- Esiste una nuova opzione che consente di prendere in considerazione, durante il tracciamento, le stelle di neutroni che garantiscono una sovralimentazione dell'interfaccia di propulsione
- Un'icona viene visualizzata sul percorso per indicare **l'ultima stella** che consente la raccolta di carburante prima che la tua nave lo esaurisca.



INBOX UPDATE

L'interfaccia della posta in arrivo della nave è stata aggiornata e migliorata.



NEW LIMPETS AND SYNTHESIS

Le nuove tecnologie ora consentono la produzione di controller per limpets di riparazione dello scafo.

Questi moduli consentono la produzione di limpets che possono essere utilizzati per riparare il danno dello scafo di qualsiasi nave che hai preso di mira al momento del loro lancio.

Se si lancia un limpets di riparazione dello scafo senza un bersaglio, si attaccherà e riparerà lo scafo della propria nave. I limpets di riparazione dello scafo riparano un quantità di danni nel tempo. Eventuali danni subiti durante questo periodo causeranno il fallimento del limpets e lo faranno esplodere. È possibile attivare solo un limpets di riparazione dello scafo alla volta.

Nota che il canopy della tua nave sarà riparata da queste mignatte se non viene espulso.

Il processo di sintesi è stato aggiornato. La sintesi ora richiede del tempo per essere completata. Diversi tipi di sintesi richiedono tempi diversi, che vanno da due a trenta secondi. Mentre la sintesi è attiva, non è possibile utilizzare il pannello di interfaccia sul lato destro. Puoi cancellare la sintesi in qualsiasi momento e ti verranno rimborsati tutti i materiali.

IMPORTANTE: se la tua nave subisce danni durante la sintesi, il processo fallirà e si interromperà. Tutti i materiali saranno rimborsati, ma dovrai iniziare il processo dall'inizio.

Nuove operazioni di sintesi sono disponibili nelle tue navi.

- Heat Sinks (Dissipatori di Calore)
- Chaff Ammunition (Munizioni Contromisure)
- Emergency Life Support (Fornitura Supporto Vitale di Emergenza)
- Supply Limpets



HOLO-ME IMPROVEMENTS

Ora puoi salvare più aspetti nell'interfaccia Holo-Me usando gli slot di salvataggio.

Puoi cambiare a piacimento tra queste aspetti tramite l'interfaccia Holo-Me.

Inoltre, il tuo aspetto ora include slot per abbigliamento e occhiali, che ti consentono ulteriori personalizzazioni.



PILOT TRAINING

Puoi trovare i video in: community.elitedangerous.com/tutorial-videos

1. BASIC FLIGHT CONTROLS

In questo video di addestramento pilota imparerai i controlli e le manovre di volo di base.



2. DOCKING

In questo video di formazione pilota imparerai le basi del docking con uno Starport.



3. TRAVEL

In questo video di formazione pilota, diamo un'occhiata al viaggio. Scopri come utilizzare il Frame Shift Drive (FSD) per supercruising tra i pianeti e saltare tra i sistemi stellari. Il tutorial spiega anche le sfumature dei normali salti di volo, supercruise e iperspazio.



4. BASIC COMBAT

In questo video di formazione pilota imparerai quanto segue:

- How to use the scanner (Come usare lo scanner)
- How to target ships (Come colpire le navi)
- How to divert power around systems in your ship (Come deviare energia ai sistemi)
- Basic flight maneuvers including turn rates (Manovre di volo di base comprese le velocità di virata)



5. STARPORT SERVICES

In questo video di addestramento pilota imparerai a conoscere i servizi disponibili su Starport e Avamposti.



7. WINGS

In questo video di addestramento pilota imparerai le basi per formare e lavorare insieme ad altri piloti in una wing cooperativa.

Wings è il secondo importante aggiornamento gratuito di contenuti per Elite: Dangerous, che introduce nuove funzionalità di cooperazione e taglie condivise per tutti i giocatori.



6. GALAXY AND SYSTEM MAP

In questo video di formazione pilota imparerai le funzionalità di base della galassia e delle mappe di sistema.



8. POWERPLAY - PART1

Questa è la prima parte di Elite: Dangerous Powerplay Training, con una panoramica delle nuove funzionalità di Powerplay.



9. POWERPLAY - PART2

Questa è la parte 2 dell'Elite: Dangerous Powerplay Training, focalizzata sulla preparazione di sistemi stellari per l'acquisizione. Alla fine di ogni ciclo i primi 10 sistemi più preparati saranno idonei per un tentativo di espansione.



11. POWERPLAY - PART4

Questa è la parte 4 di Elite: Dangerous Powerplay Training che mostra come controllare e mantenere i sistemi sotto l'influenza del tuo potere. È anche possibile minare altri poteri, usando tecniche diverse a seconda che facciano parte o meno della stessa fazione.



10. POWERPLAY - PART3

Questa è la parte 3 di Elite: Dangerous Powerplay Training, che spiega come espandere il territorio del tuo potere. Ci sono anche informazioni su come opporsi ad altri poteri dai loro tentativi di espansione.



12. CQC

In questo video di formazione pilota imparerai a conoscere il Campionato Close Quarters. CQC spinge i giocatori in intense azioni PVP all'interno della galassia Elite: Dangerous.



13. LANDING - HORIZONS

Elite Dangerous: Horizons - Addestramento pilota



15. SRV - HORIZONS

Elite Dangerous: Horizons - Addestramento pilota



14. SETTLEMENTS - HORIZONS

Elite Dangerous: Horizons - Addestramento pilota



16. WAVE SCANNER - HORIZONS

Elite Dangerous: Horizons - Addestramento pilota



17. LOOTING & CRAFTING - HORIZONS

Benvenuto nel video di formazione sul Bottino e il Crafting, che ti insegna tutto ciò che devi sapere su come iniziare con il sistema di Bottino e Crafting.



18. FIGHTERS - HORIZONS 2.2

Elite Dangerous: Horizons 2.2 - The Guardians



18. THE ENGINEERS - HORIZONS 2.1

Benvenuto nel video di formazione pilota di The Engineers, che ti insegna tutto ciò che devi sapere su come utilizzare The Engineers (Gli Ingegneri) in Elite Dangerous: Horizons.



19. FIGHTER PILOTS - HORIZONS 2.2

Elite Dangerous: Horizons 2.2 - The Guardians



20. PASSENGERS - HORIZONS 2.2

Elite Dangerous: Horizons 2.2 - The Guardians



21. MULTI-CREW - HORIZONS 2.3

Elite Dangerous: Horizons 2.3 - The Commanders



NOTES



Elite: Dangerous and Elite: Dangerous logo are registered trademarks of Frontier Developments plc. Elite Dangerous: Horizons is a trademark of Frontier Developments plc. Elite: Dangerous and Elite Dangerous: Horizons © 2017 Frontier Developments plc. All rights reserved.