



DIGITAL
REALITY
V

10T
10TACLE STUDIOS

AVVERTENZA FOTOSENSIBILITÀ

Leggere prima di utilizzare il gioco o consentire ai propri figli di utilizzarlo.

Alcune persone sono soggette ad attacchi epilettici o perdite di coscienza se esposte a determinati schemi di colori o luci lampeggianti. Potrebbe verificarsi un attacco mentre si guardano alcune immagini televisive o si gioca ai videogiochi, anche se la persona non ha precedenti clinici e non ha mai avuto attacchi di epilessia. Se tu o un membro della tua famiglia avete mai presentato sintomi di epilessia (crisi o perdite di coscienza) durante l'esposizione a luci lampeggianti, consultate il medico prima di giocare.

Si consiglia ai genitori di sorvegliare i figli mentre utilizzano i videogiochi. Se durante il gioco tu o tuo figlio dovete presentare sintomi quali stordimento, visione alterata, contrazioni oculari o muscolari, perdita di coscienza, disorientamento, movimenti involontari o convulsioni, smettete IMMEDIATAMENTE di giocare e consultate un medico.

PRECAUZIONI DA ADOTTARE DURANTE L'USO

- Non stare troppo vicino allo schermo. Siediti a una distanza adeguata, per quanto consentito dalla lunghezza dei cavi.
- Gioca preferibilmente su uno schermo piccolo.
- Evita di giocare se sei stanco o non hai dormito a sufficienza.
- Assicurati che la stanza in cui giochi sia bene illuminata.
- Fai una pausa di almeno 10-15 minuti per ogni ora di gioco.

AVVISO PER I POSSESSORI DI TELEVISORI A RETROPROIEZIONE

Le immagini statiche possono danneggiare in modo permanente il tubo catodico o rovinare il fosforo del tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o continuato di videogiochi su televisori a retroproiezione di grandi dimensioni.

NOTA INIZIALE

La storia, gli eventi e i personaggi sono fittizi. Qualsiasi riferimento a persone, luoghi e/o eventi reali è puramente casuale e non intenzionale.

La storia, gli eventi e i personaggi sono fittizi. Qualsiasi riferimento a persone, luoghi e/o eventi reali è puramente casuale e non intenzionale. War Front: Turning Point © 2007 10TACLE STUDIOS AG. Sviluppato da Digital Reality, Ltd. Tutti i diritti riservati. GameSpy e il design "Powered by GameSpy" sono marchi di GameSpy Industries, Inc. Tutti i diritti riservati. Questo prodotto contiene tecnologia software concessa in licenza da GameSpy Industries, Inc. © 1999-2007 GameSpy Industries, Inc. Tutti i diritti riservati. Il nome NVIDIA e il logo NVIDIA sono marchi registrati di NVIDIA Corporation. Lo slogan "The way it's meant to be played" e il logo "NVIDIA: The way it's meant to be played" sono marchi di NVIDIA Corporation. Windows, Windows NT e Windows XP sono marchi di Microsoft. Il sistema DirectX è un marchio di Microsoft. Utilizza Miles Sound System. Copyright © 1991-2007 di RAD Game Tools, Inc. Utilizza Bink e Smacker Tools, © 1994-2007, RAD Game Tools, Inc. Tutti i diritti riservati.



SOMMARIO

AVVERTENZA FOTOSENSIBILITÀ	1
NOTA INIZIALE	1
SOMMARIO	2

INTRODUZIONE A “WAR FRONT – TURNING POINT®” 3

AVVIO DEL GIOCO	3
CAMPAGNA	3
MODALITÀ MULTIGIOCATTORE	6
MECCANICHE DI GIOCO	8

EROI 15

EROI DELLE FORZE ALLEATE	15
Colonnello John Lynch	15
Anna Herzog	15
Vincent Sagnier	15

EROI DELLE FORZE TEDESCHE	16
Oberstleutnant Roland Hellmann	16
Dietrich Preiss	16
Elsa Adler	16

EROI DELLE FORZE SOVIETICHE	17
Aleksei Mikhalkov	17
Nadia Amanova	17
Generale Nazarov	18

LE FORZE ALLEATE 19

LE FORZE TEDESCHE 28

LE FORZE SOVIETICHE 37

SUPPORTO ALLA CLIENTELA 46



INTRODUZIONE A “WAR FRONT – TURNING POINT®”

“War Front – Turning Point” è un gioco di strategia in tempo reale 3D che racconta una versione alternativa della Seconda Guerra Mondiale, in cui la storia che tutti noi conosciamo è stata alterata completamente da un unico evento, rendendo il conflitto molto più aspro... e potente.

AVVIO DEL GIOCO

Quando avvii “War Front – Turning Point” per la prima volta, il gioco creerà un profilo predefinito denominato “Giocatore”. Puoi creare un nuovo profilo o gestire quelli esistenti in qualsiasi momento nel menu “Cambia profilo”.

Se hai già creato un profilo, dopo il filmato introduttivo passerai direttamente al menu principale.

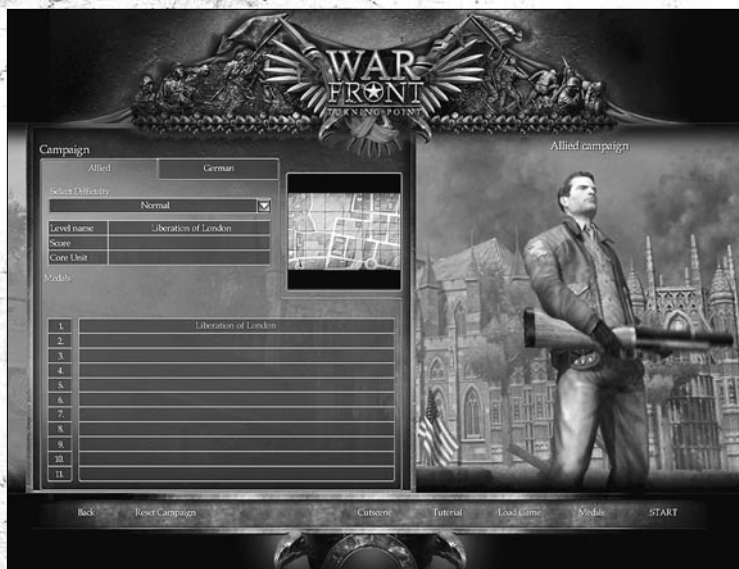
Il menu principale presenta le seguenti voci: Campagna, Carica partita, Multigiocatore, Schermaglia, Cambia profilo, Opzioni, Riconoscimenti ed Esci.

CAMPAGNA

Prima di iniziare una nuova campagna, seleziona la nazione (Alleati o Tedeschi) con la quale giocherai e il livello di difficoltà della campagna. Puoi anche avviare il tutorial facendo clic sul relativo pulsante nel pannello inferiore. Puoi saltare questa fase, ma ti consigliamo di completarla se non hai familiarità con i giochi di strategia in tempo reale 3D, i comandi, le unità e/o i sistemi di gestione delle risorse.

SCHERMATA DI SELEZIONE DEL LIVELLO

Una volta scelta la campagna desiderata, verrà visualizzata la schermata di selezione del livello, in cui puoi controllare le missioni da intraprendere e quelle già completate. Se salvi la partita nel corso di una missione, puoi caricarla facendo clic sul pulsante Carica partita. Se le tue prestazioni non ti soddisfano e vuoi ricominciare la campagna dall'inizio, seleziona Ripristina Campagna. Qui puoi anche visualizzare i filmati bloccati disponibili premendo il pulsante Filmati.



Puoi infine visualizzare le medaglie conquistate facendo clic sul pulsante Medaglie.

SCHERMATA MEDAGLIE

Nella schermata Medaglie, puoi vedere tutte le medaglie conquistate nel corso delle missioni. Per migliorare i tuoi risultati e ottenere altre medaglie, rigioca le missioni completate selezionandole nella schermata di selezione del livello.



SCHERMATA INFORMAZIONI

Nella schermata delle informazioni puoi saperne di più sui retroscena degli eventi storici, visualizzare gli obiettivi primari e secondari della missione in corso e ottenere dati di ricognizione raccolti dai servizi segreti delle tue forze. Questa schermata presenta tre opzioni: Indietro, Salta informazioni e Inizia missione. Se decidi di saltare le informazioni, perderai gli elementi narrativi, ma potrai leggere la conversazione nella finestra di dialogo.



Nota: per completare un'operazione, è necessario raggiungere gli obiettivi primari. Il completamento degli obiettivi secondari non è essenziale, ma è consigliabile per ottenere migliori posizioni strategiche nel corso del gioco; conoscere maggiori dettagli della storia, inoltre, è utile per totalizzare un punteggio migliore e per avere statistiche più positive al termine della missione.

MODALITÀ MULTIGIOCATORE

“War Front – Turning Point” supporta connessioni TCP/IP/LAN/Internet. Puoi giocare sia utilizzando una connessione diretta (indirizzo IP diretto) che lo strumento per l’abbinamento automatico dei giocatori in Internet di GameSpy. Verrà visualizzato un elenco di server, che include tutti i server disponibili e le relative informazioni. Puoi decidere di creare una nuova partita o di partecipare a una già esistente. Scegliendo l’opzione “Crea partita”, accederai a una nuova schermata in cui dovrai configurare le impostazioni della partita da creare.

Se selezioni l’opzione “Accedi”, puoi scegliere una partita dall’elenco o digitare l’indirizzo IP diretto del server sul quale è in corso una partita.

Se decidi di ospitare una partita, dovrai prendere alcune decisioni relative a Tipo di gioco, Impostazioni di gioco, Tipo di mappa e Opzioni ambientali.





“War Front – Turning Point” include i tre seguenti tipi di partita multigiocatore: “Deathmatch/Deathmatch a squadre”, “Ordini segreti” e “Conquista”.

DEATHMATCH/DEATHMATCH A SQUADRE

In una partita “Deathmatch/Deathmatch a squadre”, l’obiettivo è l’annientamento del nemico. Per eliminare un giocatore in Deathmatch, devi distruggere tutte le sue unità e le sue strutture. Puoi giocare questa modalità anche a squadre.

ORDINI SEGRETI

In modalità “Ordini segreti”, tu e il tuo avversario (o avversari) ricevete diversi Obiettivi primari segreti. Il giocatore che li raggiunge per primo vince la partita.

CONQUISTA

In modalità “Conquista”, oltre alle regole di Deathmatch, vinci la partita anche se riesci a occupare tutte le aree di “conquista” del nemico per un determinato periodo di tempo.

La sessione multigiocatore include molti altri dettagli modificabili, che puoi configurare nel pannello Proprietà avanzate. Puoi impostare il Limite di forze armate, le Condizioni meteorologiche, attivare/disattivare le casse e selezionare altre opzioni. Puoi anche cambiare le Condizioni per la vittoria, che definiscono le regole principali per vincere la sessione.

Terra bruciata: vinci distruggendo le strutture nemiche.

Annientamento: distruggi tutte le strutture nemiche in grado di costruire unità da combattimento o edifici e tutte le unità nemiche (a eccezione dei Raccoglitori di risorse).

Devastazione: come l’opzione precedente ma, quando il nemico ha perso le proprie strutture, la nebbia di guerra scompare.

Conquista: ottieni il controllo di tutte le aree e mantienilo per un determinato periodo di tempo.

Ordini segreti: raggiungi gli obiettivi prima degli avversari per vincere.

MECCANICHE DI GIOCO

INTERFACCIA GRAFICA UTENTE

L'Interfaccia grafica utente, o I.G.U., è uno degli elementi di controllo principali di "War Front – Turning Point". L'I.G.U. si divide in tre parti principali.



La parte inferiore (da sinistra a destra) contiene la minimappa, il pannello azioni e il pannello informativo; la parte superiore contiene la barra di scelta rapida.

La minimappa fornisce informazioni generali aggiornate sugli eventi in corso sul campo di battaglia, sulle posizioni strategiche degli alleati, su quelle nemiche già scoperte e sulla posizione esatta degli obiettivi primari e secondari (include i suggerimenti). Sulla minimappa, i vari colori rappresentano le unità alleate, neutrali e nemiche. Viene inoltre visualizzata la posizione delle risorse disponibili, indicate da diverse icone. Selezionando una struttura in grado di costruire unità, sulla minimappa appaiono sia la struttura selezionata che il relativo Punto di raduno.

Il pannello azioni contiene i pulsanti azione della struttura o dell'unità selezionata. Da qui puoi gestire la costruzione, le strategie di combattimento e la ricerca di abilità delle tue unità. Sopra il pannello azioni (da sinistra a destra) ricevi inoltre informazioni relative al Limite di forze armate, alla quantità di risorse attualmente a tua disposizione e a Energia utilizzata/Produzione energia disponibile. Nella parte sinistra del pannello azioni puoi inoltre selezionare la struttura inattiva più vicina (se disponibile) premendo il pulsante Unità inattiva, selezionare tutti i velivoli del tuo esercito premendo il pulsante Tutti gli aerei, ripristinare la visuale predefinita premendo il pulsante Ripristina visuale e contrassegnare un punto sulla minimappa per i tuoi alleati (solo in Multigiocatore). Nella parte destra del pannello sono invece presenti opzioni che ti permettono di vendere una struttura selezionata (pulsante col simbolo del dollaro) o di far commettere un suicidio all'unità selezionata, rimuovendone il valore dal Limite di forze armate (pulsante col simbolo del teschio), riparare la struttura selezionata premendo il pulsante (cazzuola), o avviare una riparazione generale (questa opzione continua a riparare ogni struttura finché viene disattivata, tranne nel caso in cui tu non disponga di risorse sufficienti o non ci siano strutture da riparare) premendo il pulsante cazzuola con la scritta "Tutti", o attivare/disattivare il ciclo produttivo della struttura selezionata con il pulsante che riporta l'icona di frecce rotanti.

Il pannello informativo contiene l'immagine dell'unità o della struttura selezionata, il nome, i punti salute, il grado e i punti d'esperienza. Inoltre, presso alcuni tipi di strutture come il Quartier generale, in questa finestra puoi potenziare il livello tecnologico e sviluppare ulteriori ricerche.

L'elemento superiore dell'I.G.U. è la "barra di scelta rapida" che mostra il numero di gruppi di unità occupate che puoi selezionare e visualizzare facendo clic direttamente su di esse.

I messaggi di gioco vengono visualizzati nella parte centrale sinistra dello schermo e ti informano su tutti gli eventi e le conversazioni che avvengono durante il gioco.

GESTIONE DELLE UNITÀ E COMANDI PRINCIPALI

Per selezionare un'unità, fai clic con il pulsante sinistro del mouse su di essa nella schermata principale. Per selezionare più unità contemporaneamente, tieni premuto il pulsante sinistro del mouse e trascina il cursore per creare un riquadro di selezione intorno alle unità che desideri selezionare. Fai doppio clic con il pulsante sinistro del mouse su un'unità per selezionare tutte le unità di quel tipo visibili sullo schermo. Tieni premuto il pulsante Maiusc mentre adotti uno di questi metodi di selezione per aggiungere nuove unità a quelle già selezionate.



Per muovere le unità selezionate, fai clic con il pulsante destro del mouse nel punto in cui desideri spostarle sulla schermata principale o sulla minimappa. Puoi impartire questo comando a singole unità o a gruppi.

La maggior parte delle unità è dotata di almeno una abilità. Per attivarla, seleziona dapprima l'unità desiderata e in seguito l'abilità facendo clic con il pulsante sinistro del mouse sul relativo pulsante, quindi, se l'abilità deve essere attivata sul terreno o su un'unità o struttura nemica, fai clic con il pulsante sinistro del mouse sull'obiettivo nel campo di battaglia.

GESTIONE DELLE UNITÀ E COMANDI AVANZATI

Selezionando più unità, il pannello informativo mostrerà un'icona di ogni tipo di unità, con accanto la quantità di unità selezionate, ordinate per il grado di minaccia all'IA; sopra si trova un'immagine dell'unità, a indicare che la minaccia maggiore è rappresentata dall'intero gruppo (per esempio, unità a lunga gittata, in grado di riparare veicoli, ecc.). Fai clic su uno dei gruppi di unità per visualizzarne i comandi specifici nel pannello centrale; fai doppio clic per lasciare solo quelle selezionate.

Puoi impartire comandi strategici di movimento a nutriti gruppi di unità. Se selezioni un numero casuale di unità con velocità di schieramento molto diverse tra loro, impartendo un comando di movimento con un doppio clic potrai regolare la velocità al passo dell'unità più lenta del gruppo. Impartendo il comando di movimento con un singolo clic, ogni unità si sposterà alla propria velocità massima.

COMANDI AVANZATI:

Assalto terrestre: le artiglierie di base e missilistiche possono attaccare una posizione specifica sulla mappa all'interno del loro raggio d'azione, consentendoti di difendere passaggi stretti con fuoco di sbarramento.

Mossa di attacco: invia le unità selezionate verso la propria destinazione, ma consente loro di fermarsi lungo il tragitto e attaccare unità nemiche nelle vicinanze.

Forza attacco: le unità selezionate attaccano tutto ciò su cui farai clic, incluse le unità alleate.

Pattuglia l'area: le unità selezionate attaccheranno qualsiasi unità ostile nella loro area, mentre in tutti gli altri casi manterranno la posizione fino a nuovo ordine.

GESTIONE DELLA VISUALE

Uno degli elementi più importanti nei giochi di strategia in tempo reale 3D, come “War Front – Turning Point”, è la possibilità di controllare agevolmente la visuale 3D. Per scorrere la mappa, muovi il cursore ai lati dello schermo nella direzione desiderata. Per controllare l'angolazione, tieni premuto il pulsante centrale del mouse e muovi quest'ultimo a destra o a sinistra per ruotare la visuale orizzontalmente. Muovi il mouse verso l'alto o verso il basso per inclinare la visuale verticalmente. Per ingrandire o rimpicciolire la visuale del campo di battaglia, usa la rotellina del mouse. Puoi inoltre spostarti sulla mappa facendo clic in un punto qualsiasi della minimappa.

INTERFACCIA UNITÀ E STRUTTURE

Quando selezioni una o più unità o una struttura, l'interfaccia mostra la/le unità e la/le struttura/e selezionata/e, mentre nel pannello informativo trovi informazioni, pulsanti di azione come quelli relativi alle abilità delle unità selezionate e i pulsanti di produzione e potenziamento della struttura selezionata.

Se hai selezionato una sola unità o struttura, nel pannello informativo compariranno informazioni dettagliate che includono il nome, la salute, i potenziamenti e il grado.

COSTRUZIONE DI STRUTTURE

Quando selezioni un'unità da costruzione, nel pannello informativo vedrai molte strutture, la maggior parte delle quali possono essere costruite solo dopo avere raggiunto un migliore livello tecnologico, per esempio 2 o 3. Seleziona dapprima un'unità da costruzione e quindi la struttura specifica che desideri costruire per avviare il processo produttivo. Se il contorno della struttura è chiaro, hai selezionato una posizione valida. Se invece si illumina di rosso, significa che non puoi posizionare la struttura in quel punto.

RACCOLTA DI RISORSE

Prima di poter costruire strutture o utilizzare unità, è necessario raccogliere delle risorse. Esistono due tipi di risorse in “War Front – Turning Point”.

Puoi raccogliere risorse grazie ai Raccoglitori di risorse da

- Miniere
- Riserve

Puoi raccogliere ulteriori risorse conquistando le seguenti strutture con la fanteria:

- Trivelle
- Banche



Nota: dopo avere conquistato almeno una delle strutture summenzionate, essa continuerà a generare una determinata quantità di risorse in un determinato periodo di tempo finché la struttura rimarrà sotto il tuo controllo. Inoltre, alcune strutture, come i Laboratori di ricerca, possono generare risorse se è stata effettuata la ricerca del relativo potenziamento.

Esiste un terzo modo per raccogliere risorse. La maggior parte dei livelli ha almeno una zona di lancio, dove puoi ricevere spedizioni regolari di casse contenenti risorse, che puoi raccogliere con le unità di terra per incrementare le tue scorte.

COSTRUZIONE DI UNITÀ

Ogni unità viene creata in una struttura particolare, come Caserme, Fabbriche di guerra e/o Basi aeree. Per creare un'unità, è necessario innanzitutto costruire la struttura appropriata e quindi, una volta ottenute le risorse necessarie, è possibile crearla selezionando la struttura e facendo clic sull'icona dell'unità desiderata. Qui puoi anche potenziare specifiche unità ed eseguire ricerche aggiuntive.

Puoi creare una coda di costruzione di unità in una struttura, ma essa può creare soltanto un'unità alla volta. La produzione delle altre unità ordinate resterà in sospeso finché la prima unità non sarà stata completata. In ciascuna Base aerea è inoltre possibile creare e immagazzinare da due a quattro caccia e/o bombardieri (a seconda del livello di potenziamento).

Nota: per accedere rapidamente a una struttura e creare le unità in minor tempo, puoi assegnare ciascuna unità a un gruppo specifico, da 1 a 0 (da Ctrl+1 a Ctrl+0). Esistono anche altri tasti di scelta rapida. Il pulsante Ciclo produttivo contribuisce al mantenimento dell'esercito: se desideri ricevere un supporto costante di un'unità specifica, inseriscine una nella coda di produzione e premi il pulsante Ciclo produttivo. In questo modo, l'unità selezionata continuerà a essere prodotta finché interromperai il processo, esaurirai le risorse o raggiungerai il numero massimo di unità consentite.

GESTIONE DELL'ENERGIA

In "War Front – Turning Point", ci sono due nazioni che devono gestire la produzione di energia della base: i Tedeschi e i Russi (questi ultimi sono disponibili solo in modalità Multigiocatore). Mentre le strutture degli Alleati vengono automaticamente rifornite di energia, quelle delle altre due nazioni devono ricevere energia elettrica dai Generatori (Generatore: Tedeschi; Accumulatore: Russi). Se le strutture non



dispongono di energia sufficiente, la loro produttività calerà drasticamente e le strutture difensive cesseranno di funzionare, lasciando le basi indifese.

Nota: se stai giocando con gli Alleati ma conquisti una struttura tedesca o sovietica, essa non sarà dotata di Generatori integrati, così dovrai conquistare o costruire Generatori o Accumulatori per rifornire la nuova struttura (puoi costruirli conquistando un Quartier generale tedesco o sovietico e creando un'unità da costruzione).

CONTROLLO DELLE UNITÀ DI SUPPORTO

Puoi convocare unità di supporto da strutture specifiche (per lo più Basi aeree) facendo clic sul pulsante Unità di supporto dopo avere selezionato la struttura. Una volta scelta l'unità di supporto desiderata, fai clic con il pulsante sinistro del mouse in un punto qualsiasi del campo di battaglia per selezionare la destinazione o l'area obiettivo.

Nota: circa 300 metri prima dell'obiettivo, ognuno dei Bombardieri e dei trasporti di supporto si porterà ad altitudine di attacco o di crociera, divenendo visibile sul campo di battaglia e pertanto vulnerabile alla contraerea o agli Intercettatori.

VISUALE FPS

Puoi utilizzare la visuale in prima persona in determinati tipi di strutture, Bunker, Torrette e Cannoni. Per passare alla modalità FPS, premi il tasto F o fai clic sull'icona FPS nel pannello azioni della struttura. In modalità FPS, puoi controllare la visuale con il mouse. Se vuoi uscire da questa modalità, premi di nuovo F.

Nota: la visuale in prima persona è disponibile solo per Cannoni AA, Mitragliatrici anticarro e Bunker.

VISUALE TPS

Puoi usare la visuale in terza persona (TPS) per avere una visuale migliore del campo di battaglia. Questa modalità è disponibile solo per le unità di terra.

CLIMA DINAMICO

In "War Front – Turning Point", anche le condizioni climatiche cambiano dinamicamente, influenzando sull'efficacia delle unità: per esempio, le tempeste danneggiano i velivoli e mettono temporaneamente fuori uso i radar. Puoi compensare questi effetti con ricerche e potenziamenti specifici.

FORZE SCELTE

Se nel tuo esercito sono presenti unità sopravvissute a molte battaglie e avanzate a un livello elevato, puoi portarle con te nella missione successiva aggiungendole alle forze scelte. Per farlo, seleziona la/le unità e fai clic sul pulsante Forze scelte del pannello centrale. Il numero massimo di unità che puoi portare con te dipende dalla missione che devi affrontare.

GRADI E AVANZAMENTO

Tutti i veicoli e le unità di fanteria, inizialmente, hanno un livello molto basso, da reclute. In “War Front – Turning Point” ogni unità può avanzare di quattro livelli, maturando esperienza attraverso le uccisioni messe a segno. Ciascuna unità, una volta raggiunti i livelli più elevati, ottiene un bonus di salute e danno base arrecato dall’arma.

VALUTAZIONE

In “War Front – Turning Point”, ogni tua azione ha un valore in punti, che è alla base della valutazione finale. Ogni movimento, costruzione completata, unità conquistata, uccisione, perdita, ricerca e potenziamento ha un determinato valore numerico.



EROI

EROI DELLE FORZE ALLEATE



COLONNELLO JOHN LYNCH

Il colonnello John Lynch è l'eroe principale delle forze alleate. Il suo lanciagranate è particolarmente efficace contro la fanteria, i veicoli leggeri e gli edifici.

ABILITÀ: **Innesco:** il mini lanciagranate lancia una granata esplosiva che incendia l'area d'impatto. **Riparazione rapida (abilità attiva):** attivando questa abilità, Lynch riparerà i veicoli circostanti per 15 secondi. **Esplosivi (abilità passiva):** aumenta di 5 il danno inferto dal lanciagranate. **Ingegneria (raggio):** aumenta di 3 la protezione della corazza e il danno di ogni veicolo.



ANNA HERZOG

Anna Herzog è un agente inglese sotto copertura e l'eroina delle forze alleate. Le sue armi sono il fascino e l'inganno.

ABILITÀ: **Paralisi:** i colpi di Anna possono arrestare un'unità nemica e diminuirne il tasso di fuoco del 50%. **Carisma (abilità attiva):** nessuno può attaccare direttamente l'eroina per 30 secondi. **Informatore (abilità passiva):** fornisce \$100 per 10 secondi e ulteriori \$100 per livello. **Visione estesa (raggio):** aumenta del 20% il campo visivo delle unità alleate entro il raggio dell'eroina.



VINCENT SAGNIER

Vincent Sagnier è l'eroe francese delle forze alleate. È esperto in demolizioni e difende i propri alleati dalle esplosioni.

ABILITÀ: **Colpi perforanti:** utilizzando proiettili perforanti, l'eroe può causare danni letali al bersaglio. **Bomba (abilità attiva):** fa esplodere le strutture nemiche. **Perizia (abilità passiva):** diminuisce del 50% il danno inferto dalle esplosioni. **Esplosione (raggio):** aumenta del 20% il danno inferto dalle esplosioni alleate.

EROI DELLE FORZE TEDESCHE



OBERSTLEUTNANT ROLAND HELLMANN

Roland Hellmann è il principale eroe tedesco. È letale contro i veicoli con corazza leggera o pesante, grazie al suo Panzerfaust a tre canne modificato.

ABILITÀ: Demolizione: il Panzerfaust ha maggiori probabilità di distruggere il veicolo bersagliato all'istante, ma ciò dipende dai punti salute dell'unità nemica. **Audacia (abilità attiva):** l'eroe riceve 30 punti armatura aggiuntivi per 30 secondi. **Resistenza (abilità passiva):** aumenta del 10% i punti salute, con un ulteriore 10% in più per livello. **Fuoco rapido (raggio):** aumenta la gittata del 10%, con un ulteriore 10% in più per livello.



DIETRICH PREISS

Dietrich Preiss è un eroe veterano della resistenza tedesca. È un maestro del sabotaggio, dell'inganno e delle operazioni di ricognizione.

ABILITÀ: Riduzione: diminuisce la gittata delle unità ostili circostanti dell'80%. **Rinforzi (abilità attiva):** l'eroe può chiamare accanto a sé dei rinforzi. **Precisione di tiro (abilità passiva):** aumenta di 2 il danno inferto dalle armi, con un ulteriore aumento di 2 per livello. **Punto debole (raggio):** diminuisce di 10 la protezione delle unità ostili nel raggio d'azione dell'eroe, con un ulteriore calo di 5 per livello.



ELSA ADLER

Elsa Adler è l'eroina, una spia giovane ma dotata, della resistenza tedesca. Nelle operazioni è rapida, precisa, cauta e sa cavarsela in ogni situazione.

ABILITÀ: Rigenerazione: la velocità di rigenerazione delle unità alleate aumenta del 200% e quella delle unità dell'eroe nelle vicinanze del 100%. **Ritirata (abilità attiva):** aumenta di 15 la velocità per 30 secondi ed Elsa non può essere uccisa fino

alla disattivazione dell'abilità. **Sesto senso (abilità passiva):** aumenta di 5 il campo visivo, con un ulteriore aumento di 5 per livello. **Caricamento rapido (raggio):** aumenta il tasso di fuoco del 20% e il danno subito dal bersaglio del 10%. Il tasso di fuoco ottiene un ulteriore aumento del 10% per livello.

EROI DELLE FORZE SOVIETICHE



ALEKSEI MIKHALKOV

Il misterioso Aleksei Mikhalkov è uno dei più grandi eroi dell'Armata Rossa sovietica. È letale contro tutto e tutti con la sua inseparabile mitragliatrice.

ABILITÀ: Raffica: colpisce contemporaneamente più obiettivi situati in un immaginario cono di fronte alla mitragliatrice. **Furia (abilità attiva):** Aleksei ottiene un bonus al danno del 300%, ma perde 5 punti di energia per secondo. **Resistenza (abilità passiva):** aumenta del 10% i punti salute e diminuisce di 1 il danno subito, con un ulteriore 10% in più di salute e -1 al danno per livello. **Terrore (raggio):** diminuisce del 20% il tasso di fuoco delle unità ostili, con un ulteriore calo del 20% per livello.



NADIA AMANOVA

Nadia Amanova è l'agente speciale di prima classe dell'Armata Rossa sovietica. È furtiva, letale, efficace e invisibile.

ABILITÀ: Furtività: nessuno può rilevare Nadia finché non entra in combattimento. L'abilità viene annullata automaticamente se un'unità terrestre ostile le si avvicina a meno di 5 metri. **Dirottamento (abilità attiva):** ruba il veicolo nemico. **Zoom (abilità passiva):** aumenta di 5 la visibilità, con un ulteriore aumento di 5 per livello. **Occultamento (raggio):** le unità sotto l'effetto dell'abilità non possono essere rilevate finché esse o l'eroina entrano in combattimento. L'abilità viene annullata automaticamente se un'unità terrestre ostile si avvicina a meno di 20 metri (livello 2: 15 metri; livello 3: 10 metri).



GENERALE NAZAROV

Il generale Nazarov è un leader nato dell'Armata Rossa sovietica. Possiede carisma e intelligenza strategica ed è un cecchino di prim'ordine.

ABILITÀ: Promozione: 1% di probabilità per ogni unità semplice che guadagna esperienza nel suo raggio d'azione di salire immediatamente di livello. **Colpo di precisione (abilità attiva):** elimina il pilota di un veicolo, neutralizzando quest'ultimo. **Presenza (abilità passiva):** aumenta il raggio di comando di 5 metri, con un ulteriore aumento di 5 metri per livello. **Egemonia (raggio):** aumenta i punti di esperienza guadagnati dalle unità di terra in combattimento del 20%, con un ulteriore aumento del 15% per livello.



LE FORZE ALLEATE

STRUTTURE ALLEATE



CANNONE AA

Il Cannone AA è una struttura difensiva terra-aria, efficace contro tutte le unità aeree.



LABORATORIO DELL'AVIAZIONE

Garantisce l'accesso alla ricerca aerea e dà l'opportunità di potenziare tutte le unità aeree.

POTENZIAMENTI: Rifornimenti dalla patria (livello tecnologico 2): un aereo di supporto lancia pacchi a terra, garantendo una regolare fornitura di risorse.

INVENZIONI: Veicoli corazzati (livello tecnologico 3): tutte le unità aeree ottengono un aumento della corazza pari al 50%. Propulsione a reazione (livello tecnologico 2): aumenta la velocità di tutti i velivoli del 20%. Missili aria-terra (livello tecnologico 2): i Lightning P38 ottengono l'abilità di utilizzare missili aria-terra. Caccia Ace (livello tecnologico 3): i caccia ottengono un bonus al danno del 40%. Raid aereo pesante (livello tecnologico 3): è possibile convocare più B-17 simultaneamente per eseguire incursioni aeree.



BASE AEREA

Produce e alloggia tutti i caccia; fornisce l'accesso al supporto aereo.

POTENZIAMENTI: Base aerea estesa (livello tecnologico 2): aggiunge due slot alla Base aerea, consentendo di produrre due velivoli in più e di alloggiarli nella struttura potenziata.



TORRETTA AC

La Torretta AC è una struttura difensiva terra-terra, efficace contro veicoli e carri armati.



CASERMA

La Caserma produce le unità di fanteria alleate e fornisce l'accesso ai relativi potenziamenti.

INVENZIONI: **Conquista edifici (livello tecnologico 1):** questa ricerca consente alla fanteria di conquistare le strutture nemiche. Questo processo richiede un po' di tempo. **Esplosivi (livello tecnologico 3):** gli esploratori ottengono l'abilità di piazzare bombe a tempo ad alto potenziale sulle strutture nemiche per distruggerle.



QUARTIER GENERALE

Il Quartier generale è la struttura principale delle forze alleate. Produce Carri dei genieri e dà accesso alle ricerche del livello tecnologico e delle strategie belliche.

POTENZIAMENTI: **Livello tecnologico 2 (livello tecnologico 1):** disponibilità di unità, strutture e potenziamenti avanzati. **Livello tecnologico 3 (livello tecnologico 2):** disponibilità di unità, strutture e potenziamenti ancora più avanzati.

INVENZIONI: **Strategie di combattimento (livello tecnologico 2):** disponibilità di tre strategie, che hanno effetto su diversi tipi di unità o strutture sul campo di battaglia. È possibile attivarne una alla volta. **Costruzione rapida (livello tecnologico 3):** aumenta la velocità di costruzione di tutte le strutture del 25%. Ricorda che questa ricerca aumenta i costi di produzione del 10%.



CASAMATTA

La Casamatta è una struttura di difesa terra-terra leggera, efficace contro tutti i tipi di fanteria.



POSTAZIONE RADAR

La Postazione radar fornisce la minimappa e un campo visivo più esteso attorno alla struttura. È la principale struttura di ricognizione dei servizi segreti alleati.

POTENZIAMENTI: Interferenza radar (livello tecnologico 2): causa un'interferenza a ogni unità e struttura all'interno del suo raggio di azione, nascondendole dal campo visivo nemico e rendendole invisibili sulla minimappa.

INVENZIONI: Ricognizione (abilità, livello tecnologico 2): questo potenziamento fornisce l'abilità di scrutare l'area selezionata, rivelando tutte le strutture e le unità nascoste dalla nebbia di guerra. In seguito, il territorio torna gradualmente nell'ombra. Cariche esplosive (abilità, livello tecnologico 2): il giocatore può convocare dei falsi supporti con casse di risorse, che lanciano il carico nell'area selezionata. Tutti i nemici possono vedere il carico ma, invece delle risorse, le casse contengono esplosivi che detonano non appena vengono toccate. Scansione radar (abilità, livello tecnologico 3): una volta sviluppata, dà l'opportunità di rivelare tutte le unità in movimento sulla minimappa per 30 secondi.



DEPOSITO DI RIFORNIMENTI

Il Deposito di rifornimenti è la principale fonte di guadagno. I Raccoglitori di risorse vi trasportano le merci dopo averle prelevate da miniere e riserve. Ogni Deposito di rifornimenti possiede fin dall'inizio un Raccoglitore di risorse gratuito nella coda di produzione.



INVENZIONI: Capienza aumentata (livello tecnologico 2): la capacità dei Raccoglitori di risorse aumenta del 15%.

FABBRICA DI ARMI

La Fabbrica di armi produce tutti i veicoli e i carri armati delle forze alleate.

POTENZIAMENTI: Nessuno.

UNITÀ DI SUPPORTO LOGISTICO



CARRO GENIERI

Il Carro genieri è il veicolo da costruzione alleato, in grado di produrre tutti i tipi di strutture alleate disponibili nel livello tecnologico attuale.



STUDEBAKER

Lo Studebaker è il Raccoglitore di risorse delle forze alleate. È molto resistente e ha una grande capienza. Viene impiegato per il trasporto di risorse al Deposito di rifornimenti da qualunque punto della mappa. È molto rapido ed è in grado di ripararsi più rapidamente di qualsiasi altra unità.



CARRO GETTAPONTE

Il Carro gettaponte Bailey può creare campate e posizionarle sulle rive di un fiume, costruendo un ponte largo quanto un carro armato che l'esercito può utilizzare per attraversare corsi d'acqua.



CAMION DI RIPARAZIONE BEDFORD

Il Bedford è un Camion di riparazione senza armi e dalla corazza leggera dell'esercito alleato. Ripara automaticamente i veicoli alleati danneggiati circostanti, ma è anche possibile controllare manualmente questa funzione.

UNITÀ DI FANTERIA



MITRAGLIERE

La fanteria costituisce la prima linea dell'esercito alleato ed è equipaggiata con una mitragliatrice Thompson. Le unità di fanteria sono economiche, relativamente veloci ed efficaci se schierate in grandi squadre. La fanteria alleata è anche in grado di conquistare strutture, quindi è molto pericolosa ed efficace contro le basi nemiche.



BAZOOKA

Le unità con bazooka costituiscono la prima linea anticorazza dell'esercito alleato e sono efficaci contro i veicoli e le strutture con corazza leggera e media.



ESPLORATORE

Gli Esploratori sono l'élite della fanteria delle forze alleate e sono equipaggiati con fucili da cecchino M3 Springfield. Possono abbattere le unità nemiche a distanza e sono ricognitori eccellenti. Con il potenziamento delle bombe ad alto potenziale, possono facilmente distruggere qualsiasi struttura.

UNITÀ CON CORAZZA LEGGERA



MATILDA

Il Matilda è un'unità di ricognizione leggera ed efficace delle forze alleate, equipaggiata con corazza e armi leggere, che la rendono efficace contro veicoli e unità di fanteria con corazza leggera.



SEMICINGOLATO

Il Semicingolato è un agile veicolo corazzato che può rapidamente trasportare unità di fanteria; è equipaggiato con una mitragliatrice per difendersi dalla fanteria.

UNITÀ CON CORAZZA PIÙ PESANTE



SHERMAN

Lo Sherman M4 è il carro armato più famoso dell'esercito alleato. È abbastanza rapido ed è equipaggiato con corazza e armi medie. Lo Sherman è efficace contro i veicoli e i carri armati con corazza leggera.



SHERMAN CALLIOPE

Lo Sherman Calliope è una versione potenziata del carro armato Sherman standard, equipaggiato con un lanciarazzi multiplo sul tettuccio, con un'area d'impatto media che si aggiunge al danno del cannone dello Sherman, rendendo il Calliope molto efficace anche contro la fanteria e le strutture.



PERSHING

Il Pershing è il carro armato pesante dell'esercito alleato, con corazza e armi pesanti. Il Pershing ha una gittata maggiore rispetto alla maggior parte dei carri pesanti.

UNITÀ DI SUPPORTO IN BATTAGLIA



PRIEST

Il Priest M7 è l'artiglieria leggera dell'esercito alleato, equipaggiato con corazza leggera e armi a lunga gittata, in grado di infliggere gravi danni a distanza. Il Priest è molto efficace contro la fanteria, le strutture e le difese della base.



M40

L'M40 è l'artiglieria pesante dell'esercito alleato, con corazza media e un cannone a lunga gittata, che infligge gravi danni in un'area estesa. È molto efficace anche contro la fanteria e le strutture e può danneggiare i veicoli leggeri.



GENERATORE DI SCUDO DI FORZA

Il Generatore di scudo di forza (O.R.B.) è un'unità mobile sperimentale delle forze alleate, in grado di proteggere le unità circostanti con il suo scudo energetico, il quale ha un raggio relativamente ridotto ed è in grado di assorbire efficacemente solo colpi di arma da fuoco di piccolo e medio calibro. Lo scudo può rigenerarsi.

UNITÀ MOBILI ANTIAEREE



BOFORS

Il Bofors è l'arma antiaerea di prima classe dell'esercito alleato; è rapido e ha una buona manovrabilità, ma ha una corazza leggera.

VELIVOLI ALLEATI



MUSTANG

Il P-51D è il principale intercettatore dell'aviazione alleata. Questo caccia agile e facilmente manovrabile è in grado di abbattere i bombardieri nemici o di fornire supporto ravvicinato a terra con le sue mitragliatrici alla fanteria e ai battaglioni corazzati.



LIGHTNING

Il P-38F è un eccellente Cacciabombardiere, in grado di trasportare missili aria-terra, che lo rendono molto efficace contro carri, fanteria e strutture. Il P-38F monta inoltre delle mitragliatrici, che lo rendono in grado di difendersi dagli intercettatori nemici, ma la scarsa velocità e manovrabilità lo rendono meno efficace del P-51D.



ELICOTTERO

Questo Elicottero è un trasporto truppe corazzato con decollo e atterraggio verticali esistente solo nelle forze alleate. Dispone di due mitragliatrici Gatling per abbattere obiettivi di terra, ma è molto vulnerabile alla contraerea e ai caccia. Può trasportare numerose unità di fanteria su qualsiasi tipo di terreno con buona velocità.

SUPPORTO ALLEATO AGGIUNTIVO



APHRODITE

L'Aphrodite è un B-17 modificato teleguidato riempito di esplosivi che esegue attacchi kamikaze contro le difese, le strutture e nutriti gruppi di forze di terra nemiche.



BOMBARDIERE B-17

Il B-17 Flying Fortress è l'aereo di bandiera della flotta di Bombardieri pesanti alleati, equipaggiato con corazza pesante e numerose bombe. Il B-17 è in grado di eseguire bombardamenti contro ogni tipo di unità e struttura. La scarsa velocità e manovrabilità lo rendono però vulnerabile alla contraerea e agli Intercettatori.



BOMBA TERREMOTO

L'Halifax è un Bombardiere modificato a lunga gittata, che trasporta l'arma sperimentale delle forze alleate: la Bomba terremoto, in grado di danneggiare gravemente diverse strutture di superficie, tra cui i Bunker. L'arma danneggia ogni cosa nella vasta area di impatto, ma è poco efficace contro la fanteria. La scarsa velocità e manovrabilità rendono il velivolo vulnerabile alla contraerea e agli Intercettatori.



BOMBA ATOMICA

Il XB-35 Northrop è un avanzato Bombardiere pesante a lunga gittata, in grado di trasportare una bomba nucleare. La pesante corazza lo rende meno vulnerabile alla contraerea e agli Intercettatori rispetto agli altri Bombardieri. L'ordigno nucleare è molto efficace contro ogni tipo di unità, difese e strutture.



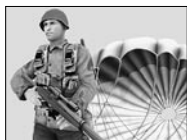
PARACADUTISTI

Il Paracadutista è il supporto leggero aria-terra delle forze alleate. Convocando un B-17 modificato sul campo di battaglia, i paracadutisti (unità di fanteria leggera) si lanciano dall'aereo sull'area selezionata.



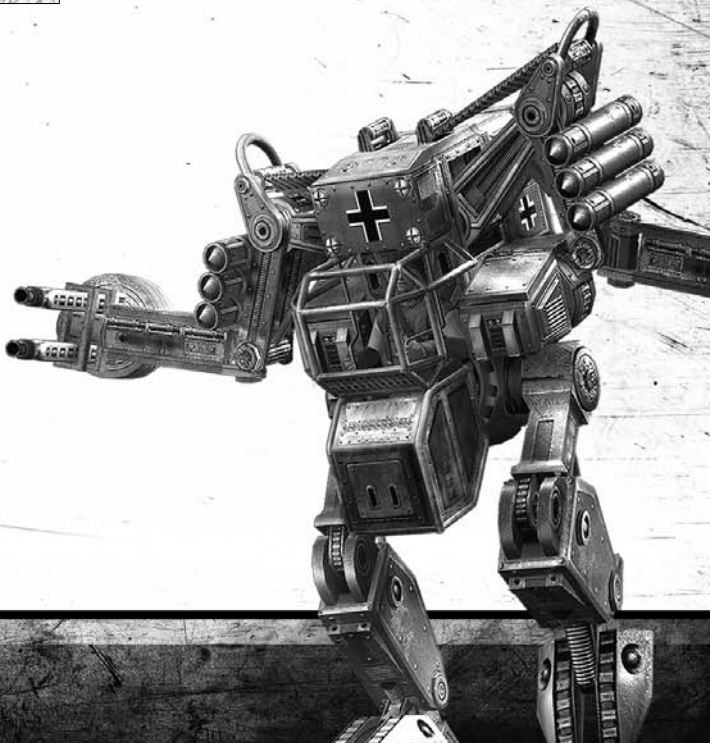
TRUPPE PESANTI

La Truppa pesante è il supporto medio aria-terra delle forze alleate. Convocando un B-17 modificato sul campo di battaglia, le truppe pesanti si lanciano dall'aereo sull'area selezionata.



COMMANDO

Il Commando è il supporto pesante aria-terra delle forze alleate. Convocando un B-17 modificato sul campo di battaglia, il commando si lancia dall'aereo sull'area selezionata.



LE FORZE TEDESCHE

STRUTTURE TEDESCHE



BASE AEREA

Produce e alloggia tutti i caccia; fornisce l'accesso al supporto aereo.

POTENZIAMENTI: **Base aerea estesa (livello tecnologico 2):** aggiunge due slot alla Base aerea, consentendo di produrre due velivoli in più e di alloggiarli nella struttura potenziata.



CASERMA

La Caserma produce le unità di fanteria alleate e fornisce l'accesso ai relativi potenziamenti.

INVENZIONI: **Conquista edifici (livello tecnologico 1):** questa ricerca consente alla fanteria della Wehrmacht di conquistare le strutture nemiche. Questo processo richiede un po' di tempo.



FLAMMENBUNKER

Il Flammenbunker è la principale struttura difensiva delle forze tedesche ed è molto efficace contro la fanteria.



BUNKER AC 88

Il Bunker AC è la principale struttura difensiva anticarro delle forze tedesche ed è molto efficace contro i veicoli.



BUNKER AA

Il Bunker AA è la principale struttura difensiva contraerea delle forze tedesche ed è molto efficace contro tutti i velivoli.



CENTRO DI COMANDO

Il Centro di comando è la principale struttura delle forze tedesche. Produce i Genieri e dà accesso alle ricerche del livello tecnologico e delle strategie belliche.

POTENZIAMENTI: **Livello tecnologico 2 (livello tecnologico 1):** disponibilità di unità, strutture e potenziamenti avanzati. **Livello tecnologico 3 (livello tecnologico 2):** disponibilità di unità, strutture e potenziamenti ancora più avanzati.

INVENZIONI: **Strategie di combattimento (livello tecnologico 2):** disponibilità di tre strategie, che hanno effetto su diversi tipi di unità o strutture sul campo di battaglia. È possibile attivarne una alla volta. **Edifici rinforzati (livello tecnologico 2):** la ricerca di questo potenziamento consente a tutti gli edifici dei Tedeschi di aumentare i punti salute del 30%. **Addestramento di base (livello tecnologico 3):** in seguito al potenziamento, tutte le nuove unità tedesche partiranno con il livello di esperienza regolare.



ACCADEMIA DI GUERRA

L'Accademia di guerra è una struttura di addestramento molto importante per la Wehrmacht. Fornisce periodicamente un aumento dei punti salute per tutte le unità di base nell'area circostante la struttura.

POTENZIAMENTI: **Compagni d'arme (livello tecnologico 2):** le unità di fanteria nel raggio d'azione dell'Accademia di guerra ottengono un bonus del 15% al tasso di fuoco finché restano nelle vicinanze. us.



CENTRALE ELETTRICA

La Centrale elettrica è la principale fonte di energia delle strutture tedesche e fornisce l'elettricità richiesta dagli altri edifici.



POSTAZIONE RADAR

La Postazione radar attiva la minimappa e amplia il campo visivo del giocatore.



CENTRI DI RICERCA

I Centri di ricerca danno accesso a tutte le armi principali, ai velivoli di terra e alle ricerche missilistiche.

POTENZIAMENTI: **Miracolo economico (livello tecnologico 2):** i Centri di ricerca producono denaro, se non è in corso nessun altro sviluppo.

INVENZIONI: **Cannoni avanzati (livello tecnologico 2):** tutti i carri armati aumentano il proprio tasso di fuoco del 25%. **Fosforo bianco (livello tecnologico 2):** le unità con lanciafiamme infliggono un danno maggiorato del 50%. **Traccianti (livello tecnologico 2):** la gittata delle mitragliatrici aumenta del 25%. **Leghe sperimentali (livello tecnologico 2):** il valore della corazza dei carri armati aumenta del 20%. **Manovre evasive (livello tecnologico 3):** tutte le unità con veicoli di terra subiscono il 25% di danno in meno mentre sono in movimento. **Ricarica veloce (livello tecnologico 3):** il potenziamento riduce i tempi di ricarica di tutte le armi di artiglieria del 20%. **Proiettili pesanti (livello tecnologico 3):** le unità con danno a zona aumentano l'area d'impatto del 30%.



DEPOSITO DI RIFORNIMENTI

Il Deposito di rifornimenti è la principale fonte di guadagno. I Raccoglitori di risorse vi trasportano le merci dopo averle prelevate da miniere e riserve. Ogni Deposito di rifornimenti possiede fin dall'inizio un Raccoglitore di risorse gratuito nella coda di produzione.

INVENZIONI: **Turbo (livello tecnologico 2):** il motore potenziato aumenta la velocità di tutti i Raccoglitori di risorse del 30%.



FABBRICA DI CARRI

La Fabbrica di carri produce tutti i veicoli e i carri armati delle forze tedesche.

POTENZIAMENTI: **Fronte civile (livello tecnologico 2):** aumenta del 25% la velocità di produzione della fabbrica.



PIATTAFORMA DI LANCIO V1

La Piattaforma di lancio V1 è il sito di lancio dei razzi V1.

POTENZIAMENTI: **Piattaforma di lancio V2 (livello tecnologico 3):** potenziamento della piattaforma V1 per lanciare missili V2. Potenziando più piattaforme, sarà possibile lanciare più missili verso diversi obiettivi.

UNITÀ DI SUPPORTO LOGISTICO



CARRO GENIERI

Il Carro genieri è il veicolo da costruzione delle forze tedesche, in grado di costruire tutti i tipi di edifici tedeschi che diverranno disponibili nel corso del gioco.



OPEL BLITZ

L'Opel Blitz è il camion standard tedesco e ha una grande capienza. Viene impiegato per trasportare le risorse dai luoghi di raccolta ai Depositi di rifornimenti tedeschi.



CAMION DI RIPARAZIONI

Questo Camion di riparazioni è un'unità con corazza leggera e senza armi. Ripara automaticamente i veicoli alleati circostanti danneggiati, ma è anche possibile controllare manualmente questa funzione.



CARRO GETTAPONTE

Il Bruckenleger è il Carro gettaponte delle forze tedesche e può costruire ponti sull'acqua distruttibili e larghi quanto un carro armato, grazie ai quali l'esercito può attraversare i corsi d'acqua.

UNITÀ DI FANTERIA



FANTERIA WEHRMACHT

La Fanteria Wehrmacht è la prima linea di fanteria dell'esercito tedesco, equipaggiata con una mitragliatrice MP40. Le unità della Fanteria Wehrmacht sono economiche ma ben addestrate. In gruppi numerosi, è rapida ed efficace.



PANZERFAUST WEHRMACHT

La Panzerfaust Wehrmacht è la principale fanteria anticarro dell'esercito tedesco, equipaggiata con un Panzerfaust, in grado di attaccare veicoli con corazza leggera e media.



FANTERIA A REAZIONE

La Fanteria Wehrmacht a reazione è una squadra di fanteria d'élite avanzata e sperimentale equipaggiata con uno zaino a reazione e un lanciafiamme. La Fanteria a reazione può eseguire salti molto lunghi, che le consentono di oltrepassare terreni altrimenti invalicabili e scavalcare ostacoli o gruppi di unità nemiche.



ESOSCHELETRO

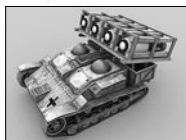
L'unità pesante tedesca nota come Esoscheletro è un'arma sperimentale della Wehrmacht, dotata di corazza pesante, mitragliatrici pesanti a lunga gittata e sei razzi a media gittata. Gli Esoscheletro sono molto efficaci contro quasi tutte le unità di terra, inclusi i carri leggeri e medi.

UNITÀ CON CORAZZA LEGGERA



APC FLAMMWAGEN

L'APC Flammwagen è un trasporto tedesco corazzato modificato e armato con lanciafiamme. La sua gittata è alquanto limitata, ma infligge gravi danni alle unità di fanteria, ai Bunker e a strutture e veicoli con corazza leggera. I Flammwagen sono molto pericolosi in gruppo e possono trasportare fino a 12 fanti.



WURFFRAHMEN

Il Wurffrahmen è un lanciarazzi mobile delle forze tedesche che fornisce supporto d'artiglieria mobile alle unità di terra alleate. Il Wurffrahmen ha un'artiglieria leggera a media gittata che causa danni moderati.

UNITÀ CON CORAZZA PESANTE



PANTHER

Il Panther è il carro armato più comune della Wehrmacht, utilizzato soprattutto nelle missioni di ricognizione o, in gruppi numerosi, per sopraffare piccole squadre di terra nemiche, quali formazioni di fanteria o colonne di veicoli con corazza leggera.



TIGER

Il Tiger è il carro armato tedesco medio, che unisce armi e corazza medie a una grande velocità e manovrabilità.



ELEPHANT

L'Elephant è il cacciacarri tedesco pesante, con corazza pesante e armi pesanti perforanti. Il suo difetto peggiore è il sistema di stabilizzazione della torretta, che gli impedisce di fare fuoco in movimento.



MAUS

Il Maus è il carro pesante della Wehrmacht, con corazza e armi molto pesanti, ma scarsa velocità e manovrabilità; è un carro pesante formidabile.

UNITÀ DI SUPPORTO IN BATTAGLIA



HUMMEL

L'Hummel è l'artiglieria Howitzer tedesca, costruita sul vecchio telaio del Panzerkampfwagen III. Fornisce supporto d'artiglieria mobile alle unità di terra alleate a grande distanza. L'Hummel è molto efficace contro le difese della base e gli edifici.



CARRO SONICO

Il Carro sonico tedesco è un prototipo sperimentale estremamente avanzato, il quale emette onde soniche che infliggono gravi danni alle forze di terra, danneggiando tutto ciò che incontrano.

UNITÀ MOBILI ANTIAEREE



WIRBELWIND

Il Wirbelwind è l'unità antiaerea principale delle forze tedesche, armata con quattro Cannoni AA dall'elevato tasso di fuoco. Il Wirbelwind è un nemico temibile per tutti gli aerei avversari.



RHEINTOCHTER

Il Rheintochter è un'arma anti-bombardiere mobile equipaggiata con un missile teleguidato terra-aria. Il suo sistema di rilevamento non manca mai l'obiettivo e il razzo distrugge all'istante qualsiasi aereo.

VELIVOLI TEDESCHI



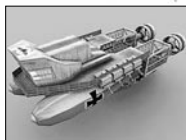
ME-262

Il Messerschmitt ME-262 è il primo aereo da combattimento a reazione del mondo. L'unione tra velocità e maneggevolezza lo rendono il miglior intercettore dei cieli. Il Messerschmitt ME-262 è anche in grado di abbattere formazioni di bombardieri nemici e di fornire supporto aereo ravvicinato alle unità di terra alleate.



STUKA

Il famigerato Ju-87D Stuka è un bombardiere da picchiata in grado di volare verticalmente sull'obiettivo, bombardandolo da un'angolazione di quasi 90°.



ZEPPELIN GIGANTE

Lo Zeppelin gigante è un velivolo sperimentale. Grazie alla struttura in alluminio, ai motori avanzati e ai grandi cannoni d'artiglieria aria-terra, costituisce una grave minaccia per le unità di terra nemiche. È vulnerabile soltanto alla contraerea e ai caccia. Se viene abbattuto, l'esplosione danneggia le unità nemiche in un raggio moderato.

SUPPORTO TEDESCO AGGIUNTIVO



BOMBARDIERE HORTEN

L'Horten è un bombardiere a reazione a lunga gittata equipaggiato con esplosivi pesanti, in grado di bombardare a tappeto le unità di terra, le difese e gli edifici nemici. L'Horten è rapido e maneggevole e ha una corazza media che lo rende meno vulnerabile ai Cannoni AA e ai caccia nemici.



BOMBARDIERE JUNKER

Bombardiere pesante che annienta le difese, le strutture e grandi concentrazioni di forze di terra e formazioni ostili con un unico bombardamento. La scarsa velocità e manovrabilità lo rendono vulnerabile alle armi AA e ai caccia.



PARACADUTISTA

Il Paracadutista è il supporto aria-terra leggero. Uno Junker modificato trasporta e fa atterrare unità di fanteria regolari nell'area selezionata.



TRUPPE PESANTI

Le Truppe pesanti sono il supporto aria-terra medio. Uno Junker modificato trasporta e fa atterrare truppe con Panzerfaust nell'area selezionata.



COMMANDO

Il Commando è il supporto aria-terra di alto livello. Uno Junker modificato trasporta e fa atterrare unità con zaini a reazione nell'area selezionata.



LE FORZE SOVIETICHE

(disponibili solo in modalità Multigiocatore)

STRUTTURE SOVIETICHE



ACCUMULATORE

L'Accumulatore è la principale fonte di energia delle strutture sovietiche e fornisce l'elettricità richiesta dagli altri edifici.

INVENZIONI: Generatore d'emergenza (abilità, livello tecnologico 2): fornisce temporaneamente elettricità anche in caso di produzione insufficiente.



BASE AEREA

Produce e alloggia tutti i caccia; fornisce l'accesso al supporto aereo.

POTENZIAMENTI: Base aerea estesa (livello tecnologico 2): aggiunge due slot alla Base aerea, consentendo di produrre due velivoli in più e di alloggiarli nella struttura potenziata.



BUNKER CON MITRAGLIATRICE

Il Bunker con mitragliatrice è la struttura difensiva principale delle forze sovietiche ed è molto efficace contro la fanteria.



BUNKER AC

Il Bunker AC è la principale struttura difensiva anticarro delle forze sovietiche ed è molto efficace contro i veicoli.



BUNKER AA

Il Bunker AA è la principale struttura difensiva contraerea delle forze sovietiche ed è molto efficace contro tutti i velivoli.



GULAG

Il Gulag aumenta i guadagni grazie alle unità nemiche catturate.

POTENZIAMENTI: **Lavori forzati (livello tecnologico 2):** il potenziamento aumenta il guadagno ricavato da ogni prigioniero del 25%.

INVENZIONI: **Pressione (livello tecnologico 2):** espansione del Gulag. Può contenere il 50% di prigionieri in più.



TORRE DI PROPAGANDA

Fornisce potenziamenti relativi alla propaganda e rallenta significativamente le unità nemiche nel suo raggio d'azione.

POTENZIAMENTI: **Divulgazione propaganda (livello tecnologico 2):** diminuisce del 30% il tasso di fuoco delle unità ostili all'interno del raggio d'azione della torre.

INVENZIONI: **Diserzione (abilità, livello tecnologico 3):** il potenziamento fornisce l'abilità di convertire istantaneamente qualsiasi unità nemica in alleata. Ha effetto sulle unità belliche generiche, ma non su alcune unità speciali come gli eroi, le super-armi o le unità da costruzione. **Nazionalismo (abilità):** tutte le unità ottengono un bonus del 25% al tasso di fuoco.



POSTAZIONE RADIO

La Postazione radio fornisce la minimappa e un campo visivo più esteso attorno alla struttura.

INVENZIONI: **Bombardamento d'artiglieria (abilità, livello tecnologico 3):** l'artiglieria sovietica a lunga gittata

bombarda gli sbarramenti nell'area selezionata. **Partigiani (abilità, livello tecnologico 2):** convoca dei Partigiani nell'area selezionata.



CENTRO DI RICERCA

Il Centro di ricerca dà accesso alla ricerca dei principali veicoli di terra.

INVENZIONI: Esplosivo AP (livello tecnologico 2): i veicoli di artiglieria ottengono un bonus al danno del 15%. **Standardizzazione (livello tecnologico 2):** riduce del 10% il costo di tutti i veicoli alla Fabbrica di guerra. **Doppi turni (livello tecnologico 3):** riduce di un ulteriore 10% il costo di tutti i veicoli alla Fabbrica di guerra. **Kharkov (livello tecnologico 3):** il danno e il tasso di fuoco del Kharkov aumentano del 30%, ma la velocità diminuisce del 20% e il danno subito aumenta del 40% mentre l'abilità è attiva. L'abilità dura per 30 secondi e necessita di 1 minuto per ricaricarsi.



CENTRO DI RIFORNIMENTO

Il Centro di rifornimento è il Quartier generale delle forze sovietiche. Produce Carri dei genieri, dà accesso alle ricerche del livello tecnologico e delle strategie belliche e funge da Centro di rifornimento.

POTENZIAMENTI: Livello tecnologico 2 (livello tecnologico 1): disponibilità di unità, strutture e potenziamenti avanzati. **Livello tecnologico 3 (livello tecnologico 2):** disponibilità di unità, strutture e potenziamenti ancora più avanzati.

INVENZIONI: Strategie di combattimento (livello tecnologico 2): disponibilità di tre strategie, che hanno effetto su diversi tipi di unità o strutture sul campo di battaglia. È possibile attivarne una alla volta. **Edifici rinforzati (livello tecnologico 2):** tutte le strutture aumentano del 30% i punti salute. **Pneumatici invernali (livello tecnologico 2):** i camion aumentano del 15% la velocità e la capienza.



MERCATO NERO

Il Mercato nero consente al giocatore di acquistare veicoli nemici; la disponibilità di unità dipende dalla situazione.

POTENZIAMENTI: **Legami di guerra (livello tecnologico 3):** il mercato tecnologico produce denaro. Il numero di mercati è direttamente proporzionale ai guadagni.



CAMPO D'ADDESTRAMENTO

Il Campo d'addestramento produce unità di fanteria e fornisce i relativi potenziamenti.

INVENZIONI: **Conquista edifici (livello tecnologico 1):** questa ricerca consente alla fanteria sovietica di conquistare le strutture nemiche. Questo processo richiede un po' di tempo. **Torçe (livello tecnologico 1):** la visuale della fanteria aumenta del 50%. **Coscrizione (livello tecnologico 3):** dopo il potenziamento, il Campo d'addestramento recluta due unità di fanteria alla volta a metà prezzo.



FABBRICA DI GUERRA

La Fabbrica di guerra produce tutti i veicoli e i carri armati delle forze sovietiche.

POTENZIAMENTI: **Produzione di massa (livello tecnologico 2):** aumenta la velocità di produzione della fabbrica del 15%..

UNITÀ DI SUPPORTO LOGISTICO



GENIERE DA COMBATTIMENTO

Il Geniere da combattimento è la principale unità da costruzione sovietica, che crea tutti gli edifici disponibili nell'attuale livello tecnologico. I trasporti corazzati possono trasportare i Genieri da combattimento.



ZIS-151

Lo ZIS-151 è il Raccoglitore di risorse delle forze sovietiche. È molto resistente e capiente e può essere impiegato per trasportare risorse al Centro di rifornimento abbastanza velocemente.



CARRO DI RIPARAZIONE

Il T-34 è il Carro di riparazione delle forze sovietiche, con corazza leggera e senza armi. Ripara automaticamente i veicoli alleati danneggiati circostanti, ma è anche possibile controllare manualmente questa funzione.



CARRO GETTAPONTE

Il Carro gettaponte può costruire ponti sull'acqua distruttabili e larghi quanto un carro armato, grazie ai quali l'esercito può attraversare corsi d'acqua.

UNITÀ DI FANTERIA



FANTERIA ARMATA ROSSA

Le unità di fanteria dell'Armata Rossa sovietica sono sempre in prima linea. Sono economiche, equipaggiate con mitragliatrici obsolete e, a causa della mancanza di addestramento, sono efficaci solo in gruppi numerosi.



MEDICO ARMATA ROSSA

Questa unità disarmata è addestrata a prestare soccorso, ma non è molto abile in combattimento. Può curare le unità di fanteria ferite all'interno del suo ridotto raggio d'azione anche durante un combattimento.



KOMMISSAR

I Kommissar sono ufficiali e supervisor di dell'Armata Rossa crudeli ma efficienti, che tengono alto il morale dell'esercito con ogni mezzo a loro disposizione.



MERCANTE DI VODKA

Il Mercante di vodka è un commerciante che lavora per l'Armata Rossa sovietica e distribuisce vodka alle unità di fanteria, sollevandone il morale e rendendole immortali finché resta in vita.



FANTERIA CON MOLOTOV

La Fanteria con molotov è composta da fanti equipaggiati con cocktail Molotov altamente infiammabili. È molto efficace contro i veicoli con corazza leggera, media e pesante.

UNITÀ CON CORAZZA LEGGERA



T-70

Il T-70 è un carro armato leggero da ricognizione, equipaggiato con corazza e armi leggere. La sua velocità lo rende un eccellente cacciatore di fanteria.



ZIS-42

Lo ZIS-42 è un economico APC, un rapido veicolo corazzato in grado di trasportare unità di fanteria, equipaggiato con una mitragliatrice difensiva.



APC TALPA

Questo APC Talpa è un trasporto sotterraneo, in grado di portare un gran numero di unità sottoterra in qualsiasi punto del campo di battaglia. L'APC Talpa non ha armi, ha una corazza media e può spostarsi anche in superficie.

UNITÀ CON CORAZZA PESANTE



T-34-85

Il T-34-85 è il carro medio standard dell'Armata Rossa sovietica e ha corazza e armi medie. Come nel caso dello Stalin, il T-34-85 è stato prodotto su vasta scala, ma la produzione di massa ha causato un difetto nell'integrità strutturale, che lo rende molto più vulnerabile degli altri carri armati.



IS-3 STALIN

L'IS-3 Stalin è il carro pesante standard dell'Armata Rossa sovietica e ha corazza e armi pesanti. Sviluppato dalla fortunata serie IS-2, questo veicolo combina una potente mitragliatrice da 122 mm con un innovativo design della corazza, che include la piastra inclinata anteriore e la torretta emisferica appiattita.



KHARKOV

Il Kharkov è il colosso dell'Armata Rossa, equipaggiato con una corazza estremamente pesante e cinque torrette indipendenti ad alto calibro. Il Kharkov supera qualsiasi carro degli Alleati e dei Tedeschi, ma la carenza di armi AA, velocità e maneggevolezza lo rendono vulnerabile a tutte le unità, tranne quelle di terra.

UNITÀ DI SUPPORTO IN BATTAGLIA



KATYUSHA

Il Katyusha è un lanciarazzi economico ma molto efficace, in grado di fornire supporto d'artiglieria mobile alle altre unità di terra. Impiega missili a lunga gittata poco precisi ed efficaci solo contro grandi concentrazioni di forze nemiche. Il Katyusha è l'artiglieria leggera dell'Armata Rossa.



TORRETTA GIGANTE IN MOVIMENTO

La Torretta gigante in movimento è un pezzo d'artiglieria auto-schierante dalla pesante corazza, ma con motori alquanto deboli. Ha una lunga gittata, ma la mancanza di stabilizzazione di un sistema di controllo della torretta la rendono in grado di fare fuoco solo da ferma e in un arco limitato.



SPUTAGHIACCIO

Lo Sputaghiaccio è una delle più innovative armi sperimentali dell'Armata Rossa, sviluppato in contemporanea con il Soffio gelido. Trasporta ingenti quantità di nitrogeno liquido, con il quale congela le unità ostili per un lungo periodo.

UNITÀ MOBILI ANTIAEREE



ZSU-37

La ZSU-37 è la principale piattaforma contraerea mobile dell'Armata Rossa; è veloce e maneggevole, ma ha una corazza leggera.

VELIVOLI SOVIETICI



YAKOVLEV

Lo Yakovlev Yak-9 è il principale intercettore dell'aeronautica sovietica; è veloce e maneggevole, può abbattere formazioni di Bombardieri e fornire supporto aereo ravvicinato alle unità di terra. I metodi di costruzione obsoleti ma affidabili lo rendono un velivolo apprezzabile, che però non può competere con i caccia tedeschi e alleati.



STURMOVIK

L'Il-2 Sturmovik è un affidabile Cacciabombardiere, un buon caccia-carri e cacciatore di fanteria, nonché un valido distruttore di edifici. La scarsa velocità e maneggevolezza lo rendono molto vulnerabile agli intercettatori nemici, come il P-51D o l'ME-262.

SUPPORTO SOVIETICO AGGIUNTIVO

BOMBARDAMENTO D'ARTIGLIERIA

Sbarramento di artiglieria pesante che, posizionato in una determinata area, infligge danni moderati a grandi gruppi di soldati, veicoli, difese ed edifici.



BOMBARDIERE TUPOLEV

Il Tupolev TB-3 è un Bombardiere pesante, equipaggiato con corazza pesante e numerose bombe. Il TB-3 è in grado di bombardare efficacemente ogni tipo di unità e struttura. La scarsa velocità e maneggevolezza lo rendono molto vulnerabile alle armi AA e agli Interceptor.



SOFFIO GELIDO

Il Bombardiere di ghiaccio, nome in codice Soffio gelido, è un Tupolev TB-3 modificato che sgancia un'arma sperimentale, la Bomba di ghiaccio. Dopo l'esplosione, il nitrogeno liquido congela tutte le unità e gli edifici in un ampio raggio. Come nel caso del TB-3 standard, la scarsa velocità e maneggevolezza lo rendono molto vulnerabile alle armi AA e agli Interceptor.



PARACADUTISTA

Il Paracadutista è l'unico supporto aria-terra delle forze sovietiche. Un Tupolev modificato, convocato sul campo di battaglia, consente alla fanteria di lanciarsi sull'area selezionata.



PARTIGIANI

I Partigiani sono un gruppo ben organizzato di combattenti per la libertà addestrati, che coordinano le loro devastanti azioni con le operazioni dell'Armata Rossa. Possono infiltrarsi in qualsiasi base senza farsi notare e lasciandone intatte le difese. Il loro numero aumenta quanto entrano in battaglia.

SUPPORTO ALLA CLIENTELA

Per ulteriore supporto e assistenza tecnica, fai clic sull'opzione SUPPORT del seguente indirizzo Internet: <http://www.war-front.com> e segui le istruzioni a schermo.

Non inviare richieste di assistenza direttamente all'indirizzo o al numero telefonico della nostra compagnia, in quanto il personale non specializzato non è in grado di rispondere a domande di natura tecnica o relative al gioco.

Nel caso in cui si verificasse un problema tecnico, prima di contattarci assicurati di disporre delle seguenti informazioni:

- Descrizione dettagliata dell'errore
- Versione del gioco e lingua usata
- Marca e modello del PC
- Specifiche di sistema dettagliate (processore, scheda video, scheda audio, RAM, scheda madre, sistema operativo)
- Informazioni su eventuali periferiche utilizzate per giocare (joystick, gamepad, volante...)

Il miglior modo per ottenere queste informazioni è fare clic su “Esegui...” nel menu Start di Windows, digitare “DXDIAG” nella riga di comando e confermare premendo Invio. In questo modo verrà avviato il programma di diagnostica di DirectX che visualizza tutti i file del driver più importanti dei componenti del sistema. Per creare un file di testo contenente queste informazioni, fai clic sul pulsante “Salva tutte le informazioni...”. Il file conterrà informazioni dettagliate relative al tuo sistema: allegalo a qualsiasi richiesta di supporto tecnico.



WAR FRONT

TURNING POINT

Ordini delle unità

Pattuglia	G
Movimento d'attacco	A
Attacco	K
Ferma	S
Attacca posizione (solo artiglieria)	P
Conquista (solo fanteria)	R
Interra/dissotterra (solo carri sovietici)	D

Gestione delle unità

Eroe 1	F1
Eroe 2	F2
Eroe 3	F3
Crea gruppo	CTRL + 0-9
Seleziona un gruppo 0-9	0-9
Produci e assegna a un gruppo 0-9	ALT + 0-9
Seleziona tutte le Forze scelte	CTRL + C
Seleziona tutte le unità aeree	W
Seleziona tutte le unità di terra	Q

Controlli generici di gioco

Salva partita	CTRL + S
Carica partita	CTRL + L
Salvataggio rapido	F6
Visualizza/nascondi interfaccia	F8
Caricamento rapido	F9
Mostra gli obiettivi	F10
Produzione in serie	L
Visualizza il Quartier generale	H
Ripara tutti gli edifici	CTRL + R
Seleziona i genieri inattivi	CTRL + W
Visualizza ultimo evento	SPAZIO

Controlli della visuale

Ripristina visuale	MAIUSC + C
Passa alla visuale FPS (solo Bunker)	F
Passa alla visuale posteriore (solo veicoli)	T

