

MANUALE DI GIOCO

Traduzione e adattamento

Pupattolino75*



V 1.0



DISTANT WORLDS 2



CodeForce

CONTENUTI

INTRODUZIONE A DISTANT WORLDS 2 6

Benvenuti a Distant Worlds 2! 6

DISTANT WORLDS 2 VS. DISTANT WORLDS 1 6

COSA PUO' RAPPRESENTARE QUESTO MANUALE PER TE 7

Informazioni di base: Breve panoramica della
Galassia Antica e dell'Età delle Ombre 7

Come vincere 10

INIZIARE 12

Interfaccia e Tutorials 12

Galactopedia 12

Raccomandazioni generali 14

Forma e dimensioni della galassia 15

Impostazioni della galassia 15

Minacce 16

Colonizzazione 16

La vostra razza 17

Governi e razze 17

La situazione di partenza 24

Altri imperi 25

Condizioni di vittoria 27

Caricare il gioco	28
Settaggi	28

L'INTERFACCIA DI BASE 29

Consigli nell'interfaccia	29
---------------------------	----

CONTETTI E CARATTERISTICHE CHIAVE DEL GIOCO 31

Automatismi di gioco, il vs. migliore amico	31
---	----

Il menu delle impostazioni dei criteri e l'Empire-Wide

Automazione	32
Consiglieri e	34
automazione	35
Esplorazione	35
Colonizzazione	36
Colonie e tasse	38
Costruzione Diplomazia	39
Militare	40
Truppe	42
Flotte	43
Ricerca	44
Missioni di intelligence	45

Automazione dettagliata e code di priorità globale	46
--	----

Lo Stato e l'economia privata	53
-------------------------------	----

Cashflow e Bonus Income	55
-------------------------	----

Strategia Diplomatica	57
-----------------------	----

Personaggi	57
------------	----

Artefatti	58
-----------	----

Livelli di esplorazione	58
Navi abbandonate e basi	59
Location Speciali	59
Nebulose	60
Tipologie di Nebule	60
Percorsi di ricerca, bonus e costi iniziali	61

IL GIOCO INIZIALE - ESPANDERSI E CREARE LA PROPRIA ECONOMIA 63

Pietre miliari per l'espansione	63
HyperDrive	63
Esplorazione e Estrazione di risorse	64
Primo contatto – Come gestire i Pirati e gli Indipendenti	65
Colonizzare nuovi mondi	70
Aumentare l'influenza e i confini	73
Creature Spaziali	73

IL GIOCO MEDIO E IL LATE GAME - GESTIONE DELL'IMPERO, CONFLITTI E DIPLOMAZIA 74

Gestire il tuo Impero	75
Strutture e Meraviglie Planetarie	78
Gestire i tuoi messaggi – Filtri messaggi e Automazione	80
Gestire gli imperi avversari	81
Diplomazia	82
Spionaggio	83

Guerra	84
Guerra nello spazio	85
Combattimenti spaziali	89
Abbordaggi e cattura delle navi	90
Tipologie di Navi Militari	91
Guerra a terra	93
Tipi di truppe	96
Bonus del combattimento a terra	98
Le principali minacce	99
L'ENDGAME - DOMINIO E VINCITA	100
EDITOR DI GIOCO	100
CREDITS	102

*TRADUZIONE E ADATTAMENTO IN ITALIANO:



PUPATTOLINO75



<https://www.youtube.com/@pupattolino75>

INTRODUZIONE A DISTANT WORLDS 2

BENVENUTI A DISTANT WORLDS 2!

Distant Worlds è un gioco di strategia spaziale 4X in tempo reale in cui il giocatore deve guidare una civiltà spaziale, controllando la sua diplomazia, economia, esercito e tecnologia. La vittoria e persino la sopravvivenza della vostra civiltà è completamente nelle vostre mani! Distant Worlds è la più grande delle strategie su scala epica: le galassie epica: galassie con fino a 2.000 sistemi stellari e 100.000 pianeti, lune e asteroidi pianeti, lune, asteroidi, caratteristiche spaziali e decine di altre civiltà! Come leader della vostra civiltà, dovrete esplorare, colonizzare, combattere, impegnare le altre civiltà nella diplomazia, costruire, ricercare e inviare agenti per lo spionaggio, il tutto con un unico obiettivo: dominare la galassia! Il vostro impero è diviso in due sezioni: lo Stato, che controllate, e il settore privato, che non controllate. Avete quattro obiettivi: esplorare la galassia, colonizzare nuovi pianeti, costruire altre civiltà nella diplomazia, costruire, ricercare e inviare agenti per lo spionaggio, il tutto con un unico obiettivo: dominare la galassia!

DISTANT WORLDS 2 VS. DISTANT WORLDS 1

Se avete già giocato a DW1, vale la pena di leggere questa sezione. DW2 è una riscrittura completa di Distant Worlds da zero in un nuovo motore 3D a 64 bit. Ogni singola parte del gioco è stata reinventata e in molti casi sono stati apportati cambiamenti minori e maggiori al design, pur mantenendo lo stesso spirito del gioco di Distant Worlds 1.

Dato che molte aree sono state ridisegnate e presentano cambiamenti significativi nei dettagli, dovrete fare attenzione a non portare con voi troppi preconcetti o presupposti di Distant Worlds 1.

Cercate di affrontare Distant Worlds 2, per quanto possibile, come un



nuovo gioco e di non dare per scontato di sapere già come funziona tutto solo perché può sembrare superficialmente molto familiare.

COSA FA QUESTO MANUALE PER VOI

Distant Worlds 2 viene fornito con un tour principale dell'interfaccia in gioco nonché un tour di ogni sottosezione principale dell'interfaccia. Questi includono una grande quantità di informazioni e dovrete esaminarle in dettaglio, sia che siate nuovi in dettaglio, sia che siate nuovi a Distant Worlds sia che non lo siate. C'è anche una Galactopedia completa, che contiene molte più informazioni su Distant Worlds 2

Questo manuale non intende sostituire o includere tutte le informazioni contenute nelle esercitazioni del gioco o nella Galactopedia. Questi ultimi hanno lo scopo di introdurvi all'interfaccia utente e ai concetti di base del gioco.

Questo manuale può invece essere considerato una guida più avanzata che mira a spiegare in modo più approfondito i concetti del gioco e come utilizzare al meglio l'interfaccia utente, oltre a fornire alcuni consigli di strategia. Se si seguono le esercitazioni del gioco, si legge la galactopedia e poi si dà una lettura galactopedia e poi leggete questo manuale, vedrete una progressione di informazioni che aumenteranno la comprensione di Distant Worlds 2 e migliorerà il vostro gioco a ogni passo.

Distant Worlds 2 è un gioco vasto e profondo. Può essere semplice da giocare con molte automazioni, ma può anche essere molto complesso se si gestisce tutto manualmente. Discuteremo anche di queste scelte in questo manuale.

INFORMAZIONI DI BASE: UNA BREVE PANORAMICA SU L'ANTICA GALASSIA E L'ETÀ DELLE OMBRE

 Se non avete ancora giocato a DW2, questa sezione conterrà alcuni piccoli spoiler. contiene alcuni piccoli spoiler, quindi siete avvisati, ma sono anche utili per la comprensione del gioco.

Distant Worlds 2 si svolge in una galassia che si sta ricostruendo sulle rovine delle precedenti civiltà spaziali. L'Età delle Ombre è l'epoca successiva al cataclisma che si è abbattuto sulla galassia alla fine della prima Grande Guerra contro gli Shakturi, ma prima che gli imperi planetari precedenti si riprendessero abbastanza per tornare nello spazio e riscoprire la loro storia.

Dopo la prima Grande Guerra tra l'Alleanza per la Libertà e gli Shakturi, i frammenti rimanenti della galassia sono stati distrutti e quelli che sono rimasti si sono trovati impegnati in una lotta disperata per la sopravvivenza che a volte sembrava destinata a fallire.

I pianeti stessi furono i più colpiti. Le ultime armi scatenate nella grande guerra causarono danni enormi alla maggior parte dei pianeti abitati della galassia, oltre a provocare cicli di terribili pestilenze che impiegarono secoli per placarsi del tutto. Oltre alle terribili perdite, la maggior parte di ciò che si conosceva in precedenza andò perduto.

Solo nello spazio alcune conoscenze sono sopravvissute. Qui i pochi resti delle flotte dell'Alleanza della Libertà e dei resti degli alleati dell'Asse Shaktur sopravvivevano ancora. Alcuni si sono trasformati nel terribile e psicotico Alveare, mentre la maggior parte continuava a combattere tra loro e con i nuovi orrori nati dal cataclisma, come i Gravilleux. Hanno riconosciuto che i pianeti, dove la peste era ancora attiva, non avevano futuro per loro. Tutti i tentativi di ricolonizzare o ripristinare la civiltà durante questo periodo fallirono. Si resero conto che per sopravvivere dovevano rimanere nello spazio, per restare mobili ed eludere le numerose minacce della galassia finché i pianeti stessi non fossero stati liberi dalla peste o privi di popolazione.

Nel corso di generazioni, questi nomadi sopravvissuti hanno scavato tra le rovine del cataclisma e dai rottami hanno costruito e ricostruito le loro navi e le loro basi molte volte. Molti sono morti, ma altri sono sopravvissuti. Mentre non riuscirono a mantenere il livello di tecnologia che avevano un tempo e persero gran parte



dello scopo superiore che avevano un tempo, sapevano ancora molto. Hanno conservato la conoscenza di come viaggiare più veloce della luce, come esistere nello spazio, come estrarre le risorse di cui avevano bisogno e come costruire navi veloci e potenti che potessero risorse di cui avevano bisogno e di come costruire navi veloci e potenti che potessero proteggerli dalle numerose minacce che si trovavano ad affrontare. Per secoli hanno combattuto i loro vecchi nemici e infine tra di loro.

Col tempo persero la loro identità comune e si separarono in fazioni più piccole, ognuna con obiettivi diversi. Alcuni prevedevano ancora un futuro in cui sarebbero stati in grado di stabilire ancora una volta una galassia più ordinata, con pianeti colonizzati, commercio e un esercito organizzato. Altri, a causa delle prove subite o per le loro origini di nemici dell'Alleanza della Libertà, si preoccupavano più che altro di razzare, saccheggiare e distruggere ciò che era rimasto, fino a quando non sarebbero rimasti gli ultimi sopravvissuti di una galassia morente. Questi sono dunque i "pirati" come esistono alla fine dell'Era delle Ombre.

Sui pianeti, nel corso di molte generazioni, le perturbazioni sismiche e le pestilenze e le pestilenze si sono infine assopite, dando alla civiltà la possibilità di ristabilirsi. Le incursioni dei resti dell'Asse Shaktur diminuirono e i Craville divennero più rari, soprattutto grazie alle azioni dei "pirati". delle azioni dei "pirati" sopravvissuti nello spazio. Alla fine, le popolazioni planetarie si evolsero attraverso le generazioni fino a non essere più portatori delle piaghe o suscettibili ad esse. I sopravvissuti planetari sopravvissuti iniziarono a moltiplicarsi ancora una volta e, con l'aiuto di alcune storie rimaste e delle rovine dei loro storie rimaste e delle rovine dei loro antenati, ricostruirono un livello di base di tecnologia e iniziarono a sviluppare i loro mondi.

I sopravvissuti nello spazio erano abbastanza occupati a sopravvivere e a combattersi tra di loro che all'inizio la ripresa che si stava verificando sui pochi mondi ancora abitati passò inosservata, ma alla fine le navi esploratrici dei pirati scoprirono che i mondi che prima ritenevano tombe avevano ora l'inizio di nuove civiltà,



già con una popolazione in numero di gran lunga superiore ai sopravvissuti nello spazio, ma con una tecnologia molto più primitiva. La reazione dei pirati a questi nuovi pianeti scoperti fu varia e in alcuni casi li ignorarono semplicemente mentre si occupavano dei loro problemi. Nella maggior parte dei casi, però, hanno stabilito un contatto, in alcuni casi per commerciare in risorse e cibo, in altri per saccheggiare e prendere ciò che volevano in beni e schiavi per ripristinare il proprio numero e la propria prosperità.

È qui che ha inizio DW 2. Le civiltà planetarie hanno riacquisito una tecnologia sufficiente per tornare nello spazio, ma inizialmente solo all'interno dei loro sistemi. I pirati hanno una tecnologia migliore e conoscenza della galassia. Sono possibili due futuri. Il primo è quello in cui la civiltà planetaria si espande nello spazio e riacquista un po' della sua misura della loro antica gloria, scoprendo ciò che resta dei loro antenati perduti da tempo e antenati da tempo perduti e forse seguire le loro orme. Il secondo è un futuro molto diverso, in cui le fazioni piratesche sono in grado di gestire l'ascesa delle civiltà planetarie, di controllarle, di sfruttarle e di sopprimerle. Sfruttarle e sopprimerle per stabilire un tipo di ordine galattico completamente diverso. Ordine galattico. C'è forse anche un terzo percorso, in cui l'Alveare e altri resti dell'antico Asse di Shaktur riportano la galassia nell'oscurità.

L'inizio di DW 2, in breve, è una lotta per la sopravvivenza, un viaggio di scoperta e una battaglia continua per determinare il futuro della galassia. Il futuro della galassia. Sarà una galassia forte, unita e avanzata. Galassia forte, unita e avanzata, o rimarranno solo ceneri fumanti? Sono le vostre decisioni. Le vostre decisioni determineranno il destino del vostro popolo, di quelli con cui interagiscono e, molto probabilmente, della galassia nel suo complesso.

COME SI VINCE

Si vince facendo una delle seguenti operazioni, a seconda delle condizioni di vittoria scelte prima della partita:



1. Controllare una percentuale selezionata del territorio galattico totale.
2. Governare una certa percentuale della popolazione galattica.
3. Generare una certa percentuale dell'economia galattica.
4. Raggiungere il limite di tempo prestabilito per la partita.

Queste condizioni di vittoria sono normalmente combinate e confrontate con una soglia di vittoria. Il primo che raggiunge la soglia è il vincitore.

Inoltre, ci sono condizioni di vittoria specifiche per ogni razza che consentono di ottenere la vittoria giocando in base al background e alla trama di ogniuna delle possibili razze. Queste condizioni devono essere usate insieme con le condizioni di vittoria Territorio, Popolazione ed Economia, ma possono anche essere utilizzate da sole, a seconda delle preferenze.

In qualsiasi momento del gioco, si può premere V o cliccare sul pulsante Condizioni di vittoria che fa apparire la schermata delle condizioni di vittoria. Si tratta di una panoramica del proprio impero e di un confronto con gli altri imperi in termini di avanzamento della vittoria.



INIZIARE



TOUR DELL'INTERFACCIA E TUTORIAL

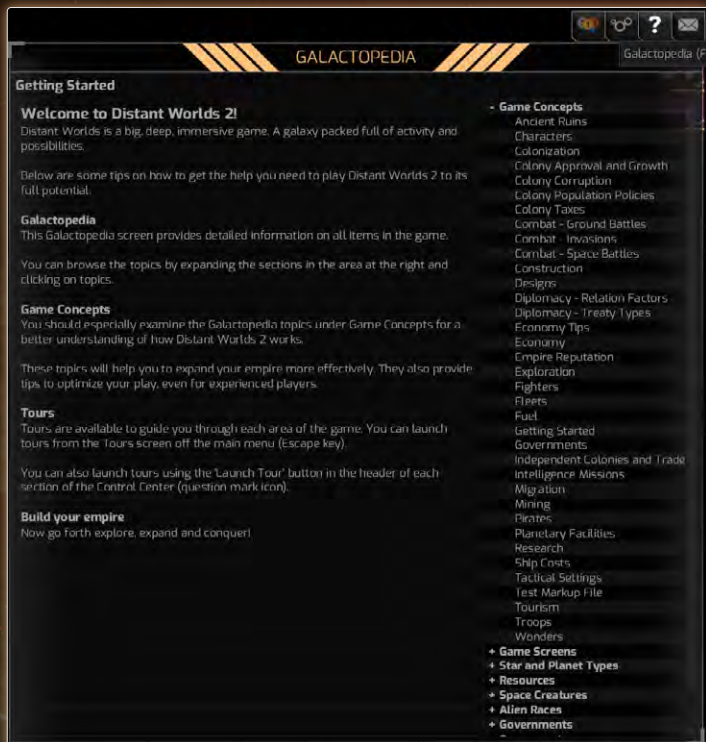
Quando si inizia una nuova partita in Distant Worlds 2, il gioco vi condurrà automaticamente attraverso i tutorial le esercitazioni di gioco. Consigliamo vivamente di seguirli tutti in dettaglio per imparare a usare l'interfaccia. È possibile riattivarli in qualsiasi momento facendo clic sul pulsante Menu di gioco e poi su Tour.

GALACTOPEDIA

La lettura della Galactopedia, in particolare dell'intera sezione di gioco, è fondamentale per capire come funzionano le cose in Distant Worlds 2.

Ci sono concetti spiegati nella Galactopedia che non sono stati spiegati in modo esauriente in questa sede. spiegati in questa sede, perché il presente manuale è destinato a integrare e non a sostituire la Galactopedia. questo manuale è destinato a integrare e non a sostituire la Galactopedia. Assicuratevi di dare un'occhiata alla Galactopedia ogni volta che si scopre che qualcosa nel gioco non è chiaro o non è spiegato nel manuale.

Una volta iniziata una nuova partita, è possibile accedere alla Galactopedia cliccando sul pulsante "?" in alto a destra o utilizzando il tasto F1.



INIZIO DI UNA NUOVA PARTITA

Fare clic su "Inizia una nuova partita" per iniziare una nuova partita.

La prima scelta è quale epoca e quale tipo di impero giocare.

⚠️ ⚠️ Per la vostra prima partita, vi consigliamo di mantenere le impostazioni predefinite, con l'eccezione della scelta della fazione e del governo che pi vi aggradano.

Giocare una partita con le impostazioni predefinite dovrebbe aiutarvi a capire quali impostazioni modificare in futuro.

RACCOMANDAZIONI GENERALI

Nelle partite future sarà possibile personalizzare molti aspetti della galassia e della situazione di partenza, del livello di difficoltà e di qualsiasi altro aspetto che può influenzare fortemente il tipo di partita, comprese le condizioni di vittoria. Se volete più conflitti, aumentate l'impostazione Aggressività e aggiungete più pirati, creature spaziali e imperi. Se invece volete concentrarvi sull'espansione pacifica e sul commercio, mantenete l'aggressività più bassa e diminuite il numero di pirati, creature spaziali e imperi.

Tutte queste impostazioni hanno un grande impatto nel determinare l'esperienza di gioco. Assicuratevi di impostarle secondo le vostre preferenze e provate diverse impostazioni se se non avete ancora trovato la combinazione giusta per il vostro stile di gioco.

Per un gioco più impegnativo, considerate di aumentare la Difficoltà e di impostare l'Espansione degli altri imperi su "Giovane", con un livello tecnologico più alto del vostro, mentre il vostro è impostato su "Avvio", nelle seguenti schermate di impostazione.



FORMA E DIMENSIONE DELLE GALASSIE

Una nota importante è che alcuni tipi di galassie, in cui ci sono più tra gli anelli o gli ammassi di stelle o un maggior numero di nebulose, renderanno necessaria una migliore tecnologia di Iperguida, poiché in DW2 ogni Iperguida ha una portata massima per un singolo salto.

Le nebulose rappresentano una nuova sfida in DW2. Queste rappresentano parti della galassia che rallentano il viaggio con l'iperguida a vari livelli e possono persino disabilitare le navi, distruggerle o prosciugarne l'energia. Per impostazione predefinita, le navi eviteranno queste aree fino a quando non disporranno di iperguida, scudi ionici e difese migliori per poter affrontare eventuali danni causati dalle tempeste.

Anche le dimensioni della galassia e il numero di imperi sono importanti per le prestazioni. I Pc che si avvicinano alle specifiche minime raccomandate, otterranno risultati migliori con galassie più piccole, meno stelle e meno imperi. Sistemi di gioco di fascia alta con CPU veloci, GPU e molta memoria per eseguire DW 2 su un'unità SSD veloce, sono raccomandati per le galassie più grandi di 2000 stelle, settori 10x10 e il numero massimo di imperi.

IMPOSTAZIONI DELLA GALASSIA

Regolare l'Espansione della Galassia e il suo Livello tecnologico, è un modo semplice per migliorare la posizione di partenza dell'impero dell'IA. Si noti che è possibile definire questo aspetto in dettaglio per ogni impero IA in una schermata successiva.

Visibilità della ricerca e Percorso di ricerca sono nuove opzioni in DW2. Per impostazione predefinita, si vedranno solo le ricerche dell'impero IA, oltre che solo i prossimi progetti di ricerca che si collegano direttamente a quelli già ricercati. Impostando questa opzione su Tutti i progetti visibili, si potrà sempre vedere l'intero albero delle ricerche. Il percorso di ricerca è impostato di default su Casuale, il che significa che alcuni progetti possono avere collegamenti e percorsi diversi da una partita all'altra e che alcuni progetti possono essere scollegati



e non disponibili attraverso la normale ricerca (anche se possono comunque essere acquisiti attraverso l'esplorazione, lo spionaggio o il recupero). L'opzione Percorsi fissi significa che tutti i progetti saranno collegati e allo stesso modo in ogni partita.

MINACCE

È possibile regolare i Pirati e le Creature spaziali in base al proprio stile di gioco. I pirati sono una minaccia molto attiva nelle fasi iniziali della partita, ma che può anche essere negoziata. Le creature spaziali sono generalmente territoriali e non si spostano molto e finché si evitano le loro postazioni (che possono contenere risorse importanti), il pericolo che rappresentano è limitato. L'eccezione è il Gravillex, che di tanto in tanto vaga tra le stelle e attacca tutte le navi e le basi che trova nei paraggi.

COLONIZZAZIONE

La schermata successiva consente di personalizzare il comportamento della colonizzazione e del territorio. Le prime due impostazioni consentono di regolare la prevalenza di pianeti colonizzabili e di vita aliena pianeti colonizzabili e di vita aliena indipendente.

Il raggio d'influenza delle colonie determina la dimensione del territorio che una colonia abitata influenza. Questo intervallo determina i "confini" della vostra sfera d'influenza in DW2.



Infine, i limiti del raggio d'azione della colonizzazione permettono un'ulteriore limitazione, oltre a quella del carburante, su quanto dalle sue colonie esistenti, un impero può colonizzare e sostenere un nuovo pianeta. Più questo limite è alto, più gli imperi si disperdono o si separano in fazioni indipendenti.

Più è basso, più saranno contigui e concentrati.

LA TUA RAZZA



La schermata successiva vi permette di scegliere la vostra razza tra le sette razze inizialmente giocabili in DW2. Ogni razza ha una serie di abilità, tra cui tecnologie uniche, eventi e bonus speciali, tipi di governo specifici, bonus alle risorse strategiche e bonus, condizioni di vittoria (se le condizioni di vittoria specifiche della razza sono abilitate). I possibili stili di gioco derivanti dalle combinazioni di razze, governi e ambientazioni della galassia sono pressoché illimitate. Queste caratteristiche sono riassunte in una tabella nelle pagine seguenti. Il passo successivo è quello di personalizzare l'impero: il suo nome, la sua bandiera e il suo tipo di governo.

GOVERNI E RAZZE

Ci sono 7 razze giocabili tra cui scegliere all'inizio di una nuova partita. Ci sono anche 13 razze aggiuntive non giocabili, che possono essere scoperte su mondi indipendenti. Ogni razza ha le sue caratteristiche uniche, pregiudizi, vantaggi e svantaggi rispetto alle altre.

Le vostre relazioni diplomatiche con gli altri imperi saranno influenzate sia dalla loro razza che da quella degli altri giocatori. La scelta della razza, per le sue implicazioni diplomatiche e di altro tipo, può influenzare profondamente l'esito della partita e dovrebbe quindi essere parte integrante della propria strategia. Ad esempio, se le condizioni di vittoria sono quelle di un determinato livello di popolazione, è vantaggioso scegliere una razza che si riproduce velocemente. Segue un breve elenco delle principali caratteristiche di ogni razza; una trattazione di ciascuna di esse è disponibile anche nella Galactopedia.

Innanzitutto, le fazioni giocabili:

NOME E STILE DI GIOCO PRIMARIO	CARATTERISTICHE GENERALI	TECNOLOGIE ESCLUSIVE	TIPOLOGIA DI GOVERNO E CONDIZIONI DI VITTORIA
Ackdariano (Industriosi ed Efficienti Costruttori)	Anfibi, Pianeti Oceanici e Oceanici profondi, si riproducono al 6% (default), neutrali e cauti, in qualche modo affidabili, dotati di scienziati, maestri ingegneri dello scafo.	TurboThruster (Motori efficienti), Piloti caccia (Fast Interceptors), Bombardieri a ondate Bombardieri veloci)	Governo speciale Tecnocrazia, Anche: preferita: Repubblica Desidera controllare Colonie oceaniche e costruire le navi più grandi. Non adatto alla colonizzazione di Pianeti desertici
Boskara (Conquistatori senza scrupoli Disonesti)	Insettoidi, Pianeti vulcanici e sulfurei, si riproducono al 8%, estremamente aggressivi, sconsiderati, molto inaffidabili, forte classe di guerrieri, pessimi diplomatici	Torpedini di fuoco (Torpedo ad alta energia), Armatura temprata (Migliore armatura reattiva), Blaster al plasma Plasma (Impulsi a danno elevato)	Governo speciale: Alveare senziente Inoltre Preferito: Dittatura Militare Distruggere le navi nemiche, basi e truppe nemiche, schiavizzare o sterminare il loro popolo, controllare i loro mondi.
Haakonish (Mercanti egoisti Xenofobi)	Rettiliani, Pianeti con Terreni paludosi o Foresta di mangrovie. Si riproducono al 5% Aggressivi, inaffidabili, xenofobi e abili manipolatori, padroneggiano l'iperspazio e ingegneri gravità	Cella combustibile ultradensa (maggiore autonomia) Raggi gravitazionali a lungo raggio. Campo stellare e generatore stellare di difesa	Governo Speciale: Gilda mercantile Preferito : Feudalesimo Spionaggio di successo e controspionaggio Commercio, Controllo Risorse limitate Navi militari più grandi

Umani (Curiosi esploratori astuti)	Umanoidi, Pianeti continentali, foreste e praterie. Si riproducono al 6%, aggressivi, adattabili, astuti e avventurosi. Scienziati di talento. Spie e diplomatici	Caccia Gyrfalcon (Intercecano con precisione) Missili Bulwark (punto di difesa) cannoni ad alta velocità di fuoco	Governi preferiti: Repubblica e Democrazia Controllare le colonie, stringere alleanze, essere vittoriosi in guerra, Costruire Commercio e turismo
Mortalen Guerrieri Disciplinati Aggressivi	In parte Mammiferi, in parte rettili Pianeti rocciosi, desertici/savana, sabbiosi. Si riproducono al 5%, molto aggressivi, molto affidabili, forte classe di guerrieri, scarsi diplomatici, Maestri d'Arma e Ingegneri delle armature	Navi manovrabili Vettore rapido Propulsori (più manovrabili), Siluri a impuls (maggiore velocità di fuoco dell'energia Torpedini), Sensori Multilock (Miglioramento puntamento)	Governi preferiti: Dittatura Militare Feudalesimo Avere i migliori Ammiragli e Generali, Distruggere le truppe nemiche, soggiogare i loro imperi e conquistare le loro colonie
Tee'kan (commercianti pacifici altruisti che prestano soccorso)	Simili a Roditori. Pianeti sabbiosi, Desertici, Savana, Rocciosi, si riproducono al 7%, passivi e accondiscendenti, ma avventurosi, industriosi minatori, commercianti recuperatori, costruttori veloci e armeggiatori.	Navette ZimZip (Velocità migliorata/ Difesa e attacco caccia), bombe a ioni bombe ioniche (armi ad area Ion Area Weapons), Raggio rampino (Raggio traente a lungo raggio)	Governo speciale: Gilda commerciale Anche preferito: Monarchia Guadagnare denaro attraverso commercio e l'economia privata, evitare conflitti. Annientare le odiate lumache di sabbia Navi militari più piccole, Navi civili più grandi, Costruttori veloci Buoni commercianti Alto tasso di migrazione
Zenox (Secretivo Difensivi Lorekeepers)	Felini, Tundra glaciale, Ghiaccio e pianeti ghiacciati si riproducono al 5%, molto prudenti, maestri dello scudo ingegneri, talentuosi spie, maestri influenzatori	Scudi Megatron Z4 Scudi (Migliorato Velocità di ricarica Scudi), Cristallo Sensori (Migliorato Corto raggio breve raggio), Raggi stellari Stelle (Armi a raggi precise)	Governi preferiti: Monarchia Democrazia Esplorare la galassia e controllare le colonie con le rovine, mantenere vittime militari al minimo, costruire l'Archivio Galattico Meraviglia, Conoscenza di altri luoghi storici luoghi storici

In secondo luogo, le Fazioni Indipendenti:

Si prega di notare che in Distant Worlds 2, gli Indipendenti non diventeranno imperi a sé stanti, ma sono aperti alla diplomazia, commercio e alla conquista. Possono fornirvi le risorse mancanti attraverso il commercio, ma anche se li integrate nel vostro impero attraverso mezzi pacifici o militari, in numero sufficiente possono garantire al vostro impero i loro bonus unici e i modificatori di colonizzazione. Questa tabella si concentra sui bonus che si possono ottenere integrando un determinata fazione indipendente nel vostro impero.

NOME DELLA FAZIONE INDIPENDENTE E TASSO DI RIPRODUZIONE	BONUS DI COLONIZZAZIONE	BONUS IMPERO
Atuuk ; 8%	Foresta +10%.	Felicità della colonia +5%, Crescita della popolazione +10%, Tasso di reclutamento truppe +10%, Abbordaggio Forza di difesa +10%
Dhayut ; 5%	Deserto Savana +20%, Sabbia Deserto +10%, Deserto roccioso +5%, Qualità minima Deserto sabbioso e Savana desertica 45%, Deserto roccioso 40%	Ricerca Hyperdrive +10%, Guerra Riduzione della stanchezza +15%, Forza dell'attacco al suolo +10%
Gizurean ; 9%	Deserto sabbioso +25%, Deserto roccioso e vulcanico +15%, Savana desertica +5%, Qualità minima Qualità Deserto sabbioso, Vulcanico, Savana desertica 45%, Deserto roccioso 40%	Difesa della colonia +20%, Riduzione della corruzione della colonia +15%, Tasso di recupero delle truppe +10%
Ikkuro ; 5%	Foresta +5%	Tasso di recupero delle truppe +10%, Controllo dei danni +20%, Cura della peste +20%, Contenimento della peste +20%
Ketarov ; 7%	Praterie+10%	Spionaggio +20%, Controspionaggio Spionaggio +10%, PsyOps +10%, Qualità delle spie +25
Kiaidian ; 5%	Foresta +5%	Tutte le ricerche +10%, Diplomazia +10%, Focalizzazione scansione +10%, Contromisure +10%

Naxxilian ; 5%	Tundra di Ghiaccio +15%, Ghiaccio +10%, Ghiaccio di qualità minima, Tundra 40%, Ghiaccio perenne 45%	Forza della fanteria reclutata +20%, Forza d'attacco al suolo +10%, Possibilità di apparire Generali +10%, Qualità generale +15%
Quameno ; 6%	Oceano+15%, Oceano profondo +5%,Qualità minima Oceano profondo 45%	Ricerca sul reattore +10%, Diplomazia -10%, Evasione scansione +15%
Securan ; 8%	Savana desertica +25%, Deserto roccioso +10%, Deserto sabbioso +5%; Qualità minima Deserto Savana e Sabbioso 45%	Diplomazia+10%, Reddito da turismo +10%, Felicità delle colonie +5%
Shandar ; 6%	Vulcanico +30%, Zolfo Vulcanico e Carbonifero +20%, Qualità minima Vulcanica 40%, Vulcanica solforosa e carbonifera 45%	Felicità della colonia +5%, Riduzione della corruzione della colonia+10%, Tasso di estrazione mineraria +10%, Armatura Forza +10%
Sluken ; 6%	Palude e foresta di mangrovie +10%	Ricerca motori +10%, Contenimento peste+20%, Tasso di recupero delle truppe+25%, Esperienza Truppe +20%
Ugnari ; 6%	Tundra ghiacciata +20%, Ghiaccio+10%, Qualità minima Tundra ghiacciata e Ghiaccio perenne 45%	Reddito da commercio +10%, Individuazione dei bersagli +10%, Corruzione della colonia Riduzione -5%, Ricerca dei sensori +10%
Wekkarus ; 6%	Oceano +10%, Oceano profondo +15%, Qualità minima Oceano profondo 45%	Velocità di ricarica dello scudo +10%, Aumento del danno delle armi+10%, Ricerca sulle costruzioni +10%, Ricerca scudi +10%

Oltre a selezionare una razza, è possibile selezionare il suo tipo di governo. Allo stesso modo, ogni tipo di governo presenta vantaggi e svantaggi unici, da tenere in considerazione quando si formula una strategia.

I cinque tipi di governo di base sono disponibili per tutte le razze e sono democrazia, repubblica, feudalesimo, monarchia e dittatura militare.

Tre tipi di governo sono disponibili solo per alcune razze: la gilda mercantile, la tecnocrazia e la mente alveare. Infine, due antichi governi devono essere riscoperti nel corso della trama prima di diventare disponibili: la Via degli Antichi e la Via delle Tenebre.



Ogni razza, come già detto, ha le sue tendenze e le sue preferenze. Per questo è ancora più importante considerare la razza e il tipo di governo alla luce l'uno dell'altro.

Ogni forma di governo può influenzare una serie di fattori in modo positivo o negativo. positivamente o negativamente, tra cui:

- ▶ Felicità - l'indice di gradimento dell'impero in ciascuna delle vostre colonie
- ▶ Tasso di crescita della popolazione in ogni colonia
- ▶ Attrito di guerra
- ▶ Velocità di ricerca
- ▶ Livelli di corruzione
- ▶ Costi di manutenzione di navi, basi e truppe
- ▶ Tasso di reclutamento e recupero delle truppe nelle colonie
- ▶ Redditi da commercio e turismo

Ogni tipo di razza e governo ha amici e nemici naturali.

Pertanto, è necessario scegliere la razza e il governo con saggezza perché influenzerà la diplomazia nel corso del gioco. Anche se la razza e il tipo di governo non sono tutto quando si tratta di diplomazia, ma sono fattori importanti che possono rendere le relazioni diplomatiche significativamente più facili o più difficili.

Di seguito viene riportato un breve confronto tra i vari tipi di governo. Per maggiori dettagli, consultare la Galactopedia di gioco.



Democrazia	Vantaggi: felicità, crescita della popolazione, tutte le ricerche, il turismo e il commercio. Svantaggi: controspionaggio, logoramento di guerra, reclutamento delle truppe e recupero Amici naturali: via degli antichi, democrazia, repubblica, gilda mercantile, gilda. Rivali naturali: dittature militari, via delle tenebre, feudalesimo, dittatura militare, dittatura militare
Feudalesimo	Vantaggi: costi di manutenzione delle navi e delle truppe, reclutamento e recupero delle truppe, logoramento della guerra, armi e reclutamento e recupero delle truppe, logoramento di guerra, ricerca di armi e truppe. Svantaggi: felicità, crescita della popolazione, diplomazia, tutte le ricerche, corruzione, tasso di estrazione mineraria, turismo Amici naturali: feudalesimo, monarchia, dittatura militare, gilda mercantile, gilda. Rivali naturali: mente alveare, via delle tenebre, via degli antichi, democrazia, repubblica
Mente Alveare	Vantaggi: corruzione, stanchezza per la guerra, felicità, crescita della popolazione, controspionaggio, reclutamento e recupero di truppe, manutenzione di truppe, navi e strutture. manutenzione di navi e strutture. Svantaggi: diplomazia, tutte le ricerche, reddito da turismo e commercio. Amici naturali: menti alveari, via delle tenebre, dittatura militare. Rivali naturali: democrazia, repubblica, feudalesimo, via degli antichi, gilda mercantile, tecnocrazia
Gilda Mercantile	Vantaggi: diplomazia, ricerca sulle costruzioni, tutte le ricerche, tasso di estrazione mineraria, manutenzione di navi e strutture, entrate commerciali, entrate dalle colonie Svantaggi: controspionaggio, felicità delle colonie, corruzione Amici naturali: gilda mercantile, via degli antichi, democrazia, repubblica, tecnocrazia. Rivali naturali: via delle tenebre, dittatura militare, mente alveare, feudalesimo.
Dittatura Militare	Vantaggi: logoramento di guerra, controspionaggio, ricerca di armi e truppe, reclutamento e recupero di truppe, manutenzione di truppe, navi e strutture, tasso di estrazione mineraria. Svantaggi: diplomazia, felicità, corruzione, reddito da turismo e commercio. Amici naturali: dittatura militare, monarchia, feudalesimo, tecnocrazia, mente alveare Rivali naturali: repubblica, democrazia, gilda mercantile, via degli antichi, via delle tenebre.



Monarchia	Vantaggi: logoramento di guerra, controspionaggio, reclutamento e recupero truppe, manutenzione delle truppe, delle navi e delle strutture. Svantaggi: felicità, corruzione Amici naturali: monarchia, feudalesimo, tecnocrazia, dittatura militare Rivali naturali: mente alveare, via delle tenebre, democrazia, repubblica, via degli antichi, degli antichi
Repubblica	Vantaggi: crescita della popolazione, felicità, diplomazia, tutte le ricerche, corruzione, reddito da turismo e commercio Svantaggi: logoramento di guerra, controspionaggio, reclutamento e recupero truppe, manutenzione truppe. e recupero, mantenimento delle truppe Amici naturali: via degli antichi, repubblica, democrazia, mercantile gilda Rivali naturali: via delle tenebre, dittatura militare, mente alveare, feudalesimo, monarchia, tecnocrazia
Tecnocrazia	Vantaggi: tutte le ricerche, controspionaggio, corruzione Svantaggi: felicità, crescita della popolazione, tasso di estrazione mineraria Amici naturali: tecnocrazia, via degli antichi, repubblica, democrazia, gilda mercantile Rivali naturali: via delle tenebre, mente alveare, feudalesimo, militare dittatura militare
Via delle Tenebre	Rivelata attraverso l'esplorazione e gli eventi della storia nel gioco.
Way of the Ancients	Rivelata attraverso l'esplorazione e gli eventi della storia nel gioco.

Durante il gioco, è possibile cambiare governo in qualsiasi momento accedendo alla scheda.

Governo dell'Impero, anche se bisogna tenere presente che i cambiamenti di governo possono causare instabilità e infelicità.

LA VOSTRA SITUAZIONE DI PARTENZA

La durezza o la fecondità del vostro sistema di origine, il grado di espansione che il vostro impero ha già raggiunto all'inizio del gioco, il livello tecnologico iniziale del vostro impero e la sua posizione iniziale nella galassia possono essere configurati qui.

Note importanti: Con il livello di Sistema Abitativo Normale o superiore, il vostro Sistema Abitativo avrà tutte le risorse iniziali necessarie e un pianeta domestico di buona qualità.



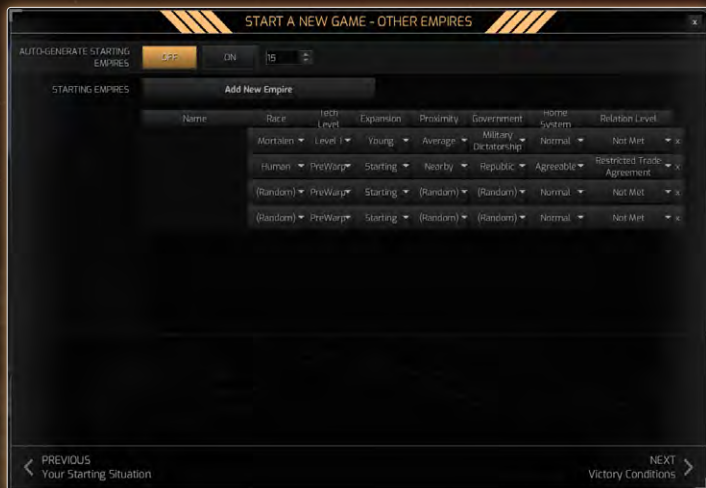


Al di sotto del livello Normale, potrebbero mancare delle risorse chiave nel vostro sistema natale, il che vi costringerà a fare attenzione e a razionare maggiormente le vostre risorse fino a quando non riuscirete a esplorare altri sistemi stellari e trovare tutte le risorse necessarie alla vostra economia.

- ▶ ▶ Un livello tecnico inferiore a 1 significa che inizierete con nessuna iperguida o con prototipi di iperguida che sono limitati nel raggio d'azione ai viaggi all'interno del sistema.
- ▶ ▶ La scelta della posizione di partenza in alcune Forme della Galassia può giocare un ruolo importante nel determinare quante nebulose e tempeste saranno presenti nei pressi del vostro impero.

ALTRI IMPERI

Questa schermata consente di specificare i vostri avversari: il loro numero, i loro nomi, le loro dimensioni e razze, i tipi di governo, la vicinanza al vostro sistema natale, i loro livelli tecnologici di partenza e le loro relazioni iniziali con voi. Se non avete preferenze sugli avversari,



potete scegliere di specificare semplicemente un certo numero di imperi IA e automatizzare la loro creazione, oppure aggiungere imperi specifici ma mantenere la maggior parte o tutte le variabili impostate su Casuale. In questo modo si ha una grande flessibilità nel determinare il tipo di avversari da affrontare e il modo in cui si svolgerà la partita.

Valgono le stesse importanti note della sezione precedente riguardanti la qualità del Vs Quartier Generale e il Livello Tecnico di partenza.

Se si specifica un Antico Impero con Livello Tecnico 0, esso può avere molti sistemi, ma inizialmente non sarà in grado di viaggiare tra di essi. Sugeriamo vivamente un Livello Tecnico di 1 o superiore per qualsiasi Impero che inizi con un livello di Espansione superiore a quello di partenza.

È possibile creare una galassia con razze interamente pacifiche e passive, dove il gioco sarà incentrato sul commercio e sulla vittoria economica.

È altrettanto possibile creare una galassia in cui poche razze si scontrano con una razza aliena ben consolidata e molto ostile,

e praticamente qualsiasi combinazione intermedia. La possibilità di generare automaticamente gli avversari generati automaticamente mantiene il mistero, dato che li scoprirete con l'esplorazione. esplorazione, ma una galassia personalizzata spesso vi darà una galassia personalizzata vi darà spesso una migliore garanzia del tipo di gioco che preferite.

CONDIZIONI DI VITTORIA



L'ultima schermata prima dell'inizio del gioco è quella delle Condizioni di vittoria. Qui si può decidere "come vincere" (vedere la sezione Come vincere in questo manuale). È possibile scegliere non solo i criteri con cui viene decisa la partita, ma anche il livello di dominanza di questi criteri che determinano la vittoria.

Si può anche scegliere di far sì che le condizioni di vittoria si applichino solo dopo un certo periodo di tempo; in questo modo, la partita non finirà prematuramente nelle prime fasi del gioco, quando l'equilibrio del potere di potere spesso fluttuano in modo selvaggio.

La soglia di vittoria è il totale cumulativo dei criteri scelti che deve per ottenere la vittoria. È anche possibile scegliere di disattivare la trama principale (generale), che comprende alcuni luoghi ed eventi legati all'antica galassia, che non sono specifici di una particolare fazione. Si può anche scegliere di disattivare le trame specifiche delle razze, che aggiungono numerosi eventi per ogni fazione giocata per fornire indizi sulla loro storia antica, nonché la possibilità di scoprire il loro antico mondo natale. Gli eventi delle colonie sono in gran parte vari disastri inaspettati che possono colpire le vostre colonie e in genere aumentano un po' la sfida del gioco. L'attivazione delle trame può rendere il gioco molto più emozionante, soprattutto nella fase di esplorazione, ma per il gioco sandbox puro o per le giochi moddati, si consiglia di disattivarle. Una volta effettuate le selezioni, il gioco ha inizio! Si prega di notare che le galassie di dimensioni maggiori possono richiedere molto tempo per essere generate.

CARICARE IL GIOCO

Fare clic sul pulsante Carica partita per visualizzare l'elenco delle partite salvate in precedenza. Da questo elenco è possibile caricare e continuare una partita salvata.

SETTAGGI

Fare clic sul pulsante Impostazioni per modificare le impostazioni principali del gioco.

Sono disponibili numerose impostazioni che consentono di personalizzare il funzionamento dell'interfaccia. Queste includono:

- ▶ ▶ Scala dell'interfaccia e temi dei colori dell'interfaccia
- ▶ ▶ Mappature dei tasti
- ▶ ▶ Velocità di scorrimento e zoom
- ▶ ▶ Funzionalità di trascinamento con clic
- ▶ ▶ Scorrimento dei bordi dello schermo



- ▶ ▶ Opzioni di rotazione della telecamera
- ▶ ▶ Salvataggio automatico delle impostazioni
- ▶ ▶ Ripristino del tour
- ▶ ▶ Opzioni grafiche/di visualizzazione
- ▶ ▶ Opzioni audio/musica
- ▶ ▶ Scala dei simboli della mappa galattica e quali simboli mostrare

L'INTERFACCIA UTENTE DI BASE

Consultare le guide e le esercitazioni del gioco, che dovrebbero apparire all'avvio della prima partita. Si consiglia di leggerli tutti di tutti i tour e le esercitazioni prima di iniziare a giocare. Oltre al tour principale, molti altri menu e schermate dell'interfaccia hanno i loro tour, che si possono raggiungere facendo clic sui pulsanti "?" in alto a destra di ogni sezione. In questo manuale non tratteremo tutte le informazioni contenute in questi tour ma tratteremo alcune aree che non sono state incluse o che che richiedono ulteriori spiegazioni per essere comprese appieno.

SUGGERIMENTI PER L'INTERFACCIA

Alcuni suggerimenti utili per l'interfaccia:

- ▶ ▶ Con una nave o una flotta selezionata, è possibile tenere premuto il tasto destro del mouse su qualsiasi oggetto del gioco per ottenere un elenco sensibile al contesto delle missioni manuali disponibili per quella nave o flotta.
- ▶ ▶ Assegnare qualsiasi elemento selezionato ai tasti di scelta rapida 0-9. Usare Control (Numero) per assegnare la voce attualmente selezionata al tasto di scelta rapida. Premere una volta il tasto di scelta rapida per selezionare l'elemento, premere di nuovo per spostare la vista sull'elemento.
- ▶ ▶ È possibile modificare il funzionamento del trascinamento del mouse nella schermata Impostazioni di gioco (tasto /). È possibile scegliere tra lo spostamento della visuale (default) o la selezione delle navi.



- ▶ ▶È possibile modificare il funzionamento della rotazione della telecamera con il mouse nella schermata Impostazioni di gioco (tasto $\backslash$ Scegliere tra il tasto centrale del mouse (predefinito) o il tasto destro del mouse.
- ▶ ▶È possibile attivare o disattivare la panoramica dei bordi dello schermo nella schermata Impostazioni di gioco (tasto $\backslash$).
- ▶ ▶Per selezionare più navi, tenere premuto il tasto Ctrl mentre si fa clic su di esse o le si o trascinandole. È anche possibile selezionare più navi da qualsiasi elenco di navi di stato usando i tasti Ctrl e Maiusc (ad esempio, l'elenco delle navi militari)
- ▶ ▶Zoomare rapidamente su qualsiasi sistema stellare esplorato dalla vista della galassia facendo doppio clic sulla stella.
- ▶ ▶Per ingrandire rapidamente l'elemento selezionato, fare doppio clic sull'area di intestazione del pannello di selezione o premere il tasto Backspace. È possibile scorrere le impostazioni dell'automazione per la nave selezionata utilizzando il tasto = chiave.
- ▶ ▶Navigare in avanti e indietro nella cronologia del Pannello di selezione utilizzando i tasti freccia sinistra e destra.
- ▶ ▶Per selezionare più navi, tenere premuto il tasto Ctrl mentre si fa clic su di esse o si o trascinandole. È anche possibile selezionare più navi da qualsiasi elenco usando i tasti Ctrl e Shift (ad esempio l'elenco delle navi militari).
- ▶ ▶Sfogliare tutte le vostre colonie nel Pannello di selezione usando il tasto C. Andare all'Indietro usando Shift-C.
- ▶ ▶Passare in rassegna tutte le Flotte nel Pannello di selezione usando il tasto F. Andare all'Indietro usando Shift-F.
- ▶ ▶Passare in rassegna tutti i cantieri nel pannello di selezione usando il tasto Y. Andare all'Indietro usando Shift-Y.
- ▶ ▶Passare a tutte le navi da costruzione nel Pannello di selezione usando il tasto U. Andare all'Indietro usando Shift-U.



- ▶ ▶ Passare in rassegna tutte le navi da esplorazione nel pannello di selezione usando il tasto X. Andare all'indietro usando Shift-X.
- ▶ ▶ Passare in rassegna tutte le navi militari nel pannello di selezione usando il tasto M. Andare all'indietro usando Shift-M.
- ▶ ▶ È possibile modificare il funzionamento del trascinamento del mouse nella schermata Impostazioni di gioco (tasto /). È possibile scegliere tra lo spostamento della visuale (default) o selezionare le navi.
- ▶ ▶ Inoltre, si tenga presente che la maggior parte delle scorciatoie da tastiera può essere possono essere riconfigurate in base alle proprie preferenze all'interno delle Impostazioni di gioco.

CONCETTI E CARATTERISTICHE CHIAVE DEL GIOCO

Prima di iniziare a giocare a DW 2, è necessario comprendere alcuni concetti importanti, che sono in qualche misura unici per Distant Worlds 2 e che lo distinguono da molti altri giochi simili.

L'AUTOMAZIONE, IL VOSTRO MIGLIORE AMICO

Un principio fondamentale di DW 2 è il concetto di giocare a modo vostro. Potete scegliere cosa volete gestire da soli, cosa preferite automatizzare, da soli, ciò che preferite automatizzare e ciò che volete controllare da soli, ma con consigli occasionali per guidarvi. Per capire e godere appieno di DW 2, è necessario comprendere come funzionano l'automazione, il controllo manuale, le impostazioni dei criteri e i consiglieri. Se imparate questo concetto, potrete liberare completamente le possibilità che DW 2 vi offre. Se si saltano queste nozioni, ci si può ritrovare a lottare contro l'automazione predefinita e essere frustrati. Capire l'automazione e come toglierla di mezzo quando non la si vuole e come usarla al meglio quando lo si vuole, può davvero rendere DW 2 un gioco molto più semplice, dall'inizio alla fine.



Ricordate che dipende da voi: tutto ciò che volete controllare, potete farlo. Investendo un po' di tempo nell'apprendimento delle opzioni di automazione, vi darà molti frutti, in quanto potrete adattare il gioco ai vostri desideri.

Potete concentrare il vostro gioco sul controllo di una sola nave oppure potete controllare tutto in un impero stellare che si estende su un'intera galassia. Sta a voi decidere quanto volete gestire e quale gioco vi interessa di più.

Ci sono diversi livelli chiave di automazione e modi di usare l'automazione, di cui parleremo qui di seguito:

1. Impostazioni di automazione a livello di impero
2. Impostazioni della politica per regolare con precisione l'automazione dell'impero.
3. Guida attraverso le code di priorità globali che permettono di dirigere l'automazione verso i vostri obiettivi senza dover prendere il pieno controllo
4. Impostazioni di automazione a livello di oggetto che consentono di prendere mondi, navi, flotte, personaggi, ecc. e di escluderli completamente dall'automazione o di regolare la loro guida a un livello molto più dettagliato.
5. L'automazione a livello di schermata, come i consigli incorporati nelle schermate di ricerca o di progettazione delle navi

IL MENU DELLE IMPOSTAZIONI DELLE POLITICHE E L'EMPIREO AUTOMAZIONE

Uno dei menu più importanti dell'intero gioco è il menu Impostazioni politiche, situato nel menu dell'Impero in alto a sinistra. Qui troverete tutti gli strumenti che vi permetteranno di personalizzare l'automazione del gioco a vostro piacimento.

Oltre alla possibilità di impostare una qualsiasi delle aree di gioco principali su automazione completa, consiglio o controllo manuale, ci sono molte altre impostazioni più dettagliate





che consentono di guidare l'automazione e i consiglieri e i vostri consulenti in modo che anche quando gestiscono le cose per voi, le loro azioni siano sempre più in sintonia con i vostri desideri. Le impostazioni dei criteri sono impostate su valori predefiniti ragionevoli* per la prima partita e raccomandiamo di lasciarle inizialmente così come sono. Ci sono anche alcune configurazioni alternative tra cui scegliere di seguito elencate.

Esperto (Nessuno) - Mette tutto sotto il vostro controllo manuale

Regola in assenza (Completa) - Automatizza tutto. È comunque necessario regolare le impostazioni dei criteri per guidare l'automazione, come spiegato di seguito. Se volete lasciare che il gioco si svolga da solo senza alcun intervento, dovrete anche selezionare "Sopprimi messaggi a comparsa" nelle Impostazioni di gioco.

Espansione - Permette di concentrarsi sulla colonizzazione, la costruzione, la realizzazione di strutture e la diplomazia (con i consigli), automatizzando tutto il resto.

Guerra e combattimenti - Controllate lo spionaggio, la diplomazia legata alla guerra e le decisioni sugli attacchi militari, mentre automatizzate il resto.

Diplomazia - Controllate la diplomazia e lo spionaggio, tutto il resto è automatizzato.

Maestro delle Spie - Controlla lo Spionaggio e i doni diplomatici, tutto il resto è automatizzato.

Se mentre giocate ricevete un consiglio o un'automazione che non condividete, se potete per vedere se è possibile perfezionarle in modo che corrispondano meglio alle proprie preferenze, prima di decidere di prendere il controllo manuale. Ad esempio, se pensate che il vostro Impero dovrebbe avere più porti spaziali, aumentando la Priorità dello spaziorporto nelle Impostazioni della politica di costruzione, l'aumento della priorità dello spaziorporto indicherà ai vostri consiglieri e all'automazione delle costruzioni che questo è importante per voi. In alternativa, potreste voler automatizzare le parti di Diplomazia dedicate ai regali e alla negoziazione dei trattati, ma riservare a voi stessi la dichiarazione di guerra.

Forse ritenete che il vostro controspionaggio sia troppo debole e volete dargli maggiore priorità? Tutto questo e molto altro ancora può essere fatto attraverso le impostazioni della politica, senza dover controllare completamente una determinata area.

Qui di seguito illustreremo brevemente le aree principali per aiutarvi ad acquisire familiarità..

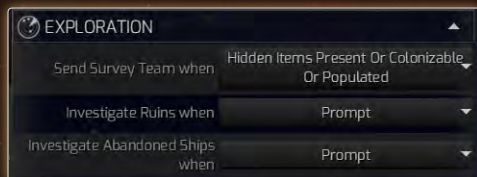
CONSULENTI E AUTOMAZIONE

Questa sezione iniziale combina semplicemente tutte le principali opzioni di automazione/manuale di automazione/manuale e le mette in un unico posto. Non include tutte le regolazioni di precisione presenti in queste stesse sezioni, ma è un punto di accesso rapido per regolare se un'area è automatizzata o meno.

Non solo è possibile scegliere quali aspetti del gioco automatizzare, ma si può anche scegliere il livello di automazione: qualcosa può essere automatizzare completamente o non automatizzare affatto, oppure i vostri consiglieri possono dare suggerimenti (e agire su di essi solo se suggerimenti (e agire di conseguenza solo se si è d'accordo) o fare suggerimenti e attuarli a meno che non siate in disaccordo. Scegliendo di automatizzare determinate cose, potete scegliere di concentrarvi su un particolare aspetto del gioco, invece di dover gestire ogni dettaglio.



ESPOLRAZIONE



Le vs navi da esplorazione possono essere dotate di scanner di risorse (modi rapidi per esplorare, un pianeta a

un basso livello di esplorazione per trovare informazioni di base come le dimensioni, le risorse e la qualità), e/o o moduli di esplorazione (in grado di effettuare esplorazioni molto più estese ma che richiedono più tempo). Le impostazioni qui vi aiuteranno a regolare quando le vostre navi decideranno di esplorare a un livello più profondo e quando invece si limiteranno a una rapida scansione e passeranno al prossimo obiettivo. L'esplorazione di antiche rovine e di navi abbandonate vi visualizzerà di default un messaggio che vi permetterà di scegliere come procedere.

Potreste decidere di dire alle vostre navi da esplorazione di non chiedere mai, di indagare sempre su questi ritrovamenti, ecc. Qui si può regolare il tutto e magari risparmiarsi qualche interruzione, se lo si desidera.

COLONIZZAZIONE

Come si espanderà il vostro popolo tra le stelle? Il minimo x un pianeta considerato ideale per la colonizzazione può essere impostato qui, così come la probabilità minima di successo per portare un mondo indipendente nel vostro impero tramite la colonizzazione. I nuovi mondi



con una idoneità inferiore a 20 avranno un aumento dei costi di supporto, quindi sebbene si possa

abbassare questo valore per incoraggiare i propri consiglieri o l'automazione a colonizzare ed espandersi in modo più aggressivo, ciò avrà un costo finché le colonie non saranno cresciute abbastanza da essere autosufficienti.

I Mondi Indipendenti, attraverso la diplomazia, possono arrivare ad accogliere le vostre navi colonia e l'integrazione nel vostro impero. Tuttavia, la loro disponibilità può non essere assoluta e, regolando questa percentuale in aumento o diminuendo questa percentuale, potete controllare quanto rischio il vostro impero è disposto a inviare una nave colonia in un luogo del genere. I tentativi di colonizzazione infruttuosi potrebbero ritardare le relazioni per diversi anni, quindi l'impostazione predefinita è quella di assicurarsi che la probabilità di successo sia piuttosto alta.

COLONIE E TASSE



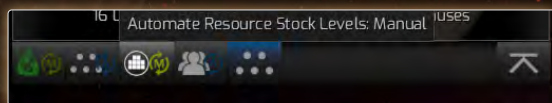
Nella maggior parte delle circostanze, vorrete mantenere le aliquote fiscali delle colonie, i livelli delle scorte di risorse e le politiche di popolazione automatizzate. Questi possono anche essere regolati per il controllo manuale a livello di singola colonia (quando una colonia è selezionata,

attraverso le sue impostazioni di automazione nel menu, ma le esse qui controlleranno i valori predefiniti in tutto l'impero). In questo modo se si ha



una particolare colonia che si desidera controllare, si può modificare l'aliquota fiscale o la politica demografica in quel luogo, mantenendo il controllo manuale.

le altre colonie sono automatizzate per impostazione predefinita. Se lasciate automatizzate sia le impostazioni dell'impero che quelle delle colonie e poi provate a modificare l'aliquota fiscale o i livelli delle scorte, vedrete che l'automazione li riporterà alle impostazioni preferite. Ricordate: disattivate l'automazione a livello di singola colonia se volete controllare manualmente queste impostazioni (o disattivatela completamente a livello di impero se volete controllarla per tutte le vostre colonie). È possibile regolare l'automazione delle aliquote fiscali, del reclutamento delle truppe e della guarnigione, l'automazione del livello delle scorte di risorse, della politica demografica e l'assegnazione di un modello di esercito automatizzato a livello di singola colonia.



Le
strutture
planetarie
sono
importanti

e costose, per cui queste sono assegnate ai vostri consulenti di default. I livelli di finanziamento dell'impero sono in genere ben gestiti dall'automazione, ma è anche possibile controllare manualmente le priorità di spesa, se necessario. Le impostazioni del target di approvazione sono importanti, poiché il modo più immediato per influenzare l'approvazione è abbassare o aumentare le aliquote fiscali su una colonia. Pertanto, se si regola l'approvazione target verso l'alto, le aliquote fiscali tenderanno a diminuire per aumentare il livello di approvazione. Di default, il livello di approvazione è più alto per le colonie più piccole (e quindi la tassazione è molto più bassa), per incoraggiare la migrazione e la crescita delle colonie, in modo che possano diventare autosufficienti più rapidamente. Si potrebbe essere tentati di impostare il livello di approvazione a 0 o 1, ma potrebbe essere una cattiva idea. Avere un cuscinetto di felicità può essere utile anche in caso di eventi imprevisti, come incursioni di pirati, disastri naturali o blocchi

che altrimenti potrebbero spingere la colonia verso un'approvazione negativa per un tempo sufficiente a sviluppare altri problemi, anche potenzialmente una ribellione contro il vostro governo!

COSTRUZIONE



I settaggi della Politica di costruzione sono impostati inizialmente per automatizzare i progetti di navi e basi, consentendo ai consiglieri di suggerire quali navi e basi costruire o riparare. Man mano che il vostro impero si espande, potreste scoprire che preferite automatizzare alcune di queste operazioni o manualmente.

Di default, quando si ordina la costruzione di una nave di Stato o si deve attraccare a uno spaziorporto o a una stazione, questa prende sempre il primo posto in coda, costringendo le navi private ad aspettare più a lungo. Se si preferisce non dare priorità alle navi di Stato, è possibile farlo qui.

Inoltre, se si gioca con la costruzione manualmente, potreste preferire che le navi appena costruite non siano automatizzate di default, ma customizzate.

È possibile regolare anche il livello di popolazione a cui si preferisce che i mondi costruiscano porti spaziali e la distanza minima preferita tra i porti spaziali. Queste impostazioni influenzano fortemente l'azione dell'automazione e dei vostri consiglieri in termini di quando e dove costruire i porti spaziali.

Qui si può regolare la priorità di costruzione delle varie stazioni statali e delle navi, se si desidera che il proprio impero costruisca più navi da

Monitoring Station Priority	Normal	▼
Military Ship Priority	Normal	▼
Exploration Ship Priority	Normal	▼
Construction Ship Priority	Normal	▼
Escort Build Ratio	18	± %
Frigate Build Ratio	24	± %
Destroyer Build Ratio	20	± %
Cruiser Build Ratio	15	± %
Battleship Build Ratio	7	± %
Carrier Build Ratio	8	± %
Troop Transport Build Ratio	8	± %
Buy Ships instead of Build	Never	▼
Build Independent Ships	Yes	No
Repair Independent Ships	Yes	No

esplorazione e da costruzione o che si concentri maggiormente su navi militari e stazioni di monitoraggio.

I rapporti per le tipologie di navi militari sono un altro modo di influire sulla composizione della vostra forza complessiva indicando i propri ruoli preferiti.

Si noti che i modelli di flotta definiti influenzerà fortemente anche la costruzione di navi militari. L'acquisto invece della costruzione di navi e la possibilità o meno di permettere agli indipendenti di costruire e riparare nei vostri spaziporti (e quindi di occupare potenzialmente uno slot di coda e tempo di costruzione) dipende da voi. Per impostazione predefinita, questo è consentito perché può essere una fonte di reddito.

DIPLOMAZIA

DIPLOMACY				
Offering Gifts				
Negotiating Treaties				
Starting and Ending Wars				

I settaggi di diplomazia sono molto importanti ma c'è un secondo livello molto importante

che si trova nella schermata Diplomazia per ogni Impero, Fazione pirata o Mondo indipendente con cui si parla. Questa è la vostra Strategia diplomatica.





La strategia diplomatica è automatizzata di default, ma è possibile modificarla manualmente e adattarla alle proprie preferenze per quell'obiettivo. I vostri consiglieri e l'automazione diplomatica rispetteranno tale strategia e modificheranno i loro consigli e le loro azioni in base alla strategia scelta. Se vedete azioni o consigli che vanno contro le vostre preferenze con una particolare fazione, assicuratevi di controllare le impostazioni della Strategia diplomatica per quella fazione per assicurarvi che la strategia corrisponda ai vostri desideri.

POLITICA MILITARE

Le impostazioni della politica militare sono le più complesse, per assicurarsi di avere abbastanza strumenti per regolare l'esercito automatizzato a proprio piacimento. Oltre a ciò che si vede qui, ogni nave e flotta (e modello di flotta) ha anche le proprie impostazioni di automazione e le proprie impostazioni tattiche. Comprendendo le impostazioni tattiche e le impostazioni di automazione a livello di nave e di flotta (che saranno spiegate più dettagliatamente quando parleremo delle operazioni militari), è possibile esercitare una grande influenza sul modo in cui l'esercito

viene costruito, organizzato e combattuto. Inoltre, il menu Militare include un sottomenu con possibili obiettivi nemici e luoghi di minaccia. È possibile accodare missioni di attacco attraverso questi menu e le flotte automatiche eseguiranno le richieste di attacco, senza richiedere il controllo manuale. Di default le vostre navi e flotte



reagiranno sulle impostazioni tattiche dei sulle impostazioni tattiche per affrontare le minacce locali. Quando le decisioni vanno oltre le impostazioni tattiche, l'automazione degli Attacchi Militari determinerà se la scelta spetta interamente a voi, ai vostri consiglieri o se è completamente automatizzata. Si noti che le flotte automatizzate saranno anche automaticamente

assegnate per portare a termine le missioni accodate attraverso i sottomenu Obiettivi nemici o Posizioni delle minacce. Il Fattore di sovramisura dell'attacco determina quanta forza in più rispetto all'obiettivo o alla minaccia nemica l'automazione o i consiglieri preferiscono portare per garantire la vittoria. Ad esempio, con un valore predefinito di 1,5, l'automazione vorrà portare una flotta o un gruppo di navi per un totale di Forza 750 per attaccare una base nemica valutata come Forza 500. È possibile definire quando le navi e le basi devono essere catturate e quando le navi o le basi catturate devono essere arruolate nelle proprie forze o smontate per ottenere risorse o tecnologia.

Automatically Retrofit Manual Ships	Yes	No
Automatically Refuel Manual Fleets	Yes	No
Automatically Repair Manual Fleets	Yes	No
Automatically Retrofit Manual Fleets	Yes	No
Automatically Retrofit Automated Fleets	Yes	No
Military Mission Ratio Escort	35	%
Military Mission Ratio Guard	50	%
Military Mission Ratio Patrol	15	%
Military Mission Ratio Raid	0	%

Per coloro che preferiscono controllare manualmente le navi o le flotte, ci sono molte opzioni che permettono di decidere se le navi o le flotte devono essere riparate, rifornite o riadattate automaticamente, o se questo compito deve

essere lasciato interamente a voi. Ciò può contribuire ad alleggerire l'onere di tenere le navi o le flotte sotto controllo manuale, se non vi dispiace che l'automazione le tenga occasionalmente occupate con la manutenzione o il rifornimento. Potete anche avere flotte automatizzate che non si adattano senza un vostro ordine. Questo può essere utile per limitare la quantità di tempo che una flotta di questo tipo trascorre nello spazioporto o semplicemente per assicurarsi che mantenga i progetti esistenti fino a quando non si dice esplicitamente il contrario, per coloro che preferiscono mantenere il controllo sui loro progetti e sulla costruzione di navi, mentre automatizzano le loro missioni militari. Infine, la proporzione di missioni per le navi militari non appartenenti alla flotta aiuta a regolare il modo in cui le navi "libere" trascorrono il loro tempo. Per impostazione predefinita, il rapporto è orientato verso le missioni di guardia, che tendono a proteggere le stazioni più preziose.

TRUPPE

TROOPS				
Troop Recruitment	(A)		(M)	
Colony Garrison Level	Low	Normal	High	Very High
Attack Troop Level	Low	Normal	High	Very High

Il reclutamento delle truppe è guidato dai modelli dell'esercito e da quali modelli si sceglie di assegnare a un particolare mondo o flotta. La prima scelta

vi permette di controllare se volete essere voi a occuparvi del reclutamento (che è anche qualcosa che viene automatizzato individualmente a livello di ogni mondo popolato) o se volete permettere all'automazione di reclutare per voi. I Modelli di esercito riguardano la ponderazione dei diversi ruoli delle truppe all'interno di un esercito, ma i Livelli di guarnigione e i Livelli di truppe d'attacco in queste impostazioni regolano la forza delle guarnigioni o degli eserciti di invasione in termini di numero assoluto di truppe. Se preferite una difesa forte, aumentate i livelli di guarnigione. Se volete assicurarvi che ci siano molte truppe per le vostre flotte d'invasione, aumentate il livello delle truppe d'attacco. È comunque possibile impostare il controllo manuale per un determinato mondo, in modo da poter controllare completamente quali truppe vengono reclutate e se vengono presidiate o meno (il presidio impedisce che vengano raccolte dai trasporti di truppe). Il fattore principale che limita il reclutamento delle truppe tende a essere la vostra economia, poiché ogni truppa reclutata ha un costo di mantenimento. Se vi accorgete che la vostra armata è debole in termini numerici, potreste dover costruire un'economia più forte o dare priorità al reclutamento di truppe rispetto alla costruzione di navi.

FLOTTE

Le flotte sono il modo principale per organizzare le vostre navi in formazioni coese che agiscono insieme per poter affrontare obiettivi più grandi e più forti di quelli che una singola nave militare può gestire.



Ci sono tre elementi chiave di automazione che è fondamentale comprendere.

- La formazione della flotta controlla se si vuole che l'automazione crei nuove flotte o sciolga quelle esistenti. Se si vuole essere responsabili dell'aggiunta o della rimozione delle flotte, impostare il controllo su Manuale.
- La gestione delle navi della flotta consente all'automazione di controllare ogni flotta per vedere se le navi corrispondano al modello di flotta, se ci sono navi danneggiate che devono essere rimosse o meno o nuove navi da aggiungere, e lo farà senza ulteriori consultazioni. Se volete controllare esattamente quali navi sono presenti in ogni una delle vostre flotte, impostate questo parametro su Controllo manuale.
- Le Posture della Flotta permettono all'automazione di decidere che tipo di flotta, in termini di Postura o strategia. Per esempio le flotte d'attacco tenderanno a colpire i bersagli nemici più forti, mentre le flotte di difesa rimarranno all'interno dello spazio, per rispondere e affrontare qualsiasi minaccia alle vostre basi o navi.

Infine, c'è la percentuale di navi militari non assegnate a una flotta. Quelle che non fanno parte di una flotta agiranno come indicato nelle preferenze della sezione Militare, principalmente per le missioni di Guardia. Molte navi non appartenenti alla flotta si diffondono automaticamente nei vostri sistemi e possono agire come risposta rapida per scoraggiare attacchi minori fino all'arrivo di una flotta vera e propria.

RICERCA

Le politiche di ricerca sono semplici. È possibile automatizzare le decisioni di Ricerca "Crash" (che investe ingenti fondi per raddoppiare la velocità di ricerca di un progetto, ma lo blocca anche



e ne impedisce la cancellazione.

Come ulteriore aiuto, nella schermata Ricerca si può sempre trovare un suggerimento del consulente sul prossimo progetto di ricerca da mettere in coda. Se non si è sicuri di cosa ricercare, facendo clic sul suggerimento del consulente nella schermata Ricerca si metterà automaticamente in coda la scelta del consulente. Il numero di progetti concomitanti è predefinito a 1, ma può aumentare man mano che si costruiscono altre stazioni di ricerca. Non c'è un vantaggio specifico nella ricerca di più progetti alla volta, ma l'opzione è presente perché può capitare che, ad esempio, si scelga di fare la Ricerca Crash su un grande progetto e all'improvviso si abbia bisogno di ricercare qualcos'altro prima che quel progetto sia terminato.

MISSIONI DI INTELLIGENCE

INTELLIGENCE MISSIONS			
Intelligence Missions			
Character Locations			
Counter Intelligence Ratio	34 %		
Targeting Aggressiveness	Low	Normal	High
Mission Difficulty Caution	Low	Normal	High
Allow Steal Territory Map	Yes	No	
Allow Steal Galaxy Map	Yes	No	
Allow Steal Research	Yes	No	
Allow Sabotage Construction	Yes	No	
Allow Destroy Base	Yes	No	
Allow Steal Operations Map	Yes	No	

Le impostazioni delle politiche in questa sezione consentono di regolare il funzionamento dello spionaggio automatico, nel caso in cui si decida di lasciare che l'automazione lo gestisca per voi. È importante capire che la Strategia diplomatica scelta per una particolare fazione dell'Impero o dei Pirati influenza anche il tipo di missioni che l'automazione dell'Intelligence preferirà. Assicurarsi che la Strategia diplomatica e le politiche delle missioni di intelligence siano entrambe impostate in modo da riflettere i vostri obiettivi è il modo migliore per assicurarsi di non essere sorpresi da ciò che fanno le vostre spie.

Il rapporto di controspionaggio determina la percentuale di spie disponibili che devono svolgere compiti di controspionaggio, che sono di natura difensiva e rendono più difficile per gli altri imperi completare missioni di intelligence contro di voi. L'Aggressività degli obiettivi e la Cautela della difficoltà della missione consentono di specificare quanto aggressivi debbano essere i vostri spioni nella scelta degli obiettivi e quanto rischio debbano essere disposti ad accettare nel decidere se vale la pena tentare una missione. Le impostazioni per missione consentono di escludere completamente alcuni tipi di missione, se si vuole essere sicuri di evitare le possibili sanzioni che derivano dal tentare e dal farsi scoprire.

AUTOMAZIONE DETTAGLIATA E CODA DI PRIORITA' GLOBALE

Come già menzionato in molte delle sezioni di impostazione dei criteri, si scoprirà che ci sono altre aree in cui è possibile controllare l'automazione con una risoluzione molto più fine rispetto al livello Empire-wide che si trova nelle impostazioni dei criteri e dell'automazione. Ad esempio, ecco alcune delle altre aree di automazione che dovrete considerare:

- Ogni **Colonia**, quando selezionata, ha un settaggio di automazione che consente di regolare selettivamente il controllo delle aliquote fiscali, delle tasse, del reclutamento e della guarnigione della



fanteria dei livelli delle risorse, la politica della popolazione e il modello dell'esercito della colonia.

- Ogni **Personaggio** ha un pulsante di automazione. Se viene modificato in controllo manuale, questo esonera quello specifico personaggio dall'automazione delle per le missioni e la gestione della posizione dei personaggi.



- Ogni **Fazione dell'impero, Pirati e Indipendenti**, nel menu Diplomatico ha un'impostazione di automazione per la propria Strategia diplomatica. Se si cambia questa impostazione in controllo manuale, si può decidere la Strategia Diplomatica del vostro Impero nei confronti di quella fazione specifica e annullare qualsiasi scelta fatta dai vostri consiglieri, consentendo al tempo stesso il funzionamento del resto dell'automazione diplomatica di funzionare.
- Molte **Code di Priorità Globali**, nuove colonie, nuove località minerarie, nuovi cantieri, nuove località di ricerca, obiettivi nemici, località pericolose e nuove località di villeggiatura consentono di "mettere in coda" le missioni utilizzando un'automazione parziale per rendere noti i propri desideri senza dover assumere il pieno controllo manuale. Ad esempio, cliccando sul pulsante per una Nuova località colonia, l'automazione dirigerà le missioni a costruire una nuova nave colonia e inviarla lì per

colonizzare quel mondo (a patto che non abbiate modificato le navi appena costruite per metterle sotto controllo manuale). Allo stesso modo, cliccando su un obiettivo nemico, le vostre flotte automatiche saranno informate di dare priorità a questo obiettivo nella pianificazione dei loro attacchi e, non appena saranno pronte, saranno incaricate dall'automazione militare di attaccarlo. Questo tipo di guida strategica vi permette di influenzare gli obiettivi e i piani del vostro impero senza dover assumere il pieno controllo manuale. Questo modo di sfruttare l'automazione per risparmiare tempo e fatica può essere molto potente.



- Tutte le **Flotte** hanno diverse caratteristiche chiave di automazione. In primo luogo, dispongono di un modello di **Flotta Definito** (che può essere automatizzato o progettato dall'utente) che guida la costruzione delle navi e la gestione della flotta su quali tipi di navi in quella particolare flotta. In altre parole, questo vi permette di guidare la composizione della flotta. In secondo luogo, hanno un ruolo della flotta definito, che può essere manuale (la flotta è completamente sotto il vostro controllo) o uno dei diversi ruoli automatizzati, come Attacco, Difesa, Raid, Invasione, che guidano l'automazione su come volete che la flotta sia utilizzata in tempo di

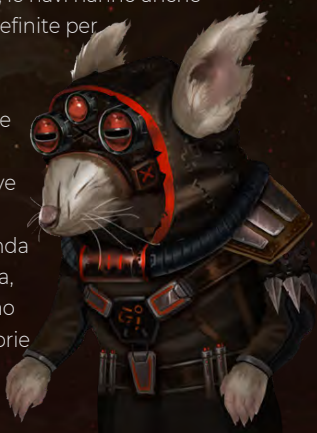
guerra. Terzo, ci sono le Tattiche della flotta, che sono cruciali per il comportamento delle flotte (e delle loro navi) in varie situazioni e che l'automazione delle flotte e delle navi seguirà quando determina il comportamento tattico della flotta. Infine, ci sono diversi ordini semiautomatici, come ad esempio il pulsante "Ricarica la flotta di navi" che consente di ordinare rapidamente la costruzione di un numero sufficiente di nuove navi per riempire la flotta in modo che corrisponda al suo modello definito. Il rifornimento e la riparazione sceglieranno automaticamente la posizione più vicina in grado di rifornire la flotta senza doverla cercare. Allo stesso modo il pulsante Retrofit cercherà un cantiere navale con la migliore capacità, con tutte le risorse necessarie e con il minor ritardo possibile prima di inviarvi la flotta per il retrofit.



- Tutte le Flotte e le Truppe ora hanno ora modelli definiti che permettono di configurare più facilmente la composizione delle Flotte e degli Eserciti. Nel caso delle Flotte da Invasione e dei Mondi Colonia, il Modello di Esercito ad esse assegnato guiderà l'automazione del Reclutamento delle Truppe (e in parte anche l'automazione della Ricerca e della Costruzione di Strutture). All'interno della schermata Modelli di Flotta, ci sono anche due pulsanti che permettono di costruire una flotta secondo un particolare modello a partire dalle navi esistenti non presenti in una flotta, oppure di mettere in coda una nuova flotta da costruire con tutte le nuove navi, secondo la definizione del modello, in una particolare posizione.



- Tutte le **Navi** hanno le loro impostazioni di automazione, a volte con scelte di automazione più dettagliate, come le navi da esplorazione che possono essere impostate su Auto-Esplorazione, Auto-Scout o Auto-spia, o le navi militari, che possono essere impostate su Auto-Scorta, Auto-Guardia, Auto-Pattuglia e Auto-Raid. Come le flotte, le navi hanno anche le loro Tattiche. Le impostazioni predefinite per esse sono: Auto-Spionaggio, Auto-Guardia, Auto-Pattuglia e Auto-Raid. Le impostazioni predefinite avvengono quando il progetto di una nave è terminato, ma dopo che la nave è stata costruita le si può anche adattare a ciò che si desidera. A seconda delle impostazioni tattiche della Flotta, le navi all'interno di una flotta possono avere la flessibilità di utilizzare le proprie impostazioni tattiche o utilizzare la tattica della flotta.





- **Design delle navi** è completamente automatizzato di default, ma se si sceglie di progettare interamente le proprie navi, o di armeggiare con alcuni progetti, o di mantenere un particolare tipo di nave progettato manualmente, ci sono una serie di impostazioni intermedie di automazione per aiutarvi. In primo luogo, nell'elenco dei progetti è possibile stabilire se il progetto di un particolare ruolo può essere automatizzato (progetto automatico) o se è l'utente a occuparsene (manuale). È inoltre possibile consentire al Progettista automatico di navi di adattare automaticamente i progetti (Automatico), oppure consentire all'utente di riadattare manualmente le navi (Manuale). Infine, potete scegliere se mantenere attivo un progetto o se impostarlo come obsoleto una volta terminato. Ciascuna di queste opzioni può essere modificata semplicemente facendo clic sul testo della colonna corrispondente al progetto.

Latest Buildable Designs		All Types		Load Designs				Save Designs	
Name	Role	Build Cost	Maintenance	Date Created	Size	Amount	Auto Design	Retrfit	Status
AG1800	Mining Ship	2776	139	2799.07.25	462	6	Automatic	Automatic	Active
BM2300	Fuel Tanker	2810	140	2799.07.25	460	5	Automatic	Automatic	Active
Bombur IV	Bomber	1002	50	2799.07.25	56	74	Automatic	Automatic	Active
CLN-B Colonizer	Colony Ship	42788	2139	2799.11.05	490	1	Automatic	Automatic	Active
CS1-10 Construction Ship	Construction Ship	3257	163	2799.07.25	473	0	Automatic	Automatic	Active
Escort IV	Escort	4020	201	2799.07.25	394	5	Manual	Manual	Active
EX-9 Surveyor	Exploration Ship	3285	163	2799.07.25	383	5	Automatic	Automatic	Active
Flagship III	Flagship	5852	295	2799.07.25	635	1	Manual	Manual	Active
Interceptor IV	Interceptor	918	46	2799.07.25	48	74	Automatic	Automatic	Active
LL1100 Light Trader	Small Freighter	2766	138	2799.07.25	382	133	Automatic	Automatic	Active
MS-12	Mining Station	5454	323	2799.07.25	694	62	Automatic	Automatic	Active
PS-4 Passenger Ship	Passenger Ship	3320	166	2799.07.25	447	4	Automatic	Automatic	Active
RS-16	Research Station	6723	316	2799.11.05	710	0	Automatic	Automatic	Active
SSP-23	Small Spaceport	11672	594	2799.11.05	1091	2	Automatic	Automatic	Active
Troop Transport VII	Troop Transport	5046	252	2799.07.25	480	6	Automatic	Automatic	Active

Edit

Add New

Copy As New

Upgrade

Delete Selected

Il pulsante Aggiorna include anche un po' di automazione, in quanto farà del suo meglio per scegliere i nuovi componenti per un progetto esistente che corrispondono alle scelte precedenti per quel progetto, con conseguente riduzione del numero di modifiche all'ingrosso.

- ▶ Quando si crea un nuovo **Ship Design**, è possibile scegliere se crearlo manualmente o partire da un progetto generato automaticamente, che si può scegliere di mantenere o modificare a proprio piacimento. Come in altre parti di DW 2, il gioco cerca di rendere facile l'automazione al livello di complessità o di controllo che più vi aggrada.



- ▶ Il menu **Ordine di Costruzione** consente di accodare gli ordini di costruzione in un unico punto, senza dover passare per i

cantieri e i mondi e piazzare ogni ordine. Di default, cercherà di bilanciare gli ordini tra i cantieri che dispongono delle risorse necessarie, per evitare inutili ritardi. Tuttavia, è possibile regolare facilmente la posizione di ogni ordine cliccando su un particolare ruolo della nave e poi sul badge della mappa della galassia per la posizione di ogni cantiere.



Tutti questi diversi strumenti di automazione, se combinati tra loro, offrono un notevole controllo sulle modalità di gioco e consentono di scegliere la quantità o la quantità di assistenza che si preferisce.

LO STATO E L'ECONOMIA PRIVATA

Quando giocate a Distant Worlds 2, impersonate lo Stato, o il Governo. Il vostro budget proviene principalmente dalla tassazione dei vostri mondi abitati, una volta che sono abbastanza grandi da essere autosufficienti

Vlew Map North Re ZENOX DYNASTY			
Cash	18486	Colony Approval	☺ +6
Cashflow	-2970	War Weariness	-4
Bonus Income	+3606	Population	847M
State Economy			
Cash	18486		
Annual Income			
	Projected	Current	Previous
Colony Tax	27131	3284	24925
Tribute Received	0	0	0
TOTAL	27131	3284	24925
Annual Expenses			
	Projected	Current	Previous
Ship & Base Maintenance	17562	2459	16567
Troop Maintenance	9839	1377	9841
Facility Maintenance	2700	378	2696
Tribute Paid	0	0	40786
Colony Growth (50%)	0	0	0
Research (50%)	0	0	15500
Resource Trading		3007	2828
Fuel Costs		7	-121
Ship Building		0	24078
Enemy Raids		0	1444
TOTAL	30100	7228	113620
Cashflow	-2970		
Annual Bonus Income			
	Current	Previous	
Ship Building	540	65304	
Resource Trading	1677	1780	
Fuel Sales	839	5813	
Trade Bonuses	551	1883	
Tourism	0	76	
TOTAL	3606	74856	
Private Economy			
Private Cash	1682993		
Annual Income			
	Projected	Current	Previous
Private Colony Revenue	180660	21193	167125
TOTAL	180660	21193	167125
Annual Expenses			
	Projected	Current	Previous
Private Ship Maintenance	42542	5979	42198

e generare entrate sufficienti a superare i loro costi di supporto. Guadagnate anche quando l'economia privata costruisce navi o utilizza in altro modo i vostri cantieri navali, oppure attraverso il commercio e la diplomazia, il turismo, le incursioni e l'esplorazione. Per il successo economico è fondamentale capire che non si controlla l'intera economia, ma la si influenza fortemente. Controllate l'esercito, le stazioni di ricerca, i porti spaziali e le navi da costruzione che costruiscono tutto nel vostro impero

PRAXLES NATION

Cash	174,305	Colony Approval	☺ +9
Cashflow	-747	War Weariness	0
Bonus Income	+49,219	Population	16,511M



Cashflow	-747
----------	------

Annual Bonus Income		
	Current	Previous
Ship Building	44,128	68,438
Resource Trading	1,331	1,385
Fuel Sales	1,577	2,535
Tourism	1,320	220
Trade Bonuses	863	1,350
Discoveries	0	100,000
TOTAL	49,219	173,928

Private Economy	
Private Cash	888,865

Annual Income			
	Projected	Current	Previous
Private Colony Revenue	337,566	215,045	335,821
TOTAL	337,566	215,045	335,821

Annual Expenses			
	Projected	Current	Previous
Private Ship Maintenance	105,640	66,383	102,831
Colony Taxes	58,836	34,433	59,249
Private Fuel	23,146	14,278	19,411
Private Tourism		1,320	220
Private Ship Building		44,128	68,438
TOTAL	187,622	160,542	250,149

Private Cashflow	149,944
------------------	---------

così come le navi da esplorazione che si spingono oltre i confini dell'ignoto.

L'economia privata controlla le navi minerarie, le navi da carico e le navi passeggeri che estraggono e trasportano le risorse necessarie e spostano la popolazione da un mondo all'altro. Come Stato, concedete loro le licenze per costruire stazioni minerarie (possibilmente in luoghi che vi sentite sicuri di poter difendere) per estrarre le risorse di cui la vostra economia avrà bisogno.

FLUSSO DI CASSA E REDDITO BONUS

Una parte importante di questo concetto è capire la differenza tra il **Flusso di cassa** prevedibile, che si basa sul reddito fiscale meno le spese (come la manutenzione, la costruzione di navi),

tariffe commerciali, costi del carburante, tributi, ecc. e il Reddito Bonus, che comprende tutte le fonti di reddito meno prevedibili, come la costruzione di navi private (pagando per costruire navi nei vostri porti spaziali), il turismo, le tariffe commerciali (che i vostri partner commerciali vi pagano), la vendita di carburante (alle navi non statali), i bonus commerciali (dai centri commerciali) e il reddito da scoperte e salvataggi. Il flusso di cassa può essere incrementato aumentando la popolazione e lo sviluppo delle colonie, riducendo la corruzione e i costi di supporto. Il flusso di cassa può essere utilizzato per finanziare spese bonus (se è positivo) per la ricerca e le infrastrutture delle colonie. Ognuno di questi aspetti può essere finanziato solo dopo aver pagato le spese necessarie. La manutenzione sarà sempre finanziata, quindi una costruzione eccessiva danneggerà rapidamente la vostra capacità di finanziare le spese bonus. Allo stesso modo, un'espansione eccessiva su mondi con bassa idoneità (e quindi alti costi di supporto che riducono direttamente il reddito imponibile) o la conquista di troppi mondi con popolazioni

PRAXLES NATION

Cash

174,305

Colony Approval

😊 +9

Cashflow

-747

War Weariness

0

Bonus Income

+49,219

Population

16.511M

\$

📈

⚙️

🏛️

👤

⚙️

Empire Funding Levels

🔗

			Amount Available	Amount Used
INCOME			58,836	
Reserved	5	%	2,942	-747
EXPENSES				
Ship Maintenance	51	%	28,506	30,223
Troop Maintenance	37	%	20,681	21,860
Facility Maintenance	12	%	6,707	7,500
Other Expenses				0
Total Expenses			55,895	59,583
EXCESS			0	
Colony Growth	50	%	0	0
Research	50	%	0	0
Unused Excess				0

non assimilate può diminuire il flusso di cassa. Le entrate bonus possono essere incoraggiate firmando nuovi trattati commerciali, ricercando nuove tecnologie che la vostra economia privata vorrà utilizzare nei suoi progetti navali, o semplicemente esplorando nuovi sistemi,

e gli Imperi che aprono ulteriori opportunità per le vostre navi da miniera, le navi da carico e nuove località per le stazioni minerarie. L'economia privata ha molte priorità, quindi si può prevedere solo una quantità massima di entrate bonus, ma spesso offre una bella riserva di denaro per finanziare opportunità di spesa una tantum, come regali diplomatici, ricerca sugli incidenti, costruzione di navi colonia o accordi commerciali.

Per capire come utilizzare al meglio la vostra economia è necessario comprendere le interazioni tra le sezioni Stato e Privato e come gestire il flusso di cassa e le entrate bonus. Tutto questo è spiegato nella Galactopedia, ma più avanti in questo manuale includeremo anche alcune strategie aggiuntive per la gestione dell'economia.

STRATEGIA DIPLOMATICA

È importante capire che in DW 2, ogni Impero con cui parlate avrà una strategia diplomatica scelta nei confronti del vostro Impero. Ne abbiamo parlato in precedenza approfondendo l'Automazione, ma è importante dare una nota a parte anche qui. Non potete vedere la loro Strategia diplomatica, ma attraverso le vostre azioni e il paziente investimento nella diplomazia (e nella ricerca diplomatica), è possibile spostare la loro strategia verso di voi. Se non potete ottenere subito ciò che desiderate, l'investimento continuo e la pazienza possono spesso ripagare a lungo termine.

PERSONAGGI

Avete a disposizione un'ampia gamma di personaggi che possono apparire per aiutare il vostro impero. Questi rappresentano gli individui con il maggior potenziale nei ruoli più importanti e quando appaiono per la prima volta non saprete cosa possono fare per voi. Non siate dispiaciuti se un personaggio inizia con alcune abilità negative o ha una singola caratteristica negativa. Con una buona esperienza, le abilità negative possono diventare positive e i tratti negativi possono essere superati acquisendo quelli positivi.





Un personaggio non avrà mai più di quattro tratti totali, ma potrà avere una varietà di abilità che cambiano nel tempo.

Tuttavia, se un personaggio si rivela più un ostacolo che un aiuto, ricordate che potete sempre congedarlo e aspettare che un nuovo personaggio prenda il suo posto.

ARTEFATTI

Rappresentano reliquie uniche dell'epoca antica e si trovano solitamente nei luoghi della storia, anche se alcuni Mondi Indipendenti possono averne uno o due. Mondi Indipendenti potrebbero averne uno o due da condividere se si uniscono al vostro Impero.

LIVELLI DI ESPLORAZIONE

In Distant Worlds 2, ogni luogo ha la possibilità di avere varie risorse nascoste, bonus, rovine, ecc. Le vostre navi da esplorazione possono avere sia uno scanner di risorse (per un'esplorazione molto rapida ma superficiale, sufficiente a determinare le caratteristiche di base del luogo e le risorse facilmente reperibili) sia un modulo di indagine (per un'esplorazione molto più approfondita

che richiede anche molto più tempo. Alcuni luoghi richiederanno più turni di esplorazione per raggiungere il livello massimo di esplorazione possibile e anche in questo caso potreste vedere che non avete ancora trovato tutto il possibile in quel luogo. In questo caso, il modo migliore per assicurarsi di trovare tutto ciò che c'è da trovare è potenziare le capacità di esplorazione attraverso la ricerca, in modo che le navi da esplorazione possano aumentare il livello di esplorazione quando necessario. In alternativa, i mondi abitati aumenteranno naturalmente il loro livello di esplorazione nel tempo e anche i luoghi che vengono estratti possono aumentare il loro livello di esplorazione in misura minore nel tempo.

NAVI E BASI ABBANDONATE

Queste potenti navi e basi sono spesso, ma non sempre, collegate a eventi della storia antica. Indagare su di esse può portare a diversi risultati, ma il più comune è l'opportunità di ripararle (che può anche portare a nuove scoperte di ricerca se sono di un livello tecnologico superiore) e, se riparate, aggiungerle al vostro impero come navi o stazioni utilizzabili. Una volta riparata, inviare una nave antica a essere smontata in uno dei vostri spazioporti può potenzialmente portare a ulteriori scoperte, se potete farne a meno nelle vostre flotte.

LUOGHI SPECIALI

I luoghi più insoliti e rari che troverete durante la vostra esplorazione della galassia appariranno in questo elenco. Spesso sono quelli con le ricompense maggiori o con elementi significativi della storia ad essi collegati. Spesso si tratta anche di luoghi pericolosi, in una sorta di tempesta galattica o con altre minacce nelle vicinanze. È possibile che alcuni di questi luoghi vengano scoperti e mostrati sulla mappa galattica con un "ping" blu in espansione per incoraggiarvi a inviare una nave da esplorazione per vedere cosa trovate (prima che lo facciano gli altri!). Assicuratevi che le vostre navi da esplorazione siano ben protette.





NEBULOSE

Parlando di luoghi pericolosi, esse rappresentano il terreno galattico che le vostre navi dovranno affrontare. Tutte le nebulose rallentano in una certa misura le vostre navi, che quindi preferiranno aggirarle nella maggior parte dei casi, anche se possono attraversarle quando necessario. Tuttavia, alcuni tipi di nebulosa possono anche causare danni alle navi o altri effetti. Per esplorarle e attraversarle in modo sicuro, è necessario disporre di una protezione migliore contro i danni da ioni, di scudi e di iperguide migliori rispetto a quelle di partenza.

TIPOLOGIE DI NEBULOSE

- ▶ Tempesta galattica: Provoca livelli bassi e variabili di Danno Standard alle navi e alle basi entro i suoi confini.
- ▶ Tempesta Ionica: Causa un basso livello di danni da ioni e un basso livello di drenaggio di energia alle navi e alle basi all'interno dei suoi confini.
- ▶ Tempesta di radiazioni: Causa un significativo Drenaggio di Energia, Sensori ridotti e una perdita dello scudo alle navi e alle basi entro i suoi confini.

- Tempesta gravitica: La più difficile da attraversare, caratterizzata da significative fluttuazioni gravitazionali nello spazio. Causa vari livelli moderati di danni da ioni e livelli bassi di danni standard e riduce la velocità subluce delle navi e delle basi che si trovano all'interno dei suoi confini. In Distant Worlds 2 spesso è necessario

PERCORSI DI RICERCA, BONUS E COSTI INIZIALI

HyperJump Inhibiting

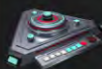
HyperJump Inhibiting Size 1600

+115% research speed for this project
1.50 years to research (1 concurrent projects)

Initiation Cost
 4,500 credits
 450 Emeros Crystal,
 450 Nekros Stone, 450 Polymer

Extra Requirements
 Research Threshold: 20% HyperDrive
 Research bonuses from all sources
 We have 114% (67% from HyperDrive
 Research + 48% from ALL Research)

Crash Program: 120,000 credits
 (Click to queue research)


HyperDeny GW1000
 Hyper Deny
 Size: 20 Crew Requirement: 5
 Static Energy Used: 10.00/sec
 10 Emeros Crystal,
 10 Nekros Stone,
 5 Polymer

HyperDeny Strength: **20.00**
 HyperDeny Range: **3000**
 HyperDeny Energy Usage: **50.00/sec**
 Component Ion Defense: **1.00**

un certo investimento di crediti e risorse per avviare un progetto di ricerca. Un progetto può anche richiedere alcuni pre-progetti che se si sta giocando con l'impostazione predefinita ricerca randomizzata, possono variare. È molto probabile che i progetti hanno percorsi pre-requisiti dai progetti in linea con loro a un livello tecnologico inferiore. Tuttavia, in alcuni casi in cui questi percorsi inferiori non

vengono generati, potrebbe essere necessario ricercare percorsi paralleli anche oltre il livello tecnologico di un progetto per trovare un percorso che lo riporti ad esso. Per i progetti più impegnativi, potrebbe essere necessario più di un percorso pre-requisito prima di poter procedere, richiedendo di completare più rami di livello tecnologico inferiore per sbloccare un progetto più avanzato.

Inoltre, man mano che si sale nell'albero delle tecnologie, si scoprirà che i **Bonus di Ricerca** che si ottengono dai luoghi e dalle stazioni di ricerca, dalle strutture di ricerca e personaggi diventano sempre più importanti. Se si è al di sotto del livello di bonus richiesto per sbloccare un progetto, non sarà possibile effettuare la ricerca fino a quando non si troverà un modo per aumentare il bonus in quell'area. Esplorazione supplementare per trovare nuovi luoghi di ricerca, o la conquista di quelli esistenti da parte di un altro impero, oppure costruire e finanziare ulteriori strutture di ricerca specializzate, o reclutare nuovi scienziati nella speranza di trovarne uno con un bonus corrispondente, possono tutti avvicinarsi a quella soglia.

Ecco un rapido riferimento su come alcuni dei bonus che si possono trovare ai vari componenti e alle strutture che si possono ricercare e costruire:

BONUS RICERCA	APPLICATO AI COMPONENTI	APPLICATO ALLE STRUTTURE
Armi	Armi Basi d'assalto Raggi Traenti	Armi Planetarie
Scudi	Scudi	Scudi Planetari
Armatura	Armatura Controllo Danni Difesa a Ioni	
Reattore	Reattore Accumulatore di Energia Raffinazione in carburante	
Motori	Motore Propulsore di Manovra	
HyperDrive	HyperDrive HyperDeny HyperBlock	Accumulatore Gravità
Sensori	Contromisure Obiettivi target Scanner Disturbatore di segnale Sensore a Corto Raggio Sensore a Lungo Raggio Occlusamento	

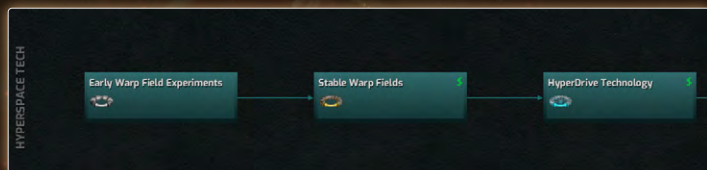
Industriale	Colonizzazione Baie di Carico Sistemi x l'Equipaggio BAie di Attracco Motori per Minare Compartimenti Passeggeri Celle Combustibile Compartimenti Truppe	Estrazione Mineraria Terraformazione
Costruzione	Cantiere Costruzione Baia Caccia Stellari Rimozione trasf. Carburante	Base Caccia Stellari Cantiere Navale
Alta Tecnologia	Ricerca Centro di Comando Centro di Commercio Baia Medica Centro Ricreativo	Commercio Centro Medico Amministrazione Ricerca Intrattenimento

IL GIOCO INIZIALE - ESPANSIONE E CREARE LA PROPRIA ECONOMIA

Presenteremo qui uno schema di come gestire il vostro Impero, ipotizzando che partiate dall'avvio predefinito pre-warp con un solo pianeta e pochissime navi.

PIETRE MILIARI PER L'ESPANSIONE

HYPERDRIVES



Per creare un impero interstellare, è necessario uscire dal sistema di partenza. Questo inizia con i motori iperspaziali. All'inizio non ne avete, e muovervi da un pianeta all'altro è un'operazione che non può essere fatta.

all'interno del sistema richiede molto tempo. Dovreste concentrarvi sull'ottenimento dell'iperguida iniziale, lo Skip Drive, il prima possibile, per consentire un'esplorazione più efficiente del vostro sistema di partenza.

La seconda iperguida, il Generatore di bolle di curvatura, è la prima che permette di viaggiare verso altre stelle, ma è ancora piuttosto lenta e con un raggio d'azione limitato, ma è sufficiente per questa fase iniziale.

ESPLORAZIONE E ESTRAZIONE DI RISORSE

La prima cosa da fare una volta ottenuto lo Skip Drive è esplorare completamente il sistema. Per farlo, avrete bisogno di alcune navi da esplorazione, ma poiché quasi tutto ciò che fate consuma anche le vostre scorte iniziali di risorse, avrete bisogno anche di navi da costruzione per costruire nuove stazioni minerarie (oltre alle navi minerarie private che il settore privato costruirà).

Dovete assicurarvi di avere una fonte mineraria di ogni singola risorsa di costruzione il più rapidamente possibile. Inizierete con una bassa scorta di ogni risorsa di costruzione sul vostro pianeta natale, grazie alle antiche rovine che vi si trovano, ma queste non saranno rifornite fino a quando non riuscirete a estrarle da soli o a commerciare con altri.

RESOURCES				
Supply	Adequate	Low	Critical	
Fuel	1	0	0	
Construction	16	0	0	
Luxury	32	1	27	

RESOURCES (17)		
FILTER	Production Shortage	Fuel and Construction Resources In Use
 Osalla 68K	6.39/sec	330 credits 4 of 55 sources
 Dyrillium Quartz 64K	4.62/sec	360 credits 2 of 24 sources
 Kaasian Crystal 68K	4.93/sec	540 credits 2 of 31 sources
 Emeros Crystal 78K	1.65/sec	240 credits 4 of 85 sources

Per trovare alcune di queste risorse potrebbe essere necessario uscire dal vostro sistema. Una volta che le risorse di costruzione sono abbondanti, le vostre colonie possono crescere al massimo del loro potenziale e non sarete spesso limitati nella

costruzione di nuove navi o stazioni o nell'avvio di nuovi progetti di ricerca. Di solito, dopo aver esplorato alcuni sistemi vicini grazie ai generatori di bolle Warp, l'economia delle risorse dovrebbe raggiungere una base stabile. La vostra prossima priorità in termini di risorse è trovare e sfruttare il maggior numero possibile di fonti di risorse di lusso. Queste sono fondamentali per aumentare lo sviluppo del vostro pianeta, che vi consentirà di ottenere maggiori entrate e quindi di sostenere più navi e stazioni.

PRIMO CONTATTO: COME GESTIRE I PIRATI E GLI INDIPENDENTI

The screenshot displays the 'Icebu Pirates' profile and the 'DIPLOMACY' window. The profile on the left includes the following information:

- Icebu Pirates**
KEY NOT FOUND: 'Pirate Raider'
It is too soon since our last negotiations. Speak with us again after 2818.09.01
- Reputation:** Dubious (-5)
- War Weariness:** None (0)
- STRATEGY:** Neutral
- STATUS:** Neutral with us (125 credits per month)
- Relationships:**
 - +15 We appreciate your kind gifts (7.5)
 - +4 We have signed a new treaty with you (-4.0)
 - 0 You have honored our Protection Agreement (+4.0)
 - 0 You have given us gifts (+3.8)
 - 10 We have contempt for your civilized complacency (0)
- PIRATE INFO:** OW, OK, D
- RELATIONSHIP WITH OTHERS:** Erolia, Furious (-50)

The 'DIPLOMACY' window on the right shows the 'Icebu Pirates' and 'Praxles Nation' with the following details:

- Icebu Pirates:** Neutral with us
- What do you propose?**
- What do you think of this deal?** Never mind
- TECH:**
 - Constant Beam Weapons (11,842)
 - Early Pulse Weapons (3,877)
 - Area Weapons (15,589)
 - Advanced Tractor Beams (17,236)
 - Energy Torpedo Weapons (2,236)
- TREATIES:**
 - Non Aggression Treaty
 - Military Refueling
- MONEY:**
 - 100,000 credits
 - 10,000 credits

Incontrerete i Pirati per primi o gli Indipendenti. In alcuni inizi partita si possono affrontare solo pochi pirati, in altri molti. Dovete imparare ad adattarvi e a sopravvivere nonostante tutto quello che vi possono lanciare contro. Come affrontare una minaccia spaziale che vuole far saltare in aria o catturare le vostre navi e prendere i vostri soldi e le vostre risorse quando state appena mettendo in piedi la vostra economia? Ci sono due approcci principali e potete scegliere quale seguire in base alla vostra situazione.

Per primo, un approccio pacifico:

1. Offrire / Accettare i loro trattati di protezione. Questi vi costeranno cari all'inizio, quando la vostra economia è debole, e rafforzeranno anche i pirati, ma potrebbero darvi un prezioso margine di manovra.
2. Passare ai trattati di non aggressione e al rifornimento militare. Con il tempo, se riuscite a mantenere i trattati di protezione, le fazioni pirata vi considereranno meno preoccupanti. Facendo loro uno o due regali, potrebbero persino essere disposti a passare a un trattato di non aggressione, il che è vantaggioso per voi perché non vi attaccheranno comunque, ma ora non vi costerà più denaro ogni mese, interrompendo il salasso della vostra economia e l'effettivo sussidio alla fazione pirata. Se riuscite a farvi apprezzare da loro, potrebbero anche permettervi di usare le loro basi per rifornire le vostre navi, estendendo il vostro raggio di esplorazione effettivo.
3. Scambio di informazioni. I Pirati sono presenti nello spazio da molto tempo e sanno molto più di voi sulla zona circostante, almeno all'inizio. Potrebbero offrirvene alcune di loro spontaneamente, se vi apprezzano abbastanza, ma il più delle volte dovrete portarli in un buono stato diplomatico e poi parlare con loro per "negoziare un accordo". Spesso hanno informazioni di contatto per Mondi Indipendenti, altri Imperi, luoghi con antiche rovine e tecnologie che hanno conservato, tutte cose che potrebbero essere di valore per voi. Ricordate solo che faranno buon uso di tutto il denaro che gli darete.

Secondo, un approccio aggressivo/militare:

1. Rifiutare i loro Trattati di Protezione e Costruzione di Navi Militari. All'inizio avrete a disposizione solo le scorte e alcune armi di base, ma avere alcune navi militari sarà molto più utile che non averne nessuna.



2. Concentrare la ricerca su difese migliori. Se cercate scafi di fregate e un piccolo porto spaziale più grande, oltre a scudi, armature e alcune armi potenziate, in genere potete causare abbastanza problemi ai pirati da rendere meno probabile che vi attacchino e, se lo fanno, meno probabile che abbiano successo. Anche un maggior numero di truppe di terra sui vostri pianeti può aiutarvi a proteggervi dalle loro incursioni, così come scafi più grandi e resistenti per le vostre stazioni minerarie. Una volta che avrete abbastanza navi, con le impostazioni predefinite l'automazione vi costruirà una flotta di difesa per iniziare a rispondere in modo più organizzato agli attacchi dei pirati. Potete anche scegliere di lasciare alcune navi fuori dalle vostre flotte per permettere loro di rispondere autonomamente.
3. Trovare le basi pirata e distruggerle. Attraverso lo spionaggio (rubando la mappa delle operazioni di una fazione pirata) o

DIPLOMACY

Reputation: 4.7 (-0.5)

War Weariness: 0 (0 wars)

INDEPENDENT COLONIES (6)

FILTER Proximity Independent Colonies only

Colony	Strategy	Relationship
Erolita	Invasion	Displeased with us (-10)
Urd Trase 3	Diplomacy	Pleased with us (10)
Asloihel	Diplomacy	Neutral with us (5)
Horazon	Diplomacy	Neutral with us (5)
Ramazin 3	Invasion	Neutral with us (-1)
Sareta	Diplomacy	Neutral with us (10)

Urd Sluken Ind
Sluken Ind
Sluken Ind

Sluken: 620M

Aggression: 0 (Neutral)
Caution: 0 (Neutral)
Dependability: 0 (Neutral)
Reproduction Rate: +6% (Moderate)
Migration Tendency: 0 (Neutral)
Assimilation Rate: 0 (Adaptable)

Diplomacy lead

Engine Research: +10%
Plague Containment: +20%
Troop Recovery Rate: +25%
Troop Experience Gain: +20%

Free Trade

PLEASED WITH US

+20 Our trade agreements have built trust between us

+8 You have given us gifts

+5 We respect your good reputation

-5 We are troubled by your strange alien ways

COLONY INFO

1 620M 1K 0

RELATIONSHIP WITH OTHERS

Faction	Relationship
Icebu Pirates	Restricted Trade Agreement Neutral (0)
Murderous Claw Clan	Restricted Trade Agreement Neutral (0)
Kharun Confederacy	Restricted Trade Agreement Displeased (-12)
United Antar Republic	Restricted Trade Agreement Neutral (-4)

Esplorando, potrete scoprire la posizione della base di ogni fazione pirata. Una volta trovata, avrete bisogno di una flotta d'attacco abbastanza forte da distruggerla. Una grande flotta di Fregate può fare al caso vostro, ma è più facile se avete anche dei Cacciatorpediniere e se avete ricercato altri potenziamenti, come motori migliori, reattori, sistemi di puntamento e contromisure, sistemi di equipaggio e centri di comando per creare navi più potenti. Una volta distrutta una base pirata, avete distrutto quella fazione. In molti casi, le loro navi superstiti possono anche decidere di unirsi alla vostra flotta! Potreste anche trovare della tecnologia preziosa recuperando i relitti delle navi e delle basi pirata distrutte.

A un certo punto, entrerete in contatto con il vostro primo Mondo Indipendente. Come per i Pirati, anche in questo caso avete la possibilità di scegliere come comportarvi con ogni indipendente. Prima di tutto, rivediamo perché volete fare qualcosa con loro.

I mondi indipendenti sono civiltà planetarie sopravvissute fino ad oggi, ma più deboli della vostra. Sono effettivamente sotto il controllo dei Pirati e si limitano al commercio pacifico, ma possono offrire molti vantaggi alla vostra civiltà.

I mondi indipendenti sono dotati di una popolazione molto più numerosa di quella di qualsiasi altro mondo quando lo si colonizza per la prima volta. Questo è un grande vantaggio quando si tratta di ottenere un vantaggio nel rendere un mondo autosufficiente. I loro mondi sono spesso anche all'estremità superiore della gamma di qualità per il loro tipo.

Se il mondo indipendente ha una razza diversa da quella del vostro pianeta natale, se lo integrate nel vostro impero può darvi dei bonus extra a livello di impero. Una volta che la loro popolazione sarà abbastanza numerosa, questi bonus appariranno e potranno anche aprire la colonizzazione di nuovi mondi a cui sono più adatti rispetto alla vostra razza di partenza.



I Mondi Indipendenti hanno spesso bonus aggiuntivi o risorse migliori rispetto alla media dei mondi. In alcuni casi, possono persino possedere un artefatto.

In definitiva, integrare uno o due mondi indipendenti all'inizio può essere una grande spinta per il vostro impero. I due modi per gestirli sono i seguenti.

In primo luogo, la diplomazia pacifica seguita dalla colonizzazione:

1. **Regali diplomatici e trattati commerciali.** Offrite loro dei doni per far salire il loro rapporto con voi a cifre positive, il che rende possibile l'ottenimento di trattati commerciali. In molti casi, quando li incontrate per la prima volta, potrebbero già essere aperti al Commercio Limitato, ma voi volete il Commercio Limitato e Libero per migliorare le vostre relazioni. Il commercio precoce con gli Indipendenti è anche un ottimo modo per colmare le lacune nella vostra economia delle risorse mentre state ancora creando una rete di stazioni minerarie.
2. **Navi colonizzatrici.** Una volta che il vostro rapporto con loro è salito a circa +25 o più, probabilmente vi contatteranno per dirvi che sono disposti a unirsi al vostro impero se inviate una nave colonia. La possibilità di colonizzazione non è sempre del 100% e se si tenta e si fallisce, verrà imposta una penalità che causerà un ritardo effettivo prima di avere una buona possibilità di riprovare. È meglio aumentare il rapporto più alto, se per avere la garanzia che si uniranno all'arrivo della vostra nave colonia. Per costruire una nave colonia, dovrete anche investire la vostra ricerca in miglioramento degli scafi delle navi civili e le prime tecnologie di colonizzazione.



Secondo, conquista seguita da assimilazione:

1. Costruire una flotta d'invasione e caricarla di truppe. Per poter invadere altri mondi è necessario ricercare i trasporti di truppe, che hanno un paio di altri prerequisiti. Una volta costruita una flotta d'invasione, avrete bisogno di un numero sufficiente di truppe supplementari (la ricerca e la costruzione di armature possono aiutare molto in questo senso) per caricarla completamente. Una volta costruita e caricata, potete inviarla a conquistare un mondo indipendente e, finché ha abbastanza truppe caricate, la maggior parte dei mondi indipendenti (che hanno solo la propria milizia per la difesa) non sarà una sfida.
2. Assimilare la popolazione. L'unico problema della conquista è che alle persone non piace essere conquistate. Integrare pacificamente un mondo indipendente richiede più tempo, sforzi e denaro, ma una volta integrato è quasi completamente assimilato e in genere non rappresenta un grosso problema per il vostro impero. Un mondo conquistato è diverso. Una popolazione conquistata spesso inizia con un'assimilazione dello 0% e spesso è piuttosto infelice, richiedendo una guarnigione significativa per assicurarsi che non inizino una ribellione o che abbiano successo se lo fanno. Nel corso del tempo, con la politica di assimilazione della popolazione per quel mondo, la loro assimilazione aumenterà. Questo ridurrà gradualmente la penalità che la bassa assimilazione aggiunge ai vostri costi di supporto. Sebbene possa essere facile conquistare militarmente diversi mondi indipendenti, il loro supporto una volta conquistati (fino a quando non vengono assimilati) può essere un significativo salasso economico.

COLONIZZAZIONE DI NUOVI MONDI

Una volta che avrete la capacità di colonizzare o conquistare Mondi Indipendenti e di combattere i Pirati, sarete generalmente pronti per iniziare a espandervi verso mondi completamente nuovi e disabitati. Le vostre navi da esplorazione, forse già dotate di iperguida Gerax, avranno esplorato molti sistemi al di fuori di quelli abitati.





il vostro sistema e probabilmente avranno già trovato alcuni mondi possibili da colonizzare. È importante spiegare come funziona il sistema di colonizzazione e perché è importante scegliere bene i sistemi.

Innanzitutto, un mondo deve avere una qualità netta minima del 50% perché la vostra razza possa viverci. Tuttavia, ci sono dei modificatori che possono influenzare questo dato. Alcuni derivano dalla vostra razza, che può preferire alcuni mondi ed essere meno adatta ad altri. Altri modificatori possono derivare dalla ricerca sulla colonizzazione o dalla terraformazione, entrambe in grado di modificare la qualità minima o massima di un mondo per renderlo più abitabile per voi.

La differenza tra la qualità netta e quel minimo del 50% è ciò che DW 2 chiama Idoneità ed è ciò che viene mostrato nell'elenco delle Nuove Colonie e a cui si riferisce la valutazione "a stelle" di un mondo. Per evitare di dover pagare costi di supporto maggiori per un mondo, in genere si vuole evitare di colonizzarlo se l'Idoneità è inferiore a +20 (1 Stella). Tutto ciò che è inferiore a questo valore è abitabile, ma a un costo maggiore quanto più si avvicina a 0 di Idoneità.

Naturalmente, si può colonizzare prima un pianeta a bassa idoneità e sovvenzionarlo più pesantemente fino a quando non si riesce a migliorare la tecnologia di colonizzazione o a costruire una struttura di terraformazione, in modo da portarlo al livello di idoneità +20, ma si deve tenere presente che i mondi a bassa idoneità comportano un costo più elevato per l'espansione.

Allo stesso tempo, i mondi che hanno un'idoneità superiore a +20 inizieranno a darvi benefici crescenti in termini di felicità degli abitanti, del loro tasso di crescita e delle vostre entrate derivanti da quel mondo. Tutto ciò che si può fare per migliorare l'idoneità di un nuovo mondo può essere fatto anche per migliorare l'idoneità dei mondi esistenti e, di conseguenza, la vostra economia.

Passando il mouse sul valore di idoneità di un mondo nell'elenco Nuove colonie, si vedrà una ripartizione dell'idoneità per tutte le razze del vostro Impero. In genere, le persone desiderano migrare solo su mondi adatti a loro e preferiscono allontanarsi dai mondi meno adatti. Per impostazione predefinita, l'automazione cercherà sempre di colonizzare un nuovo mondo con una nave colonia caricata con la razza più adatta a quell'ambiente.

Una volta colonizzato un nuovo mondo, le vostre navi passeggeri private inizieranno a trasportarvi i migranti. Assicuratevi di finanziare completamente il vostro investimento bonus per la Crescita delle Colonie nel vostro Fondo dell'Impero permetterà

COLONIES (11)				
FILTER Importance All				
	Praxles 2 9114M	☺ +4	138%	\$ 53417
	Tiyr 3 1905M	☺ +10	114%	\$ 4149
	Ploahomice 1641M	☺ +9	118%	\$ 1553
	Snaus 1279M	☺ +9	126%	\$ 4316
	Pyrrho 1267M	☺ +9	82%	\$ -170
	Khakalta 2 444M	☺ +40	115%	\$ -428
	Firnosoti 436M	☺ +40	95%	\$ -1865
	Arbugomoo 277M	☺ +40	93%	\$ -642

anche a questi mondi di crescere più rapidamente. Una volta raggiunti i 500 milioni o più di abitanti, a seconda dei mondi, cominceranno a diventare molto meno un salasso per l'economia del vostro Impero e inizieranno presto a contribuirvi. Gestire l'espansione in modo da non esagerare con il numero di abitanti.

espandere e far indebitare il vostro Impero è un'abilità da imparare. Prestate attenzione all'idoneità dei nuovi mondi colonia e osservate quanto costano al vostro Impero. L'espansione a tutti i costi non è facilmente sostenibile in Distant Worlds 2. Un'espansione intelligente vi metterà in una posizione migliore in generale.

AUMENTARE LA VOSTRA INFLUENZA E I VOSTRI CONFINI

Noterete che a livello di mappa della galassia, man mano che il vostro impero si espande, anche la vostra influenza (contrassegnata dal colore del vostro impero) si espande fino a comprendere i sistemi vicini. Come funziona? Il primo e di gran lunga più importante contributo all'influenza viene dai vostri mondi popolati.

Quando aggiungete un nuovo mondo al vostro impero, esso rivendica immediatamente la sua area e inizia a esercitare un'influenza proporzionale alla sua popolazione e al suo sviluppo. Le piccole colonie di frontiera non rivendicheranno molto, ma i grandi mondi prosperi possono esercitare una notevole influenza.

Se i vostri mondi esercitano un'influenza maggiore di quella degli imperi vicini, i sistemi tra i vostri sistemi abitati possono persino passare di mano in mano che i confini si spostano e interi mondi possono persino scegliere di cambiare la loro fedeltà.

Anche l'esplorazione e altri tipi di espansione, come la costruzione di stazioni, hanno un effetto minore sulla vostra influenza, ma i vostri mondi popolati sono di gran lunga il fattore più importante.

CREATURE DELLO SPAZIO

Oltre che con altre civiltà, nel corso del gioco dovrete probabilmente confrontarvi con creature spaziali che non sono legate ad alcuna civiltà in particolare e che cercano solo di difendere il loro territorio o di nutrirsi del prossimo pasto. Queste creature includono le seguenti.



Ardilus	Enormi invertebrati, originari dell'atmosfera superiore dei pianeti giganti gassosi. Non particolarmente aggressivi, ma molto territoriali. In caso di minaccia, sono in grado di sparare massicce saette di energia.
Gravillex	Grandi creature composte da un insolito materiale cristallino che sembra deformare e concentrare l'energia gravitazionale. Si trovano spesso a nutrirsi di stelle e si spostano tra i sistemi stellari più spesso di altre creature spaziali. La forza del loro attacco dipende dal tipo di stella "nativa" in cui sono stati creati, e quelli provenienti dai Buchi Neri sono i più pericolosi.
Vordikar	Grandi organismi a base di silicio e predatori da agguato che vivono tipicamente nei campi di asteroidi e nei pressi di pianeti rocciosi aridi. Possiedono una furtività naturale che li rende molto difficili da vedere e da rilevare dai sensori. Possono espellere i minerali di cui si sono nutriti sotto forma di un "dardo" iper-accelerato e iper-denso che è noto per essere in grado di passare attraverso un'intera Fregata.

MEDIO E IL LATE GAME - GESTIONE DELL'IMPERO, CONFLITTO E DIPLOMAZIA

Una volta che vi sarete affermati come impero interstellare, con forse 2-3 mondi abitati, una flotta ragionevole per respingere i pirati e un'economia diversificata delle risorse, probabilmente incontrerete il vostro primo altro impero. Gli imperi sono sia la vostra più grande minaccia che la vostra più grande opportunità. Possono essere forti come o più di voi e possono comprendere più mondi con i loro personaggi, le loro flotte, i loro eserciti e le loro stazioni di ricerca e di estrazione. Il modo in cui gestirete gli Imperi vicini a voi determinerà in larga misura il corso della vostra partita.



PRAXLES 2

Praxles 2
Continental Planet

Size	4578	Revenue	\$ 255,161
Quality	81%	Corruption Losses	\$ -89,718 (35.2%)
Max Pop	10683M	Base Revenue	\$ 165,443
Development	138%	Gross Tax Revenue	\$ 64,523
Approval	+4	Support Costs	\$ -11,106
Tax Rate	39%	Net Tax Revenue	\$ 53,417

Alurthas

62%

11

POPULATION

9114M

The inhabitants of Praxles 2 are angry (-14)
 Our colony has a very high level of development (+27)
 We enjoy living at our empire's capital (+10)
 We enjoy our colony's high quality environment (+9)

126

120

120

120

CONSTRUCTION

Planetary Administration Center

Corruption Reducing Range	OM
Empire Bonuses	+10% Appearance Chance Ambassadors, +10% Leader Quality
Location Bonuses	+5% Colony Happiness, +10% Colony Corruption Reduction, +10% Colony Defense, +10% Colony Development
Maintenance Cost	500 credits

GESTIONE DEL VOSTRO IMPERO

Per prima cosa, parliamo un po' del vostro Impero e dei vostri compiti più importanti quando arriverete a metà partita.

75

1. **Mantenere i vs. sistemi floridi e in crescita.** Trovate più risorse di lusso e estraetele, stipulate più accordi commerciali per portare risorse di lusso che non avete all'interno dei vostri confini, finanziate completamente gli investimenti per la crescita delle colonie, migliorate l'iperguida e i compartimenti passeggeri per aumentare il tasso di migrazione dai vostri mondi più popolati alle nuove colonie in crescita. Lo sviluppo inizia a diminuire dopo il 120% e, anche se si può andare oltre, ci si rende conto che si sta facendo abbastanza bene una volta che i mondi hanno raggiunto quel livello.
2. **Ridurre la Corruzione.** Per corruzione in DW 2 si intende qualsiasi cosa nella vostra economia che sia fuori dal controllo dello Stato (voi). Le strutture dell'amministrazione planetaria sono importanti da costruire sui vostri nuovi mondi per assicurarvi una buona presenza e massimizzare le vostre entrate. Tali strutture possono essere potenziate con ulteriori ricerche. La corruzione è un problema ancora più grave sui grandi mondi densamente popolati e il miglioramento delle strutture amministrative può portare a un aumento significativo delle entrate.
3. **Espandi e Fonda la tua Ricerca.** La costruzione di stazioni di ricerca per aumentare la produzione di ricerca e i bonus di ricerca è molto utile per proseguire il ritmo di scoperta di nuove tecnologie, che possono avere benefici a cascata per il vostro Impero. Tenete presente, però, che la ricerca può prendere molte strade e che investire in laboratori di ricerca e strutture di ricerca migliori può darvi un vantaggio sui vostri concorrenti. Anche il finanziamento completo della ricerca può darvi un vantaggio significativo.
4. **Costruire Strutture.** Le strutture che possono essere costruite sui mondi sono spesso più in basso nell'albero della tecnologia. Alcune sono meraviglie uniche, disponibili solo per chi le costruisce per primo nella galassia, altre possono essere costruite da chiunque, ma solo una volta per Impero. Molte di queste strutture aumentano lo sviluppo della colonia in cui sono state costruite.



oltre a offrire altri bonus. Scegliere con cura dove costruire queste strutture può consentire di perseguire una strategia di miglioramento dello Sviluppo su molti mondi, o di supercaricarlo solo su alcuni. Le Strutture Economiche e Commerciali o le Strutture Commerciali, Ricreative e Diplomatiche possono tutte aumentare la felicità e la produttività dei vostri cittadini.

5. **Mantenere le vs. Difese Forti.** Avrete bisogno di flotte di difesa per proteggere i vostri sistemi, di flotte di attacco per affrontare in modo proattivo le minacce e gli obiettivi nemici, di flotte di incursione per le minacce più piccole e di flotte di invasione quando dovrete conquistare un mondo. Anche la qualità e la varietà delle truppe giocano un ruolo importante. La Fanteria e le Unità di Difesa Planetaria sono più adatte a difendere i vostri mondi, mentre le Armature e le Forze Speciali sono più adatte ad attaccare gli altri, ma un mix di armi combinate può darvi preziosi bonus nei combattimenti a terra. Le Strutture di Difesa Planetaria hanno anche il vantaggio di poter coprire tutta la circonferenza di un pianeta, mentre le Basi Difensive permettono di estendere la rete di difesa per coprire tutti gli angoli di avvicinamento al pianeta dallo spazio.
6. **Scegliere saggiamente i vs. Amici e Nemici.** La strategia diplomatica è molto importante per assicurarsi di non dover combattere contro l'intera galassia (a meno che non lo si voglia davvero). Idealmente, troverete alcuni Imperi con cui potete stringere amicizia o addirittura allearvi che, col tempo, saranno disposti a firmare con voi alcuni dei trattati più avanzati che possono darvi tutti i tipi di vantaggi che gli Imperi senza alleati non possono avere. Se riuscite a convincere un altro Impero ad accettare un Patto difensivo, sarete in una posizione migliore contro eventuali aggressori. Allo stesso modo, gli Imperi con cui decidete di non andare d'accordo sono ottimi bersagli per le vostre spie, per le vostre flotte di incursione e per una guerra totale. Cercate di ottenere quante più informazioni possibili sui vostri nemici, in modo che, in caso di guerra, le vostre flotte, colonie e truppe siano preparate.



7. **Costruzione Spazioporti e Risorse Base.** Man mano che i vs. mondi dovreste assicurarvi che ognuno di essi abbia uno spazioporto che funga da centro per la vostra economia delle risorse. Questo renderà la vostra economia privata più efficiente, diminuendo la distanza che le navi da carico devono percorrere dalle vostre stazioni minerarie e attirando così più risorse su quei mondi. Le basi di villeggiatura sono una fonte di reddito aggiuntiva relativamente minore, ma piacevole, da affiancare ai bonus commerciali che si possono ottenere. Le migliori basi di villeggiatura si trovano in genere in località ad alto scenario, vicino ai sistemi più popolati (la maggior parte dei turisti preferisce viaggi più brevi). I mondi abitati ad alto scenario genereranno turismo anche da soli, senza una Base di villeggiatura.

STRUTTURE E MERAVIGLIE PLANETARIE



Una volta ricercate, le strutture possono essere costruite sui pianeti per conferire una serie di bonus, che vanno dalle armi difensive e dagli scudi planetari a un aumento del commercio, della ricerca, della felicità o della costruzione di navi. Molte strutture possono essere costruite una sola volta nel vostro impero.

Le meraviglie sono strutture planetarie uniche che possono essere costruite una sola volta nella galassia. Una volta costruite, non possono essere ricostruite altrove. Le meraviglie di solito forniscono bonus molto significativi alla colonia e all'impero in cui vengono costruite.

Ogni struttura o meraviglia ha anche un costo di manutenzione, quindi tenetelo presente quando decidete cosa potete permettervi di costruire. Alcune strutture, come i centri di amministrazione, possono essere potenziate. Se si ricerca una versione potenziata di quella struttura (ad esempio, se si possiede già un Centro di amministrazione planetaria e si ricerca un Complesso di amministrazione planetaria), è possibile effettuare l'upgrade selezionando la struttura esistente sul proprio mondo e facendo clic sul pulsante Upgrade nella finestra di selezione.

POLITICHE DI ESPLORAZIONE DELLE COLONIE



Le politiche di popolazione possono essere impostate per ogni colonia. Le politiche sulla popolazione consentono di controllare quali razze aliene sono presenti nelle colonie e cosa fare con loro. È possibile impostare una politica per razza in ogni colonia.

Assimilazione

Accettate queste razze nel vostro impero. Col tempo, il loro livello di assimilazione aumenterà (se era inferiore al 100%) e i costi di supporto di quel mondo diminuiranno.

Non Consentire la migrazione

Non consentire la migrazione di queste razze verso la colonia. In questo modo si eviterà che le navi passeggeri scarichino i migranti di queste razze nella colonia.

Reinsediamento

Fa migrare attivamente queste razze dalla colonia verso altre colonie che le accettano. Questo può essere utile se una particolare popolazione si trova su un mondo a bassa idoneità.

Schiavitù

Schiavizza queste razze, costringendole ai lavori forzati.

Per ogni razza schiavizzata, gli imperi corrispondenti di quelle razze si offenderanno per le sue azioni. La quantità di offese è direttamente correlata alla quantità di popolazione schiavizzata.

L'asservimento fornisce anche un bonus all'economia della colonia.

L'ammontare del bonus dipende dalla percentuale di popolazione totale schiavizzata, fino a un massimo del 50% se tutta la popolazione è schiavizzata. Tuttavia, renderà queste razze molto infelici e, a meno che non siano già state completamente assimilate, porterà probabilmente a frequenti e costose ribellioni.

Sterminio

Eliminate costantemente queste razze nella colonia.

Per ogni razza che state sterminando, gli imperi corrispondenti di quelle razze si offenderanno profondamente per le vostre azioni. La quantità di offese è direttamente correlata alla quantità di popolazione sterminata.

Lo sterminio di razze avrà anche un impatto negativo sulla reputazione del vostro impero.

GESTIONE DEI MESSAGGI - FILTRI E AUTOMAZIONE

Una volta che il vostro impero è cresciuto e si è espanso, i messaggi che ricevete regolarmente (soprattutto se la velocità è superiore a x1) possono diventare eccessivi. Ricordate che la regolazione delle impostazioni di automazione e l'uso dei filtri per i messaggi sotto il Registro dei messaggi in alto a destra possono contribuire a ridurre notevolmente i messaggi di consiglieri, pirati, ecc.



Raccomandiamo di giocare al massimo alla velocità x2, a meno che non vi troviate in una zona molto stabile e tranquilla del gioco, perché altrimenti potreste facilmente perdere avvisi o messaggi importanti o non notare gran parte delle attività interessanti che avvengono a livello di sistema all'interno del vostro Impero.

AFFRONTARE GLI IMPERI AVVERSARI

Parliamo ora di come gestire alcune delle sfide che gli Imperi avversari possono lanciare in Distant Worlds 2.

The screenshot displays the Diplomacy screen in Distant Worlds 2. The left panel shows a list of diplomatic relations with various empires. The right panel provides a detailed view of the Kharun Confederacy, including its reputation, war weariness, and a list of trade agreements.

DIPLOMACY

Reputation: 4.7 (-0.5) | War Weariness: 0 (0 wars)

DIPLOMATIC RELATIONS (11)

FILTER Proximity: Empires only

- Teekan Guilds: Neutral with us (-9) | -13.0
- Kharun Confederacy: Very Friendly with us (53) | -7.0 | FTA, GalMap, NonAgg
- Ackdarian Coalition: Neutral with us (-10) | -9.0
- Bcnus Authority: Angry with us (-50) | -7.0
- United Antar Republic: Very Friendly with us (53) | -10.8 | FTA, GalMap, NonAgg
- Se'Claata Empire: Angry with us (-25) | -5.5
- Mortalen Alliance: Furious with us (-51) | -7.0
- Teekan Industries: Displeased with us (-18) | -2.5

Toofanc

Continental Moon | Quality 80% Diameter 44/79 | 141% | 40% | 125K | 30% = 29K | 7596M | +14% | 5

POPULATION: Human | RESOURCES: 75% | FACILITIES: 59% | TROOPS: | BUILDING: | Resource Shortages: 22 | 15 Location Bonuses | 15 Empire Bonuses

Kharun Confederacy

Republic

Speak with them

Reputation: Satisfactory (0) | War Weariness: Tolerable (-11)

STRATEGY Ally

STATUS

Galaxy Map Sharing, Migration Treaty, Territory Map Sharing, Free Trade Agreement, Non Aggression Treaty

+55	VERY FRIENDLY WITH US	-7.0
+20	Our trade agreements have built trust between us	0
+10	You trusted us with knowledge of your Galactic map	0
+10	You have honored our Non-Aggression treaty	0
+9	We like your style of government	0
+7	We respect your good reputation	0
+6	Your knowledge of our history and traditions has impressed us	0
+6	You have given us gifts	0
+5	You trusted us with knowledge of your territory	0
+5	Free migration between our colonies has built trust between us	0
+4	Your knowledge of our culture and customs improves our relations	0
+3	You understand our ways as completely as any alien ever could	0
+2	Your knowledge of our language has improved our mutual understanding	0
-12	Our trust with you is decreased because you have not assigned an ambassador to our capital	-10
-19	We are envious of your huge strength and power	-10

EMPIRE INFO

10 | 14820M | 150K | 0

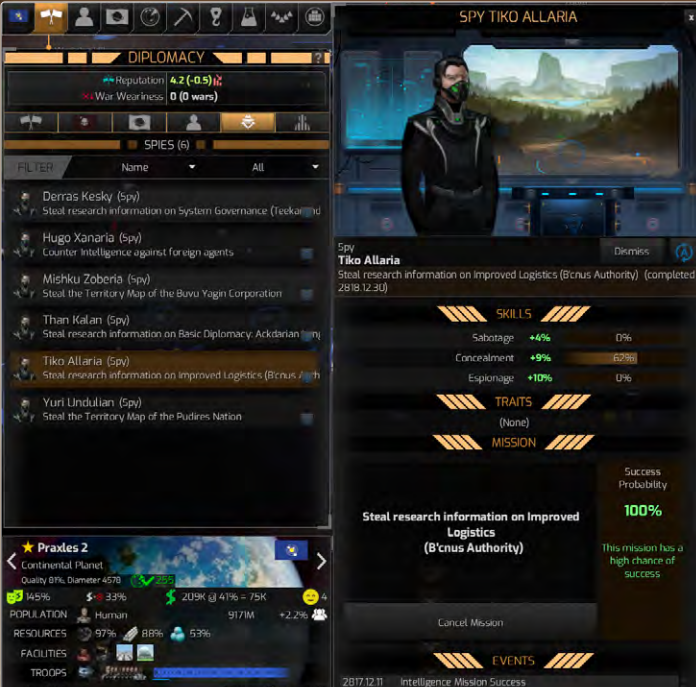
DIPLOMAZIA

La forza è nel numero; al contrario, la debolezza è nell'isolamento. Nella storia militare, l'azione solitaria ha avuto un basso tasso di successo. Si raccomanda vivamente di dare la massima priorità alla diplomazia.

Ogni impero ha le sue preferenze in fatto di strategia diplomatica in Distant Worlds 2. Tenete presente che la diplomazia è un investimento a lungo termine e che, attraverso una combinazione di sforzi diplomatici sostenuti, ricerche diplomatiche e l'uso dei vostri ambasciatori, potete arrivare molto più lontano con un altro Impero che cercando di fargli accettare rapidamente un accordo *una tantum*.

1. Usate i doni e la diplomazia per capire cosa pensa l'Impero avversario di voi e quale potrebbe essere la sua strategia.
2. Se vedete un'opportunità, assegnate un buon ambasciatore a quell'impero per massimizzare le vostre possibilità e iniziate a fargli regolarmente dei regali e a proporre offerte vantaggiose. Con il tempo, questo può indurli a essere più positivi nei vostri confronti e persino a modificare la loro strategia.
3. Evitare di intraprendere azioni che potrebbero infastidirli, come attaccare i loro possedimenti, attaccare i loro amici o colonizzare o conquistare mondi indipendenti all'interno dei loro confini.
4. Cercate di convincerli a firmare con voi trattati più avanzati. La maggior parte di questi trattati offre ulteriori bonus di fiducia a lungo termine alla vostra relazione. Possono essere necessari alcuni anni per accumularli, ma possono rendere raggiungibili nuovi trattati che prima erano irraggiungibili.
5. Se riuscite a convincerli a firmare un Accordo di Ricerca, un Patto di Difesa o un Trattato di Condivisione dell'Intelligence, tutti questi possono essere molto vantaggiosi per il vostro Impero (e per il loro), ma anche i trattati di livello inferiore, come il Commercio, l'Esplorazione e l'Estrazione mineraria, possono avere benefici significativi.

SPIONAGGIO



DIPLOMACY

Reputation: 4.2 (-0.5)

War Weariness: 0 (0 wars)

SPIES (6)

FILTER Name All

- Derras Kesky (Spy)**
Steal research information on System Governance (Teekor and)
- Hugo Xanaria (Spy)**
Counter Intelligence against foreign agents
- Mishku Zoberia (Spy)**
Steal the Territory Map of the Buvu Yagin Corporation
- Than Kalan (Spy)**
Steal research information on Basic Diplomacy: Ackdarian Army
- Tiko Allaria (Spy)**
Steal research information on Improved Logistics (B'cnus Authority)
- Yuri Undulian (Spy)**
Steal the Territory Map of the Pudres Nation

Praxes 2
Continental Planet
Quality 81% Diameter 4578
145% 33% 209K @ 41% = 75K 4
POPULATION Human 9171M +2.2%
RESOURCES 97% 88% 53%
FACILITIES
TROOPS
BUILDING
Resource Shortages: 27

SPY TIKO ALLARIA

Spy
Tiko Allaria
Steal research information on Improved Logistics (B'cnus Authority) (completed 2818.12.30)

SKILLS

Sabotage	+4%	0%
Concealment	+9%	62%
Espionage	+10%	0%

TRAITS
(None)

MISSION

Steal research information on Improved Logistics (B'cnus Authority)

Success Probability: **100%**
This mission has a high chance of success

Cancel Mission

EVENTS

2817.12.11	Intelligence Mission Success
2817.12.11	Skill Progressed: Espionage

Quando non riuscite a ottenere ciò che volete con la diplomazia, o se il vostro piano è di non essere amici, lo spionaggio è sempre un'opzione. Se subite molte missioni di spionaggio contro di voi, prendete in considerazione la possibilità di mantenere le vostre spie in missioni di controspionaggio e magari di investire in una struttura planetaria dell'Accademia dello Spionaggio (accessibile tramite l'albero di ricerca dei Sensori) per migliorare le vostre difese.

Se vi accorgete di avere successo nelle missioni di spionaggio contro gli altri, lo spionaggio ha un kit di strumenti che può risolvere molti problemi. Rubare le mappe può accelerare in modo significativo l'esplorazione e l'uso delle mappe.

consapevolezza generale. Rubare la ricerca può aiutare molto a progredire nella corsa alla tecnologia. Sabotare la costruzione o distruggere le basi può far fallire i piani di espansione del nemico. Incitare ribellioni o rivoluzioni può portare a cambiamenti nel controllo territoriale senza guerre. Infine, l'Assassinio può eliminare un potente personaggio nemico e la Copertura profonda può darvi un'eccellente visibilità del territorio, delle navi e delle basi di un intero Impero nemico.

Sta a voi decidere come e quando utilizzare questi strumenti, ma se state cercando una risposta altrove e non riuscite a capire come fare, ricordate sempre che lo Spionaggio può offrire una soluzione.

GUERRA



Per espandersi e sopravvivere, potrebbe essere necessario difendere i propri mondi, le proprie navi e stazioni e invadere il territorio di altre civiltà.



Ci sono molti modi per organizzare le vostre flotte e le vostre truppe per raggiungere il successo.

Fondamentalmente, quando partecipate a una guerra in Distant Worlds 2, i vostri successi e i vostri fallimenti contribuiranno a creare un **War Score** che viene visualizzato nella parte superiore dello schermo. Più fallimenti si registrano e più a lungo si protrae la guerra (e più la vostra razza o il vostro governo sono inclini a non amare la guerra), più alto sarà il punteggio di **Logoramento di Guerra**. Esso agisce come una penalizzazione della felicità dei vostri cittadini, che può danneggiare la vostra economia e anche potenzialmente portare a ribellioni sui vostri mondi se lasciata salire a livelli elevati. In genere, a meno che non siate stati provocati (nel qual caso si tratta di una guerra giustificata), se dichiarate guerra a un'altra persona, questa otterrà un beneficio sul suo **Logoramento di Guerra** (poiché la guerra è ingiustificata dal suo punto di vista). Le guerre a sorpresa, quindi, aumentano spesso in modo significativo la capacità dell'avversario di sopportare inizialmente il **Logoramento di Guerra**.

La combinazione di **War Score** e **Logoramento di Guerra** determinerà quanto l'Impero nemico è disposto a porre fine a una guerra una volta iniziata e quanto potrebbe volere per porvi fine. In generale, se si vuole che un sistema conquistato cambi di nuovo proprietario, è meglio assicurarsi di riprenderlo prima che la guerra finisca. Le stazioni spaziali contese, i personaggi catturati e altri vantaggi come la ricerca o i crediti sono le cose più probabili da scambiare per garantire un accordo di pace.

GUERRA NELLO SPAZIO

Il primo dominio della guerra in DW 2 è generalmente lo spazio. Le vostre flotte e navi e quelle dell'Impero nemico si scontreranno per determinare chi ha il controllo di un sistema o di un luogo particolare. Per evitare di essere la parte perdente, dovete assicurarvi che le vostre navi non siano inferiori a quelle del nemico e che le vostre flotte siano sufficientemente numerose e assegnate a luoghi strategici in modo da poter rispondere in tempo a qualsiasi attacco.





Le flotte automatiche impostate per ingaggiare obiettivi di sistema si dimostreranno molto efficaci per scoraggiare le aggressioni, soprattutto se dispongono di scanner di prossimità e se avete una base vicina con uno scanner a lungo raggio per avvertirli dell'avvicinarsi dei nemici. Alcuni giocatori preferiscono alcune grandi flotte, altri molte flotte più piccole e altri ancora preferiscono che la maggior parte delle loro navi operi in modo indipendente. Le varie impostazioni della politica dell'impero vi permetteranno di controllare la gestione di questo aspetto quando è impostato su automatico, ma potete anche prendere il controllo da soli e organizzare le vostre forze armate nel modo che desiderate. Il numero di variabili che possono influenzare i combattimenti spaziali è veramente grande, ma ne discuteremo qui per guidarvi su cosa tenere a mente.

1. **Sensori.** Se non sapete dove si trova il nemico o se una flotta d'attacco o d'invasione si sta dirigendo verso uno dei vostri mondi, è improbabile che possiate rispondere in tempo con navi difensive sufficienti a fermarli. I sensori a lungo raggio valgono oro durante una guerra. Costruite porti spaziali in ogni mondo con Sensori a lungo raggio e costruite stazioni di monitoraggio nello spazio tra i sistemi, vicino ai vostri confini, per darvi la prima risposta possibile.

I sensori non sono perfetti: rileveranno prima la presenza di qualcosa, poi da quale impero proviene e infine di che tipo di nave o flotta si tratta. Combattere senza una buona copertura dei sensori è come avere una mano legata dietro la schiena.

2. Occultamento. Non si tratta di una strategia necessaria, ma vale la pena ricordare che una buona contropartita ai sensori, una volta che si dispone di buoni scafi, è la ricerca sulla furtività. Se la vostra flotta d'attacco o d'invasione ha una buona furtività incorporata nei suoi progetti, il vostro nemico avrà un preavviso molto minore del suo arrivo.
3. Flotte di difesa. È difficile averne troppe. Il numero necessario dipende molto dalla velocità dei vostri Hyperdrive, dall'efficacia delle vostre navi rispetto a quelle nemiche e dal tempo di risposta che le vostre flotte possono aspettarsi di avere. In generale, però, vorrete assicurarvi di avere una flotta di Difesa assegnata a una base con molto carburante, in una posizione da cui possa raggiungere in breve tempo qualsiasi sistema abitato o comunque importante. Idealmente, tutti i sistemi a portata di mano del nemico avranno una flotta di difesa da qualche parte nelle vicinanze.



4. **Flotte d'attacco.** Queste sono di solito le vostre flotte più grandi e più forti e devono esserlo. In una guerra, per vincere dovrete distruggere le flotte del vostro nemico, la sua economia e tutte le difese spaziali (come i porti spaziali, le stazioni di monitoraggio e le basi difensive). Questo è ciò che le flotte d'attacco sanno fare meglio. Se le inviate in un sistema in cui il nemico non ha una buona flotta di difesa, in genere distruggeranno la rete di basi nemiche, dandovi notevoli vantaggi nell'andamento della guerra. Tuttavia, queste flotte sono anche le migliori per preparare i mondi nemici all'invasione, di cui parleremo più avanti nella sezione Flotte d'invasione. Le flotte d'attacco possono anche bloccare i mondi nemici, bloccando il commercio in entrata e in uscita che può ridurre lo sviluppo di un mondo e quindi danneggiare l'economia del nemico.
5. **Flotte di incursione.** Queste flotte più piccole sono destinate a colpire le stazioni di ricerca e di estrazione nemiche isolate, forse anche una stazione di monitoraggio. Il loro obiettivo è quello di contribuire a saturare le difese nemiche, in modo da poter essere presenti ovunque le flotte di difesa nemiche non siano presenti. Con il tempo, il contributo che possono dare a una guerra può diventare un vantaggio decisivo.
6. **Flotte di Invasione.** Il colpo più decisivo che si può sferrare in una guerra è sottrarre un mondo abitato all'Impero nemico. Quando si tratta di un piccolo mondo di frontiera, questo è relativamente facile e una flotta d'invasione può spesso farlo senza alcuna assistenza aggiuntiva. Tuttavia, quando si tratta di un mondo ben difeso e altamente popolato con difese orbitali e planetarie, in genere è necessario ammorbidire prima l'obiettivo. È qui che le flotte d'attacco e le flotte d'invasione di solito devono lavorare insieme, in modo che la flotta d'attacco possa liberare lo spazio intorno a un mondo dalle difese nemiche e potenzialmente bombardare il mondo nemico per ridurre le truppe e le strutture di difesa sulla superficie, prima che la flotta d'invasione entri in azione.



7. Impostazioni tattiche. C'è molto da sapere sulle impostazioni tattiche di flotte e navi e su come reagiranno in combattimento in base a tali impostazioni tattiche. La Galactopedia approfondisce molto questo argomento e vi consigliamo, se non capite cosa fanno le vostre flotte e navi, di leggere attentamente le sezioni della Galactopedia e di sperimentare diverse impostazioni tattiche.
8. Ruoli della flotta e modelli di flotta. Il Ruolo della flotta (Attacco, Difesa, Incursione, Invasione) determina il tipo di strategia e gli obiettivi per cui la flotta sarà utilizzata. Il Modello di Flotta determina il tipo di navi da utilizzare nella flotta e le impostazioni tattiche predefinite. Assicurarsi che le flotte abbiano i ruoli e i modelli giusti, in base a ciò che si desidera e a come si vuole che si comportino, è il primo passo per ottenere un buon controllo sulla propria Marina.

COMBATTIMENTO SPAZIALE



Le battaglie spaziali hanno inizio quando due navi nemiche si avvicinano l'una all'altra. I fattori che determinano l'esito della battaglia sono la portata delle armi, la velocità, l'agilità, gli scudi e la corazza. Per attaccare, selezionare una nave e fare clic con il tasto destro del mouse sulla nave avversaria. Non si controllano le tattiche di battaglia di base, che sono determinate dalle impostazioni del progetto della nave. Tuttavia, il giocatore controlla la posizione di ingaggio di ogni nave e flotta e può intervenire in qualsiasi momento per impartire ordini a livello di singola nave. I progetti determinano anche il tipo di armi e i progetti delle flotte, compresi scudi, corazze, contromisure, armi d'attacco, sensori di puntamento e componenti di prossimità. La precisione delle armi è determinata dalla distanza, dalla velocità del bersaglio, dai sensori di puntamento, dalle contromisure, ecc. Le navi hanno anche bisogno di carburante per essere efficaci in combattimento: non inviate mai una flotta in battaglia con poco carburante, se potete evitarlo. Inoltre, quando si hanno sanzioni commerciali contro un altro impero, questo può decidere di bloccare una colonia o un porto spaziale nemico con una flotta di sue navi. È sufficiente selezionare la nave e assegnarle una missione di blocco cliccando con il tasto destro del mouse vicino al bordo del pianeta da bloccare - vedrete il cursore cambiare quando è nel punto giusto. Naturalmente, anche gli altri imperi possono bloccarvi a loro volta e voi dovete sempre stare in guardia.

ABBORDAGGI E CATTURA DI NAVI

A condizione che l'Abbordaggio sia stato studiato, le navi possono essere progettate con capsule d'assalto, che possono abbordare e catturare altre navi o stazioni e, nel caso dei pirati, anche razziare i pianeti. Ogni nave ha una forza di difesa contro l'abbordaggio che è determinata da una combinazione di dimensioni e sistemi di supporto dell'equipaggio. Anche se una nave non dispone di capsule d'assalto, può comunque difendersi.

Una nave dotata di capsule d'assalto ha anche una forza d'assalto. Per catturare una nave nemica, è necessario ordinare alle proprie navi di Catturare una nave nemica



o stazione bersaglio, invece dell'Attacco predefinito, utilizzando il menu del tasto destro del mouse. Le capsule d'assalto possono abbordare una nave solo quando i suoi scudi (se presenti) sono stati significativamente esauriti. Le navi catturate si concentreranno sulla riduzione degli scudi nemici, per poi avvicinarsi e lanciare le loro capsule d'assalto.

Le capsule d'assalto possono essere abbattute da armi di difesa puntiforme, come i caccia.

I gruppi di abbordaggio cercheranno di catturare la nave nemica. Una volta iniziata l'azione di abbordaggio, si vedrà un simbolo sulla nave che viene abbordata e un riepilogo della forza di assalto e di difesa nei dettagli della nave. Anche se una nave non viene catturata, l'azione di abbordaggio può causare danni alla nave. Le navi catturate possono comunque subire danni in seguito al combattimento di abbordaggio.

È possibile definire le varie opzioni su quando catturare e cosa fare con le navi catturate attraverso la schermata Politiche dell'Impero.



lo scafo richiesto per quella nave o stazione, oppure vi manca un componente che un progetto valido richiede o semplicemente non avete ancora creato un progetto per quella nave (se state giocando con la progettazione di navi in manuale).

Navi da guerra e Portaerei	Le navi militari più grandi, che vanno dalla taglia 1200 alla 1800, hanno un'offesa e una difesa ineguagliabili. Le portaerei possono trasportare il maggior numero di caccia stellari di qualsiasi altro tipo di nave. Entrambe hanno un numero di alloggiamenti per i sensori sufficiente a fungere da navi comando della flotta molto efficaci e a monitorare lo spazio intorno alla loro posizione. In genere hanno bonus alla gittata delle armi e alla velocità di ricarica degli scudi, ma una penalità alle contromisure.
Incrociatori	Gli incrociatori vanno dalla taglia 750 alla 900 e sono le vere navi multiruolo di un impero grazie al loro equilibrio di armamenti, difese e velocità. Sono eccellenti per le operazioni offensive e costituiscono la spina dorsale delle flotte d'attacco. In genere non hanno bonus importanti, ma un mix ben bilanciato di componenti.
Cacciatorpedinieri	I cacciatorpedinieri vanno dalla taglia 600 alla 675 e sono le navi militari più piccole, adatte alle operazioni offensive. I cacciatorpedinieri sono di solito le navi militari più grandi che si possono costruire all'inizio del gioco. Con il miglioramento della tecnologia di costruzione, tuttavia, si può arrivare gradualmente a costruire incrociatori e navi capitali. I cacciatorpedinieri hanno in genere dei bonus alla velocità e alla mira o alle contromisure.
Fregate	Le Fregate vanno dalla taglia 450 alla 490 e sono navi militari agili e veloci. Spesso le Fregate sono il tipo di nave militare più numeroso per un impero e spesso costituiscono la prima linea di difesa nei sistemi periferici contro le incursioni nemiche. Le Fregate hanno in genere bonus alla Velocità, alla Manovra e alle Contromisure.
Scout	Le Scouts vanno dalla taglia 375 alla 415. Sono le navi militari più piccole ma più veloci e sono armate solo in modo leggero. Le scorte sono utilizzate per pattugliare le colonie e le stazioni più piccole e per scortare navi importanti come le navi da costruzione o le navi colonia durante le loro missioni. Le Scout hanno in genere bonus alla Velocità, alla Manovra e alle Contromisure.
Trasporti Truppe	I trasporti di truppe hanno dimensioni comprese tra 450 e 1500 e sono navi specializzate che spostano le truppe tra le colonie e le schierano per l'invasione delle colonie nemiche. Sono pesantemente scudati e corazzati, ma non sono pesantemente armati per le loro dimensioni. I trasporti truppe di solito fanno parte di una flotta d'invasione completa che comprende altre navi per attaccare le installazioni difensive nemiche nelle colonie bersaglio. Hanno in genere bonus alla Difesa d'Abbordaggio.



GUERRA SUL CAMPO



Il secondo dominio di guerra in Distant Worlds 2 è la superficie planetaria. Ogni mondo abitato può essere potenzialmente invaso da una flotta d'invasione.

Il combattimento a terra significa affrontare sia le truppe del nemico che un segmento della popolazione coloniale. Si deve sempre invadere con una forza schiacciante, sbarcando il più possibile contemporaneamente. La battaglia termina quando le truppe di una delle due parti vengono completamente annientate o evacuate. Le truppe vincitrici ricevono promozioni e la colonia invasa riceve una temporanea battuta d'arresto nel livello di sviluppo. Anche la popolazione invasa può essere scontenta. Assicuratevi di lasciare una guarnigione sufficiente, altrimenti potreste dover affrontare una rivolta. È possibile monitorare l'andamento di una battaglia selezionando la colonia e facendo clic sulla sezione Truppe della finestra di dialogo di selezione per aprire il pannello del combattimento a terra.

Le truppe difendono le colonie e possono anche essere utilizzate per conquistare le colonie nemiche. Ogni razza ha una forza di base naturale delle sue truppe: alcune razze sono più forti di altre perché sono più intelligenti e astute, hanno vantaggi fisici o sono più naturalmente bellicose e aggressive.

Quando le truppe sono in battaglia, subiscono perdite e la loro prontezza ne risente. Ci vuole tempo per recuperare la prontezza. Strutture mediche possono velocizzare il recupero delle truppe durante

il trasporto. Anche la presenza su un mondo amico altamente popolato e assimilato aiuta molto il recupero delle truppe. Anche alcuni progetti di ricerca possono migliorare il tasso di recupero. Le truppe guadagnano esperienza dopo ogni combattimento riuscito. È possibile aumentare notevolmente la forza delle truppe assicurandosi che abbiano successo e sopravvivano a diverse campagne.

Le truppe vengono reclutate nelle colonie. Il loro mantenimento costa e quindi è necessario pianificarlo prima del reclutamento. Inoltre, il reclutamento e l'addestramento delle truppe richiedono tempo prima che siano pronte per la battaglia. Il tempo di reclutamento è influenzato anche dall'indice di gradimento della colonia e dal tipo di governo.

Alcune navi hanno componenti di stoccaggio delle truppe e possono trasportarle. Queste includono i trasporti di truppe e le navi militari più grandi. I componenti di stoccaggio delle truppe forniscono strutture di base per le truppe da combattimento a bordo di una nave o di una base. I livelli tecnologici di stoccaggio delle truppe più elevati forniscono una capacità aggiuntiva, consentendo di trasportare più truppe su una nave o una base. Le truppe possono essere trasportate per difendere una colonia, per rinforzarla o per invadere una colonia nemica.

Le strutture delle colonie possono aumentare la forza delle truppe addestrate lì, o aumentare le difese della colonia, o consentire il reclutamento di diversi tipi di truppe.

Le truppe che difendono un pianeta del loro tipo nativo sono avvantaggiate rispetto agli attaccanti e anche la popolazione del pianeta aiuta i difensori, con conseguenti bonus significativi per le colonie ben sviluppate e con una popolazione elevata. Se state attaccando, assicuratevi di portare abbastanza truppe per superare questi vantaggi.

Un'invasione spesso si svolge nelle seguenti fasi:

- 1.. Eliminare tutte le difese orbitali (compresi i porti spaziali, le flotte difensive e le basi difensive). Se ne rimangono, il difensore manterrà il bonus "Controllo dello spazio" durante il combattimento a terra.



2. Bloccare e, se necessario, bombardare. Il blocco impedisce l'afflusso di nuove risorse al pianeta, limitandone la crescita, lo sviluppo e la felicità. Il blocco impedisce inoltre al nemico di costruire nuove strutture orbitali o di rinforzare il pianeta mentre la vostra Flotta d'invasione è in arrivo. Il bombardamento orbitale può distruggere le truppe già reclutate a terra e le strutture difensive. Tuttavia, il bombardamento può anche causare danni alla popolazione del mondo e persino danneggiarne la qualità. I bombardamenti sono generalmente disapprovati dalla maggior parte delle civiltà e causano anche una penalizzazione della reputazione diplomatica.
3. Invadere e sbarcare truppe. Le flotte d'invasione si avvicinano al pianeta e rilasciano le navicelle di atterraggio. Le unità di difesa planetaria e le strutture di difesa planetaria possono abbattere queste navicelle mentre si dirigono verso la superficie del pianeta. Una volta raggiunto il pianeta, le truppe d'invasione sbarcano e inizia la battaglia.
4. Combattere la guerra di terra. Il combattimento a terra si risolve esaminando la composizione delle truppe in attacco e in difesa, aggiungendo eventuali truppe allevate dalla popolazione del pianeta (le cosiddette milizie), aggiungendo eventuali bonus concessi dai personaggi del pianeta (come i Generali) e modificando poi il tutto con bonus che riflettono le armi combinate. Ad esempio, se una delle due parti ha un vantaggio significativo in fanteria o armatura o forze speciali rispetto all'altra, otterrà un bonus di livello superiore per riflettere che ha un vantaggio che il nemico non può contrastare completamente. Man mano che la guerra terrestre procede, è possibile osservarla nella schermata dei combattimenti terrestri per quel pianeta e vedere le truppe che vengono danneggiate, distrutte, nuove truppe che sbarcano per unirsi alla battaglia, ecc. fino a quando non si raggiunge una risoluzione.



TIPOLOGIE DI TRUPPE

Esistono diversi tipi di truppe, ognuna delle quali ha uno scopo e una specializzazione diversi. Ogni tipo ha dimensioni, costo, forza d'attacco e di difesa diversi. Di seguito è elencato anche un importante fattore chiamato Evasione, che agisce efficacemente come riduzione dei danni quando viene attaccato da alcuni tipi di truppe nemiche. Più alta è l'Evasione contro un particolare tipo di truppa, meno danni subirà la vostra unità dai suoi attacchi.

Fanteria: È il tipo di truppa di base e il tipo di truppa più versatile. La fanteria è polivalente, con una forza base uniforme in attacco e in difesa. La fanteria non occupa molto spazio sui trasporti di truppe ed è relativamente veloce da reclutare e poco costosa da mantenere.

25% di evasione contro Armatura, Difesa Planetaria e Titani.

Armatura/Meccanica: Gli specialisti dell'assalto della galassia. Queste truppe hanno il più alto valore di attacco per taglia di tutti i tipi di truppe, ad eccezione delle Forze Speciali, ma sono più focalizzate delle Forze Speciali nel combattere altre truppe nemiche.

50% di evasione contro la fanteria, 40% di evasione contro le forze speciali 25% di evasione contro la difesa planetaria.

Difesa planetaria: Queste truppe raramente partecipano a un'invasione, ma sono specializzate nella difesa dei pianeti dalle invasioni. Le unità di difesa planetaria sono le uniche (insieme alle stazioni spaziali orbitanti) in grado di sparare sulle truppe nemiche mentre passano dallo spazio alla superficie del pianeta. Inoltre, le unità di difesa planetaria sono in grado di intercettare gli attacchi di bombardamento, attenuando la forza di qualsiasi bombardamento dallo spazio.

10% di evasione contro fanteria e armature.

Forze speciali: Si tratta di truppe molto specializzate, temibili di per sé, ma particolarmente utili per indebolire una dura difesa nemica. Le Forze Speciali sono in grado di atterrare con successo su un pianeta.



di fronte a difese che vaporizzerebbero la normale fanteria. Inoltre, è più difficile per le truppe nemiche diverse dalle Forze speciali colpire e danneggiare. Le Forze Speciali danno la priorità alle strutture di difesa nemiche e alle unità di difesa planetaria prima di attaccare altri tipi di truppe nemiche. Queste abilità le rendono molto preziose nell'ambito di una grande invasione. Grazie alla loro forza d'attacco, sono eccellenti anche per attacchi rapidi su pianeti più piccoli.

25% di evasione contro la fanteria, 35% di evasione contro le armature e la difesa planetaria.

Titani: Si tratta di rare unità di fine partita di dimensioni enormi e capacità straordinarie. Quando vengono schierate, hanno pochi avversari oltre agli altri Titani e possono portare un vantaggio unico in qualsiasi battaglia se ci si può permettere di ricercarle, costruirle e mantenerle.

50% di evasione contro la fanteria, 40% di evasione contro le forze speciali, 25% di evasione contro le armature e la difesa planetaria.

Milizia: La milizia è un tipo di truppa che a volte viene generata automaticamente dalla popolazione di un pianeta (soprattutto di un pianeta indipendente) per la difesa. La milizia è identica alla fanteria in tutto e per tutto, tranne per il fatto che di solito è più debole in attacco e in difesa.

Incursori pirata: È un tipo di truppa temporanea unica, generata dalla forza di abbordaggio delle navi pirata. A differenza degli altri tipi di truppe, gli Incursori Pirata non rappresentano grandi unità. Sono più simili alle Forze Speciali, ma non hanno i numeri necessari per conquistare un pianeta. Vengono utilizzate dai Pirati per condurre incursioni su pianeti o basi. Durante un'incursione planetaria, la risoluzione è simile a quella di altri combattimenti terrestri, ma se i razziatori hanno successo (e non hanno bisogno di sconfiggere completamente le forze di difesa per ottenere qualcosa dall'incursione) partono con il loro bottino. Finché una nave pirata dispone di capsule d'assalto attive, è in grado di generare Raider e lanciare raid.



Robotici/Sintetici: Le truppe robotiche sono un'alternativa alla fanteria. Sono molto meno costose e di dimensioni ridotte, ma anche proporzionalmente più deboli ma con un'Evasione simile. I sintetici sono una versione notevolmente migliorata delle truppe robotiche, che possono competere bene con la maggior parte della fanteria, pur essendo più piccoli in termini di dimensioni di trasporto.

Cloni/Chimere: I cloni consentono di prendere la fanteria d'élite e di duplicarla per ottenere il numero di unità desiderato. Le Chimere sono simili, ma con l'aggiunta dell'ingegneria genetica per creare un guerriero ibrido che è più forte e resistente sotto ogni aspetto di un normale clone. L'unico inconveniente è che il processo Chimera è relativamente costoso rispetto alla normale fanteria o ai cloni, ma può creare le unità di fanteria più forti della galassia.

BONUS PER IL COMBATTIMENTO TERRESTRE

Ogni fazione in un combattimento planetario può ottenere un vantaggio attraverso uno o più bonus che possono cambiare le sorti dell'intera battaglia.

I bonus del combattimento terrestre sono visualizzati nella parte superiore della schermata del combattimento terrestre per ogni fazione. Ogni bonus aumenta i danni causati dalla fazione avvantaggiata.

Linea di difesa (Difensore) o probabilità di vittoria (Attaccante): +25%
Condizione: Forza totale della fanteria $\geq$ 2 volte la forza totale della fanteria avversaria.

Riserva corazzata (difensore) o **Sfondamento corazzato (attaccante)**: +25%

Condizione: Forza totale dell'armatura $\geq$ 2x Forza totale dell'armatura avversaria

Griglia di difesa: +25%

Condizione: Forza totale di difesa planetaria > Forza delle forze speciali avversarie

Operazioni speciali: +25%

Condizione: Forza totale delle Forze Speciali > Forza totale delle PDU avversarie



Riserva di Titano (difensore) o Sfondamento di Titano (attaccante):

+25% Condizione: Forza totale del Titano $\geq$ 2x Forza totale del Titano avversario

Controllo dello spazio: +25%

Condizione: Il difensore ha navi/stazioni rimanenti nello spazio locale o l'attaccante ha le uniche navi/stazioni nello spazio locale.

Tipo di pianeta: + o - 10%

Condizione: Il tipo di pianeta nativo della vostra specie vi dà un +10%. Un tipo di pianeta per il quale non si dispone ancora della tecnologia di colonizzazione appropriata dà un -10%. Tutti gli altri casi non danno alcun bonus o penalità.

LE MINACCIE MAGGIORI



Nella galassia ci sono altre minacce molto pericolose che non appartengono all'Impero e che incontrerete a un certo punto durante la fase centrale e finale del gioco. Non ve le sveleremo in questa sede, ma quando appariranno, prendetele sul serio o potrebbero causare seri danni al vostro Impero.



L'ENDGAME - DOMINIO E VITTORIA

Il modo in cui il gioco si concluderà dipenderà in larga misura dalle condizioni di vittoria scelte al momento dell'impostazione della galassia. Supponendo di aver lasciato le impostazioni predefinite, una combinazione di economia totale, popolazione e territorio (numero di colonie), insieme ai progressi nelle condizioni di vittoria specifiche della vostra fazione, determinerà il modo in cui arriverete alla vittoria. Più si presta attenzione a questi aspetti, in particolare alle condizioni di vittoria specifiche della fazione, maggiori saranno le possibilità di successo.

Alla fine, vince chi raggiunge per primo la Soglia di Vittoria e gli Imperi avversari inizieranno a preoccuparsi se diventerete più potenti e li supererete in questo obiettivo. Aspettatevi di dover lavorare di più sulla diplomazia e sulle difese per assicurarvi di arrivare alla fine senza che l'intera galassia vi si rivolti contro. Se vi tenete stretti i vostri amici, questi dovrebbero rimanere al vostro fianco, ma aspettatevi che i vostri nemici aumentino i loro sforzi contro di voi man mano che vi avvicinate al traguardo. Investire per eliminare un nemico pericoloso prima che diventi troppo forte può essere un modo prezioso per scalare la classifica.

EDITOR DI GIOCO

Ogni parte della galassia può essere modificata nell'editor di gioco incorporato, uno strumento accessibile tramite il pulsante Editor di gioco nel menu di gioco.

Per inserire nuovi elementi nella galassia, selezionare un elemento da uno dei pannelli a sinistra. Quindi, fare clic con il tasto sinistro del mouse nella vista principale per posizionare il nuovo elemento. Ad esempio, per posizionare una colonia di un nuovo impero, selezionare l'impero dall'elenco a discesa. Quindi, fare clic con il tasto sinistro del mouse su un pianeta o una luna non reclamati per posizionare la colonia. Per informazioni più specifiche sul posizionamento degli oggetti, consultare la Galactopedia.





Per modificare un elemento esistente è sufficiente fare clic su di esso. Verrà visualizzato un pannello di modifica sulla destra dello schermo, dove si potranno regolare le proprietà dell'elemento. Facendo clic al di fuori del pannello di modifica si applicano immediatamente le modifiche apportate all'elemento. Per modificare i dettagli di un impero, fare clic sul menu a discesa (Seleziona impero da modificare). Verrà visualizzato un elenco di tutti gli imperi della galassia. Da qui è possibile selezionare un singolo impero da modificare. Per uscire dall'editor di gioco, fare clic sul pulsante Esci dall'editor nella parte superiore del pannello dell'editor. Si tornerà al gioco, dove si potrà salvare la partita dal menu di gioco come di consueto.



CREDITS:

IN MEMORIAM:

Margaret Anne Gibbs, Karlis V. Rutins

CODEFORCE LIMITED E MATRIX GAMES / SLITHERINE DESIGN

Elliot Gibbs, Erik Rutins

SVILUPPO

Elliot Gibbs

PRODUTTORE ESECUTIVO

Erik Rutins

DIRETTORE ARTISTICO

Richard Evans

CONCEPT ARTISTS

Richard Evans, Volodymyr Buchyk

ARTISTI DELL'INTERFACCIA DI GIOCO

Heleen Klopper, Richard Evans, Jorrit Bonnema

ARTISTI 3D

Kevin Czajkowski, Jevgenijs Andrejevs, Vladymyr Vazhinskyj,
Alexander Kazmirchuk, Janis Eidins

RENDERING PLANETI, STELLE E NEBULOSE

Elliot Gibbs

STRUMENTI ARTISTICI AGGIUNTIVI

Jevgenijs Andrejevs

ARTISTI EFFETTI SPECIALI

Alexander Kazmirchuk

ARTISTI CREAZIONE DELLA GALASSIA

Volodymyr Buchyk



ARTISTI DEI PERSONAGGI DI GIOCO

Volodymyr Buchyk

ANIMAZIONE PERSONAGGI

Jaromir Cisar

ILLUSTRATORI

Volodymyr Buchyk

FACILITY ART

Volodymyr Buchyk and Richard Evans

COMPONENT E RESOURCE ART

Raymond Bransgrove

ARTIFACT ART

Volodymyr Buchyk

LOGO E ICON ART

Adriana Bienati

SUPER-TESTER

Ian Jackson

DATA INPUT E SCRIPTING EVENTI

Ian Jackson

COLONNA SONORA E MUSICA IN-GAME

Ash Gibson Greig

TEMA MUSICALE DEI CREDITI

Composed by Alexander Rutins

Produced by Ash Gibson Greig

RISORSE EFFETTI SONORI E EDITING

Elliot Gibbs, Natasha Gibbs, Jessica Gibbs, Benjamin Gibbs

STORIA PRINCIPALE

Erik Rutins, Elliot Gibbs, Natasha Gibbs



SVILUPPO STORIA FAZIONI

Erik Rutins, David Liss

NARRATIVA STORICA DELLE FAZIONI

David Liss

TESTO ADDIZIONALE

Elliot Gibbs, Natasha Gibbs, Jessica Gibbs, Benjamin Gibbs

CREATURE DELLO SPAZIO

Alexander Kazmirchuk, Volodymyr Buchyk, Erik Rutins, Elliot Gibbs

MINACCIA DELL'ALVEARE

Volodymyr Buchyk, Kevin Czajkowski, Erik Rutins, Elliot Gibbs

MINACCIA PLANET DESTROYER

Volodymyr Buchyk, Kevin Czajkowski, Erik Rutins, Elliot Gibbs

SLITHERINE GROUP

CEO

Iain McNeil

CFO

JD McNeil

CMO

Marco A. Minoli

DIRETTORE TECNICO

Philip Veale

DIRETTORE OPERAZIONI e CEO, MATRIX GAMES LLC

Erik Rutins

DIRETTORE CREATIVO

Richard Evans

PRODUTTORE ESECUTIVO

David Sharrock



ASSISTENTI PRODUZIONE

Sam O'Neill, Anny Sims, Jery Zsibrita

BRAND MANAGER

Francesco Mantovani

SOCIAL MEDIA MANAGER

Enzo Fallara

RELAZIONI CON I MEDIA

Paolo Paglianti

COMMUNITY MANAGER

Edward Jenkins

PRODUCTION DESIGN

Adriana Bienati

LAYOUT DEL MANUALE

Myriam Bell

OPERATIONS LEAD

Matthew Ravenwood

OPERATIONS TEAM

Sam O'Neill, Joseph Stephenson

AMMINISTRAZIONE

Dean Walker

ASSISTENTE AMMINISTRAZIONE

Richard Baker

CUSTOMER SUPPORT STAFF

Paulo Costa, Joseph Miller

SVILUPPO WEB

Valery Vidershpan, Andrea Nicola, Fernando Turi, Yurii Shmeloyv



ALPHA E BETA TEST TEAM PER DISTANT WORLDS 2

Un ringraziamento speciale ai tester della nostra comunità. Non avremmo potuto farlo senza il vostro aiuto!

Matrix Games Alpha/Beta Team: arvcran2, btd64, Nsf665, Miletkir, LordMM, Scott2933, Omena, Bleek, OzoneGrif, DonH58, Latisrof, hadberz, DasTactic, Larry Monte, Cubano, Bingeling, Larsenex, Cadrach, tortugapower, KingHalford, Arralen, BTAxis, DevildogFF, MatBailie, Jon Micheelsen, swizzlewizzle, AKicebear, BigWolfChris, Spacecadet, elmo3, gwgårdner, Zyrenica, Sabranan, ricanuck, Pocus, Shark7, Acidpunk, LeFoureur, Amalek28, BIGtrouble77, rjord2021, Drumline2, Castinar, rollhax, KeCzajkowski, cdcool, ex_ile_slith, TyCow, Bronco_Merkur, Miskatonic81, Osito, EpicD4ve, Spencer1, Hawawaa, Martz, Animorganimate, Sekmeth, Rickardus, calahr, Kingah, eschatzy, Ric119, santoriv, sjgold, dolynick, ADReM, Phantast, Kushan04, Singrana, valeri, RogerBacon, razaron, Icemanja, bwheatley, Whiskiz

Slitherine Beta Team: BTAxis, imshrike, Moonglow, Clenda, Blueinstinct, Yskonyn, Ceyhun, Turmenelnor, TheForestBear, DrWolfsherz, BrightSideOfDarkness, rbhaloo3, Zoopy, harshmyth, PewPewMeow, blackraider, fatefighter, Shimorimuri, Tomfu, Sorak2021

