

# **GUIDA PRATICA ALL'USO DEGLI ARMAMENTI CON SISTEMA DI ASSISTENZA WE.CO. 1.6**

Salve a tutti, questo documento è stato commissionato dal *Comando di Flotta* al fine di potervi istruire sulle nuove attrezzature e migliorie della nostra infrastruttura e delle risorse mobili.

Partiamo descrivendo il prodotto alla base di questo set di migliorie.

## **Il sistema di assistenza We.Co 1.6**

Questo sottosistema è implementato automaticamente nei sistemi di controllo della vostra tuta fornendovi sullo schermo del casco una serie di informazioni riguardanti i bersagli nel raggio di azione.

Il We.Co 1.6 espleta le sue funzioni nell'ambito della scelta dei bersagli, del controllo di fuoco automatico e del controllo dei sistemi di raffreddamento degli armamenti.

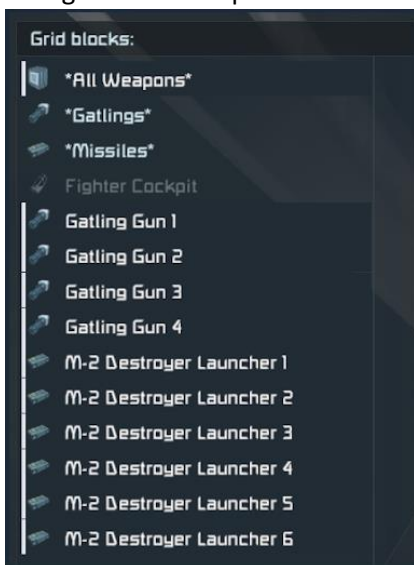
Senza perdere altro tempo, iniziamo con la guida pratica all'utilizzo.

*Si noti che queste informazioni devono essere conosciute ampiamente da ogni membro dell'equipaggio.*

## **RAGGRUPPAMENTO DELLE ARMI**

Per far sì che ogni armamento venga rilevato dal sistema, quest'ultimo deve fare parte di un gruppo di armamenti omonimi.

Di seguito un esempio



Vi è la possibilità di raggruppare armamenti specifici.

Così come raggruppare l'intero set di armamenti.

Questa scelta viene effettuata dal capitano/responsabile della nave e generalmente viene impostata durante il processo di produzione.

## MODALITÀ DI FUOCO (ARMI FISSE E SEMPLICI)

Per quanto riguarda gli armamenti fissi e di base (Gatling e Lanciarazzi) il processo di setup per fare fuoco è lo stesso.

Dal menu “Gruppi” trascinate nello slot della Toolbar il gruppo di armamenti che volete e selezionate la voce “toggle left click to shoot” con questo tipo di opzione attiva potrete fare fuoco semplicemente cliccando con il tasto sinistro del Mouse. Per comodità abbiamo chiamato questa funzione “Sicura” vista la similarità delle due funzioni.

## MODALITÀ DI FUOCO TORRETTE

Questa sezione riguarda il fuoco manuale e la procedura che segue va memorizzata da ogni membro dell’equipaggio.

Appena vedrete gli armamenti controllabili vi accorgete che hanno tutti di Default un valore 0 nel range di ingaggio, questa impostazione **DEVE** rimanere tale per evitare che il sistema We.Co 1.6 tagli fuori dal controllo il cannoniere che sta utilizzando l’arma.

**Ricordate sempre, se non sapete utilizzare questo sistema, il sistema stesso vi toglierà i comandi!**

La procedura è composta da una serie di impostazioni che il cannoniere deve avere sempre a disposizione nella propria barra dei sistemi.

1. “Arma” On/Off – Questa impostazione è necessaria e va sempre mantenuta
2. Modalità di Controllo – Va selezionata “Manuale” per prendere il controllo del cannone
3. Sicura On/Off – Va selezionata “On” per fare fuoco e “Off” Quando viene chiamato un cessate il fuoco
4. Controlla On/Off – Selezionate “On” quando siete pronti a fare fuoco, premete T oppure F per uscire dal controllo del cannone.

Ricordatevi sempre, sempre di lasciare la distanza di ingaggio a **0 metri**

Le armi disponibili per questo tipo di controllo sono solo i **Cannoni Navali** aventi calibro Superiore o uguale a **300mm**

## CONFIGURAZIONE SISTEMI

In questo aspetto il We.Co 1.6 eccelle, il sistema stesso conferisce la possibilità di poter cambiare ogni preferenza di utilizzo direttamente dalla tastiera di controllo. Di seguito vedremo ogni parametro modificabile tramite controlli rapidi.

**Accensione sistema On/Off** – Nessuna spiegazione necessaria

**Spara continuamente On/Off** – Imposta il gruppo sul fuoco costante

**Sicura\*** - Imposta il gruppo sul fuoco tramite click sinistro del mouse

**Neutrali On/Off** – Imposta il gruppo su acquisire bersagli neutrali

**Senza Proprietà On/Off** - Imposta il gruppo su acquisire bersagli senza proprietà

**MaxSize Aumenta/Diminuisce** – Aumenta/Diminuisce la taglia massima di un bersaglio acquisibile

**MinSize Aumenta/Diminuisce** - Aumenta/Diminuisce la taglia minima di un bersaglio acquisibile

**Modalità di Acquisizione** – Cicla le modalità di acquisizione di bersagli (Movimento, Attivo, Ormeggiato)

**Modalità di Controllo** – Cicla le modalità di controllo degli armamenti (Manuale, Automatico, Totale)

**Cicla Sottosistemi** – Cicla una serie di sottosistemi da colpire con priorità nel bersaglio se la modalità

“FocusSubSystem” è attiva

**Proiettili On/Off** – Imposta il gruppo su fuoco contro proiettili

**Meteore On/Off** - imposta il gruppo su fuoco contro Meteore

**Biologici On/Off** - imposta il gruppo su fuoco contro Bersagli Biologici

**FocusTargets On/Off** – Imposta il gruppo su fuoco mirato al bersaglio selezionato dal Capitano

**FocusSubSystem On/Off** – Imposta il gruppo su fuoco mirato ad un sottosistema

**WC\_Range Aumenta/Diminuisci** – Aumenta/Diminuisce il range di ingaggio

## INFORMAZIONI SU SCHERMO E ACQUISIZIONE BERSAGLI

Come accennato in precedenza, solo chi si trova in comando della nave può designarne i bersagli, per conoscenza tuttavia vi verranno fornite tutte le informazioni per operare il sistema di acquisizione.

Tasto	Visuale specifica	Azione
Alt	Prima persona	Tenere premuto per mostrare il reticolo di acquisizione
Ctrl	Terza Persona	Premere per abilitare il reticolo di acquisizione
Ctrl + Rotella Mouse su/giù	Terza Persona	Muovere su/giù il reticolo
Tasto Sinistro Mouse		Seleziona il bersaglio (reticolo su bersaglio)
Shift + Tasto Sinistro Mouse		Selezione bersaglio secondario (reticolo su bersaglio)
Rotella Mouse su/giù		Cicla bersagli
Shift		Cicla bersaglio primario/secondario
Alt + Shift		Rimuove bersagli acquisiti

Quando acquisirete un bersaglio, su schermo vi verranno mostrate le informazioni principali della nave:

- Classificazione: ***Vedere tabella di Classificazione***

- Livello di Pericolo: Indica la “pericolosità” del bersaglio basandosi su una scansione degli armamenti e dei sistemi difensivi, i livelli vanno da 1 a 10 dove 5 è circa uguale alla nave dove vi trovate, abbiamo fornito una ***Tabella di Pericolosità*** per classificare i livelli di pericolo delle navi

- Distanza: Indica la distanza tra la nave e il bersaglio, se la barra verde è al massimo allora i vostri armamenti non garantiscono un tiro preciso

- Velocità: Indica la velocità del bersaglio sottoforma di percentuale rispetto al limite strutturale

- Stato: Indica se il bersaglio sta rispettivamente Intercettando (Rosso), Scappando (Verde) o sta

intercettando un'altra nave (Icona nave)

- Scudi: Se il bersaglio ne è fornito, indica il livello degli scudi sottoforma di percentuale

**TABELLA CLASSIFICAZIONE BERSAGLI (TCB)**

**GRIGLIA PICCOLA**

Ricognitore	Da 0 a 2000 Blocchi
Caccia Intercettore	Sopra i 2000 Blocchi

**GRIGLIA GRANDE**

Fregata	Da 0 a 2999 Blocchi
Torpediniere	Da 3000 a 5999 Blocchi
Incrociatore	Da 6000 a 11999 Blocchi
Corazzata	Da 12000 a 23999 Blocchi
Nave Capitale	Sopra 24000 Blocchi

**TABELLA CLASSIFICAZIONE PERICOLOSITÀ BERSAGLI (TCPB)**

Da 1 a 3	<i>Leggero (Ingaggio Libero)</i>
Da 3 a 6	<i>Medio (A discrezione del Comando)</i>
Da 6 a 10	<i>Pesante (EVITARE)</i>

Questo è tutto, se avete delle domande contattate il vostro ufficiale di riferimento e non esitate ad esporre i vostri dubbi.

*Ci vedremo presto.*

*Cpt.Armin e Cpt.ExGold*