

# Rage of Mages II



END-USER LICENSE AGREEMENT FOR RAGE OF MAGES II (PC VERSION 1.0)

This End-User License Agreement (this "EULA") is a legal agreement between you (either an individual or a single entity) and Monolith Productions, Inc ("Monolith Productions") for Rage of Mages II, PC Ver. 1.0, which includes computer software and associated media and printed materials (the "Software").

By installing, copying, or otherwise using the Software, you agree to be bound by the terms of this EULA. If you do not agree to the terms of this EULA,

do not install or use the Software; you may, however, return it to your place of purchase for a full refund.

1. GRANT OF LICENSE. You may use one copy of the Software on a single computer. The Software includes software programs and files that you may install on the computer's hard drive, as well as multimedia files that will run from your CD-ROM drive. Your licensed copy of the Software may not be shared or used concurrently on different computers.

2. LIMITATIONS. You may not reverse engineer, decompile, or disassemble the Software. You may not rent or lease the Software. You may not copy the printed materials accompanying the Software.

3. SOFTWARE TRANSFER. You may permanently transfer all of your rights under this EULA, provided (a) you retain no copies, (b) you transfer all of the Software (including all component parts, the media on which the Software was delivered, all printed materials, any upgrades, and this EULA), and (c) the recipient agrees to the terms of this EULA in writing delivered to Monolith Productions. Any transfer must include all prior versions and upgrades of the Software.

4. TECHNICAL SUPPORT. Monolith Productions shall provide limited technical support for a period of 90 days from date of purchase, in accordance with the support documentation included with the Software.

5. TERMINATION. Without prejudice to any other rights, Monolith Productions may terminate this EULA if you fail to comply with the terms and conditions of this EULA. In such event, you must destroy all copies of the Software and all of its component parts.

6. LIMITED WARRANTY. Monolith Productions warrants that the Software will perform substantially in accordance with the materials provided with the Software for a period of ninety (90) days from the date of receipt. To the extent allowed by applicable law, implied warranties on the Software, if any, are limited to ninety (90) days.

7. CUSTOMER REMEDIES. Monolith Productions' and its suppliers' entire liability and your exclusive remedy shall be, at Monolith Productions' option, either (a) return of the price paid, or (b) repair or replacement of the Software that does not meet the foregoing limited warranty and which is returned to Monolith Productions with a copy of your receipt. This Limited Warranty is void if failure of the Software has resulted from accident, abuse, or misapplication. Any replacement Software will be warranted for the remainder of the original warranty period or thirty (30) days, whichever is longer.

8. NO OTHER WARRANTIES. The software is provided "as is." To the maximum extent permitted by applicable law, Monolith Productions and its suppliers disclaim all other warranties, either express or implied, including, but not limited to, implied warranties of merchantability, of fitness for a particular purpose, of results, and of accuracy or completeness, with regard to the Software. This limited warranty gives you specific legal rights. You may have others, which vary from state to state.

9. NO LIABILITY FOR CONSEQUENTIAL DAMAGES. To the maximum extent permitted by applicable law, in no event shall Monolith Productions or its suppliers be liable for any special, incidental, indirect, or consequential damages whatsoever (including, without limitation, damages for loss of business profits, business interruption, loss of business information, or any other pecuniary loss) arising out of the use of or inability to use the software product, even if Monolith Productions has been advised of the possibility of such damages. Because some states do not allow the exclusion or limitation of liability for consequential or incidental damages, the above limitation may not apply to you.

10. INDEMNIFICATION. You shall indemnify, defend, and hold Monolith Productions, its suppliers, and their respective officers, employees and agents (collectively, the Indemnified Parties) harmless from any third party claim whatsoever (including without limitation any claim of your customer) arising from or relating to your use of the Software or from any use permitted by you. You are also responsible for compliance with applicable laws in the use of the Software, and you shall indemnify, defend, and hold the Indemnified Parties harmless from any action, claim, or expense arising from or related to any alleged or actual violation of applicable law in connection with use of the Software by you or any use permitted by you.

11. EDITOR, SOURCE CODE AND END-USER VARIATIONS.

(a) The Software may include an "Editor." An "Editor" is a feature which allows you to modify the Software or to construct new variations for use with it. These modifications and variations can be both playable and non-playable. An Editor includes its associated tools and utilities. An Editor is NOT shareware. You may not freely distribute it to any BBS, CD, floppy or any other media. You may not sell it or repack it for sale.

(b) The Software may include "Source Code." "Source Code" is a feature which allows you to modify the Software or to construct new variations for use with it. These modifications and variations can be both playable and non-playable. Source Code is NOT public domain. You may not freely distribute it to any BBS, CD, floppy or any other media. You may not sell it or repack it for sale.

(c) Using the Editor and/or Source Code, you may create modifications or enhancements to the Software, including the construction of new levels (collectively referred to as "Variations"), subject to the following restrictions:

i. Your Variations must only work with the full copy of the Software, not independently or with any other software.

ii. Your Variations must not contain modifications to any executable file.

iii. Your Variations must not contain any libelous, defamatory, or other illegal material, material that is scandalous or invades the rights of privacy or publicity of any third party, or contains any trademarks, copyright-protected work, or other recognizable property of third parties.

iv. At least once in every online description and with reasonable duration on the opening screen, your Variations must prominently identify (i) the names and email addresses of its creators, and (ii) the words "THIS LEVEL IS NOT MADE BY OR SUPPORTED BY MONOLITH PRODUCTIONS, OR ANY OF ITS AFFILIATES AND SUBSIDIARIES."

v. Your Variations must be distributed solely for free. Neither you nor any other person or party may sell them to anyone, commercially exploit them in any way, or charge anyone for using them. You may exchange them at no charge among other end-users.

vi. By distributing or permitting the distribution of any of your Variations, you hereby grant back to Monolith Productions an irrevocable royalty-free right to use and distribute them by any means.

vii. The prohibitions and restrictions in this section apply to anyone in possession of the Software or any of your Variations.

12. MISCELLANEOUS. This EULA is governed by the laws of the State of Washington, U.S.A. Each of the parties hereto submits to jurisdiction in the state and federal courts sitting in King County, Washington. Should you have any questions concerning this EULA, or if you desire to contact Monolith Productions for any reason, please write: Monolith Productions Inc., 10516 NE 37th Place, Kirkland, WA 98033.

© 1998, 1999 Nival Entertainment. All rights reserved. Portions © 1998 Monolith Productions, Inc. All rights reserved. Rage of Mages is a trademark of Monolith Productions, Inc. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation. Uses Smacker Video Technology. © 1994-1997 by RAD Game Tools, Inc.



Copyright ©1999  
Monolith Productions  
Tutti i diritti riservati

Rage of Mages II



RAGE OF MAGES II  
MONOLITH PRODUCTIONS  
NIVAL ENTERTAINMENT



# Indice



Requisiti di sistema .....	5
Installazione .....	5
Per cominciare il gioco .....	6
Menu principale .....	7
Schermata seleziona personaggio .....	7
Schermata attributi Guerrieri .....	9
Schermata attributi Maghi .....	15
Mappa del mondo .....	20
Dentro una città .....	27
Mostrì .....	40
Partite in multiplayer .....	44
Comandi della tastiera .....	50
Riconoscimenti .....	51

Monolith Productions



# Installazione



Rage of Mages II

## REQUISITI DI SISTEMA

- Windows® 95/98, DirectX™ 6.0
- Processore Pentium® 133 (consigliato Pentium 200)
- 32 MB RAM (consigliati 64 MB)
- Scheda video con 2 MB RAM
- Lettore CD-ROM 4x (consigliato 8x)
- Scheda sonora (consigliata 22KHz 16-bit stereo)
- Mouse
- Modem 28.8 KBPS o LAN (rete locale) per il multiplayer
- 130 MB di spazio libero su disco

## INSTALLAZIONE

Inserite il CD nel lettore CD-ROM. Verrà automaticamente caricata la schermata di Autoplay con le seguenti opzioni:

- **INSTALLA:** selezionate questa opzione, per installare il gioco. Seguirà una schermata di informazioni.
- **DISINSTALLA:** opzione disponibile solo se il gioco è già installato. Permette di disinstallare il programma dal disco.
- **INSTALLA DirectX:** se necessario, si possono installare i driver di Microsoft DirectX 6.0.
- **Leggimi:** Informazioni utili sull'installazione del gioco e breve guida dell'utente.
- **ANTEPRIMA:** è possibile vedere demo di altri giochi. \*
- **WWW:** visitate i siti web della Monolith Productions e Nival Interactive. Potrete trovare le ultime notizie sul gioco, i server disponibili su Internet e molte altre informazioni. \*
- **REGISTRA:** come registrare la vostra copia del gioco.
- **ESCI**
- **RISOLUZIONE:** selezionate una delle modalità supportate dal gioco: 640x480, 800x600, 1024x768.

**Nota:** la modalità in alta risoluzione richiede un PC con prestazioni di fascia elevata.

\*Nota: Per avere accesso a queste informazioni è necessario possedere un collegamento a Internet.

L'esecuzione automatica del CD-ROM sul vostro PC potrebbe essere disattivata. In questo caso, aprite Gestione risorse (Windows® 95) o Esplora risorse (Windows® 98) e lanciate il programma Autorun.exe dalla directory principale del vostro CD.



4



5

Monolith Productions

## PER COMINCIARE IL GIOCO

Dopo aver installato il gioco, potete avviarlo in uno dei seguenti modi:

- Selezionando l'opzione 'Gioca' dalla schermata di Autoplay, che verrà visualizzata al posto dell'opzione 'Installa'.
- Avviando 'Rage of Mages II: Necromancer' dal menu Avvio/Start, Programmi, Rage of Mages II, Rage of Mages II.

## PROLOGO

Il luogo in cui si svolgono le vicende di Rage of Mages II è un misterioso reame chiamato "Il Mondo degli Allod." Il reame, un tempo fertile e rigoglioso, è oggi frammentato in una miriade di isole di varia grandezza. Ognuna di queste è un Allod, separato dalle altre isole da una misteriosa sostanza astrale sempre pronta a divorare e disintegrare chiunque si avventuri nelle vicinanze.

Le origini di questo sfacelo si perdono nell'oblio, ma è opinione comune che il reame sia stato frammentato in centinaia di isole a causa dell'impatto di una cometa impazzita.

All'epoca del fatto, solo i Maghi più potenti (in seguito definiti Grandi Maghi) riuscirono a preservare dalla furia devastatrice della cometa porzioni di territorio che circondavano le loro torri. Ma vi è qualcuno che non crede affatto a questa storia e, negli angoli più reconditi e oscuri, si mormora che siano stati l'orgoglio e la negligenza di questi potenti Maghi a causare la grande catastrofe.

Sono trascorsi settecento anni da quando il mondo degli Allod si è risollevato dalla grande catastrofe e i superstiti hanno trovato un modo per adeguarsi a questo stile di vita così limitato e innaturale.

I paesi più prosperi sono riusciti a riconquistare il potere, e sono apparsi all'orizzonte nuovi ambiziosi governanti. I Maghi, intanto, continuano compiaciuti a condurre audaci ricerche ed esperimenti illeciti.

Uno di questi esperimenti è stato condotto nel gioco precedente, Rage of Mages, quando un intrepido drappello di avventurieri ha attraversato l'Allod di Uimoir e sconfitto il Demone dell'Altra Parte che tentava di soggiogare ogni cosa o persona ai suoi vili capricci.

Grazie ai nostri eroi, l'Allod di Uimoir può oggi vivere in pace e armonia. Magari anche gli altri Allod potessero avere la stessa fortuna! Ci sarà mai da qualche parte un eroe abbastanza potente da sfidare le tenebre e sortire vittorioso dalla tenzone?



## MENU PRINCIPALE

Quando si comincia per la prima volta il gioco, si rendono disponibili le opzioni seguenti:

- Nuova partita: scegliete questa opzione per iniziare una nuova partita di ROM II.
- Carica partita: se avete precedentemente salvato una partita, potete selezionarla con questa opzione. (I dettagli relativi a quest'opzione sono illustrati nel paragrafo 'Menu schermata battaglia' sotto 'Salva partita', 'Carica partita').
- Modalità multiplayer: scegliete questa opzione, per giocare partite in modalità multiplayer.
- Server: scegliete questa opzione, per eseguire un server dedicato ROM II e avviare una partita in modalità multiplayer.
- Filmati: questa opzione vi permette di vedere video clip di parti del gioco che avete già portato a termine.
- Celebrità: questa opzione permette di visualizzare la lista dei giocatori che hanno portato a termine il gioco e i risultati che hanno conseguito.
- Riconoscimenti: l'elenco delle persone che hanno ideato ROM II.
- Esci: utilizzate questa opzione per uscire dal gioco e tornare a Windows.

## SCHERMATA SELEZIONE PERSONAGGIO

### Selezione di un personaggio

Una volta avviata una nuova partita, dovrete scegliere un personaggio principale e i suoi attributi. Una luce soffusa penetra attraverso quattro finestre dai vetri ormai scuriti dal tempo, e illumina il personaggio principale al centro dello schermo. Cliccate su una delle finestre, per selezionare i diversi tipi di personaggi disponibili. Fra questi troviamo il Guerriero uomo, il Guerriero donna, il Mago uomo e il Mago donna.

### Tipi di personaggio

Il vostro personaggio potrà essere un Mago o un Guerriero. Una volta decisa la sua funzione, non la si potrà più modificare, vale a dire che un Mago non potrà più trasformarsi in Guerriero, e viceversa.

I Maghi non possono usare armi o armature, però possiedono tutti il libro degli incantesimi.

Si possono pronunciare in qualunque momento tutti gli incantesimi presenti nel libro (a condizione che il Mago abbia riserve sufficienti di energia magica, detta 'Mana').

I Guerrieri sono armati e protetti da una corazza. Anche loro possono leggere delle pergamene con formule magiche, ma non possiedono un libro personale di magie come i Maghi.

### Nome del personaggio

Se volete, potrete cambiare il nome del vostro personaggio indicato nella parte bassa dello schermo, oppure mantenere il nome predefinito. Se la riga con il nome del personaggio è vuota, se ne dovrà inserire uno prima di poter passare alla schermata successiva.



## SELEZIONE DEI LIVELLI DI DIFFICOLTÀ'

Il gioco prevede tre livelli di difficoltà. I tre pezzi degli scacchi visualizzati nella parte superiore dello schermo corrispondono ai tre diversi livelli:



**Facile**



**Medio**



**Difficile**

Il livello di difficoltà influenza gli attributi dei nemici che dovrete affrontare. Per esempio, scegliendo un'impostazione più difficile, i mostri e i nemici potrebbero avere un numero maggiore di punti primari. Per selezionare il livello di difficoltà, cliccate su un pezzo degli scacchi con il pulsante sinistro del mouse. Il pezzo selezionato diventerà di un colore oro luminescente.

## RITORNO AL MENU PRINCIPALE

Per tornare al Menu principale, cliccate con il pulsante sinistro del mouse sul simbolo delle ossa incrociate nell'angolo a sinistra in basso dello schermo oppure premete 'Esc' sulla tastiera.

## SUGGERIMENTI

Se il cursore del mouse si sofferma sulla voce selezionata per più di qualche secondo, verrà visualizzato un suggerimento e una breve descrizione dell'oggetto e delle eventuali mosse che potete eseguire (per es. "Inserisci il nome del personaggio").

## PASSARE ALLA SCHERMATA SUCCESSIVA

Dopo aver selezionato il livello di difficoltà, la classe e il genere del vostro personaggio, potrete passare alla schermata successiva: "Attributi del personaggio". Muovete il cursore del mouse fino al simbolo di spunta sull'angolo in basso a destra dello schermo e premete il pulsante sinistro, o più semplicemente, il tasto Invio.



8

## SCHERMATA ATTRIBUTI DEI GUERRIERI



Se avete scelto un Guerriero, vedrete il vostro personaggio nell'angolo in basso a destra dello schermo. L'area sovrastante conterrà invece i comandi di base della schermata.

I simboli delle cinque tecniche di lotta principali sono indicati nella colonna al centro dello schermo, mentre nella parte sinistra troverete gli attributi del vostro personaggio. Le quattro abilità di base che si trovano nell'angolo in alto a sinistra dello schermo si possono modificare. Le caratteristiche di base e quelle secondarie sono accorpate in una tabella nella parte bassa dello schermo.

Quest'ultima, così come l'immagine del vostro personaggio, vi accompagnerà per tutto il gioco.

### ***Pannello di controllo***

Il pannello di controllo comprende tre pulsanti:

- 'Accetta'. Se decidete di accettare gli attributi proposti o quelli modificati, cliccate sul pulsante 'Accetta' e proseguite il gioco.
- 'Ripristina'. Cliccando sul pulsante 'ripristina', tutti gli attributi di base avranno un valore di 25 per un totale di 100 punti.
- 'Indietro'. Se non siete soddisfatti del vostro personaggio, potrete cliccare sul pulsante 'indietro' e tornare così alla schermata precedente per modificare la classe, il genere o il nome del personaggio scelto.



9

## Attributi di base



Gli attributi di base (cioè innati) determinano le principali abilità fisiche, magiche e intellettuali del personaggio. Gli attributi di base restano invariati per tutto il gioco, secondo le impostazioni date all'inizio. Essi potranno essere modificati soltanto utilizzando alcuni oggetti magici di difficile reperimento. Fra gli attributi di base vi sono: la Corporatura, l'Agilità, la Mente e lo Spirito. Tutti gli altri attributi derivano da questi:

- **Corporatura:** questo attributo stabilisce la corporatura e la consistenza muscolare del personaggio. Maggiore è il valore numerico assegnato, maggiore sarà la carica vitale e la capacità del personaggio di arrecare danni.
- **Agilità:** con questo attributo si controlla il livello di reattività del personaggio. Attribuendo un alto valore di agilità al personaggio si potranno ottenere movimenti più rapidi, un maggiore orizzonte visivo e una migliore capacità di schivare i colpi e di portare attacchi mirati. Il livello di Agilità determina inoltre il tempo che intercorre fra un attacco e l'altro.
- **Mente:** Questo attributo controlla le capacità decisionali e di ragionamento logico. Tale valore stabilisce la rapidità con cui il personaggio potrà acquisire nuove tecniche, oltre a influire sull'orizzonte visivo. Anche il potere di un Mago di lanciare incantesimi dipende da questo valore.
- **Spirito:** questo attributo determina la resistenza e le capacità magiche del personaggio. È particolarmente importante per un Mago, in quanto maggiore è il valore numerico dello Spirito, maggiore sarà la quantità di energia magica (Mana) che egli potrà accumulare, rendendo più sofisticati gli incantesimi a sua disposizione. Per i Guerrieri, questo attributo influisce soltanto sulla loro capacità di resistenza magica.



Nota: la riserva iniziale di punti è pari a zero. Maggiore è il valore di un attributo, più punti serviranno per aumentarlo. Per esempio, se volete aumentare il valore di un attributo da 26 a 27, avrete bisogno di 2 punti supplementari, ma se volete aumentare il valore da 42 a 43, avrete bisogno di 16 punti in più. L'interfaccia vi consente di visualizzare il numero di punti necessari per aumentare un determinato attributo, e quello di riserva che potreste ottenere riducendo un determinato valore.

Per far ciò è sufficiente posizionare il cursore del mouse sui pulsanti [+] e [-] per qualche secondo; a questo punto verrà quindi visualizzata una finestra di suggerimento.

Se, dopo aver iniziato il gioco, vi rimanesse ancora qualche punto extra, essi verrebbero trasformati automaticamente in punti d'esperienza per il vostro personaggio.

## Immagine del personaggio

Sull'angolo in basso a destra della schermata attributi potrete vedere l'immagine del vostro personaggio, così come appare all'inizio del gioco. In seguito, potrete modificare le armi e l'armatura (abbigliamento) a vostro piacimento. Durante il gioco, potrete visualizzare l'immagine del personaggio o i suoi attributi in ogni momento, premendo il tasto Tab.

## Tabella degli attributi (Guerriero)

Oltre agli attributi di base per la Corporatura, l'Agilità, la Mente e lo Spirito, il personaggio possiede anche degli attributi secondari. I valori di questi ultimi vengono calcolati aggiungendo a quelli degli attributi di base, i punti d'esperienza guadagnati dal personaggio. Tutti gli attributi, di base e secondari, vengono accorpati in una tabella in fondo allo schermo.

ALDOR			
BODY	40	HEALTH	
AGILITY	36	133/142	
MIND	25	MANA	
SPIRIT	17	0/0	
STR	12-18	RESORR	4
ATTACK	78	DEFENSE	43
SKILLS		RESISTANCE	
ALOE	20	FIRE	8
WATER	0	WATER	8
BLUDGEON	0	BLM	8
POISON	0	POISON	8
SHOOTING	0	SHOOTING	8
WEIGHT		ASTRAL	8
XP		7320	
SIGHT	6.4		
SPEED	19		

## Attributi secondari

**Punti primari:** Dal numero di punti primari si può determinare lo stato di vitalità e di salute del personaggio. Se il valore è pari a zero, il personaggio si accascia. Se il valore di punti primari è inferiore a zero, il personaggio giacerà privo di coscienza, ignorerà i comandi e sarà destinato a perire mentre le forze residue lo abbandoneranno in maniera graduale e inesorabile. Se il valore è pari a -10, il personaggio non avrà più speranze. Il valore iniziale di punti primari è in proporzione a quello della Corporatura (cioè circa il doppio). Aumentando il valore dell'attributo Corporatura, anche quello dei punti primari aumenterà di conseguenza. Durante il gioco il valore dei punti primari cresce con l'esperienza acquisita.



**Mana:** il Mana è la riserva di poteri magici. Nei Guerrieri è sempre pari a zero. Il valore iniziale e attuale del Mana è mostrato nella sezione 'Schermata attributi Maghi'.

**Attacco:** questo attributo stabilisce la precisione degli attacchi sferrati dal personaggio. Quanto maggiore è il valore Attacco, tanto più alta sarà la probabilità di assestare un colpo vincente e quindi maggiore il danno inferto. Il valore "innato" dell'Attacco dipende dagli attributi di base di Corporatura e Agilità. Durante il gioco, i valori Attacco aumentano con quelli delle Tecniche. Anche alcuni tipi di armi e di oggetti magici possono far aumentare il valore di questo attributo.

**Difesa:** questo attributo regola l'abilità di schivare i colpi. Il personaggio può utilizzare l'Agilità per schivare un colpo oppure, nel caso di un Guerriero, si può proteggere con l'armatura e le armi.

Anche i Maghi sono protetti dagli indumenti, che contribuiscono con tutti gli altri fattori a determinare il valore dell'attributo Difesa. I valori iniziali di Difesa dipendono dall'Agilità, ma possono variare molto, a seconda delle armi, delle armature, degli incantesimi e degli oggetti magici posseduti.

**Danno:** è la gravità della ferita che il personaggio è in grado di infliggere con un colpo. Il valore iniziale minimo viene calcolato in base all'attributo della Corporatura e indica la gravità della ferita che il personaggio può provocare al nemico affrontandolo a mani nude. Durante il gioco, le armi e gli oggetti magici posseduti influenzeranno notevolmente il valore dei danni inferti. È da tener presente che il Danno inflitto da qualunque tipo d'arma varia secondo una gamma di valori. Inoltre la gravità della ferita provocata, con ogni tipo d'arma, può essere aumentata o ridotta usando certi incantesimi.

**Assorbimento:** se un colpo riesce a passare attraverso la Difesa di un personaggio, può in ogni caso essere parzialmente assorbito. Alcuni mostri sono dotati di una capacità di assorbimento "innata", mentre gli umani dovranno crearsela ricorrendo alle armature o alla magia.

**Peso:** questo valore si riferisce al peso totale degli oggetti indossati o portati dal personaggio. Se il valore dell'attributo Peso è pari a quello della Corporatura, la Velocità del personaggio diminuirà di un punto. Se il valore dell'attributo Peso è maggiore di quello della Corporatura, la Velocità diminuirà di due punti, e così via. Quando gli oggetti vengono riposti nello zaino, il loro peso sarà inferiore rispetto a quello che avranno una volta indossati o utilizzati dal personaggio.



**Vista:** l'orizzonte visivo rappresenta il limite entro il quale il personaggio è in grado di vedere il territorio circostante, le costruzioni e gli altri personaggi (per maggiori dettagli, consultate la sezione 'Missione – Schermata battaglia – Terreno visibile').

Questo valore dipende dagli attributi di base Mente e Agilità. Alcuni oggetti magici possono modificarlo.

**Velocità:** questo valore indica la velocità di movimento del personaggio, e dipende dall'attributo di base Agilità. Può essere molto influenzato dal tipo di terreno sul quale si svolge l'azione. Un terreno accidentato o una pendenza faranno diminuire la velocità del personaggio, che per contro si muoverà più rapidamente su sentieri ben tracciati o scendendo dal versante di una collina.

**Tecniche:** un Guerriero può migliorare le sue tecniche maneggiando diversi tipi di armi (per maggiori dettagli, consultate la sezione 'Tecniche di combattimento di base'). Al momento della creazione del personaggio, potrete scegliere quale sarà il tipo di arma che padroneggerà meglio delle altre. I valori delle tecniche aumentano durante il gioco, a seconda della frequenza e dell'efficacia con cui queste tecniche vengono sfruttate. Maggiore è il valore della tecnica, maggiore sarà lo sforzo necessario per aumentarlo.



**Resistenza:** il valore Resistenza indica (in percentuale) la capacità di assorbimento del personaggio rispetto a un danno infertogli da una particolare Sfera magica. Per esempio, se la resistenza alla Sfera del fuoco è pari al 60%, e venite colpiti dall'incantesimo della Palla di fuoco (che comporta 25 punti di penalità), vi verranno conteggiati 10 punti di penalità, in quanto, in questo caso, il danno assorbito dal vostro personaggio è il 60 % di 25, pari quindi a 15 punti. Ma se la vostra resistenza al fuoco è pari a zero, subirete un danno di 25 punti. Il valore iniziale della Resistenza corrisponde alla metà di quello dello Spirito, ed è uguale per tutte le Sfere magiche. Potete aumentare il valore dell'attributo Resistenza grazie agli incantesimi e agli oggetti magici.

**Esperienza:** è il totale delle conoscenze, delle tecniche e delle abilità acquisite dal personaggio durante il gioco.

L'esperienza si acquisisce soprattutto in seguito alle battaglie contro i nemici.

## Tecniche di combattimento di base

La colonna al centro dello schermo riporta incisi i cinque simboli delle Tecniche di combattimento di base. Potrete scegliere uno dei simboli per stabilire quale sarà l'arma che il vostro personaggio padroneggerà meglio delle altre. Durante il gioco, potrete comunque



modificare le preferenze del vostro personaggio.

L'aumento del livello di Tecnica futuro dipende dalla frequenza e dall'efficacia con cui il personaggio utilizzerà le armi in suo possesso. Le Tecniche si possono migliorare anche con gli oggetti magici.



**Lame:** questa categoria comprende i pugnali e i vari tipi di spada: corte, lunghe, a lama irregolare e con impugnatura a due mani. Rispetto ad altri tipi di armi il vantaggio delle lame sta nella loro estrema precisione e brevità d'intervallo fra un attacco e l'altro.



**Asce:** il gioco consente di usare asce con impugnatura a una o due mani. Il tempo fra un attacco e l'altro è relativamente lungo: più l'ascia è pesante, maggiore sarà l'intervallo. Tuttavia, l'ascia consente di arrecare un maggior danno rispetto ad altre armi.



**Randelli:** questa categoria comprende semplici bastoni, bastoni chiodati, mazze, e clave.



**Picche:** appartengono a questa categoria le lance e le alabarde. Hanno buone qualità di combattimento e danno un certo vantaggio in difesa, perché consentono di tenere il nemico a distanza. Oltre agli attributi Danno e Attacco, le picche hanno anche un certo valore per l'attributo Difesa. Il valore Difesa di una picca viene sommato al valore totale dell'attributo Difesa del personaggio.



**Armi da tiro:** a questa categoria appartengono le armi a lunga gittata come gli archi e le balestre. Le armi da tiro permettono di attaccare bersagli lontani. Alcune creature del gioco possono essere danneggiate esclusivamente da questo tipo di arma.



## SCHERMATA ATTRIBUTI DEI MAGHI

Le schermate con gli attributi di Maghi e Guerrieri si presentano in modo assai simile. Tuttavia, al posto delle tecniche di combattimento di base, i Maghi possiedono tecniche che riguardano le Sfere magiche. Questo paragrafo è dedicato alle principali differenze esistenti fra un Guerriero e un Mago.



### *Tabella degli attributi (Mago)*

Gli attributi di base di Guerrieri e Maghi sono simili, ma alcuni attributi secondari si conteggiano diversamente, soprattutto per quanto riguarda i Punti primari, il Mana e le Tecniche.

**Punti primari:** Il valore iniziale dei punti primari è proporzionale (quasi uguale) a quello dell'attributo base della Corporatura. Aumentando il valore di questo attributo, quello iniziale dei punti primari aumenterà di conseguenza. Acquisendo esperienza nel corso del gioco, si potrà aumentare ulteriormente il valore dei punti primari.

**Mana:** Maggiore sarà la quantità di Mana accumulata da un Mago, più potenti saranno gli incantesimi che egli potrà formulare. La riserva di Mana viene rifornita nel tempo senza ulteriori sforzi. Il valore iniziale di Mana è circa il doppio di quello dello Spirito. Inoltre, il Mana cresce in modo proporzionale rispetto al totale delle esperienze acquisite durante il gioco.

**Tecniche:** Le tecniche magiche sono descritte nel paragrafo 'Poteri delle sfere magiche'. Scegliendo una sfera particolare, il vostro personaggio si garantirà un vantaggio nell'uso degli incantesimi corrispondenti a quella sfera. Vedrete apparire il numero 20 accanto alla Tecnica selezionata.





Tutti gli altri valori delle tecniche rimarranno a zero. Alcuni valori delle tecniche influenzano direttamente le caratteristiche degli incantesimi di cui può disporre un Mago. Gli incantesimi possono avere effetto su obiettivi più lontani, provocare danni maggiori e avere un effetto più duraturo.

## Poteri delle sfere magiche



Il sistema magico si basa su cinque sfere d'energia. La parola 'sfera' viene utilizzata soprattutto come simbolo, e non descrive alcun fenomeno fisico. Quando crea un incantesimo, il Mago utilizza il potere racchiuso in una determinata sfera; tutto ciò influisce con grande forza sull'impatto che la magia avrà sull'obiettivo.

Sulla colonna al centro dello schermo sono incisi i cinque simboli magici: la scelta di concentrare i poteri del Mago su una particolare sfera ne migliorerà l'abilità a formulare incantesimi con quella sfera e di apprenderne più facilmente di nuovi. Ma questo non significa che egli non sia in grado di utilizzare anche gli incantesimi di altre sfere. Durante il gioco, infatti, potrà cercare di padroneggiare tutte le altre sfere, così come i Guerrieri potranno imparare a maneggiare tutti i tipi d'arma.



### Sfera del fuoco

Tutti gli incantesimi che infliggono danni collegati al calore fanno parte della Sfera del fuoco.

Essi comprendono gli Strali di fuoco, le Palle di fuoco, i Muri di fuoco, ma anche l'incantesimo della Protezione contro il fuoco.



**Strali di fuoco:** si tratta di dardi infuocati simili a frecce. Colpiscono direttamente il bersaglio infuocandolo.



**Palle incendiarie:** quando raggiungono il bersaglio, le palle incendiarie esplodono, danneggiando sia l'obiettivo che gli oggetti circostanti.



**Muro di fuoco:** appare come una linea di fuoco fra il Mago e il suo bersaglio. Una volta creato, il muro di fuoco non si sposta; chi lo oltrepassa subirà gravi danni. Con il tempo, il muro di fuoco si dissolve. La durata dell'incantesimo dipende dalla tecnica del Mago nella Sfera del Fuoco.



**Protezione dal fuoco:** questo incantesimo riduce l'effetto degli incantesimi del fuoco e assorbe il danno subito. Una volta formulato, l'incantesimo dura per un certo periodo e poi svanisce. Se il personaggio possiede un oggetto magico con un incantesimo di 'protezione dal fuoco' la protezione rimane attiva fintanto che il personaggio tiene l'oggetto in mano o su di sé.

## Sfera dell'aria



La magia dell'aria crea effetti ottici come l'Invisibilità e le scariche elettriche, e comprende fra gli altri i Fulmini e il Raggio prismatico. Anche per questa sfera esiste un incantesimo di protezione.



**Fulmini:** con questo incantesimo, il Mago può lanciare un fulmine contro il bersaglio.



**Raggio prismatico:** è un fascio di raggi di diversi colori irradiati dalle mani del Mago. Può colpire tanti bersagli quanti sono i raggi.



**Invisibilità:** questo incantesimo è valido solo per gli esseri viventi. Basta un solo incantesimo a rendere invisibili, e l'effetto svanisce non appena il personaggio fa qualcosa di diverso dal semplice camminare o raccogliere oggetti. Tuttavia, non dimenticate che alcune creature sono in grado di vedere comunque i personaggi invisibili, se questi ultimi sono abbastanza vicini.



**Protezione dall'aria:** questo incantesimo diminuisce gli effetti della Magia dell'aria e assorbe il danno subito, riducendone anche la durata. Una volta formulato, l'incantesimo dura per un certo periodo e poi svanisce. Se il personaggio ha un oggetto magico con un incantesimo di 'protezione dall'aria', la protezione rimane attiva fintanto che il personaggio tiene questo oggetto in mano o su di sé.

## Sfera dell'acqua



Gli incantesimi della Sfera dell'acqua producono danni di natura chimica e comprendono: i Missili di ghiaccio, le Nuvole velenose, le Tormente di neve e gli incantesimi di Protezione contro l'acqua.



**Missili di ghiaccio:** si tratta di dardi ghiacciati che viaggiano ad alta velocità e colpiscono il bersaglio con grande precisione infliggendo il danno della Magia dell'acqua.



**Nuvole velenose:** questo incantesimo crea una nube velenosa sopra una determinata area. Se il personaggio viene intrappolato nella nuvola, ne subisce gli effetti. Se si sposta fuori dal raggio d'azione dell'incantesimo, il suo potere vitale continua a diminuire per un certo tempo, fintanto che il veleno rimane nei polmoni. Inoltre, se il veleno ha fatto il suo effetto e il personaggio entra nuovamente nella nube velenosa, oppure semplicemente non è riuscito a uscirne, esso verrà nuovamente intossicato, fintanto che la nuvola velenosa non si dissiperà.



**Tormenta di neve:** questo incantesimo crea un'imprevedibile bufera di chicchi di grandine che colpiscono chiunque si trovi nella zona.



**Protezione dall'acqua:** questo incantesimo diminuisce gli effetti della Magia dell'acqua e assorbe i danni provocati da questo tipo di incantesimo, riducendone la durata. Una volta pronunciato l'incantesimo di protezione, questo dura per un certo tempo e poi svanisce. L'oggetto magico che contiene la protezione funziona fintanto che il personaggio lo indossa o lo tiene in mano.

## Sfera della terra



Gli incantesimi della Sfera della terra comprendono il Missile di pietra, il Muro di terra, la Pietrificazione, la Tempesta di meteoriti e la Protezione dalla terra.



**Missile di pietra:** è un pezzo di roccia appuntita lanciata ad alta velocità. Colpisce direttamente il bersaglio, danneggiandolo.



**Muro di terra:** il muro si erge sulla linea retta che divide il Mago dal suo obiettivo. Esso può costituire un ostacolo o un riparo, ma può anche ostruire un passaggio. Una volta creato, rimane immobile e svanirà dopo un certo periodo di tempo, a seconda della tecnica del Mago.



**Pietrificazione:** la vittima di questo incantesimo viene temporaneamente tramutata in pietra. La pietrificazione diminuisce le difese, aumentando però notevolmente il valore di assorbimento del personaggio colpito.



**Protezione dalla terra:** questo incantesimo diminuisce gli effetti della Magia della terra e assorbe i danni provocati da questo tipo di incantesimi,



diminuendone la durata. Una volta pronunciato l'incantesimo di protezione, questo dura per un certo tempo e poi svanisce. L'oggetto magico che contiene la protezione funziona fintanto che il personaggio lo indossa o lo tiene in mano.

## Sfera astrale



La magia della Sfera astrale è la più complicata e la meno conosciuta, tanto che non esiste un incantesimo di protezione contro di essa. Tuttavia, alcuni oggetti magici sono in grado di proteggere dai suoi effetti. La Magia astrale manifesta il suo potere in vari modi, con incantesimi che comprendono: la Cura, la Benedizione, l'Accelerazione, i Morti viventi, l'Ordine, la Sottrazione dell'energia vitale, il Teletrasporto e lo Schermo protettivo.



**Cura:** questo incantesimo restituisce i punti primari, arrivando addirittura a curare personaggi ormai privi di coscienza.



**Benedizione:** essenziale per i Guerrieri. Aumenta le possibilità di provocare danni con un'arma, ma non ha nessuna efficacia per i danni inflitti con gli incantesimi.



**Accelerazione:** questo incantesimo aumenta la velocità del personaggio. La velocità e la durata dell'incantesimo dipendono dalla tecnica del Mago.



**Morti viventi:** questo incantesimo permette di creare dai cadaveri delle creature non morte. I morti viventi obbediscono al loro creatore. Da un cadavere fresco si può ottenere uno Zombie, da un cadavere in decomposizione uno Scheletro, e da un mucchietto di ossa uno Spirito. Il numero di punti primari a disposizione di ciascun morto vivente dipende dalle caratteristiche che aveva in vita la creatura che è stata utilizzata.



**Ordine:** questo incantesimo piega un mostro ai voleri del Mago. L'aspetto, la forza e la durata di tale incantesimo dipendono dalla tecnica del Mago che formula il sortilegio.



**Sottrazione dell'energia vitale:** usando questo incantesimo, il Mago può sottrarre una certa quantità di energia vitale alle sue vittime e usarla per aumentare il proprio potere.



**Teletrasporto:** questo incantesimo permette al Mago di effettuare il teletrasporto da un luogo all'altro, ma solo se la destinazione è nel suo campo visivo. La distanza massima di trasporto dipende dalla tecnica del Mago.





**Schermo protettivo:** quando è attivo questo incantesimo, il Mago è protetto da uno scudo a forma di guscio d'uovo che ne aumenta il valore di Assorbimento. La durata dell'incantesimo e il numero di punti acquisiti dal valore di Assorbimento dipendono dalla tecnica del Mago.

## PER COMINCIARE IL GIOCO

Una volta impostati tutti gli attributi, si può passare alla schermata successiva. Basta cliccare con il pulsante sinistro del mouse su 'Accetta' nel Pannello di controllo, o premere 'Invio' dalla tastiera.

L'avventura nella quale si lancerà il vostro personaggio si divide in tante parti dette imprese. Dopo aver portato a termine una missione, il personaggio può entrare in una delle città a cui ha accesso in quel momento del gioco. Nella città egli potrà trovare le informazioni necessarie per le imprese successive e recuperare tutti gli oggetti del caso. I personaggi viaggiano fra imprese e città utilizzando la Mappa del mondo.

## MAPPA DEL MONDO

La Mappa del mondo riproduce tutto il pianeta degli Allod, inclusi i grossi insediamenti, i fiumi, le foreste e le montagne. Tuttavia, essendo stata disegnata da un cartografo dell'antichità, non è in scala. Con la mappa del mondo si possono avere le opzioni sotto indicate:



Conoscere la posizione attuale sull'Allod. Il punto è indicato sulla carta da uno scudo stilizzato.

Scegliere una delle imprese disponibili. Potrete scegliere una qualunque fra le missioni indicate con una bandierina. Spostando il cursore del mouse sulla bandierina, questa cambierà di colore.

Contemporaneamente apparirà una pergamena con il nome della missione e una breve descrizione. Basta cliccare qui con il pulsante del mouse, e il vostro

personaggio intraprenderà il suo viaggio. Man mano che il personaggio avanza, verrà visualizzato il tratto percorso sulla mappa.

Potrete anche decidere di entrare in una delle città accessibili. Per selezionarne una, cliccate sulla città prescelta. Il personaggio entrerà automaticamente in quella città.



## Dentro la città

La città riveste un'estrema importanza per l'Allod. È qui, infatti che arrivano tutte le ultime notizie, portate da viaggiatori provenienti dai luoghi più reconditi del pianeta, ed è qui che fioriscono i commerci. Le imponenti mura che circondano la città la rendono un luogo sicuro per il vostro personaggio, che potrà riposarsi e rifornirsi dell'occorrente per la prossima avventura.

Egli visiterà tre città: Plagat, la capitale di Uimoir; Kaarg, la capitale di Yases e la città segreta dei misteriosi Druidi, in mezzo alla foresta. La città dei Druidi, pur avendo ben poco in comune con le città degli umani, ha le stesse opzioni delle altre città. Il vostro personaggio potrà accedervi solo dopo aver completato una delle ultime imprese del gioco.



## Cursore

Muovendo il cursore sulla città, in alcune zone potrete sentire dei suoni o visualizzare delle finestre di suggerimento.

Questo significa che il vostro personaggio è in grado di entrare in quei luoghi e di interagire con gli oggetti presenti sullo schermo.



## La taverna

I più saggi non visitano questo posto solo per scolarsi un boccale di birra, ma anche in cerca di piacevole compagnia. Qui potrete trovare ogni tipo di avventurieri, sprezzanti del pericolo e sempre pronti a imbarcarsi in nuove imprese, disposti a riferire storie e dicerie ad altri avventurieri, ben lieti di ascoltare e divertirsi.

## Mercenari e personaggi:

Tutti i mercenari disponibili nel momento in cui entrate nella zona, così come i personaggi con cui potrete iniziare utili conversazioni, vengono visualizzati sullo schermo in basso. I personaggi e i mercenari hanno contorni di colore diverso. I mercenari hanno contorni grigio-verdastri, mentre gli altri li hanno verde chiaro.





Selezionando un mercenario, la sua immagine inizierà a muoversi. L'aspetto e gli attributi vengono visualizzati nella parte sinistra dello schermo. Potrete cliccare sul pulsante 'parla' nel pannello di controllo e ascoltare la loro storia.

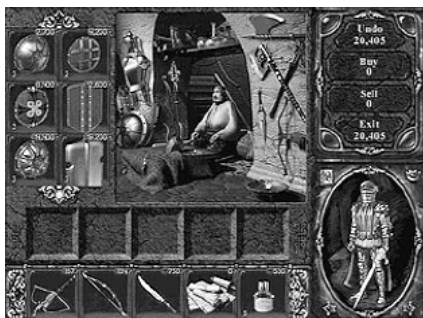
#### **Pannello di controllo:**

Potrete comunicare con i mercenari e i personaggi tramite il pannello che si trova nell'angolo in alto a destra. Il pannello ha tre pulsanti:

- **Assumi:** premendo questo pulsante, il mercenario si unirà al vostro personaggio e l'accompagnerà nella prossima avventura.
- **Parla:** potrete ascoltare la storia del personaggio selezionato.
- **Esci:** uscirete dalla Taverna e vi ritroverete nella piazza principale della città.

## **L'emporio**

L'emporio è stracolmo di cose utili da comprare. Se volete, potrete anche vendere qualunque cosa posseduta o indossata dal vostro personaggio. La schermata dell'emporio include:



#### **L'armeria:**

Qui potrete trovare ogni tipo d'arma non magica presente nell'Allo. L'abilità dell'artigiano che ha fabbricato l'arma e il materiale di cui è fatta sono tanto importanti quanto il tipo di arma. Gli oggetti possono essere molto simili, salvo per il materiale di cui sono fatti, che potrebbe implicare una differenza cruciale di qualità e, di conseguenza, di prezzo. A parte il tipo di danno che un'arma può provocare, essa può avere anche altre interessanti qualità. Per esempio, alcune spade consentono di sferrare attacchi più mirati, mentre alcune picche possono aumentare il valore di difesa di chi le possiede.

#### **Il reparto armature:**

Qui potrete trovare tutti i tipi di armature, sprovviste di poteri magici, come gli elmi, i bracciali, i guanti e gli stivali. Vi sono anche diversi tipi di scudi, da quelli più leggeri, a quelli per respingere gli attacchi più violenti. Ogni tipo di armatura può subire cambiamenti. Per esempio, si potrà chiudere o aprire la visiera di un elmo o, ancora, ci potranno essere elmi di materiali diversi, fattore che determinerà una differenza negli attributi e nel prezzo.



#### **Il reparto oggetti speciali:**

Qui il gestore dell'emporio vende armi, armature e amuleti magici. In questo settore, potrete trovare anche gli oggetti appena comprati e non ancora smistati.

#### **Il reparto oggetti magici:**

Tutti gli oggetti possono essere magici, dalle armi alle armature, agli amuleti o altro. Per esempio, una spada magica potrebbe far aumentare di diversi punti la capacità di maneggiare una spada. Un vestito incantato appartenente a un Mago può proteggere chi lo indossa dagli effetti magici di certe Sfere magiche. Su ogni oggetto è indicato se potrà essere utilizzato da un Mago o da un Guerriero. I Maghi non possono infatti usare le cose appartenenti a un Guerriero, e viceversa, fatta eccezione per gli amuleti, che possono essere utilizzati da entrambe le categorie.

Il potenziale di un oggetto magico può inoltre dipendere dal materiale con cui è fatto. Per esempio, uno scudo fatto di legno magico può proteggere molto meglio di uno in acciaio appartenente però alla stessa categoria. Bisognerà considerare anche questo aspetto nella scelta dell'armatura o delle armi. Le bacchette dei Maghi costituiscono una categoria precisa di oggetti magici, in quanto ogni bacchetta permette di lanciare l'incantesimo consentito dalla bacchetta senza utilizzare il libro degli incantesimi e senza esaurire la riserva naturale di Mana del Mago. La bacchetta è fondamentale per un Mago, così come l'arma lo è per il Guerriero.

#### **Il reparto pergamene, libri e pozioni:**

Le pergamene, i libri e le pozioni rappresentano un gruppo di oggetti di magia del tutto particolare. Tutti gli oggetti descritti possono essere utilizzati in ogni momento, a condizione che lo zaino sia disponibile.

- Ciascuna pergamena contiene un incantesimo che può essere letto solo da Maghi e Guerrieri. Esso può derivare da una qualunque sfera, e può essere utilizzato una sola volta.
- Dopo averlo acquistato, il libro contenente un incantesimo appare nello zaino del personaggio. È un oggetto comune e può essere passato a un altro personaggio o rivenduto. Se viene letto da un Mago, il libro scompare e ricompare sotto forma di nuovo sortilegio nel libro degli incantesimi del Mago.
- Le pozioni sono elisir magici che ridanno la salute o ripristinano il Mana. Alcune pozioni possono produrre entrambi gli effetti contemporaneamente.

## **Lo scaffale e le opzioni**

Se selezionate un reparto cliccando con il pulsante sinistro del mouse, il reparto viene evidenziato, e il suo contenuto visualizzato sullo scaffale.

La parte di scaffale che contiene gli oggetti esposti nel reparto selezionato viene visualizzata nell'angolo in alto a sinistra della schermata dell'emporio.

Per visualizzarne il contenuto, dovrete far scorrere lo scaffale verso l'alto e verso il basso usando le due frecce presenti sullo schermo. Cliccando sulle



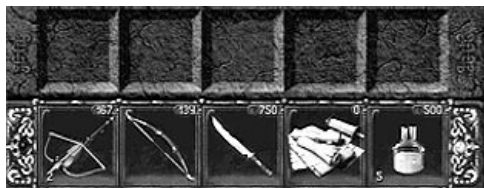
frecce con il mouse, potrete inoltre trascinare gli oggetti nella nuova posizione. È possibile anche vedere cosa contiene lo scaffale premendo i tasti PagSu/PagGiù sulla tastiera. Ogni oggetto presente sullo scaffale è accompagnato da due cifre: il prezzo, indicato su una targhetta di legno rossa, in alto, e il numero di oggetti simili presenti nell'emporio, in basso. Se il cursore si fermasse qualche secondo sull'oggetto, apparirebbe una casella di informazioni e suggerimenti relativi all'oggetto. Le informazioni forniscono il nome, il tipo di materiale e alcuni attributi dell'oggetto. Gli oggetti magici avranno una riga di descrizione in più, relativa alle loro caratteristiche magiche. Le informazioni e i consigli descriveranno anche le magie contenute nei libri e nelle pergamene, gli ingredienti delle Pozioni e i nomi e le caratteristiche degli Amuleti.

Se desiderate comprare un oggetto, selezionatelo, premete il pulsante sinistro del mouse e, sempre tenendolo premuto, trascinate l'oggetto sulla Tavola.

Se su uno scaffale esistono diversi oggetti simili e volete trascinarli tutti nella Tavola, premete il tasto 'Shift' e proseguite come sopra. Cliccate infine sul comando 'Compra' nel pannello di controllo.

### **Tavola**

La Tavola è un pannello, suddiviso in cinque parti, situato sopra il vostro zaino.



### **Scambio degli oggetti**

Nell'emporio può entrare solo un eroe per volta. Il contenuto del suo zaino verrà svuotato sulla Tavola e si potrà far scorrere l'immagine di un altro personaggio. Potrete quindi far indossare queste cose all'altro personaggio o trasferirle nel suo zaino.

In questo modo, potrete scambiare gli oggetti fra i vari personaggi. Ricordate però che alcuni oggetti appartenenti ai Guerrieri non possono essere utilizzati da un Mago, ma solo infilati nel suo zaino.

### **Compravendita**

È possibile spostare gli oggetti sia dallo scaffale che dallo zaino alla Tavola. Le targhette colorate dei prezzi vi aiuteranno a distinguere gli oggetti. Quelli con la targhetta di legno rossa sono gli oggetti in vendita nell'emporio, mentre quelli del vostro zaino avranno il prezzo impresso su brandelli di pelle di drago. Non è possibile far provare al vostro personaggio gli oggetti prima di acquistarli.



Ricordatevi: il negoziante vende la merce a un prezzo maggiore di quello a cui l'acquista. Se cambiate idea dopo aver acquistato un oggetto, e lo restituite, vi verrà rimborsata solo una parte del prezzo di vendita. Più un oggetto è costoso, e più il vostro portafoglio ne soffrirà!

### **Pannello di controllo**

Potete vendere e acquistare gli oggetti della Tavola con il Pannello di controllo. Esso si trova nell'angolo in alto a destra della schermata dell'emporio, e ha quattro pulsanti:



- **Annulla:** Il comando 'Annulla' cancella tutti gli oggetti dalla Tavola, rimettendo a posto gli oggetti sullo scaffale, mentre quelli che stavano nello zaino ritorneranno nella posizione iniziale. Gli oggetti presi dal personaggio verranno messi nello zaino. La cifra sul pulsante 'Annulla' indica quanti soldi avete a disposizione in quel momento. Premendo questo comando (cioè non acquistando o vendendo nulla) la somma resta invariata.
- **Acquista:** prendendo gli oggetti dall'Emporio, mettendoli sulla Tavola e premendo il pulsante 'acquista', ne diventate proprietari; gli oggetti ora si trovano nel vostro zaino, mentre il vostro conto è diminuito del prezzo corrispondente. La cifra sul pulsante 'Acquista' indica il prezzo totale degli oggetti della Tavola. È indicata con un segno '-' davanti, perché questa somma verrà detratta dalle vostre disponibilità finanziarie.
- **Vendi:** se gli oggetti del vostro personaggio si trovano sulla Tavola e premete il pulsante 'vendi', li venderete al negoziante. Essi verranno quindi posti nel reparto corrispondente. La cifra sul pulsante 'Vendi' mostrerà la somma che avrete guadagnato dalla vendita degli oggetti.
- **Esci:** il pulsante 'Esci' vi permette di uscire dall'emporio e di tornare alla piazza principale della città. Fate attenzione a non lasciare nessun oggetto sulla Tavola prima di uscire, altrimenti questo significherà automaticamente che state comprando gli oggetti dell'emporio o vendendo quelli che vi appartengono. Ecco perché la somma indicata dal pulsante 'Esci' cambia ogni volta che mettete o prendete qualcosa dalla tabella.



### Finestra informazioni



La 'Finestra informazioni' è simile alla schermata 'Missione principale'. Qui potete vedere uno dei vostri Eroi, che sono i soli a poter entrare nell'emporio. Ai quattro angoli della finestra sono visualizzati altrettanti pulsanti standard.

- Usate le frecce di scorrimento in basso per visualizzare, uno dopo l'altro, i vostri personaggi.
- Il pulsante nell'angolo in alto a destra mostrerà la Tabella degli attributi standard del vostro personaggio. Nel fargli indossare o portare diversi oggetti, vedrete immediatamente cambiare i suoi attributi.
- Potrete inoltre ricevere suggerimenti su uno degli oggetti indicati nella Finestra informazioni nel solito modo, tenendo il cursore sopra il pulsante per alcuni secondi.

### Libro degli incantesimi

I Maghi avranno un simbolo magico che appare nell'angolo in alto a sinistra della Finestra informazioni. Premete questo pulsante per aprire il libro degli incantesimi del Mago e visualizzare gli incantesimi già registrati nel libro. Ciò vi permetterà di vedere quali incantesimi vi occorra ancora acquistare. Ricordatevi: non potrete usare la magia in città.

Il Pannello del libro degli incantesimi si apre sopra quello dello zaino e nasconde parte della Tavola.

### Zaino

Il pannello in fondo alla schermata è lo zaino del personaggio ritratto nella Finestra informazioni.

Aprendo lo zaino nell'emporio, tutto il suo contenuto viene valutato, e vengono visualizzati i prezzi corrispondenti a ciascun oggetto.



### Denaro



Il denaro è nello zaino del Personaggio principale, nessun altro personaggio può averne. Il denaro si trova sempre nell'ultima parte dello zaino. Quando si compra qualcosa, la somma necessaria viene prelevata dal borsellino, a prescindere dal fatto che lo zaino del personaggio principale sia aperto o meno.



### Mostra menu

Nella Piazza centrale della città si trova una statua che è più di un oggetto decorativo. La potrete infatti usare per vedere un Menu della città. Quando vi troverete nella città dei Druidi non ci saranno statue, ma potrete premere il pulsante 'Esc' per vedere il Menu. Ecco le opzioni:

- **Carica partita:** ripristina una partita salvata in precedenza.
- **Salva partita:** salva la partita con un determinato nome.
- **Opzioni sonoro:** potrete regolare il volume del dialogo, delle musiche e degli effetti speciali. Potrete anche scegliere la colonna sonora che vi accompagnerà per tutto il gioco.
- **Chiudi partita:** potrete uscire e tornare al Menu principale o a Windows.
- **Continua partita:** riprende la partita in corso.

### Abitanti

In ogni città vi è una popolazione particolare. Potete ascoltare le loro storie o conversazioni muovendo il cursore e cliccando con il pulsante sinistro del mouse.

### Uscire dalla città

Potrete uscire dalla città passando per le Porte. La città dei Druidi non ha delle vere e proprie Porte, ma avrete comunque modo di uscire utilizzando il percorso indicato nell'angolo sinistro dello schermo. Una volta uscito dalla città, il vostro personaggio si troverà nella Mappa del mondo ma, se non ha ricevuto nessuna missione, potrà solo andare in una delle città accessibili in quel momento.

## MISSIONI

Durante il gioco il vostro personaggio avrà quasi sempre diverse imprese fra cui scegliere. Ognuna di queste offre avventure complesse, oggetti unici e nuove informazioni, tecniche ed esperienze.

Ogni giocatore è libero di portarne a termine alcune e di tralasciarne altre; ricordate però che alcune missioni sono essenziali nel cammino verso la vittoria. Queste imprese sono dette 'primarie, benché non siano indicate in modo speciale sulla mappa. A volte il personaggio non può cominciare una nuova missione fintanto che non ha sostenuto una di quelle disponibili, il che sta chiaramente a indicare che si tratta di missioni primarie da portare tassativamente a termine.

### Come vedersi assegnare una missione

Il personaggio saprà qual è la sua prossima impresa completando la precedente. Egli può inoltre vedersi assegnare una missione in una delle taverne visitate.



## Per completare una missione

Mentre l'eroe è impegnato in un'impresa, sullo schermo principale scorrono avventure passate dei personaggi. Potrete vederle semplicemente selezionando una missione sulla Mappa del mondo (si veda la sezione 'Mappa del mondo').

## Schermata principale

La schermata principale comprende i seguenti settori: la schermata della battaglia e i menu che stanno in cima alla bacchetta magica. Questa contiene un cristallo viola con una minimappa, più il pannello di controllo e una finestra informazioni. Dalla finestra informazioni si possono visualizzare altri pannelli.



## Schermata della battaglia

La schermata della battaglia è la scena in cui si svolge il gioco. Essa mostra il terreno, le piante, i sentieri, i ponti, le costruzioni e i personaggi. Da qui potrete impartire ai personaggi gli ordini che volete, facendoli muovere e combattere.

## Visualizzazione schermata della battaglia

Il terreno viene visualizzato nei modi che seguono:

- **Terreno visibile:** (zone ben illuminate della mappa). È l'area che i vostri personaggi possono vedere in quel momento. L'intensità dipende dal tipo di terreno. Per esempio, se un personaggio effettua la scalata di una collina o di una montagna, la zona visibile è più vasta. Per contro, se egli si inoltra in una vallata, la zona visibile diminuisce. Quando il terreno è relativamente pianeggiante, la zona visibile ha forma tondeggiante. Le montagne e le colline restringono la visuale, per cui la zona visibile ha contorni più articolati. Quando è presente un gruppo di personaggi comandati da un solo giocatore, l'area visibile è rappresentata dalla loro area visibile comune. Gli Arcieri non possono tirare, né i Maghi lanciare sortilegi al di là della zona di visibilità, anche se il raggio d'azione delle loro armi è maggiore. Tuttavia, essi possono attaccare nel raggio del terreno di visibilità comune 'utilizzando' la vista di un alleato che è in grado di vedere il nemico. Questo è uno stratagemma utile che vi consente di tenere il Mago fuori dalla portata del nemico, permettendogli al contempo di attaccare.
- **Terreno esplorato:** (zona debolmente illuminata della mappa). Quest'area comprende il terreno che è stato esplorato da uno dei vostri personaggi in passato, ma non è nelle immediate vicinanze del vostro raggio di visibilità terreno. Potete vedere il terreno, le piante e le costruzioni, ma il nemico o le entità neutrali rimangono invisibili.
- **Terreno inesplorato:** (zona non illuminata della mappa). Questi sono i luoghi non ancora visitati da nessuno dei vostri personaggi, e non sono visibili.



## Course

Muovendosi da un oggetto all'altro, il cursore cambia forma. Cliccando con il pulsante sinistro del mouse si esegue il comando che corrisponde alla forma assunta in quel momento dal cursore.



**Forma standard:** questo tipo di cursore appare quando non è selezionato alcun personaggio. Ora selezionate un personaggio o un oggetto: posizionando il cursore standard su un personaggio o un oggetto, il cursore cambierà forma, come si vede dall'immagine. Potrete selezionare un personaggio o un oggetto cliccando con il pulsante sinistro del mouse. L'immagine dell'unità selezionata verrà evidenziata e la sua scala dei punti (o del Mana per il Mago) si accenderà. Inoltre l'immagine dell'unità apparirà nella Finestra informazioni.



**Attacca:** selezionando uno dei diversi personaggi e puntando il cursore su un nemico o un oggetto, la forma del cursore cambierà automaticamente mostrando il simbolo dell'attacco. Potete lanciare l'attacco cliccando con il pulsante sinistro del mouse.



**Muovi:** selezionando uno o più personaggi, sarete in grado di spostarli in un punto prescelto. Per indicare il punto, spostate il cursore standard sul punto desiderato e cliccate con il pulsante sinistro del mouse. Il personaggio o il gruppo di personaggi riceverà quindi l'ordine di raggiungere il punto indicato.



**Prendi:** tutti gli oggetti presenti sullo schermo si trovano dentro delle borse, e possono essere afferrati. Posizionate il puntatore del mouse sul sacco e la forma cambierà come indicato sulla mappa. A volte una borsa può essere nascosta in un folto boschetto. In questo caso, sarete in grado di rilevare la sua presenza solo perché cambierà la forma del cursore. Cliccate sulla borsa con il pulsante sinistro del mouse e il personaggio selezionato si muoverà per raccoglierla. Il contenuto della borsa verrà automaticamente visualizzato nello zaino del vostro personaggio. Per ordinare al vostro personaggio di raccogliere tutte le borse della zona, premete il pulsante 'P': il vostro personaggio raccoglierà tutte le borse che si trovano all'interno del suo campo visivo.

## Scorrimento dello schermo

Si può effettuare uno scorrimento a velocità normale o accelerata.

Per far scorrere lo schermo a velocità normale, spostate il cursore ai lati dello schermo e continuate a muoverlo nella direzione desiderata.

Per far scorrere più velocemente lo schermo, tenete premuto il pulsante destro del mouse e muovete il cursore nella direzione desiderata.



## Terreno

Alcune aree di terreno si possono attraversare e altre no. Per esempio, non si possono attraversare le distese d'acqua e le montagne. Anche le zone occupate da costruzioni, alberi, cespugli o altri personaggi sono considerate impraticabili.

## Luoghi/esterni

Durante le missioni si possono sfruttare le caratteristiche di alcuni luoghi. Per esempio, potete abbeverarvi a un pozzo e aumentare il vostro livello di Mana o i punti primari. Per farlo, selezionate un personaggio e spostatelo sul posto. Cliccate con il pulsante sinistro del mouse quando la forma del cursore cambia. Ora il vostro personaggio potrà utilizzare quel luogo.

## Personaggi

- **Selezione di un personaggio sulla mappa:** muovete il cursore sul personaggio da selezionare. La forma del cursore cambierà e l'immagine del personaggio si farà più luminosa. Cliccate con il pulsante sinistro del mouse per selezionare il personaggio.
- **Selezione di un gruppo di personaggi:** tenete premuto il pulsante sinistro del mouse e spostate il cursore. Apparirà un rettangolo bianco sullo schermo. Uno dei suoi angoli rimarrà fisso sul punto in cui avete premuto il pulsante del mouse, mentre l'angolo opposto seguirà il movimento del cursore. Rilasciando il pulsante del mouse, tutti i personaggi all'interno del rettangolo verranno selezionati. Non si potrà selezionare nessun nemico o personaggio non giocante all'interno del rettangolo.  
Selezionando un nuovo personaggio o un nuovo gruppo, la precedente selezione verrà annullata automaticamente. Per aggiungere un personaggio o un gruppo a quelli già selezionati, premete il tasto 'Shift' e selezionate i nuovi personaggi, che andranno così ad aggiungersi al gruppo.

- **Cancellazione di un personaggio da un determinato gruppo:** per cancellare uno dei personaggi da un gruppo, puntate il cursore sul personaggio che volete eliminare, quindi premete e continuate a tenere premuto 'Shift', poi cliccate con il pulsante sinistro del mouse. Il personaggio verrà rimosso dal gruppo selezionato.

- **Assegnazione di un numero ai personaggi:** per selezionare rapidamente i personaggi durante le ricerche, potrete assegnare loro dei numeri.

Selezionate un personaggio, quindi premete 'Ctrl' unitamente a un numero da 1 a 9. Il personaggio selezionato verrà salvato con quel numero, e la cifra corrispondente gli apparirà vicino sullo schermo. Per



esempio, se avete salvato il vostro personaggio con il numero '1', basterà premere '1' per selezionare il vostro personaggio.

- **Assegnazione di un numero a un gruppo:** potrete assegnare con lo stesso procedimento un numero a un gruppo di personaggi usando i numeri da 1 a 9. Selezionate un gruppo di personaggi e premete 'Ctrl' e un numero da 1 a 9. Il gruppo selezionato verrà salvato con quel numero, e la cifra corrispondente apparirà sullo schermo accanto a ognuno di essi. Per selezionare il gruppo basterà premere quel determinato numero.

Uno stesso personaggio può far parte di diversi gruppi. Selezionate il personaggio che appartiene a un gruppo e premete 'Shift' + 'Ctrl' + un numero da 1 a 9. Non dovrete usare numeri già assegnati ad altri gruppi, se volete mantenere le selezioni. Il personaggio selezionato ora appartiene a entrambi i gruppi. Le cifre indicate accanto al personaggio indicheranno il numero del primo gruppo di appartenenza. Se vengono impartiti ordini differenti ai due gruppi, il personaggio si unirà al gruppo che ha ricevuto l'ultimo ordine.

- **Esempio:** sono stati selezionati due mercenari: un Cavaliere e un Mago e al gruppo è stato assegnato il numero '1' premendo 'Ctrl' + 1. In seguito, vengono selezionati un altro mercenario, un Arciere e lo stesso Mago già assegnato al gruppo 1, a questo gruppo viene assegnato il numero '2' premendo 'Ctrl' + 'Shift' + 2. Il Mago a questo punto appartiene a entrambi i gruppi, ma continua ad avere accanto a sé il numero '1'. Premendo il tasto '1', vengono selezionati il Cavaliere e il Mago e viene loro impartito l'ordine di muoversi verso la parte destra della mappa per eseguire un ordine. Successivamente, verrà premuto anche il tasto '2', con il quale si selezionano l'arciere e il Mago, e viene loro assegnato il compito di muoversi verso la parte sinistra della mappa. Il Mago cambierà direzione, raggiungendo l'Arciere e spostandosi verso la parte sinistra della mappa.

- **Come centrare lo schermo su un gruppo:** a volte può essere utile centrare lo schermo sul gruppo selezionato. Premete 'Alt' + il numero del gruppo che volete selezionare.

- **Visualizzazione dei punti primari e del Mana:** cliccando sull'opzione 'Mostra punti primari' fra le 'Opzioni di gioco' del menu Schermata della battaglia, verrà visualizzata una barra verde chiaro al di sopra di tutti i personaggi e i mostri, indicante i punti primari ancora disponibili. I Maghi hanno in più una barra azzurra che indica quanto Mana possiedono. Al di sopra dei personaggi selezionati verrà visualizzata una barra opaca luminescente, mentre le barre degli altri personaggi saranno semitrasparenti. Se questa opzione non è attiva, le barre verranno visualizzate soltanto al di sopra dei personaggi selezionati.





## Pannello di controllo



**Attacca:** selezionando uno o più personaggi, potrete puntare il cursore verso un nemico o un oggetto. Il cursore cambierà automaticamente forma e mostrerà il simbolo di attacco. Il vostro personaggio attaccherà quando cliccherete con il pulsante sinistro del mouse.



**Muovi:** selezionando uno o più personaggi, sarete in grado di spostarli in un punto selezionato. Posizionate il cursore standard sul punto desiderato e cliccate con il pulsante sinistro. Il personaggio, o il gruppo, selezionato riceverà il comando di spostarsi verso il punto indicato.



**Insegui (muovi e attacca):** il personaggio o il gruppo selezionato si muoverà verso il luogo indicato attaccando tutti i nemici presenti nel suo raggio d'azione. Se il nemico scappa, i vostri personaggi lo inseguiranno. Una volta eliminati tutti i nemici, i vostri personaggi continueranno a muoversi fino al punto indicato, dove si fermeranno.



**Presidia (un punto):** il personaggio che ha ricevuto quest'ordine presidierà i dintorni del posto in cui si trova. La zona presidiata normalmente è di poco più estesa di quella realmente visibile. Se un nemico attraversa la zona presidiata, il personaggio di guardia lo attaccherà. Se il nemico muore o scappa, il personaggio di guardia tornerà alla posizione originaria senza lanciarsi all'inseguimento. L'area presidiata dal gruppo, sarà tanto più estesa quanto maggiore sarà la distanza compresa fra i vari personaggi impegnati nel presidio.



**Incantesimo:** per lanciare un sortilegio, bisogna aprire il relativo libro del Mago e selezionarne uno. Esso verrà attivato cliccando sul bersaglio. Tuttavia, se il Mago sta facendo un incantesimo su se stesso, questo avrà automaticamente effetto non appena selezionato dal libro degli incantesimi e il clic del mouse verrà recepito dal Mago come un ordine di spostamento.



**Difendi (un personaggio):** il vostro personaggio o gruppo seguirà da vicino il personaggio da proteggere e lo difenderà da eventuali attacchi.



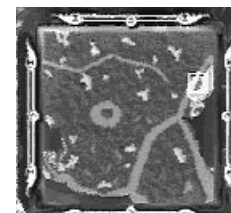
**Rimani sul campo:** il personaggio o il gruppo selezionato si ferma nel punto indicato e non attacca il nemico fintanto che questo non si sarà avvicinato al raggio d'azione del personaggio selezionato.



**Ritirati:** il personaggio o il gruppo abbandonerà il combattimento e si ritirerà verso il punto in cui vi è minore concentrazione di forze nemiche.

## Minimappa

La minimappa mostra tutta la zona teatro di una missione. Essa si divide in zone Visibili, Esplorate e Non esplorate. Il terreno visualizzato nella Schermata della battaglia in corso è indicato sulla minimappa dai contorni bianchi. Le costruzioni e i personaggi sono evidenziati con quadrati di diverse dimensioni e diversi colori.



## Finestra Informazioni

La finestra informazioni mostra il ritratto o gli attributi del personaggio indicato dal cursore.



Potrete passare dagli attributi al ritratto usando il pulsante nell'angolo in alto a destra della finestra informazioni o premendo il tasto 'Tab'. Il ritratto e gli attributi del personaggio selezionato verranno visualizzati nella finestra informazioni fintanto che il cursore non verrà spostato su un altro personaggio. Se non si seleziona un personaggio, il ritratto sparirà non appena il cursore verrà spostato. Se si seleziona un gruppo di personaggi, la finestra informazioni visualizzerà il numero di personaggi del gruppo selezionato. Se non viene selezionato alcun personaggio, la finestra informazioni visualizzerà il messaggio 'Nessuna unità selezionata'.

La finestra informazioni può inoltre visualizzare le immagini di personaggi nemici o di oggetti pericolosi. Tuttavia non sarà possibile visualizzarne gli attributi fino a quando il personaggio non ucciderà un numero sufficiente di nemici di quel tipo. All'inizio verranno mostrati i punti primari del nemico, seguiti dai danni subiti, dagli attacchi sferrati e da altri attributi.

**Nota:** Se la risoluzione dello schermo è impostata a 1024x768, i ritratti e gli attributi dei personaggi compariranno simultaneamente sullo schermo. Non avrete perciò bisogno di passare dagli uni agli altri. La finestra informazioni presenta quattro pulsanti di comando su ogni angolo:

- Mostra pannello supplementare 'Libro degli incantesimi' del Mago – nell'angolo in alto a sinistra
- Mostra pannello supplementare 'Zaino' – nell'angolo in basso a sinistra
- Passa dal ritratto agli attributi del personaggio e viceversa – nell'angolo in alto a destra
- Mostra il menu Schermata della battaglia – nell'angolo in basso a destra



## Libro degli incantesimi

Apri il libro degli incantesimi: se la finestra informazioni visualizza un Mago, si potrà aprire il suo libro degli incantesimi cliccando con il pulsante nell'angolo in alto a sinistra, o con i tasti 'B' o 'Q'. Il libro degli incantesimi contiene tutti gli incantesimi conosciuti dal Mago. Se si seleziona un gruppo di Maghi, il libro degli incantesimi conterrà solo quegli incantesimi conosciuti da tutti i Maghi nel gruppo.



**Usa il libro degli incantesimi:** con il libro degli incantesimi aperto, sarete in grado di lanciare un incantesimo selezionandolo dal libro e indicando il bersaglio sulla mappa. Se scegliete un incantesimo particolare sul libro, potrete far muovere il Mago premendo 'Alt' e il pulsante del mouse.

**Tasti di scelta rapida degli incantesimi:** per rendere più agevole l'opzione incantesimo, provate a utilizzare i tasti di scelta rapida. Selezionate un Mago e aprite il suo libro. Selezionando un incantesimo, la sezione corrispondente verrà evidenziata. Quindi, premete e tenete premuto il tasto 'Ctrl' e un tasto da F4 a F12 (per es. F5). Ora, premendo F5, richiamerete il sortilegio selezionato. Il messaggio 'F5' apparirà nell'angolo in alto a sinistra della sezione. Nota: la scelta rapida creata potrà essere utilizzata da tutti i Maghi della vostra fazione che possono lanciare quel tipo di incantesimo.

A questo punto, non avrete più bisogno del libro degli incantesimi. Selezionate un Mago e premete il tasto di scelta rapida. Il cursore cambierà forma permettendovi di selezionare il vostro bersaglio e attaccare.



**Incantesimi automatici:** potrete anche selezionare un sortilegio che verrà lanciato automaticamente ogni volta che il Mago attacca il nemico. Selezionate un incantesimo dal relativo libro e premete 'Ctrl' + A. Ora il vostro Mago attaccherà il nemico con l'incantesimo prescelto.

## Zaino

È possibile aprire il pannello supplementare dello 'Zaino' con il pulsante sull'angolo in basso a sinistra della Finestra Informazioni oppure premendo i tasti 'I' o '~'.

Solo i personaggi della vostra fazione hanno gli zaini. Questi possono contenere vari strumenti: armi, pergamene, pozioni, amuleti, ecc. Il personaggio principale inoltre ha sempre il denaro con sé.



Gli oggetti simili si trovano nello stesso scomparto dello zaino, e il loro numero è indicato nell'angolo in basso a sinistra dello scomparto.

Il numero di oggetti che si possono inserire nello zaino è limitato. Potrete visualizzare il contenuto di uno scomparto facendo scorrere le frecce a destra e a sinistra del pannello.

Utilizzando lo zaino si renderanno disponibili le seguenti opzioni:

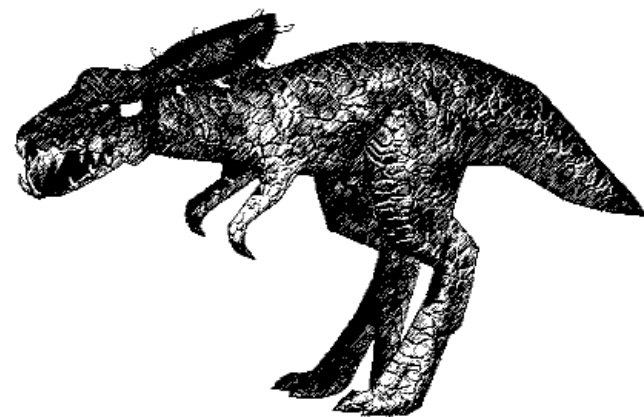
## Metti o prendi

Selezionate un oggetto dallo scomparto dello zaino puntando il cursore e cliccando con il pulsante sinistro del mouse. Quindi, tenendo sempre premuto il pulsante, trascinate l'oggetto nella finestra informazioni. Se il personaggio può indossare l'oggetto, lo indosserà. In caso contrario, l'oggetto tornerà nello zaino.

Esiste anche un modo più semplice per dotarsi di un particolare oggetto. Cliccate due volte sull'oggetto con il pulsante sinistro del mouse. Le armi, le armature, i vestiti e gli amuleti verranno indossati o presi automaticamente dallo zaino. L'oggetto indossato in precedenza o posseduto dal personaggio verrà quindi rimosso e visualizzato nello zaino.

## Usa

Nel corso della vostra missione, avrete spesso bisogno di utilizzare le pergamene, le pozioni, i libri e gli altri oggetti contenuti nello zaino. Per esempio, potrete cliccare due volte su una pergamena magica per rendere attivo un incantesimo. Il cursore cambierà forma e mostrerà il simbolo 'Incantesimo'; potrete quindi selezionare un bersaglio e attaccare. Ma vi sono oggetti ancora più facili da usare! Per esempio, potrete far bere al vostro eroe una pozione magica semplicemente cliccando sul simbolo della pozione!



## Tasti di scelta rapida degli oggetti

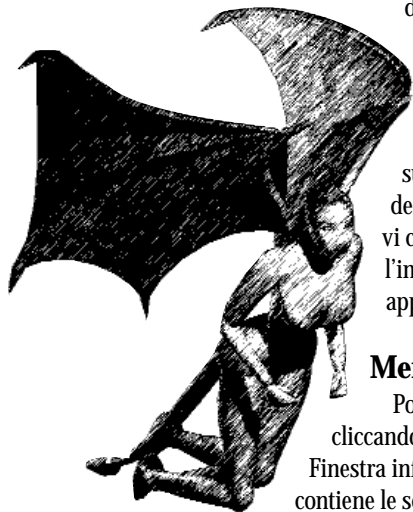
Esiste un altro modo semplice per utilizzare direttamente gli oggetti contenuti nello zaino. Aprite lo zaino, evidenziate l'oggetto che vorreste usare e premete 'Shift' + un tasto da F4 a F12. Ora potete usare l'oggetto premendo il tasto specificato senza dover aprire lo zaino.

Se il personaggio può indossare o tenere in mano l'oggetto, lo indosserà o lo prenderà. Se si tratta di una pozione o di una pergamena, il personaggio ne farà l'uso appropriato. È possibile creare un tasto di scelta rapida per diversi oggetti, simili fra loro. Essi infatti potranno essere utilizzati uno dopo l'altro, tutte le volte che verrà premuto il tasto corrispondente. A differenza degli incantesimi, il tasto di scelta rapida creato potrà essere usato da un solo personaggio. Anche se un altro personaggio ha con sé un oggetto simile, occorrerà dargli un suo tasto di scelta rapida personale per attivare il comando.

*Nota: se il tasto di scelta rapida selezionato per un oggetto è stato già assegnato in precedenza a un incantesimo, la selezione precedente verrà automaticamente cancellata.*

## Lasciare degli oggetti

È possibile lasciare gli oggetti dello zaino sulla mappa. Selezionate un oggetto dallo scomparto posizionandovi sopra il cursore e cliccando con il pulsante sinistro del mouse. Quindi, tenendo sempre premuto il pulsante, trascinate l'oggetto sul punto della mappa prescelto, rilasciate il pulsante. L'oggetto selezionato verrà visualizzato nella mappa, proprio ai piedi del vostro personaggio. Potrete anche decidere di lasciare tutti gli oggetti di un comparto dello zaino contemporaneamente. Basta premere 'Shift' e tenerlo premuto ripetendo i passaggi sopra descritti. Tutti gli oggetti presenti nel comparto dello zaino appariranno dentro una borsa sulla mappa.



## Lasciare del denaro

Il personaggio principale può lasciare denaro sulla mappa. Cliccando due volte sul comparto denaro, verrà visualizzata una finestra di dialogo che vi chiederà quanto denaro volete lasciare. Specificate l'importo e premete 'Accetta'. La somma indicata apparirà ai piedi del vostro personaggio.

## Menu schermata della battaglia

Potrete richiamare il menu schermata della battaglia cliccando con il pulsante all'angolo in basso a destra della Finestra informazioni, oppure premendo il tasto 'Esc'. Il menu contiene le seguenti opzioni.

## Salva partita

Vi consente di salvare la partita in corso assegnandole un nome. A parte questa opzione, la partita viene salvata automaticamente all'inizio di ogni nuova missione. Per riavviare l'ultima missione a cui si può accedere, utilizzate il menu Carica partita.

## Carica partita

Ripristina la partita salvata in precedenza.

## Opzioni

Esistono diverse opzioni; quelle indicate con il viola chiaro sono abilitate, quelle indicate con il viola scuro sono disabilitate.

- **Velocità del gioco:** usate quest'opzione per velocizzare o rallentare il gioco. È un'opzione che può essere molto utile, per esempio se dovete coprire una lunga distanza e desiderate guadagnare tempo. Se, invece, siete impegnati in una battaglia difficile, potrete rallentare il gioco per condurre più azioni contemporaneamente. Avrete inoltre la possibilità di velocizzare e rallentare il gioco usando i pulsanti grigi 'più' e 'meno'.
- **Cambio giorno/notte:** durante il gioco, dal giorno si passa gradualmente alla notte e viceversa. Anche i colori e l'illuminazione sullo schermo variano. Questi effetti visivi possono essere attivati o disattivati.
- **Rifinitura:** potrete attivare o meno una migliore risoluzione dello schermo. Se non avete un computer abbastanza potente, disattivando quest'opzione potrete aumentarne le prestazioni. Il risultato sarà una risoluzione delle immagini leggermente inferiore.
- **Mostra salute:** se l'opzione è attiva, su ogni personaggio della partita verranno visualizzate le barre verdi e azzurre della salute e del Mana. I personaggi selezionati avranno barre leggermente più evidenziate rispetto agli altri.
- **Mostra punti primari:** se l'opzione è attiva, i punti primari persi verranno visualizzati sullo schermo con un numero che si stacca dal personaggio e volteggia, ogni volta che gli viene inferto un colpo.
- **Modalità formazione:** se i vostri personaggi sono disposti in un determinato modo e volete che mantengano questa formazione fin quando non raggiungono la destinazione assegnata, potrete utilizzare l'opzione 'Modalità formazione'. Pur rompendo le fila durante la marcia, i vostri personaggi riprenderanno la formazione assegnata non appena raggiungeranno il punto indicato.
- **Ritirata:** se questa opzione non è attiva, i personaggi combatteranno fino alla vittoria o soccomberanno. Se selezionate l'opzione 'Normale', i personaggi si ritireranno automaticamente non appena i punti primari raggiungeranno un livello critico. Se selezionate 'Panico', i personaggi si daranno alla fuga, se perderanno due terzi dei punti primari.





- **Ombre:** tutti gli oggetti sulla mappa proiettano un'ombra a seconda della posizione del sole. Questo effetto può essere attivato o disattivato.
- **Nomi dei personaggi e dei clan:** quest'opzione è disponibile solo quando è attivata la modalità partita in multiplayer. Se l'opzione è attiva, i nomi dei personaggi e dei loro clan vengono indicati sopra la testa dei personaggi. Quando non è attiva, i nomi dei personaggi e dei clan non vengono indicati. Inoltre, quando

l'opzione è disinserita, l'obiettivo della missione non viene visualizzato sopra i personaggi e i mostri.

- **Illuminazione dinamica:** il terreno di gioco e gli oggetti sono illuminati a seconda dell'ubicazione delle fonti di luce (sole, effetti magici). Anche questo effetto può essere disattivato.
  - **Animazione degli oggetti:** se l'opzione non è attiva, tutti gli oggetti della mappa rimangono fermi. Se viene attivata, alcuni oggetti si animano, le pale dei mulini a vento cominciano a girare, le foglie sugli alberi si muovono al vento, ecc.  
**Nota:** Se non avete un computer molto veloce, potrebbe essere utile disattivare le opzioni 'Cambio giorno/notte', 'Rifinitura', 'Ombre', 'Illuminazione dinamica' e 'Animazione degli oggetti', ottenendo così migliori prestazioni.
  - **Modalità incantesimo automatico:** i Maghi controllati dal giocatore possono lanciare automaticamente degli incantesimi senza uno speciale comando. Potrete modificare la lista di personaggi colpiti dagli incantesimi e sceglierne una serie da usare automaticamente. La scelta dei personaggi colpiti dagli incantesimi è determinata in base alle seguenti opzioni:
  - **Propri:** l'incantesimo colpirà automaticamente i personaggi controllati dal giocatore.
  - **Alleati:** l'incantesimo colpirà automaticamente i personaggi alleati con il giocatore.
  - **Neutrale:** l'incantesimo colpirà automaticamente i personaggi neutrali.
- Queste opzioni possono essere attivate o disattivate indipendentemente l'una dall'altra. Se vengono tutte disattivate, il Mago farà gli incantesimi automaticamente solo su se stesso.

## Consigli

Quest'opzione è disponibile solo in modalità giocatore singolo. Se attivata, appariranno automaticamente, laddove presenti, dei consigli di gioco.

- **Colori messaggi:** se disattivati, i colori dei messaggi in modalità multiplayer corrisponderanno a quelli personali del giocatore. Se attivati, i colori dipenderanno dal tipo di messaggio inviato, e non da chi li manda.



- **Incantesimo automatico per unità:** i Maghi formulano automaticamente gli incantesimi che proteggono e migliorano le capacità di tutti i membri della vostra fazione (soprattutto i mercenari), non solo dei tre eroi principali. Quando l'opzione non è attiva, i vostri Maghi non faranno automaticamente incantesimi sugli altri eroi della vostra fazione.

## Opzioni sonore

Potrete selezionare una colonna sonora in sottofondo, regolare il volume della musica, dei suoni e dei dialoghi.

## Obiettivi della missione

Questa opzione visualizza una breve descrizione dell'impresa in corso. Man mano che si procede, possono essere visualizzati obiettivi più specifici corrispondenti a diverse fasi della missione stessa.

## Fine della missione

Vittoria!: questa opzione si rende disponibile quando, completata la missione, volete continuare il gioco. Raggiunto l'obiettivo dell'impresa, questa opzione viene visualizzata automaticamente. Tuttavia, se selezionate 'Continua', potrete ancora uscire dalla missione in ogni momento cliccando sul pulsante 'Vittoria'.

- **Continua:** dopo aver concluso la missione, potrete restare sulla stessa mappa e continuare la partita.
- **Esci e vai al Menu principale:** questa opzione vi riporta al Menu principale.
- **Esci e torna a Windows:** questa opzione vi consente di uscire dal gioco e tornare a Windows.
- **Continua il gioco:** con questa opzione si ritorna al gioco.
- **Visualizzazione dei suggerimenti:** potrete ricevere consigli durante tutta la partita. Muovete il cursore sopra un oggetto e tenetecelo per qualche secondo (es. muovetelo su una parte del vostro personaggio come armatura o armi, visualizzati nella finestra informazioni, per vedere gli attributi di questi oggetti). Nello stesso modo, potrete ricevere informazioni su tutti gli incantesimi contenuti nel vostro libro degli incantesimi o sul contenuto del vostro zaino.

## Missione compiuta

Una missione si considera compiuta quando viene raggiunto l'obiettivo formulato nel paragrafo 'obiettivi della missione' del menu Schermata della battaglia. Una volta completata la missione, sentirete un suono speciale e vedrete visualizzato sullo schermo il messaggio 'Missione compiuta'. Ora potrete usare il pulsante 'Vittoria' dal Menu 'Fine della missione'. Premendolo, farete apparire sullo schermo la Mappa del mondo, che vi indicherà la via per la città.



## PERSONAGGI E CREATURE

### Eroi

Procedendo con il gioco, potrete gradualmente formare un gruppo di eroi che accompagneranno il vostro personaggio principale. Se uno degli eroi muore, la vostra missione fallisce. Durante una missione gli eroi sviluppano diverse tecniche nell'uso delle armi e aumentano la loro esperienza. Ogni volta che vi sarà necessario cambiare l'armamentario degli eroi per ottenere le migliori combinazioni possibili di armi, armature ed oggetti magici, lo zaino di ogni eroe si renderà disponibile. Gli eroi sono tutti in grado di raccogliere gli oggetti di valore che trovano durante la missione e di riporli nello zaino.

### Mercenari

Se ritenete che la forza del nemico possa essere superiore alla vostra, avrete la possibilità di assoldare dei mercenari come rinforzi. Gli attributi dei mercenari sono predefiniti. Andando avanti nel gioco, avrete altri mercenari a disposizione, mentre gli attributi, le armi e le armature dei vostri eroi potranno essere modificati passando da una missione all'altra (ma mai durante una stessa missione).

I mercenari vi accompagneranno per un'intera missione, anche se dovrete negoziare di volta in volta nuovi accordi.

I mercenari si possono assoldare nella taverna di ogni città. Ogni città infatti offre mercenari unici nel loro genere. Per esempio, non vi capiterà mai di incontrare un Druido nella capitale, così come un Mago non potrà mai entrare in una taverna dei Druidi.

Ricordatevi: i mercenari sono liberi di non seguire i vostri consigli, e alcuni, senza dubbio, avranno delle ottime ragioni per comportarsi così.

### Personaggi non giocanti (NPC)

A differenza degli eroi e dei mercenari, gli NPC non possono essere controllati dai giocatori. Ciò nonostante, non si devono per questo considerare nemici. L'uccisione di alcuni NPC determina il fallimento immediato della missione.

Alcuni NPC potrebbero anche risultarvi utili, fornendovi preziose informazioni o oggetti utili. Altri potrebbero chiedere il vostro aiuto... In ogni caso, non potrete fare a meno di notare la loro presenza.

Andrà considerata anche l'interazione e i rapporti fra gli altri personaggi non giocanti. Forse alcuni gruppi non vanno proprio d'amore e d'accordo, ma il vostro personaggio potrebbe trarre vantaggio dalla circostanza!

### Mostri

#### Semiumani

Alcune razze di mostri, come Orchi, Folletti, Creature infernali e Troll, conservano una reminiscenza di sembianze umane. Essi vivono nelle terre di Uimoir dall'inizio dei tempi.



Secondo la leggenda, queste creature un tempo vivevano in magnifici reami, svaniti di colpo nel nulla senza lasciare traccia degli antichi splendori. Le sole ad aver mantenuto un certo ordine sono le Creature infernali, che occupano vasti territori, sui quali impongono le proprie leggi. Gli Orchi, i Folletti e i Troll sono abbastanza intelligenti, anche se in modo limitato (dal punto di vista degli umani). Non sono sempre aggressivi e con loro si può negoziare. In battaglia usano armi, formano gruppi organizzati e possono anche avere dei capi, cosa che si verifica soprattutto con le Creature infernali e i Folletti.

Orchi e Troll preferiscono invece la solitudine, anche se occasionalmente si possono incontrare in gruppi isolati di tre o quattro individui.



**Creature infernali:** una delle razze più evolute fra i nemici dell'uomo. Prima che il mondo andasse in pezzi, vagavano da un posto all'altro, vivendo di scorriere.

La catastrofe ha cambiato le loro abitudini, e le tribù rimaste sono diventate sedentarie. Tuttavia, compiono ancora razzie negli insediamenti umani, invece di procurarsi di che vivere dal proprio lavoro. Le Creature infernali preferiscono i climi caldi e vivono nei deserti e nell'arida savana. Sono nemici pericolosi, perché hanno molto potere e forza. Fra questi, i Guerrieri sono addestrati a combattere con archi e scimitarre. Gli Sciamani, appartenenti alla razza delle Creature infernali, per combattere usano i loro incantesimi. Tuttavia, in generale sono troppo lenti per arrecare gravi danni con la loro magia, sono rari e molto rispettati dai loro simili.



**Folletti:** è una razza debole, alleata con le Creature infernali, dotata del meraviglioso potere di riprodursi anche in condizioni sfavorevoli. I Folletti conducono un'esistenza miserabile e bestiale, che non dura più di 20 anni, e preferiscono rimanere vicini agli insediamenti delle creature infernali loro alleate. Vincono occasionalmente delle battaglie in virtù del loro numero, più che della loro forza. I nuovi venuti si muovono infatti con troppa rapidità nel campo di battaglia perché i loro nemici possano affrontarli tutti insieme. I Folletti usano come armi le picche e le fionde. Fortunatamente non possiedono alcun potere magico.



**Orchi:** questi mostri giganti sono molto forti, ma hanno poco cervello, anche se rare specie hanno l'uso della parola. Gli Orchi possono essere ovunque, a patto di avere sufficienti scorte di cibo. Per lo più sono solitari, anche se alcuni preferiscono vivere in clan. Combattono con dei terribili bastoni e possono massacrare un umano privo di protezioni sufficienti con un unico, tremendo colpo. Un'altra loro tipica caratteristica è l'innaturale amore che manifestano per l'oro. Essi derubano le vittime e portano l'oro e i preziosi nei loro covi.





**Troll:** sembrano più animali che una razza di mostri intelligenti. Non hanno una casa e non portano armi, e in battaglia fanno affidamento esclusivamente sulla loro incredibile forza fisica. Vivono sulle montagne e alle pendici delle colline, ma si possono trovare alcuni esemplari che vivono in eremitaggio nei deserti. Di loro si dice, inoltre, che indossino l'oro e le suppellettili appartenuti alle loro vittime.

Potendo vivere abbastanza a lungo, i Troll possono sviluppare buone capacità e imparare addirittura il linguaggio degli umani.



**Demoni:** le origini di queste misteriose creature sono vaghe. Alcuni scienziati li credono i superstiti di un'antica popolazione, allontanata dalle proprie tane dalla catastrofe. Altri li considerano l'infelice risultato di malvagi esperimenti. I Demoni sembrano delle donne alate, e sono famosi per essere creature ripugnanti e molto scaltre, capaci di esercitare anche un limitato potere magico, cosa che le rende piuttosto pericolose.

### **Morti viventi**

I cadaveri delle persone uccise e il loro spirito possono essere trasformati in Morti viventi grazie alla magia. Essendo frutto della magia, obbediscono totalmente agli ordini del loro creatore.



**Spiriti:** gli Spiriti dei morti viventi possono venir intrappolati in questo mondo da un potente incantesimo. Gli Spiriti possono volare sull'acqua e sulle montagne. Ciò nonostante, la loro velocità è inferiore a quella di quasi tutte le altre creature mostruose.

La forza e la possibilità di mettere a segno dei punti dipende dagli attributi posseduti in vita dalla creatura dalla quale il loro creatore li ha originati.



**Zombie:** è possibile riportare parzialmente in vita un morto, facendolo diventare uno Zombie. Normalmente uno Zombie non è in grado di pensare, ma si rivela uno strumento utile, in quanto non disubbidisce mai agli ordini e possiede tutte le capacità di combattimento. I Maghi più potenti possono creare Zombie che pensano e parlano, ma anche questo tipo non potrà mai assumere le caratteristiche di un essere vivente.



**Scheletri:** si tratta di un altro tipo di morto vivente, creato da un cadavere. Gli Scheletri non sono intelligenti, ma possono eseguire gli ordini e usare le armi. Alcuni Maghi sono in grado di creare Scheletri Maghi, che in battaglia usano la magia per soddisfare il volere dei loro padroni. Gli Scheletri, essendo molto leggeri, si muovono rapidamente.



### **Bestie**

Le Bestie combattono con armi rudimentali come artigli, zanne e aculei. Non sono organizzate, ma sono molto aggressive. Nell'area delle concentrazioni magiche astrali, alcune di esse possono mutare dimensioni e cambiare comportamento.



**Api:** ci si può imbattere in favi di Api giganti dovunque. Nessuna armatura è in grado di proteggere un umano dal loro pungiglione velenoso.



**Scoiattoli:** questi animali vivono nei boschi, in gruppi numerosi, e si muovono con grande agilità.



**Serpenti a sonagli:** i serpenti a sonagli possono raggiungere le dimensioni di un uomo e hanno fauci con denti aguzzi, ma rappresentano raramente un nemico mortale. Un uomo può mettersi in salvo facilmente, perché si muovono piuttosto lentamente.



**Pipistrelli:** si tratta di creature pericolose, soprattutto se le si affronta sprovvisti di un arco o di poteri magici. La loro arma è un suono acuto, che penetra qualunque armatura alla stregua del pungiglione delle api giganti. Si possono trovare ovunque e attaccano sia in gruppo che da soli.



**Tartarughe:** pur essendo molto lenti, questi rettili carnivori sono avversari pericolosi, perché sono ben protetti dal loro guscio. Vivono generalmente vicino all'acqua.





**Lupi:** i Lupi di Yases hanno un colore diverso, ma questo non influisce sul loro comportamento. Vivono sempre nei boschi, attaccano in branchi e spesso fanno razzie di animali domestici.



**Ragni giganti:** questi insetti vivono soprattutto nei deserti. Sono molto agili e velenosi.



**Lucertole:** le Lucertole sono enormi e molto pericolose, in quanto hanno squame che le proteggono dagli attacchi. Si muovono molto rapidamente e vivono in gruppi.

## Draghi



I Draghi sono creature decisamente particolari. Sono senza dubbio intelligenti, benché sia del tutto impossibile prevedere o comprenderne il comportamento. Alcuni Draghi si comportano amichevolmente con gli umani, ma la maggior parte di essi sono depravati e molto scaltri.

Essi sono dotati di un'abilità magica eccezionale, che esercitano con grande maestria. Preferiscono vivere nelle caverne sulle montagne.

*Nota: tipi diversi di Draghi presentano notevoli differenze di forza, destrezza e arguzia. I più potenti sono in grado di lanciare incantesimi. I più forti si distinguono dai più deboli per il colore della pelle o delle squame.*

## MODALITÀ MULTIPLAYER

### Informazioni generali

Tutti i giochi della serie si basano sulla tecnologia client-server. Il Server è la parte del programma responsabile della partita in multiplayer. Questo significa che tutto ciò che succede nel gioco avviene nel server. Ogni giocatore rappresenta un Client. Durante una partita, il server e il Client che fanno parte del programma sono accorpatisi in un solo computer. Per giocare in modalità multiplayer è necessario che vi sia un server e va inoltre ricordato che questo supporta non più di una partita in multiplayer per volta.



Esistono tre tipi di partita in multiplayer:

- **Multiplayer con server dedicato:** per usare questa opzione, collegatevi con il server 'www.rageofmages.com' utilizzando il vostro motore di ricerca Internet; otterrete un modulo per il gioco dedicato con il server. Tutte le informazioni necessarie verranno fornite dal modulo.
- **Multiplayer su server locale:** un'unica macchina fa contemporaneamente da server e da Client. In questo caso, un computer supporta e gioca allo stesso tempo. Ciò richiede molte risorse, perché la velocità e le prestazioni del gioco dipendono totalmente dal numero di giocatori.
- **Multiplayer con server diverso:** un computer supporta solo il Client connesso al server che gira su un altro computer (cioè in una rete locale o in multiplayer via Internet).

## Ingresso in multiplayer



Selezionando una partita in modalità multiplayer dal Menu principale, apparirà la schermata su cui selezionare i personaggi già impostati o crearne autonomamente di nuovi.

Se volete creare un nuovo personaggio, selezionate l'opzione 'Nuovo personaggio' e cliccate sul pulsante 'Accetta'. Ora potrete creare un nuovo personaggio (consultate la sezione 'Creare un Personaggio' per maggiori dettagli). La creazione del nuovo personaggio con il sistema multiplayer è simile a quella in modalità single, fatta eccezione per i punti che seguono:

## Selezione della classe e del genere

Potrete specificare il nome del vostro personaggio e il titolo del clan a cui dovrà appartenere. Nel corso delle partite successive, potrete inoltre cambiare il clan, ma il nome dovrà restare invariato. Avrete la possibilità di passare dalla riga 'Nome' a quella 'Clan' cliccando sulla riga desiderata con il pulsante sinistro del mouse, oppure premendo il tasto 'Tab'. Potrete infine anche selezionare il colore del nome del vostro personaggio e dei messaggi. Digitate i due punti (:) e un numero da 1 a 16 dopo il nome del vostro clan (i numeri di colore superiori a 16 verranno ignorati).

## Schermata di creazione del personaggio

Potrete scegliere l'aspetto del vostro personaggio da un vasto numero di immagini, utilizzando le frecce che si trovano a destra e a sinistra dell'immagine.



## Entrare nel gioco



Dopo aver creato il personaggio, dovrete premere il pulsante 'Accetta'. A questo punto apparirà una casella di dialogo dove avete scelto il protocollo di rete che userete durante il gioco. Sullo schermo apparirà il seguente menu:

Questo è l'elenco dei server disponibili e dei giocatori che partecipano a ogni partita. Potrete unirvi a loro o creare una partita per conto vostro. Per

unirvi alla partita già in corso, selezionate 'Partecipa'. Questo comando avvia il Client sulla vostra macchina e vi collega con il Server selezionato.

L'opzione 'Apri' avvia sia il Server che il Client del vostro computer. Questo significa che state creando una vostra partita, alla quale potranno unirsi altri giocatori. A questo punto, dovrete scegliere una mappa dall'elenco di quelle disponibili, e premere poi il pulsante 'Accetta'.

## Interfaccia in multiplayer

L'interfaccia in multiplayer è diversa da quella in modalità singolo giocatore.

## Menu multiplayer - schermata della battaglia

Due punti differenziano il menu multiplayer da quello in modalità singolo giocatore:

- L'opzione 'Carica partita' viene sostituita dall'opzione 'Diplomazia'.
- L'opzione 'Vittoria' viene sostituita dall'opzione 'Cambia mappa'

## Diplomazia

Quest'opzione può essere selezionata dal menu o premendo il tasto 'F3'. Essa regola i vostri rapporti con gli altri giocatori. Si possono apportare le varianti che seguono:

- **Nemico:** il nemico viene attaccato sempre, ogni volta che ciò è possibile.
- **Alleanza:** denota un rapporto amichevole. Anche se il vostro personaggio è stato danneggiato da un colpo o da un incantesimo di un alleato, esso non contrattaccherà fintanto che non gli avrete dato il comando corrispondente. Per attaccare un alleato, dovrete ordinare al vostro personaggio di 'attaccare'. L'area di visibilità del vostro personaggio è visibile anche al vostro alleato, che può in maniera analoga utilizzare il normale orizzonte visivo del vostro personaggio.
- **Osserva:** pur non facendo alleanze con nessuno, gli altri giocatori potranno comunque osservare il vostro personaggio e tutto quello che succede all'interno del suo orizzonte visivo.



- **Silenzio:** indica che i messaggi inviati dagli altri giocatori non verranno visualizzati sul vostro schermo.

## Cambia mappa

Potrete selezionare qualunque mappa in cui si stia svolgendo una partita.

## Tratti distintivi del multiplayer

Le partite multiplayer si possono svolgere in diversi luoghi. L'emporio e la taverna sono entrambi situati nella parte destra della mappa. Potrete entrare e utilizzarli come in modalità giocatore singolo. Tuttavia, diversi empori conterranno un diverso assortimento di merci. Le scorte presenti in ciascun emporio vengono definite al momento della creazione della mappa. Inoltre vi possono essere assegnate le missioni nella taverna.

## Missioni in Multiplayer

In generale, ogni personaggio che entra nella partita in multiplayer riceve una sola e unica missione: eliminare i mostri. Quando uccide un mostro, il personaggio riceve una certa somma di denaro, a seconda del livello e del tipo di uccisione. Se questo non era il vostro obiettivo, non riceverete alcun premio per l'uccisione di un nemico umano.

Inoltre, nella taverna, ai personaggi possono venir assegnate missioni particolari. Alla base della schermata della Taverna sono riportati simboli pittografici di varie imprese. Scegliendone uno, potrete leggere i dettagli visualizzati nella parte sinistra dello schermo. Le missioni possono riferirsi tanto a un personaggio singolo che a una fazione, e i loro obiettivi possono essere i più disparati: dall'eliminazione di un bersaglio alla sua protezione. Si possono compiere missioni da soli o alleandosi con altri giocatori, però la ricompensa andrà sempre al giocatore al quale era stato assegnato il compito.

Vi sono alcuni punti cruciali che dovrete sempre considerare:

Se lo scopo è 'distuggere' qualcuno, questo compito si considererà compiuto a condizione che il personaggio abbia inflitto l'ultimo colpo al nemico. Se vi sono diversi nemici, l'ultimo colpo dovrà essere inferto all'ultimo nemico.

Se qualcun altro ha già eliminato l'obiettivo del vostro personaggio, egli dovrà aspettare che l'obiettivo venga rimesso in vita. Se lo scopo invece era quello di consegnare un oggetto, c'è il rischio che il personaggio venga ucciso durante la missione. In questo caso, il giocatore potrà ripristinare il gioco, prendere l'oggetto e proseguire nella missione.





## Indicazione del luogo in cui si svolgerà la missione

Una volta che vi è stata assegnata una missione, vi verrà dato un punto di riferimento, generalmente una costruzione vicina all'obiettivo della vostra impresa. Questo riferimento consente di localizzare subito l'immane mostro, nascosto fra i suoi simili. Sulla mappa viene sempre indicato il distretto in cui si trova l'obiettivo della missione.

Segni convenzionali utilizzati per la localizzazione sulla mappa:

«N-O» Nell'angolo nord-occidentale	«C-E» A est del centro
«N-N-O» A ovest della parte settentrionale	«E» Al centro della parte orientale
«N» Al centro della parte settentrionale	«O-S-O» A sud della parte occidentale
«N-N-E» A est della parte settentrionale	«C-S-O» A sud-ovest del centro
«N-E» Nell'angolo nord-orientale	«C-S» A sud del centro
«O-N-O» A nord della parte occidentale	«C-S-E» A sud-est del centro
«C-N-O» A nord-ovest del centro	«E-S-E» A sud della parte orientale
«C-N» A nord del centro	«S-O» Nell'angolo sud-occidentale
«C-N-E» A nord-est del centro	«S-S-O» A ovest della parte meridionale
«E-C-E» A nord della parte orientale	«S» Al centro della parte meridionale
«O» Al centro della parte occidentale	«S-S-E» A est della parte meridionale
«C-O» A ovest del centro	«S-E» Nell'angolo sudorientale
«C» Al centro	

## Morte e ripristino del personaggio

Se il vostro personaggio muore, potrete ricominciare la partita premendo la 'barra spaziatrice'. Il vostro personaggio ricomparirà vicino all'ultimo emporio visitato prima della morte. Se non avesse visitato nessun emporio, apparirà nella posizione iniziale standard.

I personaggi perdono tutti i loro averi con la morte, eccetto il danaro. Ogni volta che muoiono, essi perdono anche una parte delle loro esperienze e tecniche, che dovranno essere quindi ripristinate.



## Comunicazione in multiplayer

Durante una partita in multiplayer, potrete comunicare con altri giocatori, tramite messaggi scritti, usando la tastiera. Il colore del vostro messaggio sarà lo stesso di quello selezionato all'inizio per il vostro personaggio. In caso contrario, userete un sistema di colori alternativo. Premete il tasto 'Ctrl' + 'C' per far sì che il colore del vostro messaggio corrisponda al contenuto.

Per digitare un messaggio sulla tastiera, bisogna innanzitutto premere il tasto 'Invio'. Vedrete apparire un cursore nell'angolo in basso a sinistra dello schermo. Potete usare le seguenti opzioni:

- **Digitare il messaggio:** Tutti i giocatori a una certa distanza riceveranno il messaggio. La distanza dipende dalle impostazioni del server.
- **Iniziare a digitare il messaggi con il simbolo '=':** (senza spazi dopo '='). Il vostro messaggio sarà leggibile da tutti i giocatori sulla mappa. Dovrete fare una pausa prima di ripetere la procedura. La durata dell'intervallo fra un messaggio e l'altro dipende dalla configurazione del server (2 minuti di default).
- **Iniziare a digitare il messaggio con il simbolo '-' e il nome di un altro personaggio:** (senza spazi dopo '-'). Il messaggio potrà essere letto solo dal destinatario. Potrete semplificare la digitazione del messaggio seguendo queste istruzioni: digitate le prime lettere del nome del destinatario e premete il tasto 'Tab'. Verrà visualizzato il nome corrispondente alle prime lettere inserite. Se vi sono diversi nomi corrispondenti, verrà visualizzato il primo nome dall'elenco dei nomi possibili.

## Uscire dalla modalità multiplayer

Potrete terminare la sessione usando il Municipio. Puntate il cursore sull'edificio e cliccate con il pulsante sinistro del mouse. Il vostro personaggio entrerà nel Municipio e uscirà dalla mappa. Se volete utilizzare un altro modo per uscire, il vostro personaggio rimarrà nella mappa, fuori dal vostro controllo per un certo periodo, sufficiente però perché possa venir ucciso e perda parte dei suoi averi e tecniche. Dovreste evitare situazioni di questo genere, così da non perdere tecniche o oggetti preziosi.

## Server

Questa opzione vi permetterà di avviare un server dedicato in multiplayer. Per usare questa opzione, occorre connettersi al server 'www.nival.com' e ricevere un modulo per il server multiplayer dedicato. Le informazioni necessarie verranno fornite con il modulo.



## APPENDICE

### *Comandi da tastiera*

Esc - menu  
F1 - menu aiuto  
F2 - salva la partita  
F3 - carica la partita (modalità giocatore singolo) / diplomazia (modalità multiplayer)  
I - apri/chiudi inventario  
Q o B - apri/chiudi il libro degli incantesimi  
W - apri/chiudi la lista delle missioni (solo in modalità multiplayer)  
Barra spaziatrice - apri/chiudi inventario e libro degli incantesimi, ritorna al gioco dopo il decesso (modalità multiplayer)  
Tab - statistiche/modalità picture nel pannello delle informazioni  
Ctrl+O - smoothing on/off  
Ctrl+H - indicatore di salute on/off  
Ctrl+L - danni da caduta on/off  
Ctrl+W - cambia la modalità ritirata  
Ctrl+F - cambia la modalità formazione  
Ctrl+N - passaggio giorno/notte on/off  
Ctrl+U - cambia la modalità incantesimo automatico  
Ctrl+K - nomi dei giocatori e dei clan on/off (modalità multiplayer)  
Ctrl+T - statistiche di rete on/off (modalità multiplayer)  
Ctrl+C - cambia i colori dei messaggi (modalità multiplayer)  
Tast. numerico +, Tast. numerico - cambia la velocità di gioco  
M - muovi  
A - attacca  
G - presidia  
D - difendi  
C - incantesimo  
S - insegui  
T - rimani sul posto

R - ritirati  
P - prendi tutti i sacchi (solo per gli eroi)  
L - stai fermo (non attaccare nessuno)  
E - seleziona tutti i vostri mercenari  
Alt - forza movimento  
Ctrl - forza attacco/inseguimento  
Shift - forza aggiungi/elimina unità alla selezione  
Ctrl+<1..9> - salva selezione gruppo  
Ctrl+Shift+<1..9> - salva selezione gruppo (modalità a più gruppi)  
<1..9> - ripristina selezione gruppo  
Alt+<1..9> - ripristina selezione gruppo con centratura dello schermo  
Shift+<1..9> - aggiungi un gruppo alla selezione  
Ctrl+<F4..F12> - imposta tasto di scelta rapida incantesimo  
Shift+<F4..F12> - imposta tasto di scelta rapida oggetti inventario  
<F4..F12> - usa tasto scelta rapida incantesimo/oggetti  
Ctrl+A - seleziona/deseleziona incantesimi automatici  
Invio - Invia un messaggio (in modalità multiplayer)  
Barra spaziatrice - cancella tutti i messaggi  
Alt+F4 - esci dal gioco

Invio messaggi:  
Barra spaziatrice - cancella il carattere a sinistra  
Ctrl+barra spaziatrice - cancella la parola a sinistra  
Tab - estensione nome del giocatore  
Freccia su - ritorna alla digitazione precedente

## RICONOSCIMENTI

### NIVAL

#### PROGETTAZIONE GIOCO

Dmitry Devishev  
Serge Orlovsky  
Alexey Swiridov  
Dmitry Nozhnin  
Peter Vysotin

#### PRODUTTORE ESECUTIVO

Serge Orlovsky

#### RESPONSABILE PROGETTO

Dmitry Devishev

#### RESPONSABILE

#### PROGRAMMAZIONE

Peter Vysotin

#### PROGRAMMAZIONE

Eugeny Ivanov  
Roman Kozlov  
Dmitry Devishev  
Yuri Blazhevich

#### RESPONSABILE ARTISTICO

Helen Richkova

#### GRAFICI

Nickolay Kozlov  
Alexander Korabelnikov  
Oleg Glazunov  
Alexey Borzykh  
Victor Surkov

#### AUTORE

Alexey Swiridov

#### MUSICA E SONORO

Micavetel Matveev  
Igor Krasilnikov  
Andrey Fedorenko

#### ASSISTENZA TECNICA

Sergey Pavlenko  
Roman Kozlov  
Andrey Fomin  
Alexander Ivanov

#### MANUALE

Alexey Swiridov  
Roman Kozlov

#### TRADUZIONE

Alex Dmitrevsky  
Elena Churakova

#### TESTER

Dmitry Nozhnin  
Alexander Smirnov  
Alexey Bryzgalov  
Dmitry Yurov  
Yaroslav Chebotarev  
Sergey Gerasev  
Konstantin Shavruk  
Victir Tuzikov  
Mikavetel Pisarev  
Alexander Nikandrov  
Alexander Shvedunov  
Vladimir Soloviev  
Valentin Dobrynin

#### UN RIGRAZIAMENTO

#### PARTICOLARE A:

AmiCom Computer House  
Alexander Valensia-Kampo  
Egor Doronin  
Tatiana Kuznetsova  
Lubov Erkhan  
Elena Rubanova  
Elena Churakova  
Denis Bystruev



---

---

## MONOLITH

### **PRODUTTORE**

Matt Saettler

### **RESPONSABILE PROGETTO**

Daniel Bernstein

### **DIALOGHI/TESTI**

Benny Kee

Daniel Bernstein

### **MANUALE**

Bob Givnin

Kris Walker

Benny Kee

### **CON LE STUPENDE VOCI DI**

Mike Madeoy

Tedd D'Arms

Julie Briskman Hall

David Silverman

Kathy Levin

Scott Burns

Lyn McManus

Kari McGee

Jason Cottle

Benny Kee

### **MONTAGGIO ED EDITING**

### **SONORO**

Boyd Post

### **REGISTRATO A:**

Steve Mitchell Productions, Seattle, WA

### **RESPONSABILE CONTROLLO**

### **QUALITÀ**

Jonathan Stein

### **TESTER**

Kelly Kristek

Jordan Minkove

Ryan Mattson

Ben Chamberlain

Benny Kee

Bob Givnin

### **ASSISTENZA TECNICA**

Bob Givnin

Benny Kee

### **MARKETING E PUBBLICITÀ**

Samantha Ryan

Joel Reiff

Shane Thompson

Paul Butterfield





Rage of Mages II



Rage of Mages II

