

ITALIANO

JEFF WAYNE'S
THE WAR OF THE WORLDS



INDICE

CAPITOLO 1:	<i>COME INIZIARE</i>	5
CAPITOLO 2:	<i>TERMINI E CONVENZIONI</i>	8
CAPITOLO 3:	<i>MENU DI GIOCO</i>	11
CAPITOLO 4:	<i>OBIETTIVI</i>	15
CAPITOLO 5:	<i>POSTO DI COMANDO E CONCILIO DEGLI ANZIANI</i>	16
CAPITOLO 6:	<i>LA MAPPA DELLA BATTAGLIA</i>	26
CAPITOLO 7:	<i>TASTI DI SCELTA RAPIDA</i>	38
CAPITOLO 8:	<i>APPENDICI</i>	
	<i>APPENDICE 1 - lista delle costruzioni</i>	40
	<i>APPENDICE 2 - risoluzione dei problemi</i> .	42
	<i>APPENDICE 3 - titoli</i>	44
	<i>APPENDICE 4 - note legali</i>	48

The title "THE WAR OF THE WORLDS" is rendered in a highly stylized, gothic, and ornate font. The letters are thick and black with white highlights, giving them a three-dimensional appearance. The text is arched upwards. Above the word "WAR", the name "JEFF WAYNE'S" is written in a smaller, simpler font. The entire title is set against a background of several curved, parallel lines that sweep across the bottom of the text.

“Nessuno sulla Terra avrebbe mai potuto credere che l’umanità, negli ultimi anni del diciannovesimo secolo, fosse spiata con interesse dai mondi senza tempo dello spazio profondo. Nessuno avrebbe mai potuto pensare di essere esaminato in ogni sua azione, come uno scienziato studia con un microscopio le creature che vivono e si moltiplicano in una goccia d’acqua. Solo alcuni uomini si erano interrogati sulla possibilità che nello spazio potesse esistere la vita, mentre da oltre gli abissi del cosmo delle menti infinitamente superiori alle nostre ci scrutavano con occhi bramosi, tracciando lentamente ma fermamente il loro piano di conquista.”

Dalla versione musicale di “The War Of The Worlds”, di Jeff Wayne.

CAPITOLO 1: COME INIZIARE

Assicuratevi che il vostro computer sia compatibile al 100% con Windows 95 o 98 e che rispetti o ecceda i seguenti requisiti:

Requisiti minimi

Intel Pentium P133; 32 MB di RAM; Scheda grafica con 1 MB; 120 MB di spazio su hard disk; Scheda audio 16 bit compatibile; Lettore CD-ROM 4X

Requisiti raccomandati

Intel Pentium P200; 32 MB di RAM; Scheda grafica con 2 MB; 120 MB di spazio su hard disk; Scheda audio 16 bit compatibile; Lettore CD-ROM 4X

Requisiti ottimali

Intel Pentium PII 333; 64 MB di RAM; Scheda grafica con 4 MB; 1120 MB di spazio su hard disk; Scheda audio 16 bit compatibile; Lettore CD-ROM 8X

INSTALLARE 'THE WAR OF THE WORLDS' DI JEFF WAYNE

Prima di installare il gioco, chiudete tutte le altre applicazioni e verificate di disporre di almeno 120 MB di spazio libero su hard disk, prima di avviare la procedura d'installazione. Per ulteriori dettagli su come liberare lo spazio su hard disk, consultate il manuale di Windows.

Inserite il CD **Umano** (CD 1) di 'The War Of The Worlds' di Jeff Wayne nel vostro lettore CD-ROM.

Se la funzione di Autoplay è attivata, attendete alcuni istanti perché compaia una schermata con il logo di 'The War Of The Worlds' di Jeff Wayne. A questo punto cliccate su **Installa The War Of The Worlds** per iniziare l'installazione del gioco, seguendo poi le istruzioni che compariranno a video.

-oppure-

Se la funzione di Autoplay è disattivata, fate un doppio click sull'icona **Risorse del computer** del vostro desktop, quindi sull'icona del vostro lettore CD-ROM e infine sull'opzione Autoplay. Quando compare la schermata dell'installazione, selezionate **Installa The War Of The Worlds** per iniziare l'installazione del gioco e seguite poi le istruzioni che compariranno a video.

Lanciare 'The War Of The Worlds' di Jeff Wayne

Dopo l'installazione, disponete di diversi modi in cui lanciare il gioco. Apparirà la finestra dell'Autoplay quando inserite il CD del gioco nell'unità. In alternativa, potete cliccare su Avvio nella barra dei programmi e selezionando poi **Programmi/The War Of The Worlds' di Jeff Wayne/The War Of The Worlds**, farete apparire la casella dell'Autoplay. Cliccate su 'Play Human Campaign' (Gioca campagna umana) o 'Play Martian Campaign' (Gioca campagna marziana) a seconda della campagna che volete iniziare.

Disinstallare 'The War Of The Worlds' di Jeff Wayne

Inserite il CD di 'The War Of The Worlds' di Jeff Wayne nel vostro lettore CD-ROM: se la funzione di Autoplay è attivata, dopo alcuni istanti comparirà la schermata del gioco. Selezionate **Disinstalla The War Of The Worlds** e quindi seguite le istruzioni su schermo.

-oppure-

Se la funzione di Autoplay è disattivata, fate un doppio click sull'icona **Risorse del computer** del vostro desktop, quindi sull'icona del vostro lettore CD-ROM e infine sull'opzione Autoplay. Quando compare la schermata del gioco, selezionate **Disinstalla The War Of The Worlds** e seguite poi le istruzioni che compariranno a video.

-oppure-

Cliccate sul pulsante **Avvio** della barra delle applicazioni, selezionando poi **Impostazioni/Pannello di controllo**. Fate un doppio click sull'icona **Installa/rimuovi applicazioni** e comparirà una finestra contenente l'elenco di tutti i programmi che possono essere disinstallati. Scorrete la lista e selezionate **'The War Of The Worlds' di Jeff Wayne**, cliccando poi sul pulsante **Aggiungi/rimuovi**. Il gioco verrà disinstallato automaticamente dal vostro computer.

CAPITOLO 2: TERMINI E CONVENZIONI

In 'The War Of The Worlds' di Jeff Wayne tutte le parole sottolineate in questo manuale indicano un comando che deve essere partito dal giocatore (come cliccare o trascinare). Cercate di familiarizzare con questi termini prima di procedere nell'utilizzo del gioco. Di seguito trovate una breve descrizione di ognuno di essi:

CONTROLLO VIA MOUSE

Gran parte del programma è gestito via mouse: grazie a esso potrete muovere il cursore nell'area di gioco e, a seconda delle opzioni sulle quali cliccherete, potrete inviare ordini alle unità, costruire nuove strutture, attaccare e usare molte altre funzioni. Il mouse si utilizza per le seguenti azioni di base:

Pulsante sinistro del mouse (PSM)

Cliccare/selezionare

Un singolo click del pulsante sinistro del mouse si usa prevalentemente per la selezione: portando il cursore sopra un oggetto e cliccando questo pulsante, detto oggetto viene selezionato o, posto che sia già in tale stato, riceve un ordine.

Trascinare

Selezionate l'oggetto e tenete premuto il pulsante; in questo modo potete controllare alcune funzioni di gioco, come le barre di scorrimento. Rilasciando il pulsante annullerete o confermerete il comando.

Rettangolo di selezione

Tenendo premuto il pulsante mentre spostate il cursore nella mappa di gioco realizzerete un rettangolo di selezione, indicato da un riquadro collegato al cursore. Ogni oggetto che viene a trovarsi in questo riquadro diventa selezionato non appena rilasciate il pulsante del mouse.

Pulsante destro del mouse (PDM)

Annullare selezione

Premete il pulsante per deselezionare un oggetto in precedenza selezionato.

Menu delle azioni

Tenendo premuto il pulsante del mouse comparirà il **Menu delle azioni sensibile al contesto**. Sempre tenendo premuto il pulsante, potrete evidenziare una qualsiasi delle opzioni presenti in questo menu, opzione che verrà selezionata quando rilascerete il tasto. Potete anche attivare il Menu delle azioni tenendo premuto il PDM mentre il cursore è sopra un oggetto.

Scorrimento dello schermo

Per scorrere la finestra della visuale principale nella mappa del mondo o nella mappa di battaglia, portate il cursore al margine dello schermo per muoverlo nella direzione desiderata. Lo scorrimento si arresterà automaticamente al raggiungimento del margine della mappa, oppure quando allontanerete il cursore dal bordo dello schermo.

Informazioni

Lasciando il cursore del mouse sopra un oggetto significativo verrà mostrato un riquadro contenente delle informazioni a esso relative.

Generale

Unità/batterie

Unità o batteria è un termine militare usato per indicare gruppi di veicoli di varie dimensioni. Queste unità sono riprodotte graficamente con delle piccole icone circondate da un indicatore dei danni.

Costruzione

L'edificazione delle infrastrutture è indicata come ***Costruzione***.

Produzione

La realizzazione di unità è indicata come ***Produzione***.

Colori delle parti

Nel corso del gioco i colori servono a dividere le due fazioni in lotta: tutte le attività legate agli umani sono in verde, mentre quelle dei marziani in rosso. Il color porpora fa solitamente riferimento alle risorse e alla produzione.

Minimappa

La minimappa è una vista generale della mappa bellica attuale, nel posto di comando e nel concilio degli anziani, oppure di un settore della mappa della battaglia.

Premendo il tasto TAB potete attivare e disattivare la minimappa (e le miniature delle unità nella mappa della battaglia).

CAPITOLO 3: MENU DI GIOCO

Dal menu dell'Autoplay, selezionate 'Play Human Campaign' (Gioca campagna umana) o 'Play Martian Campaign' (Gioca campagna marziana) a seconda di quale campagna volete iniziare (vedere il capitolo 1 per ulteriori dettagli sull'Autoplay. **Nota: se un gioco è già in corso e volete giocare una campagna diversa nei panni nei panni degli avversari, dovete prima abbandonare il gioco ritornando a Windows e poi selezionare 'Play Human Campaign' (Gioca campagna umana) o 'Play Martian Campaign' (Gioca campagna marziana) dal menu dell'Autoplay.** Una volta completato il caricamento del gioco, vi ritroverete davanti il **Menu principale**.

INIZIA NUOVA CAMPAGNA

Quest'opzione apre un sottomenu con cinque spazi per le campagne (alcuni dei quali potrebbero contenere dei salvataggi). Cliccando in uno di questi spazi viene visualizzato un riquadro, dove dovete inserire un nome per la nuova campagna. Una volta fatto e dopo aver cliccato per procedere, vi verrà presentata la mappa bellica nelle sue condizioni di inizio partita.

Salvare/caricare

'The War Of The Worlds' di Jeff Wayne registra automaticamente i vostri progressi nella campagna durante il corso del gioco. Il nome che inserite ogni volta che iniziate una nuova campagna viene usato per il salvataggio automatico, per l'intera durata della partita. **Non è possibile salvare il gioco manualmente.**

RIPRENDI LA CAMPAGNA

Mostra un sottomenu con cinque spazi per le campagne. Cliccate su quella che volete continuare a giocare.

LETTORE CD

Quest'opzione vi consente di ascoltare i brani musicali di Jeff Wayne dai relativi CD.

OPZIONI DI GIOCO

Opzioni grafiche

Risoluzione

Quest'opzione vi permette di cambiare la risoluzione di gioco. Cliccate e trascinate la barra di scorrimento sulla risoluzione che desiderate, da 512x384 fino a 1280x1024 (questi valori variano a seconda delle risoluzioni supportate dalla vostra scheda video). Notate che le risoluzioni maggiori possono avere effetti negativi sulla fluidità del gioco.

Per migliorare le prestazioni del programma e la sua velocità generale (sui computer poco potenti), potete provare a disattivare una o più delle seguenti opzioni.

Luci Sì/No

Quando sono disattivate, le battaglie della mappa bellica avverranno sempre di giorno: di conseguenza non verranno utilizzate le fonti di luce, come i fari dei veicoli e i lampioni nelle strade.

Ombreggiatura gourad Sì/No

Quando l'ombreggiatura gourad è disattivo, gli oggetti perdono in definizione.

Ombre Sì/No

Attiva o disattiva le ombre in tempo reale dei veicoli.

Velocità di scorrimento

In una scala da 1 a 10, più alto è il numero più veloce sarà lo scorrimento della mappa bellica e della mappa della battaglia.

Opzioni eventi critici

Permette di personalizzare alcuni eventi di gioco indicati come 'critici': avvenimenti che, al loro verificarsi, bloccano lo scorrere del tempo di gioco. La presenza di un segno di spunto indica che l'opzione è attiva.

Controllo del volume

Cliccate sulla barra a scorrimento e spostatela a sinistra (diminuzione) o a destra (aumento):

Volume generale

Il volume complessivo del gioco.

Volume ambiente

Gli effetti sonori secondari eseguiti sullo sfondo, come vento e mare.

Volume sonoro

Gli effetti sonori primari e il parlato, come il fuoco delle armi e il movimento delle unità.

Disabilita la musica nel gioco

Attiva e disattiva il lettore CD.

Torna a Windows

Chiude il programma e torna al desktop di Windows.

MENU DELLA MAPPA DI BATTAGLIA

Premendo il tasto ESC mentre siete nella mappa di battaglia, comparirà il *Menu della mappa di battaglia* e il gioco entrerà in pausa.

Riprendi la campagna

Torna al gioco.

Controllo volume

È identico all'opzione descritta nel paragrafo del menu principale.

MENU DELLA MAPPA BELLICA

Premendo il tasto ESC mentre siete nella mappa di battaglia, comparirà il *Menu della mappa bellica* e il gioco entrerà in pausa.

Riprendi la campagna

Torna al gioco.

Torna al menu principale

Quest'opzione vi riporterà direttamente al menu principale: la vostra posizione nella campagna verrà salvata automaticamente.

Opzioni eventi critici

Permette di personalizzare alcuni eventi di gioco indicati come 'critici': avvenimenti che, al loro verificarsi, bloccano lo scorrere del tempo di gioco.

Controllo volume

È identico all'opzione descritta nel paragrafo del menu principale.

Esci dal gioco

Vi permette di tornare a Windows. La vostra posizione nella campagna verrà salvata automaticamente.

CAPITOLO 4: OBIETTIVI

In the ‘The War Of The Worlds’ di Jeff Wayne potrete giocare nei panni di una delle due fazioni in lotta, a seconda di **quale CD** inserirete nel vostro lettore. In età vittoriana, una capsula dei marziani che contiene forze di invasione ostili atterra su Horsell Common, nel Surrey, in Inghilterra. Il gioco inizia subito dopo questo avvenimento. L'obiettivo primario degli umani è respingere l'invasione marziana distruggendo il centro operativo nemico nei Monti Grampiani, in Scozia, mentre lo scopo dei marziani è di spezzare la resistenza dei terrestri distruggendone il quartier generale, il Parlamento di Londra. Le due fazioni sono estremamente diverse tra loro e offrono due stili di gioco unici.

Per raggiungere questi obiettivi dovrete utilizzare strategicamente le vostre forze in tutta la Gran Bretagna, sfruttando le risorse naturali, le tattiche e le tecnologie più avanzate disponibili con la ricerca, per riuscire infine a distruggere il nemico. Non ci sono missioni ‘preconfezionate’ in questo gioco: voi controllate tutta la ricerca, tutte le costruzioni, la produzione di unità, la gestione delle risorse e il dispiegamento delle truppe.

CAPITOLO 5: POSTO DI COMANDO E CONCILIO DEGLI ANZIANI

Il posto di comando degli umani e il concilio degli anziani di Marte contengono una speciale mappa delle isole britanniche, suddivisa in 30 settori, identificata come ‘**Mappa bellica**’ in questo manuale. Essa vi permette di modificare la posizione delle vostre unità, di controllare lo sfruttamento delle risorse e di programmare la realizzazione di strutture e unità. Da qui potete anche accedere alla ricerca.

Mappa bellica

Mostra lo stato attuale della guerra in termini di settori, mezzi e risorse attualmente sotto il vostro controllo.

Calendario

Riporta la data attuale per gli umani, oppure il ciclo temporale dei marziani.



Per gli umani, un orologio mostra l'orario attuale.



Per i marziani, le ombre intorno a una riproduzione della Terra indicano il momento del giorno.

I due calendari comprendono anche una barra di scorrimento per il controllo della velocità temporale. Più trascinate la barra verso destra, più veloce sarà il passare del tempo. Potete anche usare i tasti numerici da 1 a 0 per compiere quest'operazione, tenendo presente che 0 è il valore massimo. Premendo il tasto di cancellazione fermerete lo scorrere del tempo.

Minimappa

Il riquadro evidenziato in bianco della minimappa mostra la porzione attualmente visibile della mappa bellica. Potete usare la minimappa per spostarvi rapidamente in diverse zone della mappa, trascinando il riquadro rettangolare sulla zona che volete che venga visualizzata. Premete TAB per attivare e disattivare la minimappa.

Sopra alla minimappa si trovano quattro icone, che hanno le seguenti funzioni.



Panoramica dell'unità (tasto F1)

Mostra tutte le unità di un settore e i loro incarichi attuali.



Panoramica della costruzione (tasto F2)

Mostra le strutture operative e quelle in costruzione, unitamente ai loro incarichi. Vedete la sezione **La produzione di unità** per ulteriori dettagli.



Panoramica delle risorse (tasti F3, F4 & F5)

Dettagli sul livello di risorse in ogni settore, per i centri di produzione e la loro resa attuale. Consultate il relativo paragrafo per ulteriori dettagli.



Panoramica della ricerca (tasto 'R')

Mostra la ricerca attuale e i campi di ricerca disponibili.

SETTORI

La mappa bellica è suddivisa in 30 settori, che possono essere in tre diverse condizioni:

Neutrale

Nessuna forza delle due fazioni nel territorio.

Occupato

Forze nemiche presenti nel settore.

Controllato

Nel settore si trova un posto di comando o un centro comunicazioni.

Limiti dei settori

Ogni settore può ospitare un massimo di 16 unità. Quando un settore ha raggiunto il suo limite massimo, non potrete spostare più unità nel settore e tutti gli ordini di produzione verranno sospesi. Per ulteriori dettagli, vedete la sezione 'Panoramica della costruzione: sospendere e riprendere ordini di costruzione'. Dovrete riposizionare le unità in altri settori prima di poter spostare altre unità in quel settore o prima che gli ordini di produzione siano ripresi.

Visualizzare un settore



Selezionate il settore che volete esaminare e quindi usate l'icona 'Visuale settore' dal Menu delle azioni.

Nota: *non potete esaminare i settori neutrali e quelli sotto il controllo del nemico.*

Colori dei settori

Lo stato dei settori è rappresentato da diverse gradazioni di colore.

Panoramica delle unità: il colore verde per gli umani e rosso per i marziani indica gli attuali occupanti del settore. Più forte è la gradazione di un colore, più sono le unità presenti nel settore. I colori dei margini di ogni settore mostrano il tipo di confine, con settori alleati oppure nemici.

Panoramica della produzione: più scuro è il porpora, più alto è il deficit di risorse nel settore. Controllate la ***Panoramica della produzione*** per ulteriori dettagli.

Panoramica delle risorse: più scuro è il blu, maggiore è la disponibilità della risorsa selezionata nel settore. Controllate la ***Panoramica delle risorse*** per ulteriori dettagli.

PANORAMICA DELL'UNITÀ (F1)

Muovere le unità sulla mappa bellica

I settori occupati contengono delle icone delle unità, che ne mostrano in dettaglio il numero nel settore. Ogni unità richiede una certa quantità di risorse per funzionare, che viene aggiunta all'uso di risorse del settore. Controllate la ***Panoramica delle risorse*** per ulteriori dettagli. Le spiegazioni forniscono dettagli sull'uso di risorse di ogni singola unità.

Le unità di terra possono essere spostate nella mappa bellica selezionando quella (o quelle) che vi interessa e portando il cursore in un'altra posizione della mappa: ora dovrete solo clickare in questo punto e l'unità selezionata comincerà a muoversi verso il nuovo settore non appena il tempo del calendario prenderà a scorrere. Gli spostamenti sono possibili solamente attraverso i settori sotto il vostro controllo. Se state attaccando un settore, la freccia diventerà rossa per indicare la mossa d'attacco e verrà mostrato il vostro ETA (tempo stimato all'arrivo). Anche se potete spostare le vostre truppe in tutti i settori, non potete attraversare quelli neutrali o quelli sotto il controllo del nemico.

Nota: non potete muovere un veicolo da costruzione fino a quando non ha ultimato o annullato il suo compito attuale.

Annullare una mossa



Per annullare una mossa, selezionate l'unità e quindi 'Annulla' dal Menu delle azioni. L'unità si fermerà nel più vicino settore controllato (anche se la freccia di movimento non cambierà).

Le unità marine possono spostarsi tra i settori solamente navigando lungo le coste: non possono assolutamente raggiungere i settori interni. Non è possibile lasciare le unità in mare aperto: alla fine del turno devono sempre essere in viaggio da un settore all'altro oppure all'attracco.

Indicatore dei danni

Le icone di tutte le unità hanno, nella mappa bellica, un indicatore di danni che mostra lo stato attuale dei veicoli che le compongono. Ci sono tre codici colore: verde, tutto a posto; giallo, danni moderati; rosso, situazione critica.

PANORAMICA DELLA COSTRUZIONE (F2)

Nella ***Panoramica della costruzione*** la mappa bellica mostra tutte le strutture produttive di cui disponete al momento in ogni settore e la loro eventuale produzione. La ***Panoramica della costruzione*** riporta anche, con il colore porpora, il deficit di risorse nei vari settori: più scuro è il colore, maggiore è la mancanza di risorse in un settore.

L'efficienza delle strutture di produzione

Le spiegazioni per le strutture di produzione mostrano il valore di efficienza, che aumenta proporzionalmente il tempo di produzione: 100%

significa che la fabbrica funziona a livello ottimale. La causa delle variazioni è rappresentata dal deficit delle risorse: esaminate la **Panoramica delle risorse** per ulteriori informazioni a proposito. Anche i danni subiti da un edificio hanno un effetto sul suo grado di efficienza.

Lista di produzione delle unità



Per produrre un'unità, apri il Menu delle azioni e selezionate 'Costruisci'. In questo modo comparirà la **Lista di produzione delle unità** (diagramma più sotto).



Dalla **Lista di produzione** delle unità claccate su quella che volete realizzare, che comparirà come ordine di produzione nella relativa lista, vicina a quella di costruzione, con riportati il costo e i tempi stimati di produzione. Se claccate nuovamente sull'unità (per lo stesso ordine), comparirà una piccola 'x' seguita da **1, 2, 3** o ∞ (Infinito) nell'ordine (vedere il diagramma umano). Questo indica il numero di unità dello stesso tipo da costruire; una volta completato un ordine, esso viene spostato in fondo alla lista, che potete scorrere usando le apposite frecce che si trovano sopra e sotto alla barra.

In alto a sinistra di ogni icona c'è una freccia di 'promozione', per portare l'ordine in cima alla lista quando ci claccate sopra (diagramma marziano).

Per annullare un ordine, cliccate sull'unità che volete eliminare ed essa scomparirà dalla **lista di produzione**.

Notate che alcuni veicoli possono essere prodotti solamente se nel settore sono presenti alcune strutture di supporto. Le icone trasparenti indicano la mancanza di una struttura del genere. Consultate l'appendice 1 per maggiori informazioni a riguardo.

Costruzione

Potete aprire la ***Lista di costruzione*** per controllare, promuovere o annullare gli ordini di costruzione. Non potete costruire strutture dalla mappa bellica: dovrete prima aprire la mappa delle battaglie. Consultate il ***Capitolo 6: La mappa della battaglia*** per ulteriori dettagli sulla costruzione degli edifici e sulla ***Lista di costruzione***.

Sospendere e riprendere ordini di costruzione



SOSPENDI RIPRENDI

Se volete sospendere temporaneamente tutti gli ordini di produzione di un impianto, per concentrare per esempio le risorse su altre attività, potrete sospendere l'ordine di produzione attuale.



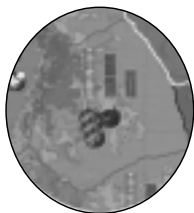
SOSPENDI RIPRENDI

Per sospendere gli ordini di produzione attuale, accedete al menu delle azioni e selezionate l'icona 'Sospendi' accanto all'icona 'Costruisci'.

Gli impianti verranno automaticamente sospesi se il limite del settore raggiunge le 15 unità. In tal caso, dovrete riposizionare le unità in altri settori in modo da liberare dello spazio e riprendere le attività di produzione. Per farlo, accedete al menu delle azioni e selezionate l'icona 'Sospendi' accanto all'icona 'Costruisci'.

PANORAMICA DELLE RISORSE (F3, F4 & F5)

La costruzione dei centri di produzione delle ricerche avviene nella mappa della battaglia, ma la produzione e la gestione delle risorse avviene solamente dalla mappa bellica, nella ***Panoramica delle risorse***.



Ogni settore contiene tre barre delle risorse, che mostrano in dettaglio la produzione delle strutture del settore, comprese quelle prodotte in qualsiasi settore adiacente sotto il vostro controllo. Ogni barra ha un indicatore di richiesta, che mostra la quantità necessaria per completare l'ordine di produzione attuale nel settore. Per aumentare la produzione di risorse, dovete costruire un altro centro produttivo.




Per controllare l'abbondanza di una particolare risorsa, claccate sulla relativa barra per modificare la gradazione di colore del settore: più sarà intenso e più abbondante sarà quella determinata risorsa. Premendo i tasti F3, F4 e F5 mostrerete ugualmente le relative risorse e la loro presenza in un dato settore.


Le spiegazioni per ogni centro di produzione delle risorse mostrano i loro livelli di produzione attuali.

Se usate più risorse di quelle che producete, allora le strutture funzioneranno con un deficit di risorse. Consultate ***Panoramica della costruzione*** per ulteriori dettagli.


Le risorse umane



Acciaio (F3): questo robustissimo materiale è impiegato prevalentemente per la produzione di veicoli e strutture.




Carbone (F4): un combustibile fossile che produce energia termica. Viene consegnato automaticamente alle centrali energetiche dopo essere stato estratto ed è la fonte energetica delle vostre truppe. Se non riuscirete ad assicurare rifornimenti costanti, la produzione potrebbe rallentare o fermarsi del tutto.




Petrolio (F5): un combustibile fossile che, una volta raffinato, è la forza propulsiva dei veicoli umani.


Le risorse marziane



Sangue (F3): sangue umano, per la precisione. Senza di esso i marziani non possono sopravvivere. Gli alieni lo ottengono dagli umani catturati con la macchina manipolatrice.



Rame (F4): metallo malleabile e ottimo conduttore, è l'elemento fondamentale di tutte le strutture di produzione marziane.



Elementi pesanti (F5): la forza che muove tutte le unità marziane.

LA RICERCA

Clickando sull'icona della ricerca, sopra alla minimappa nel posto di comando e nel concilio degli anziani, oppure premendo 'R', si apre la schermata delle ricerche. Vi troverete così davanti a uno schedario per gli esseri umani e a uno schermo a metalli organici per i marziani, contenenti i diversi campi di ricerca. Clickando su uno di questi verranno rivelate ulteriori opzioni di ricerca a vostra disposizione (a seconda del vostro livello tecnologico). Clickando su una di queste opzioni comparirà sulla destra un pannello informativo, dove in alto viene descritto il tipo di ricerca e in basso sono presenti le opzioni attualmente disponibili. Nel caso non ve ne fossero, probabilmente i vostri scienziati hanno già scoperto tutto quanto possibile (fino a quel momento) al riguardo. I nuovi campi di ricerca sono evidenziati in un colore diverso, mentre la ricerca attuale è riportata tra parentesi. Le invenzioni appena scoperte compaiono automaticamente nella lista delle costruzioni, pronte per essere prodotte dalla relativa struttura o unità.

Le spiegazioni per il pulsante di ricerca nel posto di comando e nel concilio degli anziani riportano in dettaglio il tempo mancante al completamento della ricerca in corso. Esse offrono anche dettagli su tutti gli oggetti che sono già stati scoperti.

I MESSAGGI

Il posto di comando e il concilio degli anziani dispongono di un sistema di annunci audio e testuali, che avvertono di qualsiasi evento. Per esempio, riceverete un promemoria ogni volta che verrà completata una ricerca, oltre a un messaggio sonoro che descriverà nei dettagli l'invenzione e le nuove strade che essa vi ha aperto. Clickando sull'icona dei messaggi, oppure premendo il tasto 'M', verranno visualizzati gli ultimi cinque messaggi ricevuti.

CAPITOLO 6: LA MAPPA DELLA BATTAGLIA

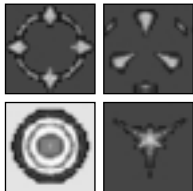
La mappa della battaglia è una visuale ravvicinata di un settore: è da qui che controllate le vostre unità in combattimento e che costruite nuove strutture.

PARASSITA ROSSO

Si tratta di una strana forma di vita vegetale di Marte, portata sulla Terra dai marziani. I settori occupati vengono presto ricoperti dalle sue rosse propaggini, che soffocano e distruggono la vegetazione indigena.

MOVIMENTI SULLA MAPPA DELLA BATTAGLIA

Quando siete nella mappa della battaglia, il cursore viene usato per impartire ordini alle vostre unità e per controllare i movimenti sulla mappa. Il cursore cambierà forma a seconda dell'azione che potrete compiere.



Dopo che avete selezionato un'unità, compare il cursore di movimento.

Cliccando in un qualsiasi punto della mappa di battaglia l'unità si muoverà per raggiungerlo. Un piccolo indicatore di movimento vicino al cursore indica che è stato trovato un percorso e che l'unità si è già messa in marcia.

Attaccare



Se il cursore viene a trovarsi sopra un bersaglio potenziale, assumerà la forma del cursore d'attacco. Se clicchete ora l'unità attaccherà il bersaglio, se questo è a tiro, o si muoverà verso di esso, attaccandolo non appena possibile.

Fuoco forzato



Potete forzare un attacco contro un oggetto che non viene riconosciuto automaticamente come bersaglio tenendo premuto il tasto CTRL e cliccando sul bersaglio o selezionando 'Forza il fuoco' dal Menu delle azioni. L'unità proseguirà l'attacco fino a quando non riceverà dei nuovi ordini.

Gruppi



Per selezionare più unità contemporaneamente, tracciate un riquadro di selezione intorno a quelle che vi interessano. Per assegnare ordini a un gruppo basta seguire la procedura per l'unità semplice, anche se alcuni suoi membri potrebbero non essere in grado di eseguirli, o se potrebbero non essere disponibili alcuni comandi. Per esempio, potreste non poter usare le **Abilità speciali** di alcune unità, se il gruppo ne contiene altre che non dispongono di queste abilità.

Icone delle unità

Le piccole icone in miniatura che si trovano in alto a sinistra dello schermo rappresentano le unità sulla mappa della battaglia e il livello dei danni di tutti i veicoli che le compongono. Cliccando su una di queste icone selezionerete l'unità corrispondente. Qualsiasi evento di gioco, per esempio un'unità che vi informa che è sotto attacco, provoca il lampeggiare dell'icona corrispondente. Un doppio click del pulsante sinistro del mouse su una di queste icone centra automaticamente la visuale sull'unità; alternativamente, potete premere il tasto HOME quando un'icona è selezionata.

Indicatore dei danni delle unità

Quando viene selezionato un veicolo, esso viene circondato da un riquadro, con un indicatore di danni nella parte inferiore. Il colore di quest'ultimo rappresenta la quantità di danni subiti; verde indica la totale integrità, rosso una situazione prossima alla distruzione.

Distanza visibile

La distanza visibile è la zona che un'unità o una struttura può scorgere intorno a sé. La distanza visibile varia a seconda dei veicoli, degli edifici e del livello tecnologico: le unità aeree, ovviamente, sono quelle in grado di vedere più lontano.



Quando alle unità viene ordinato di ritirarsi da un settore, esse si dirigono verso il più vicino 'punto di uscita' della mappa di battaglia. Queste frecce indicano i settori circostanti che sono sicuri per la ritirata. Una volta conclusa la manovra, le unità non sono più impiegabili in battaglia a meno di inviare nuovi comandi di movimento nella mappa dopo la battaglia.

Oltre a usare il comando 'Ritirata' dalla **Lista dei comportamenti delle unità** (descritta nella sezione seguente), selezionando le unità e quindi clickando sul punto di ritirata ordinerete alle unità di ritirarsi in quel settore.

Nota: *se avete delle unità che bloccano i punti di ritirata, le unità che si stanno allontanando potrebbero non essere in grado di lasciare il settore: controllate che i punti di ritirata siano sempre liberi.*

MENU DEGLI ORDINI DELLE UNITÀ

Aperto il Menu delle azioni, sensibile al contesto, relativamente alle unità, compaiono le seguenti opzioni:

Nota: **situazione specifica** indica che questi comandi funzionano solamente in alcuni casi, mentre **unità specifica** che funzionano solamente con alcuni tipi di unità.

Annulla Deseleziona un'unità.



Torna alla mappa bellica (situazione specifica)



Ritorna alla mappa bellica. Quest'opzione non è disponibile se sono presenti unità di entrambi gli schieramenti.

Comportamenti delle unità (unità specifica)

Il comportamento di un veicolo può essere modificato tramite questa lista, diversa da un mezzo all'altro. **Nota:** *ci potrebbero volere alcuni secondi perché le unità disattivate recepiscano gli ordini. Dal Menu delle azioni delle unità evidenziate **Lista dei comportamenti delle unità/Muoviti e attacca**, quindi selezionate il comportamento.*

Muoviti e attacca



Ordina all'unità di spostarsi sulla mappa della battaglia alla ricerca di bersagli nemici da distruggere.

Attacca



Ordina all'unità di attaccare qualsiasi bersaglio, anche se non provocata, e di distruggere tutto quanto può rappresentare una minaccia nel suo raggio.

Contrattacca



Le unità risponderanno al fuoco solo se attaccate per prime.

Evita



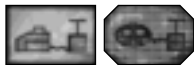
Le unità eviteranno il contatto con il nemico ogni volta che si verranno a trovare sotto il fuoco avversario.

Ritirata



Le unità raggiungeranno il più vicino punto di ritirata.

Abbandona



Le unità verranno abbandonate e si autodistruggeranno.

Lista delle abilità speciali (unità specifica)

Alcuni veicoli hanno delle abilità speciali che possono essere attivate tramite questa lista, evidenziate con delle icone blu/viola. Dal Menu delle azioni dell'unità evidenziate ***Lista delle abilità speciali/Forza il fuoco*** e quindi selezionate l'abilità speciale.

Nota: *alcune di queste abilità speciali devono essere ricercate prima di divenire disponibili per le vostre unità. Consultate il Capitolo 5: Posto di comando e concilio degli anziani per ulteriori dettagli.*

Abilità speciali umane

Immersione/galleria



Questi comandi ordinano all'unità di muoversi sotto alla superficie del suolo o dell'acqua. Il veicolo deve però tornare in superficie prima di poter attaccare il nemico. Un indicatore sulla superficie, visibile solamente per il possessore dell'unità, indica la posizione del veicolo in immersione. Solamente la scansione di una zona può rivelare la presenza di veicoli sotto alla superficie.

Esplosivi



Una carica potentissima, con effetti devastanti. Gli esplosivi sono conosciuti come Armi d'Effetto d'Are (EFA) e infliggono danni e distruzione a tutto quanto si trova entro una certa distanza dal punto della detonazione.

Abilità speciali marziane

Polvere nera



Si tratta di una sostanza velenosa che, dispersa nell'aria, soffoca qualsiasi organismo vivente la respiri. La polvere nera viene rilasciata da contenitori volanti dai veicoli da combattimento, dalla macchina da bombardamento e dalla Tempesta.

Paura



È un'abilità telepatica, che paralizza le unità nemiche facendole restare inattive per un breve periodo di tempo.

Terrorizza



Quest'abilità permette a un'unità di terrorizzare telepaticamente quelle nemiche, in modo da metterle in fuga fino allo scadere dell'effetto.

Controlla



Un'altra abilità telepatica: quando viene lanciata su un'unità, essa rivolgerà le proprie armi contro i membri della sua stessa razza, per un breve periodo di tempo.

Esplora



Esplorando una zona vengono rilevati tutti gli oggetti nascosti, come le mine, che compaiono come punti rossi sulla minimappa. Impedisce l'attacco.

Bomba a concussione



Questa bomba emette delle potenti onde soniche sotterranee che danneggiano i veicoli celati sottoterra. Le unità in superficie non subiscono alcun effetto.

Impulso energetico



Emette impulsi energetici che danneggiano le unità che si trovano nel sottosuolo.

Infiltra



L'infiltrazione permette all'unità di infiltrarsi nel posto di comando nemico. Una volta uscita, verrà mostrato il contenuto di alcuni settori nemici adiacenti a quello attuale, variabile a seconda dell'esperienza della spia e dell'accuratezza della ricerca.



MINIMAPPA DELLA MAPPA DELLA BATTAGLIA

Nella parte inferiore destra dello schermo c'è la minimappa della mappa di battaglia; la potete usare per spostarvi velocemente in diverse zone della mappa, trascinando il piccolo riquadro rettangolare nella zona che vi interessa.

I colori hanno i seguenti significati:

Umani (verde)

Verde chiaro sono le difese, verde scuro le unità.

Marziani (rosso)

Rosso chiaro sono le difese, rosso scuro le unità.

RIPARARE VEICOLI E STRUTTURE

Le riparazioni vengono eseguite automaticamente nell'apposita struttura e nel relativo veicolo. La centrale di riparazione riporterà in perfetta efficienza tutti i veicoli del suo settore. Una stazione di riparazione mobile si occupa invece di riparare tutti i danni subiti dalle strutture del proprio settore.

La riparazione di unità ed edifici ha anche un effetto sulle vostre risorse: se in un settore esiste un deficit di risorse, le riparazioni richiederanno un periodo di tempo più lungo per il loro completamento, oppure potrebbero addirittura essere impossibili senza una riduzione del deficit.

TERRENO

Il terreno ha un importante uso strategico. Il cursore di movimento diventa rosso se il terreno è insuperabile per il veicolo selezionato.

Acqua

L'acqua è insuperabile per quasi tutte le unità umane, tranne per quelle navali o aeree. I marziani possono muoversi nei fiumi e nelle zone costiere dei mari.

Foresta

Un'eccellente opportunità per mimetizzare i veicoli più piccoli.

Dirupi

Insuperabili per tutte le unità terrestri.

Montagne

Solo poche unità terrestri possono attraversare questo terreno.

LA COSTRUZIONE SULLA MAPPA DELLA BATTAGLIA

Prima di poter cominciare a costruire edifici e difese sulla mappa di battaglia, dovete disporre della giusta unità da costruzione nel settore. I lavori di edificazione possono cominciare sulla mappa di battaglia, ma inizialmente potrete solamente posare le fondamenta delle strutture, fino a quando non avvanzerete il calendario usando la mappa bellica

Costruire strutture



Per avviare la costruzione di un edificio deve essere presente nel settore un veicolo da costruzione umano o una manipolatrice marziana.

Seleziona ‘Costruisci’ dal Menu delle azioni dell’unità per far comparire la **Listà degli edifici**, che contiene tutte le strutture che puoi costruire al momento, a seconda del livello dell’unità. Per esempio, un’unità di primo livello non può realizzare una struttura di secondo livello. Puoi scorrere la lista degli edifici usando le piccole icone che si trovano nella sua parte superiore e in quella inferiore.

Posare le fondamenta

Selezionate l’edificio che volete costruire dalla **Listà di costruzione degli edifici** e portate il cursore sulla mappa di battaglia: comparirà un riquadro verde a indicare la dimensione della struttura e a valutare la posizione scelta. Se questo quadrato dovesse cambiare colore in rosso, significherebbe che il luogo non permette la costruzione dell’edificio. Cliccando di nuovo verranno posizionate le fondamenta dell’edificio e la costruzione potrà cominciare, non appena tornerete alla mappa bellica per fare avanzare il calendario.



Dopo aver posizionato le fondamenta, comparirà la **Lista dell'ordine di costruzione**, vicino alla **Lista di costruzione**, dove troverete il tempo stimato per la conclusione dei lavori. Gli ordini di costruzione della **Lista dell'ordine di costruzione** compaiono in ordine di priorità dall'alto verso il basso. Potete scorrere la lista cliccando sulle apposite frecce che si trovano sopra e sotto di essa. C'è anche una freccia di promozione per ogni ordine: quando ci claccate sopra, il relativo edificio viene messo in cima alla **Lista dell'ordine di costruzione**.

La costruzione delle difese

Ponti e recinti

Oltre a costruire degli edifici, l'autocarro dei genieri umani e la ruspa marziana possono realizzare delle difese nella vostra base. Queste difese possono essere posizionate ovunque la conformazione del suolo lo consenta.

I recinti sono un ottimo modo per rallentare l'avanzata delle unità nemiche; ogni volta che verranno superati provocheranno una certa quantità di danni, a seconda della robustezza dell'armatura dell'unità. Anche il recinto, però, resterà danneggiato, fino a quando non verrà completamente distrutto.

Sito per cannoni e mine

Le mine, come i ponti, possono essere posizionate solamente dall'autocarro dei genieri umani. Quando un'unità passa sopra una mina quest'ultima esplose, danneggiando tutte le unità nelle vicinanze dell'esplosione prima di esaurire il suo compito.

Il sito per cannoni dovrebbe essere il primo elemento considerato in qualsiasi difesa: queste armi possono attaccare tutti i bersagli senza provocazione e distruggono tutto ciò che a loro giudizio rappresenta una minaccia.

Il posizionamento di mine o di un sito per un cannone segue la stessa procedura della creazione degli edifici: selezionate l'icona 'Costruisci' dal Menu delle azioni per far comparire la **Lista delle costruzioni**, indicate quello vi interessa e quindi claccate sull'area della mappa di battaglia dove lo volete posizionare. Compariranno dei piccoli indicatori, a segnalare la posizione delle mine o dei siti per cannoni.

LA PRODUZIONE DELLE UNITÀ



La produzione di unità nella mappa di battaglia funziona esattamente in maniera identica a quella della mappa bellica. Da una struttura appropriata, selezionate 'Costruisci' dal Menu delle azioni. Consultate il **Capitolo 5: *Posto di comando e concilio degli anziani***, nella sezione ***Panoramica della costruzione***: Lista di produzione per ottenere informazioni più dettagliate.

Notate che alcuni veicoli possono essere prodotti solamente da determinate strutture. Una parte delle icone delle unità può essere trasparente, a indicare che è necessario un dato edificio nel settore prima di poterle costruire. Leggete il **Capitolo 8: Appendice 1: Lista delle costruzioni** per ulteriori istruzioni.

CAPITOLO 7: TASTI DI SCELTA RAPIDA

Mappa di battaglia:

- ESC** - Menu di gioco
- TAB** - Attiva/disattiva la minimappa e la lista delle unità
- CRTL premuto** - Fuoco forzato
- + azione**
- HOME** - Centra sulla selezione
- PAGSU** - Scorrimento veloce verso l'alto
- PAGGIÙ** - Scorrimento veloce verso il basso
- TASTI CURSORE** - Scorrimento normale
- < o >** - Prossima unità/unità precedente

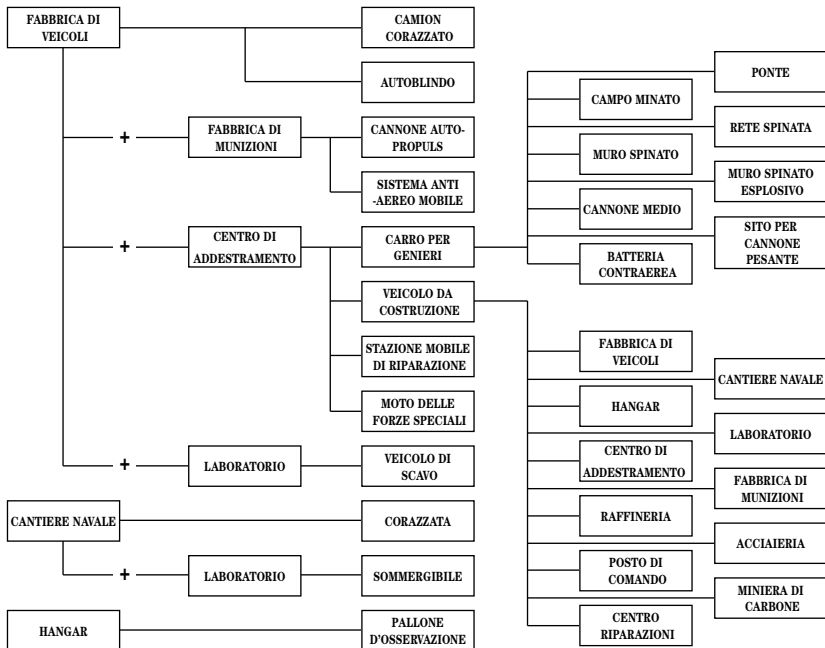
Mappa bellica

ESC	- Menu di gioco
TAB	- Attiva/disattiva la minimappa
F1	- Visuale delle unità
F2	- Visuale della produzione
F3	- Risorse: Ferro/Sangue
F4	- Risorse: Carbone/Rame
F5	- Risorse: Petrolio/Elementi pesanti
M	- Mostra gli ultimi cinque messaggi
R	- Mostra il centro di ricerche
HOME	- Centra sulla selezione
PAGSU	- Va in alto alla mappa bellica
PAGGIÙ	- Va in basso alla mappa bellica
TASTI CURSORE	- Scorrimento normale
0..9	- Avanzamento del tempo
SPAZIO INDIETRO	- Arresto del tempo

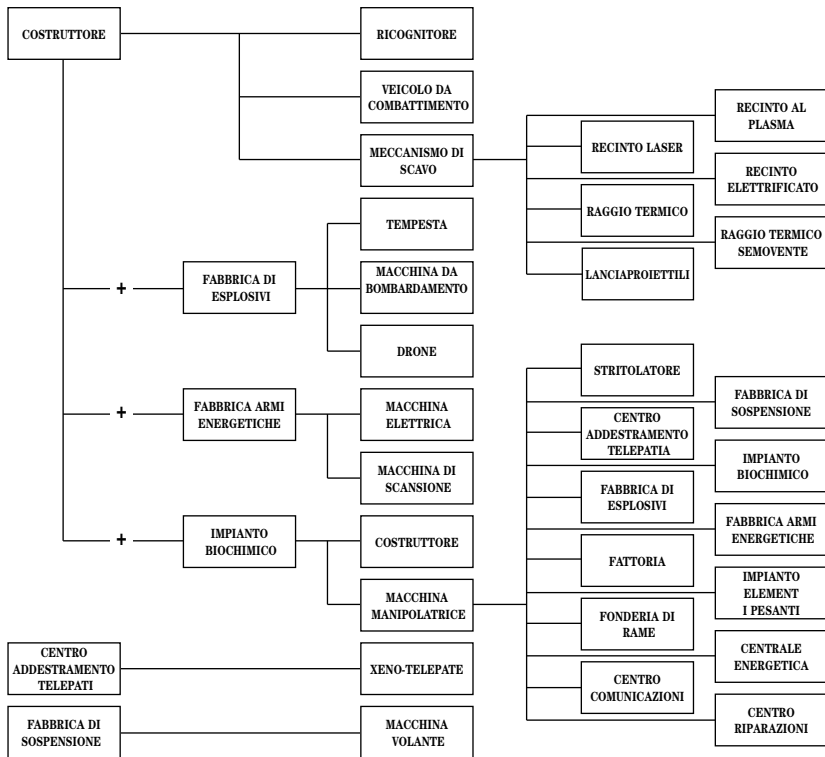
CAPITOLO 8: APPENDICI

APPENDICE 1: LISTA DELLE COSTRUZIONI

LISTA DELLE STRUTTURE UMANE



LISTA DELLE STRUTTURE MARZIANE



APPENDICE 2: RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

Il gioco funziona molto lentamente.

Windows può utilizzare moltissime risorse di sistema, anche prima del caricamento del gioco. Per velocizzarlo, provate a ridurre la profondità dei colori da 16 a 8 bit nelle opzioni dello schermo, come pure a giocare con una risoluzione inferiore. Provate a disattivare una parte delle opzioni di gioco oppure, in alternativa, ad aumentare la memoria virtuale e a chiudere tutti i programmi che potrebbero essere in esecuzione sotto Windows. Consultate la guida dell'utente di Windows 95 o 98 per ulteriori informazioni sulla memoria virtuale.

I filmati FMV scattano

Provate ad aumentare la dimensione della memoria cache del lettore CD-ROM dalla relativa scheda contenuta nella finestra di gestione delle periferiche. In alternativa, aggiornate i driver del lettore CD-ROM e della vostra scheda video. Contattate i relativi produttori per ottenerli, oppure scaricateli dai loro siti Internet.

Le unità e le icone scompaiono/lo schermo è diventato nero

Assicuratevi di avere installato DirectX 6 e che i vostri driver video siano certificati DirectX/Microsoft. Se il problema persiste, provate a contattare il produttore della vostra scheda video per ottenere dei driver aggiornati.

Alcune porzioni dello schermo sembrano muoversi sotto al cursore (e altri problemi grafici simili)

Si tratta nella maggior parte dei casi di un problema provocato da Windows 98, che però a volte si verifica anche con Windows 95. Lanciate DirectX Setup e disattivate la voce 'Abilita accelerazione hardware': il file Dxsetup.exe si trova, normalmente, nella directory Programmi/DirectX del vostro hard disk. In alternativa, nel 'Pannello di controllo', fate un doppio click su Sistema e poi selezionate la tabella Prestazioni e cliccate su Grafica: trascinate la barra di scorrimento quanto più possibile a sinistra e cliccate su Applica. Nel caso vi venisse chiesto di riavviare Windows, cliccate su Sì: una volta che il sistema sarà nuovamente operativo, lanciate il gioco e dovrete risolvere i vostri problemi.

ASSISTENZA TECNICA

In caso di necessità, contatta pure il punto di vendita dove hai acquistato il prodotto o il nostro servizio clienti:

Via posta

Infogrames France / Euro Interactive

Servizio Clienti

84 rue du 1er mars 1943

69625 Villeurbanne Cedex

FRANCIA

Via email: support@fr.infogrames.com

Internet : www.fr.infogrames.com

APPENDICE 3: TITOLI

'THE WAR OF THE WORLDS' DI JEFF WAYNE SVILUPPATO DA RAGE SOFTWARE:

<i>Programmazione di:</i>	Mat Draper Charlie Robson
<i>Grafica di:</i>	Peter Dobbin James Green Craig Howard Rob Lever Anna Tarrant
<i>Sequenze video di:</i>	James Green Paul McHugh Alan Moulton
<i>Gestione progetto di:</i>	James Green Andy Williams
<i>Effetti sonori nel gioco di :</i>	Gordon Hall

PUBBLICATO DA GT INTERACTIVE:

<i>Produttore:</i>	Steve Sargent
<i>Assistente di produzione:</i>	Nick Bridger
<i>Produttore esecutivo:</i>	Graeme Boxall
<i>Manuale scritto da:</i>	Nick Bridger

COLLAUDATO DALL'INTERACTIVE EUROPEAN TESTING DEPARTMENT:

<i>Gestione controllo di qualità:</i>	Graeme Axford
<i>Capo collaudatore:</i>	Ben Browning
<i>Collaudatori:</i>	Navino Evans Michael Richards Tim Wileman Andrew Azorbo Paul Broom

...e tutti gli altri del Dipartimento di Controllo Qualità di GT qui nel Regno Unito, SingleTrac e GTPD in America.

PRODUZIONE MUSICA E AUDIO DI JEFF WAYNE MUSIC GROUP LTD.

VOCI ITALIANE:

<i>Marziano 2, Giornalista:</i>	Raffaele Fallica
<i>Marziano 3, Soldato 1:</i>	Luca Sandri
<i>Generale Umano:</i>	Giorgio Morlacchi
<i>Generale Marziano, Soldato 3:</i>	Antonio Paiola
<i>Marziano 1, Soldato 2:</i>	Marco Balzarotti
<i>Voci di Controllo Nasa & Bermuda:</i>	Jerry Wayne

SEQUENZA DEI TITOLI DI TESTA, SEQUENZA DELL'INTRODUZIONE DEGLI UMANI, SEQUENZA DI VITTORIA DEGLI UMANI, SEQUENZA DI VITTORIA DEI MARZIANI, SEQUENZA DI SCONFITTA DEGLI UMANI, SEQUENZA DI VITTORIA DELLA BATTAGLIA MARZIANA, SEQUENZA DI VITTORIA DELLA BATTAGLIA UMANA, SEQUENZA DI SCONFITTA DELLA BATTAGLIA UMANA, RICERCA UMANA COMPLETATA:

<i>Arrangiate e programmate da:</i>	Max Mondo
<i>Processate e mixate da:</i>	Pete Smith
<i>Ingegnere del suono:</i>	Paul Chivers

SEQUENZA D'INTRODUZIONE MARZIANA:

<i>Arrangiata e programmata da:</i>	Stephen Murphy & Gregory Heath
<i>Processata e mixata da:</i>	Pete Smith
<i>Ingegnere del suono:</i>	Paul Chivers

SEQUENZA DI SCONFITTA DEI MARZIANI, SEQUENZA DI SCONFITTA DELLA BATTAGLIA MARZIANA, RICERCA MARZIANA COMPLETATA:

<i>Arrangiate e programmate da:</i>	Stephen Murphy
<i>Processate e mixate da:</i>	Pete Smith
<i>Ingegnere del suono:</i>	Paul Chivers

EPILOGO DEGLI UMANI (concessa in licenza dall'album originale), EPILOGO DEI MARZIANI, EPILOGO DEI MARZIANI, ULLAdubULLA LOOP:

<i>Arrangiate e prodotte da:</i>	Jeff Wayne
<i>Programmate e mixate da:</i>	Pete Smith
<i>Ingegnere del suono:</i>	Paul Chivers

NUOVO MONDO DI EROI, LA MACCHINA DA COMBATTIMENTO, ERA DI GUERRA (Umana e Marziana):

<i>Arrangiate e programmate da:</i>	Max Mondo
<i>Processate da:</i>	Pete Smith
<i>Ingegnere del suono:</i>	Paul Chivers
<i>Programmazione aggiuntiva di:</i>	Gaëtan Schurrer
<i>Mixate da:</i>	James Cassidy

IL SEME ROSSO, LONDRA È MORTA:

<i>Arrangiate e programmate da:</i>	Stephen Murphy
<i>Processate da:</i>	Pete Smith
<i>Ingegnere del suono:</i>	Paul Chivers
<i>Programmazione aggiuntiva di:</i>	Gaëtan Schurrer
<i>Mixata da:</i>	James Cassidy

HORSELL COMMON E IL RAGGIO TERMICO, LO SPIRITO DELL'UOMO:

<i>Arrangiate e programmate da:</i>	Max Mondo
<i>Processate e mixate da:</i>	Pete Smith
<i>Ingegnere del suono:</i>	Paul Chivers

PRODUZIONE MUSICA E AUDIO DI JEFF WAYNE MUSIC GROUP LTD.

SUPERVISORE MUSICHE MANDY HUGHES

REGISTRATO A OLLIEWOOD RECORDING STUDIOS, HERTFORDSHIRE, ENGLAND

MUSICA MIXATA IN DOLBY SURROUND SOUND.

SCRITTO DA DOREEN WAYNE

MATERIALE AGGIUNTIVO DI JAMES GREEN

EDITATO DA STEVE SARGENT

TUTTE LE MUSICHE SONO COMPOSTE DA JEFF WAYNE

BASATO SULL'ORCHESTRAZIONE ORIGINALE DI JEFF WAYNE

PRODUTTORE ESECUTIVO JEFF WAYNE

© OLLIE RECORD PRODUCTIONS

I RAGE DESIDERANO RINGRAZIARE TREVOR WILLIAMS, ZAFAR QAMAR, DR DAVE, THE TWO DARRENS, HOSE ANGEL E TUTTI AL ST MARTANS TAVERN PER IL LORO SUPPORTO.

RINGRAZIAMENTI SPECIALI A NICK BRIDGER, MATT BROUGHTON, PAUL CHIVERS, PAUL FOX, JAMES GREEN, NIGEL HAWTHORNE, GEOFF HEATH, FRANK HERMAN, MANDY HUGHES, MATTHEW LEVITT, ALAN LEWIS, LEWIS MACLEOD, MAX MONDO, STEPHEN MURPHY, TUTTO IL TEAM ALLA RAGE, GAËTAN SCHURRER, PETE SMITH, MARY STEER-ZAF, EVAN STEIN, MARC SWALLOW, DAVID TABIZEL, DAN THOMPSON, MATT WOODLEY E
NATURALMENTE STEVE SARGENT

IN MEMORIA DI RICHARD BURTON, DOREEN WAYNE, MIO PADRE JERRY WAYNE E
H.G. WELLS.

A TUTTI QUELLI CHE HANNO CONTRIBUITO ALLA REALIZZAZIONE DI QUESTO PROGETTO.
GRAZIE DI TUTTO CUORE. JEFF WAYNE.

BASATO SULLA VERSIONE MUSICALE DI JEFF WAYNE DI THE WAR OF THE WORLDS E SUL
RACCONTO ORIGINALE DI H.G. WELLS.

APPENDICE 4: NOTE LEGALI

IMMAGINI DI MARTE, DELLE NEBULOSE E DELLA TERRA DALLO SPAZIO FORNITE DALLA NASA. QUESTO PRODOTTO NON È AFFILIATO NÉ UFFICIALMENTE APPROVATO DALLA NASA.

“Gioco originale, © Rage Games Limited, TUTTI I DIRITTI RISERVATI compreso copyright sotto licenza e materiale coperto da marchio di fabbrica della versione musicale di Jeff Wayne di ‘The War Of The Worlds’ © Ollie Records Productions. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. Pubblicato da GT Interactive sotto licenza di Rage Games Limited e Ollie Record Productions. GT è un marchio di fabbrica e il logo GT™ è un marchio di fabbrica registrato di GT Interactive Software Corp. Tutti gli altri marchi di fabbrica appartengono ai rispettivi proprietari.”

Musica (p) 1998 Ollie Record Productions, con licenza in esclusiva a Renegade Interactive Entertainment Limited. Contiene brani delle registrazioni sonore originali della versione musicale di Jeff Wayne di ‘The War Of The Worlds’ prodotta da Ollie Record Productions concesso in licenza esclusiva a Sony Music Entertainment (UK) Limited, usato per cortesia di Sony Music Entertainment (UK) Limited.

Tema sonoro dalla versione musicale di Jeff Wayne di ‘The War Of The Worlds’ © 1978, pubblicato da Jeff Wayne Music (Publishing) Ltd/ EMI Music Publishing Ltd.



Utilizza Smacker Video Technology. Copyright (C) 1994-1998 di RAD Game Tools



Original game. © 1998 Rage Games Limited exclusively to GT Interactive Software (Europe) Limited ALL RIGHTS RESERVED. Incorporating under licence, copyright and trademark material from Jeff Wayne's Musical Version 'The War Of The Worlds' © Ollie Records Productions ALL RIGHTS RESERVED. Developed by Rage Games Limited. Published by GT Interactive Software (Europe) Limited under licence from Ollie Record Productions and distributed by Infogrames United Kingdom Limited. GT is a trademark and the GT™ logo is a registered trademark of GT interactive Software Corp. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Entertainment SA. All other trademarks are the property of their respective owners. Music (P) 1998 Ollie Record Productions. Licensed exclusively to GT Interactive Software (Europe) Limited. Contains samples from the original sound recording, Jeff Wayne's Musical Version of 'The War Of The Worlds' produced by Ollie Productions licensed exclusively to Sony Music Entertainment (UK) Limited, used courtesy of Sony Music Entertainment (UK) Limited. Musical score from Jeff Wayne's Musical Version of 'The War Of The Worlds' © 1978. Published by Jeff Wayne Music Publishing Ltd/Emi Music Publishing Ltd. © 2000 INFOGRAMES. MADE IN THE E.C. Exclusivement réservé à la vente - Infratoir à la location. Eekel bestemd voor verkoop - Verboden te verhuren.