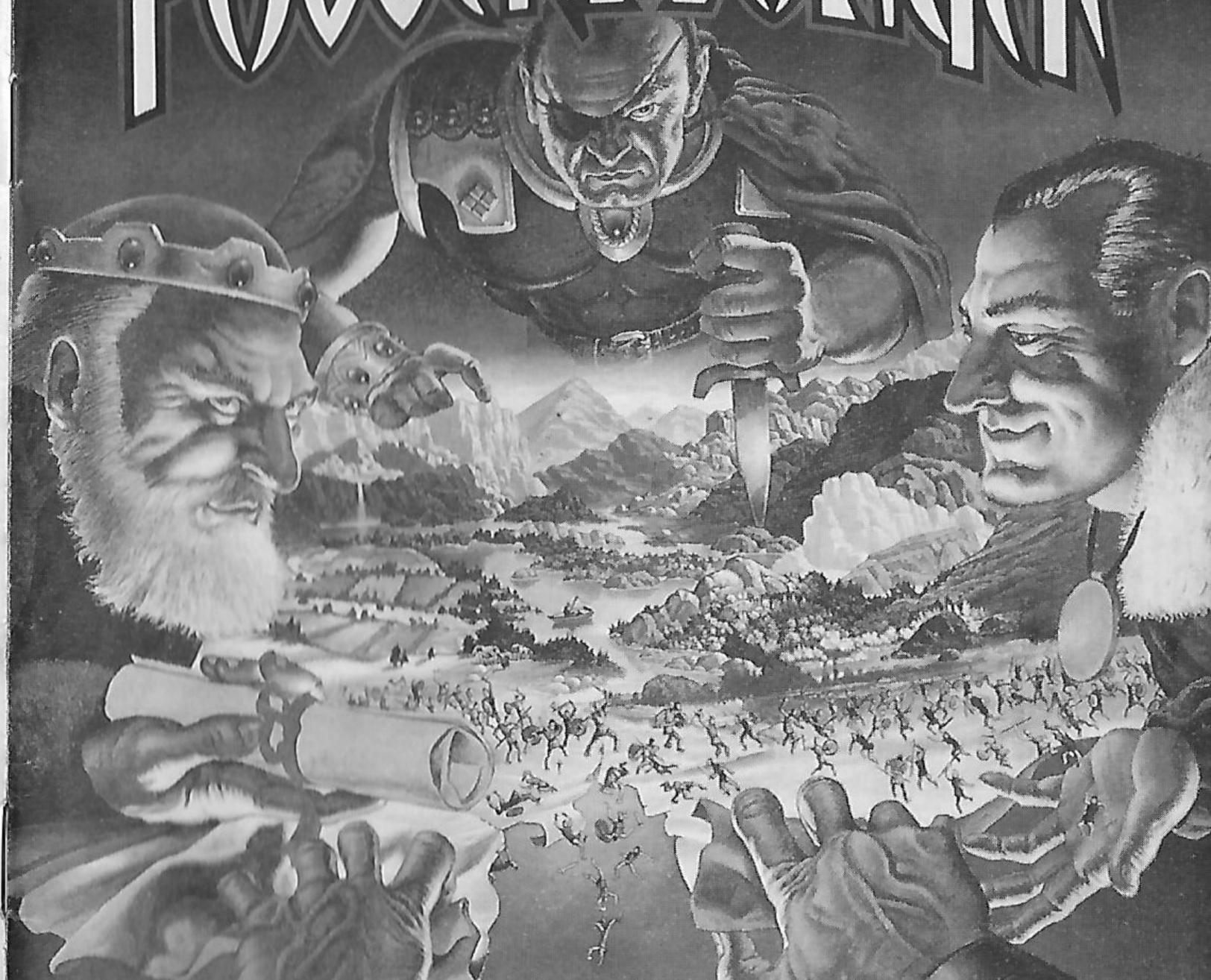


POWERMONGER



ELECTRONIC ARTS®

Langley Business Centre,
11-49 Station Road, Langley,
Berks, England
Tel: (0753) 49442

P.O. Box 7578, San Mateo,
CA 94403-7578
USA
Tel: (415) 572-ARTS

E13901IM

ELECTRONIC ARTS®

FROM THE MAKERS OF POPULOUS



BULLFROG

ITALIANO

LA GIUSTIZIA DI MONGER

Il capitano sedeva rimuginando sulla sua sedia, mentre il braciere ardeva accanto a lui. Fuori un vento freddo ululava facendo svolazzare la sua tenda, e scricchiolare i paletti. L'aria vorticosa si intrufolava sotto la tenda e faceva danzare le fiamme nel braciere, proprio come degli uomini avrebbero danzato alla fine di una corda prima dell'alba.

Sempre, alla vigilia dello scadere di quindici giorni, il capitano giudicava i soldati che avevano infranto le sue leggi; quella era la notte. Due guardie trascinarono dentro il primo prigioniero, che distolse gli occhi, tremante e scuro in volto. Un ufficiale lesse le accuse da un lungo rotolo. "O mio capitano" intonò, "questo miserabile è accusato di aver commesso l'ignominoso delitto di copiare software in maniera illecita."

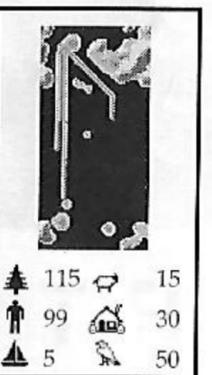
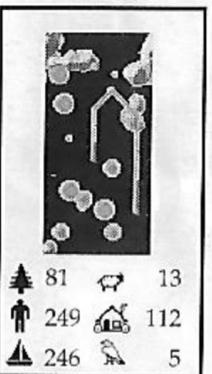
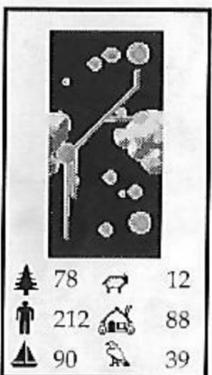
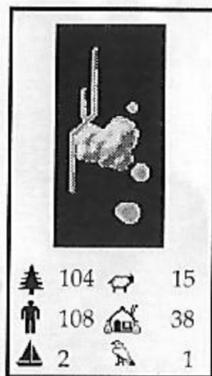
Il capitano fissò il fellone con occhi di ghiaccio. "E' davvero un'offesa da punire" grugnì il capitano. "Fornitemi altri elementi per poter meglio giudicare".

L'ufficiale continuò. "Come ben sanno tutti gli onest'uomini, copiare illegalmente del software, anche se è per un amico, fa alzare i prezzi ai produttori, perché non riescono a vendere abbastanza da bilanciare i costi. E ben presto tutti dovranno pagare alti prezzi per il software ed alcune piccole compagnie cesseranno di esistere.

PowerMonger è stato prodotto grazie allo sforzo di molti onesti soldati ed il costo di ciò può essere recuperato solo attraverso le vendite. La duplicazione di questo o qualsiasi altro gioco senza previa autorizzazione farà aumentare i costi del software per tutti i legittimi utilizzatori.

Copiare PowerMonger per qualsiasi ragione, eccetto che per fare copie di backup, è una violazione delle leggi sul copyright. La Electronic Arts, quale membro della Federation Against Software Theft (FAST), aiuta l'industria a combattere l'illecita duplicazione del software per personal computer."

La faccia del capitano era livida dalla rabbia mentre diceva: "Ho udito abbastanza! L'impiccagione è troppo poco per questo cane. Lo condanno... al solletico!" Il condannato urlò per invocare la grazia, ma non poteva ottenerla dopo un tale crimine. Le sue risate soffocate proseguirono per tutta la notte. Pochi riuscirono a dormire sonni tranquilli. Se volete dormire sonni tranquilli, passate tutte le informazioni che avete a FAST. Tel. +44 628 660 377.



BIOGRAFIA DI BULLFROG

La nostra filosofia è quella di progettare solo i giochi con cui vogliamo giocare. Perché, se non piacciono a noi, come possiamo pensare che piacciono a qualcun altro? Volevamo giocare a qualcosa come PowerMonger, ma non esisteva. Per questo l'abbiamo ideato.

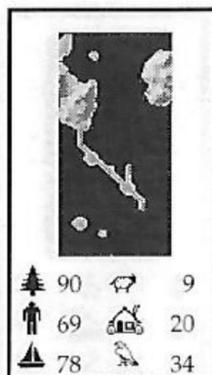
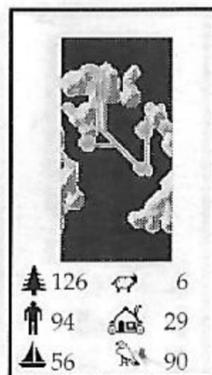
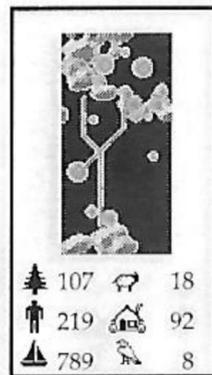
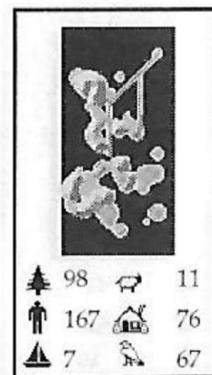
L'idea ci venne mentre stavamo sviluppando Populous. Avevamo creato una visione che pensavamo di poter usare anche con altri giochi in futuro, ora volevamo un gioco che fosse più di un gioco - qualcosa che cambiasse e fosse differente ogni volta che ci si giocava. Volevamo un gioco che vi facesse sentire parte del mondo entro cui giocavate.

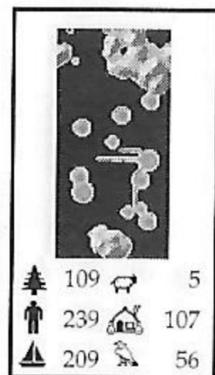
Uno dei problemi quando si vuole creare una simulazione del mondo reale è: come fare? Bisogna per forza essere approssimativi. Ad esempio in PowerMonger, come nella vita reale, uscite per procurarvi il cibo. Ma mentre potete vedere i fattori che vanno a dissodare la terra, non potete vederli mentre si soffiano il naso, ad esempio. In una simulazione tutto viene approssimato, ma è la vostra fantasia ad aggiungere i dettagli mancanti.

Per far essere il gioco più reale ognuno doveva avere una personalità ben precisa; tutti hanno un nome, un carattere ed una professione. Vogliamo che entriate in contatto con i personaggi, cosicché quando uno di loro vi rimane particolarmente simpatico potete seguire la sua vita, vedere se avrà bambini ecc.

PowerMonger è essenzialmente un gioco di guerra, ma è diverso da quelli tradizionali, dove fate quattro mosse e poi tocca ad un altro giocare. Volevamo creare qualcosa che esistesse nel tempo reale e in cui poteste scegliere di fare qualsiasi cosa. L'azione in tempo reale è una caratteristica importante per noi; pensiamo che se il gioco si interrompe si rompe l'incantesimo ed il rapporto che si è stabilito tra voi e il gioco viene distrutto. In PowerMonger il gioco non si ferma mai; continua finché non viene chiesto di interromperlo.

Un altro problema quando si progetta un gioco tanto profondo è farlo nel modo più semplice possibile; per questo abbiamo tentato di ridurre al massimo le icone. In PowerMonger non è tanto difficile iniziare un'azione, quanto portarla a compimento. Ad esempio, se scegliete l'icona Attack e poi attaccate una pecora sorvegliata da un pastore, ciò

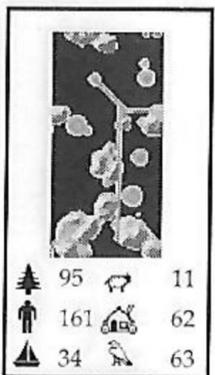




non rappresenterà necessariamente la fine dell'azione. Infatti il pastore può a sua volta attaccarvi per proteggere la pecora. Il gioco in pratica risponderà in modo complesso a delle vostre istruzioni semplici.

Un'altra caratteristica fondamentale dei nostri giochi è la funzione multi-player, perché riteniamo che giocare con qualcun altro sia più divertente che giocare da soli.

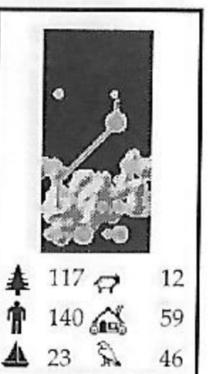
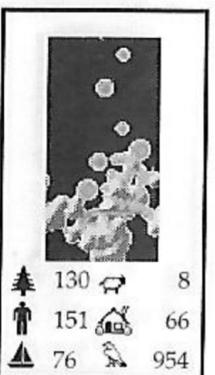
Noi di Bullfrog abbiamo in mente un gioco ideale che vogliamo realizzare. Populous è stato un primo tentativo, PoweMonger è molto migliore, ma il nostro gioco ideale deve ancora essere scritto.



Ecco il team di Bullfrog

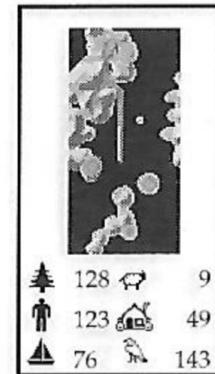
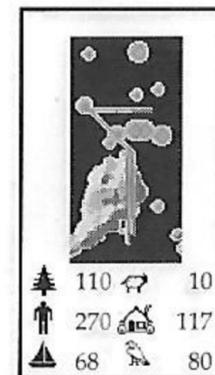
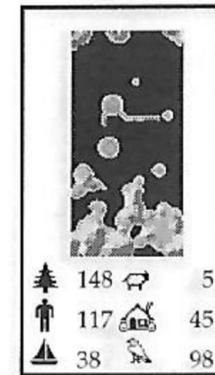
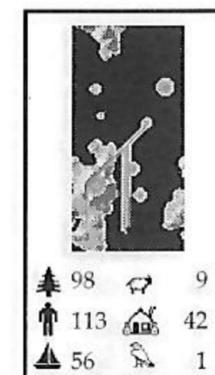


Da sinistra a destra: Simon Hunter, Glenn Corpes, Sean Cooper, Les Edgar, Peter Molyneux, Kevin Donkin, Andy Tidy i Gary Carr



INDICE

Come iniziare	6
Caricamento	6
Schermo del nome	6
Schermo opzioni	6
La situazione	7
La via della conquista	8
Protezione della copia	9
Il mondo	10
La Mappa generale	11
Controlli della mappa generale	11
La Mappa dettagliata	13
I simboli	16
Il simbolo opzione	16
Velocità del gioco	17
Opzioni del Box del gioco	17
Box delle opzioni del File	18
I simboli temperamento	18
I simboli di comando	19
Simboli militari	21
Simboli di movimento	22
Simboli di cibo	23
Simboli invenzioni	24
Simboli misti	25
I simboli di richiesta	26
I capitani	28
Forza	28
Ancora sul temperamento	29
Le invenzioni	29
Gioco a due Giocatori	32
Riassunto dei simboli	38



COME INIZIARE

Caricamento

Seguite le istruzioni della Tavola riassuntiva dei comandi per caricare PowerMonger. Dopo il caricamento apparirà la sequenza intruduttiva. Potete guardarla o cliccare con il mouse per passare allo Schermo del nome

Schermo del nome

Dopo la sequenza di apertura apparirà uno schermo con la domanda "Qual è il tuo nome, mio signore?" Digitate il nome che volete usare nel gioco, il vostro od uno qualsiasi, poi premete Return per iniziare il gioco. Se non volete usare nessun nome premete Return subito dopo la comparsa dello schermo.

Schermo opzioni



Quindi apparirà lo schermo opzioni. Vi sono elencate le opzioni che avete a disposizione all'inizio del gioco. Cliccate sull'opzione prescelta:

Start New Conquest (Inizia una nuova conquista): Inizia la conquista da capo. Questo è il gioco standard, con 195 mondi da conquistare.

Continue Conquest (Continua la conquista): Sceglie il prossimo territorio da conquistare.

Play Random Land (Gioca su una terra a caso): Inserisce un mondo generato a caso dal

computer. Questa opzione vi fa saltare di mondo in mondo senza seguire lo sviluppo lineare del gioco standard.

Carica il disco dati: Carica un nuovo disco dati. Questa opzione può essere usata alla fine con dischi dati che faranno da complemento e da aggiunta al mondo di PowerMonger. Questi dischi dati verranno pubblicati in futuro. Questa opzione *non funzionerà* con il disco originale di PowerMonger o con le sue copie.

LA SITUAZIONE

Il vostro regno è stato giusto. Il vostro destino forse non lo sarà...

Il vostro regno di Miremer è stato distrutto da un devastante sconvolgimento sismico. Le montagne franate, le ceneri infuocate ed avvelenate non hanno risparmiato che pochi dei vostri sudditi, ma nessuna terra. Avete viaggiato per strani mari per intere settimane alla ricerca di una nuova patria per i pochi sudditi rimasti (ed un nuovo regno per voi). Finalmente le onde capricciose si sono stancate di giocare con voi ed hanno gettato la vostra fragile flotta sulle rive straniere di una terra sconosciuta. La terra è ricca e fertile, proprio come la sognavate. Ma come tutti i posti dove regna l'abbondanza è già abitata. Signori insignificanti e capitani regnano sul grande insediamento ed inviano i loro eserciti a razzare intere regioni. Potreste abbassarvi ad essere vassalli di questi "nobili" arretrati, ma siete stati re ed avete già sopportato abbastanza umiliazioni. Saranno loro a rendervi omaggio. Avrete di nuovo una corona.. o morirete per procurarvela.

Mentre vi avventurate nei vostri nuovi domini dovrete guadagnarvi il rispetto delle popolazioni che incontrate, con la diplomazia o con le armi. Le tribù indigene sono arretrate nell'arte della guerra, ma non per questo indifesi. Le loro fortificazioni respingono quanto un esercito ben nutrito. Inoltre non siete gli unici stranieri in quel luogo: altre tribù di invasori, con standardi azzurri o rossastri, rimpiangono regni perduti, o ne desiderano di nuovi. Proprio come con gli indigeni dovrete convincerli a sostenere la vostra causa, o passarli a fil di spada. Non ci sono altre vie per avere il vostro regno.

Durante la vostra campagna raccoglierete i doni abbondanti del suolo e scavare le profondità della terra alla ricerca di ricchezze nascoste. La vita e la morte, la ricchezza e l'impoverimento, l'abbondanza e la carestia saranno nelle vostre mani. Ma dovrete amministrare il vostro potere, come ogni altra risorsa, con saggezza. Una guerriglia costante vi priverà delle vostre reclute e vi impedirà di trovarne altre, e le razzie riempiranno i vostri magazzini in un primo momento, ma impoveriranno la terra e non riuscirete a trarne niente in futuro. Dovete imparare a dosare le vostre forze, e a bilanciare le necessità del giorno con quelle che avrete nei giorni a venire. Solo allora sarete

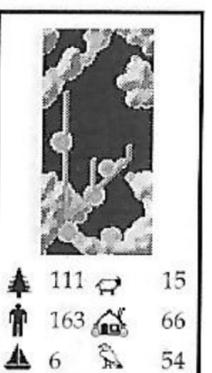
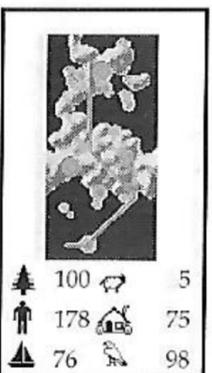
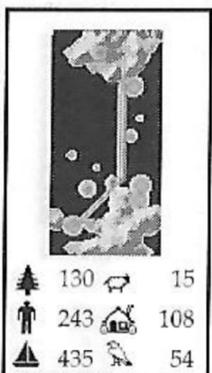
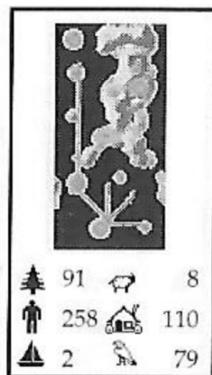
POWERMONGER.

LA VIA DELLA CONQUISTA

Ci sono 195 territori da conquistare nel mondo di PowerMonger nel modo conquista. Dopo il caricamento la Tavola di selezione della Mappa apparirà mostrandovi i vari territori che potete conquistare. All'inizio del gioco il *solo* territorio che potete conquistare è l'isola nell'angolo in alto a sinistra; se non riuscite a vederla spostate il puntatore a video sul punto voluto della carta ed apparirà il rettangolo rosso di selezione. Cliccate su questo territorio con un tasto del mouse per invaderlo e poi inserite il numero di protezione della copia, quando vi viene richiesto per iniziare a giocare. Per sopravvivere e prosperare nei nuovi territori dovrete conquistare insediamenti, trovare cibo e uomini, ed inventare nuove armi ed articoli per commerciare. Ma ricordate che ci sono eserciti nemici in giro alla ricerca delle stesse provviste che volete voi. I loro eserciti sono altrettanto forti del vostro ed alcuni dei loro comandanti sono aggressivi ed abili almeno quanto voi. Quando avrete sotto il vostro controllo la metà della popolazione di un territorio l'avrete conquistato; il Bilancio della conquista, che si trova immediatamente sotto la Mappa generale, vi indicherà quando raggiungete questo punto. Quando pensate di aver conquistato un territorio cliccate sul Simbolo opzione, poi sul box del Gioco, poi sul box Ritirata (spiegato nel Simbolo opzione nella sezione Simboli di questo manuale). Il computer vi dirà se avete vinto o perso. Se avete perso apparirà uno schermo che vi comunicherà di essere stati sconfitti. Cliccate con un tasto del mouse per tornare allo Schermo Opzioni.

Dopo aver conquistato il primo territorio potete spostarvi in un qualsiasi altro territorio adiacente. Per entrare in un territorio posizionate il puntatore a video sulla sua mappa; quando appare il rettangolo rosso di selezione cliccate con un tasto del mouse. (Notate che potete entrare solo in territori attorno ai quali compare il rettangolo rosso di selezione quando posizionate su essi la freccetta a video). Nel caso di questo primo territorio potete spostarvi nei territori a destra e sotto; nel caso di territori più centrali, lontani dagli angoli, avrete più direzioni in cui muovervi. Per aiutarvi a sapere dove vi trovate appare una spada in ogni territorio conquistato che avete lasciato. *Non potete* tornare in territori già conquistati.

Quando entrate in un nuovo territorio ricominciate effettivamente tutto da capo. I capitani che avete reclutato potranno rimanere indietro per amministrare le vostre conquiste. Potreste non avere tanto cibo - o tanti uomini - quanto ne avevate in precedenza; radunare grandi eserciti ed ammassare quantità di cibo poteva esservi utile nel territorio dove vi trovavate, ma non ora, perché non potete portare con voi il vostro bottino.



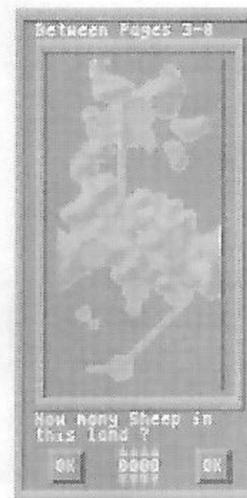
Per far scorrere la Tavola di selezione della mappa verso il basso, posizionate il puntatore a video sul bordo bianco al margine dello schermo e tenete premuto il pulsante del mouse. Poi, sempre tenendo premuto, spostate il mouse verso l'alto e la Tavola di selezione della mappa si muoverà in alto. Oppure tenete premuto il pulsante e spostate il mouse verso il basso per far scorrere la tavola verso il basso.

Man mano che vi allontanate dalla prima mappa la marcia diventerà sempre più difficile, gli eserciti che affrontate più aggressivi e meglio equipaggiati, le provviste più difficili da avere e da amministrare. (Non potete tornare ai territori più facili da conquistare, neanche se l'avanzata diventa troppo dura). Il territorio più formidabile di tutti, quello che dovete conquistare per potere infine dominare il mondo, si trova nell'angolo in basso a destra della Tavola di selezione della mappa.

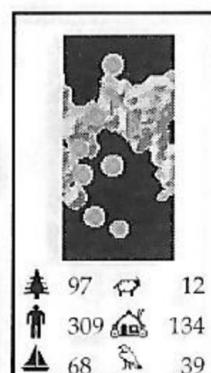
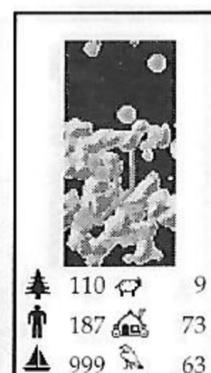
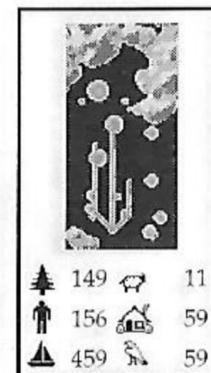
PROTEZIONE DELLA COPIA

Dopo che avrete scelto un territorio, apparirà una mappa di protezione della copia ed il vostro computer vi farà una domanda riguardo ad essa. Sarà una delle seguenti:

- How many trees in this land? (Quanti alberi ci sono in questa terra?)
- How many sheep in this land? (Quante pecore ci sono in questa terra?)
- How many people in this land? (Quante persone ci sono in questa terra?)
- How many houses in this land? (Quante case ci sono in questa terra?)
- How many boats in this land? (Quante barche ci sono in questa terra?)
- How many birds in this land? (Quanti uccelli ci sono in questa terra?)



La mappa si trova nel vostro manuale tra le pagine specificate sullo schermo, insieme al numero che serve per rispondere alla domanda. Rispondete alla domanda cliccando sui triangoli sopra e sotto i numeri sullo schermo; cliccando sui triangoli in alto i numeri aumentano, cliccando su quelli in basso diminuiscono. Poi, dopo aver inserito il numero corretto, cliccate su uno dei riquadri OK. Se inserite il numero sbagliato, il computer ve lo farà notare e potrete giocare solo con una versione dimostrativa di PowerMonger.



POWERMONGER

IL MONDO

85	14
110	45
55	93

109	5
167	66
723	87

126	14
185	86
75	0

143	14
178	71
6	72

Simboli di attività Barre di stato Capitani

Icone della mappa

Mappa generale

Primo capitano

Medaglie

Bilancio della conquista

Controlli della mappa

Simboli dei comandi Simboli dei comandi

Mappa dettagliata

LA MAPPA GENERALE

Mappa dei rilievi - icona

Icona della Mappa degli insediamenti

Mappa del cibo - icona

Mappa degli oggetti - icona

Mappa generale

145	16
118	51
63	97

149	16
99	33
67	92

141	5
135	52
53	84

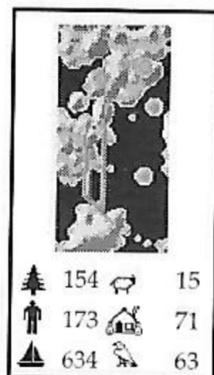
138	5
140	52
63	92

La mappa generale mostra quella parte di mondo che state tentando di conquistare al momento. Su questa mappa potete vedere strade, pozze d'acqua, foreste, insediamenti ed i loro occupanti.

Controlli della mappa generale

La croce bianca sulla mappa generale indica il centro dell'area mostrato in quel momento nella mappa dettagliata. Cambiando la posizione della croce sulla mappa generale cambiate ciò che appare sulla mappa dettagliata. Potete spostare la croce bianca in due modi.

- **Cliccando sulla bussola:** Usate il tasto del mouse per cliccare sulla bussola ed indicare in quale direzione volete che scorra la croce bianca. Se cliccate sul tasto di sinistra la bussola si muoverà di un po' ogni click. Se tenete premuto il tasto di destra la croce continua a scorrere finché non lo lasciate. La bussola può spostare la croce bianca in otto direzioni: nord, sud, est, ovest, nord-est, nord-ovest, sud-est e sud-ovest. La bussola indica sempre il nord; ricordatevelo se ruotate la mappa.
- **Cliccando sulla mappa generale:** Cliccate sulla mappa generale con il tasto del mouse per spostare la croce bianca in qualsiasi posto che volete vedere.



Rilievi, oggetti, insediamenti e cibo

Sopra la mappa generale ci sono quattro icone di mappe. Cliccando su ognuna di queste icone otterrete informazioni differenti che vi verranno mostrate sulla mappa generale.

Mappa dei rilievi Colline, valli e pianure. Il verde scuro indica le aree più basse, mentre le più elevate sono colorate in verde chiaro, poi giallo, poi marrone, e le più alte di tutte sono bianche.

Mappa degli oggetti Alberi, case, laboratori, uomini e strade. Gli alberi appaiono come macchie rosse, le strade come linee grigie, le case come macchie marrone chiaro, i vostri uomini come macchie bianche, e i laboratori come macchie gialle negli insediamenti.

Mappa normale La mappa normale mostra gli insediamenti e le strade in grigio e i vostri uomini come macchie bianche.

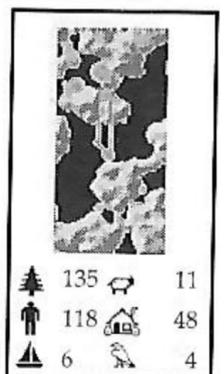
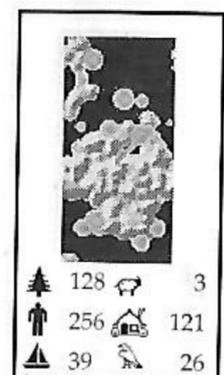
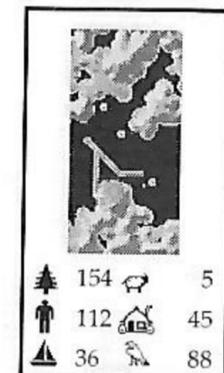
Mappa del cibo Come la mappa normale, con gli insediamenti colorati a seconda di quanto cibo c'è. Gli insediamenti neri indicano che non c'è cibo e quelli bianchi che ce n'è molto. Le macchie di varie sfumature di grigio indicano concentrazioni di cibo tra i due estremi; più chiaro è il grigio, più cibo c'è. Cliccate ancora sull'icona della Mappa del cibo per aggiornarla.

Capitani

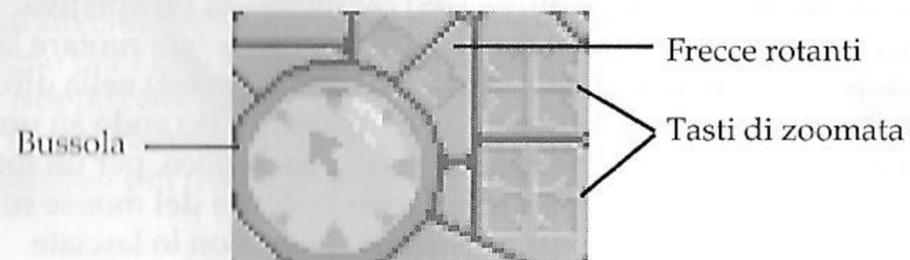
Il capitano selezionato al momento apparirà sulla mappa generale come un uomo in mantello rosso. Ma se sta spiando apparirà con il mantello del colore dell'esercito che sta spiando.

Insediamenti

Gli insediamenti sono importanti riserve di uomini, cibo e invenzioni. Quando ne conquistate uno potrete portar via tutte queste cose. Ma se prendete tutti gli uomini non ci sarà nessuno per procurare il cibo o inventare nuove cose; gli insediamenti si ripopolano (la cicogna porta gli uomini), ma lentamente. E se portate via tutto il cibo la popolazione smetterà di fare quello che sta facendo e si dedicherà invece all'agricoltura.



LA MAPPA DETTAGLIATA



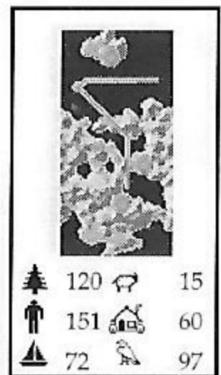
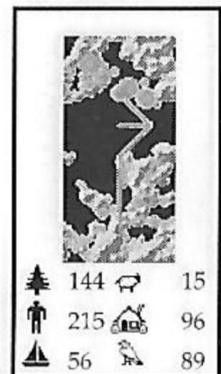
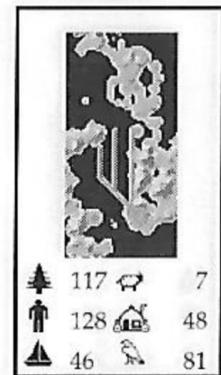
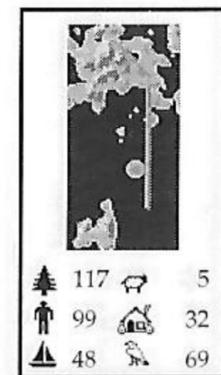
Controlli della mappa dettagliata

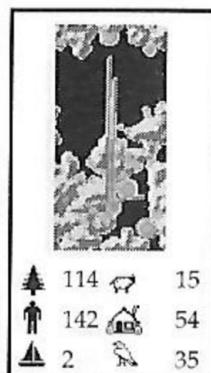
La mappa dettagliata mostra i dettagli dell'area su cui è posizionata la croce bianca nella mappa generale.

Come cambiare prospettiva

Ci sono molti modi di cambiare il punto della mappa generale che volete vedere in dettaglio, sempre con un tasto del mouse.

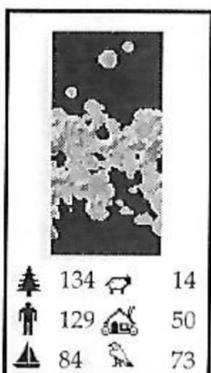
- **Cliccando sulla mappa generale** Cliccate sull'area della mappa generale che volete vedere in dettaglio con un tasto del mouse. Oppure tenetelo premuto sulla mappa generale e spostate il puntatore a video sulla mappa. La croce bianca, e quindi la prospettiva della mappa dettagliata, seguirà il puntatore.
- **Cliccando sulla bussola:** Usate un tasto del mouse per cliccare sulla bussola ed indicare in quale direzione volete che scorra la mappa dettagliata. Se cliccate con il tasto di sinistra la mappa scorrerà di poco ogni click. Se tenete premuto il tasto di destra la mappa continuerà a scorrere finché non lo lasciate. La bussola può scorrere in otto direzioni diverse: le direzioni cardinali nord, sud, est ed ovest, ed anche nord-est, nord-ovest, sud-est e sud-ovest. Notate che la bussola indica sempre il nord; ricordatelo specialmente se ruotate la mappa.
- **Cliccando su un capitano:** Cliccate sul disegno grande di qualsiasi capitano con il tasto *di destra* del mouse. (Attenti a non cliccare sulle sue medaglie, e neanche con il tasto *di sinistra*). La mappa dettagliata salterà immediatamente al posto dove si trova il capitano in quel momento.





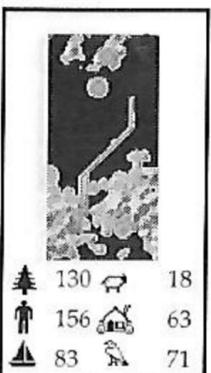
Frecce rotanti

Le frecce rotanti fanno ruotare la mappa dettagliata a sinistra o a destra di modo che potete migliorare - o anche solo cambiare - la prospettiva. Cliccando su una freccia rotante con il tasto di sinistra fate ruotare la mappa alla successiva direzione cardinale (nord, sud, est od ovest) nella direzione della freccia per un totale di 4 prospettive differenti. Cliccando su una freccia rotante con il tasto di destra fate ruotare la mappa di poco, per un totale di 64 prospettive. Inoltre, se tenete premuto il tasto di destra del mouse su una freccia rotante la mappa continuerà a ruotare finché non lo lasciate.



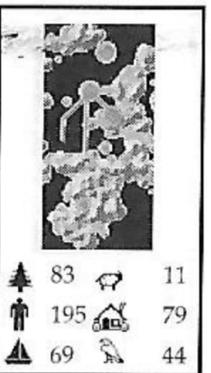
Pulsanti di zoomata

Potete zoomare sulla prospettiva della mappa dettagliata più o meno usando i tasti di zoomata. Cliccando su un pulsante di zoomata con il tasto di sinistra ingrandite o rimpicciolite di un po'. Cliccando sul un pulsante di zoomata con il tasto di destra del mouse ingrandite o rimpicciolite fino al massimo. Notate che man mano che ingrandite sulla mappa generale sembrerà che le figure mobili (persone, animali, ecc.) vadano sempre più veloci, ma in realtà non è così, è solo un effetto generato dal fatto che man mano che zoomate vedete aree sempre più piccole.



Il bilancio della conquista

Un territorio è conquistato quando almeno metà della sua popolazione è sotto il vostro controllo. Il bilancio della conquista indica quando ciò avviene. Quando iniziate la conquista di un territorio la bilancia è inclinata a sinistra. Man mano che ottenete il controllo sulle persone il piatto destro della bilancia si riempirà d'oro. Quando il bilancio è in favore dello scudo blu e bianco sulla destra significa che il 2/3 o più della popolazione sono sotto il vostro controllo. Cliccate sul box della ritirata nel Simbolo opzione (spiegato nella sezione Simboli di questo manuale) per muovere verso il territorio successivo.



Le stagioni e il clima

Le stagioni passano nel mondo di PowerMonger come in quello reale. In primavera, in estate e specialmente in autunno c'è abbondanza di cibo; in inverno è scarso perché negli insediamenti se ne produce poco. Noterete due effetti del clima, la pioggia e la neve, con il passare delle stagioni. Queste precipitazioni rallenteranno ovviamente l'esercito che si muove nella campagna.

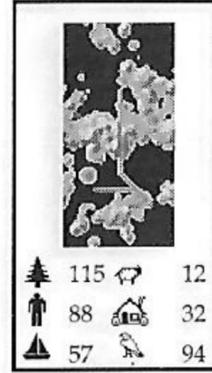
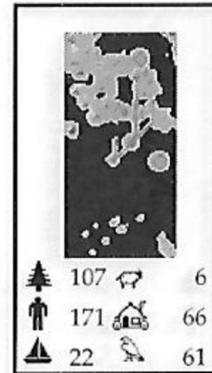
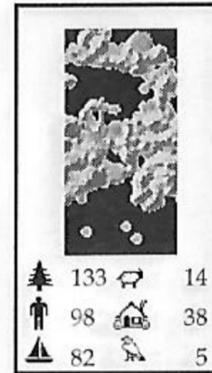
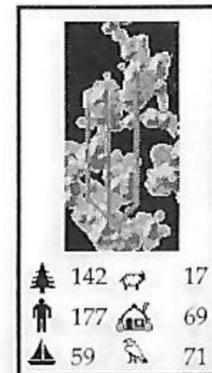
Neanche il primo capitano può fare niente per cambiare il tempo, ma c'è un modo in cui i suoi seguaci ed i seguaci del capitano subordinato possono cambiare gli eventi climatici. Quando si chiede agli eserciti delle popolazioni cittadine di inventare (vedi la sezione **Le invenzioni**), questi potrebbero usare il legno per i loro lavori, se c'è una foresta nelle vicinanze. Ma se si spingono troppo oltre possono disboscare dei grandi tratti, il che influirà sul clima. Le foreste ricresceranno, ma finché non ricrescono sia le piogge che le neviccate saranno più frequenti del normale.

Rumori

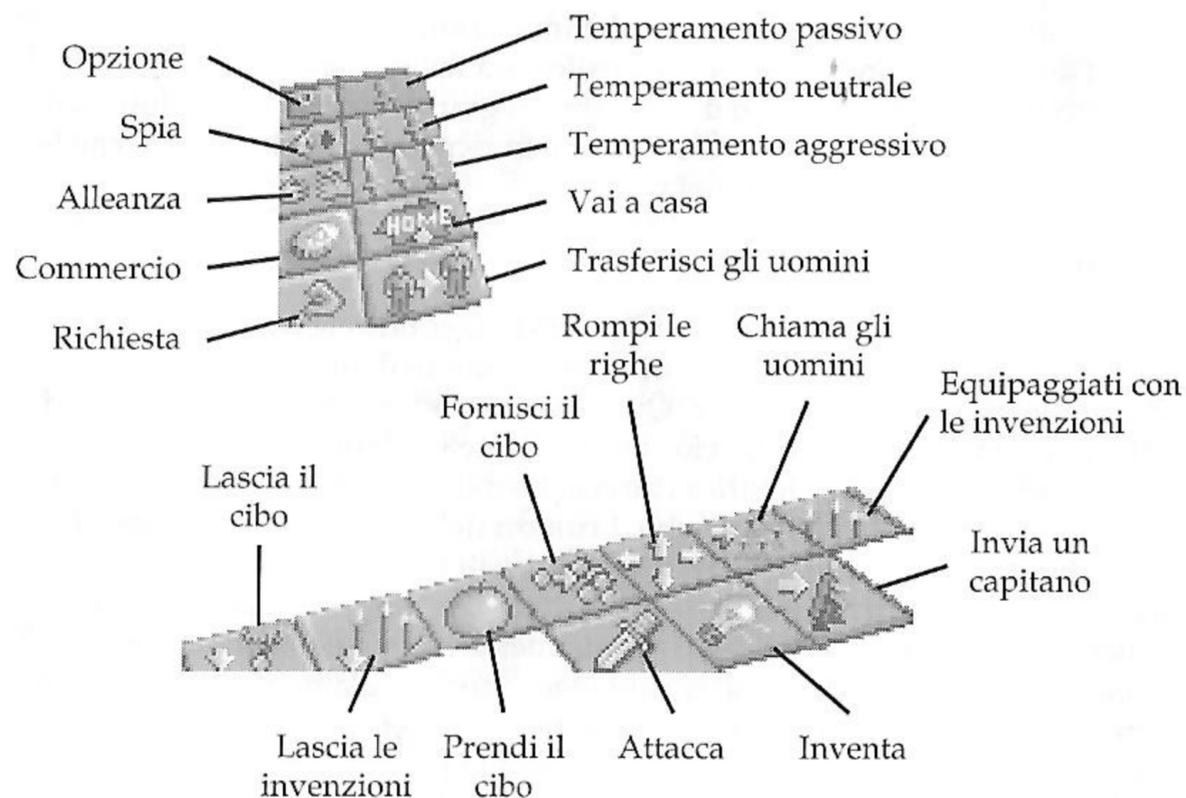
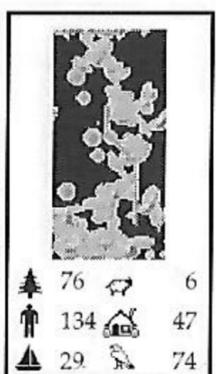
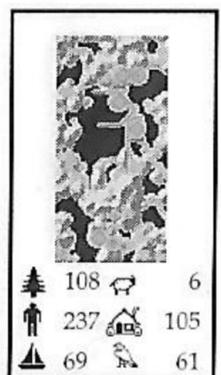
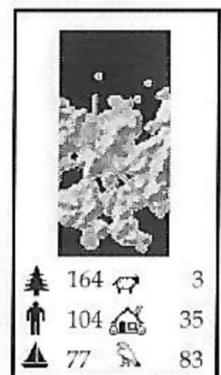
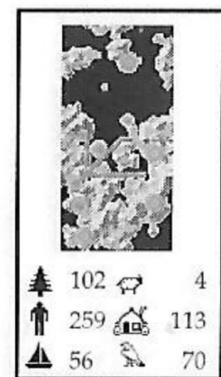
Nella vostra avanzata nel mondo di PowerMonger udirete molti rumori di sottofondo: belati di pecore, canto di uccelli, rumore d'ali, i rumori dei villaggi vicini, festeggiamenti ecc. Questi suoni possono rappresentare degli indizi importanti e farvi capire ciò che accade nella Mappa dettagliata. Quando udite un belato, significa che ci sono delle pecore nelle vicinanze, ed esse rappresentano una fonte di cibo. I rumori della battaglia significano dei combattimenti nelle vicinanze. Rumori di uccelli in volo significano che qualcuno li ha disturbati, e quindi che può esservi un nemico nella foresta. Rumore di martelli o di telai di un insediamento vicino significano che stanno inventando qualcosa; se ciò avviene in un insediamento nemico forse vorrete andare ad interromperli, o per lo meno vorrete correre nei vostri insediamenti ad inventare qualcosa anche voi per contrastarli. Il canto degli uccelli significa che è tornata la primavera, e il soffiare del vento che l'inverno è vicino. E quando i vostri uomini iniziano i festeggiamenti nel mezzo di una battaglia significa che avete vinto.

Il primo capitano ed i capitani subordinati esprimono il loro entusiasmo riguardo gli ordini dati. Se piace loro l'ordine diranno eccitati "Yeah!". Se non lo gradiscono il loro "Yeah!" sarà più attutito, o forse non diranno niente del tutto. Ciò può farvi capire che magari il vostro ordine non è quello giusto.

Di sottofondo udirete sempre il respiro del capitano che avete scelto. Se respira con facilità, tutto procede bene. Se il suo respiro diventa affannoso durante una battaglia significa che le cose non vanno bene, e può anche darsi che stia morendo.



I SIMBOLI



Gioco/file, temperamento, comando e domande

Per attivare un simbolo cliccate su di esso con il tasto del mouse

IL SIMBOLO OPZIONE

Usate questo simbolo polifunzionale per stabilire la velocità del gioco, per iniziare il modo a due giocatori, per salvare e caricare giochi dal floppy disk, per cambiare mappe o ritirarvi dal gioco. (Il modo a due giocatori è descritto in una sezione separata verso la fine del manuale. Fate riferimento alla Tavola riassuntiva dei comandi per istruzioni su come salvare o caricare i giochi).

Velocità del gioco



Per stabilire la velocità del gioco cliccate sulla freccia della velocità. Più vicino al + cliccate e più la velocità sarà maggiore; se invece cliccate vicino al - la velocità sarà minore. (Se avete un computer più veloce del normale, potrà essere conveniente rallentare il gioco).

Opzioni del Box del gioco

Cliccate sul Box del gioco per accedere a queste opzioni, poi sul box corrispondente per attivare l'opzione.



Retire (Ritirata)

Vi fa ritirare dal territorio in cui vi trovate. Se siete in vantaggio vincete (vedi **Il bilancio della conquista sotto La Mappa generale**)

Replay Map (Replay della mappa)

Fa ripartire dall'inizio la conquista della mappa su cui vi trovate.

Select Map (Mappa di selezione)

Lascia l'attuale territorio e torna alla Tavola di selezione della mappa per scegliere un altro territorio da conquistare.

Multi Play (Multi-play)

Inizia il gioco a due. Vedi la sezione separata verso la fine di questo manuale.

Random Map (Mappa casuale)

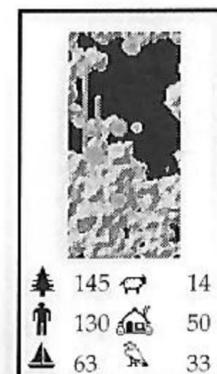
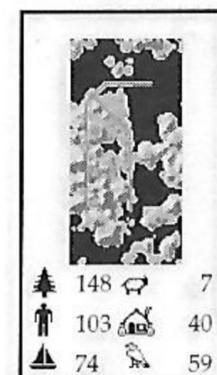
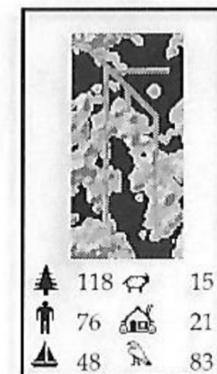
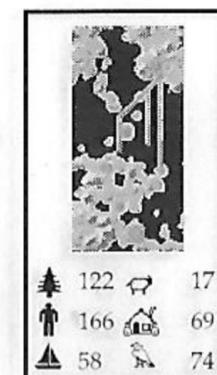
Chiama per la conquista una mappa a caso generata dal computer.

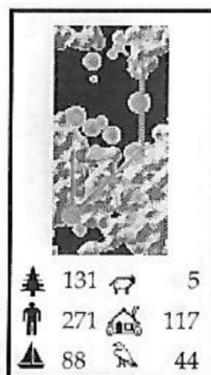
Pause (Pausa)

Interrompe il gioco; cliccate su Pausa di nuovo per farlo ripartire. Nota: la Mappa dettagliata scompare mentre il gioco è in pausa.

Send Message (Come inviare un messaggio)

Come inviare un messaggio nel modo a 2 giocatori (vedi la sezione "Come giocare in due").



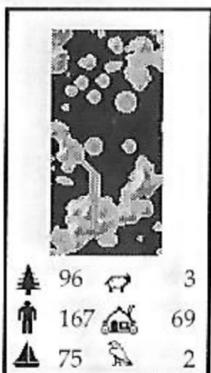


Box delle opzioni del File

Queste opzioni consentono di salvare e caricare giochi di PowerMonger. Vedi la Tavola riassuntiva dei comandi per istruzioni sul loro funzionamento.

I SIMBOLI TEMPERAMENTO

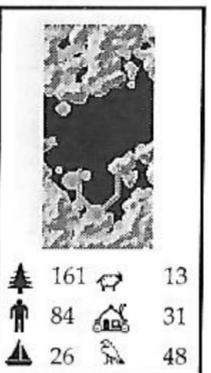
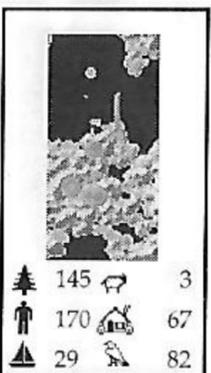
Il temperamento è il differente grado di aggressività di un capitano, dal primo capitano (voi) fino ai capitani che reclutate durante la vostra campagna di conquista. Queste icone modificano solo l'aggressività innata di un capitano; il primo capitano è sempre il più aggressivo, e l'ultimo capitano a destra è sempre il meno aggressivo. Il temperamento di un capitano non influenza solo il suo stesso comportamento, ma anche quello delle sue truppe e delle altre persone vicine. Più un capitano è aggressivo, più cibo e uomini prenderà dal villaggio conquistato, e più persone verranno uccise dalle sue truppe durante la battaglia. L'aggressività di un capitano avrà effetto anche su ciò che la popolazione di un villaggio conquistato inventerà (vedi **Le invenzioni**) e sul tipo di commercio. Notate che un primo capitano aggressivo prenderà tutto il cibo e tutti gli uomini e farà del suo meglio per uccidere chiunque quando attacca un villaggio.



Per stabilire il temperamento di un capitano cliccate sul capitano (assicurandovi che la freccia di selezione sia sulla sua testa) e poi cliccate su una delle tre icone di temperamento:

- 👤 Temperamento passivo
- 👤👤 Temperamento neutrale
- 👤👤👤 Temperamento aggressivo

Notate che un simbolo di temperamento sarà sempre evidenziato.

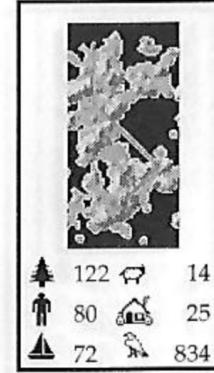
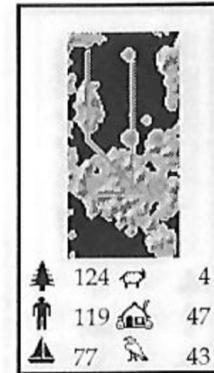
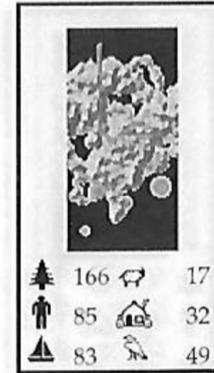
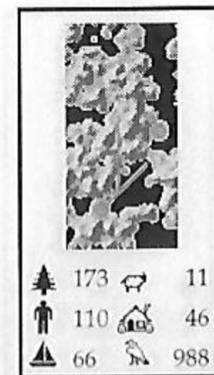


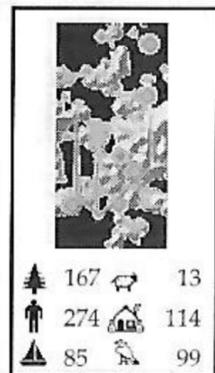
I SIMBOLI DI COMANDO

I simboli di comando rappresentano i diversi ordini che date a voi stessi, come primo capitano, ai capitani che si sono uniti a voi, ed anche indirettamente ai loro seguaci.

Per dare un comando:

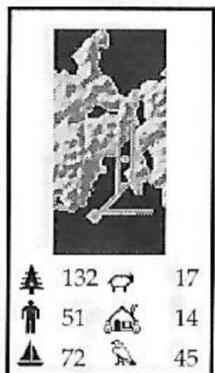
- Cliccate sul primo capitano o su un capitano subordinato con il tasto di sinistra del mouse. (Cliccate sulla figura grande sulla tavola, NON sulle immagini più piccole che appaiono sulla mappa generale o sulla mappa dettagliata). La freccia dovrebbe apparire sulla sua testa, e la sua espressione cambierà, il che significa che è pronto a dare o ricevere un comando. Se la freccia non appare, provate a cliccare di nuovo sul primo capitano.
- Cliccate sul simbolo di comando che corrisponde all'ordine che volete impartire. (L'icona di un comando sarà evidenziata in verde quando è attiva; se l'icona non si evidenzia cliccate di nuovo). Ogni comando si cancella cliccando di nuovo su esso, il che toglierà l'evidenziazione; assicuratevi che il comando non sia più evidenziato altrimenti rimarrà attivo. La maggior parte dei simboli di comando tolgono l'evidenziazione appena il comando che rappresentano viene ricevuto. Il simbolo della richiesta rimane evidenziato ed attivato finché lo cancellate, ed il simbolo del temperamento è sempre evidenziato. Qualsiasi comando può essere cancellato in qualsiasi momento cliccando una seconda volta sull'icona di quel comando. (Assicuratevi che l'evidenziazione scompaia o il comando rimarrà attivo).
- La maggior parte dei programmi vi chiedono di usare una Linea direzionale sulla Mappa generale. Una linea direzionale è una linea che va dal capitano selezionato al puntatore a video sulla mappa generale. Usate il puntatore a video per indicare la destinazione del comando. Per visualizzare un'area prima di impartire un comando cliccate con il tasto di *destra* del mouse.
- Il luogo o l'oggetto prescelto come destinazione del comando deve essere adatto per l'ordine stesso. Ad esempio, un comando di attacco deve avere come bersaglio un insediamento, una persona, bestiame, ecc., altrimenti non può essere eseguito. Se la destinazione indicata dalla linea direzionale è inadeguata, questa diventa nera ed udirete un suono lento di tamburi ad indicare che il comando non può essere eseguito. Se





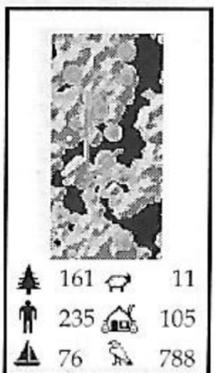
la destinazione è giusta la linea sarà rossa ed il suono di tamburi rapido. Cliccate con il tasto di sinistra del mouse per dare il comando.

5 Gli ordini possono essere impartiti anche sulla mappa dettagliata, scegliendo in questo modo bersagli più precisi. Ad esempio potete scegliere una persona, sulla mappa dettagliata, invece di un intero insediamento sulla mappa generale. Quando vedete un bersaglio adatto sulla mappa dettagliata cliccate sul simbolo del comando e poi sul bersaglio. La linea direzionale apparirà sulla Mappa generale quando il puntatore a schermo si trova su un bersaglio adeguato e l'ordine verrà eseguito.

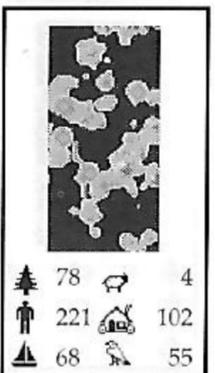


6 L'acqua può ostacolare il compimento di un ordine; ad esempio se il bersaglio è su un'isola e il capitano selezionato sulla terraferma e non ha una barca, un ordine del tipo "procacciare cibo sull'isola" non può essere eseguito da quel capitano, ed egli una volta raggiunta l'acqua non farà altro che camminare su e giù.

7 Se l'ordine impartito al primo capitano è giusto verrà eseguito immediatamente. L'icona attività apparirà accanto alla Barra di stao sulla sua testa ed egli risponderà "Yeah". Se l'ordine è impartito ad un capitano subordinato, il primo capitano glielo recapiterà tramite piccione viaggiatore, per cui il tempo che impiega a reagire potrà essere maggiore, a seconda della distanza a cui si trova dal primo capitano. Un piccolo piccione bianco svolazzante accanto alla Barra di stato sulla testa del capitano subordinato che riceve l'ordine indica che il comando è ancora per strada. Quando un'icona attività appare sulla testa del capitano subordinato ed egli risponde "Yeah" l'ordine è stato recepito. Ricordate che in ogni territorio avrete 12 piccioni viaggiatori per trasmettere gli ordini, e non potete averne di più, quindi state attenti ad impartire ordini adeguati ed avere il temperamento adatto. Ogni ordine dovrà essere necessario.



8 Alcuni comandi non operano secondo queste istruzioni generali. Trovare istruzioni specifiche sul loro funzionamento nella descrizione dei Simboli di comando data di seguito.



Simboli militari

Attacca

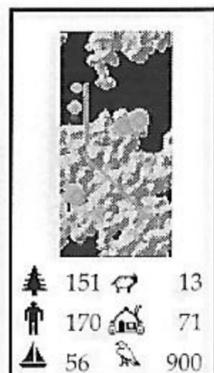
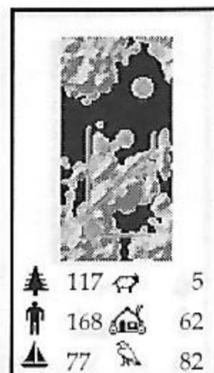
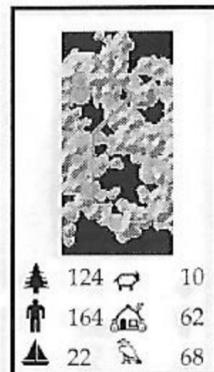
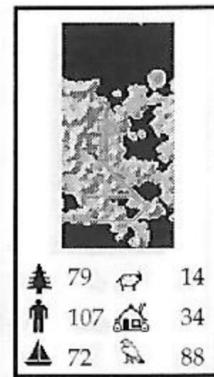
la persona, posto o cosa alla fine della linea direzionale. I bersagli possibili sono: insediamenti, fattorie, torri, individui, pecore ed alberi; cliccate con il tasto di sinistra del mouse per attaccare il bersaglio prescelto. Se attaccate una pecora e la uccidete, diventa automaticamente parte del vostro gregge. Se attaccate un albero e lo abbattete, può essere usato dai vostri seguaci per inventare archi e barche, o per lo meno impedito ai vostri nemici di usarlo per nuove invenzioni. Se attaccate un insediamento o un esercito, e vincete, le persone rimaste vive entrano a far parte dei vostri seguaci ed inoltre avrete accesso a tutte le loro provviste; osservate le anime che vanno in paradiso durante il combattimento, perchè significa che ci sono delle vittime. Ricordate che se il vostro bersaglio è mobile può essersi allontanato, trascinandosi, marciando o sgambettando, dal momento in cui l'avete inquadrato come bersaglio. Anche se individuate dove è andato, può darsi che sia più veloce di voi. Ricordate anche che il primo capitano è libero di andare in giro durante un combattimento. (Vedi **Invia un capitano** di seguito).

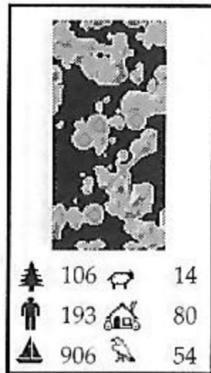
Se cliccate con il tasto di destra quando il simbolo Attacca è attivo, avete già scelto un bersaglio e la Freccia a video non è posizionata su un simbolo o oggetto, il capitano andrà in cerca del nemico più vicino e lo attaccherà mentre procede verso il bersaglio.

Perdete il combattimento quando il vostro capitano muore. Se muore un capitano subordinato scompare dallo schermo e lascia andare i rifornimenti e tutti gli articoli dell'equipaggiamento, che diventeranno entrambi visibili sullo schermo. (Anche gli uomini uccisi in combattimento perdono il loro equipaggiamento, ed anche questo sarà visualizzabile sullo schermo). In seguito si può reclutare un altro capitano per prendere il posto di quello ucciso. Se invece muore il primo capitano il gioco finisce ed appare lo schermo "Sei stato sconfitto". Cliccate con il tasto di sinistra del mouse per tornare allo schermo Opzioni di gioco.

Chiama gli uomini

da uno dei vostri insediamenti. Il numero di uomini disponibile è determinato dal tasso di aggressività del capitano attivato. Un capitano passivo radunerà pochi uomini sotto il suo stendardo, un capitano neutrale

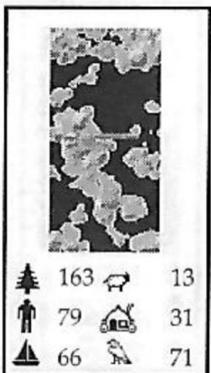




ne recluterà un po' di più, ed un capitano attivo convincerà tutti gli uomini abili disponibili.

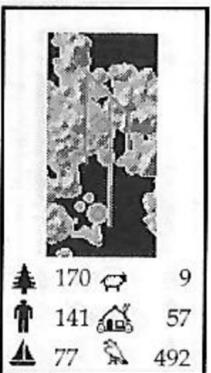
Trasferisci gli uomini

da un capitano all'altro. Il numero di uomini trasferiti dipende dal temperamento del capitano *da cui* vengono trasferiti: un temperamento passivo ne trasferirà il 25%, uno neutrale il 50% ed uno aggressivo il 100%. Cliccate con il tasto di *sinistra* del mouse sul capitano da cui vanno trasferiti, cliccate sull'icona, e poi sul capitano *a cui* vanno trasferiti gli uomini.



Spia

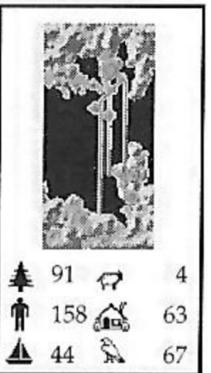
è un comando che si può essere eseguito *solo* da un capitano subordinato; il primo capitano non può essere mandato a spiare. Per entrare in questo intrigo selezionate il capitano cui volete affidare l'incarico, poi cliccate sul simbolo spia. Ora cliccate sull'accampamento neutrale o nemico che volete spiare. Egli vi si recherà, e se viene accettato nella comunità la popolazione di quell'accampamento sulla mappa generale apparirà a macchie del colore corrispondente (rosso o blu per i nemici, giallo per i neutrali). Se egli viene reclutato in un esercito nemico appariranno sulla mappa generale macchie del colore corrispondente ad indicare la posizione dei soldati in quell'esercito.



Simboli di movimento

Invia un capitano

ovunque volete. Selezionate il capitano che volete inviare, poi una destinazione sulla mappa generale usando la linea direzionale e cliccate sul tasto di *sinistra* del mouse, oppure sulla posizione nella mappa dettagliata. Notate che potete usare l' "invia capitano" per richiamare un capitano da un esercito durante una battaglia, senza interromperla, cliccando sul simbolo di "invia il capitano" e mandandolo a breve distanza sulla mappa; tuttavia il capitano potrebbe essere risucchiato di nuovo nella battaglia. Se invece cliccate verso una direzione più distante il capitano non tornerà nella battaglia, ma i suoi uomini lo seguiranno e la battaglia sarà interrotta.



Vai a casa

rimanda il capitano e tutto il suo esercito a casa del capitano. Questo comando serve a svicolare via da una battaglia persa mantenendo intatto l'esercito.

Rompi le righe

è simile a vai a casa ma rimanda solo una parte dell'esercito mentre il capitano rimarrà con quella parte delle sue truppe che restano sul campo. Se il capitano ha un temperamento passivo se ne andranno il 25% delle sue truppe, se neutrale il 50% troverà che l'ingaggio è finito, e se aggressivo il 75% tornerà alla vita da civile. I peggio armati, o non armati, e quelli senza barche partiranno per primi, mentre i soldati più utili rimarranno nell'esercito.

Simboli di cibo

Prendi il cibo

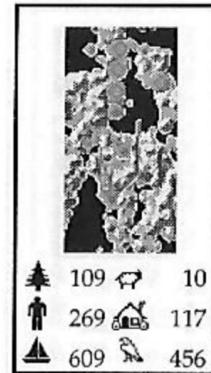
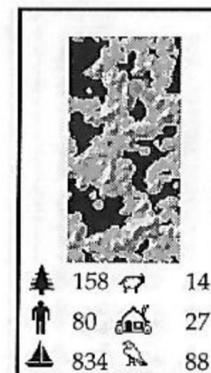
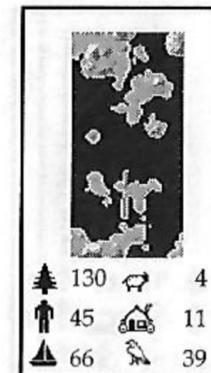
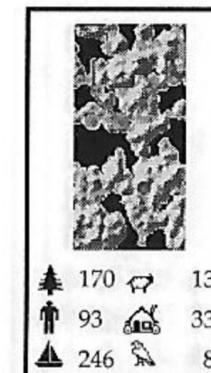
in un insediamento amico o in un deposito segreto (vedi il simbolo **Lascia il cibo** di seguito). La quantità di cibo procurata dipende ancora dal temperamento del capitano coinvolto; se il suo atteggiamento è passivo procurerà poco cibo, se è neutrale di più, e se è aggressivo prenderà tutto il cibo che trova. Quindi più burbero diventa, più cibo arraffa.

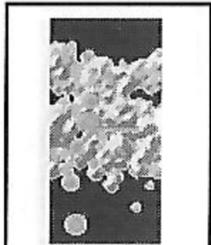
Lascia il cibo

farà lasciare al primo capitano parte delle provviste. La quantità di cibo lasciata dipende dal temperamento: il 25% se ha un temperamento passivo, il 50% se neutrale ed il 100% se aggressivo. Il capitano lascia il cibo ovunque si trovi senza bisogno di usare la linea direzionale. Il cibo apparirà sulla mappa dettagliata come un sacchetto di grano. Animali, eserciti nemici o passanti non lo prenderanno perché è nascosto per tutti tranne che per voi ed i vostri seguaci. Ma se il cibo viene lasciato in un insediamento, verrà aggiunto alle riserve di esso. Nota: non lasciate il cibo in mare! Non potrete più recuperarlo e vi sentirete malissimo.

Fornisci il cibo

ovunque ci sia un oggetto. Il capitano selezionato cerca un insediamento vicino amico, vi si reca, lascia il cibo (in quantità che dipende dal suo temperamento, come descritto in precedenza per il comando Prendi il cibo), va' al posto amico che ha del cibo più vicino e ne prende dell'altro (di nuovo,





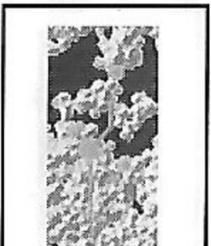
🌲	157	👤	12
👤	186	🏠	86
⚓	65	👤	55

la quantità che prende dipende dal temperamento), e torna al posto che deve essere rifornito per lasciare dell'altro cibo. Continuerà a fare ciò finché non riceve un ordine differente.

Simboli invenzioni

Inventa

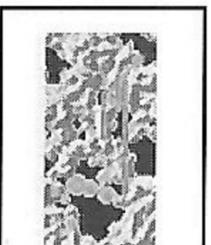
qualcosa di nuovo e di meraviglioso nel laboratorio. I laboratori si trovano negli insediamenti, ma si possono vedere sulla mappa generale nel modo oggetti come macchie gialle. Quel che si può inventare in un determinato villaggio dipende dai materiali grezzi disponibili, dall'occupazione dei nativi e dal temperamento del capitano coinvolto. Vedi la sezione "Le invenzioni" per maggiori dettagli.



🌲	146	👤	16
👤	126	🏠	48
⚓	55	👤	82

Equipaggiati con le invenzioni

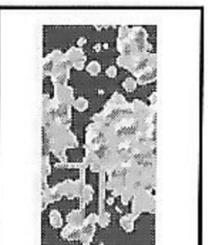
vi equipaggia con le invenzioni che avete ordinato o gli oggetti distrattamente lasciati dai loro possessori. Per farlo cliccate sul simbolo "Equipaggiati con le invenzioni" e poi sull'accampamento dove l'invenzione è stata creata; per equipaggiarvi con oggetti trovati cliccate sugli oggetti stessi. Gli oggetti trovati e le invenzioni sono sempre gli stessi, cioè barche, spade, archi ecc.



🌲	158	👤	7
👤	130	🏠	49
⚓	62	👤	52

Lascia le invenzioni

lascia tutte le cose in sovrannumero. Il temperamento del capitano determina la quantità di oggetti lasciata: il 25% se è passivo, il 50% se è neutrale ed il 100% se è aggressivo. Le risorse in eccedenza vi vengono mostrate come ciò che il capitano sta trasportando quando cliccate sulle sue medaglie, e possono essere armi o vasellame che non fanno parte dell'equipaggiamento, ma mai armi o barche che fanno parte dell'equipaggiamento. Questi ultimi possono essere raccolti in seguito dal capitano che li ha lasciati, o da un altro capitano, usando il comando "Equipaggiati con le invenzioni" (purché non li lasciate cadere in mare, nel qual caso saranno persi per sempre). Non verranno raccolti da passanti o da nemici, ma se li lasciate in un insediamento verranno aggiunti alle riserve di quell'insediamento.



🌲	144	👤	4
👤	106	🏠	39
⚓	44	👤	902

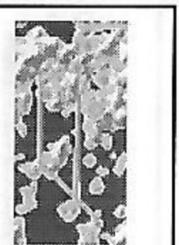
Simboli misti

Commercia

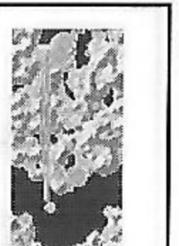
i beni (armi, vasellame ecc.) e li scambia con cibo in un insediamento. Ogni articolo ha un valore di "cibo" stabilito che rimane costante in ogni villaggio. Il loro commercio vi darà articoli in cambio di cibo. Il temperamento del capitano determina per che cosa commercerà e di quali articoli andrà alla ricerca per primi. Un capitano aggressivo cercherà un cannone prima di uno passivo, mentre un capitano neutrale farà una via di mezzo; un capitano passivo commercerà per ottenere un aratro (ad esempio) prima di cercare un cannone, mentre un capitano neutrale preferirà una barca ad un cannone. Notate che le armi che il vostro esercito usa o trasporta non possono essere scambiate.

Alleanza

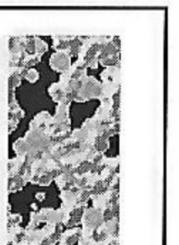
con un'altra tribù. Ciò implica il pagamento di un tributo dalle vostre riserve in eccesso (similmente al commercio di cui sopra). Una volta stabilita un'alleanza avrete accesso agli insediamenti della tribù ed alle loro provviste, e similmente loro alle vostre. Un'alleanza si rompe se viene intrapresa un'azione violenta contro l'alleato. E se un'offerta di alleanza viene rifiutata perdetevi il tributo offerto e potete essere soggetti ad un attacco.



🌲	152	👤	3
👤	180	🏠	73
⚓	44	👤	688



🌲	140	👤	7
👤	137	🏠	59
⚓	3	👤	79



🌲	156	👤	4
👤	235	🏠	103
⚓	55	👤	698



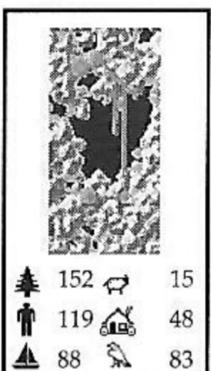
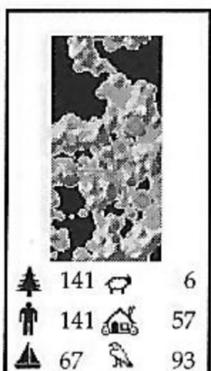
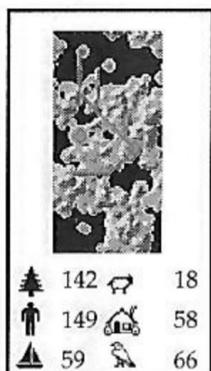
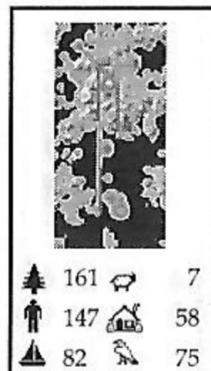
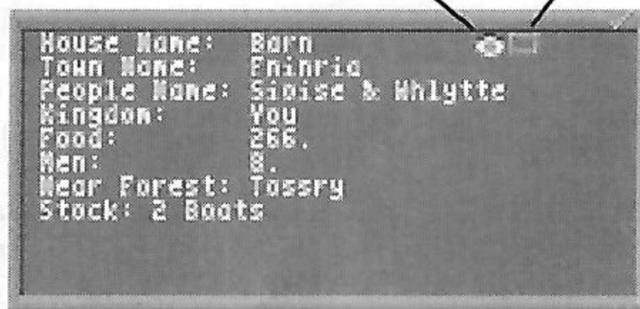
🌲	143	👤	14
👤	129	🏠	45
⚓	93	👤	67

I SIMBOLI DI RICHIESTA

Icona con occhio

Icona con rettangolo

Icona con segnale



Richiesta

dà informazioni su qualsiasi oggetto, animato o inanimato, che si trovi sulla mappa dettagliata, cliccando su di esso con il tasto di sinistra del mouse. Si possono avere da 1 a 4 finestre di informazioni alla volta. Quando cliccate su un oggetto otterrete informazioni su *ogni* cosa che si trova in quel riquadro; ad esempio, cliccando su una casa con due persone dentro otterrete tre finestre. Tutte queste finestre verranno sovrapposte l'una sull'altra. Per separarle e renderle leggibili posizionate il puntatore a video sulla barra superiore di una finestra di richiesta, tenete premuto il tasto di sinistra del mouse e trascinate la finestra in un'altra parte dello schermo. Ripetete questo processo finché non saranno tutte separate. Cliccate sul Simbolo di richiesta, con il tasto di *destra* del mouse per far scomparire *tutte* le finestre di richiesta dallo schermo.

Ci sono tre piccole icone che appaiono nelle finestre di richiesta: alcune le hanno tutte e tre, altre ne contengono solo una o due, ma le icone funzionano sempre allo stesso modo in tutte le finestre. Cliccate il tasto di sinistra del mouse sull'Icona con un segnetto nell'angolo in alto a destra di tutte le finestre di richiesta per cancellarle. Cliccate con il tasto di sinistra del mouse sull'Icona rettangolo per aggiornare le informazioni nella finestra di richiesta; è un'icona cui vale la pena di ricorrere spesso se avete una finestra di richiesta aperta durante la battaglia. E cliccate con il tasto di sinistra del mouse sull'Icona dell'occhio per centrare la Mappa dettagliata sul soggetto della finestra di richiesta.

Oggetti differenti danno informazioni differenti quando sono bersaglio di una richiesta.

Edifici/ insediamenti

Tipo di costruzione; nome dell'accampamento; nome dei due abitanti dell'edificio (non ce ne sono mai più di due, marito e moglie): a quale regnante appartiene l'insediamento, Harold II, Jayne III, o Jos XVII; la foresta più vicina; quanto cibo c'è in tutto l'accampamento; quante persone ci sono nell'accampamento; quanto bestiame c'è nell'accampamento (se c'è).

Persone

Il loro nome, gli insediamenti dove vivono, la loro salute, gli edifici dove vivono, il nome del loro coniuge, quanto lavorano, le loro professioni, con quali articoli sono equipaggiati, di chi sono al seguito e la loro età.

Pecore

Quelle cose pelose che belano incessantemente. Molto buone da mangiare.

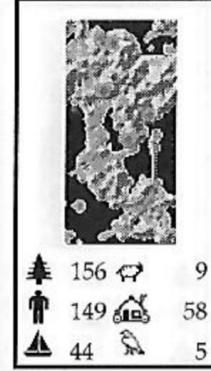
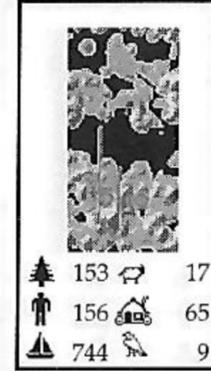
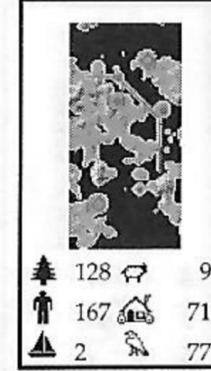
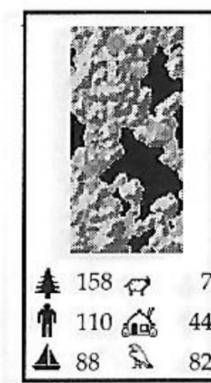
Alberi

In che foresta si trovano, che tipo di alberi sono, se vi sono uccelli tra i loro rami, e la stagione.

Uccelli

Se sono piccioni viaggiatori e dove vanno. (Cercate di vedere gli uccelli che trasportano fagottini di gioia).

Il Simbolo di richiesta rimarrà evidenziato e attivo finché non lo cancellate, o cliccate su un altro simbolo.



I CAPITANI

Il primo capitano ne incontrerà altri lungo la via; può reclutarli o conquistando gli insediamenti che dominano o stabilendo un'alleanza. Una volta reclutati appariranno al fianco del primo capitano e saranno al suo comando. Quando un capitano muore scompare dallo schermo.

Barre di stato

Tre barre appaiono sulla testa di ogni capitano al vostro comando, mostrando il cibo, gli uomini e la forza che ha. La linea blu in alto indica il cibo, quella rossa in mezzo gli uomini e quella verde in basso la salute. Tenete d'occhio la linea della salute, perché quando termina il capitano è finito, e quando finisce il primo capitano è così anche per il gioco.

La freccia arancione

Questa freccia va su e giù sulla testa del capitano selezionato. Cliccate su un capitano, per selezionarlo.

Le medaglie

Cliccate sulle medaglie appuntate sul petto del capitano per avere informazioni su di lui anche se non è quello selezionato in quel momento. Cliccando sulle medaglie saprete il suo nome, il suo lavoro attuale, il suo livello di aggressività, il livello di fedeltà, la forza, la velocità, il cibo che ha a disposizione, gli uomini e il bestiame (se ce l'ha). Questo box di informazioni funziona esattamente come il Box di richiesta. (Vedi Simbolo di richiesta).

Forza

La forza è la misura di quante persone in buona salute vi sono nel mondo di PowerMonger. Per i capitani la forza viene mostrata in due modi. Innanzitutto con la linea verde delle Barre di stato, poi nel seguente modo, da più forte a più debole, quando cliccate sulle medaglie del capitano. In forma, Bene, Debole, Molto debole, Malaticcio, Molto malato, Morto.

Il livello normale di forza di un capitano è In forma. Le ferite riportate in combattimento sono l'unica cosa che riducono la sua forza. Se questa scende al di sotto di In forma, può eventualmente guarire in campo. Se la sua forza

scende fino alla morte, la sua permanenza sul pianeta è finita (a meno che non facciate un Replay della mappa o iniziate una Nuova conquista).

Ancora sul temperamento

L'aggressività innata di un capitano viene indicata dalla sua posizione a tavola. I capitani a sinistra sono meno aggressivi di quelli di destra, ma il temperamento di qualsiasi capitano può essere modificato usando l'icona relativa.

Le azioni di un capitano, ed anche delle sue truppe, non sono sempre prevedibile quando il suo temperamento è nel modo estremamente aggressivo o passivo. Se un capitano è accampato vicino ad una battaglia, anche se è una battaglia che non lo riguarda, può unirsi alla lotta se è in uno stato d'animo molto aggressivo, o può scappare via se è passivo. Un capitano aggressivo può uccidere qualcuno che gli ha semplicemente attraversato la strada mentre viaggia di luogo in luogo. Ovviamente ognuna di queste azioni può essere evitata modificando il temperamento del capitano. Ma potrebbe essere troppo tardi, a meno che non siate sempre vigili ed attenti.

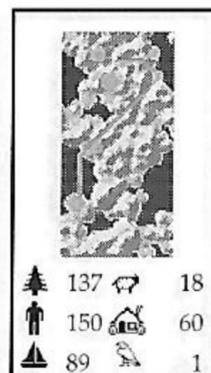
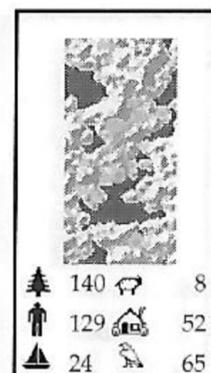
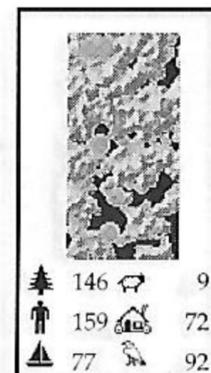
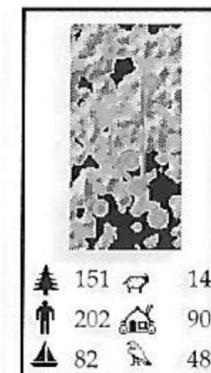
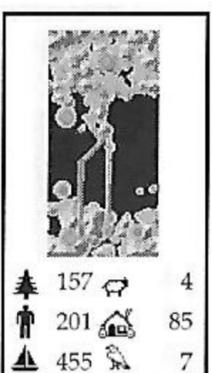
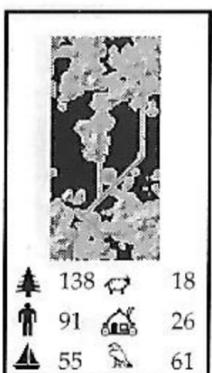
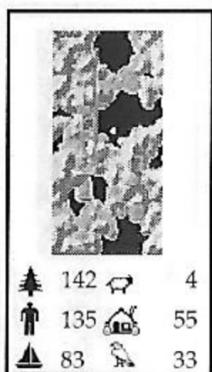
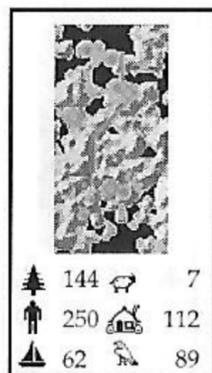
Le invenzioni

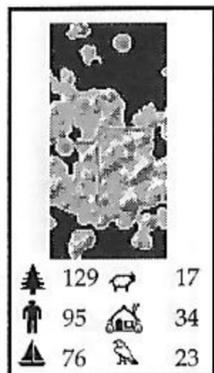
Non troverete semplicemente tutto ciò che vi occorre per terra o negli insediamenti che conquistate; a volte è meglio usare la testa invece della spada, ed è così che avvengono le invenzioni.

Il comando "Inventa" dice ad un capitano di far inventare qualcosa ai suoi uomini o ai cittadini di un insediamento amico. Si può inventare solo in una città dove c'è un laboratorio; come dicevamo prima questi ultimi appaiono come macchie gialle negli insediamenti sulla mappa dettagliata nel modo oggetti. Ciò che l'insediamento produce dipende da quattro fattori: il temperamento del capitano che porta l'ordine, il luogo dove inventano, le risorse disponibili, la presenza di un mercante e le occupazioni di certi abitanti del luogo.

Un temperamento aggressivo produce generalmente armi pesanti come ad esempio cannoni e lance. Un temperamento neutrale produce armi leggere come archi o spade. Un temperamento passivo produce difese o articoli come barche e aratri. La scelta di cosa inventare dipende ovviamente dai materiali grezzi e dal temperamento.

Il risultato di uno stimolo ad inventare dipende anche dalla posizione. Ad esempio vicino ad una foresta o in una pianura vicina ad un corso d'acqua si





inventeranno barche. In una città o in un altopiano lontano dalla foresta si produrranno spade e cannoni.

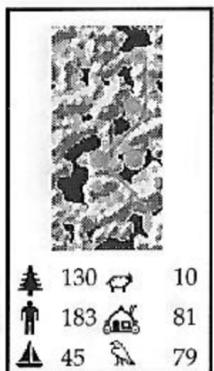
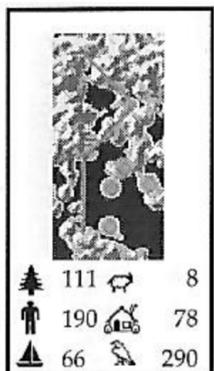
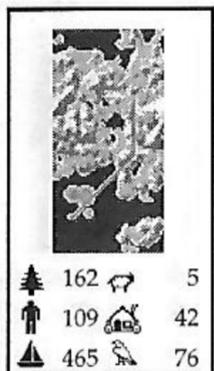
Le risorse necessarie sono legno e acciaio. Le foreste sono il luogo più adatto per trovare del legno: per questo si chiamano foreste! Ma badate alle persone fracassone: possono radere al suolo una foresta, e ci vorrà un sacco di tempo per farla ricrescere. Quindi se lasciate attivo il comando "Inventa" non perdetevi d'occhio le persone nel bosco. Con il legno si fanno lance, archi, aratri, catapulte e, se vicino all'acqua, barche.

L'acciaio è più difficile da trovare. Dovete scavare una miniera per estrarre il materiale grezzo e poi forgiare l'acciaio; inoltre di solito le miniere si trovano alle grandi altitudini. E' necessario un sacco di tempo per scavare una miniera, per cui ogni insediamento che ne ha una rappresenta un bersaglio allettante. Si riconosce facilmente dall'aver una torre. Se mentre inventate non vi sono risorse intorno a dove vi trovate, produrrete vasellame di terracotta con il fango. Il vasellame è utile per il commercio e va scambiato con cibo. Non serve a niente in battaglia, ma per lo meno avrete qualcosa dove raccogliere il sangue se vi fanno a pezzi!

Nota: Quando le persone di un insediamento stanno inventando non possono procurare cibo o altre provviste. Ma se il cibo finisce smetteranno gradatamente di inventare ed inizieranno a produrre cibo; ciò significa che possono continuare ad inventare se c'è qualcun'altro che produce il cibo.

La tabella di seguito mostra il temperamento necessario per inventare certi oggetti e le condizioni richieste.

Oggetto	Temperamento
Catapulta	Temperamento aggressivo e un mercante nell'insediamento.
Cannone	Temperamento aggressivo e un mercante nell'insediamento.
Spada	Vicino ad una miniera e nessun mercante nell'insediamento.
Lance	Temperamento neutrale
Archi	Temperamento aggressivo
Barche	Temperamento passivo ed un pescatore presente
Aratri	Temperamento passivo
Vasellame	Può essere fatto in qualsiasi momento



Equipaggiati con le invenzioni

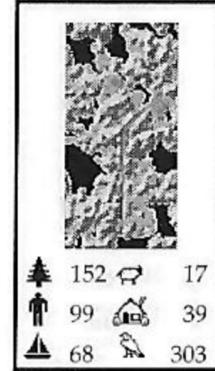
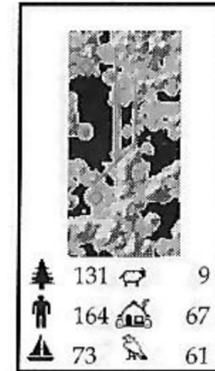
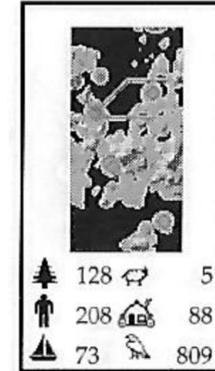
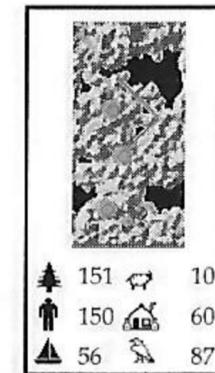
Non appena inventato qualcosa vi verrà voglia di raccogliarlo ed usarlo. Oppure potrete farlo prendere da un capitano leale ed i suoi uomini. In entrambi i casi usate il comando "Equipaggiati con le invenzioni" e modificate adeguatamente il temperamento del capitano, poi raccogliete le vostre invenzioni cliccando sull'edificio nell'insediamento dove l'invenzione è stata prodotta.

Potete anche equipaggiarvi con le invenzioni che trovate. Spesso dopo una battaglia rimangono delle armi sul campo. Potete usarle proprio come quelle prodotte nel laboratorio, cliccando sul simbolo "Equipaggiati con le invenzioni" e poi sulle armi. Potete sfruttare anche le barche che trovate o che appartengono al vostro insediamento. Ma dato che le barche servono alla popolazione per pescare, e che esse vivono di pesca, se le portate via la loro produzione di cibo cesserà.

Se l'invenzione è un'arma manuale, le truppe che ancora non le hanno saranno equipaggiate per prime. Il capitano viene equipaggiato prima di tutti, poi i seguaci originari del primo capitano e poi le truppe.

Se le truppe possono scegliere l'arma dal loro equipaggiamento, sceglieranno nel seguente ordine: arco, poi spada, poi lancia. Nell'accampamento gli uomini armati con armi diverse siederanno in cerchi concentrici attorno al capitano ed al fuoco.

Tutto ciò che un capitano trasporta oltre alle armi ed alle barche viene considerato in eccesso ed usato per il commercio o per stabilire alleanze. Più cose in eccesso ha un capitano, più lento viaggerà, quindi state attenti a non sovraccaricarlo. (L'unico articolo eccedente che non lo rallenta è il vasellame).



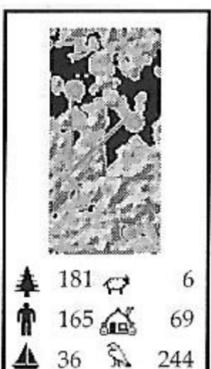
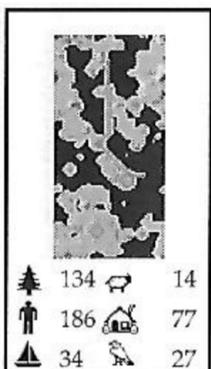
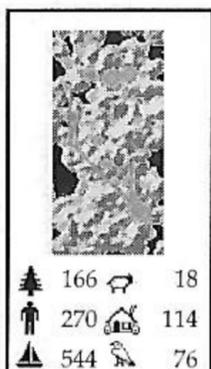
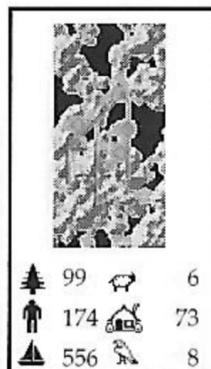
GIOCO A DUE GIOCATORI

Ci sono due modi per giocare contro un avversario in carne ed ossa: usando un modem per collegarsi ad un giocatore che usa un computer remoto, oppure utilizzando un cavo di tipo null modem per collegare le porte seriali di due computer (questo è il "Datalink mode" ovvero il modo collegamento in trasmissione dati).

Per giocare nel modo a due giocatori, entrambi i giocatori devono possedere copie originali di PowerMonger.

Come collegarvi in Datalink mode

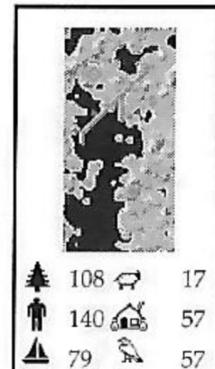
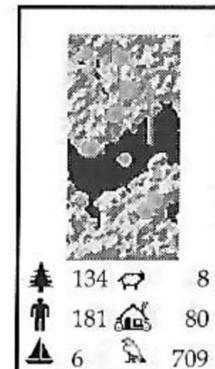
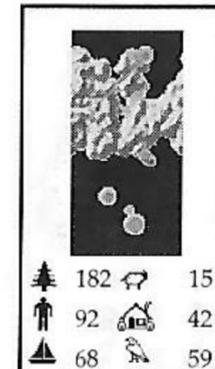
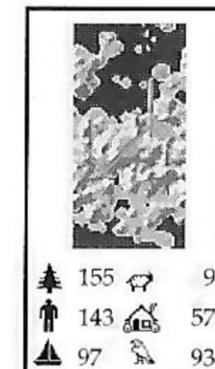
- 1 Procuratevi un cavo di tipo null modem. Lo troverete presso il vostro rivenditore di computer.
- 2 Disinserite entrambi i computer dalla rete d'alimentazione.
- 3 Collegate il cavo tra le porte seriali dei due computer.
- 4 Collegate i due computer alla rete d'alimentazione.
- 5 Lanciate il gioco in entrambi i computer e iniziate il gioco come preferite (cioè con *Inizia una nuova conquista*, *Continua la conquista*, *Gioca su una terra a caso* o *Carica dati dal disco*). Se scegliete *Carica dati dal disco* assicuratevi che entrambi i giocatori abbiano una copia degli stessi dati su disco.
- 6 Quando appare la schermata principale del gioco, cliccate sull'icona per l'Approntamento del Gioco, quindi cliccate sul tasto GAME e poi sul MULTI PLAY per far apparire la finestra Multiplayer Login.
- 7 Quindi scegliete i colori della tribù da attribuire a ciascun giocatore, (vedi: *Come iniziare il gioco a due giocatori*, di seguito.)
- 8 Scegliete una baud rate cliccando nel box accanto ad una delle 6 possibilità: 300, 1200, 2400, 4800, 9600 o 19200. Il box su cui avete cliccato diventerà verde. La baud rate deve essere la stessa per entrambi i computer.
- 9 Passate a *Come iniziare il gioco a due giocatori*.

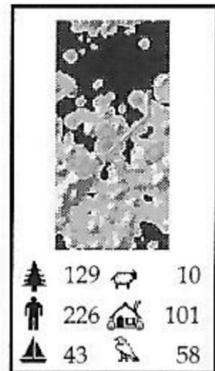


Come collegare i Modem nel Voice Mode (Comunicazione in fonìa)

Questo è il modo di collegarvi se sia voi che il vostro avversario potete inserire i telefoni nel vostro modem.

- 1 Disinserite entrambi i computer dalla rete d'alimentazione
- 2 Inserite il cavo seriale del modem nel computer. Collegate quindi il modem alla linea telefonica; il vostro telefono deve essere collegato al modem.
- 3 Ricollegate i computer alla rete di alimentazione.
- 4 Telefonate al vostro amico e lanciate il gioco in entrambi i computer. Ognuno dei giocatori inizia ora il gioco nel modo che preferisce (*Inizia una nuova conquista*, *Continua la conquista*, *Gioca su una terra a caso* o *Carica i dati dal disco*). Se scegliete *Carica i dati dal disco*, assicuratevi prima che entrambi i giocatori abbiano gli stessi dati su disco.
- 5 Quando appare la schermata principale del gioco, cliccate sul pulsante Game e poi su quello Multi Play per far apparire la finestra Multi Player Login.
- 6 Decidete quindi i colori della tribù per cui giocherete. Vedi: *Come iniziare il gioco a due giocatori* di seguito.
- 7 Scegliete una baud rate cliccando nel box accanto ad una delle sei possibilità: 300, 1200, 2400, 4800, 9600 o 19200. Il box che scegliete diventerà verde. La baud rate deve essere la stessa per entrambi i modem. Con modem identici usate la baud rate più veloce possibile. Con modem differenti determinate dapprima il valore più alto per entrambi; poi scegliete il valore più basso dei due. Le velocità di trasmissione normali sono 300, 1200 e 2400. Consultate il manuale del vostro modem per avere dettagli sulle velocità di trasmissione in baud.
- 8 Stabilite un collegamento per la trasmissione dati tra i due computer (se siete nel modo di conversazione telefonica) cliccando sul box di input del testo nel Modem Message che vedete sopra la Baud Rate definita Modem Message.
- 9 Un giocatore deve ora digitare ATD e premere Return. L'altro giocatore deve digitare ATA nel suo Box Modem Message e premere Return. In





questo modo il modem invierà una portante. (La portante è un suono dal tono acuto che escluderà le vostre voci). Quando la spia luminosa CD si accende del modem (se è presente), significa che il collegamento è stabilito; i due giocatori devono attendere un paio di secondi e quindi riporre i ricevitori. Passate ora alla sezione "Come iniziare il Gioco a due Giocatori".

Come collegarsi in Non-Voice Modem Mode (comunicazione non in fonìa)

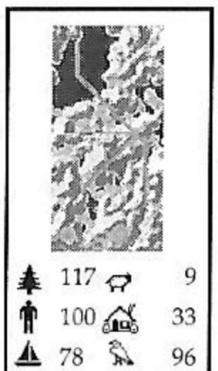
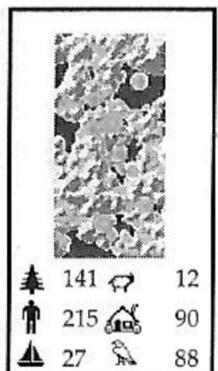
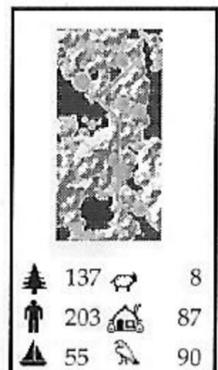
Se voi od il vostro avversario non potete inserire il telefono nel modem, dovreste in questo caso digitare il comando per comporre il numero telefonico oppure il comando di risposta, usando il box Modem Message. Per ulteriori dettagli sui comandi da utilizzare, consultate il manuale del vostro modem. Normalmente, uno dei giocatori deve predisporre il suo modem alla risposta automatica, cliccando sulla sua casella Modem Message e digitando ATSO=1, e quindi premendo Return. L'altro giocatore eseguirà dunque la chiamata premendo il pulsante del mouse sulla sua casella Modem Message e digitando ATD[numero di telefono] o ATDP[numero di telefono] per comporre il numero mediante impulsi. Quando la spia luminosa CD del modem (se presente) si accende, significa che i due modem sono entrati in collegamento.

Come iniziare il Gioco a due Giocatori

Dovete dapprima decidere che colore avrà la tribù di ogni giocatore. Cliccate in uno dei box accanto ai quattro colori (bianco, blu, rosso o giallo) nella sezione "You are" ("Tu sei") e una luce verde apparirà accanto al colore selezionato. Potete impersonare solo una parte, quindi se cambiate idea cliccate su un altro colore e si accenderà un'altra luce verde, mentre la prima si spegnerà. Tutti i giocatori inizieranno sul paesaggio che sta usando il giocatore con il colore che ha la priorità. Le priorità sono nell'ordine: bianco, blu, rosso ed infine giallo.

Come utilizzare un Gioco Salvato in Precedenza

Se volete giocare con un gioco salvato in precedenza, entrambi i giocatori dovranno iniziare da capo il territorio su cui si svolgeva il gioco salvato e non partire dalla posizione in cui il gioco era stato salvato. (E' lo stesso effetto che si ha caricando un gioco e poi premendo il tasto di Replay della mappa). Un gioco salvato verrà usato essenzialmente per giocare su uno specifico mondo a caso o per avere accesso a territori successivi nella via della



conquista. Il gioco salvato deve essere caricato solo dal giocatore con la priorità più alta. Inserite il disco contenente il gioco salvato che volete usare nel drive di boot, cliccate sul simbolo opzione e poi su FILE. Successivamente selezionate il gioco che volete caricare (contrassegnato da lettere da A ad H) e cliccate su LOAD.

Collegamento

Per effettuare il collegamento, entrambi i giocatori devono cliccare sul pulsante Connect su entrambi i computer. Apparirà una finestra intitolata "Trying for Connect, Looking for Player" ("Prova la connessione, cerca i giocatori") e la sezione "Try number" ("Prova il numero") della finestra conterà per indicare che il computer sta tentando di collegarsi. Quando le macchine sono collegate i numeri si bloccheranno per un secondo e una finestra dal titolo "Invia le informazioni di gioco" sostituirà la prima e la sezione "Prova il numero" indica che il trasferimento dei dati sta procedendo in modo corretto. Dopo che le informazioni sono state inviate la finestra scompare ed il gioco può avere inizio. Potete interrompere la sequenza di connessione in qualsiasi momento cliccando su Cancel.

Caratteristiche disattivate

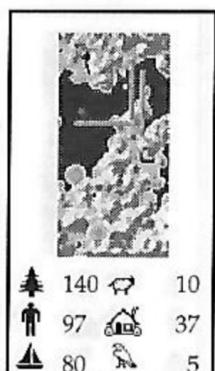
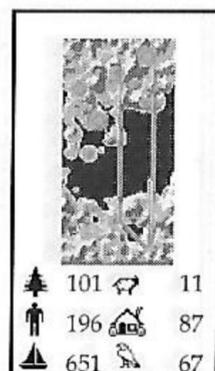
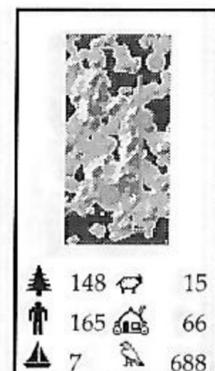
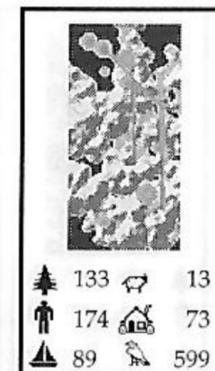
Nel gioco a due giocatori vengono disattivate due caratteristiche dopo che siete collegati: il Caricamento del gioco, ed il Salvataggio del gioco.

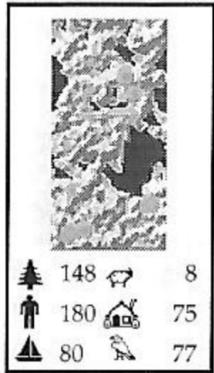
Avversari del computer

Se volete una sfida più avvincente potete attivare le tribù comandate dal computer. Per farlo portate in primo piano la finestra Multi Player e selezionate uno o due avversari comandati dal computer cliccando su uno o due dei box non utilizzati (da un giocatore umano) accanto ad ognuno dei quattro colori sotto la sezione "Computer is" ("Il computer è"). I giocatori del computer non possono giocare accanto ad un giocatore umano, quindi se avete scelto di giocare con la tribù bianca ed il vostro amico con i blu, potete avere come tribù controllate da computer solo le rosse e/o le gialle. Inoltre deve esserci una tribù del colore desiderato sulla mappa perché il computer ne assuma il controllo. Se la tribù non c'è il comando sarà ignorato.

Scambio dei Ruoli

Non potete scambiarvi i ruoli durante il gioco.





Pausa

Cliccando su Pausa (nella sezione GAME del simbolo opzione) i giochi di entrambi i giocatori si metteranno in pausa. Ciò potrà talvolta infastidire il vostro avversario che vedrà fermarsi il gioco, quindi tenetene conto.

Come comunicare con il vostro Avversario

In qualsiasi momento durante il gioco potrete inviare un messaggio al vostro avversario cliccando sul simbolo opzione, poi sul box Game, poi su Message. Verrà visualizzato un riquadro di selezione "Send a message" ("Invia un messaggio"). Digitate il vostro messaggio, fino ad un massimo di 120 caratteri, e premete Return per chiudere la finestra. Se trovate che la tastiera non risponde mentre digitate il messaggio, mettete prima in pausa il gioco.

Potrete parlare al vostro avversario anche dopo l'inizio del gioco. Cliccate sul simbolo opzione, poi su Game poi su Multi Play. Apparirà il riquadro di selezione Multiplayer Login su entrambi i computer.

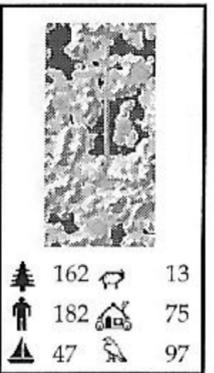
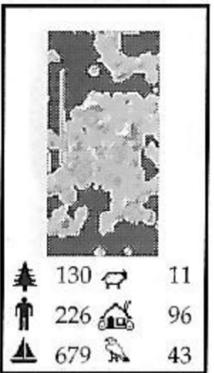
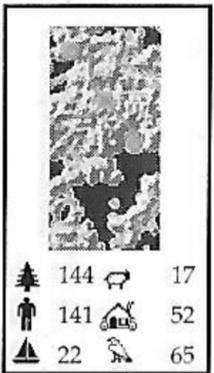
Nota: prima di farlo, vi suggeriamo di avvertire l'altro giocatore inviandogli il messaggio "+++ATH". Entrambi i giocatori devono ora predisporre i loro modem nel modo di comando digitando +++ nel box Modem Message e poi premendo Return. Sollevate ora la cornetta, digitate entrambi ATH nel box Modem Message e premete Return.

In questo modo la portante del modem viene esclusa, e pertanto se avete un telefono collegato al modem, potete parlare liberamente col vostro avversario. (Nota: Se, a questo punto, l'avversario non ha sollevato il ricevitore, il collegamento telefonico non potrà effettuarsi.)

Per ristabilire il collegamento dopo aver evidenziato questa finestra, un giocatore deve per primo digitare ATD, e l'altro ATA nelle rispettive caselle Modem Message. Adesso entrambi i giocatori devono premere su Cancel per continuare. Nota: se premete Connect il gioco inizierà da capo.

Fine del Gioco

Se qualcuno dei giocatori lascia il gioco (ad esempio usando *Ritirati*, *Replay della mappa*, *Mappa di selezione*, *Mappa casuale* o vincendo) vedrete apparire l'immagine Gioco vinto o Gioco perso a seconda del risultato che avete ottenuto. A questo punto la comunicazione si interromperà automaticamente. Se il vostro amico è stato eliminato da un giocatore azionato dal computer,



potete continuare a giocare da solo. Per iniziare un altro gioco entrambi i giocatori devono iniziare da capo la sequenza di avvio.

Possibili Problemi di Comunicazione

Se state giocando nel Modem Mode e ricevete il messaggio "You are both <colour>" ("Siete entrambi <colore>") anche dopo che avete provato a selezionare diverse opzioni, ciò significa che il vostro modem non ha stabilito il collegamento con il modem remoto e sta semplicemente ripetendo al computer le selezioni da voi eseguite. Potete interrompere la ripetizione digitando ATE0 nella casella Modem Message. Per risolvere il problema, dovrete ricomporre il numero del vostro avversario.

Durante la comunicazione, il programma controlla i dati per vedere se sono stati alterati. Se lo sono, il computer li trasmetterà nuovamente, finché non vengono ricevuti. Ciò può provocare una pausa momentanea nel gioco. Se il gioco si ferma per più di 10 secondi senza nessun motivo apparente, entrambi i giocatori devono premere Shift ESC per uscire e continuare i giochi indipendentemente.

Se cade la linea significa che ci sono seri problemi di comunicazione o che il vostro avversario ha interrotto il gioco interrompendo la comunicazione, ed il gioco può bloccarsi. Premete Shift ESC per uscire dal modo a due giocatori e consentire ad entrambi di continuare il gioco indipendentemente.

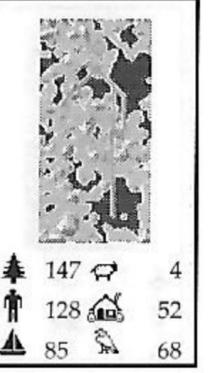
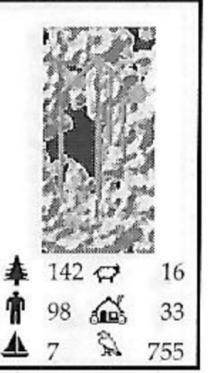
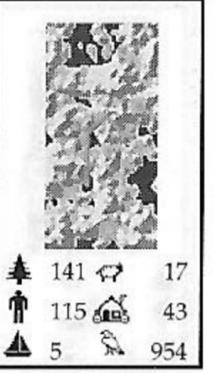
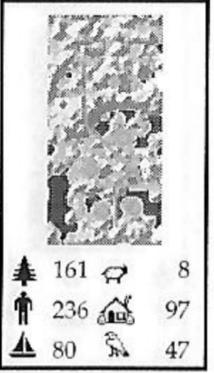
Messaggi nel Modo di Gioco a due Giocatori

"Message from opponent" ("Messaggio dall'avversario")

Il vostro avversario digiterà il messaggio e voi lo vedrete nella vostra finestra. Quando il messaggio è terminato cliccate sull'icona con un segnetto in alto a destra sulla finestra per chiuderla.

"Error try again" ("Errore, prova di nuovo")

Il computer non riesce a stabilire la comunicazione. Cliccate su Cancel per provare di nuovo.



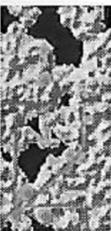
RIASSUNTO DEI SIMBOLI



🌲	156	👤	14
👤	93	🏠	29
🚢	86	👉	95



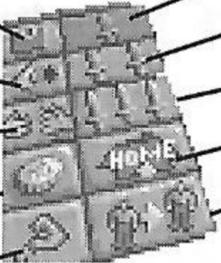
🌲	137	👤	9
👤	153	🏠	61
🚢	84	👉	68



🌲	157	👤	13
👤	132	🏠	51
🚢	73	👉	72

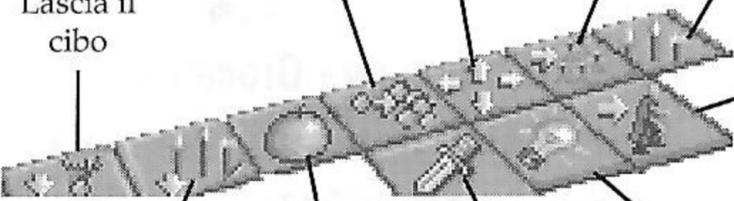


🌲	156	👤	4
👤	101	🏠	35
🚢	5	👉	76

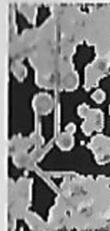


Opzione
Spia
Alleanza
Commercio
Richiesta

Temperamento passivo
Temperamento neutrale
Temperamento aggressivo
Vai a casa
Trasferisci gli uomini



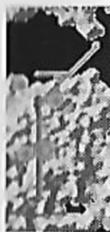
Lascia il cibo
Fornisci il cibo
Rompi le righe
Chiamata gli uomini
Equipaggiati con le invenzioni
Invia un capitano
Lascia le invenzioni
Prendi il cibo
Attacca
Inventa



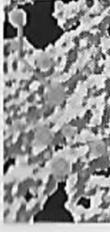
🌲	145	👤	16
👤	222	🏠	93
🚢	125	👉	45



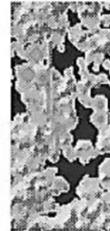
🌲	174	👤	3
👤	86	🏠	34
🚢	51	👉	27



🌲	167	👤	8
👤	129	🏠	48
🚢	23	👉	9



🌲	157	👤	9
👤	210	🏠	93
🚢	32	👉	7



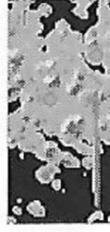
🌲	154	👤	8
👤	223	🏠	97
🚢	43	👉	12



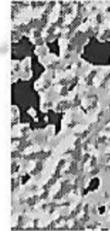
🌲	147	👤	10
👤	205	🏠	89
🚢	3	👉	47



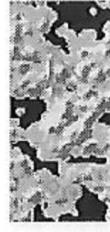
🌲	166	👤	8
👤	90	🏠	33
🚢	43	👉	76



🌲	154	👤	9
👤	160	🏠	68
🚢	246	👉	5



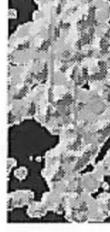
🌲	132	👤	4
👤	96	🏠	27
🚢	32	👉	54



🌲	148	👤	3
👤	127	🏠	52
🚢	6	👉	8



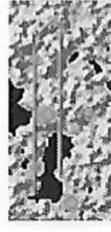
🌲	174	👤	8
👤	208	🏠	97
🚢	76	👉	51



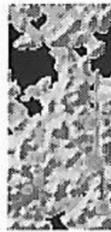
🌲	156	👤	5
👤	147	🏠	60
🚢	9	👉	13



🌲	142	👤	4
👤	271	🏠	113
🚢	44	👉	7



🌲	165	👤	9
👤	139	🏠	55
🚢	6	👉	31



🌲	155	👤	18
👤	165	🏠	60
🚢	5	👉	9



🌲	168	👤	11
👤	110	🏠	44
🚢	42	👉	21



🌲	162	👤	10
👤	146	🏠	60
🚢	12	👉	22



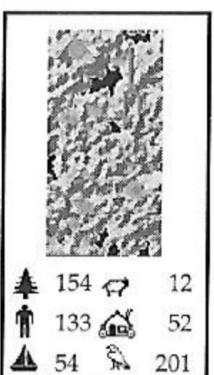
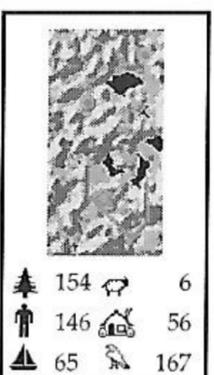
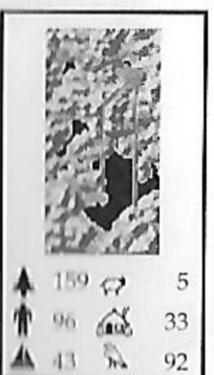
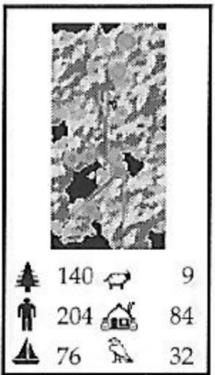
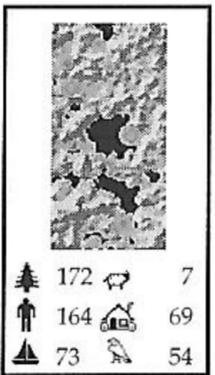
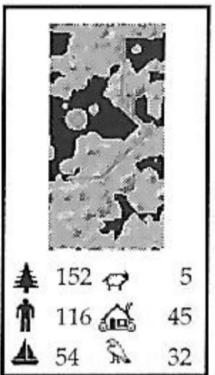
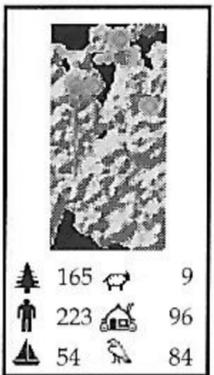
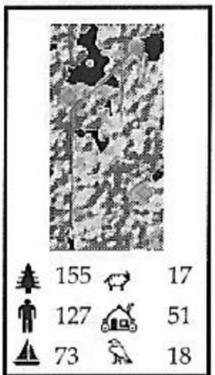
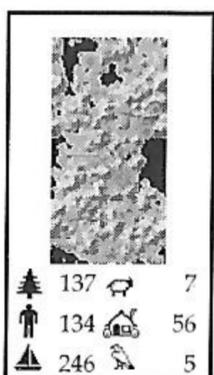
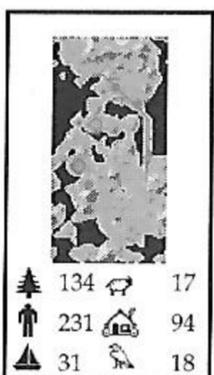
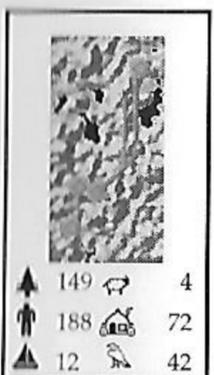
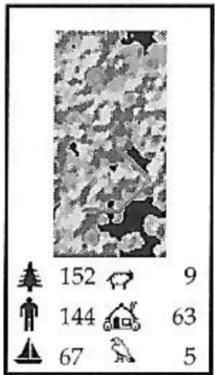
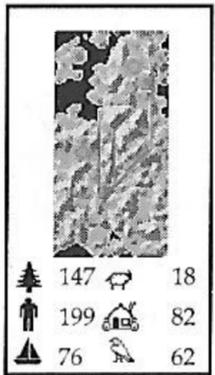
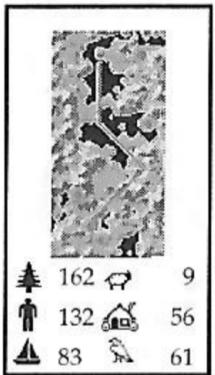
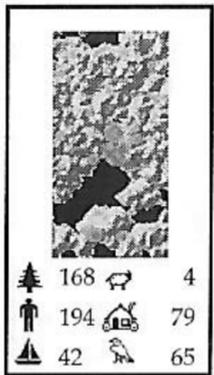
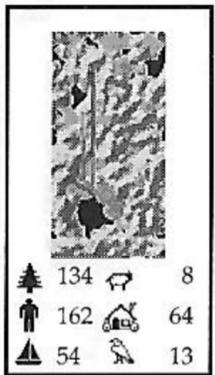
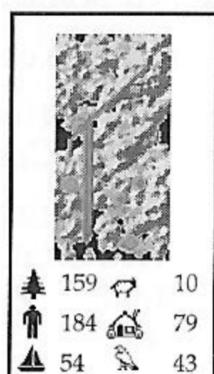
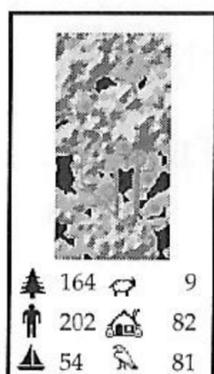
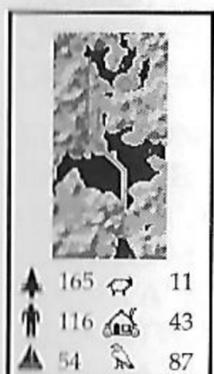
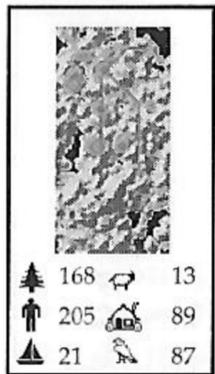
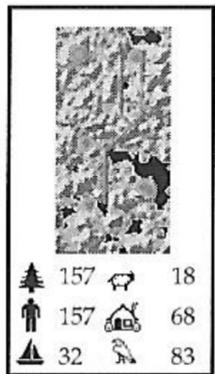
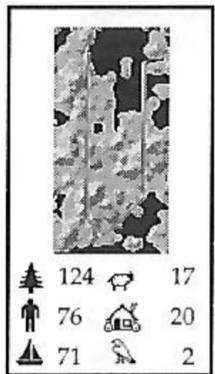
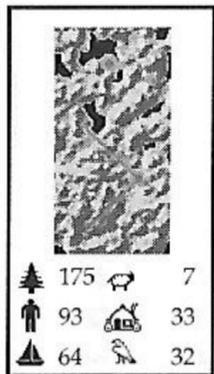
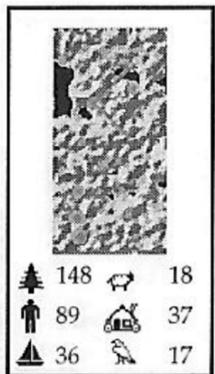
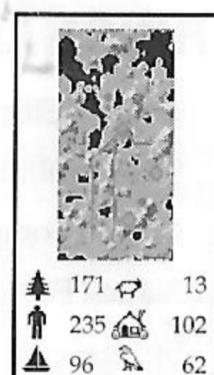
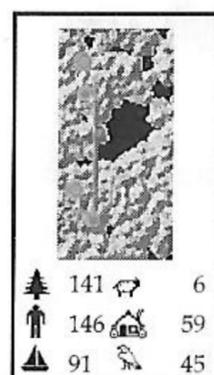
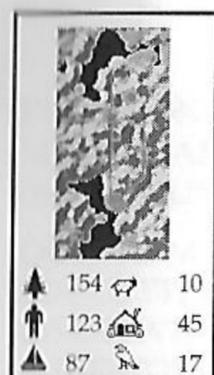
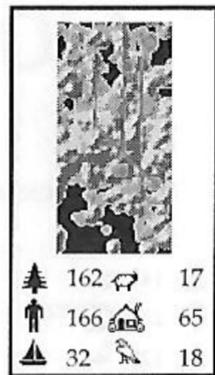
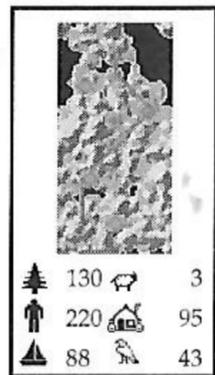
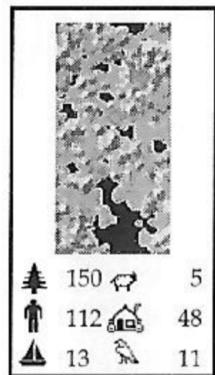
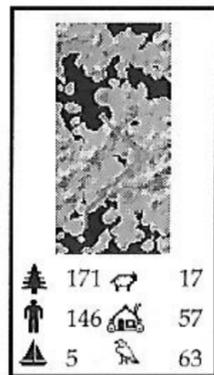
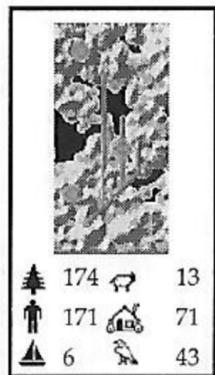
🌲	149	👤	11
👤	83	🏠	31
🚢	7	👉	54



🌲	165	👤	15
👤	138	🏠	53
🚢	71	👉	70



🌲	144	👤	12
👤	101	🏠	34
🚢	12	👉	51



RINGRAZIAMENTI

Produttore	Jocelyn Ellis
Produttori associati	Scott Probin e Rupert Easterbrook
Direttori di produzione	Chris Thompson e Lesley Mansford
Art director	Nancy Fong
Design del package	Spiegelman & Associates
Illustrazioni del package	Pete Scanlan
Verifica	Jeff Haas e Kevin Shrapnell
Documentazione	Michael Humes e Human-Computer Interface Ltd.

AVVISO

ELECTRONIC ARTS SI RISERVA IL DIRITTO DI APPORTARE MIGLIORAMENTI AL PRODOTTO DESCRITTO IN QUESTO MANUALE IN QUALUNQUE MOMENTO E SENZA PREAVVISO.

QUESTO MANUALE, ED IL SOFTWARE IN ESSO DESCRITTO, SONO SOGGETTI A COPYRIGHT. TUTTI I DIRITTI DI PROPRIETA' SONO RISERVATI. NESSUNA PARTE DI QUESTO MANUALE O DEL SUDDETTO SOFTWARE PUO' ESSERE COPIATA, RIPRODOTTA, TRADOTTA O RIDOTTA A QUALSIASI FORMA ELETTRONICA O A QUALSIASI FORMA DI LETTURA MECCANIZZATA SENZA IL PREVIO CONSENSO DELLA SOCIETA' ELECTRONIC ARTS.

ELECTRONIC ARTS NON RILASCIAM GARANZIE, ESPRESSE O IMPLICITE, RELATIVAMENTE A QUESTO MANUALE, LA SUA QUALITA', COMMERCIALIZZATA O IDONEITA' A USI PARTICOLARI. QUESTO MANUALE E' FORNITO "NELLO STATO IN CUI SI TROVA". LA SOCIETA' RILASCIAM ALCUNE GARANZIE LIMITATE RELATIVAMENTE AL SOFTWARE E AL SUO SUPPORTO. VEDERE LA GARANZIA ALLEGATA AL PRODOTTO.