

- Manuale del Gioco

Questa guida fornisce una breve panoramica di freelords e delle sue caratteristiche. Dal momento che la versione corrente e' ancora leggermente instabile e in fase di sviluppo, le informazioni contenute nel manuale potrebbero essere soggette a sostanziali modifiche, ma consentono comunque di iniziare a giocare. Se ritenete che questa guida possa essere migliorata, inviate una mail alla mailing list degli sviluppatori "[freelords-devel@lists.sf.net](mailto:freelords-devel@lists.sf.net)".

## Indice:

1. Schermata iniziale
2. La schermata principale
  - ◆ 2.1. Voci del menu
  - 2.2. Comandi da tastiera
3. Utilizzo dell'interfaccia
4. Oggetti
  - ◆ 4.1. Introduzione
  - 4.2. Prendere ed equipaggiare oggetti
5. Informazioni aggiuntive
6. Caratteristiche delle armate
  - ◆ 6.1. Punti esperienza e livelli
  - 6.2. Medaglie d'onore
  - 6.3. Combattimento

## 1. La schermata iniziale

Attualmente contiene sette pulsanti: "Nuova Campagna", "Nuovo Gioco", "Tutorial", "Lingua", "Nuovo Gioco in Rete", "Carica Gioco" e "Esci".

I pulsanti "Nuova Campagna" e "Nuovo Gioco in Rete" non sono ancora stati abilitati.

Il pulsante "Carica Gioco" visualizza una finestra di dialogo che consente di selezionare il gioco da caricare. Il gioco e' sempre salvato automaticamente all'inizio di ogni turno nel file autosave.sav. Se per caso incorrete in un bug, sarebbe importante che il team di sviluppo possa ottenere questo file 😊

Il pulsante "Tutorial" fa partire un'esercitazione che vi introdurrà ad alcune caratteristiche di FreeLords non ancora implementate nei livelli generati casualmente (ad esempio gli eventi o gli oggetti). Dateci un'occhiata... 😊

Il pulsante "Esci" termina la sessione di gioco.

Quando cliccate sul pulsante "Lingua" potrete selezionare la lingua per il gioco. Attualmente, esistono solo le localizzazioni in Tedesco ed Italiano, una localizzazione in Indiano potrebbe essere (sperabilmente)

completata in tempi brevi. Il Bottone corrispondente dovrebbe essere visualizzato nel caso in cui la localizzazione sia disponibile. Se tentate di scegliere un'altra localizzazione potreste avere problemi di visualizzazione se non usate l'utf8 (per semplicità: basta cliccare sui bottoni disponibili se non sapete bene cosa state facendo).

Quando cliccate sul pulsante "Nuovo Gioco", viene visualizzata una finestra di dialogo contenente diversi pulsanti, menu a tendina e barre di regolazione. Questa schermata consente di impostare i parametri di gioco. Per caricare una mappa esistente, fate clic su "Carica Mappa". Verrà visualizzato il pulsante "Sfoglia", che consente di caricare uno scenario da file e avviare un nuovo gioco. In alternativa, potete creare una nuova mappa casuale specificando le caratteristiche dei giocatori e i parametri relativi, quali dimensione, caratteristiche del terreno e tileset per la grafica. Le dimensioni disponibili sono "Normale" (100x100 tile), "Piccola" (70x70) e "Minima" (50x50). Per definire le caratteristiche del terreno potete utilizzare le barre di regolazione visualizzate nella parte destra della finestra. Nel caso in cui la somma delle percentuali relative a ciascun tipo di terreno superi il valore di 100, queste verranno normalizzate automaticamente dal gioco. Per ogni giocatore, potete specificare tipo, nome e armyset. I tipi di giocatore disponibili sono "Nessuno" (il giocatore corrispondente non viene attivato), "Umano", "Facile" (intelligenza artificiale poco competitiva che non organizza efficacemente le proprie armate) e "Avanzato" (intelligenza artificiale migliore, ma sempre difensiva). L'armyset determina le armate che potete produrre. Potete specificare se produrre nuove armate e curare quelle esistenti all'inizio del turno di ogni giocatore o all'inizio del round collettivo. Nel secondo caso il gioco sarà più bilanciato, in quanto la produzione delle armate e la rigenerazione dei punti ferita avverrà contemporaneamente per tutti i giocatori. Quando siete pronti, premete il pulsante "Inizia il gioco".

## 2. La schermata principale

La schermata è abbastanza intuitiva. Il menu viene descritto nella sezione (2.1). La mappa in miniatura nella parte superiore destra della finestra consente di cambiare la sezione di mappa correntemente visualizzata, in alternativa è possibile utilizzare i tasti frecce della tastiera o posizionare il mouse su uno dei tasti freccia che circondano la mappa grande. Sotto di essa sono visualizzati la quantità di oro posseduta, il numero del round corrente e alcuni pulsanti di controllo contrassegnati dai seguenti simboli:

freccia avanti/indietro	seleziona l'armata successiva che non è in posizione di difesa
freccia + gamba	seleziona l'armata successiva che può muoversi e che non è in posizione di difesa
gamba	continua il movimento del gruppo di armate selezionato
gambe	continua il movimento di tutte le armate che possono muoversi
frecce	centra la mappa sull'armata correntemente selezionata
scudo	ordina all'armata di difendere. Tale armata verrà ignorata quando utilizzerete il pulsante freccia.
freccia + scudo	ordina all'armata di difendere e passa alla successiva.
scudo+gamba	ordina all'armata di difendere e passa all'iniziativa successiva che abbia punti movimento
punto interrogativo	consente di cercare nelle rovine o di visitare un tempio (solo se nel gruppo c'è un eroe)
clessidra	termina il turno del giocatore

Se i pulsanti sono grigi, la loro funzionalità è disabilitata. Ad esempio, il pulsante punto interrogativo è grigio nel caso in cui non ci sia nulla da cercare. Se non vi ricordate la funzione di alcuni pulsanti potete posizionare il puntatore del mouse per qualche secondo su un pulsante per visualizzare la spiegazione.

Quando selezionate un gruppo di armate, le unità del gruppo vengono visualizzate nella parte inferiore sinistra dello schermo. Per visualizzare la finestra di informazione relativa a un'armata specifica, fate clic su di

essa con il pulsante destro del mouse.

## 2.1. Il menu

Esistono quattro menu: "File", "Resoconti", "Opzioni" e "Aiuto".

Il menu "File" consente di caricare, salvare o uscire dal gioco. Il comando "Carica" permette di caricare un gioco precedentemente salvato mentre il comando "Salva con nome" consente di salvare il gioco corrente assegnandogli un nuovo nome. Se avete caricato un gioco già esistente o se avete già salvato il gioco corrente in un file, il comando "Salva" sovrascrive tale file automaticamente.

Il menu "Resoconti" contiene rapporti relativi all'oro posseduto dai giocatori, alle armate, alle città e alle quest intraprese dall'eroe. nelle schermate dei resoconti relativi alle armate e alle città potete fare clic su un elemento per centrare la mappa nella posizione dell'armata o della città selezionata.

Il menu "Opzioni" consente di modificare le opzioni di gioco. Nelle opzioni per l'audio è possibile attivare o disattivare la musica (attualmente è solamente una traccia demo nella schermata principale) ed impostare il volume. Le opzioni per il video consentono di impostare la risoluzione del gioco e passare dalla modalità finestra a quella a schermo intero. Le opzioni "varie" consentono di impostare lo scorrimento fluido (provare per credere) e di scegliere se annunciare o meno l'inizio di ogni turno di gioco. Cliccando su "OK" verranno applicate le nuove impostazioni, mentre cliccando su "Salva" verranno inoltre salvate le impostazioni sul file di configurazione in modo tale da poter essere usate per la prossima esecuzione del gioco.

Al momento, il menu "Aiuto" fornisce soltanto informazioni sugli sviluppatori e su chi ha partecipato al progetto.

## 2.2. Comandi da tastiera

Potete usare la tastiera per accedere a diverse funzioni del gioco. I tasti sono:

- f    passa dalla modalità finestra a quella schermo intero e viceversa
- a    apre il pannello di informazione sulle armate
- c    apre il pannello di informazione sulle città
- q    apre il pannello di informazione sulle quest
- g    apre il pannello di informazione sull'economia
- s    apre la schermata per salvare il gioco
- l    apre la schermata per caricare il gioco

Esc    deselecta il gruppo di armate attualmente attivo

I tasti freccia fanno muovere la finestra della vista sulla mappa. In molti pannelli il tasto Invio vi consente di uscire dal pannello. Quando selezionate un file, invece, il tasto Invio conferma la selezione, mentre il tasto Esc la annulla.

## 3. Utilizzo dell'interfaccia

Fate clic su un'unità per selezionarla. Per deselectarla, potete sia cliccare sul pulsante di difesa che selezionare un'altra unità (con i pulsanti visualizzati di lato). In alternativa, potete anche premere il tasto Esc o il pulsante destro del mouse. Fate clic su un punto della mappa per visualizzare il percorso che farà l'unità selezionata. Per spostare un'unità selezionata è sufficiente cliccare due volte sulla destinazione. Quando spostate un'unità su una città nemica inizia automaticamente l'attacco. Se invece spostate un'unità su una

citta' amica, le armate della citta' si uniranno alle vostre.

Quando fate clic con il tasto destro del mouse su una citta' viene visualizzata una finestra di dialogo che vi informa sulle unita' che potete produrre, sul guadagno dovuto al pagamento delle tasse, sul livello di difesa e su altre statistiche varie. Una citta' puo' avere due tipi di produzione. Le produzioni di base sono costituite dalle armate dell'armyset predefinito, abbastanza deboli. Le produzioni avanzate danno invece la possibilita' di disporre di armate migliori, ma anche piu' costose, che possono essere scelte dall'armyset del giocatore.

Potete utilizzare i seguenti pulsanti:

Fortifica	fortifica di un livello le mura della citta' (fino a un livello massimo uguale a 3). Il costo e' pari a 1000 monete d'oro moltiplicate per il numero del livello di fortificazione desiderato. Ciascun livello fornisce un bonus di difesa del 20% a tutte le armate che difendono la citta' al momento dell'attacco. Vengono anche aggiunte nuove produzioni e il guadagno della citta' aumenta del 50%. Al primo livello, una citta' dispone di due produzioni di base, al secondo di 3 di base e di una avanzata mentre al terzo livello la citta' dispone invece di 4 produzioni di base e di 2 avanzate.
Vectoring	Cliccando su questo bottone e' possibile impostare i vector per le citta'.Le nuove unita' prodotte saranno automaticamente spedite dove indichera' il vector. In questo modo, basta premere il pulsante che fa muovere tutte le armate per spedire le nuove unita' alla loro nuova destinazione.
Compra base	Aggiunge alla citta' una produzione di base. Viene visualizzata una finestra che vi consente di scegliere la produzione da aggiungere.
Compra avanzato	Aggiunge alla citta' una produzione avanzata.

Se fate clic con il pulsante destro del mouse su una rovina, vengono visualizzati l'id, la posizione e il nome della rovina. Lo stesso vale per i templi.

Ora e' bene chiarire meglio la differenza tra i termini "gruppo" e "armata". Un'armata e' una singola unita', ad esempio un drago, un guerriero, etc. Un gruppo rappresenta una combinazione di armate riunite insieme e puo' contenere un massimo di 8 armate.

Per esplorare una rovina o un tempio, dovete posizionarci sopra con uno dei vostri gruppi. Fate attenzione: solo un eroe o un gruppo che contiene un eroe puo' esplorare una rovina o un tempio. Quando esplorate un tempio potete scegliere se accettare una quest (sempre che l'eroe non ne abbia gia' una in corso) o benedire le armate. La benedizione da' a tutte le armate del gruppo un punto di bonus sulla forza (eccetto nel caso in cui le armate non siano gia' state benedette). L'eroe che accetta una quest ricevera' una ricompensa nel caso in cui riuscirà (se ci riuscirà 😊) a portarla a termine. La quest puo' consistere nell'esplorazione di una rovina o nell'uccisione di un eroe nemico. Tenete presente che, nel caso di esplorazione di una rovina, dovrete affrontare un mostro che cerchera' di difenderla. Se riuscirete a sconfiggerlo riceverete una ricompensa (che per il momento consiste in una quantita' casuale di monete d'oro).

Potete dividere un gruppo di armate o unire piu' gruppi in uno solo sempre se il totale delle armate non superi le 8 unita'. Per unire due gruppi, e' sufficiente spostarne uno sopra l'altro. Per dividere un gruppo, selezionatelo e fate clic sulle icone delle armate che volete deselezionare visualizzate nella parte inferiore dello schermo. Potete ora muovere il gruppo di armate selezionate e queste verranno separate del gruppo.

## 4. Oggetti

Dalla versione 0.3.4, FreeLords gestisce gli oggetti per gli eroi. Si tratta di oggetti che possono essere trasportati o indossati dagli eroi e che consentono di aumentare o diminuire alcune delle loro caratteristiche.

## 4.1. Introduzione

Esistono 4 tipi di oggetti: armi, scudi, armature e accessori. Un eroe puo' utilizzare un solo oggetto per ogni tipo, ma puo' trasportare nel suo zaino un numero illimitato di oggetti (come se ci fosse un servitore che porti gli oggetti per lui). Gli oggetti possono migliorare o peggiorare le caratteristiche dell'eroe in base a un valore arbitrario ma possono anche fornirgli delle abilita' speciali di movimento o di combattimento (come ad esempio la pergamena del camminare sulle acque).

## 4.2. Prendere e utilizzare oggetti

Per il momento non e' ancora possibile ottenere un oggetto come ricompensa per il completamento di una quest o per l'esplorazione di una rovina. Questa eventualita' e' prevista solo nel tutorial. Gli oggetti trovati sul terreno sono indicati da un simbolo speciale sulla mappa. Per prenderli, dovete spostare l'eroe sulla posizione in cui si trova l'oggetto e fare clic con il pulsante destro del mouse sull'immagine dell'eroe nella parte inferiore dello schermo. Premendo il tasto "i" o facendo clic sul pulsante "Oggetti" viene visualizzato il pannello di controllo degli oggetti, che contiene informazioni sugli oggetti a terra, nello zaino e su quelli indossati dall'eroe. Per indossare, prendere, lasciare o mettere nello zaino un oggetto, selezionate l'oggetto facendo clic con il mouse, quindi sulla destinazione che desiderate. L'oggetto verra' spostato nella posizione selezionata ed eventualmente sostituirà l'oggetto già presente nella posizione di destinazione. Ad esempio, se lo zaino contiene già più di tre oggetti e volete metterci un altro oggetto potete scorrere l'elenco degli oggetti contenuti nello zaino finché non viene visualizzata una posizione libera alla fine dell'elenco in cui potete posizionare il nuovo oggetto. Quando selezionate un oggetto, viene visualizzata una descrizione delle sue proprietà e caratteristiche. Per deselezionare l'oggetto, fate di nuovo clic su di esso.

## 5. Informazioni aggiuntive

- Il costo per turno di ogni unita' e' indicato nel campo "costo". Gli eroi non hanno alcun costo.
- A volte puo' capitare che un eroe si offra di unirsi a voi. Ottenere i suoi servizi potrebbe costarvi parecchie monete d'oro, ma potrebbe valerne la pena dal momento che gli eroi sono molto potenti, vi consentono di esplorare templi e rovine e danno un bonus di +1 alla forza delle armate del gruppo di cui fanno parte.
- Le navi possono spostarsi e combattere sulle acque, ma al momento non sono ancora in grado di imbarcare o far sbarcare armate.
- Le unita' rigenerano 1/10 dei loro punti ferita ogni turno +1 per ogni punto di vitalita' che sia maggiore di 5 (-1 per ogni punto sotto a 5), ma almeno 1 pf per turno.
- Quando il totale delle monete d'oro che possedete e' minore di zero, non vi verra' tolta alcuna armata, ma non potrete però ne' comprare nuove armate, ne' fortificare le vostre citta'. Inoltre, nessuna delle vostre citta' sara' più in grado di produrre armate finché il totale delle vostre monete d'oro non tornera' sopra lo zero.
- Per vincere dovrete sconfiggere tutti gli altri giocatori.
- Per guadagnare monete d'oro potete esplorare rovine, fondare o saccheggiare citta' e portare a termine delle quest.
- Quando una delle vostre citta' viene conquistata da un altro giocatore, le produzioni avanzate vengono rimosse mentre quelle di base non subiscono modifiche. Quando saccheggiate una citta' guadagnate delle monete d'oro, ma il livello della citta' diminuisce e tutte le sue produzioni di base vengono rimosse. Se invece decidete di distruggere una citta', questa non potra' più essere ricostruita.
- Sulle montagne e nelle paludi la cavalleria perde il suo bonus d'attacco.
- Se l'armata che attacca e' molto più forte di quella che difende, avra' una possibilita' percentuale di colpire due volte e di infliggere quindi il doppio del danno.

## 6. Caratteristiche delle armate

Oltre alle caratteristiche piu' evidenti (punti ferita, forza, etc.), ogni armata ha due bonus speciali, il bonus sul movimento e quello sul suo tipo.

Il bonus sul movimento riduce di due il numero di movimenti necessari ad attraversare un particolare tipo di terreno. Ad esempio, se per attraversare una montagna generalmente sono richiesti sei punti movimento il bonus di movimento per le montagne riduce questo valore a quattro. Se un'unita' ha un bonus di movimento per l'acqua, potra' attraversare tranquillamente mari e fiumi.

Un'armata puo' avere anche diversi bonus relativi al tipo. Questi bonus forniscono all'armata alcune caratteristiche speciali:

Nave	l'unita' puo' spostarsi soltanto sull'acqua o all'interno di una citta'.
Eroe	da' a tutte le altre unita' un bonus di +1 sulla forza in combattimento. Puo' inoltre esplorare templi e rovine.
Cavalleria	quando un'unita' di cavalleria attacca un'armata in un terreno aperto (prato non troppo vicina a una citta'), l'unita' di cavalleria riceve un bonus di +1 sulla forza.
Anticavalleria	l'unita' raddoppia la sua forza quando combatte contro un'unita' di cavalleria.
Rigenerazione	l'unita' recupera un punto ferita per round di combattimento ed e' completamente rigenerata alla fine del combattimento.
Assassino	l'unita' ha la capacita' di uccidere istantaneamente un'altra unita' in combattimento con una probabilita' pari all'1%.

### 6.1. Punti esperienza e livelli

Se due gruppi si scontrano in combattimento e alcune armate vengono distrutte, il valore di PE di queste armate (ovvero i punti esperienza che possedevano) viene sommato e quindi distribuito in parti uguali tra tutte le armate sopravvissute al combattimento. Un'unita' passa di livello quando accumula un numero sufficiente di punti esperienza. La quantita' di punti esperienza necessaria per raggiungere il livello successivo a quello attuale e' data dal numero del livello successivo moltiplicato per 10. Ad esempio, un'unita' di quinto livello ha bisogno di 60 punti esperienza per passare al sesto. Quando un'unita' ha accumulato un numero di punti esperienza sufficiente per passare di livello, viene visualizzata una finestra di dialogo che vi consentira' di scegliere le caratteristiche da aumentare permanentemente.

### 6.2. Medaglie d'onore

Esistono tre tipi di medaglie d'onore che possono essere assegnate ad un'armata. Tali medaglie vengono visualizzate nell'angolo in alto a sinistra dell'icona dell'armata. Una medaglia puo' essere guadagnata solamente una volta e rimane sull'armata fino alla sua distruzione.

La Medaglia dell' Attacco (rotonda e bluastro) viene assegnata a un'armata se la maggior parte dei suoi attacchi sono andati a segno durante la battaglia. Questa medaglia aumenta di un punto la forza dell'armata.

La Medaglia della Difesa (croce rossa) viene assegnata a un'armata a un'armata se questa non viene mai colpita durante la battaglia. Questa medaglia aumenta di un punto la difesa dell'armata.

La medaglia dell'Onore (stella gialla) viene assegnata a un'armata se questa ha preso parte ad almeno 10 battaglie. Questa medaglia aggiunge 4 punti ai punti ferita dell'armata.

### 6.3 Combattimento

Un combattimento ha inizio ogni volta che due gruppi o due armate di giocatori differenti si incontrano. A partire dalla versione 0.3.5, tutti i gruppi di armate che si trovano vicino al gruppo sotto attacco (se appartengono all'attaccante o al difensore) prendono automaticamente parte al combattimento. Un'eccezione è rappresentata dalle navi, che non possono partecipare a combattimenti tra unità di terra, così come le unità di terra non possono venire coinvolte in un combattimento tra navi.

Il combattimento dura sempre 30 turni. Se dopo 30 turni nessun gruppo è stato ancora distrutto, il combattimento viene interrotto. Un round termina quando tutte le armate hanno avuto la possibilità di attaccare. All'inizio attaccheranno tutte le armate del giocatore che ha lanciato l'attacco, poi tutte le armate rimanenti del giocatore che si difende. Ogni armata seleziona casualmente un avversario. Viene quindi calcolata la differenza tra la forza dell'armata che attacca e quella dell'armata che difende. In base al valore così ottenuto viene determinato se l'armata che attacca è riuscita o meno a colpire l'armata avversaria. Nel primo caso, l'armata colpita perderà dei punti ferita.

Un'altra cosa da notare è che tutte le armate sono separate in unità che combattono corpo a corpo e unità che combattono a distanza. Le unità che combattono in corpo a corpo possono attaccare solo le rispettive unità corpo a corpo avversarie (a meno che non ce ne siano). Le unità che combattono a distanza possono colpire qualsiasi unità avversaria.

Manuale del Gioco (last edited 2007-02-28 10:20:04 by [dejvid](#))

