

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

AVVISO PER LA SALUTE E L'EPILESSIA

Una ridotta percentuale di individui può essere soggetta ad attacchi epilettici o perdita di conoscenza quando esposta a particolari schemi di luci lampeggianti, presenti anche nella vita di tutti i giorni, come quelli che si possono trovare in alcune immagini televisive e in alcuni videogiochi. Questi attacchi e la perdita di conoscenza si possono verificare anche in soggetti che non hanno mai sofferto di problemi di questo tipo.

Se voi o un qualunque membro della vostra famiglia avete mai mostrato sintomi collegabili all'epilessia quando esposti a luci lampeggianti, consultate il vostro medico prima di cominciare a giocare. In ogni caso, i genitori dovrebbero supervisionare l'uso del videogioco da parte dei loro figli. Se, mentre giocate, avvertite vertigini, visione distorta, tic muscolari o dell'occhio, perdita di conoscenza, disorientamento e qualsiasi tipo di movimento involontario o convulsione, **SMETTETE IMMEDIATAMENTE DI GIOCARE E CONSULTATE IL VOSTRO MEDICO PRIMA DI RICOMINCIARE.**

PRECAUZIONI DA PRENDERE IN OGNI CASO PER L'UTILIZZAZIONE DI UN VIDEOGIOCO:
Per ridurre la possibilità dell'insorgere di questi sintomi, sedete sempre lontano dallo schermo, alla distanza massima consentita dai cavi; evitate di giocare se vi sentite stanchi, oppure se avete dormito poco; accertatevi che la stanza in cui intendete giocare sia ben illuminata; riposare per almeno 10 minuti dopo ogni ora di gioco. In questo modo, rilasserete occhi, collo, braccia e dita, e potrete riprendere a giocare con vostro pieno divertimento.

**Porta Heroes of Might and Magic® V - Hammers of Fate ad un altro livello!
Unisciti alla comunità di Heroes of Might and Magic® V -
Hammers of Fate e accedi a:**

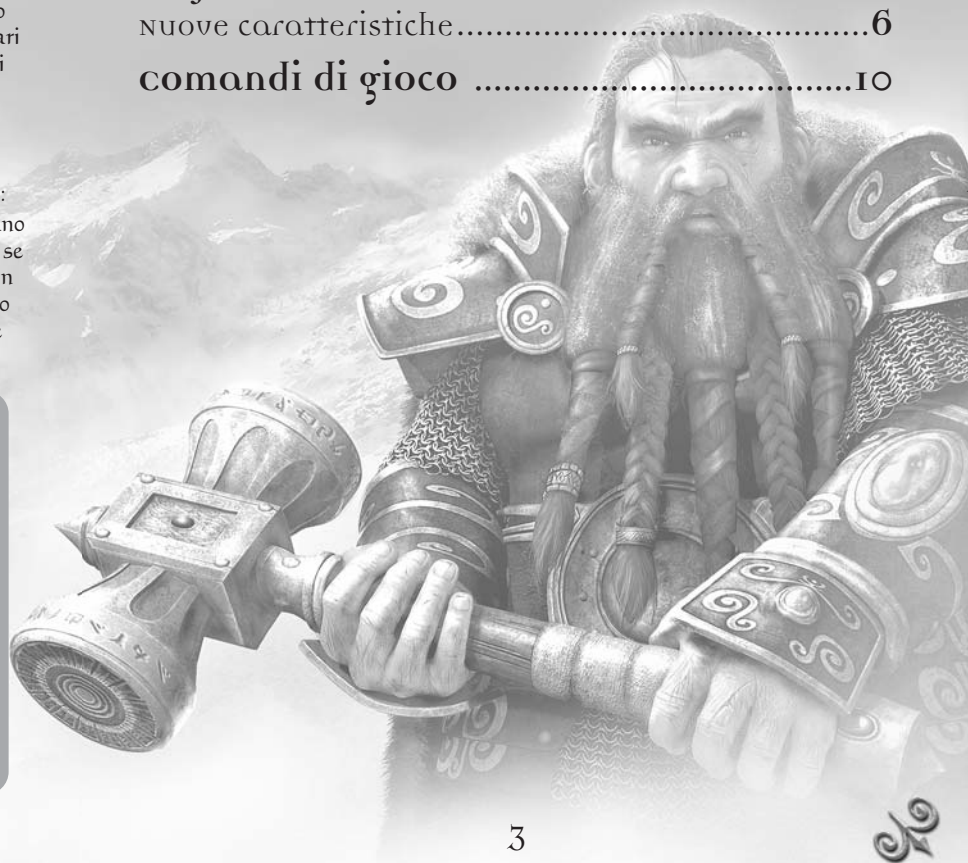
- Contenuti esclusivi
- Premi e competizioni
- Accesso privilegiato a: edizioni limitate, edizioni da collezione...
- Trucchi e consigli
- Forum di discussione. Incontra gli altri fan e trova tutto l'aiuto di cui hai bisogno!

Collegati subito: www.mightandmagic.com!

HAMMERS OF FATE

SOMMARIO

PER INIZIARE	4
Requisiti di sistema.....	4
Installazione.....	4
LANCIARE IL GIOCO	5
Menu principale	5
IL GIOCO	6
Nuove caratteristiche.....	6
comandi di gioco	10



HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

PER INIZIARE

Requisiti di sistema

Sistema operativo: Windows® 98/2000/ME/NT/XP (consigliato XP)
 Processore: AMD Athlon™ o Pentium® da 1,5 GHz (consigliati 2,4 GHz)
 RAM: 512 MB
 Scheda video: scheda video compatibile con DirectX® 9.0 da 64 MB (consigliati 128 MB) (vedi l'elenco delle schede supportate*)
 Scheda audio: scheda audio compatibile con DirectX 9.0
 Versione di DirectX: 9.0c o superiore
 DVD-ROM: 4x
 Spazio libero su disco fisso: 2 GB
 Periferiche supportate: mouse e tastiera compatibili con Windows
 Multiplayer: connessione a Internet
 *Schede video supportate al momento della pubblicazione
 NVIDIA® GeForce™ serie 3/4/FX/6 (esclusa la GeForce 4 MX)
 ATI® Radeon™ serie 8500/9000/X
 Matrox Parhelia™

Le versioni per laptop di queste schede non sono pienamente supportate. Per una lista aggiornata dei chipset supportati, visita le FAQ di questo gioco sul nostro sito web di supporto <http://support.ubi.com>, oppure consulta il file Readme sul disco del gioco.

Per l'audio Dolby Digital è necessaria una scheda madre NVIDIA® nForce™ o un altro modello di scheda madre o scheda audio con Dolby® Digital Interactive Content Encoder.

ATTENZIONE: questo gioco contiene tecnologia per la prevenzione della copia che può creare conflitti con alcuni dischi e drive virtuali.

installazione

Installare Heroes of Might & Magic V: Hammers of Fate

Inserisci il disco di gioco nel lettore DVD. Se hai attivato la funzione Autorun, l'installazione del gioco partirà automaticamente. In caso contrario clicca due volte sull'icona del lettore DVD nel menu Risorse del Computer. Trova Autorun.exe nell'elenco dei file e delle cartelle, e clicca due volte su di esso per iniziare l'installazione. Seleziona "Installa" e segui le istruzioni a video per installare correttamente il gioco sul tuo computer.

HAMMERS OF FATE

disinstallare heroes of might & magic v: hammers of fate

Per disinstallare il gioco, clicca sull'icona Disinstalla nel menu Start/Avvio. Segui le istruzioni a video per disinstallare correttamente il gioco dal tuo computer.

LANCIARE IL GIOCO

Clicca due volte sull'icona che trovi sul desktop oppure una volta sull'icona che trovi nel menu Start/Avvio per lanciare il gioco.

menu principale

Dopo la presentazione, vedrai apparire il menu principale. Qui puoi scegliere una delle seguenti opzioni:

giocatore singolo

Questa opzione apre il menu della partita per giocatore singolo, in cui puoi iniziare una campagna o scegliere una missione singola. Qui puoi anche scegliere o cambiare il profilo del tuo giocatore. Consulta il manuale di Heroes of Might & Magic V per ulteriori dettagli sulle partite per giocatore singolo.



multigiocatore

Questa opzione apre il menu della partita multiplayer, in cui puoi scegliere una di queste modalità: giocare con diversi avversari sullo stesso PC (Hot Seat), in rete locale (LAN) o su Internet. Per ulteriori dettagli consulta la sezione Multiplayer alla fine del manuale di Heroes of Might & Magic V.

opzioni

Nel menu delle opzioni puoi cambiare le impostazioni di grafica e sonore per adattarle alla tua configurazione. Puoi anche cambiare diversi aspetti del gioco. Consulta l'appendice del manuale di Heroes of Might & Magic V per ulteriori dettagli.

Puoi arrivare a questo menu anche dalla mappa dell'avventura, e alcune impostazioni sono inoltre disponibili dalla schermata di combattimento.

riconoscimenti

Mostra i riconoscimenti del gioco.

esci

Esce dal gioco e torna al sistema operativo.

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

IL GIOCO

NUOVE caratteristiche

carovane

Ora puoi trovare tre nuove sezioni nell'interfaccia di acquisto delle città: ingaggia le unità dagli insediamenti; ingaggia le unità dai castelli vicini; tempo previsto per l'arrivo della carovana.

ingaggiare le unità dagli insediamenti

La sezione "Ingaggia le unità dagli insediamenti" mostra tutti gli insediamenti posseduti dal giocatore in cui è possibile ingaggiare unità. Mostra anche le unità stesse.

Le icone degli 'edifici' vengono sostituite da quelle degli 'insediamenti'; i numeri indicano il numero di unità, la crescita settimanale, e il tempo di movimento della carovana. Gli insediamenti sono ordinati dall'alto in basso in base al tempo di movimento.

Ingaggia le unità e mandale con la carovana cliccando sul pulsante Conferma.

ingaggiare unità dai castelli vicini

La sezione "Ingaggia le unità dai castelli vicini" mostra tutti i castelli posseduti dal giocatore in cui è possibile ingaggiare unità. Tutto il resto è uguale alla sezione sugli insediamenti.



HAMMERS OF FATE

tempo d'arrivo previsto della carovana

Questa sezione mostra tutte le carovane in viaggio verso la città. Le carovane sono ordinate per tempo di arrivo dall'alto in basso. Le unità simili sono raggruppate in base al loro tempo d'arrivo e al tipo di luogo da cui sono partite (insediamenti con insediamenti e castelli con castelli).



meccaniche della carovana

Una carovana è un carro che si muove automaticamente, e appare come un carro sulla mappa dell'avventura (come unità speciale). Una carovana può trasportare solo unità, e lo fa tra città del giocatore o tra insediamenti che appartengono al giocatore e alle sue città.

La carovana si muove da sola (automaticamente) tra i punti di partenza e arrivo preimpostati. Una carovana in viaggio è visibile sia al giocatore a cui appartiene che al suo avversario (se è nel suo raggio visivo). Una carovana viaggia alla velocità di un eroe dotato di Logistica Esperta e Orientamento. Vengono considerate tutte le penalità dei terreni. La carovana può contenere qualsiasi numero di unità, ma nessun eroe. Il numero di spazi per le unità nella carovana equivale al numero di spazi di un eroe. Creare la carovana non ha costi.

Le carovane possono essere attaccate dagli eroi. Questo porta a una battaglia controllata dal giocatore, ma senza eroi dalla parte della carovana (perché la carovana non può contenerli).

Un eroe alleato può interagire con una carovana (quando il cursore del mouse passa sulla carovana cambia forma come quando si interagisce con un eroe amico). Prima del tentativo di interazione il giocatore vede una finestra di avvertimento: se si ritirano le unità dalla carovana, questa scomparirà. Se il giocatore risponde Sì, si apre un'interfaccia come quella per scambiare unità tra gli eroi, in cui è possibile fare trasferimenti tra l'eroe e la carovana. Dopo l'interazione, la carovana scompare assieme alle truppe rimaste in essa.

Una carovana sceglie la strada senza ostacoli più breve possibile per la propria destinazione. Se è impossibile muoversi (ci sono altre unità o mostri sulla strada), la carovana si ferma e su di essa appare un'icona che indica che è ferma. Quando arriva il turno del proprietario della carovana,

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

una finestra avverte che una o più carovane sono ferme, con un pulsante di conferma. La destinazione di una carovana non si può cambiare.

Se una città verso cui era diretta la carovana viene conquistata dal nemico, la carovana prosegue il suo viaggio ma, se la città è ancora conquistata al suo arrivo, si ferma a quattro caselle di distanza e attende.

Il numero di carovane è limitato perché si trovano nella stessa interfaccia degli eroi. Il numero di eroi e carovane non può superare il numero massimo di eroi. Le carovane non possono essere controllate manualmente, e le loro destinazioni non possono cambiare.

generatore casuale di mappe (GCM)

Il GCM ti permette di creare una mappa per le partite contro l'IA in modalità multiplayer. Puoi selezionare la dimensione della mappa, la presenza della mappa sotterranea, il potere delle unità neutrali a guardia delle risorse e il numero di giocatori.

Il GCM si basa su modelli. I modelli descrivono la zona di gioco (dimensioni, contenuto e collegamenti ad altre zone).

La zona di gioco è una parte di una mappa limitata da confini su ogni lato. Ogni zona ha uno o più collegamenti ad altre zone. Il contenuto è il numero e la composizione degli oggetti interattivi: miniere, insediamenti, risorse, artefatti, ecc.

Dopo aver impostato i parametri, il GCM seleziona un modello casuale con le caratteristiche necessarie e lo usa per costruire una mappa. Gli utenti più esperti possono scegliere il modello da un elenco.

Premi "Genera" per iniziare il procedimento. Esso può durare da pochi secondi a diversi minuti a seconda delle impostazioni. Alla fine apparirà una piccola immagine della mappa. L'utente può scegliere un nome per la mappa e premere "Salva" quando la mappa è pronta. La mappa verrà collocata nella cartella delle mappe.

Non è necessario spedire le mappe create dal GCM agli altri utenti: il GCM creerà automaticamente mappe identiche sui computer dei giocatori connessi.



HAMMERS OF FATE

turni simultanei

Questa modalità è pensata per rendere più veloce la parte iniziale della partita, durante lo sviluppo. I turni simultanei sono normalmente attivati (variabile globale "mp_simultaneous_turns", valore predefinito "1").

In questa modalità i giocatori giocano il proprio turno in contemporanea. Clicca su Fine Turno per mettere il giocatore in attesa (fino a quando gli altri giocatori avranno finito) o in modalità Fantasma (se è attivata; vedi sotto). Appena tutti i giocatori premono Fine Turno, inizierà quello successivo.

I turni simultanei funzionano solo fino al primo conflitto. Un 'conflitto' è una situazione in cui i giocatori possono influenzarsi a vicenda. Dato che il gioco funziona fondamentalmente a turni, un incontro tra due o più giocatori blocca le meccaniche di gioco (per esempio, se due giocatori cercano di prendere lo stesso oggetto). La probabilità di un conflitto viene calcolata all'inizio di ogni turno; se può verificarsi, il gioco passa permanentemente alla normale modalità a turni. Tutti i giocatori vengono avvertiti con un messaggio.

turni simultanei e modalità fantasma

Se entrambe le opzioni sono attive, la modalità Fantasma inizia dopo che il giocatore ha cliccato su Fine Turno, e rimane attiva finché tutti gli altri non avranno fatto lo stesso. L'energia dei fantasmi viene caricata in base alla lunghezza dei turni precedenti in modalità Fantasma (ovvero il tempo che il giocatore ha dovuto aspettare prima che gli avversari cliccassero su Fine Turno). Quando il gioco passa alla modalità a turni, anche la modalità Fantasma diventa a turni.

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

comandi di gioco

Cliccare su un oggetto con il tasto destro del mouse mostra le informazioni contestuali sull'oggetto, oppure scorre altre schermate informative se ce ne sono diverse.

gestione della telecamera

Tastiera:

<su>	Sposta la telecamera avanti
<giù>	Sposta la telecamera indietro
<destra>	Sposta la telecamera a sinistra
<sinistra>	Sposta la telecamera a destra
<Pag Su>	Zoom avanti
<Pag Giù>	Zoom indietro
<Home>	Imposta la telecamera ad un'altezza media predefinita
<Ctrl> + <sinistra> <Ins>	Ruota la telecamera a sinistra
<Ctrl> + <destra> <Canc>	Ruota la telecamera a destra
<Ctrl> + <su>	Ruota la telecamera in alto
<Ctrl> + <giù>	Ruota la telecamera in basso

Mouse:

<rotella>	Zoom avanti e indietro
<destro> + movimento a sinistra	Ruota la telecamera a sinistra
<destro> + movimento a destra	Ruota la telecamera a destra
<destro> + movimento in alto	Ruota la telecamera in alto
<destro> + movimento in basso	Ruota la telecamera in basso
<destro> + <Ctrl> + movimento	Sposta la telecamera in quella direzione

mappa della missione

<Clic> sull'immagine dell'eroe o sulla città	Seleziona l'eroe o la città e sposta la telecamera sull'oggetto selezionato
<Clic> su un punto o un oggetto	Imposta quel punto come destinazione dell'eroe selezionato (verrà scelto un percorso)
Doppio <Clic> su un punto o un oggetto, o <Clic> su una destinazione	Ordina all'eroe selezionato di spostarsi in quel punto o su quell'oggetto.
<Clic> su un eroe amico	Avvicina un altro eroe e apre la schermata di scambio
<destro> su un oggetto	Apre le proprietà dell'oggetto (dell'eroe, unità o edificio) che dipende dal tipo di oggetto
<Spazio>	Ordina all'eroe di muoversi
<Ctrl> + <E>	Fine del turno
<Esc>	Cancela il movimento dell'eroe, annulla il percorso scelto, chiude l'attuale finestra di dialogo (se appropriato)
<M>	Mappa
<N>, <Tab>	Seleziona l'eroe successivo
<Maiusc> + <Tab>	Seleziona l'eroe precedente
<C>	Apre il libro degli incantesimi nella sezione strategica degli incantesimi
<E>	Fine del turno
<F>	Passa alla schermata dell'eroe selezionato e apre la finestra dell'inventario
<P>	Passa alla schermata dell'eroe selezionato e apre la finestra delle abilità
<K>	Passa alla schermata dell'eroe selezionato e apre la schermata delle competenze individuali e acquisite
<H>	Passa alla schermata dell'eroe selezionato e ne apre la biografia
<O>	Apre la schermata degli obiettivi (pagina principale)
<L>	Apre la schermata degli obiettivi (pagina del diario)
<T>	Passa alla schermata principale della città selezionata
<U>	Alterna la visuale tra la mappa di superficie e quella sotterranea.
<G>	Richiama la mappa della Lacrima di Asha
<1>...<8>	Seleziona l'eroe con un numero (da destra a sinistra)
<Indietro>	(solo partite in rete) apre una stringa di testo
<Invio>	(solo partite in rete) invia il testo inserito
<Esc>	(solo partite in rete) cancella in testo inserito

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

città

	Erige il monumento selezionato
<R>	Passa alla schermata di arruolamento delle unità
<M>	Passa alla schermata del Mercato
<Invio>, <Esc>	Passa dall'interfaccia della città a quella della mappa della missione
<Tab>, <Maiusc> + <Tab>	Seleziona città precedente/successiva
<Spazio>	Scambia posizione tra l'eroe nella guarnigione e quello in visita

arena di combattimento

<Clic> su un'unità nemica	Attacco ravvicinato/a distanza/magico (a seconda della disponibilità di armi/magia)
<Ctrl> + <Clic> su un'unità nemica	Attacco ravvicinato che non tiene conto delle impostazioni predefinite di armi/magie
<Clic> su una propria unità quell'unità (solo con quella magia selezionata)	Lancia incantesimo / Usa Abilità su
<Spazio> o <D>	Ordina all'unità di passare alla modalità difensiva, guadagnando il 30% di Difesa
<W>	Mette l'unità in modalità di attesa (per metà del normale tempo del turno)
<C>	Apri il libro degli incantesimi nella sezione degli incantesimi di combattimento (se l'icona del libro è presente sul pannello di controllo) o utilizza l'abilità speciale (se compare l'icona dell'abilità speciale)
<Esc> quando è selezionata un'abilità o un incantesimo	Cancella il lancio dell'incantesimo o l'utilizzo dell'abilità
<Invio>	Ordina all'eroe di mettersi in posizione difensiva o saltare un turno
<A>	Passa alla modalità di combattimento automatico
<R>	Fuggi o arrenditi (ritirata)

HAMMERS OF FATE

comandi generali

<Esc>	Mostra il menu di gioco
<Pausa>	Modalità pausa on / off
<Stamp>	Scatta una fotografia dello schermo (come file *.bmp nella cartella delle immagini)
<F4>	Mostra il menu di impostazioni di gioco
<F6>	Salvataggio veloce
<F5>	Salva
<F7>	Carica
<F8>	Caricamento veloce

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

SUPPORTO TECNICO

NOVITÀ! Per offrirvi un miglior servizio, Ubisoft vi fornisce supporto completamente **ONLINE**.

Visitate la sezione Risposte del sito del nostro Supporto Tecnico

<http://ubisoft-it.custhelp.com>

Nel nostro archivio Risposte troverete gli stessi suggerimenti che ricevereste telefonando o inviando un'e-mail ai nostri tecnici. Il servizio è attivo 24 ore al giorno!

Il collegamento Invio Domande, da utilizzare per l'invio di un'e-mail, ci consentirà di ricevere tutte le informazioni sul vostro sistema e sul problema riscontrato, permettendoci di poterlo risolvere alla prima richiesta.

ASSICURATEVI DI INCLUDERE TUTTE LE INFORMAZIONI SUL VOSTRO SISTEMA, IL VOSTRO PROBLEMA E IL GIOCO A CUI VI RIFERITE.

Se non avete una casella di posta elettronica, un nostro tecnico può assistervi dalle 15.00 alle 16.30 al numero di telefono 02 48 86 71 60. Le tariffe applicate sono le normali tariffe telefoniche e dipendono dal tipo di contratto stipulato con il proprio operatore. Se possibile, accertatevi di avere il computer a portata di mano prima di contattare il servizio di Supporto Tecnico Ubisoft.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

Spiacenti, ma il Supporto Tecnico Ubisoft non fornisce suggerimenti, consigli e soluzioni per nessuno dei nostri giochi.

Visitate <http://ubisoft-it.custhelp.com> per informazioni su siti correlati.

HAMMERS OF FATE

GARANZIA

Ubisoft offre servizio di Supporto Tecnico i cui riferimenti sono indicati nel testo del manuale relativo al Supporto Tecnico.

Quando ci contattate, cercate di essere il più precisi possibile riguardo al problema riscontrato.

Per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto (fa fede la data dello scontrino) Ubisoft garantisce all'acquirente del software originale che il supporto multimediale fornito con il presente prodotto è privo di difetti; il periodo di garanzia può variare a seconda della legge vigente.

Per la sostituzione, spedite il prodotto multimediale difettoso, tramite raccomandata al Supporto Tecnico, allegate il manuale e la scheda di registrazione, se non ancora inviata. Precisate nome e indirizzo (incluso il codice di avviamento postale), nonché la data di acquisto e il punto vendita. Avete anche la possibilità di sostituire il prodotto difettoso direttamente dal rivenditore dove è stato effettuato l'acquisto.

Se il software viene spedito senza la prova d'acquisto o a periodo di garanzia scaduto, Ubisoft sarà libera di ripararlo o sostituirlo a spese del cliente. Questa garanzia non è valida se il supporto multimediale è stato danneggiato per negligenza, cadute/urti o uso improprio, o se è stato modificato dopo l'acquisto.

L'Utente si assume espressamente i rischi dell'utilizzo del presente prodotto multimediale.

Il prodotto multimediale è fornito così com'è, senza altra garanzia oltre quella prevista.

L'Utente è responsabile di ogni altro costo di riparazione e/o correzione del prodotto multimediale.

Secondo quanto previsto dalla legge, Ubisoft non fornisce garanzia relativa al valore di mercato del prodotto multimediale rispetto alla soddisfazione dell'Utente o alla sua capacità di assolvere funzioni specifiche.

L'Utente si assume tutti i rischi connessi a mancati introiti, alla perdita di dati, errori e/o altre informazioni derivanti dall'utilizzo del presente prodotto multimediale.

Dal momento che alcune legislazioni non tengono conto delle limitazioni di garanzia precedentemente menzionate, è possibile che queste non siano applicabili.

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

HAMMERS OF FATE

PROPRIETÀ

L'Utente riconosce che tutti i diritti associati a questo prodotto multimediale e ai suoi componenti, al manuale e alla confezione, oltre ai diritti relativi a marchi registrati, royalty e copyright, sono di proprietà di Ubisoft e dei licenziatari di Ubisoft, e sono protetti dalla legislazione francese o altre leggi, trattati e accordi internazionali relativi alla proprietà intellettuale. È vietato copiare, riprodurre, tradurre o trasferire in alcuna forma, sia per intero sia parzialmente, la presente documentazione, senza previa autorizzazione scritta di Ubisoft.

