

# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## TRIBES OF THE EAST

### 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.

### SOMMARIO

<b>PER INIZIARE</b> .....	<b>4</b>
installazione .....	4
<b>INIZIARE A GIOCARE</b> .....	<b>5</b>
menu principale .....	5
profili di gioco e livello di difficoltà.....	6
giocatore singolo .....	7
<b>PER GIOCARE</b> .....	<b>8</b>
comandi di base .....	8
suggerimenti .....	8
obiettivi della missione .....	9
mappa dell'avventura .....	9
schermata della città .....	20
battaglia .....	28
nuove funzioni.....	33
<b>Multigiocatore</b> .....	<b>35</b>
menu multigiocatore .....	35
Hot seat.....	36
turni simultanei.....	36
partita in LAN.....	37
partita su ubi.com .....	37
creare una partita multigiocatore .....	39
modalità multigiocatore speciali .....	40
generatore casuale di mappe.....	42
<b>APPENDICI</b> .....	<b>43</b>
impostazioni di gioco .....	43
impostazioni audio e grafiche .....	43
comandi di gioco .....	44
<b>supporto tecnico</b> .....	<b>47</b>
<b>garanzia</b> .....	<b>48</b>

# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## installazione

### installare heroes of might and magic v

Inserisci il disco di gioco nel lettore DVD/CD. Se hai attivato la funzionalità Autoplay, l'installazione inizierà automaticamente. Altrimenti fai doppio clic sull'icona del CD-ROM nella schermata di Risorse del Computer. Trova il file Autorun.exe nella lista dei file e fai doppio clic su di esso per inizializzare il processo. Seleziona "Installa" per iniziare l'installazione e segui le istruzioni per completare il processo.

### disinstallare heroes of might and magic v

Per disinstallare il gioco, clicca sull'icona Disinstalla Gioco nel menu d'avvio. Segui le istruzioni per disinstallare il gioco dal tuo computer.

## TRIBES OF THE EAST

## INIZIARE A GIOCARE

Fai doppio clic sull'icona posizionata sul desktop o clicca una volta sull'icona nel menu d'avvio per iniziare il gioco.

## menu principale

Alla fine dell'introduzione comparirà il menu principale. Qui è possibile selezionare una delle seguenti opzioni:

### GIOCATORE SINGOLO

Questa opzione aprirà il menu del giocatore singolo nel quale è possibile iniziare una nuova campagna o selezionare una missione singola. Si può anche scegliere e modificare il proprio profilo di gioco. Continua a leggere per maggiori dettagli sulle partite in giocatore singolo.

### MULTIGIOCATORE

Questa opzione apre il menu multigiocatore nel quale è possibile selezionare una delle seguenti modalità: partita contro altri giocatori che usano lo stesso PC (Hot Seat), partita con giocatori collegati alla stessa rete locale (LAN) o via Internet. Consulta la sezione Multigiocatore alla fine di questo manuale per avere maggiori informazioni.

### OPZIONI

Nel menu Opzioni è possibile cambiare le impostazioni grafiche e audio per ottimizzare la performance di gioco sul tuo computer. Qui è anche possibile cambiare molte altre impostazioni. Controlla l'Appendice per avere maggiori dettagli.

Questo menu è accessibile anche dalla Mappa dell'avventura e alcune impostazioni possono essere addirittura cambiate dalla schermata di battaglia.

### RICONOSCIMENTI

Mostra i riconoscimenti del gioco.

### ESCI

Lascia il gioco e riporta alla schermata del sistema operativo.





# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## TRIBES OF THE EAST

### salvare / caricare una partita

#### **SALVARE UNA PARTITA**

Puoi salvare i tuoi progressi durante la campagna, le partite personalizzate e alcune di quelle giocate in rete. Per salvare una partita, clicca sul tasto Salva nel menu delle opzioni. Comparirà il pannello di salvataggio. Puoi accettare il nome predefinito assegnato al salvataggio, cambiarlo nell'apposito spazio (1) o sovrascriverne uno pre-esistente. Per farlo, selezionalo dalla lista dei salvataggi (2). Una volta fatto questo, salva la partita. Puoi anche effettuare un Salvataggio Veloce e un Caricamento Veloce utilizzando i tasti F5 e F8. In questo caso non c'è bisogno di accedere alla schermata di salvataggio/caricamento e il nome della partita sarà sempre "Salvataggio Veloce".



#### **CARICARE UNA PARTITA**

Per caricare una partita salvata, selezionala dalla lista di partite salvate sulla sinistra (1). Puoi controllare i dettagli della partita salvata nel pannello di destra (2). Dopo aver selezionato la partita, puoi caricarla (3) o cancellarla (4) dal tuo computer.



### profili di gioco e livello di difficoltà

Una volta selezionata l'opzione di gioco singolo o multigiocatore, è possibile selezionare un profilo di gioco esistente o crearne uno nuovo che ti identificherà per tutte le partite successive. Puoi creare quanti profili vuoi; i salvataggi saranno associati al profilo caricato.

Sotto la sezione di selezione del profilo è possibile scegliere il livello di difficoltà (1). Questo è valido per tutta la durata della campagna del profilo attuale. Il livello di difficoltà determina l'intelligenza artificiale dei tuoi avversari controllati dal computer, l'ammontare delle tue risorse all'inizio della missione e la potenza delle truppe neutrali, che sono potenzialmente tue nemiche. Ci sono quattro livelli di difficoltà: Facile, Normale, Difficile ed Eroica.



### giocatore singolo

Da questa schermata puoi iniziare o continuare la campagna, caricare le partite salvate, iniziare una partita in singolo o partecipare ad una partita multigiocatore contro avversari controllati dal computer.

#### **campagna**

Questa opzione ti dà accesso alla storia principale. Da qui puoi rigiocare tutte le missioni e le sotto-campagne che hai completato in precedenza o iniziare una nuova campagna.

Attenzione! Prima di iniziare è necessario creare un nuovo profilo

#### **partita personalizzata**

Le partite personalizzate si giocano su mappe con uno scenario speciale che non sono legate alla storia principale.

Oltre alle missioni che sono state create specificatamente per le partite in giocatore singolo, si possono caricare mappe multigiocatore nelle quali l'avversario è controllato dal computer. In questa schermata compare una lista (1) che descrive il nome della partita personalizzata, le condizioni per la vittoria, il numero dei giocatori e le dimensioni della mappa.

Seleziona una partita personalizzata dalla lista e seleziona la casella Includi Mappe Multigiocatore (2) per visualizzare le mappe multigiocatore. Sotto la lista comparirà una descrizione della mappa che spiegherà lo scenario associato alla partita selezionata.

Seleziona le impostazioni principali dal pannello sulla destra (3) e clicca su Crea per accedere alla schermata di creazione della Partita Personalizzata.

In questa schermata puoi scegliere il colore della tua bandiera (1), la tua fazione (2), l'eroe con cui iniziare (3) e i bonus (4).

Usa le frecce accanto alle icone per effettuare la tua scelta. Se compare l'icona di un dado, la scelta di quel parametro sarà casuale.

Alcuni di questi parametri sono preimpostati e non possono essere modificati.



# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## PER GIOCARE comandi di base comandi della telecamera

Scorri la mappa muovendo il cursore del mouse ai limiti dello schermo. Ruota e inclina la telecamera tenendo premuto il tasto destro del mouse. Usa la rotella centrale per aumentare o diminuire lo zoom.

### tasti veloci

Molte delle azioni di gioco possono essere eseguite usando una combinazione di tasti. Controlla l'Appendice alla fine di questo manuale per maggiori dettagli.

## suggerimenti

Durante il gioco ti verranno forniti molti suggerimenti attraverso icone di testo. Di seguito una breve descrizione dei suggerimenti principali:

- **Tutorial**  
La prima campagna comprende un tutorial che ti aiuterà ad imparare a giocare. È costituito da messaggi ed icone luminose che compaiono durante la partita.
- **Mappa dell'avventura**  
Durante tutto il gioco compariranno dei suggerimenti quando passerai il mouse su un oggetto. Ogni suggerimento è composto da una o due finestre. Puoi scorrere tra le finestre cliccando col tasto destro del mouse.
- **Uso del tasto destro**  
Oltre ai suggerimenti standard, puoi cliccare col tasto destro del mouse su qualsiasi elemento interattivo del gioco per richiamare una descrizione dettagliata di quell'oggetto.
- **Mappa di battaglia**  
Cliccando col tasto destro su un'unità verrà mostrata una lista completa delle sue statistiche, e una seconda finestra descriverà tutti gli incantesimi e gli effetti che sono attivi su quell'unità.
- **Icone di testo**  
Quando il tuo eroe interagisce con l'ambiente, vedrai comparire delle informazioni che descrivono brevemente come l'evento ha influito sullo status del tuo eroe. Una descrizione più dettagliata di eventi più importanti comparirà sotto il pannello delle risorse.
- **Banner**  
Durante il gioco gli eventi più importanti saranno descritti in un banner di suggerimento che comparirà nella parte alta dello schermo, sotto la barra delle risorse nella mappa dell'avventura.

## TRIBES OF THE EAST

### obiettivi della missione

Gli obiettivi vengono assegnati all'inizio della missione durante la quale possono venire aggiunti nuovi, a seconda degli eventi e della situazione. Devi portare a termine tutti gli obiettivi primari per poter completare la missione. Ogni obiettivo è descritto in un menu accessibile premendo il pulsante Obiettivi sull'interfaccia principale della mappa-avventura.

Da questa interfaccia puoi anche accedere alla situazione del tuo regno, dove puoi avere un riassunto di tutti i tuoi eroi, città e della situazione economica.

### mappa dell'avventura

La tua esperienza nel mondo di Heroes inizierà nella mappa dell'avventura. Gli eventi che vi hanno luogo corrispondono al livello strategico del gioco. È qui che il giocatore inizia a conoscere i territori, raccogliere risorse, ad interagire con diversi oggetti ed unità neutrali. La schermata avventura mostra dove sta avendo luogo la missione attuale. Puoi vedere il terreno circostante nel raggio visivo del tuo eroe. Il resto della mappa è coperto da una nebbia di guerra e non è visibile. Quasi tutte le mappe comprendono un livello sotterraneo al quale puoi accedere da edifici specifici.

### interfaccia principale



Usa le frecce blu per nascondere i vari elementi dell'interfaccia o renderli nuovamente visibili. Se hai diversi eroi, l'immagine di quello selezionato sarà incorniciata in giallo. Per selezionare un altro eroe clicca sulla sua immagine. Ricorda che puoi controllare il livello di mana del tuo eroe premendo il tasto <M>.





# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## TRIBES OF THE EAST

### zona di controllo

- Eroe successivo: seleziona l'eroe successivo e lo inquadra con la telecamera.
- Obiettivi della missione: richiama la schermata degli obiettivi della missione.
- Alterna sotterranei/superficie: cambia la visuale della mappa tra quella dei sotterranei e quella della superficie.
- Termina il turno: termina il turno attuale. I giorni della settimana sono evidenziati in blu nella corona del pulsante.
- Opzioni di gioco: richiama la schermata delle opzioni di gioco. Da qui puoi salvare e caricare le tue partite, cambiare la configurazione hardware ed uscire dal gioco.
- Libro degli incantesimi: apre il libro degli incantesimi dell'eroe selezionato alla pagina con gli incantesimi disponibili.
- Cammina/scava: avvia l'eroe selezionato lungo l'itinerario prestabilito. Se l'eroe non si è mosso, l'icona Scava comparirà, permettendo all'eroe di cercare il tesoro sotto la sua posizione attuale.

### viaggiare

#### PERCORSI

Per selezionare il percorso del tuo eroe, clicca sull'oggetto o sulla destinazione che vuoi raggiungere e clicca col tasto sinistro del mouse. Se l'eroe può arrivarci, comparirà una linea tratteggiata del colore della fazione dell'eroe che indica il percorso. Conferma la destinazione cliccando nuovamente sullo stesso punto.

Puoi ordinare all'eroe di muoversi senza prima verificarne il percorso cliccando due volte sulla destinazione.

Alcuni eventi posso interferire con il percorso selezionato:

- Se la strada più corta per la destinazione è bloccata da un nemico, il gioco proverà a cercare un percorso alternativo per evitare la minaccia.
- Se la destinazione è fuori dalla portata dell'eroe, il tratto non percorribile verrà colorato di grigio.
- Se la tua destinazione o il percorso sono controllati dal nemico e non c'è modo di aggirarlo, il percorso verrà colorato di rosso.

#### TERRENO E VELOCITÀ

Di norma le strade e i campi sono accessibili all'eroe. Rocce, paludi, selve, fiumi di lava, foreste, fiumi, ecc. non sono percorribili. I fiumi possono essere guadati se c'è un sentiero che porta verso l'acqua. Laghi e mari possono essere oltrepassati solo a bordo di navi. Per imbarcarti o sbarcare devi trovare una zona adatta, dal fondale poco profondo.

Sulla terra ferma la velocità di percorrenza (cioè la distanza che può percorrere un eroe con il suo esercito in un giorno) è determinata da diversi fattori:

- Il tipo di terreno: le strade lastricate permettono viaggi veloci. Attraverso zone non pavimentate, la velocità dipende dal rapporto dell'eroe con il terreno. Se il territorio è sconosciuto all'eroe, gli ci vuole più tempo per attraversarlo.

### calendario e tempo

#### TEMPO DI GIOCO

Nella mappa dell'avventura un turno dura un giorno. Quando tutti i tuoi eroi hanno raggiunto tutti i loro obiettivi o hanno esaurito i loro punti-movimento, il turno finisce. Quando tutti i giocatori sulla mappa hanno finito il loro turno, comincia un nuovo giorno. Dopo sette giorni inizia una nuova settimana, e dopo quattro settimane un nuovo mese.

La data corrente è visualizzata nel pannello accanto al pulsante Fine Turno sulla schermata della mappa dell'avventura. Il giorno finisce quando clicchi su Fine Turno.

All'inizio di ogni settimana, la costruzione delle nuove unità negli edifici della città è completa, ed esse possono essere arruolate. Nuove unità possono anche essere assoldate nelle abitazioni sulla mappa.

#### SETTIMANA DEL...

All'inizio di certe settimane, la posizione dei corpi celesti provoca alcuni fenomeni straordinari. Nuove unità di diversi tipi compariranno casualmente sulla mappa dell'avventura e la loro quantità nelle città aumenterà. In altre settimane verranno generati bonus e penalità casuali. Solo gli astrologi più esperti possono prevedere questi eventi...

#### RISORSE

Il pannello delle risorse mostra le tue attuali scorte. Esse appartengono al regno, il che significa che, quando perdi una città o un eroe muore, rimangono tutte in tuo possesso.

# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## RACCOGLIERE LE RISORSE

Ci sono 7 tipi di risorse che possono essere raccolte catturando le miniere sulla mappa dell'avventura.



• Segheria: legna



• Laboratorio dell'alchimista: mercurio



• Dune di zolfo: zolfo



• Pozzi minerari: minerali



• Cave di cristallo: cristalli



• Fontana di gemme: gemme



• Miniera d'oro: oro

## ALTRE FONTI DI GUADAGNO

Ci sono diversi metodi per ottenere risorse.

- Edifici cittadini: alcuni edifici possono produrre risorse e puoi anche usare il Mercato della tua città per commerciarle. Più mercati possiedi, migliori saranno i tassi di scambio.
- Risorse settimanali: ogni settimana edifici come i mulini o i giardini misteriosi forniscono risorse al primo eroe che li visita.
- Risorse uniche: quando esplori la mappa dell'avventura troverai bauli e cumuli di risorse sparsi per il territorio.

Oro, legna e minerali sono risorse universali. Mercurio, cristalli, zolfo e gemme sono risorse rare, necessarie per le gilde della magia e altri edifici magici, come pure per assoldare alleati molto potenti.

## edifici

Sulla mappa dell'avventura gli eroi possono interagire con vari edifici. Alcuni di questi possono essere catturati. Un edificio catturato porta il simbolo dell'eroe. Se l'edificio non è stato conquistato da nessuno, sarà illuminato da un raggio di luce.

### Città

L'aspetto di una città ti permette di giudicare quanto è sviluppata.

### Miniere

Puoi lasciare di guardia una o più unità presso le miniere.

## TRIBES OF THE EAST

### ABITAZIONI DELLE UNITÀ

Questi edifici possono essere occupati. A differenza degli edifici della città, queste abitazioni non accumulano unità, benché sia consigliabile visitarli all'inizio di ogni settimana. Quando vengono occupati, questi edifici aumentano anche la crescita delle unità di quel tipo nelle città sotto il tuo controllo.

### GUARNIGIONI E FORTI

Le guarnigioni sono edifici militari che sorvegliano punti chiave della mappa. Puoi lasciare una o più unità di guardia ad una guarnigione.

I forti ti permettono di addestrare unità di livello base chiedendo oro in cambio.

Il Forte della Collina è un edificio speciale che permette di promuovere le unità invece di arruolare di nuove.

### OSSERVAZIONE

Se occupate, le torri magiche e i cartografi ti consentono di vedere il terreno circostante per miglia e miglia.

### FONTI DI REDDITO SETTIMANALE

Ci sono molti mulini e giardini. Offriranno le scorte accumulate durante la settimana al primo eroe che li visita.

### ABITAZIONI NEUTRALI

Alcuni edifici appartengono ad unità neutrali. Non possono essere occupati, ma un eroe può attaccarli, sconfiggerne le guardie e impadronirsi del contenuto, come pure arruolare i loro occupanti.

### RIPRISTINARE L'ENERGIA MAGICA

I pozzi magici ripristinano l'energia magica dell'eroe.

### BONUS TEMPORANEI

Alcuni edifici e punti di riferimento, come la bandiera del raduno per esempio, conferiscono all'eroe alcuni bonus temporanei di fortuna o morale.

Aumentare le competenze e l'esperienza dell'eroe

Alcuni edifici possono essere visitati per migliorare le competenze del tuo eroe, per imparare nuovi incantesimi e abilità o per guadagnare esperienza extra.

### TELETRASPORTO

Gli edifici-portale permettono all'eroe di teletrasportarsi da un luogo all'altro della mappa. Possono essere a senso unico o a doppio senso.

In mare i Mulinelli collegano differenti aree marine sulla mappa. Quando li usi, è possibile che alcune unità del tuo esercito affoghino.

I portali e le scale degli Inferi collegano le aree sotterranee della mappa con quelle della superficie.



# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## oggetti

Nella mappa dell'avventura puoi trovare cumuli di risorse come pure bauli di tesoro e artefatti.

Un baule può essere usato in due modi: per aumentare il benessere finanziario del regno o per far guadagnare esperienza extra all'eroe che lo ha trovato.

In mare aperto relitti galleggianti e casse di legno possono contenere soldi o risorse, oppure essere vuoti.

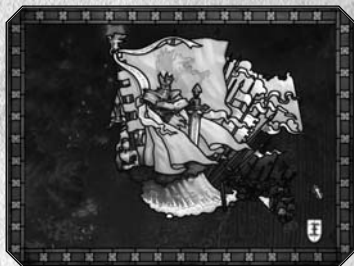
### IN CERCA DELLA LACRIMA DI ASHA

La Lacrima di Asha è un potente artefatto che è necessario alla costruzione di un monumento speciale nella tua città. Nella maggior parte delle missioni essa non è necessaria, ma senz'altro ti aiuterà enormemente a completare la missione.

Cercare la Lacrima di Asha significa scoprire la mappa puzzle che può essere consultata nella schermata di Obiettivi della Missione. Un frammento della mappa viene svelato ogni volta che visiti un particolare obelisco. Quello che rivelerà la posizione della Lacrima di Asha è l'ultimo ad essere scoperto. Quando sai o pensi di sapere dove è nascosta la Lacrima di Asha, puoi provare a scavare usando il pulsante Scava nella Zona di controllo.

Scavare richiede un giorno intero, il che significa che l'eroe usato non può fare nient'altro durante tutta la giornata.

Una volta ottenuta, la Lacrima di Asha deve essere portata in una città sotto il controllo del giocatore. Se l'eroe che porta la Lacrima di Asha viene intercettato e sconfitto dal nemico, la Lacrima di Asha scomparirà.



### FORZE OPPOSTE

Gli avversari principali del tuo eroe sono gli eroi controllati dal nemico. Puoi anche incontrare gruppi singoli di unità neutrali sulla mappa dell'avventura (neutrali significa che non appartengono a nessun gruppo di nemici, ma la loro predisposizione nei tuoi confronti potrebbe non essere neutrale).

Ricorda che i gruppi di creature neutrali possono includere un solo tipo di creatura, o più di uno, nel qual caso si ha un esercito marchiato da una bandiera sulla mappa dell'avventura.

Alcuni edifici sulla mappa possono essere anche occupati dal nemico o da unità neutrali. Quando vorrai catturare uno di questi edifici, dovrai prima sconfiggerne le guardie.

## TRIBES OF THE EAST

### UNITÀ NEUTRALI

La predisposizione delle unità neutrali nei confronti del tuo eroe cambierà a seconda di diversi fattori.

Prima di tutto il loro comportamento dipende dalla forza del tuo esercito: se le tue truppe sono inferiori, sarai quasi sicuramente attaccato. Se si equivalgono, le unità neutrali potrebbero volersi unire al tuo esercito in cambio di denaro. Se la tua forza lascia intuire che non c'è speranza di vittoria per loro, cercheranno di fuggire o di unirsi a te gratuitamente in circostanze particolari.

In caso di scontro, puoi inseguire il nemico e combatterlo per ottenere esperienza extra, o lasciarlo fuggire evitando di perdere tempo e truppe. In questo caso otterrai meno esperienza. Una volta fuggite o sconfitte, le unità spariranno dalla mappa.

Puoi aumentare le probabilità che le unità neutrali si uniscano al tuo esercito in diversi modi:

- La razza o le origini dell'eroe sono le stesse delle unità neutrali.
- L'eroe ha già unità dello stesso tipo nel suo esercito.
- L'eroe usa la Diplomazia. La Diplomazia può anche diminuire il costo necessario a convincerli ad unirsi all'esercito.
- L'eroe è specializzato in questo tipo di unità.

Se un'unità neutrale vuole unirsi all'eroe, ma questi non ha spazio per nuove unità, si aprirà la schermata di selezione dell'esercito. In questa schermata puoi combinare le unità dello stesso tipo o congedarne altre. Se un'unità neutrale vuole unirsi a te in cambio di denaro, la cifra verrà dedotta dalle risorse se l'eroe arruola almeno un'unità.

### VALUTARE LA FORZA DEL NEMICO

La composizione di un'unità neutrale non è sempre visibile, ma un gruppo può essere spesso identificato dalla figura dell'unità più forte all'interno del gruppo. Il suggerimento mostra il numero approssimativo delle unità nel gruppo, oltre alla potenziale minaccia che rappresenta per il tuo eroe e per il suo esercito: Basso, Moderato, Impegnativo, Alto, Letale.

Le unità nemiche possono sorvegliare fonti di guadagno o forti che ti bloccano il passaggio.

Il numero approssimativo di unità nel gruppo e la sua composizione sono visualizzati nel suggerimento che compare sotto gli eroi nemici, i forti e le città.



# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## gestione dell'eroe

Per accedere alla schermata di gestione dell'eroe, clicca due volte sull'eroe nella mappa dell'avventura o sulla sua immagine. Ci sono cinque categorie all'interno della schermata di gestione: esercito e statistiche, inventario, competenze, abilità e biografia. Si può accedere ad ogni categoria attraverso i pulsanti sul lato sinistro dell'interfaccia di gestione dell'eroe.

### ZONA DI CONTROLLO

- Eroe precedente/successivo: seleziona l'eroe precedente o successivo da controllare
- Congeda: congeda l'eroe attualmente selezionato. Un eroe congedato lascerà il tuo regno con tutti i suoi artefatti ed unità. In alcuni scenari e missioni della campagna, alcuni eroi non possono essere congedati.
- Unità: scorre attraverso le unità che si sono arruolate nel tuo esercito.
- Esci: torna alla schermata precedente.

## livello dell'eroe e suoi attributi

L'eroe ottiene punti esperienza vincendo battaglie, raccogliendo oggetti specifici o visitando particolari edifici nella mappa dell'avventura. L'obiettivo è raggiungere una determinata esperienza (1) per raggiungere un nuovo livello.

Quando un eroe avanza di livello, aumenta uno dei suoi attributi a caso, permettendoti di scegliere se ottenere una nuova competenza, migliorare una già conosciuta o imparare una nuova abilità.



### Attributi

Ci sono quattro attributi di base (2) che puoi migliorare avanzando di livello:

- Attacco
- Difesa
- Potere magico
- Conoscenza

La razza dell'eroe determina i suoi più forti attributi. Quando un eroe raggiunge un nuovo livello, il suo attributo principale aumenta di potere; lo stesso accadrà in misura minore per l'attributo secondario e ancora minore per gli altri due attributi.

## TRIBES OF THE EAST

fazione	nome eroe	Attributo primario	Attributo secondario
bifugio	Cavaliere	Difesa	Attacco
silvano	Ranger	Difesa	Conoscenza
Accademia	Mago	Conoscenza	Potere magico
Inferno	Signore dei Demoni	Attacco	Conoscenza
necropoli	Negromante	Potere magico	Difesa
dongione	Stregone	Potere magico	Attacco
fortezza	Mago delle rune	Potere magico, difesa	Conoscenza, attacco
roccaforte	Barbaro	Attacco	Difesa

## L'esercito dell'eroe (3)

Ogni eroe deve essere associato ad almeno un gruppo. Sulla mappa l'eroe simboleggia l'intero gruppo. Durante le battaglie, se perdi la tua ultima unità, il tuo viene considerato ucciso in combattimento.

### GRUPPI DI UNITÀ

Puoi avere fino a sette gruppi di unità al tuo comando. Un gruppo consiste di un numero di unità dello stesso tipo.

Nell'interfaccia di gioco, un gruppo è raffigurato da una singola immagine o unità accanto ai quali viene mostrato il numero delle unità in quel gruppo.

### RIPOSIZIONARE, DIVIDERE E FONDERE I GRUPPI

Nelle schermate principali dell'eroe hai sette spazi corrispondenti ai sette gruppi che puoi arruolare nel tuo esercito. Puoi riposizionare, dividere e fondere tra loro i tuoi gruppi in questi spazi.

Per riposizionare un gruppo, clicca su di essi e trascinalo da uno spazio all'altro.

Per dividere un gruppo, tieni premuto il tasto Maiusc, clicca sul gruppo che vuoi dividere e trascinalo nello slot di destinazione. Quando rilascerai il tasto Maiusc o rilascerai il gruppo, comparirà la schermata di Divisione dell'Esercito.

A sinistra c'è lo spazio di partenza e a destra quello di destinazione. Muovendo il cursore puoi assegnare le unità ai due gruppi. Quando hai finito, clicca sul pulsante Dividi.

Puoi scegliere di usare uno spazio vuoto o uno che contiene già unità dello stesso tipo. In questo caso puoi ridistribuire le unità tra i due gruppi.

Per fondere due gruppi, riposiziona uno di essi nello spazio occupato dall'altro.

## macchine da guerra (4)

Diversamente dai gruppi, l'eroe può possedere solo un tipo di ogni macchina da Guerra:

- Balista: macchina da Guerra usata per infliggere danno fisico.
- Carro delle munizioni: immagazzina proiettili, eliminando il limite di colpi che possono sparare i tiratori.
- Tenda del Pronto Soccorso: può guarire le tue unità sul campo di battaglia.
- Catapulta: progettata per distruggere le mura della città. Tutti gli eroi la possiedono, ma la usano solo per attaccare le città controllata dal nemico.





# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## INVENTARIO

Gli artefatti sono oggetti impregnati di potere magico. Per attivarsi, un artefatto deve essere posizionato sulla parte giusta del corpo (1). Un artefatto che non è equipaggiato non è attivo e comparirà nella barra dell'inventario (2).

Ci sono diversi tipi di artefatti: alcuni possono essere usati per incrementare gli attributi dell'eroe, altri permettono di lanciare incantesimi specifici e alcuni di essi miglioreranno competenze particolari.

Gli artefatti possono essere trovati nella mappa dell'avventura, comperati nei negozi delle città dell'Accademia o del Dongione, comprati al mercato nero o raccolti sul campo di battaglia o presi agli eroi nemici sconfitti.

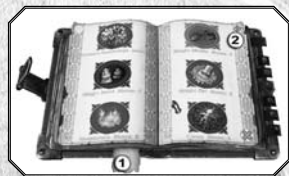
## LIBRO DEGLI INCANTESIMI

Per aprire il tuo libro degli incantesimi, clicca sul rispettivo bottone (3) nella schermata dell'inventario.

Nel mondo di Heroes of Might and Magic® V ci sono quattro principali scuole di magia. Il libro degli incantesimi mostra quelli che già conosci e la quantità di mana (1) che ti rimane per lanciarli. Puoi anche girare le pagine (2) del libro degli incantesimi per scorrere quelli disponibili. Gli incantesimi attivi sono contraddistinti da icone colorate nel libro; quelli non attivi sono monocromatici. Gli incantesimi non attivi sono quelli che hai imparato ma che attualmente non sei in grado di lanciare, perché non hai abbastanza punti incantesimo o perché non è stato selezionato il bersaglio adatto.

## SEZIONI DEL LIBRO DEGLI INCANTESIMI

- Incantesimi di battaglia: mostra tutti gli incantesimi che puoi usare in combattimento.
- Incantesimi di avventura: incantesimi che possono essere usati solo sulla mappa dell'avventura.
- Abilità uniche dell'eroe: queste abilità si distinguono dai normali incantesimi perché possono essere utilizzate senza dispendio di mana.
- Magia della distruzione: una scuola di magia che tende a danneggiare le unità nemiche.
- Magia della luce: gli incantesimi di questa scuola servono prevalentemente ad aiutare le truppe al comando di chi li lancia.
- Magia oscura: questa scuola è devota a danneggiare le truppe nemiche, maledicendole, indebolendole, rallentandole...
- Magia dell'evocazione: questa scuola insegna ad illudere e a disorientare il nemico, come pure ad evocare diverse unità di supporto.



## TRIBES OF THE EAST

## SISTEMA DI LANCIO DEGLI INCANTESIMI

Ci sono cinque Cerchi (livelli) di incantesimi. Gli incantesimi del primo e del secondo Cerchio sono disponibili per tutti gli eroi; per imparare incantesimi più complessi, l'eroe deve migliorare le sue competenze nell'appropriata scuola di magia.

Il modo migliore per imparare nuovi incantesimi è visitare una città in cui si trovi una Gilda della magia, ma anche alcuni edifici nella mappa dell'avventura ti permettono di farlo. Questi edifici e le Gilde della magia possono solo insegnarti incantesimi che puoi imparare. Se la tua competenza nella magia è insufficiente, non potrai imparare incantesimi dei Cerchi superiori.

## CAPACITÀ

Le capacità migliorano l'efficienza di un eroe in una determinata area.

Un eroe può imparare a padroneggiare sei diverse capacità, tra cui una predefinita che dipende dalla sua razza. Ogni competenza ha tre livelli di sviluppo: di base, avanzata ed esperta.



## ABILITÀ

Le abilità migliorano l'efficienza di un eroe in una determinata area. Per ottenere un'abilità, devi prima avere la corrispondente capacità di base. Ogni capacità ti permette di padroneggiare tre abilità, a seconda del suo livello.

## ABILITÀ SPECIALI E BONUS

Alcune combinazioni di abilità e competenze sbloccheranno ulteriori abilità speciali. Alla fine ogni eroe avrà una specializzazione unica legata al suo background e alla sua storia personale.



## BIOGRAFIA

La biografia spiega in dettaglio la storia personale dell'eroe e la sua specializzazione.



# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## INCONTRO TRA EROI

Quando due eroi appartenenti allo stesso gruppo o ad eserciti alleati si incontrano, possono scambiarsi oggetti e informazioni. Per farlo, clicca sull'eroe amico nella mappa dell'avventura. Sullo schermo apparirà l'interfaccia di scambio.



Quando eroi dello stesso gruppo si incontrano, puoi spostare unità, macchine da guerra ed artefatti da un gruppo all'altro. Quando incontri un eroe alleato, puoi soltanto dargli truppe e/o artefatti.

Se un eroe ha l'abilità di scambiare incantesimi, la conoscenza degli incantesimi verrà automaticamente scambiata, tenendo in considerazione le limitazioni dell'eroe in fatto di livello di magia e competenze).

## schermata della città

Nella maggior parte delle missioni, le città servono come punti di supporto per le missioni; difendere le proprie città catturando quelle del nemico rappresenta un punto chiave della missione.

In quasi tutte le missioni partirai dalla città corrispondente alla razza del tuo eroe. Ovviamente la città è aperta a tutti gli eroi amici, ma le opportunità che offre saranno in qualche modo limitate per un eroe straniero. In particolare, non potrà mai utilizzare edifici specifici della fazione che controlla la città.

## entrare in città

Puoi entrare in città facendo doppio clic sulla sua icona nella mappa dell'avventura. Per entrare nella città con il tuo eroe, selezionalo e designa la città come destinazione.

Tutti gli edifici nella città sono interattivi; vengono evidenziati quando li punti col cursore e facendo doppio clic sopra di essi ne aprirai l'interfaccia di gestione.

## TRIBES OF THE EAST

### interfaccia della città

Nell'interfaccia della città, la barra delle risorse (1) comparirà nella parte alta dello schermo. Immediatamente sotto (2) c'è il nome della città.

Nella parte bassa dello schermo si trova una doppia barra che mostra l'entità della guarnigione della città (parte alta) e quella dell'esercito che la sta attualmente visitando (parte bassa).



L'eroe della guarnigione (3) si trova dentro la città. La guarnigione è dove le unità arrivano quando assoldi nuove truppe. Qui l'eroe gestisce le difese della città in caso di attacco nemico (la guarnigione può difendere la città anche senza un eroe, ma sarà meno efficiente).

L'eroe ospite (4) si trova ai cancelli della città e può essere raggiunto dall'esterno; può ad esempio scambiare truppe ed oggetti con gli alleati e respingere attacchi nemici. Questo significa che puoi avere due eroi che difendono la stessa città.

Gli eroi possono essere riposizionati (dalla guarnigione al cancello e vice versa) con le loro truppe. Per farlo, trascina l'immagine dell'eroe sulla nuova posizione. Se ci sono due eroi in città, scambieranno le posizioni.

I pannelli degli eroi permettono di scambiare le truppe spostando le unità dalla guarnigione all'esercito dell'ospite e vice versa, come pure dividere, combinare e ridistribuire le truppe. Per scambiare artefatti e macchine da guerra usa la schermata di scambio dell'eroe che può essere aperta cliccando due volte sulla sua immagine.

### zona di controllo di base (5)

- Città precedente/successiva: seleziona la città precedente/successiva sotto il tuo controllo.
- Costruisci: crea un nuovo edificio
- Assolda unità: arruola nuove unità
- Descrizione della città: ottieni informazioni generali sulla città attuale.
- Promuovi unità: promuovi le unità di livello base della razza corrispondente alla città.
- Esci dalla città: ritorna alla mappa dell'avventura.



# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## zona di controllo avanzata (6)

- **Taverna:** entra nella taverna per assoldare nuovi eroi, ascoltare pettegolezzi, raccogliere informazioni sui tuoi nemici, ecc.
- **Mercato:** ti permette di scambiare le risorse
- **Mercante di manufatti:** ti permette di comprare manufatti (funziona solo se in città c'è un eroe)
- **Gilda della magia:** controlla quali incantesimi l'eroe in visita può imparare
- **Cantiere navale:** serve per comperare le navi
- **Fabbro:** qui puoi comperare le macchine da guerra.
- **Abilità di razza:** accesso ad un edificio speciale. Può essere usato solo dagli eroi di razza indigena di quella città.

## EDIFICI

Le opportunità offerte ad un eroe da una città sono rappresentate dai suoi edifici. Pianificare la costruzione di un nuovo edificio e migliorarne uno esistente rappresentano passi fondamentali per offrire al tuo eroe più possibilità di vittoria.

## MUNICIPIO

Una città non può esistere senza questo edificio. Il Municipio raccoglie le tasse, provvedendo a fornire una certa quantità di oro ogni giorno. Potenzandolo svilupperai l'intera città, aumentando le entrate giornaliere come pure la tua abilità nel costruire nuovi edifici. La versione più avanzata del Municipio, il Campidoglio, è un privilegio delle capitali del regno, quindi per quante città tu possa controllare, ci sarà sempre solo un Campidoglio.

## FORTE

Questa è la fortificazione militare principale della città. Qui vengono arruolate le truppe. Quando un forte viene potenziato, le mura della città si irrobustiscono ed aumenta il tasso settimanale di nascite.

## MERCATO

Questo è il posto dove scambiare le varie risorse. I mercati non possono essere potenziati. I tassi di scambio dipendono dal numero di mercati che hai sotto il tuo controllo. Più mercati hai, più favorevoli ti saranno i tassi di scambio. Accanto al mercato puoi costruire un magazzino che provvederà alla produzione giornaliera di una particolare risorsa, specifica per ogni città. Il mercato inoltre ha un ufficio postale che ti consentirà di inviare risorse ai tuoi alleati.

## TRIBES OF THE EAST

## TAVERNA

Ti consente di assoldare nuovi eroi. Normalmente una taverna ha due eroi disponibili; nuovi eroi si fermeranno nella taverna all'inizio di ogni settimana. Gli eroi che sono stati sconfitti in battaglia, sono scappati o sono stati corrotti, ritornano nelle taverne che rappresentano anche una grande fonte di informazioni: girano numerosi pettegolezzi e la gilda dei ladri sarà felice di informarti sul nemico ad un prezzo ragionevole. Un eroe assoldato si presenterà per l'arruolamento alla guarnigione e per questo dovrai assicurarti che lo slot dell'eroe in questo edificio sia libero. Il pannello delle unità della guarnigione deve avere abbastanza spazio per le unità dell'eroe.

## FABBRIO

Fabbrica e vende macchine da Guerra. A seconda della razza della città, il prezzo delle varie macchine può variare. Solo un eroe in visita può comperare macchine da guerra.

## CANTIERE NAVALE

Ti permette di acquistare delle navi. Questo edificio può essere costruito solo se la città si trova sulla costa.

## GILDA DELLA MAGIA

Consente all'eroe che la visita di imparare incantesimi magici. Il livello della gilda della magia (da 1 a 5) determina il più alto cerchio di incantesimi che quella gilda può offrire. L'apprendimento avviene automaticamente quando un eroe visita la città. Il numero di incantesimi di ogni cerchio conosciuto dalla gilda è limitato. Per espandere le conoscenze magiche dell'eroe, portalo in visita ad altre città che hanno gilde della magia al loro interno e usa gli obelischi mostrati sulla mappa della missione. Alcune abilità consentono all'eroe di scambiare incantesimi con altri eroi alleati o di spiare quelli lanciati dai nemici. Per la fazione dell'Accademia, la gilda della magia è un edificio chiave senza il quale la città non può svilupparsi.

## EDIFICIO SPECIALE

Può essere costruito se porti in città la Lacrima di Asha.

## DIMORE DELLE UNITÀ

Ogni razza ha sette tipi di unità, ognuno dei quali contiene unità di base e avanzate. Una volta costruito, l'edificio comincia a produrre unità di base di un certo tipo. Per arruolare unità migliorate dello stesso tipo, devi migliorare gli edifici (così potrai anche migliorare le unità già presenti nel tuo esercito).

# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## TRIBES OF THE EAST

### EDIFICI PROPRI DI OGNI FAZIONE

Tra questo tipo di edifici ci sono quelli necessari agli eroi per migliorare le loro competenze di razza e altri che sono completamente diversi da quelli appartenenti alle altre razze.

### sviluppa la tua città

Dall'interfaccia della tua città clicca sul pulsante **Costruisci** per aprire la finestra di costruzione degli edifici. Questa mostra l'ordine in cui puoi costruirli. La descrizione e le condizioni necessarie per farlo sono indicate nel suggerimento contestuale. Quando selezioni un edificio le risorse necessarie a completarlo vengono indicate sotto la corrispondente barra delle risorse. Puoi costruire un solo edificio al giorno per ogni città. Il Livello della città è calcolato in base al numero degli edifici in quella stessa città.



### ZONA DI CONTROLLO

- Arruola unità: accede all'interfaccia di arruolamento delle unità
- Costruisci: spende la quantità di risorse necessarie al completamento dell'edificio.
- Mostra programma di costruzioni semplice/dettagliato: alterna la modalità semplice o dettagliata della finestra di costruzione degli edifici. La modalità semplice non ti permette di vedere gli edifici che attualmente non puoi costruire.
- Esci: torna alla schermata principale della città.

### PROGRAMMA DI COSTRUZIONI

Il programma di costruzione indica lo stato degli edifici della tua città:

- Gli edifici mostrati in modalità normale sono già stati costruiti e non possono essere più migliorati.
- Gli edifici mostrati in verde sono disponibili per essere immediatamente costruiti o migliorati.
- Gli edifici mostrati in grigio non possono essere costruiti perché non sussistono una o più condizioni necessarie
- Gli edifici mostrati in rosso non possono essere costruiti perché non ci sono risorse necessarie. Seleziona l'edificio desiderato per verificare quali risorse mancano

### Arruolare le unità

Dall'interfaccia della tua città clicca sull'icona **Arruola** per accedere alla schermata di arruolamento delle unità. Il pannello mostra le unità disponibili per l'arruolamento. Sulla destra viene mostrato l'edificio che produce quelle unità quindi scegli le versioni di base (1) o migliorate (2) di ogni unità. I numeri (3) indicano il numero di creature attualmente disponibili (a sinistra) e la loro crescita settimanale (a destra). Quando selezioni un'unità, le risorse necessarie al suo arruolamento verranno indicate sotto la corrispondente barra delle risorse (4).



### ZONA DI CONTROLLO

- Pulsante più/meno: aumenta/diminuisce di uno la quantità dell'unità selezionata.
- Arruola: assolda le unità selezionate. Queste si sposteranno negli spazi della guarnigione nella schermata principale della città.
- Arruola tutti: assolda tutte le unità disponibili.
- Esci: torna alla schermata principale della città.

Per arruolare le unità, prima seleziona il tipo di unità desiderato, quindi decidine il numero usando i pulsanti più e meno, quindi clicca sul pulsante **Arruola** nel pannello di destra.

### schermata delle unità

Clicca sul secondo pannello della schermata di arruolamento delle unità per accedere alla schermata delle unità. Puoi richiamare questa schermata anche facendo doppio clic sull'immagine dell'unità nella schermata principale della città, in quella dell'eroe o sulla barra dell'iniziativa nella schermata di combattimento. Sulla sinistra vengono mostrati la descrizione dell'unità (1), i suoi parametri (2) e le icone di stato attuale (3) (oltre agli incantesimi lanciati in combattimento). Il pulsante nell'angolo in basso a destra ti permette di alternare la visuale tra le varie unità, congedare quella selezionata o promuoverla. Le unità possono essere promosse solo in città e solo se questa ha un edificio adatto all'addestramento di quel tipo di unità e di quel livello. Il prezzo per la promozione equivale alla differenza di prezzo tra i due tipi di unità (quello attuale e quello di livello successivo).





# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## TRIBES OF THE EAST

### ZONA DI CONTROLLO

- Unità precedente/successiva: mostra l'unità precedente/successiva nel tuo esercito, nelle guarnigioni o negli edifici di produzione.
- Congeda: congeda l'unità selezionata.
- Promuovi: promuovi l'unità selezionata. Questa opzione è disponibile solo nelle città.
- Esci: torna alla schermata precedente.

### promuovere le unità

Dalla schermata principale della città, clicca su Promuovi per accedere all'interfaccia di promozione delle unità. Il pannello di promozione mostra le unità disponibili. Le frecce sotto l'immagine di ogni unità mostrano lo stato di ogni gruppo:

- Rosso: non può essere promosso. Non ci sono gli edifici necessari o i soldi sufficienti, ecc.
- Verde: può essere promosso
- Arancione: già promosso
- Nessun pulsante: l'unità appartiene ad un'altra fazione.

Il prezzo per promuovere le truppe equivale alla differenza di costo tra le unità di base e quelle avanzate, e compare nell'apposito suggerimento. Le unità possono anche essere promosse dalla Schermata delle unità.



### carovane

Una carovana è un carro autonomo, un'unità speciale sulla mappa dell'avventura, che viaggia da sola. Una carovana può trasportare solo unità e viaggia tra le città del giocatore o tra gli insediamenti posseduti dal giocatore e le sue città. Il numero di slot per le unità in una carovana è uguale al numero di slot di un eroe. La creazione di una carovana è gratuita.



Una carovana in viaggio è visibile sia al giocatore che la possiede sia ai suoi avversari, che possono perciò attaccarla. Se questo accade, inizia una battaglia dove il giocatore che possiede la carovana può controllare le unità che essa contiene, ma non ha un eroe di supporto. Un eroe alleato può interagire con la carovana e prelevare unità da essa, nello stesso modo con cui interagirebbe con un altro eroe. Facendo questo, però, scioglierai la carovana, e le unità rimanenti nella carovana andranno perse.

Una carovana viaggia alla velocità dell'eroe che ha Logistica esperta e Orientamento. Vengono considerate tutte le penalità del terreno. Verrà scelto automaticamente il percorso più breve senza ostacoli per arrivare a destinazione. Le carovane non possono essere controllate manualmente e la loro destinazione non può essere cambiata. Se il viaggio non è possibile, la carovana si ferma finché il percorso non torna a essere libero.

Se una città, verso la quale sta viaggiando la carovana, viene conquistata da un nemico, la carovana continua il suo viaggio, ma si fermerà prima di entrare nella città e resterà in attesa.

Le carovane vengono conteggiate come eroi aggiuntivi della tua fazione, finché non vengono sciolte. Il loro numero è limitato: il numero complessivo di eroi e carovane non può superare il numero massimo di eroi.

Per l'uso delle carovane sono state aggiunte tre nuove sezioni nell'interfaccia Arruola unità della città: Arruola dagli insediamenti, Arruola dai castelli vicini, Tempo stimato d'arrivo delle carovane.

### ARRUOLARE DAGLI INSEDIAMENTI

Questa sezione mostra tutti gli insediamenti che possiedi. Gli insediamenti sono ordinati in base alla distanza della carovana dalla città corrente. Arruola le unità e inviale alla tua città con la carovana cliccando sul pulsante Conferma.



### ARRUOLARE DAI CASTELLI VICINI

In questa sezione vengono visualizzate le tue città con tutte le loro unità. Il processo per l'assunzione di unità è lo stesso della sezione Insediamenti.



### TEMPO STIMATO D'ARRIVO DELLE CAROVANE

Questa sezione mostra tutte le carovane che si stanno dirigendo verso la tua città corrente. Le carovane sono ordinate in base alla distanza dall'arrivo. I tipi di unità sono indicate in base all'ora di arrivo e alla loro origine (insediamento o città).



# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## Battaglia

Quando combatti il tuo scopo è quello di eliminare l'ultima unità ancora in piedi nell'esercito del tuo nemico o, almeno, infliggergli danni così ingenti da costringerlo a fuggire.

### iniziare una battaglia

Se il tuo eroe è entrato in una zona nemica (seguendo un percorso colorato di rosso, per esempio) o attacca un edificio sorvegliato dal nemico, il gioco passa alla schermata tattica. Dopo aver disposto i gruppi, inizi il combattimento col nemico secondo determinate regole. La battaglia deve terminare con un vincitore e uno sconfitto. L'eroe che perde la battaglia può morire, fuggire o pagare un riscatto. Il vincitore ottiene esperienza come pure tutti gli artefatti o i soldi di un nemico caduto come spoglie di guerra.

### modalità tattica

Prima di ogni scontro, hai l'opportunità di disporre i gruppi di unità sul campo di battaglia. In questa fase comparirà la barra dell'esercito, mostrandoti le tue scorte: le unità non utilizzate sono mostrate normalmente, quelle che sono già sul campo di battaglia sono colorate di grigio.

Per disporre i gruppi, trascinali sulla barra dell'esercito o direttamente sul campo di battaglia. Puoi anche rimuovere un gruppo di unità dalla battaglia e conservarlo per il futuro trascinandolo sulla barra dell'esercito. Il tuo schieramento verrà salvato dal gioco. All'inizio della battaglia successiva i gruppi prenderanno la stessa posizione (tranne quelli nuovi), a meno che un ostacolo non blocchi la loro posizione. In questa fase non è possibile vedere l'esercito nemico, anche se è già stato schierato sul campo di battaglia. Diventerà visibile all'inizio del combattimento.



### ZONA DI CONTROLLO

- Schieramento automatico: tutte le unità verranno disposte automaticamente sul campo di battaglia.
- Combattimento automatico: il combattimento verrà risolto automaticamente dall'intelligenza artificiale.
- Opzioni: impostazioni della battaglia.
- Fuggi/arrenditi: puoi scegliere di fuggire dal campo di battaglia abbandonando il tuo esercito o arrenderti al nemico e pagare un riscatto per tenere i gruppi rimasti.
- Inizia il combattimento: dà avvio alla battaglia.

Suggerimento: quando schieri i tuoi gruppi, presta attenzione a quelle di grosse dimensioni che occupano quattro quadranti e sono legati al terreno. Non dovrebbero avere nessun ostacolo sul loro cammino perché sono meno manovrabili. Quando posizioni i tiratori, sfrutta gli ostacoli del terreno per rendere difficile al nemico un approccio troppo ravvicinato.

## TRIBES OF THE EAST

### schermata di combattimento

Quando una battaglia inizia, comparirà la schermata di combattimento che mostra la zona dove questo ha luogo. In questa schermata l'esercito che attacca è posizionato a sinistra insieme al tuo eroe e ad ogni macchina da guerra che possiedi e che puoi usare nel combattimento.



Nella parte bassa dello schermo c'è la Barra dell'Iniziativa(1), con l'immagine della prossima unità da utilizzare mostrata nel grosso riquadro a sinistra. Sotto la barra dell'iniziativa c'è il diario di battaglia (2), che descrive i risultati delle azioni o dei risultati previsti quando viene selezionato un bersaglio. Durante la battaglia utilizzerai i tuoi gruppi di unità nell'ordine indicato nella Barra dell'Iniziativa, da sinistra a destra.

### Zona di controllo

- Lancia incantesimo / Usa Abilità: mostra il libro degli incantesimi dell'eroe o del gruppo selezionato (se appropriato) con la sezione degli incantesimi di combattimento aperta. Se il gruppo ha solo un'abilità speciale, questo pulsante la attiva. Per annullare un incantesimo o l'uso di un'abilità, premi <Esc>.
- Opzioni: impostazioni della battaglia.
- Fuggi/arrenditi: puoi scegliere di fuggire dal campo di battaglia abbandonando il tuo esercito o arrenderti al nemico e pagare un riscatto per tenerti le unità rimaste. In entrambi i casi, la battaglia è persa e l'eroe si recherà in una taverna dove potrà essere ancora assoldato. Non puoi negoziare il riscatto con le unità neutrali e le guardie degli edifici.
- Combattimento automatico: passa alla modalità di combattimento automatico.
- Difendi: ordina al gruppo selezionato di assumere immediatamente una posizione difensiva, aumentando la sua Difesa del 30%. Per gli eroi, questo comando equivale a saltare un turno, visto che non vengono mai attaccati.

### BARRA DELL'INIZIATIVA

Tutti i turni della battaglia seguono un ordine preciso, mettendo in coda i gruppi, le macchine da guerra e gli eroi stessi. La posizione dei gruppi nella coda è determinata dal loro valore di iniziativa. Un'unità con un alto valore di iniziativa può quindi comparire nella barra anche due volte.



# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## TRIBES OF THE EAST

La coda però si evolverà durante la battaglia. Il caso più frequente è quando un gruppo viene eliminato e lascia tutte le posizioni che occupava in coda. Alcuni incantesimi possono modificare il valore di iniziativa di un gruppo, facendolo così avanzare o arretrare nella coda. Il gruppo colpito dall'incantesimo quindi si sposterà avanti o indietro sulla barra. Per finire, un gruppo può saltare il suo turno (senza assumere la posizione difensiva, vedi sotto), nel qual caso la sua posizione nella coda viene arretrata di mezzo ciclo.

Lo sfondo dell'immagine corrisponde al colore del party. I turni del nemico vengono gestiti dall'intelligenza artificiale. Quando è il turno di uno dei tuoi gruppi, il combattimento si ferma in attesa della tua azione.

Le unità sulle quali muovi il cursore vengono evidenziate simultaneamente sulla barra e sulla zona di combattimento.

### gestione del combattimento

#### SPOSTARSI NELLA ZONA DI COMBATTIMENTO

Quando il tuo gruppo gioca il suo turno, un campo di quadranti illuminati attorno ad esso mostra dove si può spostare. Cliccando su uno di questi quadranti ordinerai al gruppo di muoversi. Un gruppo che si è mosso non può eseguire nessun'altra mossa durante quel turno.

Una zona di combattimento può comprendere zone irraggiungibili. Le unità legate al terreno devono aggirare queste zone. Le unità che possono volare, levitare o teletrasportarsi possono scavalcarle, ma non ci si possono fermare sopra.

#### ATTACCO RAVVICINATO

Questo ordine può essere impartito a tutte le unità. I gruppi lo eseguono automaticamente. Se sposti il cursore su un gruppo nemico a portata delle tue unità, comparirà il cursore di attacco. Puoi attaccare da diverse direzioni, a seconda della tua attuale portata. Il quadrante dove il gruppo si sposterà verrà evidenziato.

Anche le macchine da guerra, posizionate ai bordi della zona di combattimento, possono essere oggetto di un attacco ravvicinato.

#### ATTACCO A DISTANZA

Questo comando può essere impartito solo ai gruppi che usano attacchi a distanza. Per sparare, il gruppo deve avere scorte di munizioni. Sposta il cursore sopra un gruppo nemico e apparirà il cursore di tiro (una freccia). Quando si spara, la gittata è importante: tiri mirati sono impossibili a distanze più grandi di metà della zona di combattimento. Tiri non mirati (identificati da una freccia spezzata) infliggono solitamente metà del danno normale.

Un gruppo non può usare attacchi a distanza quando si trova vicino al nemico, che può essere attaccato solo in modo ravvicinato o aggirato, ma questo ti farà perdere un turno.

Puoi forzare un attacco ravvicinato premendo il tasto Ctrl mentre clicchi su un bersaglio nemico, sempre che possa essere raggiunto.

### DIFENDI / SALTA IL TURNO

Può capitare che tu voglia saltare il tuo turno, aspettando un'occasione più propizia per attaccare. In questo caso usa il tasto <Spazio> o il pulsante Difendi per ordinare al gruppo di stare fermo. Guadagnerà il 30% di bonus Difesa. Puoi anche far aspettare un gruppo senza farlo difendere premendo il tasto <W>. Il turno del gruppo verrà rinviato di mezzo ciclo.

### LANCIARE INCANTESIMI

Gli eroi e alcune unità possono lanciare incantesimi in combattimento. Per lanciare un incantesimo, clicca sul tasto Lancia Incantesimo / Usa Abilità. Si aprirà il libro degli incantesimi, permettendoti di selezionarne uno. Una volta scelto, il libro si chiuderà e l'incantesimo diventerà attivo. A seconda dell'incantesimo scelto possono succedere tre cose:

- L'incantesimo non necessita di un bersaglio e si attiva automaticamente. Questo succede con incantesimi di massa che colpiranno tutti i gruppi in battaglia.
- Devi specificare un bersaglio, amico o nemico. Per specificare un bersaglio clicca su di esso con il cursore e se è valido, comparirà il cursore della magia.
- Devi specificare una destinazione. In questo caso il cursore per colpire comparirà su tutte le destinazioni valide. Il quadrante e le unità selezionate verranno evidenziati. Nel caso di un attacco ad area, ricorda che tutti i gruppi nel raggio d'azione ne soffriranno, sia amici che nemici.

Clicca per confermare la tua scelta. Per annullare il lancio di un incantesimo, premi <Esc>, e il cursore tornerà alla sua forma normale.

Le unità colpite dagli effetti di un incantesimo hanno un numero con uno sfondo colorato. Puoi controllare l'incantesimo lanciato sull'unità nella seconda finestra del suggerimento contestuale, o nella schermata dell'unità. Uno sfondo verde indica un incantesimo benefico per quella unità; rosso è dannoso. Il viola per le unità che subiscono sia vantaggi che danni.

### ATTIVARE L'ABILITÀ SPECIALE

Questo comando è disponibile solo per gli eroi e le unità che hanno abilità speciali. Clicca sul pulsante Lancia Incantesimo / Usa Abilità per scegliere ed attivare l'abilità speciale.

Un'abilità speciale può entrare in funzione automaticamente dopo averla attivata o richiedere un bersaglio specifico o un incantesimo. Per cancellare l'uso di un'abilità speciale, clicca col tasto destro o premi <Esc>.

Ricorda che quasi tutte le unità hanno una o più abilità speciali. La maggior parte sono automatiche e le unità le useranno ogni volta che è possibile. Puoi controllare le loro abilità consultando la schermata delle unità.

# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## TRIBES OF THE EAST

### AZIONI DA EROE

Durante il loro turno, gli eroi possono eseguire quattro tipi di azioni:

- Attaccare un nemico con il proprio attacco di base: clicca su un gruppo nemico sul campo di battaglia proprio come se fosse un attacco a distanza.
- Usare le loro abilità speciali; selezionale dal loro libro degli incantesimi.
- Lanciare un incantesimo dal loro libro degli incantesimi.
- Saltare il turno usando la modalità Difesa o il pulsante Attesa

### GESTIRE LE MACCHINE DA GUERRA

Di norma le macchine da guerra "attive" (tende di guarigione e baliste) operano indipendentemente, selezionando i propri bersagli automaticamente, ma un eroe con le abilità adatte può impartire loro degli ordini.

### CONTRATTACCARE

La maggior parte delle unità ha l'abilità di contrattaccare automaticamente un nemico che le ha appena attaccate. Di norma un contrattacco può essere eseguito una sola volta per ogni turno dell'unità. Il contrattacco è possibile solo in combattimento ravvicinato. Ci sono diverse eccezioni a questa regola per via delle abilità speciali delle unità.

### DANNI E RECOLE DI GUARIGIONE

Il danno generale di un attacco è la somma dei danni inflitti da ogni unità nel gruppo che ha attaccato. Normalmente il danno inflitto è determinato casualmente all'interno dell'intervallo di danno dell'unità. Il danno inflitto dal gruppo equivale a questo numero moltiplicato per il numero di unità nel gruppo. Il valore d'attacco dell'unità aumenta il danno e il valore della difesa del bersaglio diminuisce il danno inflitto.

Il danno viene applicato al bersaglio secondo il seguente schema: se il danno inflitto è maggiore dei punti-ferita della prima unità, quella che lo riceve muore; il resto del danno viene inflitto alla seconda unità e così via.

Alla fine o tutto il gruppo è decimato o l'unità soffre un danno minore della sua vitalità e rimane ferito. Il numero di punti-ferita di queste unità appare nel suggerimento contestuale del gruppo.

Il risultato previsto per un attacco è mostrato nel diario di guerra sotto la barra dell'iniziativa. Tiene conto del potere di attacco dell'unità, di quello della difesa del bersaglio e l'abilità dell'eroe che verrà eseguita col 100% di probabilità. Ogni abilità con meno del 100% di probabilità (come la Fortuna) non viene presa in considerazione in questo conteggio.

Quando un gruppo viene guarito, la prima unità viene curata e dopo, se è rimasta abilità di guarigione o potere magico sufficiente e se l'incantesimo di guarigione o l'abilità lo permette, un'unità uccisa viene riportata in vita, curata e così via. Il numero totale di unità dopo la guarigione non può superare l'originaria forza del gruppo. Le regole sono le stesse per le abilità di alcune unità che possono ripristinare la loro salute utilizzando incantesimi di Prosciuga Vita o di resurrezione.

### FORTUNA E MORALE

La Fortuna determina le probabilità di infliggere il doppio del danno al bersaglio. Il valore predefinito della Fortuna è zero e questo significa che non infliggerai mai un danno doppio. Questa probabilità può aumentare quando un eroe ha la competenza Fortuna. Questa ha effetto su tutte le unità sotto il controllo dell'eroe tranne che sull'eroe stesso.

La Fortuna può anche essere negativa. In questo caso alcuni degli attacchi infliggeranno solo la metà del danno. Sul campo di battaglia, quando il parametro della Fortuna entra in azione, si può vedere un'aura simile ad un arcobaleno attorno alle unità che ne beneficiano.

Il valore Morale determina le probabilità di un gruppo di giocare (o saltare) più turni, a seconda del loro valore di Iniziativa attuale. Il valore predefinito del Morale è zero e questo significa che non si giocano più turni, ma anche che non se ne saltano.

Il valore del Morale di un gruppo può essere modificato grazie alle competenze di Comando dell'eroe e con la composizione dell'esercito. Armate che hanno solo gruppi della stessa razza, come pure quelle comandate da un eroe della stessa razza, hanno un Morale superiore. Gruppi "stranieri" tra di loro o un eroe "straniero" che le comanda, avranno un Morale più basso.

Un basso livello del Morale implica che il gruppo potrebbe non eseguire nessuna azione che verrà ritardata di mezzo ciclo. Sopra le unità comparirà una figura simile ad un uccello nero.

Un Morale alto significa che dopo quel turno un gruppo potrebbe dover aspettare solo mezzo ciclo per rigiocare. L'effetto è mostrato come un uccello dorato sopra queste unità.

## nuove funzioni furia del sangue

Questa è la nuova abilità speciale degli Orchi.

Ogni Orco ha una certa quantità di sangue demoniaco nelle vene, e di conseguenza ha uno speciale indicatore di Furia in combattimento. Quando l'unità esegue delle azioni di attacco, il livello di Furia aumenta. Se l'unità si ferma o aspetta, il livello di Furia rimane lo stesso o diminuisce. La Furia offre all'unità una protezione con assorbimento danni. Il livello di Furia aumenta ogni volta che questa protezione viene usata in combattimento. Il livello di Furia di ogni unità è visualizzato nel suo ritratto nella barra dell'iniziativa.

Appena l'indicatore di Furia raggiunge il primo livello, l'unità ottiene un bonus speciale che rimarrà per l'intera durata del combattimento, a meno che la Furia non scenda sotto quel limite. Quando l'effetto si attiva, l'immagine dell'unità lampeggia e si vedrà un'esplosione di sangue sull'unità. Il nome e l'effetto del bonus si possono vedere cliccando col tasto destro sull'immagine dell'unità nella barra dell'iniziativa.



# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

Facendo crescere ulteriormente la Furia è possibile raggiungere altri due livelli. Questo permette all'unità di ottenere altri due bonus speciali, per un massimo complessivo di tre. Ogni livello di rabbia appare sull'immagine dell'unità nella barra dell'iniziativa sotto forma di una piccola goccia di sangue. Ogni bonus ha un effetto specifico per quel tipo di unità.

## POTENZIAMENTI ALTERNATIVI

In "Tribes of the East" c'è un nuovo potenziamento per ogni tipo di unità che è alternativo al vecchio. Per ottenere il potenziamento alternativo non sono necessari edifici speciali, basta l'edificio usato normalmente per l'aggiornamento tradizionale. Entrambi i potenziamenti hanno lo stesso costo. Puoi avere unità create con entrambi i potenziamenti nella stessa città o nello stesso esercito.

Nell'interfaccia Arruola unità puoi scegliere il potenziamento che preferisci. I bordi gialli attorno alle immagini delle unità evidenziano l'ultima unità selezionata.

Queste saranno le unità acquistate quando userai il pulsante "Arruola tutti".

Nell'interfaccia Potenzia unità puoi anche scegliere il potenziamento con cui addestrare le tue unità non potenziate. Puoi anche cambiare potenziamento in ogni momento entrando, mentre sei nella città, nell'interfaccia Potenzia unità a una tariffa ragionevole.

## RIADDESTRARE GLI EROI

Il Mentore della memoria è un nuovo edificio speciale che puoi costruire nelle tue città e che permette di riaddestrare i tuoi eroi con nuove abilità e capacità. In ogni caso non potrai cambiare le caratteristiche primarie (attacco, difesa, potere magico e conoscenza) degli eroi.

Puoi selezionare un'abilità per disimpararla o una capacità per diminuire il tuo livello di esperienza in essa. Le schede Capacità e Abilità nell'interfaccia di gestione degli eroi sono stati modificati di conseguenza, e ti permettono di annullare capacità e abilità. In alcuni casi,



## TRIBES OF THE EAST

tuttavia, non è possibile cancellare determinate capacità o abilità: questo caso si verifica quando l'abilità o capacità e il prerequisito di un'altra abilità o capacità già in tuo possesso.

## VENDERE ARTEFATTI

Ora puoi vendere gli artefatti attraverso l'interfaccia del mercato. Sono state aggiunte due nuove schede, una per l'eroe di guarnigione e l'altra per l'eroe in visita. Clicca sulle schede per aprire l'interfaccia di vendita degli artefatti.



Vedrai apparire l'immagine dell'eroe assieme agli artefatti che possiede. Per vendere un artefatto, selezionalo (quanto riceverai in cambio appare nel pannello delle risorse) e clicca "Vendi" nel campo Controlli.

## LEGAME DI POTERE TRA ARTEFATTI

Quando equipaggi diversi artefatti dello stesso tipo (runici, demoniaci, ecc.) ora otterrai un bonus speciale. Più artefatti di un tipo indossi e maggiore sarà questo bonus. Esempio: il set runico, composto da due artefatti naneschi, darà all'eroe un bonus di +1 a tutte le statistiche, raddoppiando anche il bonus dell'abilità Visione elementale.

## MULTIGIOCATORE

Fai riferimento al file readme.txt per maggiori dettagli. Per le ultime informazioni riguardanti le modalità di gioco supportate, i server di gioco e le nuove mappe, visita il sito ufficiale del gioco (collegamenti ai siti internet pertinenti verranno installati con il gioco e compariranno nel suo gruppo di programmi nel menu di Avvio di Windows).

## Menu multigiocatore

Clicca su Multigiocatore nel menu principale per accedere al menu Multigiocatore.

Qui puoi selezionare le modalità di gioco: Hot Seat, LAN o Ulbi.com, o decidere di caricare una partita multigiocatore salvata.

- Nella modalità Hot Seat i giocatori disputano una partita su un singolo computer.
- Una partita in LAN è una partita multigiocatore disputata su una rete locale.
- Una partita su Ulbi.com è una partita multigiocatore disputata su Internet.

# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## Hot seat

Possono partecipare fino a quattro giocatori.

La schermata di selezione della partita è simile a quella per definire una partita personalizzata per giocatore singolo. La differenza è che vengono visualizzate solo mappe multigiocatore.

Scegli la mappa e definisci le impostazioni. Clicca sul pulsante Crea Partita per richiamare la schermata che ti permette di scegliere la tua fazione e impostare le condizioni iniziali. Cliccando su Carica Partita ti permette di caricare una partita salvata e continuare a giocarla.



Tutti i giocatori devono scegliere il loro numero, il colore dello stendardo e i parametri iniziali (razza, eroe di partenza e risorse – se lo scenario lo consente). Normalmente i parametri iniziali sono casuali (icona del dado). Chiudi gli spazi inutilizzati (icona del lucchetto) o assegnali ai giocatori controllati dal computer (icona del computer). Fatto questo puoi iniziare a giocare.

Le informazioni sul giocatore corrente sono mostrate nella finestra informative nella parte alta dello schermo. Qualsiasi giocatore umano può smettere di giocare in qualsiasi momento e arrendersi. La partita dura finché resta solo un giocatore o l'obiettivo della missione è completato.

## turni simultanei

In questa modalità i giocatori giocano i loro turni in contemporanea. Cliccando su Fine turno il giocatore può entrare in modalità Attesa (attesa che gli altri giocatori finiscano) o Fantasma (se è attivata; vedi sotto). Appena tutti i giocatori premono Fine turno, il turno successivo ha inizio.

I turni simultanei restano attivi solo fino al primo scontro. Uno scontro è una situazione in cui i giocatori possono fare azioni che hanno effetti sugli altri. La possibilità di scontro viene calcolata all'inizio di ogni turno: se può verificarsi, il gioco passa permanentemente alla normale modalità a turni.

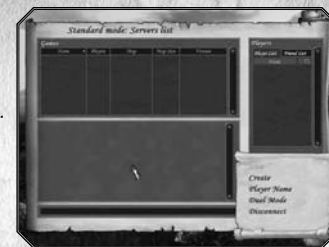
Turni simultanei e modalità Fantasma: se entrambe le opzioni sono attivate, la modalità Fantasma inizia appena il giocatore clicca su Fine turno, e rimane attiva finché tutti i giocatori non fanno lo stesso. L'energia dei fantasmi viene caricata in base alla durata del turno precedente in modalità Fantasma (ovvero il tempo che il giocatore ha atteso prima che gli avversari cliccassero su Fine turno). Quando il gioco passa alla modalità a turni anche la modalità Fantasma diventa a turni.

## TRIBES OF THE EAST

## partita in LAN

### PARTECIPARE A UNA PARTITA

In questa schermata vengono verificati i server LAN e viene mostrata una lista di partite disponibili. Sono presenti sia le partite attive (già in corso) che quelle aperte. Seleziona una partita e clicca su Unisciti (potrebbe venirti richiesta una password). Verrai trasferito nella stanza di gioco.



### CREARE UNA PARTITA

Dalla stessa schermata, scegli il tipo di gioco (Modalità Standard – gioca su una mappa di missione; Modalità Duello – gioca una partita a duello). Clicca su Crea per accedere alla schermata di creazione della partita.

### PARLARE CON ALTRI GIOCATORI

La finestra sulla destra mostra la lista di giocatori presenti nella tua rete LAN. Puoi inserire qualsiasi giocatore nella tua lista di Amici per parlare con loro privatamente. La parte bassa dello schermo ti permette di scambiare messaggi con gli altri giocatori. Per mandare un messaggio, digita il testo nella finestra di testo e premi <Invio>. Per mandare un messaggio privato, scegli il destinatario nella tua lista di Amici.

## partita su ubi.com

Le regole per giocare su Ubi.com sono simili a quelle per la LAN. Per giocare su Ubi.com devi essere un utente registrato. Clicca su Account nell'interfaccia Multigiocatore per aprire Internet e connetterti alla pagina di registrazione. Dopo averla effettuata, puoi tornare all'interfaccia di gioco, inserire la tua nome e la tua password e spostarti sul canale per scegliere la partita.



## modalità di gioco su ubi.com

Ubi.com supporta tre modalità di gioco:

- Addestramento: il risultato della partita non verrà registrato da Ubi.com.
- Valutazione: il risultato della partita influenzerà la tua posizione nella graduatoria di Ubi.com.
- Duello: avrai accesso diretto alla modalità Duello.



# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## TRIBES OF THE EAST

### canali

I canali permettono al giocatore di scegliere la partita che preferiscono. In qualsiasi momento ci sono almeno tre canali disponibili sul server. Possono essere creati canali aggiuntivi per giocatori che parlano lingue diverse, per supportare varie comunità, ecc.

### lobby

Dopo aver selezionato un canale, verrai trasferito nella Lobby dove sono elencate le partite in corso (sessioni di gioco aperte o chiuse) e i giocatori presenti con cui puoi parlare. Puoi creare la tua lista di Amici e alternare una chiacchierata con tutti i giocatori connessi al canale o solo con i tuoi amici. Puoi anche unirti a sessioni di gioco aperte (per esempio le partite che hanno ancora posto per altri giocatori), o creare una partita tutta tua.

### classifica

Ubi.com conserva una graduatoria con tutti i punteggi dei giocatori. Il profilo di ogni giocatore che ha partecipato almeno una volta ad una partita valutata, viene memorizzato sul server principale. Il profilo include i dati dell'attuale posizione in graduatoria del giocatore, il suo numero di vittorie e sconfitte per ogni razza, la razza preferita, il tempo di gioco, ecc.

La classifica è calcolata in base al numero di vittorie e di sconfitte, tenendo conto delle differenze di classifica tra i due giocatori. A seconda della loro posizione, i giocatori possono scegliere un'immagine che li rappresenti – l'immagine di un'unità o un eroe della loro razza preferita. Per esempio, un nuovo giocatore può scegliere l'immagine di un Contadino o di uno Scheletro. Le partite di Addestramento e i Duelli non influiscono sulla graduatoria del giocatore.

### classifiche

Ubi.com mantiene una lista generale dei punteggi di tutti i giocatori (Classifica). Ogni giocatore che prende parte ad almeno una partita da classifica avrà un profilo sul server principale. Il profilo contiene dati sulla valutazione, le vittorie e le sconfitte di ogni razza, la razza preferita, il tempo di gioco e così via del singolo giocatore.

La valutazione viene calcolata in base al numero di vittorie e sconfitte, calcolando le differenze tra le valutazioni degli avversari. A seconda della valutazione, i giocatori possono scegliere di farsi rappresentare da un'immagine di un'unità o un eroe della propria razza preferita. Per esempio un principiante può scegliere l'immagine di un contadino o di uno scheletro. Partite di allenamento e duelli non hanno effetto sulla valutazione di un giocatore.



### stabilità della connessione

Se la tua connessione al server si interrompe durante un duello, ti verrà conteggiata come sconfitta. Se uno dei giocatori "scompare" dalla mappa durante una partita, il gioco entrerà in pausa per 10 minuti, dopodiché il giocatore verrà considerato sconfitto. Ogni giocatore non può sconnettersi e riconnettersi al server principale per più di tre volte durante una partita.

### creare una partita multigiocatore

Quando crei una partita multigiocatore su Ubi.com o su una LAN, avrai accesso a diverse opzioni.

Dopo aver cliccato sul pulsante Crea, verrai trasferito alla schermata di creazione della partita.

#### TIPOLOGIE DI MISSIONE MULTIGIOCATORE

Per completare le missioni si possono adottare due tipi di gioco: tutti contro tutti e a squadre, dove i giocatori si possono alleanze tra di loro. Il giocatore che crea la mappa stabilisce il tipo di gioco da adottare (visualizzato nella colonna dei giocatori). Nella modalità a squadre le alleanze vengono stabilite prima dell'inizio della partita e non possono essere cambiate durante il gioco. Tutti i membri della squadra hanno una visuale comune sulla mappa e possono scambiarsi risorse attraverso l'interfaccia di Posta del gioco.

### selezione della partita multigiocatore

Questa schermata è simile a quella di selezione delle partite personalizzate per giocatore singolo. La differenza è che vengono visualizzate solo le mappe multigiocatore e che vengono visualizzate opzioni aggiuntive.

- Nome: il nome della partita verrà mostrato nella lista delle sessioni di gioco.
- Partita Chiusa: l'accesso a questa partita potrebbe richiedere una password (nel campo sottostante).
- Modalità Fantasma: abilita la modalità fantasma (potrai usare un "Fantasma" per esplorare la mappa della missione mentre l'avversario gioca il suo turno, vedi sotto per ulteriori dettagli).
- Combattimento dinamico: attiva i combattimenti dinamici con limiti di tempo per i turni dei gruppi (No, Lenti, Normali, Veloci).
- Tempo Limite: il limite di tempo per giocare i turni (da 1 a 45 minuti o nessun limite).
- Difficoltà: imposta il livello di difficoltà di una missione (Facile, Normale, Dura o Eroica).
- Combattimento veloce: consente di prevedere i risultati di un combattimento e di scegliere se accettarli o giocare manualmente.

Quando tutti i partecipanti sono pronti, clicca su Crea per entrare nella lobby del gioco.



# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## TRIBES OF THE EAST

### lobby di gioco

In questa schermata i giocatori possono scegliere il loro numero, il colore del loro standard, l'eroe di partenza e i bonus. Usa le frecce accanto ad ogni icona per effettuare la tua selezione. Se compare un Dado, significa che la tua scelta sarà casuale.

Chiudi gli spazi inutilizzati (icona del lucchetto) o assegnali ai giocatori controllati dal computer (icona del computer). I giocatori possono usare la parte bassa dello schermo per scambiarsi messaggi. Quando tutti i giocatori confermano di essere pronti ad iniziare (cliccando sul pulsante Avvia Partita), il gioco inizia.

Durante la partita i giocatori possono scambiarsi messaggi (che verranno visualizzati sulla parte sinistra dello schermo). Per richiamare una finestra di testo ed inserire un messaggio, premi <Backspace>; per inviare il messaggio premi <Invio>; per cancellare il tuo messaggio senza inviarlo o per chiudere la finestra, premi <Esc>.



### modalità multigiocatore speciali

#### modalità duello

Per creare una sessione di gioco a Duello, seleziona la Modalità Duello dal pannello della lista delle partite. Clicca su Crea ed inserisci il nome del gioco (e se lo desideri, una password) che vuoi creare.

Dopodiché verrai trasferito alla Lobby dove puoi scegliere il tuo eroe (leggi i suggerimenti contestuali per la descrizione dell'esercito di quell'eroe). Scegli una zona di combattimento e imposta il limite di tempo. Nella parte bassa dello schermo puoi scambiarti messaggi con gli altri giocatori. La partita inizia quando entrambi i giocatori sono pronti. Non puoi combattere in modalità Duello contro il computer.

Per unirsi ad una sessione di gioco a Duello, seleziona la Modalità Duello dal pannello della lista delle partite, seleziona quella a cui ti vuoi unire e schiaccia il pulsante Unisciti.

#### modalità fantasma

La Modalità Fantasma ti trasporta su un piano parallelo della realtà di gioco, nel luogo dove sta avvenendo la missione attuale. La Modalità Fantasma è disponibile solo in partite multigiocatore e solo ai giocatori umani (quelli controllati dall'intelligenza artificiale non possono farlo). In questa modalità puoi compiere alcune azioni sulla mappa mentre gli altri partecipanti giocano il loro turno nel mondo "normale".

All'inizio di ogni missione ogni giocatore ottiene una forma spettrale dalla sua razza. I fantasmi possono esplorare, influenzare le miniere, i mostri neutrali e gli eroi nemici, e proteggono le tue unità dai fantasmi nemici. All'inizio del turno di un giocatore, tutti i fantasmi degli avversari



ottengono energia. La quantità di energia dipende da quanto tempo il giocatore ha impiegato a completare il turno precedente. I fantasmi possono usare la loro energia per muoversi o sviluppare le loro capacità.

### migliorare un fantasma

Facendo doppio clic sull'immagine di un fantasma richiamerai la schermata che mostra i suoi parametri. Qui puoi usare l'energia per migliorare il tuo fantasma. Ci sono 6 competenze migliorabili:

- **Vendetta:** permette al tuo fantasma di indebolire le competenze di un fantasma nemico.

Ad un livello avanzato, questa competenza permette al tuo fantasma di annullare completamente l'influenza negative di quello nemico.

- **Infestare:** un fantasma può infestare una miniera nemica per diminuirne la produttività. Più alta è questa competenza, maggiore è il danno inflitto dal fantasma. Ad un livello avanzato il fantasma potrà far confluire la produzione della miniera nei forzieri del suo padrone.
- **Maledizione:** un fantasma può maledire i nemici vicino a sé, abbassandone gli attributi principali. Più alta è questa competenza, maggiore è il danno inflitto dal fantasma.
- **Possessione:** un fantasma può prendere il controllo delle unità neutrali. Se un eroe nemico incontra queste creature, il padrone del fantasma potrà osservare il combattimento e a volte controllare le unità. Più alta è questa competenza, più controllo avrai sulle unità.
- **Guardia:** in modalità Guardia, un raggio di Intercettazione comparirà attorno al fantasma; tutti i fantasmi nemici che vi entreranno, saranno automaticamente attaccati. Più alta è la competenza, maggiore sarà il raggio di Intercettazione.
- **Consumare:** un fantasma può attaccare fantasmi nemici in modalità Infestare, Maledizione o Possessione. L'attacco da inizio ad un combattimento tra fantasmi. Più alta è la competenza, più forte diventa il fantasma e più possibilità ha di vincere.



### specializzazioni del fantasma

Ci sono 6 specializzazioni per i fantasmi, a seconda della razza:

fantasma	fazione	specializzazione	specializzazione secondaria
redivivo	Rifugio	Vendetta	Infestazione, maledizione
spettro	Necropoli	Distruzione	Maledizione, velocità
chimera	Inferno	Infestazione	Distruzione, possessione
fantasma	Accademia	Possessione	Vendetta, velocità
cantrice di morte	Dongione	Maledizione	Distruzione, infestazione
ombra	Silvano	Velocità	Vendetta, possessione
guardiano	Fortezza	Vendetta	Distruzione, infestazione
terrore	Roccaforte	Distruzione	Possessione, velocità



# HEROES V

## OF MIGHT AND MAGIC

È piuttosto facile esplorare utilizzando i fantasmi perché hanno molti più punti movimento dei normali eroi. I fantasmi possono muoversi attraverso tutte le zone accessibili e attraverso le altre unità. Puoi vedere tutti gli eroi, tutti gli edifici sulla mappa, l'aura di tutti gli oggetti e la posizione delle unità neutrali all'interno del raggio visivo del fantasma (a distanza vedrai le forme che identificano la razza delle unità – per esempio i Contadini per Rifugio o gli Scheletri per Necropoli; a distanza ravvicinata vedrai le unità effettive). I fantasmi nemici sono sempre invisibili. I fantasmi si possono muovere sull'acqua, usare i portali e il teletrasporto, ma non possono entrare in città o nei singoli edifici.

La difesa include l'annullamento delle maledizioni, la guardia ad oggetti/unità amiche e il combattimento con i fantasmi nemici. I fantasmi possono annullare una maledizione o prendere il controllo delle unità neutrali. I fantasmi possono anche passare in modalità Guardia per sorvegliare una miniera o un eroe. Se un fantasma nemico prova ad avvicinarsi ad un oggetto sorvegliato, il fantasma inizierà il combattimento senza tener conto di quanto sono distanti tra loro. Il combattimento continua automaticamente e alla fine i giocatori sono informati sul risultato. Il fantasma sconfitto perde alcune delle sue competenze e si ritira verso i cancelli della città amica più vicina.

Se un giocatore è attaccato nel mondo normale, deve lasciare il mondo del fantasma per la durata del combattimento. Quando l'avversario termina il suo turno e il giocatore inizia il proprio, vengono automaticamente trasportati nel mondo normale.

## generatore casuale di mappe

Il generatore casuale di mappe ti permette di creare mappe per partite multiplayer o personalizzate.

Puoi selezionare le dimensioni della mappa, l'uso o meno del livello sotterraneo, la potenza delle unità neutrali a guardia delle risorse e il numero di giocatori. Il generatore casuale di mappe si basa su modelli che descrivono le zone della mappa e i loro contenuti.

Dopo aver impostato i parametri, il generatore casuale di mappe selezionerà un modello casuale che soddisfi le condizioni indicate e costruirà una mappa basata su questo modello. Gli utenti più esperti possono selezionare i modelli dalla lista esistente. Clicca su "Genera" per avviare il processo. Una volta creata la mappa, ne vedrai una piccola immagine. Puoi scegliere un nome per la mappa e salvarla. La mappa verrà salvata nella cartella Maps (Mappe). Ricorda che, quando usi una mappa creata col generatore casuale di mappe in multiplayer, non è necessario spedirla agli altri utenti. Il gioco genererà la mappa automaticamente sui computer dei giocatori connessi usando i modelli citati in precedenza.



## APPENDICI

### Replay

- Replay battaglia: ti permette di selezionare e rivedere i combattimenti salvati durante la partita.
- Replay dialogo: ti permette di rivedere le scene di dialogo che hai sbloccato durante il gioco.
- Editor di filmati: ti permette di selezionare e lanciare file dall'editor di

## Impostazioni di gioco

### Avventura

- Combattimento veloce.
- Promemoria di movimento: mostra un promemoria se il giocatore dovesse premere il pulsante Fine del Turno mentre alcuni dei suoi eroi hanno ancora punti-movimento inutilizzati.
- Velocità di scorrimento della mappa: imposta la velocità di scorrimento della telecamera quando si usano i controlli della tastiera o si muove il mouse verso il bordo dello schermo.
- Inverti la rotazione della telecamera.
- Mostra tutorial: mostra le schermate di tutorial durante la prima campagna.
- Ritardo dei suggerimenti: imposta quanto tempo ci mette un suggerimento dopo che il cursore è stato spostato su un oggetto.
- Velocità di movimento del giocatore.
- Velocità di movimento del computer.
- La Traccia Speciale dell'Eroe (solo nell'edizione da collezione).

## combattimento

- Mostra la griglia: attiva/disattiva la griglia nella zona di combattimento.
- Mostra traccia di movimento: quando sposti il cursore su un gruppo, l'area di movimento disponibile per quella turno verrà evidenziata.
- Magia in comb. automatico: attiva/disattiva l'uso della magia nei combattimenti automatici.
- Telecamera cinematografica: quando un gruppo attacca, la telecamera mostrerà il combattimento da un punto di vista ravvicinato.
- Combattimento dinamico: attiva la modalità combattimento dinamico. Puoi scegliere di impostare i turni lenti, normali o veloci.
- Impostazioni velocità di battaglia: imposta quanto velocemente i gruppi si muovono nella zona di combattimento.

## Impostazioni audio e grafiche

### grafica

- Risoluzione dello schermo: ti permette di selezionare una delle risoluzioni disponibili.
- Qualità immagine: imposta la qualità dell'immagine. Il gioco suggerisce un'impostazione predefinita adatta per le performance del tuo computer.
- Modalità telecamera: scegli la modalità predefinita della telecamera tra normale, verticale fissa o visuale classica HOMM.
- Telecamera mobile sulla città: attiva o disattiva il passaggio in volo sulle città.
- Correzione Gamma: imposta la correzione del Gamma per il tuo monitor.
- Usa cursore hardware: utilizza i semplici cursori hardware invece che quelli predefiniti. Questo velocizza il gioco ed è consigliabile per i sistemi con configurazione simile a quella minima richiesta.

# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

- Modalità semplice: usa la modalità grafica più bassa; raccomandata per i sistemi con configurazione minima richiesta
- Anti-alias: imposta la modalità anti-alias. Il gioco suggerisce un'impostazione predefinita adatta per le performance del tuo computer.
- Filtro Anisotropico: influisce sulle texture posizionate troppo vicine alla telecamera. Il gioco suggerisce un'impostazione predefinita adatta per le performance del tuo computer.
- Modalità semplice: usa la modalità grafica più bassa; raccomandata per i sistemi con configurazione minima richiesta.

## suono

- Volume musica: imposta il volume della musica nel gioco.
- Volume suoni: imposta il volume dei vari effetti sonori nel gioco.

## comandi di gioco

Cliccando e rilasciando il tasto destro del mouse su un oggetto apre il suggerimento contestuale di quell'oggetto o scorre tra le varie schermate di suggerimento 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 dentro
<Pag Giù>	Zoom fuori
<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 dentro e fuori
<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

## TRIBES OF THE EAST

### mappa della missione

<Clic> sull'immagine dell'eroe o sulla città	Seleziona quell'eroe o quella 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 apri la schermata di scambio
<destro> su un oggetto	Apri le proprietà dell'oggetto (dell'eroe, unità o edificio) che dipende dal tipo di
<Spazio>	Ordina all'eroe di muoversi
<Ctrl> + <E>	Fine del turno
<Esc>	Cancella il movimento dell'eroe, annulla il percorso scelto, chiude l'attuale finestra di dialogo (se appropriato).
<M>	Attiva/disattiva la barra del mana sull'icona dell'eroe nella barra degli eroi
<N>, <Tab>	Seleziona l'eroe successivo
<Maiusc> + <Tab>	Seleziona l'eroe precedente
<C>	Apri 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
<K>	Apri la schermata Panoramica del regno
<H>	Passa alla schermata dell'eroe selezionato e ne apre la biografia
<O>	Apri la schermata degli obiettivi (pagina principale)
<L>	Apri la schermata degli obiettivi (pagina del diario)
<T>	Alterna la visuale tra la mappa di superficie e quella sotterranea.
<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

## TRIBES OF THE EAST

### città

<B>	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
<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	Lancia incantesimo / Usa Abilità su quell'unità (solo con quella magia selezionata)
<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)

### comandi generali

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

## SUPPORTO TECNICO

Per offrirvi un miglior servizio, Ubisoft vi fornisce supporto completamente ONLINE. Visitate la sezione "Trova Risposte" del sito di Supporto Tecnico <http://ubisoft-it.custhelp.com>

Nel nostro archivio troverete gli stessi suggerimenti che ricevereste telefonando o inviando una e-mail ai nostri tecnici e il servizio è attivo 24 ore al giorno!

Il collegamento "Invio Domande" per spedire una e-mail ci consentirà di ricevere tutte le informazioni sul vostro sistema e sul problema riscontrato, permettendoci una veloce risoluzione.

Assicuratevi di includere tutte le informazioni sul vostro sistema, il problema e il gioco a cui vi riferite. Vi consigliamo di consultare la "GUIDA" del sito e di allegare, nel caso si trattasse di un gioco pc, il file dxdiag.txt (maggiori informazioni alla domanda "Come trovare il file dxdiag" ).

Se non avete una casella di posta elettronica, il NUOVO SERVIZIO TELEFONICO è attivo dalle 12.00 alle 20.00 al numero di telefono 02 48 86 71 60, dal Lunedì al Venerdì, escluse feste nazionali. Non vi sono costi aggiuntivi rispetto alla normale tariffa telefonica del vostro operatore. Se possibile, accertatevi di avere il computer a portata di mano prima di contattare il Supporto Tecnico Ubisoft.

## HINTS & TIPS

Siamo spiacenti, il Supporto Tecnico Ubisoft non fornisce suggerimenti, consigli e soluzioni per nessuno dei nostri giochi. Recatevi su <http://ubisoft-it.custhelp.com> alla domanda "Soluzioni e trucchi per i giochi" per informazioni su siti correlati.

il manuale del gioco è stato prodotto dalla comunità online internazionale dei fan di HOMM5.  
[http://www.heroesofmightandmagic.com/heroes5/game\\_manuals.shtml](http://www.heroesofmightandmagic.com/heroes5/game_manuals.shtml)

# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## 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.

## TRIBES OF THE EAST

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.

## 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.

**Porta Might & Magic® V Tribes Of The East ad un altro livello!**

**Unisciti alla comunità di Heroes of Might & Magic® V Tribes Of The East 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](http://www.mightandmagic.com)!**



# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## GIOCHI UBISOFT IN PALIO!

Registrati per il sorteggio visitando il sito:  
<http://registrationcontest.ubi.com>.

La partecipazione è gratuita e non richiede alcun acquisto. Dettagli sulle condizioni all'interno.

- La partecipazione è consentita dal 27/10/2005 al 31/10/2007.
- Per ottenere gratuitamente le regole complete, scrivi a UBISOFT EMEA, Grand jeu/concours E-Registration - 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil-sous-Bois Cedex, Francia, oppure visita il sito <http://registrationcontest.ubi.com>.
- Premi: 10 videogiochi in palio ogni settimana. 520 videogiochi in tutto, pari a un valore complessivo di 31.200 euro (10 giochi in palio alla settimana per un anno) e un valore di 60 euro per singolo prodotto (IVA inclusa) (art L 121-37 Ccons.).

