



TOTAL WAR™

SHOGUN 2

IL TRAMONTO DEI SAMURAI



DISCO PER PC SEGA – NOTE SULL'UTILIZZO

AVVERTENZE PER LA SALUTE

Utilizza questo software in un ambiente ben illuminato, restando a debita distanza dal monitor o dal teleschermo per evitare di affaticare gli occhi. Effettua una pausa di 10-20 minuti ogni ora e non giocare quando sei stanco o hai dormito poco. L'utilizzo prolungato o giocare troppo vicino al monitor o al teleschermo può causare una diminuzione dell'acutezza visiva.

In casi rari, la stimolazione da parte di una luce forte o intermittente quando si fissa un monitor o un teleschermo può causare in alcune persone convulsioni muscolari temporanee o perdita dei sensi. Se riscontri uno di questi sintomi, consulta un medico prima di giocare a questo gioco. Se hai sintomi di vertigine, nausea o chinetosi mentre utilizzi questo gioco, interrompi immediatamente. Se il malessere persiste, consulta un medico.

CURA DEL PRODOTTO

Maneggiare i dischi del gioco con cura per evitare graffiature o il depositarsi di sporcizia su entrambi i lati. Non piegare i dischi e non allargare i fori centrali.

Pulire i dischi con un panno morbido, per esempio un panno per la pulizia delle lenti. Strofinare delicatamente, con un movimento circolare dal foro centrale verso l'esterno. Non pulire mai i dischi con solventi, benzene o altre sostanze chimiche corrosive.

Non scrivere né apporre etichette sui dischi.

Dopo avere giocato, conservare i dischi nella loro confezione originale. Non conservare i dischi in un luogo troppo caldo o umido.

I dischi di **Total War™ Shogun 2: Il Tramonto Dei Samurai** contengono un software utilizzabile esclusivamente su personal computer. Non riprodurre i dischi su un normale lettore CD, in quanto questo potrebbe danneggiare le cuffie o gli altoparlanti.

- Leggi anche il manuale del personal computer.
- È vietato noleggiare a fini commerciali i dischi del gioco.
- È vietato copiare senza autorizzazione questo manuale.
- È vietato copiare e decodificare questo software.

Cosa è il sistema PEGI (Pan European Games Information)?

Il sistema di classificazione PEGI ha come obiettivo la tutela dei minori scoraggiando l'utilizzo di giochi non adeguati ad una determinata fascia d'età. Non si tratta di una guida alla difficoltà del gioco. Il sistema PEGI, che è composto da due diversi fattori, consente ai genitori o a chiunque acquisti dei giochi per bambini di effettuare una scelta informata e adeguata all'età del bambino per il quale si intende acquistare il gioco. Il primo fattore è una classificazione sulla base dell'età:-

3

7

12

16

18

Il secondo fattore è costituito da un'icona che indica il tipo di contenuto presente nel gioco. A seconda del gioco, possono essere visualizzate diverse icone.

La classificazione in base all'età tiene conto della concentrazione dei contenuti indicati dalle icone del gioco. Le icone sono:-



VIOLENZA



LINGUAGGIO SCORREVOLE



PAURA



NUDITÀ



SESSO



DROGHE



DISCRIMINAZIONE



GIOCO D'AZZARDO



ONLINE

Per ulteriori informazioni, visitare il sito <http://www.pegi.info> e pegionline.eu

TOTAL WAR™ SHOGUN 2

IL TRAMONTO DEI SAMURAI

INDICE

BENVENUTO	2
GUIDA ALL'INSTALLAZIONE	3
PER INIZIARE.....	4
“NOVITÀ” O “NOTE PER I GUERRIERI ESPERTI”	6
COMANDI.....	12
SUPPORTO PRODOTTO	17
GARANZIA	17

BENVENUTO

È l'epoca della guerra Boshin, la “guerra dell'anno del drago”; il nome è appropriato sia per l'anno sia per la guerra: il drago è simbolo di grande saggezza e distruzione in egual misura. È l'epoca delle spade, dei cuori impavidi e della caduta delle famiglie nobili, ma anche dei cannoni navali di calibro 12, dei treni a vapore e delle idee rivoluzionarie.

Sebbene si tratti di un pacchetto d'espansione, questo è un mondo nuovo e intricato da esplorare e conquistare. Il Giappone è isolato da 250 anni, chiuso agli stranieri e alle loro idee pericolose, il resto del mondo è tenuto a distanza con la spada per ordine dello shogun, leader della nazione e detentore del potere su base ereditaria. Lo stato delle cose cambia a metà XIX secolo, quando le moderne navi da guerra americane riescono a penetrare in un porto giapponese. Questa dimostrazione di forza era all'apparenza dovuta a questioni commerciali, ma in realtà era in gioco anche il futuro, o l'assenza di futuro, del Giappone, il quale rischiava, a meno di fare molta attenzione, di subire la stessa sorte della Cina e vedere i propri territori spartiti tra le grandi potenze occidentali e gli Stati Uniti. Questo è il clima di Total War™ SHOGUN 2: Il Tramonto dei Samurai.

Sta nascendo un nuovo Giappone, caratterizzato dal rimbombo dei cannoni, dal suono acuto dei motori a vapore e dal silenzio stoico dei samurai spodestati, e sta nascendo anche un nuovo ordine, costruito su ciò che resta delle vecchie certezze. Il mondo moderno e vittoriano dell'Europa e dell'America bussa con insistenza alle porte della nazione. Si può tagliare fuori il nuovo mondo, sostenendo con forza la tradizione, oppure lo si può adottare, dominare e cambiare: un modo tutto giapponese di aprirsi al futuro. Da una parte stanno le forze tradizionaliste, dall'altra quelle che preferiscono le novità. Allo stesso tempo c'è una suddivisione tra i sostenitori dello shogun e quelli dell'imperatore. Ognuna di queste fazioni lotta per scendere a patti con le minacce e le opportunità che le idee e le armi moderne rappresentano.

In questo gioco dovrai combattere battaglie terrestri e navali, addestrare e comandare soldati, occuparti del commercio e assassinare rivali, scoprire e utilizzare nuove tecnologie, costruire edifici e difese, assediare e difendere fortezze e impartire agli agenti al tuo servizio missioni di spionaggio e sabotaggio. Ti serviranno le abilità e l'astuzia di un guerriero e di uno statista, dovrai decidere se supportare la tradizione o abbracciare la modernità e se i tuoi uomini combattono per lo shogun o per l'imperatore. Farai e oserai molto per poter ottenere la vittoria.

Preparati a una riduzione drastica del tuo tempo libero, ma nel senso buono!

GUIDA ALL'INSTALLAZIONE

Nota bene: le informazioni di questo manuale erano corrette al momento della stampa, ma in seguito il gioco potrebbe aver subito delle modifiche. La funzionalità sarà migliorata, ma non può essere cambiata radicalmente. Tutte le schermate di gioco di questo manuale sono tratte dalla versione in inglese.

REQUISITI

Assicurati che il tuo computer abbia i requisiti minimi elencati sulla scatola, altrimenti sarà improbabile riuscire a giocare.

Per godere al meglio di Total War™ SHOGUN 2: Il Tramonto dei Samurai, raccomandiamo di utilizzare il gioco su un computer che abbia i requisiti consigliati, con driver della scheda video aggiornati e gli ultimi aggiornamenti di Windows.

Total War™ SHOGUN 2: Il Tramonto dei Samurai richiede Windows XP, Windows Vista o Windows 7. È necessaria una connessione internet per l'installazione iniziale (banda larga consigliata). Dovrai connetterti a internet di tanto in tanto per ricevere le nuove patch e i contenuti di gioco aggiuntivi, ma potrai comunque giocare la versione giocatore singolo offline dopo aver completato l'installazione.

Non potrai giocare in modalità multigiocatore senza una buona connessione internet a banda larga (più è veloce, meglio è). Le connessioni analogiche non sono adatte.

INSTALLAZIONE

Chiudi tutte le altre applicazioni prima di installare Total War™ SHOGUN 2: Il Tramonto dei Samurai.

Inserisci il DVD 1 nel lettore DVD del tuo PC. Se la funzione di Avvio automatico è attivata, partirà il software di installazione. Clicca sull'opzione "Installa" del menu per iniziare il processo.

Se la funzione di Avvio automatico è disattivata, clicca due volte sull'icona Risorse del computer e poi sull'icona del lettore DVD per fare partire il software d'installazione del gioco. Di nuovo, clicca su "Installa" nel menu.

Se il gioco non si installa automaticamente, clicca con il tasto destro sull'icona del lettore in Risorse del computer e scegli "Esplora" dal menu a tendina. Clicca due volte su "autorun.exe" per fare partire l'installazione.

PER INIZIARE

Se non hai mai giocato a un gioco della serie Total War™ prima d'ora, l'ideale sarebbe iniziare con il tutorial, che ti introdurrà alle idee e ai comandi basilari del gioco. Ti guiderà nelle tre sezioni principali della modalità per giocatore singolo: la campagna, le battaglie terrestri e quelle navali. I tutorial saranno utili anche se pensi di usufruire principalmente della modalità multigiocatore.

Il gioco include due supporti studiati per agevolarti, una volta che hai concluso i tutorial: i Suggerimenti e l'Enciclopedia.

I Suggerimenti ti aiutano con i comandi e le idee principali del gioco. Essi ti appaiono in base allo svolgimento della partita e offrono spunti per farti vincere.

All'interno del gioco è poi presente un'Enciclopedia: se vuoi approfondire un argomento, è in essa che probabilmente troverai una spiegazione. Durante il gioco premi {Ctrl+F11} e clicca sui link per avere le informazioni di cui hai bisogno. Speriamo che tu debba leggere questo manuale solo una volta!

Total War™ SHOGUN 2: Il Tramonto dei Samurai può sembrare un gioco complicato, all'inizio, ma in realtà non lo è. Davvero. È costituito da molte semplici idee che, messe una accanto all'altra, lo fanno sembrare complesso!

La maggior parte delle partite della campagna e delle battaglie, per esempio, si gioca con dei semplici clic con i tasti destro e sinistro del mouse. Sono presenti delle scorciatoie da tastiera, ma potresti non averne bisogno finché non diventi esperto, e magari neanche allora. I giochi Total War™ non sono fatti per cliccare all'impazzata, avrai sempre il tempo di pensare alle prossime mosse e sarai in grado di realizzarle in modo semplice.

Quasi tutti gli ordini vengono impartiti cliccando col tasto sinistro sul pezzo interessato e poi con un clic col destro nel punto in cui lo si vuole spostare. La maggior parte dei comandi in Total War™ SHOGUN 2: Il Tramonto dei Samurai prevede il clic o il doppio clic sul pezzo da muovere o su un pulsante sullo schermo. Per avere qualche informazione su un'unità militare, un agente, un edificio e tutto il resto, posiziona il cursore del mouse sull'oggetto che ti interessa. Se clicchi col tasto destro, visualizzerai le informazioni dell'Enciclopedia.

Se tutto ciò non basta, troverai consigli, suggerimenti e supporto tecnico all'indirizzo <http://forums.totalwar.com/>. Dovrai creare un account per poter visualizzare tutte le informazioni presenti, ma imparerai molto sulla struttura dei giochi Total War, sulle strategie e sulle tattiche migliori.

MA SE HAI GIÀ GIOCATO ALTRE VOLTE...

Sarai pronto a passare direttamente alle battaglie e ai massacri con la tua katana! Prima, però, potresti trovare utile la sezione "Novità" di questo manuale. Vi sono

elenca le differenze tra Total War™ SHOGUN 2: Il Tramonto dei Samurai e i titoli precedenti, incluse quelle con il gioco originale Total War™ SHOGUN 2. Questo gioco è un'espansione di quello originale, ma ci sono nuovi e importanti idee e meccanismi di gioco che cambiano significativamente il modo di giocare. Total War™ SHOGUN 2: Il Tramonto dei Samurai è ambientato 250 anni dopo gli eventi dell'originale e il mondo è cambiato nel frattempo: il Giappone è ora aperto alle idee straniere, sia le buone che le cattive. Anche la guerra è cambiata.

Come sempre succede nei giochi Total War, le diverse fazioni (o clan e domini nel caso di Total War™ SHOGUN 2 e le sue espansioni) non hanno tutte la stessa difficoltà o la stessa facilità di gestione. Un clan che comincia in un angolo dell'isola principale, o su un'altra isola, sarà più facilmente gestibile all'inizio di una partita, in confronto a un altro che si trova al centro della mappa campagna. In una posizione isolata, infatti, ci saranno meno nemici da affrontare all'inizio, e saranno meno potenti. Dovrai, comunque, affrontare i clan minori a te vicini.

COME FARE PER VINCERE

Total War™ SHOGUN 2: Il Tramonto dei Samurai è la storia della guerra tra lo shogun, l'erede della dittatura militare del Giappone, e l'imperatore e la sua corte. Ogni clan prima o poi deve scegliere di appoggiare l'uno o l'altro.

Più il tuo clan ha successo, più la sua fama aumenta; la fama ne indica la potenza, la notorietà, l'onore e l'influenza politica. Quando essa raggiunge un certo livello, devi decidere se supportare l'imperatore, lo shogun o tentare di trovare la gloria personale dichiarandoti indipendente: dovrai dichiarare guerra a tutti coloro che supportano l'altra fazione, o a tutti, nel caso tu voglia l'indipendenza.

Il tuo obiettivo principale, allora, sarà quello di difendere o l'imperatore o lo shogun, e assicurarti che tutti i sostenitori dell'altra fazione siano conquistati e distrutti. Se tenti di prendere il controllo dell'intero Giappone, dovrai rovesciare entrambi gli schieramenti: ciò potrebbe comportare una generale alleanza di tutti, tranne i tuoi alleati più fedeli, contro il tuo clan.

Naturalmente altri gruppi avranno le stesse ambizioni, perciò, prima della vittoria finale, potresti dover affrontare l'immane potenza di tutti gli altri, alleati contro di te!

Storicamente la guerra Boshin si concluse con la vittoria dell'imperatore e dei suoi seguaci e la disintegrazione del sistema dello shogunato, in auge da cento anni. Giocando Total War™ SHOGUN 2: Il Tramonto dei Samurai, però, le cose cambieranno. Magari lo shogun terrà stretto il potere, o forse il Giappone non diverrà parte del mondo moderno. O chissà, l'imperatore e lo shogun cadranno entrambi e nascerà una nuova repubblica. Questi aspetti vanno valutati nel percorso verso la vittoria e, se non sei soddisfatto dell'esito della tua guerra, puoi sempre giocare di nuovo e cercare di ottenere un risultato completamente diverso.

Puoi anche giocare per completare gli obiettivi Steam: non ti daranno la vittoria, ma il divertimento è assicurato. Dovrai essere scaltro, per non dire brutalmente irrispettoso delle vite di amici e nemici, per completarli tutti!

“NOVITÀ” O “NOTE PER I GUERRIERI ESPERTI”

Se hai già giocato ai giochi Total War, bentornato!

Probabilmente sai già tutto ciò che c'è da sapere, ma noi come al solito abbiamo cambiato diversi elementi e concetti in Total War™ SHOGUN 2: Il Tramonto dei Samurai. La guerra si evolve nel corso dei secoli e i giochi Total War cambiano di conseguenza. Sia l'originale che la prima espansione, L'Alba del Samurai, erano ambientati al tempo in cui il campo di battaglia era dominato dalle spade, dagli archi e dai cavalieri. In questa espansione, invece, il presupposto è diverso: le armi moderne e l'artiglieria hanno poco rispetto per la tradizione del coraggio e dell'onore. Ordina ai lancieri di leva di caricare delle mitragliatrici Gatling e ti sarà subito chiaro che cosa significa “poco rispetto”!

Per sfruttare il gioco al meglio potrebbe essere utile passare qualche minuto a leggere le seguenti sezioni del manuale.

CAMPAGNE

Bombardamento navale



Consente alle flotte sulla mappa campagna di attaccare dei bersagli terrestri in due modi. Primo, si può ordinare a una flotta di attaccare gli eserciti, i porti e gli insediamenti nemici vicini; ciò succede in automatico se il bersaglio è a portata di tiro, altrimenti le si può ordinare di bombardare un obiettivo specifico. Questa procedura è molto utile per “indebolire” un insediamento prima di un attacco. Le flotte non possono bombardare se sono attraccate o se bloccano un porto.

Secondo, una flotta può fornire fuoco di copertura navale durante una battaglia di terra, come verrà spiegato in seguito.

BATTAGLIE IN PORTO E DIFESE COSTIERE

Il vecchio limite di tre miglia di sovranità costiera era all'incirca la distanza a cui poteva essere sparata una palla di cannone. Le misure e la precisione crescenti dei cannoni durante il XIX secolo erano notevoli: nuovi cannoni e nuove fortificazioni davano agli ammiragli più opzioni strategiche.

Le batterie di artiglieria vicino ai porti impediscono alle flotte di far sbarcare le truppe in una determinata provincia. Perché ciò avvenga, prima bisogna eliminare le difese costiere. L'altra opzione è quella di usare un agente per sabotare il porto e le sue difese. Durante una battaglia in porto, le difese costiere spariranno a copertura della flotta in difesa.

Le difese costiere saranno potenziate man mano che il porto viene sviluppato: i porti militari, com'è facile immaginare, avranno le difese migliori.

Qualunque flotta nemica che si trovi a portata di tiro delle difese costiere (è indicato sulla mappa campagna) alla fine del turno, sarà soggetta a logoramento.

FERROVIE

Le ferrovie servivano per collegare diverse nazioni durante il XIX secolo e, nel farlo, contribuivano a modificare il modo di pensare al tempo e alla distanza.

Puoi accelerare il movimento delle truppe attraverso le tue province costruendo delle ferrovie. Ci sono due linee sulla mappa campagna, il giocatore può usarle quando è in possesso di quella provincia. Seleziona un esercito o un agente, clicca col tasto destro su una stazione, quindi scegli una destinazione. I negoziati per l'accesso militare includono anche il diritto di usare le linee ferroviarie della controparte.

Gli spostamenti in treno possono essere ostacolati dagli agenti che sabotano le stazioni ferroviarie, o dagli eserciti che le distruggono.

MODERNIZZAZIONE E SVILUPPO DEL CLAN

Quello della guerra Boshin fu un periodo di cambiamenti e sconvolgimenti in tutte le sfere della vita giapponese, di incertezze senza precedenti per tutta la nazione. Sia lo shogun che l'imperatore sapevano che il Giappone avrebbe dovuto aprirsi agli stranieri e alla modernità per poter sopravvivere e crescere, ma nessuno dei due voleva davvero abbandonare le tradizioni. Questa tensione si riflette nel gioco.

Lo sviluppo generale di un clan è tenuto sotto controllo dal gioco e ha effetti sui territori in suo possesso. Gli edifici accrescono lo sviluppo, così come gli scambi commerciali con gli europei, ma aumentano anche la modernizzazione. Ciò può causare malcontento tra i tradizionalisti e perfino provocare una rivolta dei guerrieri samurai. Tuttavia, la modernizzazione è necessaria per reclutare alcune unità moderne (il che non è una sorpresa). Dovrai trovare un equilibrio tra il desiderio per i nuovissimi, splendidi e mortali giocattoli da guerra e il bisogno di mantenere almeno l'apparenza di un certo rispetto per la tradizione. È possibile svilupparsi secondo linee tradizionali e avere così un esercito "datato", ma che può essere sorprendentemente efficace e non causerà malcontento. Dovrai probabilmente costruire edifici che aumentino la felicità della popolazione.

La scelta di modernizzare o meno il clan prescinde dalla fedeltà giurata allo shogun o all'imperatore: puoi essere un "modernizzatore sostenitore dello shogunato" oppure un "tradizionalista sostenitore dello shogunato".

FAMA DEL CLAN

La fama del tuo clan è indice dei progressi fatti durante una campagna, così come sono visti dall'imperatore o dallo shogun, a seconda della tua fedeltà. Essa dipende da quante province sono sotto il tuo controllo, dalle battaglie vinte e quelle perse, dall'onore personale del signore del clan e da alcuni edifici che hai costruito o di cui hai ora il controllo.

La fama è un'arma a doppio taglio: è bello avere il prestigio, ma prima o poi ti costringerà a dichiarare il tuo supporto per l'imperatore o per lo shogun o per la ricerca dell'indipendenza: a quel punto dichiarerai ufficialmente guerra a tutti i clan dello schieramento opposto. Potresti anche scoprire che la tua gente non la pensa come te...

FEDELTA'

La popolazione di ciascuna provincia ha giurato fedeltà all'imperatore o allo shogun: nel farlo può essere stata influenzata da agenti come gli shinsengumi o gli ishin shishi. Essi non devono fare niente di particolare all'interno di una provincia: la loro presenza da sola è sufficiente a persuadere o intimidire gli abitanti del luogo perché supportino la corte imperiale (ishin shishi) o lo shogunato (shinsengumi). Tieni sotto controllo gli agenti che si aggirano nei tuoi territori, se vuoi evitare che la fedeltà della popolazione vacilli. Usali, invece, per rafforzarla.

ORGANI GOVERNATIVI

Con l'aumentare della fama di un clan, si sbloccano degli incarichi speciali, ossia delle posizioni governative o delle funzioni da assegnare a un generale, come "capo del personale" o "controllore". Queste posizioni aiutano il clan a ottenere la vittoria: la presenza del controllore, per esempio, migliora la gestione della contabilità del clan, perché tiene basse le spese, alte le tasse e favorisce la crescita economica. Gli incarichi possono rappresentare un insieme di benefici per l'efficienza e la potenza complessive del clan: per esempio il capo del personale accresce le possibilità che le azioni di un determinato agente vadano a buon fine e riduce i costi di reclutamento!

AGENTI

Gli agenti de Il Tramonto dei Samurai sono gli shinobi, le geisha, gli ishin shishi, gli shinsengumi, e i veterani stranieri. Come sempre, questi infami signori e signore possono sabotare, assassinare, corrompere, intimidire e interferire con i progetti dei rivali, mentre fanno in modo che la popolazione rimanga fedele e lavori sodo.

I veterani stranieri sono consiglieri militari. Gli ishin shishi sono disponibili solo per i clan che supportano l'imperatore e hanno come compito, tra gli altri, quello

di persuadere la popolazione a sposare la causa imperiale. Allo stesso modo, gli shinsengumi sono disponibili solo per i clan che supportano lo shogun e mirano a indurre la popolazione a giurarli fedeltà. Gli shinobi sono assassini e sabotatori. Le geisha costituiscono una piacevole distrazione per i generali stanchi e soli...

Gli agenti hanno abilità diverse da quelle di Total War™ SHOGUN 2. Quelle degli agenti classici, come le geisha, sono state leggermente modificate. Tutti gli agenti e i generali possono acquisire dei servitori, in linea con l'era vittoriana nella quale il gioco è ambientato. Vale la pena esaminare le nuove abilità e le nuove voci dell'enciclopedia sugli agenti e riflettere su come sfruttarli al meglio e adattarli al tuo stile di gioco.

BATTAGLIE TERRESTRI

Eserciti multipli in battaglia

Ora puoi controllare fino a 40 unità in battaglia. Il tuo primo esercito viene schierato normalmente; il secondo arriva sul campo come rinforzi, ma puoi impartire ordini alle singole unità che lo compongono. Una seconda fila di icone unità apparirà nella parte bassa dello schermo quando sono presenti più di 20 unità in battaglia. Per poter intervenire nel combattimento, il nuovo esercito o le nuove unità devono aspettare che un'unità già in battaglia venga distrutta o abbandoni il campo. Dai un'occhiata alle nuove abilità dei gruppi per semplificare il modo di controllare tutte queste unità.

Fuoco di copertura navale

I generali, come abilità speciale, possono richiedere il fuoco di copertura navale dalle flotte vicine. È necessaria una flotta alleata nei paraggi che abbia delle navi con i cannoni adatti. Il fuoco di copertura è un ottimo sistema per devastare l'ambiente circostante un esercito nemico, ma ci sono alcune cose che devi tenere a mente. Prima di tutto, una volta che avviai il fuoco di copertura navale, non potrai interromperlo. Se il nemico si sposta dalla zona bombardata, le tue navi continueranno a infierire sul territorio fino a ridurlo in macerie. Secondo, il fuoco di copertura nel XIX secolo non era per niente accurato: non ti sorprendere se (o quando) i proiettili disseminati per il campo di battaglia dimostrano che il fuoco "amico" non è "amico" per niente.

Artiglieria in prima persona

Puoi assumere il comando diretto di una qualunque unità di artiglieria o di una nave e sparare usando la visuale in prima persona. Avrai la soddisfazione di vedere i nemici falciati davanti a te ma, nel frattempo, non avrai il completo controllo dell'esercito. Tieni gli occhi aperti mentre scarichi una pioggia di piombo sui nemici! La violenza è una cosa terribile e non va giustificata, ma l'artiglieria ha indubbiamente un certo fascino...

Raggruppare le unità

Il raggruppamento è leggermente cambiato. Le unità di terra e le navi non si comporteranno come un gruppo finché non selezioni e blocchi la loro formazione.

A quel punto un gruppo di unità marcerà o eseguirà delle manovre mantenendo la formazione. Puoi cambiare la formazione del gruppo usando i pulsanti sullo schermo quando esso è selezionato.

Realismo di battaglia

Le impostazioni del realismo di battaglia non hanno niente a che fare con la difficoltà della campagna. Puoi abbinare i due livelli come preferisci. Divertitili!

Torri: fuoco simultaneo

Le torri sparavano ai bersagli circostanti, ma ora si può impartire l'ordine di concentrare il fuoco su un obiettivo specifico. Questa mossa le rende molto più efficaci in battaglia, ma al prezzo di una gestione generale un po' più limitata.

BATTAGLIE NAVALI

Vascelli con motore a vapore e corazzate

Molte navi moderne in *Il Tramonto dei Samurai* non si muovono sfruttando il vento e le correnti, almeno quando non sono danneggiate. I motori a vapore, infatti, consentono alle navi opportunamente alimentate di andare ovunque, a prescindere dal vento. Non pensare di essere al sicuro quando sei sopravvento e il mare è una tavola, perché i vascelli a motore sono in grado di avvicinarsi rapidamente.

Non tutte le navi a vapore sono corazzate, ma tutte le corazzate sono alimentate a vapore. Le corazzate di questo periodo erano spesso di legno con lo scafo rinforzato da lastre di ferro, ma gli europei erano soliti costruire imbarcazioni totalmente in metallo per le proprie flotte. Ricorda che le corazzate rappresentano degli avversari tosti, per gli standard dell'epoca, e sventeranno abbastanza agevolmente quasi tutti gli attacchi provenienti dai vascelli tradizionali.

Proiettili esplosivi

Parecchi cannoni di grosso calibro sulle navi più grandi e sulle corazzate possono sparare proiettili esplosivi e proiettili penetranti: sono davvero efficaci contro molti bersagli.

Difese costiere

Se un porto viene attaccato mentre una flotta vi è attraccata, avrà luogo una battaglia d'assedio. Se nella provincia sono presenti delle difese costiere, queste aiuteranno la flotta in difesa, fungendo da navi "inaffondabili". Tuttavia possono essere ridotte in macerie dalla navi che attaccano.

Le difese costiere selezioneranno automaticamente i propri bersagli durante il combattimento; se sei l'aggredito puoi impartire loro degli ordini come faresti con qualunque unità. È anche possibile passare alla modalità in prima persona quando ci si trova in questa situazione.

Speronamento e siluri

Lo speronamento è ora una tattica valida (come lo era all'epoca, dato che molte delle prime corazzate erano progettate per andare a sbattere contro gli scafi nemici). Richiede accurata preparazione per andare a buon fine, ma quando funziona può essere devastante.

I siluri sono una forma nuova di attacco a distanza. Sono terribilmente efficaci quando centrano il bersaglio, che di solito affondano, ma bisogna impiegarli con un po' di prudenza. Quelli di questo periodo non sono armi "a ricerca": per i bersagli, infatti, schivarli non è impossibile. Inoltre non portano rispetto per la nazionalità: se colpiscono una nave alleata, i danni causati saranno gli stessi che avresti causato al nemico!

Partite multigiocatore

Le partite multigiocatore erano la novità sostanziale di Total War™ SHOGUN 2; Il Tramonto dei Samurai apporta ulteriori novità. Puoi avere maggiori informazioni al riguardo consultando l'Enciclopedia.

Tutorial per multigiocatore

Ci sono dei nuovi tutorial per il multigiocatore. Se non hai mai giocato con un gioco Total War, è preferibile guardarli prima di avviare una battaglia. La vittoria suprema è molto più facile da ottenere, se sei cosciente delle tue possibilità!

Nuovi avatar e mappa Conquiste dell'avatar

È disponibile un nuovo tipo di avatar, in stile con la guerra Boshin, dotato di nuove abilità e unità da comandare. Puoi creare fino a quattro avatar: due per il gioco originale Total War™ SHOGUN 2 e due per questa espansione.

Nuove liste di unità, navi e servitori

Ci sono nuove unità, nuove navi e nuovi servitori nella campagna multigiocatore.

Accorpa le unità terrestri di Boshin e Sengoku

Puoi combattere delle battaglie in cui abbinare le unità terrestri dell'era Boshin e delle unità del gioco originale. Entrambi i giocatori devono essere d'accordo per una battaglia con tali caratteristiche.

Non puoi far combattere delle navi dell'era Boshin contro dei vascelli dell'era Sengoku. È del tutto irragionevole che delle navi a remi si scontrino con delle corazzate: sparare sulla Croce Rossa non è una sfida degna dei giocatori Total War!

L'Enciclopedia

Se hai dei dubbi su un aspetto qualunque del gioco, l'Enciclopedia dovrebbe essere il primo posto dove cercare le risposte.

L'Enciclopedia in sé e per sé non è una novità, ma i contenuti sono cambiati, per cui non dare per scontato che contenga le stesse informazioni già lette. Anche i Suggerimenti sono stati aggiornati in base ai nuovi contenuti. Accedi all'Enciclopedia da un qualunque pannello d'informazione del gioco. I link presenti in ogni pagina apriranno altre pagine con informazioni correlate.

COMANDI

MAPPA CAMPAGNA

FUNZIONE	COMANDI STANDARD	COMANDI CLASSICI TOTAL WAR
Mostra rapporti diplomatici	K	K
Mostra pannello gestione del clan	L	L
Mostra tecnologie	M	M
Mostra pannello Finanze	N	N
Fine turno	Invio	Invio
Attiva/disattiva velocità di movimento	Barra spaziatrice	Barra spaziatrice
Congeda unità selezionate	Ctrl+P	Ctrl+P
Salvataggio rapido	Ctrl+S	Ctrl+S
Caricamento rapido	Ctrl+L	Ctrl+L
Fusione automatica unità	Ctrl+M	Ctrl+M
Inquadra madrepatria	HOME	HOME
Attiva/disattiva chat	Y	
Attiva/Disattiva lista giocatori	U	
Fine turno	Invio TastNum	Invio TastNum

BATTAGLIE

FUNZIONE	COMANDI STANDARD	COMANDI CLASSICI TOTAL WAR
Seleziona tutta l'artiglieria	Ctrl+B	Ctrl+B
Seleziona tutte le unità corpo a corpo	Ctrl+I	Ctrl+I
Seleziona tutta la cavalleria	Ctrl+C	Ctrl+C
Seleziona tutta la fanteria	Ctrl+M	Ctrl+M
Gruppo - Ritirata Entrambe le battaglie	Ctrl+F5	Ctrl+F5

Gruppo - Attiva/disattiva gruppo	G	G
Gruppo - Corpo a corpo Battaglia di terra	F	F
Gruppo - Attiva/disattiva corsa Battaglia di terra	R	R
Gruppo - Abilità speciale 1 Battaglia di terra	Maiusc+1	Maiusc+1
Gruppo - Abilità speciale 2 Battaglia di terra	Maiusc+2	Maiusc+2
Gruppo - Abilità speciale 3 Battaglia di terra	Maiusc+3	Maiusc+3
Gruppo - Abilità speciale 4 Battaglia di terra	Maiusc+4	Maiusc+4
Gruppo - Abilità speciale 5 Battaglia di terra	Maiusc+5	Maiusc+5
Gruppo - Abilità speciale 6 Battaglia di terra	Maiusc+6	Maiusc+6
Gruppo - Abilità speciale 7 Battaglia di terra	Maiusc+7	Maiusc+7
Gruppo - Attiva/disattiva abbordaggio Battaglia navale	B	B
Gruppo - Aumenta ranghi Battaglia di terra	è	è
Gruppo - Aumenta file Battaglia di terra	+	+
Gruppo - Indietreggia Battaglia di terra	- (trattino)	- (trattino)
Gruppo - Avanza Battaglia di terra	à	à
Gruppo - Ruota a sinistra Entrambe le battaglie	L	L
Gruppo - Ruota a destra Entrambe le battaglie	ò	ò
Gruppo - Diminuisce la velatura Battaglia navale	è	è

Gruppo – Aumenta la velatura Battaglia navale	+	+
Gruppo – Naviga in avanti Battaglia navale	à	à
Gruppo – Ripara Battaglia navale	R	R
Gruppo – Formazione Punta di lancia Battaglia di terra	Alt+0	Alt+1
Gruppo – Formazione Ala della gru Battaglia di terra	Alt+1	Alt+2
Gruppo – Formazione Oche in volo Battaglia di terra	Alt+2	Alt+3
Gruppo – Formazione Dragone adagiato Battaglia di terra	Alt+3	Alt+4
Gruppo – Formazione Guerra della tigre Battaglia di terra	Alt+4	Alt+5
Gruppo – Formazione Corteccia del pino Battaglia di terra	Alt+5	Alt+6
Gruppo – Formazione Nuvola del dragone Battaglia di terra	Alt+6	Alt+7
Gruppo – Formazione Uccello volante Battaglia di terra	Alt+7	Alt+8
Gruppo – Formazione Guerra delle spade Battaglia navale	Alt+1	Alt+1
Gruppo – Formazione Luna crescente Battaglia navale	Alt+2	Alt+2
Gruppo – Formazione Stormo di uccelli Battaglia navale	Alt+3	Alt+3

Gruppo – Formazione Serpente allungato Battaglia navale	Alt+4	Alt+4
Pausa si/no	P	P
Cambia velocità di battaglia	Ctrl+T	Ctrl+T
Grandezza mappa radar	J	J
Parla con tutti	Shift+G	Shift+G
Mostra unità alleate vicine	Qualunque tasto + Barra spaziatrice	Qualunque tasto + Barra spaziatrice
Modalità prima persona	H	H
Attiva/disattiva chat	Y	
Attiva/Disattiva lista giocatori	U	

COMANDI TELECAMERA

FUNZIONE	COMANDI STANDARD	COMANDI CLASSICI TOTAL WAR
Avanza velocemente	TastNum 8	TastNum 8
Ruota verso l'alto	V o +	V o +
Ruota verso il basso	C o - (MENO)	C o - (MENO)
Visuale in alto	X o * (PER)	X o * (PER)
Visuale in basso	Z o / (diviso)	Z o / (diviso)
Attiva/disattiva movimento veloce	Bloc Maiusc	Bloc Maiusc
Accelera	PagSu	PagSu
Rallenta	PagGiù	PagGiù
Ruota a sinistra	Q o TastNum 4	Freccia sinistra o TastNum 1
Ruota a destra	E o TastNum 6	Freccia destra o TastNum 3
Muovi a sinistra	A o TastNum 1	TastNum 4
Muovi a destra	D o TastNum 3	TastNum 6
Muovi in avanti	W O TastNum 5	Freccia su o TastNum 5
Muovi indietro	S o TastNum 2	Freccia giù o TastNum 2
Aumenta rotazione visuale	Shift+PagSu	Shift+PagSu
Diminuisci rotazione visuale	Shift+PagGiù	Shift+PagGiù

Zoom sull'unità	Fine	Fine
Zoom intelligente	N	N
Segui Sì/No	Qualunque tasto + Canc	Qualunque tasto + Canc
Visuale contestuale	Qualunque tasto + Ins.	Qualunque tasto + Ins.

COMANDI UNIVERSALI

Questi comandi vengono impiegati in tutto il gioco.

FUNZIONE	COMANDI STANDARD	COMANDI CLASSICI TOTAL WAR
Attiva/disattiva comandi effetti sonori	Alt+X	Alt+X
Attiva/disattiva musica	Alt+M	Alt+M
Seleziona tutto	Ctrl+A	Ctrl+A
Seleziona successivo	. (punto)	. (punto)
Seleziona precedente	, (virgola)	, (virgola)
Annulla ordine	Backspace	Backspace
Chat vocale	Ctrl+Q	Ctrl+Q
Browser	Webhome	Webhome
Indicatore standard	F5	F5
Sposta indicatore	F6	F6
Indicatore attacco	F7	F7
Indicatore difesa	F8	F8
Attiva/Disattiva lista giocatori	U	
Fine turno	Invio TastNum	Invio TastNum

SUPPORTO PRODOTTO

ASSISTENZA TECNICA HALIFAX

Qualora abbiate riscontrato dei problemi nell'utilizzo dello stesso, vi invitiamo a rivolgervi al Servizio Assistenza Tecnica Halifax che risponde al seguente numero telefonico:

02/4130345

Il costo delle chiamate (urbane/interurbane) dipende dal tuo gestore di telefonia. Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19.

È inoltre possibile accedere al nostro Servizio Assistenza Tecnica on-line compilando un semplice form:

www.halifax.it/faqs

oppure inviandoci una mail al seguente indirizzo:

assistenza@halifax.it

Si ricorda che questo servizio è esclusivamente inerente al supporto tecnico:

non potranno quindi essere forniti trucchi e/o soluzioni, per i quali vi invitiamo a consultare il Forum Halifax al seguente indirizzo:

<http://forum.halifax.it>

GARANZIA

GARANZIA: SEGA Europe Limited garantisce all'acquirente del prodotto (secondo le limitazioni illustrate di seguito) che esso funzionerà come descritto in questo manuale d'istruzioni per un periodo di 90 (novanta) giorni a partire dalla data del primo acquisto. Questa garanzia limitata ti conferisce diritti specifici e non limita o esclude i diritti derivanti da leggi a tutela del consumatore in vigore nel tuo paese.

LIMITI ALLA GARANZIA: la garanzia (a) non si applica se il prodotto è utilizzato per scopi commerciali e (b) non è valida nel caso di malfunzionamenti del prodotto derivanti da errore, negligenza, incidente, alterazione, uso improprio o scorretto o virus elettronico durante l'utilizzo da parte tua (o di chiunque sotto la tua responsabilità) successivamente all'acquisto.

APPLICAZIONE DELLA GARANZIA: le richieste di applicazione della garanzia devono essere fatte al rivenditore presso il quale hai acquistato questo prodotto oppure contattando l'assistenza tecnica (come illustrato in questo manuale) che ti fornirà le istruzioni da seguire per la restituzione. Restituisci il prodotto al rivenditore, completo della confezione originale e della documentazione acclusa, insieme a una copia dello scontrino originale e a una spiegazione dei problemi riscontrati nel suo utilizzo. Il rivenditore, o SEGA, potranno a loro discrezione riparare o sostituire il prodotto. Il prodotto sostituito sarà coperto da una garanzia di durata pari al periodo più lungo tra il periodo residuo della garanzia originaria oppure 90 (novanta) giorni dalla data di ricezione. Se, per qualunque motivo, il prodotto non può essere riparato o sostituito, avrai diritto a un risarcimento che copra l'importo pagato per l'acquisto del prodotto. Le possibilità sopra elencate (riparazione, sostituzione, risarcimento dell'importo pagato per l'acquisto del prodotto) sono le uniche azioni a cui hai diritto.

LIMITAZIONI: SECONDO I TERMINI DI LEGGE, SEGA EUROPE LIMITED, I SUOI RIVENDITORI E I SUOI FORNITORI NON SARANNO RITENUTI RESPONSABILI DI EVENTUALI DANNI SPECIFICI O INCIDENTALI, DEI DANNI ALLA PROPRIETÀ, DEL MALFUNZIONAMENTO DELLA CONSOLE O DEL COMPUTER, DELLA PERDITA DI PROFITTO, DEI DATI, DEI RISPARMI PRESUNTI, DI OPPORTUNITÀ DI BUSINESS O ALL'AVVIAMENTO COMMERCIALE DERIVANTI DAL POSSESSO, USO O MALFUNZIONAMENTO DEL PRODOTTO, ANCHE SE SI ERA STATI INFORMATI DI TALI POSSIBILITÀ. SEGA NON CERCHERÀ DI ESCLUDERE O LIMITARE LA PROPRIA RESPONSABILITÀ IN CASO DI FRODE, MORTE O DANNO PERSONALE DERIVANTE DALLA SUA NEGLIGENZA.

Salvo diversamente indicato, le società, le organizzazioni, i prodotti, le persone e gli eventi che compaiono in questo gioco sono frutto di fantasia e non fanno in alcun modo riferimento, né tale riferimento dovrebbe essere in alcun modo dedotto, a società, organizzazioni, prodotti, persone ed eventi reali.

© SEGA. The Creative Assembly, Total War, Total War: SHOGUN and the Total War logo are trademarks or registered trademarks of The Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. Without limiting the rights under copyright, unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, renting, broadcast, public performance or transmissions by any means of this Game or accompanying documentation or part thereof is prohibited except as otherwise permitted by SEGA.