GRAND AGES
MEDIEVAL

Sommario

Comandi di gioco 4
- Visuale 3D senza unita selezionate 4
- Visuale 3D con unita selezionate 6
- Nelle finestre di dialogo 8
- Finestra di dialogo citta e commercio 10

Prefazione 11
- Benvenuto a Grand Ages: Medieval 11

Avvio rapido 12
- Campagna 12
- Partita aperta 12
- Guida nel gioco 12

Comandi 13
- Interfaccia 13
- Menu di gioco 15

Il mondo di gioco... 16
- Regioni 16
- Città 17
- Sindaci e avversari 17
- Azioni speciali 18
- Eventi 18
- Battaglie e combattimenti 19
- Ponti, guadi e porti 19

La tua ascesa al potere 19

Edifici 20
- Edifici importanti della città 20
- Attivita commerciali e beni 22

Unita 25
- Unita civili 25
- Esercito 27
- Navi 34
- Navi da trasporto 35

Modalità multiplayer 36

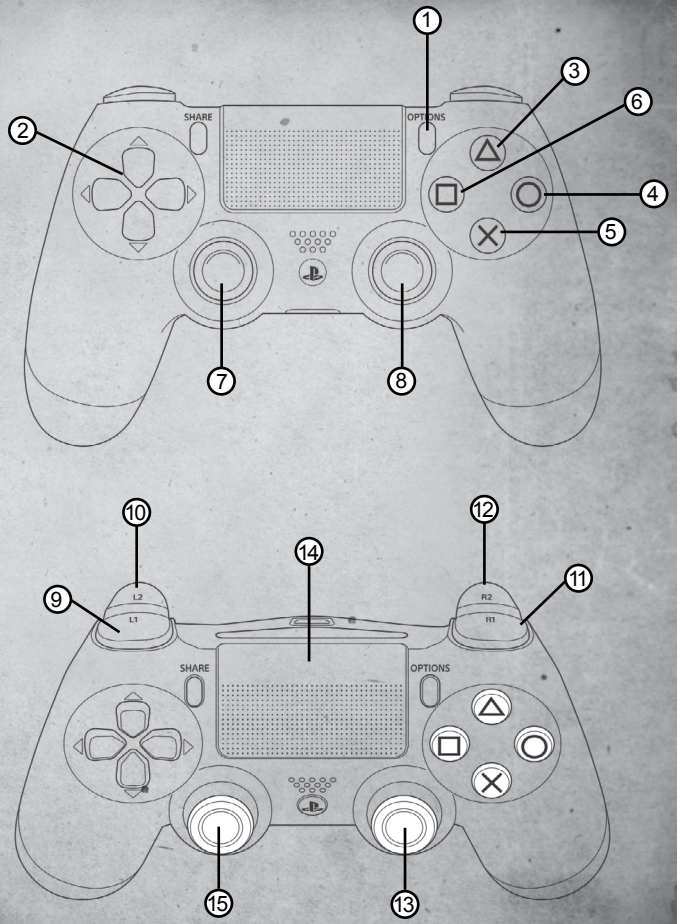
Riconoscimenti 37

Licenze 40

Supporto tecnico e servizio clienti 40

Garanzia Limitata 41

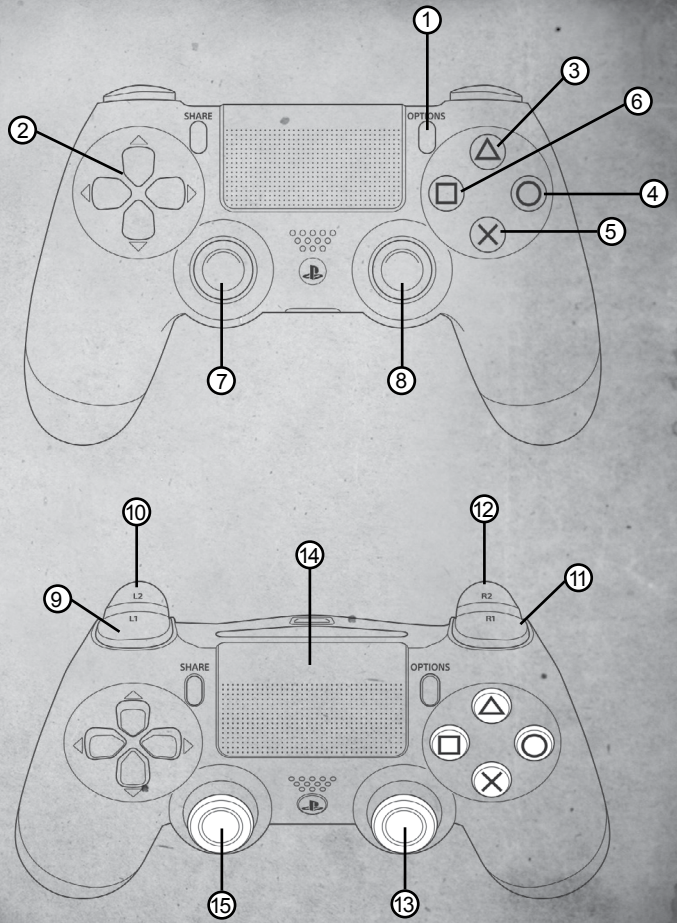
Limited Software Warranty And License Agreement 42



Comandi di gioco

Visuale 3D senza unità selezionate

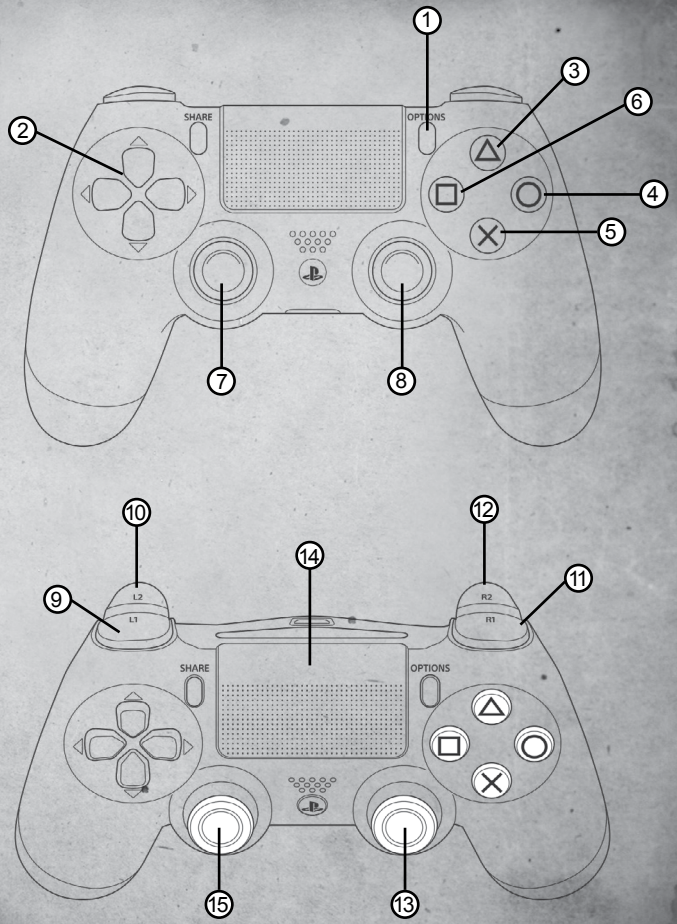
① Tasto OPTIONS	Menu Opzioni
② Tasti direzionali	-
③ Tasto △	-
④ Tasto ○	-
⑤ Tasto ✕	Seleziona unità propria (tieni premuto per selezionare tutte quelle dello stesso tipo) Vista sulla città: Informazioni città
⑥ Tasto □	-
⑦ Levetta sinistra	Movimento visuale
⑧ Levetta destra	Rotazione e zoom visuale
⑨ Tasto L1	Unità inattive
⑩ Tasto L2	Produzione in città
⑪ Tasto R1	Selezione truppe
⑫ Tasto R2	Avanti veloce
⑬ Tasto R3	Ripristina visuale
⑭ Pulsante touch pad	Menu di gioco
⑮ Tasto L3	Assegnazione controller



Comandi di gioco

Visuale 3D con unità selezionate

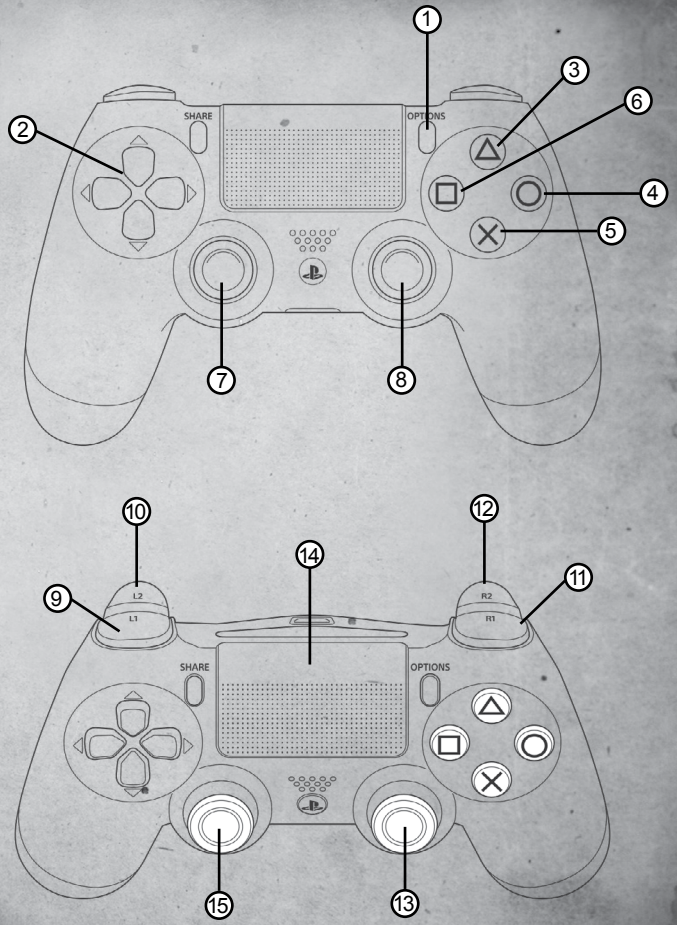
① Tasto OPTIONS	Menu Opzioni
② Tasti direzionali	Unità singola: Opzioni unità Più unità: Modifica selezione unità
③ Tasto △	-
④ Tasto ○	Su uno spazio vuoto: Deseleziona tutto Su un'unità selezionata: Deseleziona unità (tieni premuto per deselezionare tutte quelle dello stesso tipo)
⑤ Tasto ✕	Seleziona unità propria (tieni premuto per selezionare tutte quelle dello stesso tipo) Vista sulla città: Informazioni città
⑥ Tasto □	Muovi unità
⑦ Levetta sinistra	Movimento visuale
⑧ Levetta destra	Rotazione e zoom visuale
⑨ Tasto L1	Unità inattive
⑩ Tasto L2	Informazioni sull'unità selezionata
⑪ Tasto R1	Selezione truppe
⑫ Tasto R2	Avanti veloce
⑬ Tasto R3	Ripristina visuale
⑭ Pulsante touch pad	Menu di gioco
⑮ Tasto L3	Assegnazione controller



Comandi di gioco

Nelle finestre di dialogo

① Tasto OPTIONS	Menu Opzioni
② Tasti direzionali	-
③ Tasto △	Azione
④ Tasto ○	Chiudi
⑤ Tasto ✕	Azione
⑥ Tasto □	Azione
⑦ Levetta sinistra	Sposta vista
⑧ Levetta destra	Sfoglia città
⑨ Tasto L1	Sfoglia schede
⑩ Tasto L2	Cursore guida
⑪ Tasto R1	Scorri scheda
⑫ Tasto R2	Avanti veloce
⑬ Tasto R3	-
⑭ Pulsante touch pad	Menu di gioco
⑮ Tasto L3	-



Comandi di gioco

Finestra di dialogo citta e commercio

① Tasto OPTIONS	Menu Opzioni
② Tasti direzionali	-
③ Tasto △	Azione
④ Tasto ○	Chiudi
⑤ Tasto ✕	Azione
⑥ Tasto □	Azione
⑦ Levetta sinistra	Selezione quantità
⑧ Levetta destra	Sfoglia città
⑨ Tasto L1	Sfoglia schede
⑩ Tasto L2	Cursore guida
⑪ Tasto R1	Scorri scheda
⑫ Tasto R2	Avanti veloce
⑬ Tasto R3	-
⑭ Pulsante touch pad	Menu di gioco
⑮ Tasto L3	-

Prefazione

Chierici e cavalieri, ponete fine ai vostri dissensi,
O andrete incontro a un'era di grande sventura.
Prendete coscienza di ciò che vi unisce.
Chierico, cavaliere, contadino - voi siete alleati!
Il contadino onora il chierico e il cavaliere;
Il chierico protegge il contadino e il cavaliere dalle fiamme dell'inferno;
Il cavaliere risoluto tiene lontano dal chierico e dal contadino tutto ciò che può nuocere loro.
Io vi supplico: diventate nobili alleati!
Falci e spade, restate unite, e fate fiorire la cristianità nelle vostre file.
Falci, spade e aratri devono compiere ciò per cui sono stati creati.
Siate onesti gli uni con gli altri, e nessuno potrà mai condurvi alla rovina.

– Dal Codex Manesse (liberamente tradotto) –

Benvenuto a Grand Ages: Medieval

Benvenuto nell'Europa dell'XI secolo. Iniziando dalla tua prima città, devi continuare a espanderti fondando altre città e sviluppando nuove regioni. Utilizza la tua potenza militare per difendere il territorio conquistato ed espanderlo ulteriormente.

Crea posti di lavoro nelle città estraendo materie prime e producendo beni, in modo da attrarre nelle tue metropoli un numero sempre maggiore di contadini dalle aree rurali. Collega le città con itinerari commerciali per far sì che gli abitanti possano ricevere i beni di cui hanno bisogno e, al tempo stesso, aumentino la loro prosperità.

Puoi adottare diverse strategie: Come leader militare, puoi espandere rapidamente il tuo territorio; come grande magnate, puoi far prosperare le tue città; come brillante diplomatico, puoi concentrarti sulle relazioni con le popolazioni confinanti. A prescindere dallo stile che sceglierai, la dettagliata simulazione economica si adatta costantemente a tutte le situazioni.

Inoltre, in modalità multiplayer (LAN e internet), puoi affrontare fino a sette avversari controllati da altri giocatori, che possono essere assegnati all'IA in qualsiasi momento.

Avvio rapido

Campagna

Se stai giocando a Grand Ages: Medieval per la prima volta, è fondamentale iniziare con una campagna. Vivrai una storia entusiasmante ambientata nella Costantinopoli medievale, apprendendo al tempo stesso le basi e tutte le funzioni del gioco.
Dopo aver completato la campagna, il gioco diventerà a partita aperta, consentendoti di continuare a conquistare i territori come desideri.

Partita aperta

Naturalmente, il tuo obiettivo principale è diventare imperatore ed eliminare tutti gli avversari che cercano di impedirti di costruire il più grande impero di tutti i tempi. Nonostante questo, nella partita aperta non è previsto un obiettivo specifico o una fine ben definita. In questa modalità di gioco, sta a te scegliere se continuare a lavorare cercando di unificare l'Europa anche dopo aver sconfitto tutti gli avversari. Prima di cominciare una partita aperta, puoi configurare una serie di opzioni iniziali, che includono il capitale iniziale, la posizione della tua prima città e il livello di difficoltà. Sono disponibili delle impostazioni dettagliate per tutte queste opzioni.

Analogamente, è disponibile una vasta serie di opzioni di partenza e di condizioni di vittoria per la modalità multiplayer. È qui che puoi configurare anche obiettivi specifici per partite estremamente corte o lunghe.

Guida nel gioco

Grand Ages: Medieval è progettato in modo da poter richiamare la guida da qualunque punto del gioco:

Troverai questo simbolo in tutte le finestre di dialogo. Premi L2 per mostrare il cursore di aiuto. Poi sposta il cerchio sopra il simbolo per mostrare suggerimenti e informazioni aggiuntive.
Tra l'altro, il cursore di aiuto mostra anche informazioni su tutti gli altri simboli.

Puoi aprire i suggerimenti di gioco tramite il menu "Opzioni". Qui sono disponibili informazioni e suggerimenti su qualsiasi argomento.

Azioni di base — All'inizio di una partita ti viene sempre offerta la possibilità di ricevere una spiegazione sulle nozioni di base.

Suggerimenti — During a game, you will receive occasional hints that relate to the current situation in the game. You can refer back to these hints even after they have disappeared by opening the Game tips.

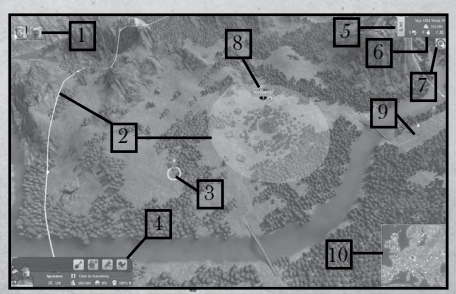
Eventi — Nel menu di gioco, sotto "Unità e città", nella scheda "Eventi". Qui sono elencati tutti gli eventi che al momento riguardano le tue unità e città. Centra la vista su un evento per ottenere maggiori informazioni su di esso.

Controller — Durante il gioco, premi per mostrare l'assegnazione del controller nell'attuale situazione di gioco.

Comandi

Interfaccia

Questa è la disposizione dell'interfaccia utente:



1) Eventi di battaglia e richieste diplomatiche
2) Aree urbane
3) Unità selezionata
4) Dettagli sull'unità selezionata
5) Velocità di gioco
6) Data
7) Nota il simbolo qualora siano disponibili punti sviluppo
8) Nome della città
9) Unità selezionabili
10) Minimappa

Eventi di battaglia e richieste diplomatiche
Vedi "Menu di gioco".

Territorio cittadino
Quando sposti il cursore su una città, appaiono due cerchi. Quello interno rappresenta l'area della città vera e propria, quella in cui vengono costruiti gli edifici

e le attività commerciali. Le materie prime a disposizione della città si trovano all'interno di questo cerchio.

L'anello esterno indica il territorio appartenente alla città. Più grande è quest'ultima (e maggiore è il numero dei suoi abitanti), più vasta è quest'area. Quale fondatore di una nazione, questa è la statistica più importante per te. Cerca di espandere il più possibile il territorio conquistato fondando un numero sempre maggiore di città e aiutandole a crescere.

Dettagli sull'unità selezionata
Dopo che hai selezionato una singola unità, i dettagli relativi a essa vengono mostrati nell'HUD in basso a sinistra. Inoltre vengono mostrate anche le opzioni dell'unità selezionata: alcune sono attive e altre inattive, a seconda della situazione di gioco. Premi ◄► per selezionare le opzioni di un'unità. Quindi seleziona l'opzione desiderata e conferma con ⊗.

Velocità di gioco
Puoi selezionare la velocità di gioco nel menu "Opzioni" in qualsiasi momento. Assicurati che non sia eccessiva o potresti perdere eventi importanti. Durante il gioco, puoi aumentare in qualsiasi momento la velocità di gioco premendo R2. Raccomandiamo di iniziare una partita a 0,1 volte la velocità di gioco.

Campo della data
Oltre alla data corrente e al denaro che possiedi, qui verranno mostrate tutte le unità inattive. Puoi sfogliare i tipi di unità facendo clic sui simboli. I tre tipi sono:
- Squadre di operai e di coloni
- Mercanti
- Unità e navi militari

Premi L1 per selezionare questa unità. Puoi passare in rassegna le unità civili soltanto una alla volta, mentre è possibile selezionare le unità militari tutte insieme e poi passarle in rassegna individualmente.

Selezione di città e edifici
Ai livelli di zoom inferiori, puoi fare clic direttamente sugli edifici azione per potervi entrare. Questi sono edifici importanti, presenti nel centro della città, dove puoi eseguire delle azioni. Se hai attivato un livello di zoom maggiore, potrai fare clic solo sulla città nella sua interezza, facendo così apparire la panoramica che dà accesso a tutti gli edifici.

Selezionare unità individuali
Centra la vista su un'unità nella mappa 3D e premi ⊗ per selezionare l'unità.

Altri modi per selezionare le unità:

- Premi L1 per aprire il menu radiale da cui selezionare le unità. Qui puoi selezionare le unità individuali inattive.
- Se in città si trova un mercante o una truppa, un simbolo apparirà accanto al nome della città. Centra la vista sulla città e premi L1 per selezionare solo le unità presenti in questa città.

Selezionare unità multiple

Per selezionare unità multiple dalla mappa 3D, premi R1 per mostrare il cursore Unità. Sposta il cursore sulle tue unità per selezionarle o deselezionarle.
Se vuoi selezionare rapidamente unità militari inattive premi L1, che seleziona in un colpo solo tutte le unità inattive quando selezioni unità militari per la prima volta.

Selezionare o deselezionare unità individuali

Se vengono selezionate più unità, puoi far apparire un cursore sopra i ritratti delle unità premendo ◄►. Puoi spostare tale cursore sopra il ritratto di un'unità e premere ◉ per deselezionare tale unità. Premi ▣ per deselezionare tutte le altre unità.

Inviare unità

Per inviare un'unità, selezionala, quindi centra la vista sulla destinazione. Una volta lì, premi ▣ per inviare l'unità alla sua destinazione. Ricorda che i mercanti possono essere inviati nelle città solo percorrendo strade predefinite, mentre tutte le altre unità possono spostarsi liberamente.
I mercanti possono accedere a una città solo se hai già stipulato un trattato con chi la possiede (come minimo, un accordo di transito).

Menu di gioco

Premi il pulsante del pad per aprire il Menu di gioco. Qui, avrai accesso alle seguenti finestre di dialogo:

Unità e città

Mostra tutte le unità, gli itinerari commerciali, le città e i problemi presenti nel tuo impero.

Il tuo impero

Qui puoi trovare dati generali sul tuo impero, budget e statistiche, oltre a una panoramica sui tuoi avversari e sulle alleanze attive. C'è anche una mappa che mostra la distribuzione delle tue città nelle varie regioni. Non appena rivendichi un'area in una regione, ti verrà conferito il titolo per tale regione e potrai visualizzare tutte le località comprese nel territorio, anche se non hai unità o città lì posizionate.

Cronaca

I resoconti di Cronaca su battaglie ed eventi avvenuti. Qui puoi anche trovare i progressi delle tue campagne e le missioni che hai accettato, oltre ai punti vittoria (conferiti per determinate imprese). Infine, questa finestra ti permette di tenere d'occhio i progressi degli avversari.

Sviluppi

Ogni volta che sali di rango ricevi punti sviluppo, che puoi investire in questa finestra di dialogo. Tali punti servono a sbloccare nuovi tipi di beni, produzioni più efficienti, tipi di truppe e miglioramenti alle infrastrutture.

Eventi di battaglia e richieste diplomatiche

La parte in alto a sinistra dello schermo mostra quando una delle tue truppe è coinvolta in battaglia, un mercante è stato derubato o un avversario ti ha proposto un'offerta diplomatica. Apri il menu di gioco per selezionare tali eventi e richieste.

Il mondo di gioco...

Regioni

Il mondo di gioco è ambientato nell'Europa medievale. Il continente è suddiviso in 14 regioni con climi e caratteristiche geologiche differenti, soggette a eventi come siccità, gelate, incendi, eruzioni vulcaniche e terremoti. Tutti questi eventi avranno effetti sulle città vicine.

Inoltre, ogni regione ha anche un'unità militare speciale. Per vedere quale, fai clic sulla finestra "Impero" nella "Mappa". Qui potrai anche avere una panoramica della distribuzione delle città nelle varie regioni.

Città

Normalmente, puoi fondare nuove città su tutta la mappa usando i coloni. Tuttavia, ricorda che ogni città ha bisogno di spazio per il centro e per le future espansioni. Perciò, non è possibile fondare una nuova città troppo vicino a una già esistente.

Dato che ogni città può produrre solo cinque beni da esportare, selezionare la posizione ideale è fondamentale poiché determinerà i tipi di merci che possono essere creati o ottenuti.

Se una città offre condizioni di vita allettanti, la popolazione della regione circostante vi si trasferirà. Queste condizioni includono il lavoro e una fornitura di beni sufficiente, poiché ogni cittadino ne avrà bisogno.

Migliore è la fornitura di beni in una città, più fiorente essa diventerà. Maggiore sarà il suo livello di prosperità, maggiore sarà la quantità di tasse che potrai imporre senza far infuriare gli abitanti. Puoi impostare la tassazione della città nella scheda "Bilancio".

Sindaci e avversari

Ogni città straniera può essere neutrale e gestita da un sindaco, oppure appartenere a uno dei tuoi avversari. Ciascuno di loro, proprio come te, ha l'obiettivo di creare il più vasto impero possibile. In base alle dimensioni scelte per il mondo di gioco, avrai da tre a sette avversari e all'incirca tre sindaci in ciascuna regione. All'inizio le relazioni con tutti loro saranno neutrali.

I sindaci gestiscono le proprie città e non sentono la necessità di espandersi. Tuttavia, puoi stringere con loro degli accordi commerciali o conquistarne le città con relativa facilità.

Di norma, puoi avere contatti diplomatici con tutti i sindaci e gli avversari. Per farlo, devi semplicemente selezionare il centro di una città straniera che si trova nella visuale di una tua unità e scegliere la scheda "Diplomazia".

Di solito i sindaci stringono accordi commerciali con quelli confinanti. Può capitare che abbiano stretto un'alleanza militare con uno dei tuoi avversari. Tienilo a mente prima di decidere di attaccare una città straniera!

Azioni speciali

Oltre a terreni, città e unità, ci sono altri oggetti sulla mappa che possono essere esplorati ed esaminati, come capanne inabitate, falò, obelischi e cerchi di pietre. Le posizioni attive sono evidenziate sulla mappa.

Per interagire con un oggetto nella mappa, seleziona un'unità e inviala sul posto con ■.
Oltre ai molti luoghi alleati che incontrerai, ce ne saranno anche di ostili: Di solito, se dei predatori selvatici o banditi si aggirano attorno alle tue città e agli itinerari commerciali, significa che una caverna di animali o un accampamento dei banditi si trovano nei dintorni. Avrai bisogno di truppe per colpire ed eliminare quei nascondigli.

Maggiore è il tempo di permanenza di una caverna di animali o un accampamento dei banditi, maggiore sarà l'impegno richiesto per eliminarli.

Eventi

La vita degli abitanti è resa difficile da una grande varietà di eventi.

- Le tempeste possono scatenarsi ovunque e, a seconda del clima, manifestarsi sotto forma di tormente o di tempeste di sabbia.
- Eruzioni vulcaniche e terremoti avvengono solo in alcune regioni.
- Incendi nelle foreste, siccità e gelate si verificano solo in determinati climi e, di conseguenza, solo in alcune regioni.

Se uno di questi eventi accade vicino a una città, quest'ultima e i suoi abitanti ne subiscono le conseguenze, che variano significativamente per tipo ed estensione.
Inoltre, alcuni eventi si verificano solo nelle città e hanno un impatto diretto sulla vita dei suoi abitanti:

- La peste colpisce in tutte le città di una certa dimensione. Costruire un monastero ne riduce la durata.
- L'invasione dei topi avviene solo nei climi temperati.
- La carestia colpisce le città in cui c'è scarsità di cibo per lunghi periodi di tempo.
- Le città vengono messe sotto assedio dalle truppe nemiche.

Gli eventi che colpiscono le unità e le città vengono sempre elencati nella scheda "Eventi" della finestra "Unità e città". Questa lista contiene anche una descrizione dell'impatto di ciascun evento. In questo modo potrai sfruttarli a tuo vantaggio o approntare le contromisure necessarie.

Battaglie e combattimenti

Ovviamente, la diplomazia serve a poco se entrambe le parti perseguono un'aggressiva politica espansionistica. Tuttavia, prima di attaccare l'avversario con le tue truppe, dovrai dichiarargli guerra. E se ti sembra inutilmente complicato, ricorda che funziona anche in senso opposto: nessun avversario ti attaccherà se avrai perlomeno un'alleanza "neutrale" con lui.

Poiché, prima o poi, avrai un enorme impero di cui occuparti, le tue truppe vengono addestrate affinché siano autonome. Attaccheranno automaticamente tutti gli avversari che avvisteranno, senza che tu debba compiere alcuna azione. Puoi anche rimuovere delle unità dalla battaglia, purché non siano state attaccate direttamente.

Ponti, guadi e porti

Le unità di terra dispongono di una serie di opzioni per attraversare fiumi e mari.

Ponti
I ponti vengono costruiti sui fiumi, ma sono importanti solo per i mercanti. Tutte le altre unità possono semplicemente attraversare i fiumi.

Guadi
I guadi con approdi si trovano in determinati stretti di mare. Le unità di terra li utilizzano automaticamente per raggiungere l'altra sponda. Per farlo, salgono a bordo di semplici navi da trasporto.

Porti
I mercanti utilizzano automaticamente i porti per i loro viaggi, a patto che la via marittima sia più breve di quella terrestre. Tutte le altre unità non li usano automaticamente. Se vuoi che un'unità di terra si sposti via mare da un porto a un altro, dovrai prima mandarla alla prima città portuale e, una volta raggiunta, selezionare la seconda come destinazione.

La tua ascesa al potere

Espansione
L'espansione è la chiave della tua ascesa al potere. Più città fonderai, più vasto sarà il territorio che conquisterai. Maggiore sarà il numero di abitanti di una città, più grande sarà il territorio che controlla.
Posiziona il cursore su una città per vederne il territorio controllato. Quello visualizzato è anche il suo campo visivo.

Rango
La somma di tutte le aree controllate determina il tuo rango. La prima scheda della finestra "Impero" mostra l'ampiezza del territorio controllato e quanto manca al rango successivo. Ogni promozione di rango ti consente di comandare un numero maggiore di truppe.

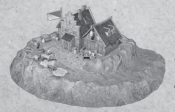
Se due città rivendicano territori in parte sovrapposti, dovranno condividere la porzione in comune (senza che questo ne raddoppi le risorse). Meno sovrapposizioni ci sono tra i territori delle tue città, più rapido sarà il passaggio al rango successivo.

Punti sviluppo e ricerca
Ad ogni aumento di rango, ricevi tre punti sviluppo che puoi investire nella finestra "Sviluppo". Puoi scegliere tra le categorie "Produzione", "Infrastruttura" ed "Esercito."

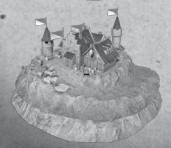
Edifici

Edifici importanti della città

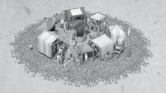
Quando un colono fonda una nuova città, costruisce una cancelleria e un mercato. Per erigere tutti gli altri edifici, fai clic sulla città, apri la scheda "Panoramica" e seleziona l'edificio da costruire in basso a sinistra.



Il primo edificio di una città, nonché il più importante, è la cancelleria. Si occupa di amministrare la città, organizzare la gestione dei beni e regolare i prezzi del mercato.



La cancelleria può essere ampliata in vari livelli, ampliando così le opzioni per difendere la città e proteggerla dagli assedi.

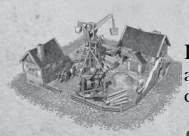


Insieme alla prima cancelleria, viene sempre costruito un mercato cittadino. Qui i mercanti di regioni diverse svolgono i loro affari e gli abitanti acquistano i beni. Tutte le attività commerciali consegnano al mercato i beni prodotti e acquistano le materie prime di cui necessitano. Per vedere i beni disponibili nella città, fai clic sulla cancelleria o sul mercato e seleziona la scheda “Commercio”.

La locanda ti consente di assoldare unità civili, per esempio mercanti, squadre di operai e coloni. Puoi anche commissionare dei carri, aumentando l’area di carico dei mercanti.

Le città con cappelle o piccole moschee (in base alla regione) possono ospitare un numero maggiore di abitanti. Puoi ampliare questi edifici trasformandoli in luoghi di culto più grandi, consentendo alla città di accogliere ancor più abitanti. Inoltre, i luoghi di culto permettono l’organizzazione di feste, che aumentano la prosperità della popolazione e attraggono persone in cerca di lavoro dalle zone circostanti.

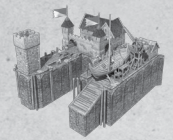
La caserma ti consente di addestrare le truppe. Puoi aggiungere un campo di addestramento per gli arcieri e un’accademia di equitazione per le unità a cavallo.
All’inizio saranno disponibili solo le unità di base. Tutti gli altri tipi di truppe e gli edifici aggiuntivi dovranno essere ricercati per poter essere costruiti.



Il cantiere migliora l’organizzazione di tutti i progetti edili all’interno e all’esterno della città, aumentando la velocità con cui vengono svolti i lavori.

La durata della peste si riduce se è presente un monastero.

In tutte le città, i prezzi dei beni sono determinati dalle leggi della domanda e dell’offerta. Quando una città accetta più beni di quanti ne abbia bisogno, i prezzi scendono. Tuttavia, un magazzino aumenta la quantità di merci che una città può acquisire, impedendo che i prezzi diminuiscano.
I beni in eccedenza possono essere venduti ad altri mercanti. In questo modo, il magazzino consente la costruzione di strutture centrali di deposito.



Ogni città con accesso al mare riceve un porto. Se possiedi almeno due porti, i mercanti viaggeranno automaticamente via mare, a patto che questo tragitto sia più breve di quello via terra. Puoi anche inviare altre unità al di là del mare. Tuttavia, per farlo, dovrai trovarti in una città portuale e anche la destinazione dovrà avere un porto.
In una città portuale, attraverso la caserma, puoi costruire un cantiere navale in cui fabbricare le navi da guerra.

Attivita commerciali e beni

In ogni città puoi selezionare fino a cinque produzioni per le quali potrai costruire delle attività commerciali. Di solito dovrai avere delle risorse vicino alla città per poter produrre determinati beni. Anche le materie prime sono necessarie per le lavorazioni successive. Le seguenti pagine contengono una panoramica di tutti i beni.

Legna
Tipo: bene di base
Risorse richieste: foresta
Materie prime richieste: ---

Mattoni
Tipo: bene di base
Risorse richieste: pietre, montagne
Materie prime richieste: ---

Grano
Tipo: bene di base
Risorse richieste: campi
Materie prime richieste: ---

Frutta
Tipo: bene di base
Risorse richieste: campi
Materie prime richieste: ---

Pesce
Tipo: bene di base
Risorse richieste: fiumi, mare
Materie prime richieste: ---

Vino
Tipo: bene di base
Risorse richieste: colline
Materie prime richieste: ---

Carbone
Tipo: materia prima
Risorse richieste: depositi di carbone
Materie prime richieste: ---

Lana
Tipo: materia prima
Risorse richieste: campi
Materie prime richieste: ---

Miele
Tipo: materia prima
Risorse richieste: campi incolti
Materie prime richieste: ---

Metalli
Tipo: materia prima
Risorse richieste: depositi di metallo
Materie prime richieste: ---

Sale
Tipo: materia prima
Risorse richieste: mare, acqua salata
Materie prime richieste: legna

Pellicce
Tipo: materia prima
Risorse richieste: steppe
Materie prime richieste: ---

Birra
Tipo: Bene raffinato
Risorse richieste: ---
Materie prime richieste: grano

Fabbrica di ceramiche
Tipo: bene raffinato
Risorse richieste: depositi di argilla
Materie prime richieste: carbone

Dolci
Tipo: bene raffinato
Risorse richieste: ---
Materie prime richieste: grano, miele

Tessuto
Tipo: bene raffinato
Risorse richieste: ---
Materie prime richieste: lana

Oggetti di metallo
Tipo: bene raffinato
Risorse richieste: ---
Materie prime richieste: metalli, carbone

Carne
Tipo: bene raffinato
Risorse richieste: campi
Materie prime richieste: sale

Abiti
Tipo: bene di lusso
Risorse richieste: ---
Materie prime richieste: tessuto, pellicce

Preziosi
Tipo: bene di lusso
Risorse richieste: ---
Materie prime richieste: ceramica, oggetti di metallo

Unita

Tutte le unità vengono assoldate tra gli operai liberi disponibili in città. Anche le attività commerciali utilizzano questi operai.

L'addestramento di ogni unità richiede tempo e determinati beni. Se questi ultimi non sono disponibili, è comunque possibile commissionare la creazione dell'unità, il cui addestramento inizierà solo quando tutti i beni necessari saranno stati ottenuti nel mercato cittadino.

Unita civili

Le unità civili vengono assoldate nella locanda.

I mercanti sono necessari per l'acquisto e la vendita dei beni nella tua città o in quelle straniere. Tuttavia, possono viaggiare solo lungo itinerari commerciali predefiniti.
Puoi eseguire degli scambi manualmente o configurare itinerari commerciali automatici.
Per effettuare uno scambio manuale, scegli un mercante presente in città, poi fai clic sul centro (mercato o cancelleria). A questo punto puoi acquistare e vendere i beni nella scheda "Commercio".

Per stabilire un itinerario commerciale, seleziona il mercante e premi ◄► per selezionare l'opzione "Pianifica itinerario" nei dettagli del mercante.

Il mercante ha un'area di carico ridotta. Per questo motivo dovresti assegnargli dei carri aggiuntivi, ordinandoli in anticipo alla locanda. Per farlo, scegli l'opzione "Gestisci carri" nella finestra del mercante.

Le unità civili non partecipano alle battaglie. I mercanti verranno depredati dalle truppe nemiche, ma potranno proseguire il loro viaggio. Quando incontreranno il nemico, i coloni e le squadre di operai fuggiranno nella tua città più vicina. Questo significa che i progetti edili non verranno realizzati in presenza di nemici, a meno che questi ultimi non vengano distratti coinvolgendoli in una battaglia.

Le squadre di operai sono necessarie per costruire e migliorare le strade. Possono anche erigere delle torri di difesa, oltre a demolire strade, torri e città (purché non vi siano attività commerciali).

Puoi costruire le strade solo per unire due città. Per farlo, sposta l'operaio nella prima città e scegli l'opzione "Costruisci strada", quindi fai clic sulla seconda città. Puoi accettare il percorso suggerito o modificarlo utilizzando le pietre miliari.

Confermato il tragitto, la strada viene costruita immediatamente e i mercanti possono iniziare subito a usarla. All'inizio la strada sarà un semplice sentiero di terra battuta, perciò i mercanti si muoveranno lentamente. Per risolvere il problema, dovresti migliorare le strade prima possibile con l'aiuto di una squadra di operai.

Puoi migliorare le strade fino a tre volte. Il secondo e il terzo miglioramento richiederanno però una ricerca. Puoi commissionare il miglioramento simultaneo di più sezioni.

I coloni sono necessari per fondare nuove città. Quando sposti un colono sul territorio, ti mostrerà sempre quali risorse ci sono nel luogo in cui si trova.

Se premi L2 dopo aver selezionato un colono, potrai visualizzare le risorse locali e le posizioni favorevoli per una città nei dintorni.

Appena avrai ordinato la fondazione di una nuova città, i coloni ne diventeranno i primi abitanti.

Esercito

Tutte le unità militari vengono arruolate nella caserma. I combattenti a lunga gittata hanno bisogno di un campo di addestramento; le unità a cavallo di un'accademia di equitazione.

Sviluppo

La maggior parte delle unità militari deve essere attivata nella finestra "Sviluppo" per poter diventare disponibile.

Rifornimenti per le truppe e morale

Come gli abitanti, anche le truppe hanno bisogno di essere rifornite di beni. Ricevono sempre le scorte dal mercato della tua città più vicina. Per questo motivo, quando sposti le truppe, ricorda sempre che una piccola città può essere facilmente travolta dalla presenza di troppi soldati. Anche se il consumo aggiuntivo causato dai soldati verrà tenuto in considerazione (per esempio, gli itinerari commerciali automatici consegneranno una quantità maggiore di beni, in presenza di una maggiore domanda), ci vorrà un po' perché i rifornimenti si stabilizzino.

Comunque, i rifornimenti per le truppe non sono importanti solo per le città, ma anche per il morale delle truppe. Se una città non ha abbastanza scorte di riserva, o se una truppa si allontana troppo dalle tue città, la fornitura di beni si interromperà e il morale calerà rapidamente. Se il morale si ridurrà a zero, la truppa cederà alla rabbia e raggiungerà la tua città più vicina. Durante questo periodo, non sarai più in grado di controllare i tuoi soldati. Con il morale cala anche la forza di combattimento.

Per visualizzare le città che riforniscono le tue truppe, premi L2 dopo aver selezionato una o più truppe.

Esperienza e ripristino delle truppe

Le truppe aumentano drasticamente la propria forza di combattimento grazie all'esperienza, che guadagnano dopo ogni battaglia combattuta. Per questo motivo, è importante che tu non perda le tue truppe in combattimento. Infatti, è sempre meglio ripristinarle con regolarità aggiungendo nuovi soldati. Anche se l'esperienza calerà ogni volta che le truppe vengono ripristinate, non la perderai mai del tutto.

Per ripristinare una truppa, inviala nella città più vicina fornita di una caserma. Le sue file verranno rifornite con nuove reclute automaticamente e senza alcun costo appena ci saranno nuovi operai in città. Ricorda che le unità a cavallo e i combattenti a lungo raggio possono essere ripristinati solo nelle città in cui siano presenti delle caserme con i relativi edifici aggiuntivi.

Ritirata e controllo delle unità in battaglia

Di solito non puoi controllare le truppe impegnate in battaglia o sotto attacco. Tuttavia, per impedirne l'annientamento, puoi ordinare ai tuoi soldati di ritirarsi. A quel punto le truppe raggiungeranno la città più vicina. L'avversario accetterà la loro sconfitta e non inseguirà le truppe in ritirata.
Puoi rimuovere dal combattimento delle truppe impegnate in battaglia, a patto che non siano attaccate direttamente, spostandole in un luogo diverso.

Modifiche alla forza di combattimento

Il morale e l'esperienza influenzano la forza di combattimento di una truppa. Inoltre, ogni unità è più efficace contro un determinato tipo di avversario. Alcune unità ottengono invece un vantaggio quando si trovano in determinate zone.

Dipendenza regionale

Alcune unità speciali provengono da determinate regioni e possono essere arruolate solo nelle città di tali regioni. Per vederne i confini e sapere quali città fanno parte di una regione, puoi consultare la scheda "Regioni" nella finestra "Impero".

Dimensioni truppa

Tutte le truppe sono composte da 100 membri, con l'eccezione delle vedette (10 membri). Tali membri vengono arruolati dallo stesso gruppo di operai liberi da cui vengono assunte le unità civili e gli operai per le attività commerciali.

Se una truppa ha il compito di sorvegliare un'area particolare, puoi ordinarle di trincerarsi. Così facendo, scomparirà dalla lista delle unità inattive.

Tipi di truppe

Mercenario

Un'accozzaglia di contadini e operai che si uniscono in bande per difendere i propri possedimenti. Improvvisano armi e armature utilizzando gli attrezzi e gli indumenti di cui dispongono. Per questo motivo non stupisce che siano le unità più deboli sui campi di battaglia di tutta Europa.

Tipo: arma ad asta
Vantaggio su: unità a cavallo
Terreno: pianure
Regioni: disponibile ovunque

Guerriero con ascia

Nelle mani giuste, ascia e scudo rappresentano una combinazione efficace con cui un combattente può infliggere danni ingenti. Queste unità poderose sono la prova vivente che le asce non servono solo a tagliare la legna.

Tipo: arma contundente/da taglio
Vantaggio su: armi lunghe
Terreno: foresta
Regioni: disponibile ovunque

Spadaccino

Solo i comandanti più facoltosi possono permettersi dei guerrieri armati di spada, scudo e cotta di maglia. Protette perfettamente dalla loro armatura di anelli di ferro, queste unità sono la spina dorsale di qualsiasi esercito.

Tipo: arma contundente/da taglio
Vantaggio su: armi lunghe
Terreno: foresta
Regioni: disponibile ovunque

Guerriero con sciabola

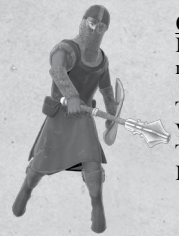
Sebbene questo combattente del sud sia protetto solo da un'armatura di cuoio, l'agilità che quest'ultima gli conferisce e le lame ricurve e affilate che brandisce lo rendono un avversario formidabile.

Tipo: arma contundente/da taglio
Vantaggio su: armi lunghe
Terreno: foresta
Regioni: Nordafrica e Balcani

Berserker

Il berserker scandinavo è fornito solamente di un equipaggiamento leggero, ma brandisce una potente ascia a doppia lama ed è mosso da un'insaziabile sete di sangue sul campo di battaglia. Poche unità di base sono in grado di resistere alla sua furia.

Tipo: arma contundente/da taglio
Vantaggio su: armi lunghe
Terreno: foresta
Regioni: Scandinavia



Guerriero con mazza

Le cotte di maglia possono proteggere da tagli e stoccate, ma non servono a molto contro la forza brutale di una mazza.

Tipo: arma contundente/da taglio
Vantaggio su: armi lunghe
Terreno: foresta
Regioni: Germania e Arabia

Arciere

Sin dall'antichità, l'uomo ha cacciato e combattuto usando arco e frecce. Partendo da materie semplici, mani esperte possono costruirli e renderli disponibili a tutti. Con un addestramento sufficiente, possono diventare un'arma davvero letale.

Tipo: combattente a lunga gittata
Vantaggio su: arma contundente/da taglio
Terreno: colline e montagne
Regioni: disponibile ovunque

Arciere con arco lungo

Una vita dedita all'addestramento e alla disciplina e la potenza del loro arco di legno di tasso rendono questi arcieri l'incubo di qualsiasi avversario. Le loro frecce letali oscurano il cielo e piovono sul nemico sfruttando e trafiggendo ogni fessura della sua armatura.

Tipo: combattente a lunga gittata
Vantaggio su: arma contundente/da taglio
Terreno: colline e montagne
Regioni: Britannia e Caucaso

Balestriere

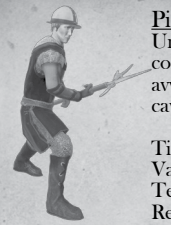
Sebbene la balestra abbia una gittata ridotta e una minore cadenza di fuoco rispetto all'arco lungo, i suoi dardi sono in grado di penetrare anche l'armatura più resistente. Gli specialisti che le impugnano non si sottraggono mai a un combattimento.

Tipo: combattente a lunga gittata
Vantaggio su: arma contundente/da taglio
Terreno: colline e montagne
Regioni: Bisanzio e Kiev

Tirapiedi

Da solo, un tirapiedi è male armato e inferiore a un combattente fornito di scudo, ma chiunque abbia affrontato un'intera unità ha cancellato rapidamente questo pregiudizio dalla propria mente.

Tipo: arma ad asta
Vantaggio su: unità a cavallo
Terreno: pianure
Regioni: disponibile ovunque



Picchiere

Una lunga picca, un'armatura pesante e un addestramento completo nell'arte della guerra rendono il picchiere un avversario formidabile sul campo di battaglia. Nessuna unità a cavallo può sperare di affrontarlo e di uscirne vittoriosa.

Tipo: arma ad asta
Vantaggio su: unità a cavallo
Terreno: pianure
Regioni: Italia e Spagna

Vedetta

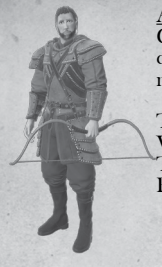
Le vedette sono veloci negli spostamenti, evitano i conflitti e sono gli occhi di ogni esercito. Solo un comandante avventato rifiuterebbe i servigi di queste veloci unità a cavallo dotate del campo visivo più vasto fra tutte le truppe.

Tipo: unità a cavallo
Vantaggio su: combattente a lunga gittata
Terreno: nessun vantaggio per terreno
Regioni: disponibile ovunque

Cavalleria

Grazie al loro costoso equipaggiamento, i soldati di cavalleria sono bravi quasi quanto i cavalieri, tranne forse per quanto riguarda la lunga educazione nell'arte della guerra appresa da questi ultimi.

Tipo: unità a cavallo
Vantaggio su: combattente a lunga gittata
Terreno: nessun vantaggio per terreno
Regioni: disponibile ovunque



Arciere a cavallo
Grazie ai loro fidati destrieri, questi arcieri sono in grado di colpire con rapidità e rappresentano un elemento tattico da non sottovalutare sul campo di battaglia.

Tipo: unità a cavallo
Vantaggio su: combattente a lunga gittata
Terreno: nessun vantaggio per terreno
Regioni: disponibile ovunque

Cavaliere
I cavalieri hanno votato la loro vita alla lealtà, al coraggio e all'arte della guerra. Le loro spade e armature sono prodotte con ottimo acciaio e i loro cavalli da guerra provengono dalle stalle migliori. Qualunque regnante riesca a farli combattere sotto il proprio vessillo sarà in grado di dominare qualsiasi campo di battaglia.

Tipo: unità a cavallo
Vantaggio su: combattente a lunga gittata
Terreno: nessun vantaggio per terreno
Regioni: Francia e Polonia

Ussaro
Questi guerrieri provenienti dall'Oriente sono noti per portare la "morte piumata" ai loro nemici a dorso dei loro destrieri. I loro potenti archi di corno e i cavalli tanto agili quanto veloci li rendono il flagello del mondo occidentale.

Tipo: unità a cavallo
Vantaggio su: combattente a lunga gittata
Terreno: nessun vantaggio per terreno
Regioni: Russia

Navi

Nelle città posizionate sulle rive del mare viene costruito automaticamente un porto. Potrai quindi costruire un cantiere navale attraverso la caserma, nel quale commissionare delle navi da guerra, anche queste attraverso la caserma.

Le navi da guerra possono attaccare e saccheggiare le navi nemiche e quelle da trasporto. Se vuoi sorvegliare un'area marittima con una nave, puoi impostarla in modalità pattuglia: avrà un campo visivo maggiore e potrà attaccare i nemici in anticipo.

Prima di poter costruire il tuo primo cantiere navale, dovrai studiarlo nella finestra "Sviluppo". Fatto questo, saranno disponibili due tipi di navi in ciascuna regione.

Tipi di navi

Cocca
Per molti secoli, la cocca era tra le navi più importanti diffuse nell'Europa settentrionale. Inizialmente era un'efficiente nave da trasporto merci a basso costo, ma divenne presto l'imbarcazione prediletta dalla Lega anseatica e venne usata come nave da guerra nei conflitti.

Stabilità: alta
Equipaggio: 80
Visibilità: 100%
Disponibile: tutte le regioni settentrionali

Snekka
Un veliero piccolo e veloce, fornito di panche aggiuntive per i rematori. Fu sviluppato al tempo dei vichinghi nell'Europa settentrionale.

Stabilità: bassa
Equipaggio: 40
Visibilità: 80%
Disponibile: Nord e ovest

Nau
Un veliero portoghese/spagnolo caratterizzato da un lungo periodo di sviluppo. Era imparentato con le navi preferite dai crociati, con caratteristiche influenzate da quelle italiane.

Stabilità: alta
Equipaggio: 100
Visibilità: 100%
Disponibile: intera regione mediterranea

Dhow
Il dhow è un tipico veliero arabo-indiano caratterizzato dalla particolare forma di scafo, alberi e vele.

Stabilità: media
Equipaggio: 60
Visibilità: 80%
Disponibile: regione orientale del Mediterraneo

Navi da trasporto

I mercanti usano le navi da trasporto in modo automatico; tutte le altre unità devono prima essere trasferite in una città portuale (per ulteriori informazioni, vedi la sezione "Ponti, guadi e porti").

Se una nave da trasporto veleggia troppo vicino a una nave da guerra nemica, verrà attaccata. Le navi da trasporto non hanno modo di difendersi. Una nave da guerra non darà la caccia a una nave da trasporto in battaglia. Tuttavia, se quest'ultima subisce troppi danni durante la navigazione, affonderà e le unità trasportate andranno perse.

L'unica eccezione è rappresentata dalle navi da trasporto usate dai mercanti: queste verranno saccheggiate dalle navi da guerra nemiche, ma potranno proseguire il loro viaggio senza subire danni.

Modalità multiplayer

I giochi multiplayer fino a otto giocatori sono disponibili tramite PlayStation™Network. Puoi creare nuove partite con condizioni di partenza e di vittoria personalizzate o partecipare a partite già create ma non ancora iniziate. Quando crei una nuova partita, puoi decidere se chiunque può prendervi parte o se possono partecipare solo i tuoi amici.

Condizioni di partenza e vittoria
In modalità multiplayer è possibile impostare liberamente il capitale iniziale e l'obiettivo della partita. Ciò consente di creare partite molto brevi o che durano diverse sessioni. In quest'ultimo tipo di partita è prevista la possibilità di salvare e di sostituire i giocatori.

Sostituzione libera dei giocatori
Per proseguire una partita multiplayer interrotta, tutti i giocatori devono incontrarsi nella lobby. In questi casi il server non creerà una nuova partita, ma caricherà un salvataggio già esistente, nel quale sono elencati tutti gli avversari e viene indicato quali di essi saranno controllati da un giocatore o dalla IA.

Di regola, ciascun giocatore può ritornare solo alla posizione prestabilita. Il server può anche rendere disponibile una posizione libera (indipendentemente dal fatto che si tratti di un giocatore o della IA). Questa posizione verrà assegnata al prossimo giocatore che entrerà nella lobby senza avere una posizione già prenotata.

In questo modo gli utenti o la IA possono subentrare ad altri utenti o IA. Va tuttavia precisato che gli avversari controllati dalla IA si comportano in modo diverso da quelli controllati da giocatori umani. I giocatori che hanno lasciato il controllo della partita alla IA e riprendono a giocare in seguito noteranno numerose differenze nel numero e nell'organizzazione di truppe e mercanti.

La classifica
Dopo una partita multiplayer, ogni giocatore riceve un certo numero di punti, che vengono visualizzati nella finestra di fine partita. Tuttavia, i punti vengono assegnati solo se viene soddisfatta questa condizione: il giocatore deve aver controllato lo stesso contendente nel corso di tutta la partita, dall'inizio alla fine.

I punti ricevuti saranno immessi in una classifica online composta da tabelle differenti.

Se fai clic su "Multiplayer" nel menu principale per la prima volta, ti viene chiesto di inserire un nome utente che verrà legato alla tua partita. Questo nome deve essere unico tra tutti i giocatori partecipanti e sarà mostrato agli altri utenti nella lobby, nell'elenco amici e nella classifica.

Riconoscimenti

Gaming Minds Studios

CREATIVE DIRECTOR
Daniel Dumont

TECHNICAL DIRECTOR
Kay Struve

PROGRAMMING
Adrian Lück
Bernd Ludewig
Dennis Bellmann
Jan Kollmann
Matthias Muschallik
Peter Grimsehl
Ulf Winkelmann

QA MANAGER
Sebastian Walter

GRAPHICS
Christoph Werner
Guido Neumann
Mark Külker
Yves Baumgarte

GAME DESIGN
Daniel Scollie
Christian Günter

STORY AND TEXTS
Daniel Heßler

SOUND, MUSIC & IMPLEMENTATION
ROCKETAUDIO:
Dag Winderlich, Sebastian Bender

3D CHARACTERS
THE LIGHTWORKS:
Tobias Richter, Jennifer Marx, Stefan Bellersheim, Enrico Weinert, Jonas Renner

ILLUSTRATIONS
GROBI Grafik – Karsten Schreurs

SFX AND CUTSCENES
portamedia.com

MOTION CAPTURING
METRICMINDS:
Etienne Hege, Elias Kremer, Dawid Wieczorek, René Dose, Niklas Welter

LOCALIZATION
TONEWORX GmbH:
Mathias Geissler, Eyke Hoffmann, Martin Schmidtke

VOICE TALENTS
Andreas Brucker, Christian Rudolf, Christian Stark, Daniel Welbat, Eric Goofers, Erik Schäffler, Frank Thomé, Holger Löwenberg, Ingo Abel, Johannes Semm, Klaus Dittmann, Leonie Dubuc, Michael Grimm, Patrick Elias, Stefan Marcinek, Tobias Diakow, Tobias Schmidt, Yannik Rais

SPECIAL THANKS TO
Moritz Toppmöller, Aaron Ehrlich, Maximilian Georg, Kleinemas and all beta testers of "Grand Ages: Medieval"

Kalypso Media Group

GLOBAL MANAGING DIRECTORS
Simon Hellwig
Stefan Marcinek

FINANCE DIRECTOR
Christoph Bentz

INTERNATIONAL MARKETING DIRECTOR
Anika Thun

HEAD OF PRODUCING
Reinhard Döpfer

HEAD OF PRODUCT MANAGEMENT
Timo Thomas

HEAD OF PR – GSA REGION
Bernd Berheide

HEAD OF QA & SUBMISSION
Roman Eich

HEAD OF ART DEPARTMENT
Thabani Sihwa

PRODUCER
Christian Schlütter
Helge Peglow
Martin Tosta

PRODUCT MANAGERS
Dennis Blumenthal
Marian Denefleh
Timothy Thee

LOCALISATION MANAGER
Thomas Nees

ART DEPARTMENT
Simone-Desirée Rieß
Anna Owtschinnikow
Sebastian Keil

QA & SUBMISSION MANAGERS
Martin Tugendhat
Fabian Brinkmann
Jonathan Weggen

VIDEO CUTTER
Michele Busiello

SOCIAL MEDIA MANAGER
Bettina Albert

JUNIOR MARKETING MANAGER
Jessica Immesberger

MANAGEMENT ASSISTANT
Tina Heisler

SUPPORT & COMMUNITY MANAGEMENT
Tim Freund
Tobias Prinz

KALYPSO MEDIA UK

MANAGING DIRECTOR
Andrew Johnson

HEAD OF MARKETING & PR
Mark Allen

MARKETING & PR ASSISTANT
Alun Lower

NATIONAL ACCOUNT MANAGER
Eric Nicolson

FINANCE MANAGER
Moira Allen

KALYPSO MEDIA USA

VICE PRESIDENT NORTH AMERICA
Andrew Johnson

VICE PRESIDENT SALES NORTH AMERICA & ASIA
Sherry Heller

HEAD OF PR
Alex Q. Ryan

PR, MARKETING & SALES COORDINATOR
Lindsay Schneider

BUSINESS OPERATIONS MANAGER
Theresa Merino

KALYPSO MEDIA DIGITAL

MANAGING DIRECTOR
Jonathan Hales

PRODUCT MANAGER
Andrew McKerrow

Licenze

Uses Bink Video. Copyright © 1997-2015 by RAD Game Tools, Inc. © 1999-2015 by RAD Game Tools, Inc.

Uses “FMOD Ex Sound System” and “Firelight Technologies”

Uses Iggy. Copyright © 2009-2015 by RAD Game Tools, Inc.
Portions of this software Copyright © 2015 Jenkins Software, LLC. All rights reserved. Used under license.

Supporto tecnico e servizio clienti

In caso di domande o problemi relativi a uno dei nostri prodotti, è possibile trovare le risposte e le soluzioni alle problematiche riscontrate più frequentemente sui nostri forum: forum.kalypsomedia.com.

Il servizio di supporto tecnico è inoltre contattabile all’indirizzo email support@kalypsomedia.com, oppure al seguente numero telefonico:

Tel: 0049 (0)6241 50 22 40 (dal lunedì al venerdì, 10:00-16:00 GMT)
Fax: 0049 (0)6241 506 19 11

Attenzione: è possibile che vengano applicate tariffe telefoniche internazionali!

Prima di contattarci, prendere nota del nome completo del prodotto e tenere a portata di mano un documento che ne comprovi l’acquisto. Nella descrizione di un problema tecnico occorre la massima precisione possibile, come pure è necessario riportare eventuali messaggi d’errore e, nel caso, altre informazioni utili a identificare il problema. Si prega di notare che tramite email o contatto telefonico non saranno in alcun caso fornite informazioni relative alla meccanica di gioco dei nostri prodotti.

GARANZIA LIMITATA

Il LICENZIATARIO garantisce all'acquirente iniziale e originario del Software la piena integrità e funzionalità del supporto di memorizzazione originale contenente il Software in normali condizioni d'uso e di servizio per 90 giorni dalla data d'acquisto. Nel caso si riscontrino difetti nel supporto di memorizzazione durante il suddetto periodo di garanzia, il LICENZIATARIO si impegna a sostituire, senza alcun costo aggiuntivo, qualsiasi copia del Software con difetti riscontrati nel periodo di garanzia, a patto che il Software sia ancora prodotto dal LICENZIATARIO. Nel caso il Software non sia più in produzione, il LICENZIATARIO ha il diritto di sostituire il Software difettoso con un prodotto simile di valore pari o superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di memorizzazione contenente il Software così come fornito originariamente dal LICENZIATARIO e non include difetti dovuti alla normale usura. La presente garanzia non si applica e perde qualsiasi validità nel caso i difetti riscontrati siano dovuti a utilizzo improprio o negligenza. Qualsiasi garanzia implicita prevista dalle normative vigenti è espressamente limitata al suddetto periodo di 90 giorni.

Con l'eccezione di quanto appena espresso, la presente garanzia sostituisce qualsiasi altra garanzia, in forma orale o scritta, esplicita o implicita, inclusa qualsiasi altra garanzia di commerciabilità, idoneità a scopi particolari o non violazione, e il LICENZIATARIO non è vincolato ad altre dichiarazioni o garanzie di alcun tipo.

Al momento di restituire il Software soggetto alla suddetta garanzia limitata, inviare il Software originale all'indirizzo del LICENZIATARIO specificato qui sotto e includere: nome e indirizzo; fotocopia della ricevuta d'acquisto in forma integrale; breve descrizione del difetto riscontrato e del sistema utilizzato per avviare il Software.

IN NESSUN CASO IL LICENZIATARIO PUÒ ESSERE RITENUTO RESPONSABILE DI DANNI SPECIALI, INCIDENTALI O CONSEQUENZIALI DERIVANTI DALL'USO, DAL POSSESSO O DAL MALFUNZIONAMENTO DEL SOFTWARE, INCLUSI DANNI ALLA PROPRIETÀ, PERDITA DI VALORE, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI INFORMATICI E, NEI LIMITI DELLE NORMATIVE VIGENTI, LESIONI PERSONALI, NEMMENO NEL CASO IN CUI IL LICENZIATARIO FOSSE A CONOSCENZA DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. LA RESPONSABILITÀ DEL LICENZIATARIO NON PUÒ MAI ECCEDERE LA SOMMA VERSATA PER L'UTILIZZO DEL SOFTWARE. ALCUNI PAESI E GIURISDIZIONI NON CONSENTONO LIMITAZIONI RELATIVE ALLA DURATA DELLA GARANZIA LIMITATA E/O ALL'ESCLUSIONE O ALLA LIMITAZIONE DEI DANNI INCIDENTALI O CONSEQUENZIALI, PERTANTO IN QUESTI CASI LE SUDDETTE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONI O LIMITAZIONI POTREBBERO ESSERE NULLE. LA PRESENTE GARANZIA CONFERISCE SPECIFICI DIRITTI LEGALI, A CUI POTREBBERO AGGIUNGERSI ALTRI DIRITTI IN BASE AL PAESE E ALLA GIURISDIZIONE.

Limited Software Warranty And License Agreement

YOUR USE OF THIS SOFTWARE IS SUBJECT TO THIS LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT (THE "AGREEMENT") AND THE TERMS SET FORTH BELOW. THE "SOFTWARE" INCLUDES ALL SOFTWARE INCLUDED WITH THIS AGREEMENT, THE ACCOMPANYING MANUAL (S), PACKAGING AND OTHER WRITTEN, ELECTRONIC OR ON-LINE MATERIALS OR DOCUMENTATION, AND ANY AND ALL COPIES OF SUCH SOFTWARE AND ITS MATERIALS. BY OPENING THE SOFTWARE, INSTALLING, AND/OR USING THE SOFTWARE AND ANY OTHER MATERIALS INCLUDED WITH THE SOFTWARE, YOU HEREBY ACCEPT THE TERMS OF THIS LICENSE WITH [KALYPSO MEDIA UK Ltd.] ("LICENSOR").

LICENSE
Subject to this Agreement and its terms and conditions, LICENSOR hereby grants you the non-exclusive, non-transferable, limited right and license to use one copy of the Software for your personal use on a single home or portable computer. The Software is being licensed to you and you hereby acknowledge that no title or ownership in the Software is being transferred or assigned and this Agreement should not be construed as a sale of any rights in the Software. All rights not specifically granted under this Agreement are reserved by LICENSOR and, as applicable, its licensors.

OWNERSHIP
LICENSOR retains all right, title and interest to this Software, including, but not limited to, all copyrights, trademarks, trade secrets, trade names, proprietary rights, patents, titles, computer codes, audiovisual effects, themes, characters, character names, stories, dialog, settings, artwork, sounds effects, musical works, and moral rights. The Software is protected by United Kingdom copyright law and applicable copyright laws and treaties throughout the world. The Software may not be copied, reproduced or distributed in any manner or medium, in whole or in part, without prior written consent from

LICENSOR
Any persons copying, reproducing or distributing all or any portion of the Software in any manner or medium, will be willfully violating the copyright laws and may be subject to civil and criminal penalties. Be advised that Copyright violations are subject to penalties of up to £100,000 per violation. The Software contains certain licensed materials and LICENSOR's licensors may protect their rights in the event of any violation of this Agreement.
LICENSE CONDITIONS

You agree not to:

(a) Commercially exploit the Software;
(b) Distribute, lease, license, sell, rent or otherwise transfer or assign this Software, or any copies

of this Software, without the express prior written consent of LICENSOR;
(c) Make copies of the Software or any part thereof, except for back up or archival purposes;
(d) Except as otherwise specifically provided by the Software or this Agreement, use or install the Software (or permit others to do same) on a network, for on-line use, or on more than one computer, computer terminal, or workstation at the same time;(e) Copy the Software onto a hard drive or other storage device and must run the Software from the included DVD/CD-ROM (although the Software may automatically copy a portion of itself onto your hard drive during installation in order to run more efficiently);
(f) Use or copy the Software at a computer gaming center or any other location-based site; provided, that LICENSOR may offer you a separate site license agreement to make the Software available for commercial use;.
(g) Reverse engineer, decompile, disassemble or otherwise modify the Software, in whole or in part;
(h) Remove or modify any proprietary notices or labels contained on or within the Software; and
(i) Transport, export or re-export (directly or indirectly) into any country forbidden to receive such Software by any export laws or accompanying regulations or otherwise violate such laws or regulations, that may be amended from time to time.

THE SOFTWARE UTILITIES
The Software may contain a level editor or other similar type tools, assets and other materials (the "Software Utilities") that permit you to construct or customize new game levels and other related game materials for personal use in connection with the Software ("Customized Game Materials"). In the event the Software contains such Software Utilities, the use of the Software Utilities is subject to the following additional terms, conditions and restrictions:

(a) All Customized Game Materials created by you are exclusively owned by LICENSOR and/or its licensors (as the case may be) and you hereby transfer, assign and convey to LICENSOR all right, title and interest in and to the Customized Game Materials and LICENSOR and its permitted licensors may use any Customized Game Materials made publicly available to you for any purpose whatsoever, including but not limited to for purposes of advertising and promoting the Software;
(b) You will not use or permit third parties to use the Software Utilities and the Customized Game Materials created by you for any commercial purposes, including but not limited to distributing, leasing, licensing, renting, selling, or otherwise exploiting, transferring or assigning the ownership of such Customized Game Materials;
(c) Customized Game Materials must be distributed solely for free; provided, that you may contact LICENSOR for a license to commercially exploit the Customized Game Materials which LICENSOR may grant or deny in its sole discretion;
(d) Customized Game Materials shall not contain modifications to any other executable files;
(e) Customized Game Materials must be used alone and can be created if the Customized Game Materials will be used exclusively in combination with the commercially released retail version of the Software.
(f) Customized Game Materials cannot contain libelous, defamatory or other illegal material, material that is scandalous or invades the rights of privacy or publicity of any third party, or contain any trademarks, copyright-protected work or other property of third parties (without a valid license); and
(g) All Customized Game Materials must contain the proper credits to the authors of the Customized Game Materials and must indicate that LICENSOR is not the author of the

Customized Game Materials with additional language that "THIS MATERIAL IS NOT MADE, GUARANTEED OR SUPPORTED BY THE PUBLISHER OF THE SOFTWARE OR ITS AFFILIATES."

LIMITED WARRANTY
LICENSOR warrants to you (if you are the initial and original purchaser of the Software) that the original storage medium holding the Software is free from defects in material and workmanship under normal use and service for 90 days from the date of purchase. If for any reason you find a defect in the storage medium during the warranty period, LICENSOR agrees to replace, free of charge, any Software discovered to be defective within the warranty period as long as the Software is currently being manufactured by LICENSOR. If the Software is no longer available, LICENSOR retains the right to substitute a similar program of equal or greater value. This warranty is limited to the storage medium containing the Software as originally provided by LICENSOR and is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect has arisen through abuse, mistreatment, or neglect. Any implied warranties prescribed by statute are expressly limited to the 90-day period described above.

Except as set forth above, this warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any other warranty of merchantability, fitness for a particular purpose or non-infringement, and no other representations or warranties of any kind shall be binding on LICENSOR.

When returning the Software subject to the limited warranty above, please send the original Software only to the LICENSOR address specified below and include: your name and return address; a photocopy of your dated sales receipt; and a brief note describing the defect and the system on which you are running the Software.

IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THE SOFTWARE, INCLUDING DAMAGES TO PROPERTY, LOSS OF GOODWILL, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION AND, TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES, EVEN IF LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. LICENSOR'S LIABILITY SHALL NOT EXCEED THE ACTUAL PRICE PAID FOR USE OF THE SOFTWARE. SOME STATES/COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS AND/OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS AND/OR EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS THAT VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

TERMINATION
This Agreement will terminate automatically if you fail to comply with its terms and conditions. In such event, you must destroy all copies of the Software and all of its component parts. You can also end this Agreement by destroying the Software and all copies and reproductions of the Software and deleting and permanently purging the Software from any client server or computer on which it has been installed.

EQUITABLE REMEDIES
You hereby agree that if the terms of this Agreement are not specifically enforced, LICENSOR will be irreparably damaged, and therefore you agree that LICENSOR shall be entitled, without bond, other security, proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect any of this Agreement, in addition to any other available remedies.

INDEMNITY
You agree to indemnify, defend and hold LICENSOR, its partners, licensors, affiliates, contractors, officers, directors, employees and agents harmless from all damages, losses and expenses arising directly or indirectly from your acts and omissions to act in using the Software pursuant to the terms of the Agreement.

MISCELLANEOUS
This Agreement represents the complete agreement concerning this license between the parties and supersedes all prior agreements and representations between them. It may be amended only by a writing executed by both parties. If any provision of this Agreement is held to be unenforceable for any reason, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable and the remaining provisions of this Agreement shall not be affected. This Agreement shall be construed under England and Welsh law. Leicester, Leicestershire.

If you have any questions concerning this license, you may contact in writing
Kalypso Media UK Ltd.

KALYPSO MEDIA UK LTD.
4 Milbanke Court
Milbanke Way
Bracknell
Berkshire
RG12 1RP
United Kingdom

www.kalypsomedia.com
www.facebook.com/kalypsomediaint

Note

GRANDAGES.COM

FACEBOOK.COM/KALYPSOMEDIAINT

CUSA-02501
4260089417083

"PS", "PlayStation", "△○×□" and "DUALSHOCK" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
All rights reserved.