



Nel 1094 I'imperatore greco Alessio I chiese I'aiuto di Papa Urbano 11: le armate turche avevano conquistato le province orientali del suo impero e si stavano avvicinando alla capitale, Costantinopoli.

Il Papa fece allora appello ai cavalieri dell'Europa occidentale, chiedendo loro di dimenticare le proprie dispute interne per schierarsi compatti in aiuto dei greci. Eglí indisse allora una Guerra Santa, che si sarebbe riso Ita in un pellegrinaggio verso Gerusalemme.

La Prima Crociata stava per avere inizio.



Sommario		5.0 Forze militari	19
1.0 Come iniziare	3	5.1 Lattrezzatura militare e l'armeria	19
1.1 Requisiti di sistema e installazione	3	5.2 La caserma	19
1.2 Awiare il gioco e le modalità di gioco	3	5.3 La sede dei mercenari	20
1.3 Opzioni di gioco	1	5.4 Truppe disponibili	20
1.4 Presentazione del gioco	4	5.5 Gestire le tue forze	21
1.5 Informazioni sul manuale.	4	5.6 Ordini di marcia	22
	4	5.7 Atteggiamento delle unità	22
1.6 Vittoria e sconfitta	5	5.8 Comandi militari.	23
1.7 Affrontare una partita multigioca tore	5	5.9 Indicatori sulla mappa	23
1.8 Presentazio ne dell'editor di mappa	6	6.0 Difendere la popolazione	24
1.9 Partite a Crusader.	8	5.1 Il posto di guardia	24
1.10 Impostare la tua identità		6.2 Costruire mura alte e basse.	24
2.0 Elementi di base del gioco	8	6.3 Torri e torrette	25
2.1 Presentazione della schermata principale e navigazione sulla mappa	8	6.4 Posizionare le scale	25
2.2 Interfaccia della telecamera	9	5.5 Trappole.	
2.3 Posizionare la tua fortezza	9	5.5 Scavare un fossato	25
2.4 Crescita della popolazione	10		25
2.5 Le razioni e il granaio.	10	5.7 Macchine da guerra	26
2.6 Impostare le tasse	10	5.8 Olio bollente.	26
2.7 Alcune note sulla popolarità	10	7.0 Arte dell Assedio	26
2.8 Ottenere cibo e risorse	11	7.1 Catturare il posto di guardia	26
2.9 Incrementa re la popolazione	12	7.2 Scudo mobile	26
3.0 Intervenire sulla popolarità	12	7.3 Ariete.	27
3.1 Cibo.	12	7.4 Torre d'assedio	27
3.2 Tasse	13	7.5 Catapulta	27
3.3 Affollamento	13	7.6 Trabocco	27
3.4 Fiere e altri eventi	13	7.7 Ballista di fuoco	27
3.5 Religione	13	7.8 Scavare un tunnel	27
3.6 Taveme	14	7.9 Riempire un fossato	27
3.7 Fattore paura	15	8.0 Sezione di riferimento	28
4.0 la gestione economica	15	8.1 Personaggi non militari:	28
4.1 magazzino	16	8.2 Grafico della produzione del cibo	30
4.2 Risorse	16	8.3 Grafico della produzione delle armi	30
	17	8.4 Tavola degli edifici	31
4.3 granaio		8.5 Tavola delle unità europee	34
4.4 Tipi di cibo	17	8.5 Tavola delle unità arabe	35
4.5 Tassazione	18	8.7 Comandi da tastiera	35
4.6 Mercato	18	8.8 Comandi multigiocator	36
CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE		8.9 Comand i dell'editor di mappa	36
		9.0 Crusader Extreme	37
100 March 100 Ma		Riconoscimenti	38



1.0 Come iniziare

1.1 Requisiti di sistema e installazione

so: Windows 2000/XP/Vista/7/8

CPU: 500 MHz (1GHz consigliata)

RAM: 128 MB (256 MB consig liati)

DISCO: 850 MB liberi

VIDEO: Scheda grafica con 4 MB di RAM. compatibile DirectX 7.0 o superiore

(risoluzione 800x600 o superiore)

AUDIO: Scheda sonora compatibile DirectX 7.0 o superiore

MODEM: 56 kbps (per il gioco via Internet)

DVD-ROM Velocità 2x

Nuova installazione

Inserisci il DVD di CRUSADER EXTREME nell'unità DVD-ROM. Se la funzione di Autoplay è attiva, clicca su INSTALLA. In caso contrario, clicca su START e seleziona ESEGUI, quindi seleziona SFOGLIA. Dal menu a tendina, seleziona l'unità DVD-ROM contenente il DVD di CRUSADER EXTREME. Clicca su "autoplay.exe" e seleziona APRI, quindi clicca su OK. Infine, seleziona INSTALLA.

Segui le istruzioni su schermo per procedere con l'installazione.

Una volta conclusa l'installazione di CRUSADER EXTREME, ti verrà chiesto se desideri installare Gamespy. Ciò ti permette di giocare online. Segui le istruzioni su schermo per installare Gamespy.

Aggiornamento

Se hai già installato CRUSADER sul tuo computer, il processo di installazione aggiornerà il gioco a CRUSADER EXTREME. Segui le istruzioni come se fosse una nuova installazione.

Nota: se aggiorni CRUSADER su Windows Vista, i salvataggi e le mappe dell'utente verranno inserite in Documenti/Stronghold Crusader. Per poter utilizzare salvataggi e mappe precedenti, copiali dalla cartella d'installazione di CRUSADER EXTREME (predefinita: c:|Programmi|Firefly Studios|Stronghold Crusader) in Documenti/Stronghold Crusader.

Disinstallazione

Per rimuovere CRUSADER EXTREME dal tuo PC, clicca sull'icona di installazione dei programmi all'interno del Pannello di controllo. Oppure, inserisci il DVD-ROM di CRUSADER EXTREME nell'unità DVD-ROM. Nella schermata di a vvio del DVD, seleziona RIMOVI e segui le istruzioni su schermo.

È consigliabile visualizzare il file Readme prima di eseguire CRUSADER EXTREME, poiché contiene le informazioni più recenti in merito al gioco.

Ogni volta che inserisci il DVD di CRUSADER EXTREME nell'unità DVD-ROM, la schermata di avvio partirà automaticamente e verrà visualizzato il pulsante GIOCA. Clicca su GIOCA per eseguire il gioco.

Puoi eseguire il gioco anche cliccando su START > PROGRAMMI > FIREFLY STUDIOS e selezionando CRUSADER EXTREME dalla cartella del gioco. Per eseguire il gioco su Windows Vista, accedi al menu Giochi.

1.2 AVVIARE IL GIOCO E LE MODALITÀ DI GIOCO Quando esegui CRUSADER per la prima volta, dovrai digitare il tuo nome nell'apposita schermata. Digita il nome con il quale vuoi essere conosciuto nel mondo di gioco e clicca su OK per passare alla schermata del menu principale. Se è la prima volta che giochi a Crusader, è consigliabile intraprendere il sentiero di

Crusader o Warchest prima di affrontare quello di Crusader Extreme. Il sentiero di Crusader Extreme è stato progettato per giocatori veterani della serie Stronghold. Forza e coraggio... Che la battaglia abbia inizio!

a.) Sentiero di Crusader: combatti 50 battaglie di Crusader collegate tra loro.

Partita personalizzata: questa modalità ti permette di affrontare fino a sette avversari controllati dal computer.

c.) Campagna storica: questo pulsante ti permette di selezionare una delle quattro campagne.

La chiamata alle armi: segui il cammino dei primi crociati e scopri i segreti del deserto.

La conquista di Saladino: prendi il comando delle forze arabe e guidale nella loro riconquista.

La Crociata dei re: schierati al fianco dei re d'Europa, nel tentativo di respingere gli assalti degli arabi.

Gli stati crociati: affronta la campagna delle schermaglie e combatti contro più avversari.

c.) Costruttore di castelli: in questa modalità puoi costruire senza preoccuparti d'altro. Non ci sono nemici da combattere, obiettivi da raggiungere e scadenze da rispettare. Devi semplicemente scegliere la mappa in cui costruire.

1.2 Avviare il gioco e le modalità di gioco

Quando carichi per la prima volta CRUSADER di FireFly Studios, compare una schermata che ti richiede di inserire il tuo nome. Digita il nome con il quale vuoi essere conosciuto nel mondo di gioco e clicca su OK per passare alla schermata del menu principale.

a.) Crusader

Sentiero di Crusader: combatti attraverso 50 battaglie di Crusader collegate

fra loro.

Partita personalizzata: questa modalità ti permette di affrontare fino a sette

awersari controllati dal computer.

b.) Campagna storica - Questo pulsante ti permette di selezionare una delle

quattro campagne.

la chiamata alle armi: segui il cammino dei primi crociati e scopri i segreti del

deserto

la conquista di Saladino: prendi il comando delle forze arabe e guidale nella loro

riconquista.

la Crociata dei re: schierati al fianco dei re d'Europa, nel tentativo di

respingere gli assalti degli arabi.

Gli stati crociati: affronta la campagna delle scherma glie e combatti

contro più awersari.

c.) Costruttore di castelli - In questa modalità puoi costruire senza preoccuparti d'altro: non ci sono nemici da combattere, obiettivi da raggiung ere e scadenze da rispettare. Devi semplicemente scegliere la mappa dove costruire e poi darti da fare! Premendo il tasto f1 durante una partita in questa modalità, potrai evocare un'invasione. oppure attivare un evento di tua scelta.





- d.) Multigiocatore Puoi disputare una partita multigiocatore con un numero di avversari che può arrivare a otto, su una rete locale (LAN). oppure con quattro giocatori umani e quattro controllati dal computer via Internet. tramite Gamespy.
- e.) Scenari personalizzati Ti permettono di creare e affrontare le tue mappe.
- f.) Opzioni Tramite questa funzione puoi modificare le impostazioni della partita a seconda della configurazione del tuo computer. Puoi anche caricare delle partite memorizzate in precedenza.
- g.) Tutorial Questa funzione ti permette di approfondire i concetti principali del gioco.

1.3 Opzioni di gioco

Ĵ

Il pannello delle opzioni di gioco si può raggiungere selezionando l'apposita icona, che si trova a sinistra della minimappa nella schermata di gioco.

Salva - Quest'opzione ti permette di salvare la partita usando un

nome di tua scelta per il salvataggio.

Carica - Da qui puoi caricare una partita memorizzata in precedenza.

Opzioni - Questa funzione ti permette di intervenire sui seguenti

aspetti del gioco:

Opzioni di gioco - Usa questa funzione per regolare la velocità di gioco e

attivare e disattivare il sistema di aiuto.

Opzioni video - Quest'opzione permette di modificare la risoluzione di gioco

e la velocità di scorrimento della mappa. Puoi anche selezionare il normale puntatore del mouse, se quello di

Crusader ti crea dei problemi.

Opzioni audio - Da qui puoi attivare e disattivare il sonoro, oltre a regolare il

livello del volume per musica, effetti sonori e parlato.

Aiuto - Questa funzione ti permette di accedere alle pagine del

sistema di aiuto del gioco.Le opzioni audio ne contengono una aggiuntiva, relativa al parlato del genio. Usandola puoi disattivare il parlato generico di gioco, per esempio il discorso sul Lord più grande. Questa opzione disattiva anche le frasi

relative al gioco in pausa o in corso.

Riavvia missione - Quest'opzione riporta la missione nella situazione iniziale.

Esci dalla missione - Usa quest'o pzione per abbandonare la missione in corso e

tornare alla schermata iniziale.

Esci da CRUSADER - Questa funzione chiude CRUSADER e ti fa tornare alla

schermata del sistema operativo.

Riprendi partita - Seleziona questa voce per ricominciare a giocare.

1.4 Presentazione del gioco

CRUSADER è un simulatore di castello, ambientato nei desertici territori del vicino oriente. Il gioco ha inizio all'alba dell'undicesimo secolo e a tua disposizione hai solamente truppe e fortificazioni di poco conto.

Mano a mano che progredisci nelle campagne, otterrai sempre nuove armi e risorse da aggiungere al tuo arsenale. Per avere successo, dovrai riuscire a comprendere appieno l'ambiente del deserto, imparando a combattere un nuovo nemico in condizioni estremamente difficili.

Per coloro che hanno già giocato a STRONGHOID in passato, abbiamo preparato un breve elenco delle principali differenze che sono presenti in CRUSADER.

- a.) le fattorie si possono posizionare soltanto nei campi nei pressi di un'oasi.
- b.) Sono presenti sette nuove unità arabe, tutte con il proprio livello di forza e con abilità e debolezze particolari. Si possono assoldare presso la sede dei mercenari.
- c.) I bonus derivanti da religione e birra sono stati incrementati in modo notevole: questo significa che questi due elementi rivestono ora un peso molto maggiore.
- d.) Ora è possibile catturare un posto di guardia portando delle unità sulla sua sommità
- e.) Sono stati introdotti dei muri in pietra bassi. che sostituiscono le mura in legno. e la torre di osservazione.

Buona fortuna, sovrano. Vai e conquista.

1.5 Informazioni sul manuale

La vastità di questo testo può apparire a prima vista sconcertante, ma fortunatamente non è necessario leggerlo nella sua interezza, prima di cominciare a giocare. Per prima cosa potresti trovare utile cimentarti col tutorial di gioco, selezionando l'apposita icona a forma di scudo, nella schermata iniziale. In alternativa, il capitolo due, dedicato agli **Elementi di base del gioco,** ti fornirà tutte le informazioni fondamentali per affrontare l'avventura. Quando ti sarai impadronito dei concetti base, potrai tomare in seguito a leggere le altre sezioni del manuale, per addentrarti ancora di più nel gioco.

4



Di tanto in tanto, nelle pagine troverai delle note, che forniranno informazioni specifiche sugli argomenti discussi.

Nota: non sentirti obbligato a leggere ogni nota: in sostanza si tratta di risposte a domande frequenti che sorgono relativamente all'ultimo argomento trattato.

Ogni tanto troverai anche dei consigli. indicazioni utili sulla meccanica di gioco e sulla presenza di collegamenti da tastiera o di sistemi alternativi per compiere un'azione.

Consiglio: inizialmente puoi anche non leggere i consigli, perché essi forniscono soltanto un metodo alternativo per fare ciò che è stato appena descritto nei paragrafi precedenti,

Ci sono, infine, i suggerimenti relativi alle strategie da adottare durante la partita,

Suggerimento: non leggere i testi di questo tipo, se preferisci scoprire da solo come venire a capo delle cose,

1.6 Vittoria e sconfitta

Ogni missione storica presente in CRUSADER è dotata di una particolare serie di obiettivi.

Per visualizzare tutti quelli che ancora devi completare, seleziona il pulsante del briefing, che si trova a sinistra della minimappa,



Così facendo potrai vedere il testo del rapporto di missione per lo scenario attuale, Tutti gli obiettivi già raggiunti saranno contrassegnati da un pugnale,

Nel caso l'obiettivo di una missione sia l'eliminazione delle forze nemiche, potrai anche vedere un'indicazione temporale, relativa al periodo trascorso dall'arrivo dell'ultima invasione sulla mappa.

Per superare ogni missione, dovrai raggiungere tutti gli obiettivi che saranno specificati prima dell'inizio della medesima, Quando ci sarai riuscito, ti verrà mostrata una schermata di valutazione della tua prestazione: puoi ottenere o perdere dei punti a seconda di quanto hai superato un limite prefissato, oppure di quante truppe hai perso in battaglia,

Se il Lord viene ucciso o il tempo scade, la schermata che compare è quella ignominiosa della sconfitta, Non ti resta che riprovare,

1.7 Affrontare una partita multigiocatore

Puoi iniziare una partita multigiocatore a CRUSADER tramite il servizio di gioco Gamespy Arcade™, oppure configurando una connessione locale,

a) Cercare una partita su Gamespy ArcadeTM

Lancia Gamespy Arcade™ ed entra nella lobby di CRUSADER: qui potrai trovare degli altri giocatori ansiosi di raccogliere la tua sfida, Una volta che tutti i giocatori saranno pronti a cominciare la partita, l'host darà il via e tu accederai alla schermata delle opzioni multigiocatore di CRUSADER,

Nota: puoi lanciare automaticamente Gamespy Arcade™ dall'interno della schermata multigiocatore di CRUSADER, In questo cas,o il gioco verrà terminato e Gamespy Arcade™ sarà caricato: CRUSADER verrà ricaricato non appena avrai scelto i tuoi awersari.

b) Impostare una connessione locale

Cliccando sull'opzione multigiocatore, nella schemata delle opzioni di combattimento, accedi alla schermata della connessione: qui puoi vedere l'elenco di tutti i metodi di connessione installati nel tuo computer. Clicca sul metodo di tua scelta e segui le istruzioni che compariranno su schemo per collegarti. Un giocatore creerà la partita (host), mentre tutti gli altri potranno prendervi parte in qualità di partecipanti (client),

Dopo esserti collegato a una partita multigiocatore, accedi alla schermata delle opzioni multigiocatore, Se sei entrato in una partita creata da altri. dovresti segnalare di essere pronto a cominciare il gioco, cliccando sull'apposita icona, Puoi anche comunicare all'host quale tipo di partita ti piacerebbe affrontare, utilizzando la finestra di chal. ma non potrai modificare di persona alcun parametro di gioco: questa possibilità, infatti. è riservata al creatore della partita,



Giocatori collegati - Qui puoi vedere l'elenco dei giocatori collegati unitamente alla loro condizione (pronti o meno). nonché a tutti i partecipanti controllati dal computer. contradd istinti da uno scudo con la scritta CPU: ricorda che, affinché la partita possa avere inizio, tutti i giocatori umani devono dichiarare di essere pronti Questa schermata ti permette, inoltre, di impostare il tuo numero di squadra: normalmente, ognuno gioca per sé, ma il creatore della partita può creare delle alleanze cliccando sull'icona del tavolo. Una volta che ti allei con qualcuno, le vostre truppe non potranno attaccarsi a vicenda, potrete commerciare liberamente fra i vostri castelli e vincerai la partita solo se entrambi raggiungerete le vostre condizioni di vittoria.

Puoi scambiare oro con i tuoi alleati. Per farlo, apri la schermata delle alleanze e quindi vai nella sezione di invio o richiesta delle merci (clicca sul pulsante per parlare con gli alleati).

All'interno della schermata di invio o richiesta delle merci, clicca su una materia prima (per esempio il legno) e quindi sui pulsanti della quantità per specificare quanta merce vuoi inviare o ricevere. Per eliminare la cifra, clicca sull'icona del pollice verso.

Le opzioni audio ne contengono una aggiuntiva, relativa al parlato del genio. Usandola puoi disattivare il parlato generico di gioco, per esempio il discorso sul Lord più grande. Questa opzione disattiva anche le frasi relative al gioco in pausa o in corso.

Se sei tu a creare la partita, hai la possibilità di modificare una qualsiasi delle opzioni elencate di seguito:

Il tipo di partita (Normale. Crusader. Deathmatch) - Ti permette di impostare il livello di partenza di oro € truppe che saranno inizialmente a disposizione dei giocatori umani o controllati dal computer.

Rimuovi questo giocatore - Cliccando su uno di questi pulsanti puoi eliminare il relativo giocatore dalla partita.

Finestra di chat - Puoi inviare dei messaggi agli altri giocatori collegati, digitando un messaggio in questa finestra e quindi premendo Invio.

Selezione mappa - Le mappe disponibili variano a seconda del tipo di partecipanti alla partita. Puoi selezionare le mappe nella fine stra in basso a destra avrai una visuale dall'alto della mappa scelta, nella finestra in alto a destra, unitamente a una sua breve descrizione. immediatamente sotto. Se gli altri partecipanti non disporranno della mappa, potrai inviarla a tutti.

All'interno delle opzioni di gioco puoi compiere le seguenti operazioni:

Mura robuste - Attivando questa opzione puoi impedire alle normali unità militari di danneggiare strutture come mura e torri. Soltanto le macchine d'assedio saranno in grado di provocare danni a queste strutture.

La schermata dell'host multigiocatore comprende alcune opzioni extra: 'Nessun lancio di mucche' – Le mucche non si possono lanciare con trabocchi e catapulte.

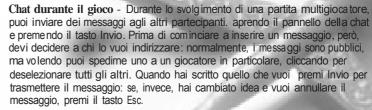
'Nessun cane' – Non si possono usare i cani da guerra in gabbia.
'Nessuna fretta' – Questa opzione permette di impostare un periodo di pace prima che qualsiasi giocatore possa attaccare i rivali o costruire delle truppe.

Extreme Mode (Extreme exe only) – This turns the extreme mode bar on and off.

Velocità di gioco - Rallenta o aumenta la velocità di gioco.

Salvataggio automatico partita - Puoi decidere se fare salvare automaticamente la partita dopo un certo intervallo di tempo, oppure se disattivare tale opzione.

Quando tutti i partecipanti sono pronti e sono soddisfatti dalle opzioni di gioco, la partita può avere inizio.



Insulti - Cliccando sui pulsanti numerati invierai dei messaggi di schemo ai tuoi rivali.

1.8 Presentazione dell'editor di mappa

Dopo aver cliccato sul pulsante dell'editor di mappa, ti vengono presentate quattro opzioni ulteriori.

Gioca - Ti permette di selezionare e giocare una mappa creata con l'editor.

Carica mappa - Quest'opzione permette di caricare e modificare una mappa memorizzata in precedenza.

Nuova mappa - Mette a tua disposizione le sequenti opzioni:

Nuova mappa costruzione libera - Da qui puoi creare un nuovo territorio. I due pulsanti presenti ti permettono di accedere alla schermata di modifica della mappa e di modificare le diverse condizioni di partenza della medesima.

Nuova mappa personalizzata - Puoi creare il tuo scenario personalizzato, contenente una particolare serie di eventi.

Icone della minimappa:

(Visualizzate al margine della minimappa)

Cerchio - La fortezza è assediata.

Punto esclamativo (!) – Sta avendo luogo un evento. Puoi cliccare sul punto esclamativo (!) per raggiungere la posizione dell'evento.

Scudo - Mostra l'identità della persona che ti sta parlando.

Nota: il tipo di mappa si può cambiare durante la fase di modifica, premendo la combinazione di tasti Alt + virgola.

Nuova mappa di Crusader - Tramite questa opzione puoi creare una mappa utilizzabile nella modalità Crusader o come mappa multigiocatore. Quando apri la schermata di modifica della mappa. trovi le opzioni per posizionare le fortezze e le strutture iniziali dei partecipanti. Il numero di fortezze posizionate sulla mappa determina il numero massimo di partecipanti che potranno sfidarsi.

Con l'editor di scenario personalizzato puoi realizzare partite di creazione del castello, di Crusader e scenari personalizzati. Le mappe degli scenari personalizzati permettono di creare una mappa economica oppure di invasione, con il proprio set di eventi.

Quando sei nell'editor di mappa hai a tua disposizione diverse funzioni per la modifica del territorio e un costruttore di scenario personalizzato, che permette di creare la mappa più lussureggiante o la schermag lia più incalzante.

Puoi condividere liberamente queste missioni per giocare, ma non puoi venderle o farne altri usi di carattere commerciale. Firefly Studios Ltd.si riserva ogni altro diritto sugli editor e sui file.





1.9 Partite a Crusader

Le partite a Crusa der vengono combattute contro awersari controllati dal computer. Dopo aver selezionato Crusader dal menu principale. avrai accesso a due opzioni.

La prima opzione è Sentiero di Crusader e fa riferimento a una serie di partite a Crusader predefinite. collegate fra loro. Quando selezioni questa opzione. si apre una mappa che mostra quelli che sono i tuoi progressi finora: lo stendardo crociato mostra la tua posizione attuale. mentre le spade fanno riferimento alle zone che hai già conquistato.

Dopo aver cliccato sul pulsante di awio. in basso a destra. accederai alla schermata delle informazioni: qui puoi capire contro chi dovrai combattere. quali saranno i tuoi alleati. quale mappa dovrai affrontare e quanto oro sarà a disposizione inizialmente dei vari partecipanti. Le squadre sono separate da alcune spade incrociate. per mostrare quali sono le alleanze.

Mano a mano che procedi lungo il Sentiero di Crusader. le partite diventano più impegnative. insieme ai tuoi alleati. dovrai scontrarti con awersari sempre più potenti e sempre più in condizione di vantaggio.

La data nell'angolo in alto a sinistra della schemata del Sentiero di Crusader tiene traccia di quanto a lungo sei stato in guerra. Se tomi sui tuoi passi e affronti di nuovo una partita che hai già completato. riu scendo a far segnare un tempo minore. la data globale verra ridotta di conseguenza. Cerca di superare il Sentiero di Crusader nel minore tempo possibile. ma sappi che solo il migliore riu scirà a farcela ...

Il secondo tipo di partita a Crusader è la partita personalizzata.

Quando clicchi su quest'opzione si apre la sala di Crusader. dove puoi impostare il tipo di partita che desideri disputare.



Il riquadro nella parte superiore sinistra dello schermo permette di impostare gli awersari gestiti dal computer e le squad re. Il pulsante con la spada e lo scudo. in alto a destra nel riquadro. consente di aggi ung ere altri awersari: il pulsante sulla destra di ogni partecipante, infine, permette di rimuovere coloro contro i quali non intendi combattere. Gli awersarich e selezionerai costruiranno castelli di stili diversi. useranno cibi. risorse e armi diverse e combatteranno in modo diverso.

Cliccando sul pulsante della tavola rotonda farai comparire il pannello di selezione della squadra. mostrato di sequito.



Tieni premuto il pulsante sinistro del mouse mentre selezioni l'immagine di un giocatore per spostarla sullo schermo. Spostando dei giocatori sopra degli altri puoi metterli nella stessa squadra. Per rimuovere un giocatore da una squadra. trascina la sua immagine sul portico al centro della tavola. Una volta sod di sfatto delle squadre impostate. clicca su OK per tomare alla sala della schermaglia. dove potrai vedere che ogni squadra sarà contrassegnata da un colore diverso.

I pulsanti sotto il riquadro delle impostazioni del giocatore ti permettono di cambiare il tipo di partita (Normale. Crusader. Deathmatch): in questo modo. puoi anche decidere i livelli di partenza di truppe e oro a disposizione inizialmente dei giocatori umani e controllati dal computer.

Le mappe si possono selezionare nella parte inferiore destra dello schemo: sopra il pannello di selezione compare un'immagine e una breve descrizione della mappa stessa.

Durante la partita puoi chiedere aiuto ai tuoi alleati premendo il tasto Invio. oppure cliccando sullo scudo che si trova nella parte inferiore dello schermo.

Selezionando il pulsante Imposta ordini. nel pannello che compare. puoi impartire degli ordini militari. come per esempio attaccare un nemico o difendere il tuo castello.

Il pulsante Invia merci permette di inviare le merci richieste da uno dei tuoi alleati.

La funzione Richiedi merci ti consente di richiedere una quantità specifica di cibo.





risorse o armi a uno dei tuoi alleati.

Dopo aver avanzato le tue richieste. il giocatore controllato dal computer le esa minerà e risponderà a seconda delle sue decisioni.

Intorno ai ritratti dei tuoi alleati compaiono delle icone, che ti permettono di sapere quali merci sono richieste, se hanno bisogno di aiuto e se sono impegnati in un'azione offensiva o difensiva. L'icona in alto a destra del ritratto mostra quelle che sono le risorse richieste: un punto esclamativo lampeggiante, in basso a destra, significa invece che l'alleato è sotto attacco e richiede assistenza. Uno scudo in basso a sinistra, infine, mostra che l'alleato si sta difendendo, mentre una spada indica un'azione offensiva in corso.

Cliccando sullo scudo con la corona si apre il pannello dell'ordine di merito, che mostra qual è il Lord più grande e quanto oro e quante truppe sono a disposizione dei vari partecipanti. Puoi ordinare l'elenco cliccando sulle icone presenti nella parte superiore della finestra.

Schermata dei signori delle schermaglie – Questa schermaglia elenca le mappe che hai giocato o in una partita personalizzata a Crusader o nel Sentiero di Crusader. Puoi ordinare le mappe per punteggio, nome, quantità di tempo giocato e data. Puoi anche cliccare sul loro nome per ottenere informazioni aggiuntive. Un clic destro sul nome permette di eliminare la mappa. Tutti i punteggi vengono memorizzati nel file skmasters.dat: puoi visualizzare fino a 250 partite in questa schermata.

1.10 Impostare la tua identità

Puoi decidere quale tipo di Lord impersonare nel corso della partita: puoi scegliere fra un crociato e un arabo. La tua scelta non influenza le unità che puoi costruire, ma il tipo di Lord ha effetto sulle truppe iniziali.

Puoi anche scegliere il ritratto che vuoi visualizzare quando porti il puntatore del mouse sopra le varie sezioni del tuo castello (questo ritratto sarà anche mostrato agli altri partecipanti alle partite complete nella modalità multigiocatore). È possibile creare un ritratto personalizzato, caricando il file faces.bmp (situato nella cartella principale del gioco) con un programma di elaborazione grafica. Noterai che sono presenti due spazi vuoti, dove inserire i tuoi ritratti personalizzati. La dimensione del ritratto deve essere di 64x64 pixel.

2.0 Elementi di base del gioco

Questa sezione ti accompagnerà alla scoperta delle principali caratteristiche di CRUSADER. Se non sei un appassionato di videogiochi, ti raccomandiamo per prima cosa di utilizzare il tutoria I del gioco, selezionando l'apposito scudo. Se, invece, i videogiochì sono il tuo pane quotidiano, scorri questo capitolo per capire come affrontare il mondo di gioco.

2.1 Presentazione della schermata principale e navigazione sulla mappa

Dopo aver awiato una partita, la schermata di gioco apparirà simile a questa:



Per scorrere la visuale della mappa porta il puntatore del mouse al margine dello schermo, Quando sposti la visuale, anche la minimappa segue il tuo movimento.



Consiglio: puoi anche usare i tasti freccia per controllare lo scorrimento della mappa.



Un altro modo per raggiungere una posizione precisa sulla mappa è quello di cliccare col pulsante sinistro del mouse nella minimappa, che si trova nella parte inferiore destra dello schermo,

2.2 Interfaccia della telecamera

Quando tieni premuto il pulsante destro del mouse nella finestra principale, puoi veder comparire le quattro icone dell'interfaccia della telecamera.



Per ruotare la mappa:



Porta il puntatore del mouse verso l'alto, sull'icona di rotazione: l'icona verrà evidenziata e la mappa ruoterà di novanta gradi. continuando la rotazione fino a quando non sposterai il puntatore dall'icona e non rilascerai il pulsante destro del mouse.

Consiglio: puoi ruotare la mappa anche premendo i tasti X e C.

Per usare lo zoom:



Tenendo premuto il pulsante destro del mouse e portando il puntatore sopra l'icona di zoom puoi ridurre l'ingrandimento della visuale, inquadrando una porzione più ampia della mappa. Ripeti il procedimento per tornare a osservare l'azione più da vicino.

Consiglio: puoi aumentare e ridurre lo zoom anche usando il tasto Z

Per vedere dietro le cose:



Porta il puntatore del mouse verso il basso, sull'icona di appiattimento, per portare allo stesso livello tutti gli elementi del territorio, alberi. mura ed edifici. Rilasciando il pulsante, tutto quanto tomerà alla normalità.

Consiglio: per dare un'occhiata veloce, premi il tasto V.

Suggerimento: questa funzione si dimostra molto utile quando hai bisogno di sbirciare oltre le mura nemiche!

Per appiattire il territorio e gli edifici:



Porta il puntatore del mouse a sinistra, sull'apposita icona, per appiattire tutti gli elementi del territorio, alberi. mura ed edifici. Rilasciando il pulsante tutto quanto tornerà alla normalità.

Consiglio: puoi usare anche il tasto Spazio per appiattire territorio ed edifici.

Per nascondere il pannello di gestione:

Per nascondere il pannello di gestione e giocare a pieno schermo, premi il tasto Tab. Per far tornare visibile il pannello di gestione, premi di nuovo il tasto Tab.

2.3 Posizionare la tua fortezza



Prima di poter accedere a qualsiasi altro edificio, devi posizionare sul territorio la tua fortezza iniziale e il granaio. Per realizzare un edificio, selezionalo nell'apposita pergamena, situata nella parte inferiore dello schermo, e clicca col pulsante sinistro del mouse nella finestra principale, nella posizione che preferisci.

Nota: se posizioni per sbaglio una struttura in un punto inaccessibile, una parte del puntatore diventerà rossa, per awertirti che non è possibile dare inizio ai lavori.





Una volta realizzata la fortezza, si mettono in moto molte cose: uno dei primi fatti che potrai notare è l'inizio del trasferimento delle risorse dalla pila delle merci iniziali al tuo magazzino. Ora queste risorse potranno essere utilizzate per altri lavori di costruzione.

2.4 Crescita della popolazione



Oltre alla fortezza e al magazzino, puoi vedere anche un fuoco da campo: portandoci sopra il puntatore, comparirà l'indicatore di crescita della popolazione. Maggiore sarà la tua popolarità, più rapidamente si riempirà questo indicatore e più velocemente aumenterà la tua popolazione. Ogni volta che l'indicatore compie una rotazione completa, un nuovo popolano arriva accanto al fuoco, in attesa di un lavoro disponibile.

Nota: intorno al fuoco possono sedersi al massimo 24 popolani. Una volta superato questo limite, dovrai trovare del lavoro a qualcuno perché ne arrivino altri.

Se l'indicatore diventa rosso, invece, significa che non sei per nulla popolare: in questo caso, esso indicherà la velocità alla quale la gente abbandonerà il tuo castello.

2.5 Le razioni e il granaio



Quando construisci un granaio, il cibo delle tue scorte iniziali veine immediatamente transferito al suo interno.

Nota: nelle missioni di invasione a giocatore singolo, il cronometro non inizia prima che fortezza e granaio siano in posizione. Questo non vale però per le partite multigiocatore.

Clicca col pulsante sinistro del mouse sul granaio per accedere al suo pannello di controllo.

Consiglio: cliccando col pulsante sinistro su un edificio o una persona qualsiasi si apre una finestra che fornisce informazioni dettagliate. Cliccando col pulsante destro del mouse dopo aver posizionato un edificio, invece, si elimina il puntatore di costruzione e si ritoma al normale puntatore di gioco.



Questo pannello ti permette di consultare i dettagli relativi alla produzione di cibo e di apportare modifiche alle razioni. Nella parte destra puoi vedere cinque piatti. ognuno con una diversa quantità di cibo, che indicano le diverse razioni possibili. da nessuna razione fino alle razioni doppie. Riducendo le razioni al di sotto del valore predefinito, razioni normali. otterrai un effetto negativo sulla popolarità; aumentandole, invece, tale effetto sarà positivo. Puoi tenere sotto controllo il ritmo di consumo del cibo osservando la velocità della barra nel pannello del granaio, oppure guardando le unità di cibo che scompa iono dalla struttura.

2.6 Impostare le tasse

Cliccando col pulsante sinistro del mouse sulla fortezza, si apre il pannello delle tasse, che ti permette di esaminame i dettagli e modificare la tassazione.



Puoi decidere di tassare come credi i tuoi cittadini. passando da generose elargizioni da parte tua a una tassazione oppressiva, mediante il movimento della barra a sinistra o a destra. Aumentando le tasse sopra il livello predefinito, nessuna tassa, ottieni un effetto negativo sulla popolarità: viceversa, riducendole l'effetto è positivo.

2.7 Alcune note sulla popolarità



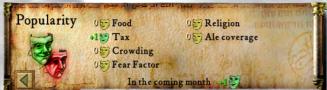
Lo scrivano regge un libro aperto, che ti permette di osservare in un istante tutte le informazioni di gioco più importanti. L'espressione del volto dello scrivano riflette la tua popolarità, nonché quello che pensa di alcune tue azioni l'Cliccando col pulsante sinistro del mouse sul registro, si apre il pannello delle statistiche.







Clicca col pulsante sinistro su Popolarità per ottenere informazioni su come la tua popolazione ti considera.



Nella parte inferiore del pannello, alla voce relativa al prossimo mese, puoi vedere l'effetto complessivo delle tue azioni sulla popolarità del mese successivo. Le modifiche alla tassazione e alle razioni alimentari rappresentano i due strumenti principali per variare questo valore. Cerca di fare in modo che la popolarità non scenda mai sotto il valore 50, o la gente comincerà ad abbandonare il tuo castello.



Se il tuo scrivano smette di sorridere e la popolarità viene mostrata in rosso, significa che stai perdendo dei popolani. 11 valore della popolarità, infatti. è di colore rosso se è inferiore a 50, mentre è verde se è pari o superiore a 50.

Suggerimento: ascolta i suggerimenti del tuo consigliere. In questo modo, potrai risolvere molti problemi sul nascere.

2.8 Ottenerecibo e risorse

Lungo il margine inferiore sinistro dello schermo puoi vedere sei scudi.











del castello industriali

fattorie

cittadine

militari

Strutture di produzione del cibo

Questi sono i pulsanti delle categorie degli edifici. che modificano il tipo di strutture visualizzate nella pergamena di selezione. che si trova proprio sopra di loro.

portando il puntatore del mouse sopra uno scudo. lo evidenzi e fai comparire una sua breve descrizione.

Consiglio: se non riesci a capire la funzione di un'icona durante il gioco, portandoci sopra il puntatore del mouse puoi leggere una sua breve descrizione.



La risorsa più comune presente nel gioco è il legname. necessario per la costruzione di quasi tutti gli edifici. Cliccando col pulsante sinistro sull'icona con l'immagine di un martello, selezioni la categoria degli edifici industriali. Quando posizioni una capanna del taglialegna sulla mappa. un popolano diventa un taglialegna e si mette subito al lavoro. abbattendo degli alberi.



Un metodo efficace per recuperare subito del cibo è costruire un capanno di caccia. che si trova nella categoria degli edifici di produzione del cibo. Una volta preparata. la came viene trasferita nel granaio, dove va ad aumentare le scorte di cibo. Cerca sempre di pianificare la produzione di cibo. in modo che il consumo di questa preziosa risorsa non sia mai superiore al suo arrivo all'interno del granaio.



Annulla - Se cambi idea dopo aver posizionato una struttura. clicca col pulsante sinistro su questo pulsante, a sinistra della mini mappa, per tornare sui tuoi passi e annullare l'ultima operazione. Tutte le risorse impiegate verranno recuperate.



Elimina - Per rimuovere una struttura dal tuo insediamento. clicca col pulsante sinistro del mouse su quest'icona, a sinistra della mini mappa, e seleziona quindi l'edificio da demolire. Metà delle risorse spese per la costruzione dell'edificio ti verranno restituite.





2.9 Incrementare la popolazione



Per aumentare i posti letto disponibili. costru isci nuove case. selezionando la categoria degli edifici cittadini 1 posti letto disponibili aumentano di otto unità per ogni casa realizzata. In questo modo. il tuo insediamento può espandersi di continuo. ma ricorda che aumenterà anche la quantità di cibo necessaria per sfamare tutti!

Ricapitolando:

- Usa l'interfaccia della telecamera e la minimappa per trovare il luogo ideale dove creare il tuo insediamento. Non dimenticarti di premere Spazio per appiattire il paesaggio!
- Prima di potere accedere a qual siasi altro edificio. devi posizionare la fortezza e il granaio.
- · La popolarità è l'elemento più importante dell'intero gioco.
- Modificando il livello delle tasse e le razioni puoi intervenire sulla popolarità.
- Cerca di iniziare ad accumulare subito cibo e legname.
- Costruisci nuove abitazioni per aumentare la popolazione. tenendo sempre sotto controllo le tue scorte di cibo e il livello di popolarità.

3.0 Intervenire sulla popolarità

Questo capitolo ti guiderà alla scoperta di tutti i fattori che influenzano la tua popolarità durante una partita. Essi sono elencati, per tua comodità, nel pann ello della popolarità, accessibile tramite il menu dei rapporti.



A sinistra di ogni voce c'è un volto: Una faccina verde sorridente, significa che quell'elemento agisce in modo positivo. una gialla, che non ha alcuna influenza e una rossa e triste. Che va a modificare negativamente la tua popolarità. Sommando ogni singola voce. si ottiene un bonus o un malus complessivo, che va a modificare la popolarità globale, visualizzata alla voce relativa al mese successivo. Ci sono in totale sei fattori che influiscono sull'a popolarità, ma i due principali sono indubbiamente il cibo e le tasse.

3.1 Cibo

La variazione delle razioni di cibo è uno degli strumenti più rapidi per influenzare la popolarità: tanto il numero di cibi consumati quanto l'abbondanza delle razioni va a modificare la considerazione che la gente ha di te. Queste influenze separate si possono controllare nel pannello del granaio.



La popolazione sarà più contenta ottenendo cibo abbondante e vario. cioè più tipi di cibo. La riduzione delle razioni danneggia la popolarità. mentre aumentandole. ow iamente. diventi più amato.





I bonus e le penalità relativi ai tipi di cibi consumati e alle razioni sono i seguenti:

Tipi di cibi consumati	Bonus alla popolarità
1	0 🗑
2	+1
3	+2
4	+3

Razioni	Bonus alla popolarità
Nessuna	-8
Mezza	-4
Completa	0 🗑
Extra	+4
Doppia	+8 😂

Consiglio: puoi premere il tasto G per centrare rapidamente la visuale sul granaio e aprire il relativo pannello.

3.2 Tasse

I popolani di CRUSADER non amano pagare le tasse: se li costringerai a farlo. la tua popolarità ne ri sentirà immediatamente.



Quando hai oro a sufficienza nel tuo tesoro. puoi decidere di concedere una tregua ai tuoi sudditi. oppure addirittura di donare loro del denaro ogni mese.



Così facendo la tua popolarità otterrà dei notevoli benefici.

suggerimento: le elargizioni di denaro risulteranno particolarmente utili quando ti ritroverai a corto di cibo. Dimezza le razioni e paga i tuoi sudditi per controbilanciare l'effetto negativo della scarsità di cibo. almeno fino a quando non trovi un modo per rifornire adeguatamente il granaio.

La tabella sottostante evidenzia gli effetti sulla popolarità che conseguono dai diversi livelli di tassazione.

Donazione	Ricca	Piccola	Nessu na	Tasse	Tasse
generosa	donazione	donazione	tassa	lievi	medie
+7 👺	+5	+7 🐷	+1	-2	.4 👺
Tasse	Tasse	Tasse	Tasse	Tasse da	Tasse oltre
pesanti	esa ge rate	criminali	folli	tiranno	ogni limite
-6	-8	-12	·16 👺	·20 (2)	·24 (2)

Nota: tentando di pagare i tuoi sudditi quando le casse del tesoro sono vuote non otterrai alcun effetto benefico sulla popolarità.

Consiglio: puoi premere il tasto H per centrare rapidamente la visuale sulla fortezza e aprire il relativo pannello.

3.3 Affollamento

La tua fortezza ti fornisce dei posti letto di base. ma per incrementare le dimensioni del tuo insediamento dovrai realizzare delle nuove case. Ogni abitazione può ospitare fino a otto popolani.



Le condizioni di affollamento si hanno quando la popolazione supera i posti letto disponibili. In questo caso. l'indicatore della popolazione diventerà di colore rosso. Laffollamento può verificarsi qualora tu demolisca una casa. o in seguito a un attacco nemico che ha distrutto un'abitazione. Per rimediare devi semplicemente realizzare delle nuove case.

3.4 Fiere e altri eventi



Occasionalmente, nel corso di una partita, delle fiere itineranti faranno visita al tuo castello, divertendone la popolazione. Durante la loro permanenza in città, otterrai un bonus temporaneo alla popolarità.

Di tanto in tanto. possono anche verificarsi altri eventi. come attacchi di leoni o epidemie. andando a modificare temporaneamente la tua popolarità.



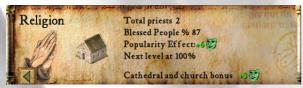


3.5 Religione



Quando realizzi una struttura religiosa, essa viene occupata da un sacerdote, che comincia subito a benedire la popolazione.

Aprendo il pannello della religione, nel menu dei rapporti del consigliere, puoi controllare la percentuale di popolazione che ha ricevuto la benedizione, nonché il beneficio in termini di popolarità che ne deriva.



La benedizione impartita dal sacerdote esaurisce il suo effetto dopo un certo tempo: quando questo accade la persona deve essere benedetta di nuovo e questo fa del soddisfare i bisogni religio si della comunità un lavoro a tempo pieno. Maggiore è la percentuale di persone benedette. più elevato è il bonus che riceverai per la popolarità.

Quando la popolazione del tuo castello aumenta. la percentuale di persone benedette comincia a calare. riducendo così il bonus. Per risolvere questo problema dovrai necessariamente creare delle nuove strutture religiose. 1bonus che ottieni tramite la benedizione sono i seguenti:

Persone benedette	Bonus alla popolarità
25%	+2
50%	+4 😂
75%	+6 😂
100%	+8 👺

Oltre al bonus che ottieni benedicendo la popolazione. la presenza di una chiesa all'interno del castello garantisce un bonus extra alla popolarità pari a +1 mentre una cattedrale porta a +2 😂 questo bonus.

La cattedrale inoltre permette di assoldare dei monaci guerrieri.

Gli edifici religiosi a tua disposizione si trovano nella categoria delle strutture cittadine

3.6 **Taverne**

Una taverna. per funzionare. deve essere rifornita di birra e gestita da un taverniere. Quest'ultimo si occuperà automaticamente di ritirare la birra dal magazzino. consegnandola poi al locale. Una volta disponibile la birra. la gente comincia ad arrivare e a bere. Per controllare se una taverna è operativa. selezionala ed esamina il suo pannello.



Questo pannello mostra quanti barili e quanti bottiglioni di birra sono presenti nella taverna. Per ogni taverna operativa (dotata cioè di birra) è mostrata la percentuale di popolazione che si serve presso uno dei tuoi locali. Quando questa percentuale aumenta. anche la tua popolarità sale di conseguenza.

Con il crescere della popolazione. però. la percentuale di persone con accesso alla birra tende a scendere. cosa che ti costringe a costruire nuove taverne. La birra viene bevuta allo stesso modo in tutte le taverne. a prescindere dalla loro posizione. ma le taverne più lontane dal magazzino saranno rifornite più lentamente. Le taverne fanno parte della categoria degli edifici di produzione del cibo. I bonus che si ottengono fornendo birra alla tua popolazione sono i seguenti:

Fornitura di birra	Bonus alla popolarità
25%	+2 😂
50%	+4 😜
75%	+65
100%	+8 😂





3.7 Fattore paura

Il fattore paura ti permette di sapere come le persone ti considerano. se un tiranno crudele e spietato o un signore illuminato e benevolo. Il tuo fattore paura determma la produttività dei tuoi lavoratori e il morale delle tue truppe.

Posizionando elementi positivi nel tuo castello migliorerai la qualità dell'ambiente. il morale delle truppe e la tua popolarità. ma soffrirai una minore efficienza dei lavoratori.



Realizzando dei giardini nel castello. per esempio. tutti quanti saranno felici. ma scoprirai presto che i tuoi sudditi perderanno tempo nel loro viali. invece di pensare al proprio lavoro.

Per vedere queste strutture. clicca col pulsante sinistro del mouse sul pulsante degli elementi positivi. nella categoria delle strutture cittadine.



D'altro canto. volendo. puoi apparire un signore fermo e pronto a punire i tuoi sudditi: per aumentare la loro produttività. non dovrai fare altro che disseminare strumenti di tortura per il castello. Owiamente. così facendo. la tua popolarità and rà incontro a un calo deciso e anche il morale delle truppe si ridurrà notevolmente.



Il posizionamento di qualche gogna. per esempio. non sarà sicuramente visto di buon occhio dai cittadini. ma li spronerà a lavorare senza perdere tempo. Essi inizieranno persino a consegnare delle merci extra. ogni volta che si presenteranno al magazzino. al granaio o all'armeria.

Per visualizzare queste strutture. clicca col pulsante sinistro del mouse sul pulsante degli elementi negativi. nella categoria delle strutture cittadine.



I bonus e le penalità per il morale delle truppe. in relazione a elementi negativi e positivi. sono i sequenti:

Fattore paura	Bonus al grado di attacco
-5 👹	-25%
-4 👹	-20%
-3 👹	-15% •••
-2 👹	-10% ❖
-1 👺	-5% •
0 🗑	0
+1 😂	+5% •
+2 😇	+10% ∞
+3 👺	+15% •••
+4 😂	+20% ••••
+5 😂	+25% ****

Consiglio: puoi sapere quanti elementi negativi e positivi hai inserito, nonché quanti devi ancora utilizzame per raggiungere il prossimo livello del fattore paura. cliccando sul pulsante del fattore paura, nel menu dei rapporti dello scrivano.

4.0 La gestione economica

Questa sezione ti spiegherà come gestire al meglio le derrate alimentari. le varie risorse e il denaro. In CRUSADER esistono tre diversi tipi di merci:

- Cibo
- Risorse
- Armi

Nota: per informazioni sulle armi. consulta la sezione 5.1.



Dopo aver awiato una nuova partita, puoi vedere un carro che arriva sulla mappa. dalla parte superlore dello schermo: esso rappresenta l'arrivo delle tue merci iniziali.





Le merci iniziali sono visualizzate nell'angolo superiore sinistro della finestra di gioco, almeno fino a quando non fornisci un luogo alternativo in cui stoccarle, costruendo un magazzino, un granaio o un'armeria,

4.1 Il magazzino

Tutte le risorse che raccogli o produci vengono trasferite nel magazzino. ogni riquadro di questa struttura può ospitare fino a quattro tipi di risorse.



Puoi controllare la quantità approssimativa delle risorse presenti semplicemente osservando il magazzino: per verificame l'esatto ammontare, invece, devi cliccare con il pulsante sinistro del mouse su di esso.

Consiglio: puoi anche usare i pulsanti delle scorte del consigliere, per ottenere le stesse informazioni.



Quando esaurisci lo spazio, puoi aggiungere dei nuovi riquadri al magazzino originale, a patto che tu li posizioni in modo che siano adiacenti a quelli già presenti.

Suggerimento: cerca sempre di lasciare un po' di spazio libero intorno al magazzino, potresti aver bisogno di espanderlo nelle fasi avanzate della partita.

4.2 Risorse

In totale esistono otto diversi tipi di risorse, tutti conservati nel magazzino. Alcune di esse sono materie prime, altre sono prodotti già lavorati.



Grano: coltivato nelle fattorie di grano, inizialmente è il più efficace metodo di produzione del cibo in CRUSADER || grano è necessario per produrre la farina. Le fattorie di grano si possono realizzare soltanto nelle oasi.



Farina: viene prodotta al mulino e richiede la presenza di grano. È necessaria per fare il pane.



Luppolo: coltivato nell'omonima fattoria. Se vuoi creare della birra, per prima cosa devi occuparti di far crescere il luppolo, cosa possibile solo in un'oasi.



Birra: prodotta nella birreria, richiede del luppolo per la sua lavorazione. Quando la birra viene distribu ita nelle tue taveme, ottieni un immediato bonus in termini di popolarità.



Pietra: le cave che estraggono la pietra da l'terreno devono essere posizionate nei settori contrassegnati da i macigni. La pietra viene utilizzata per rea lizzare buona parte delle strutture difensive del castello.



Ferro: le miniere nelle quali si estrae questa materia prima devono trovarsi in una zona contrassegnata da rocce di colore rosso, sulla sommità di una collina. Il ferro ti servirà per realizzare le armi più avanzate ele corazze.



Legname: raccolto dai taglialegna, è impiegato nella costruzione di buona parte degli edifici. Serve anche per realizzare le armi di base.



Pece: la pece si trova in pozze ribollenti nelle paludi. Quando hai creato una piattaforma su una di queste pozze, i tuoi sudditi cominceranno a estrarre questo materiale, che verrà poi usato per ottenere l'olio bollente e la pece da incendiare.





4.3 Il granaio

Il granaio è la struttura che ospita tutte le tue scorte di cibo Cliccandoci sopra col pulsante sinistro del mouse puoi controllare la quantità di cibo che viene distribuita alla popolazione, indicata come livello di raziona mento.



La barra verde in alto a sinistra è l'indicatore di consumo del cibo: ogni volta che si riempie completamente, un'unità di cibo viene mangiata. Più ampia è la tua popolazione, più generose sono le razioni distribuite e più velocemente caleranno le tue scorte.

I tre numeri che si trovano immediatamente sotto mostrano le unità di cibo ancora presenti nel granaio, il tempo per cui saranno sufficienti e i tipi di cibo consumati dalla popolazione.

Sul lato destro del pannello puoi vedere cinque piatti. ognuno con una diversa quantità di cibo, che indicano le diverse razioni possibili. da nessuna razione fino alle razioni doppie. Riducendo le razioni al di sotto del valore predefinito, razioni normali. otterrai un effetto negativo sulla popolarità; aumentandole, invece, tale effetto sarà positivo.

Se mantieni il puntatore del mouse sopra il granaio, il suo tetto scomparirà e tu potrai vedere l'interno della struttura. Così facendo, potrai avere un'idea di massima sulla quantità e sui tipi di cibo presenti nel granaio.



Per scoprire la quantità esatta di ogni tipo di cibo presente, però, devi cliccare col pulsante sinistro sul rapporto del cibo, nel pannello del granaio.

Consiglio: puoi accedere a questo pannello anche selezionando Cibo dal menu dei rapporti dello scrivano.



Qui puoi vedere quali tipi di cibo stanno per esa urirsi. Cliccando sui singoli tipi di cibo puoi interrompere o riawiare il loro consumo. Per incrementare la capacità di stoccaggi o di derrate alimentari. puoi realizzare dei nuovi granai. adiacenti a quello già esistente.

4.4 Tipi di cibo

Esistono quattro diversi tipi di cibo in CRUSADER e tutti vengono immagazzinati nel granaio. Ognuno di essi presenta degli aspetti positivi e altri negativi.



Carne: i cacciatori cominciano a procurarla non appena crei un capanno di caccia. Non ci vuole molto perché sia disponibile e rappresenta una notevole fonte di nutrimento, ma le migrazioni animali e l'eccesso di caccia possono rendere la fornitura poco costante.



Mele: crescono nei meleti. che devono essere posizionati in un'oasi. Non ci vuole molto perché divengano produttivi. ma richiedono una notevole estensione di terreno per ognuno di essi. La produzione di mele rappresenta una fonte di cibo più affidabile della carne e più produttiva del formaggio.



Formaggio: viene prodotto nei caseifici. strutture che si possono costruire solo in un'oasi e che richiedono un certo periodo prima di cominciare a fornire il cibo. Soltanto una volta cresciute le mucche. infatti. gli addetti potranno mungerle per ricavame del formaggio. Una volta attivata la produzione, comunque, il formaggio rappresenta una fonte di derrate alimenta i più sicura ed efficiente della caccia. Tieni comunque presente che, producendo corazze di cuoio. i caseifici verranno danneggiati dai conciatori. che prenderanno una parte delle mucche.



Pane: realizzato dal fomaio, richiede una fornitura di farina, che a sua volta ha bisogno del grano per venire prodotta. La complessità della catena alimentare che porta alla creazione del pane rende questo cibo poco interessante nelle fasi iniziali. ma una volta realizzate fattorie, mulini e fomai esso rappresenterà la fonte di derrate alimentari più interessante in assoluto Come per quanto riguarda la coltivazione delle mele, anche le fattorie di grano devono trovarsi in un'oasi. per cui dovrai pianifica re in modo perfetto l'utilizzo del li mita to spazio a tua disposizione.

Consiglio: un solo mulino è in grado di rifornire fino a dodici fornai e tre fattorie di grano.





4.5 Tassazione

Clicca col pulsante sinistro de! mouse sulla fortezza per aprire il pannello delle tasse.



La barra a scorrimento ti permette di tassare la popolazione, oppure di elargire dei doni in denaro.

Nota: per sapere come le tasse influenzano la popolarità, consulta il paragrafo 3.2.

Se hai delle scorte d'oro notevoli, puoi decidere di ridurre il livello della tassazione, fino ad arrivare a pagare mensilmente i tuoi sudditi. per invogliar!i a restare nel tuo castello. In questo modo, otterrai un bonus relativo alla popolarità.



D'altro canto, se hai bisogno di denaro. lo puoi ottenere aumentando le tasse: sappi però che la tua popolarità ne risentirà subito. Il livello massimo delle tasse prevede il "furto" di tutto quello che viene guadagnato dai tuoi popolani e, ow iamente, ha un effetto realmente devastante sulla popolarità: se proprio devi usarlo, cerca almeno di farlo per un periodo di tempo estremamente limitato.



Apri il rapporto sul tesoro per esaminare i dettagli della tua situazione finanziari a attuale.

4.6 Mercato

Il mercato ti permette di vendere e acquistare mercanzie varie. Cliccandoci sopra con il pulsante sinistro del mouse si apre il pannello del commercio.



Licona della bilancia, sulla destra, mostra l'elenco dei prezzi di tutte le merci disponibili. Questo pannello contiene i prezzi di acquisto e di vendita di tutto ciò che il mercante ha nel proprio magazzino.



Nota: alcune merci potrebbero non essere disponibili in determinate fasi del gioco,

Le prime tre icone ti permettono di accedere al pannello di commercio del cibo. delle risorse o delle attrezzature militari.



Da qui puoi cliccare sulla mercanzia che vuoi commerciare, selezionando poi il pulsante Compra o Vendi.

Nota: i mercati trattano solo all'ingrosso, per cui dovrai acquistare o vendere lotti di cinque unità di merce alla volta.







Consiglio: premendo il tasto M si apre il pannello del commercio e la visuale si centra sul mercato.

5.0 Forze militari

Questa sezione spiega tutto ciò che c'è da sapere sulla creazione di un potente esercito.

5.1 L'attrezzatura militaire e l'armeria

Esistono otto diversi tipi di armi in CRUSADER e tutte vengono conservate nell'armeria. Per vedere quante armi e quante corazze sono a tua disposizione, dicca con il pulsante sinistro del mouse su questa struttura.

Armamento	Realizzato da	Risorse necessarie
Z		
Arco	Officina dell'arciere	2 Legna me
1		
Balestra	Officina dell'arciere	3 Legname
A		
Lancia	Officina del lanciere	I Legname
The same		
Picca	Officina del lanciere	2 Legname



5.2 La caserma.

Qui puoi assoldare e addestrare le tue truppe. Selezionando questo edificio si apre il relativo pannello.



Al fine di scoprire quali armi sono necessarie per realizzare un'unità militare. porta il puntatore del mouse sopra i vari tipi di truppe: le merci richieste saranno evidenziate nella parte inferiore del pannello.







Se hai dei popolani disponibili. oltre a tutte le attrezzature militari necessarie, clicca col pulsante sinistro su un tipo di truppa per iniziare il suo addestramento. I tuoi soldati compariranno accanto al fuoco da campo e si trasferiranno subito nella caserma. Tieni presente che i militari non sono conteggiati nella forza lavoro, per cui non hanno bisogno di posti letto.

Consiglio: premendo il tasto B la visuale viene centrata sulla caserma e si apre il relativo pannello.

5.3 La sede dei mercenari

Nelle fasi avanza te del gioco puoi costruire una sede dei mercenari. Cliccando sulla struttura con il pulsante sinistro, potrai assoldare dei mercenari arabi pagandoli in oro.



Per sapere quanto oro è necessario per assoldare un mercenario, porta il puntatore del mouse sopra i diversi tipi di truppe: la cifra richiesta verrà mostrata nella parte inferiore del pannello.

5.4 Truppe Disponibili.

Ci sono sette diversi tipi di truppe che puoi assoldare e addestrare nella caserma, oltre a tre unità specia li che vengono preparate nelle apposite gilde. Inoltre, troverai i misteriosi monaci neri e sette unità che potrai assoldare nella sede dei mercenari.



Arcieri: sono le unità standard per l'attacco a distanza. Non indossano corazze e questo li rende molto veloci. ma nel combattimento corpo a corpo sono praticamente inutili. Possono colpire il nemico a distanza notevole e sono particolarmente efficaci contro i soldati che non indossano corazze metalliche.



Balestrieri: queste unità sono lente nei movimenti e nella ricarica e hanno una portata utile inferiore a quella degli arcieri. Il loro vantaggio sta nella notevole precisione e nei loro letali dardi. in grado di penetrare anche nelle corazze metalliche.



Lancieri: sono le prime truppe da mischia alle quali hai accesso, nonché le più economiche da produrre. Non essendo dotati di armatura sono più veloci di molte altre truppe e sono l'ideale per respingere le scale degli assalitori e scavare fossati. Sono anche una delle poche unità che possono usare le scale per invadere i castelli nemici.



Picchieri: la pesante picca e la corazza metallica rendono questa unità piuttosto lenta nei movimenti. ma anche perfetta per i compiti di difesa. Questi soldati sono in grado di resistere a lungo ai colpi del nemico e sono l'ideale per proteggere le zone più importanti del tuo castello.



Armigeri: questi forzuti personaggi sono velo de possono provocare danni devastanti. cosa che ne fa il mezzo di assalto ideale. Comunque non sono particolarmente protetti e sono piuttosto vulnerabili a frecce e dardi. Come i lancieri. possono scalare le mura dei castelli servendosi delle scale.



Spadaccini: rappresentano i fanti più letali a tua disposizione. La loro pesante corazza li rende molto lenti. ma quando raggiungono il bersaglio sanno rivelarsi devastanti. Sono perfetti tanto in situazioni di attacco quanto nei compiti difensivi.



Cavalieri: la macchina da guerra perfetta. I cavalieri sono veloci e letali in combattimento e sono la soluzione perfetta per gli attacchi a sorpresa, come una veloce sortita da un castello assediato per distruggere le macchine da guerra nemiche, Ogni cavaliere deve disporre di un cavallo, allevato nelle scuderie.







Scavatori: queste unità specia li possono scavare al di sotto delle fondamenta dei castelli nemici e delle torri. provocandone il crollo, Vengono addestrati (a un costo in oro predefinito) nell'apposita gilda,



Scalatori: se non riesci ad abbattere un muro, queste unità ti permetteranno di raggiungerne la sommità, Gli scalatori sono molto economici da produrre e sono vulnerabili agli attacchi nemici. per cui cerca di farli agire in fretta,



Genieri: queste sono probabilmen te le unità più utili e versa tili dell'intero gioco, Sono in grado di realizzare e utilizzare tutte le macchine da guerra esistenti. tanto all'interno quanto all'esterno del castello, Vengono addestrate nella gilda dei genieri.



Monaci neri: questi individui sono a dir poco misteriosi. Sono lenti e impacciati nei movimenti e combattono con il loro bastone, Si possono addestrare nella cattedrale.



Arcieri arabi: queste unità sono simili alle loro controparti europee e sono relativamente economiche da assoldare,



Schiavi: sono le unità meno costose dell'intero gioco, Armati con una torcia fiammeggiante, se riescono a superare le difese nemiche possono ri durre il castello a un cumulo di rovine,



Frombolieri: queste unità lanciano delle piccole pietre contro gli assalitori. provocando seri danni. Hanno però una portata li mitata



Assassini: si tratta di unità in grado di scalare le mura nemiche usando un rampino, Sono molto utili per catturare i posti di guardia, Ora gli assassini sono invisibili agli occhi del nemico e possono essere visti solo dopo essere stati scoperti. Sopra la loro testa comparirà un punto esclamativo (!) per indicare che l'unità è stata individuata.



Arcieri a cavallo: si tratta di arcieri estrema mente mobili, una vera spina nel fianco per le armate europee, La loro ca pacità di scocca re frecce in movimento permette loro di attacca re il nemico aggirandolo.



Spadaccini arabi: non sono protetti da corazze spesse come quelle delle loro controparti europee, ma sono leggermente più veloci nei movimenti.



Lanciatori di fiamme: lanciano delle mortali granate di Fuoco Greco contro il nemico. Devastanti per truppe ed edifici

5.5 Gestire le tue forze

Selezionare delle unità:



Puoi selezionare una singola unità diccando su di essa col pulsante sinistro del mouse. Per attivare un intero gruppo di unità, tieni premuto il pulsante sinistro e sposta il puntatore per disegnare un riquadro di selezione. Quando rila scerai il pulsante del mouse, tutte le unità comprese all'interno del riquadro verranno selezionate.

Opzioni addizionali per la selezione delle unità:

Le unità si possono aggiungere o rimuovere da una selezione tenendo premuto il tasto Maiusc mentre clicchi con il pulsante sinistro su di loro. È possibile aggiungere e rimuovere anche più unità, tenendo premuto Maiusc e disegnando un riquadro intorno a loro. Un doppio clic su un'unità ti permette di selezionare tutte le unità del medesimo tipo presenti sullo schermo.

Pannello dell'interfacda dell'esercito:





Quando delle unità sono selezionate, puoi vedere il pannello dell'esercito che fa la sua comparsa nella parte inferiore dello schermo, con il riquadro di comando sulla sinistra e il pannello informativo sulla destra.





Quest'ultimo contiene dati relativi al tipo e al numero di unità attua lmente selezionate e ti permette di selezionare e deselezionare una parte di esse. Clicca col pulsante sinistro su un'unità all'interno del pannello per selezionare solo le unità di quel tipo, oppure clicca con il pulsante destro del mouse per rimuovere quel tipo di unità dalla selezione attuale.

Radunare delle unità:

Radunando delle unità puoi creare degli eserciti da comandare con un unico ordine.

- 1. Per creare un gruppo di unità, comincia col selezionarle.
- Ora tieni premuto il tasto Ctrl e premi un tasto numerico per assegnarle al gruppo appena creato.
- 3. Una volta fatto ciò, ti basterà premere questo numero per richiamare il gruppo. Per esempio, premendo il tasto 1 selezionerai il gruppo 1: una nuova pressione del medesimo tasto ti porterà alla posizione attuale del gruppo sulla mappa.

5.6 Ordini di marcia





Quando hai selezionato un'unità, il puntatore assume la forma di movimento. Il puntatore verde significa che puoi raggiungere il punto evidenziato, quello rosso che si tratta di una destinazione inaccessibile.

Portare le unità sulla sommità di mura e torri:



Per portare le tue truppe in cima a un muro o ad altre strutture difensive, selezionale e, non appena compare il puntatore della fortificazione, clicca con il pulsante sinistro sulla destinazione.

Nota: se compare il puntatore rosso, è probabile che non vi siano scale per accedere alla sommità del muro o della torre.

Pattuglia:



Puoi anche ordinare a delle unità di svolgere un servizio di pattuglia fra due punti. Portale dove vuoi che abbia inizio la pattuglia, seleziona l'apposita opzione e quindi clicca con il pulsante sinistro sul punto in cui deve concludersi il percorso di pattuglia. Le unità inizieranno a muoversi avanti e indietro fra le due posizioni.

Impostare una pattuglia avanzata:

- 1. Seleziona un'unità e, subito dopo, il pulsante della pattuglia.
- Tenendo premuto il tasto Maiusc. clicca con il pulsante sinistro per posizionare dei punti di pattugliamento aggiuntivi (fino a 10)
- Quando sei soddisfatto del percorso creato, clicca con il pulsante sinistro del mouse per rende rlo operativo.
- Lunità selezionata si sposterà fra i punti di pattugliamento in base alloro ordine di creazione.



Nota: se un gruppo di unità selezionate è in movimento, puoi ordinargli di fermarsi cliccando sul pulsante Stop.

5.7 Atteggiamento delle unità



I tre pulsanti superiori del riquadro di comando modificano il comportamento delle unità in combattimento.

Presidia - Le unità, con questo ordine, non si muovono dalla loro posizione, a meno che tu non glielo ordini espressamente. Esse si difenderanno da ogni attacco nemico e, se saranno dotate di capacità di attacco a distanza, attaccheranno tutti i nemici che arriveranno a tiro.

Atteggiamento difensivo – Le unità che utilizzano un atteggiamento difensivo si spostano per brevi distanze, per attaccare tutti i nemici che si awicinano alla loro posizione. Una volta che non ci saranno più awersari. Ie unità ritorneranno nella loro posizione originale.

Atteggiamento aggressivo - Le unità che usano un atteggiamento aggressivo si spostano anche su grandi distanze per inseguire il nemico e, una volta che lo hanno sconfitto, cercano un altro bersaglio potenziale prima di tornare alla posizione originaria. Le unità con atteggiamento aggressivo, inoltre reagiscono attivamente agli attacchi a distanza.





5.8 Comandi militari

Attaccare il nemico:



Per attaccare il nemico, seleziona un'unità e clicca sull'awersario che vuoi attaccare, non appena vedi comparire il puntatore di attacco.

Oltre alla modalità di attacco standard, alcune unità dispongono di un'opzione di attacco speciale, che si attiva tramite l'apposito pulsante, situato nella parte inferiore sinistra del riquadro di controllo dell'unità. Questo pulsante cambia a seconda del tipo di unità selezionato.



Se, per esempio, hai attivato un'unita con capacità di attacco a distanza, comparirà il pulsante 'attacca qui'. Selezionando questo pulsante, potrai designare il bersaglio di un attacco a distanza.



Vedrai comparire una serie di torce, che delimiteranno la zona dell'attacco. Questo tipo di azione è particolarmente utile per attaccare le unità nemiche nascoste dietro le mura di un castello.



Quando hai selezionato un geniere con un pentolone di olio bollente, il pulsante assumerà la forma 'versa olio'.



Dopo aver selezionato il pulsante per versare l'olio, sopra la testa del geniere comparirà un cerchio, per mostrare la direzione in cui verrà versato l'olio. Spostando il puntatore del mouse puoi modificare la direzione in cui versare l'olio, mentre cliccando con il pulsante sinistro lo verserai.

Una volta versato l'olio, il geniere tomerà immediatamente al fonditore per rifornirsi di olio e ritomare a presidiare la sua posizione.

Suggerimento: impostando l'atteggiamento aggressivo per i genieri addetti a versare l'olio, essi attaccheranno non appena un'unità nemica arriverà a tiro. Latteggiamento difensivo invece fa versare l'olio soltanto quando sono tre le unità nemiche a portata.



Quando hai seleziona to uno scavatore, comparirà il pulsante Scava un tunnel qui. Dopo aver selezionato questo pulsante, cliccando con il pulsante sinistro del mouse sulla mappa, lo scavatore comincerà a spostarsi verso il più vicino bersaglio potenziale, dove comincerà a scavare.

Nota: la sezione 7.8 tratta con maggiore dovizia di particolari la creazione di un tunnel.

Oltre a questi attacchi speciali. alcune unità dispongono di comandi addizionali. Quando selezioni i genieri, per esempio. puoi vedere una serie di icone di costruzione nel riquadro di comando dell'unità. Cliccando su queste ultime, comparirà l'elenco delle macchine da guerra disponibili per la costruzione.

Nota: consulta la sezione 7.0 per ulteriori informazioni sulle macchine da guerra.



Catapulte e trabocchi dispongono anche dell'opzione per lanciare una mucca, disponibile in alcune missioni a patto che tu abbia delle mucche mala te da lanciare (puoi capirlo grazie al numero presente sull'icona).



Catapulte e trabocchi possono contare su una quantità limitata di pietre e smettono di sparare quando le scorte si esauri scono. A patto che tu abbia pietra a sufficienza nel magazzino, potrai rifornire le macchine da guerra clicca ndo sull'icona sovrastante. 10 unità di pietra garantiscono 20 proiettili da scagliare.



Per sciogliere un'unità, selezionala e clicca sull'apposito pulsante, nel riquadro di controllo dell'unità. Non appena lo farai. il soldato tomerà a essere un normale popolano e raggiungerà il fuoco da campo, dove aspetterà il prossimo lavoro disponibile.

Nota: se il fuoco da campo non è accessibile, il popolano scomparirà dalla mappa.

Suggerimento: assicurati di creare degli alloggiamenti extra dopo aver smantellato delle truppe, per evitare che la tua popolarità cali per via del sovraffollamento.

Attaccare delle unità con il tuo Lord:

Il tuo Lord si può utilizzare per attaccare le unità nemiche, ma non puoi ordinargli di raggiungere una particolare posizione. Se sulla mappa sono presenti delle unità nemiche, comunque, il Lord cercherà sempre di tornare nella fortezza, al riparo, a meno che tu non gli ordini espressamente di combattere. In una schermag lia o in una partita multigiocatore hai il controllo totale sul tuo Lord.

Punti di forza dei Lord – I vari Lord gestiti dal computer hanno ognuno i propri punti di forza, che sono evidenziati dai punti colorati sopra le loro teste. I punti blu indicano gli avversari più forti, quelli gialli quelli deboli. Possono esserci fino a cinque punti sopra la testa di un Lord. Il Lord del giocatore ha sempre qualità medie e quindi non presenta punti di sorta.





5.9 Indicatori sulla mappa

Diversi punti della mappa si possono contraddistingu ere con degli indicatori. tenendo premuti i tasti Clrl e Alt mentre premi un numero. Per tornare rapidamente a queste posizioni. nelle fasi seguenti di gioco. dovrai semplicemente premere insieme il tasto Alt e il relativo numero. Per esempio, se vuoi posizionare un indicatore sulla tua cava. fai scorrere la visuale per inquadrarla. quindi premi I mentre tieni premuti i tasti Ctrl e Alt. In seguito. per tornare alla cava. ti basterà premere Alt e I contemporaneamente. Di seguito trovi gli altri tasti di comando:

H -

- Maniero



- Granaio



- Mercato



- Caserma



- Cartelli

6.0 Difendere la popolazione

Questa sezione del manuale ti spiega come puoi difendere tutto ciò che hai costruito.

6.1 Il posto di guardia





Questo dovrebbe essere uno dei primi edifici che rea lizzi quando cominci a preparare le tu e difese, dal momento che una volta realizza te le mura i cittadini avranno bisogno del posto di guardia per entrare e uscire dal castello. Per realizzame uno. seleziona per prima cosa la ca tegori a delle strutture del castello e quindi dicca sul pulsante del posto di guardia. Clicca con il pulsante sinistro del mouse sul posto di guardia e quindi seleziona il giusto orientamento. prima di posizionarlo.

Suggerimento: metti sempre delle truppe a difesa del tuo posto di guardia! Se le unità nemiche riescono a raggiung erne la sommità, lo cattureranno e apriranno la strada all'inva sione del cas tello.

6.2 Costruire mura alte e basse



Le mura vengono selezionate nella categoria delle strutture del castello. Quando hai selezionato le mura. tieni premuto il pulsante sinistro del mouse nella finestra principale e sposta lentamente il puntatore: se avrai pi etra o legname a sufficienza nel magazzino, le mura sorgeranno proprio davanti

ai tuoi occhi. Per confermare la costruzione dovrai comunque rilasciare il pul sante.

Suggerimento: possono essere realizza te mura di qualsiasi spessore. Ovviamente quelle più spesse richiedono più tempo per essere distrutte rispetto a quelle sottili.

Le mura merlate si possono aggiungere davanti a quelle normali. in modo da fornire una protezione addizionale. Le mura in legno sono più economiche da realizzare. rispetto a quelle in pietra, ma sono molto più facili da distruggere.

Nota: quando sposti il puntatore per crea re delle mura. se un tratto della muraglia viene a trovarsi in una posizione dove non può essere realizza to l'intero muro diventa rosso





6.3 Torri e torrette

Queste strutture si trovano nella sezione difensiva del pannello delle strutture del castello. Sono impossibili da attaccare con le scale e possono resistere molto più a lungo delle mura. Le torri forniscono inoltre alle tue unità capaci di attacco a distanza una maggiore portata, oltre a garantire un notevole vantaggio difensivo contro le frecce e i dardi nemici.



Le torrette e le torri di osservazione sono più economiche da costruire, ma hanno spazio solo per un numero li mitato di unità militari. non possono ospitare macchine da assedio e possono cadere in seguito all'assalto degli scavatori.



Le torri sono invece più costose, ma possono ospitare più unità militari e macchine da assedio e non corrono il rischio di crollare in seguito agli attacchi degli scavatori. Le truppe possono raggiung ere le torri solo tramite le mura: per questo motivo, dovrai creame un tratto vicino a ogni torre, ricordandoti di fornire anche le scale necessarie per salire sulle mura stesse (consulta le pagine seguenti).

6.4 Posizionare le scale



Per permettere alle truppe di accedere alla sommità di mu ra e sui posti di guardia, devono essere presenti delle scale collegate a queste strutture, Le scale vengono costruite nello stesso modo delle mura, ma devono essere collegate o alle mura normali o al lato del posto di guardia. Per realizzarle, seleziona le scale e porta il puntatore sopra una sezione di muro, quindi tieni premuto il pulsante sinistro del mouse, nella finestra principale, e sposta lentamente il puntatore. Vedrai comparire subito il contorno delle scale: quando sei soddisfatto della posizione scelta, rila scia il pulsante sinistro del mouse per costruire.

Suggerimento: per collegare fra loro mura alte e basse, traccia due riquadri di scale dal muro alto. La parte inferiore delle scale sarà così alla stessa altezza delle mura basse.

6.5 Trappole

In CRUSADER ci sono due tipi di trappole.



La prima è l'abisso mortale. una buca ricoperta che cela sul suo fondo delle acuminate lame. rivolte verso l'alto Gli abissi mortali sono visibili per la tua p opolazione e non possono provocare danni al tuoi sudditi, ma per il nemico sono completamente invisibili e rappresentano un pericolo mortale.



La seconda trappola è la pozza di pece, un'area ricopetra con il petrolio estratto nelle palud i e pronta per essere incendiata, tramutandosi in un inferno di fuoco. grazie a una freccia infuocata. Per accendere la pece avrai pertanto bisogno di un arciere posto vici no a un braciere: incendia la freccia. scagliala nella pece e il gioco è fatto.

6.6 Scavare un fossato



Questo è uno sporco lavoro. ma fornisce un'eccellente difesa contro il nemico. Per scavare un fossato dovrai per prima cosa pianificare la sua configurazione, cosa che puoi fare tramite l'apposita funzione della categoria delle strutture del castello e quindi cliccando con il pulsante sinistro del mouse sulla mappa. Se non sei soddi sfatto del progetto, seleziona il pulsante di

annullamento e clicca con il pulsante sinistro, Quando è tutto pronto, seleziona alcune unità e porta il puntatore del mouse sopra una zona pianeggiante: non appena esso assume la forma di una pala, clicca con il pulsante sinistro del mouse per ordinare alle tue truppe di raggiung ere quel punto e cominciare a scava re il fossato. Se. invece, vuoi soltanto riempire un fossato (tuo o del nemico). seleziona delle truppe e clicca sul fossato.

Suggerimento: alcune delle tue unità accettano di buon grado di scavare un fossato, mentre altre si rifiutano sdegnate di obbedire all'ordine.

Puoi collegare un ponte levatoio a un posto di guardia di pietra: in questo modo, i tuoi sudditi potranno attraversare il fossato, mentre i nemici. una volta sollevato il ponte resteranno fuori.

Nota: i fossati si possono scavare solo nel terreno non elevato.





6.7 Macchine da guerra

Le macchine da guerra, come baliste e mangani. si possono posizionare sulla sommità delle torri per proteggere il tuo castello. Esse devono essere utilizzate dai genieri, una volta che sono state costruite.



I mangani scagliano rocce contro il nemico, con effetti devastanti. specie sulla fanteria, ma sono piuttosto imprecisi.



Le baliste hanno una maggiore precisione, la nciano un solo dardo alla volta e sono perfette per distruggere le macchine d'assedio awe rsarie.

6.8 Olio bollente



L'olio bollente è una difesa tremendamente efficace contro le unità nemiche che ti stanno assediando. Per dotare un geniere di un pentolone di olio bollente. devi assegnarlo a questo incarico: comincia col selezionare un geniere e porta il puntatore del mouse sopra il fonditore. Non appena il puntatore assume la forma di una freccia che punta verso il basso, clicca col pulsante

sinistro per asseg nare il geniere al compito di versare l'olio, Il primo geniere che viene asseg nato a questo in carico si occupa di mantenere sempre il fonditore colmo d'olio e di riempire i pentoloni portati dagli altri genieri. Tutti i genieri asseg nati in seguito, invece, riceveranno un pentolone di olio bollente, che potranno versare contro i nemici!

Nota: consulta la sezione 5.8, comandi militari, per ulteriori informazioni sull'uso ell'olio bollente.

7.0 Arte dell'Assedio.

Questo capitolo ti svela i segreti dell'arte di penetrare nei castelli nemici!

Per preparare all'uso le tue macchine d'assedio hai bi sogno di un gruppo di genieri. che le costruiscano e le utilizzino. Dopo aver selezionato un geniere, clicca sul pulsante delle macchine d'assedio per far comparire l'elenco delle macchine che puoi realizzare.



Seleziona la macchina d'assedio che vuoi realizzare, quindi clicca con il pulsante sinistro sulla mappa per far comparire una tenda d'assedio. Selezionando questa tenda potrai capire quanto tempo ci vorrà perché il dispositivo sia pronto all'uso.

Suggerimento: le tende d'assedio sono molto facili da distruggere e i genieri che si trovano al loro interno sono estremamente vulnerabili. fino a quando la macchina d'assedio non è terminata, Ricordati di proteggerli in modo adequato!

Tutte le macchine d'assedio hanno bisogno di persona le che le manovri. per essere utilizzate. Seleziona un gruppo di genieri e porta il puntatore sulla macchina che vuoi usare: non appena il puntatore assume la forma di una freccia rivolta verso il basso, clicca con il pulsante sinistro del mouse. A seconda del tipo di macchina d'assedio, sarà necessario un numero diverso di genieri. affinché lo strumento si possa usare in battaglia.

7.1 Catturare il posto di guardia

Portando delle unità sulla sommità di un posto di guardia nemico lo puoi catturare, t metodi più utilizzati per riuscirci sono l'uso delle scale, degli assassini o delle torri d'assedio. Quando hai un'unità sulla sommità di un posto di guardia, viene issata una bandi era per indicare la cattura e il portale viene spalancato,

7.2 Scudo mobile





Questi dispositivi sono utili per proteggere i tuoi fanti dalle frecce e dai dardi del nemico, ma non servono a molto contro gli attacchi della fanteria awe rsaria. Ogni scudo richiede un geniere che lo manovri.





Suggerimento: cerca di portare un gruppo di scudi a portata del nemico. per poi fare ritirare i genieri: in questo modo potrai usarli per creare altre macchine d'assedio, mentre gli scudi mobili offriranno comunque protezione!

7.3 Ariete



Gli arieti sono strumenti lenti. ma possono provocare gravi danni e sono l'ideale per sfondare i posti di guardia nemici. Essi sono inoltre molto efficaci contro le mura e le torri del nemico, posto che tu riesca a raggiungerle. Ogni ariete richiede la presenza di quattro genieri. per poter essere portato in battaglia.

7.4 Torre d'assedio



Quando sono in posizione, queste gigantesche strutture mobili forniscono alle tue truppe un rapido sistema per accedere alle mura nemiche. Per usare una torre d'assedio, selezionala e portala vicino alle mura nemiche: quando la distanza sarà sufficientemente ridotta, la torre sgancerà un ponte che si aggancerà alle mura nemiche e che sarà utilizzata dalle tue truppe per invadere il castello awersario. Ogni torre d'assedio ha bisogno di quattro genieri. perché possa essere condotta in battaglia.

7.5 Catapulta



Queste macchine d'assedio ti permettono di demolire le strutture nemiche, restando a distanza di sicurezza. Le catapulte sono mobili. discretamente precise. hanno una portata media e provocano dei danni di media entità. Esse sparano i loro colpi con una trajettoria

piuttosto bassa e sono perfette per bersagliare i punti deboli dei castelli nemici. Le catapulte possono inoltre scagliare contro il nemico del bestiame infetto, per diffondere il contagio: per fare ciò, seleziona il pulsante per il lancio della mucca, nel menu della catapulta, e quindi scegli il bersaglio. Ogni catapulta deve essere utilizzata da due genieri.

7.6 Trabocco



I trabocchi sono delle terrificanti macchine d'assedio, perfette per abbattere le strutture dei castelli nemici. Queste macchine sono enormi e, una volta realizzate, non si possono più spostare. Non sono dotate della precisione delle cata pulte, ma hanno una portata estremamente

elevata e provocano danni devastanti alle strutture nemiche, quando riescono a

colpirle. I colpi dei trabocchi seguono una traiettoria alta e arcuata e sono pertanto ideali per superare le mura delle fortezze nemiche. Come le catapulte. inoltre. anche i trabocchi possono lanciare mucche infette, per scatenare epidemie nelle città nemiche. Ogni trabocco richiede tre gen ieri perché possa diventare operativo.

7.7 Ballista di fuoco



La ballista di fuoco araba è simi le nel progetto a quella fissa europea, ma si può muovere. Si tratta di un'arma molto precisa, perfetta per assalire le unità nemiche ed eliminarle con un solo colpo. I giavellotti fiammeggianti scagliati da quest'arma sono pericolosi anche per le strutture nemiche, ma non per le installazioni difensive.

7.8 Scavare un tunnel



Un altro sistema per mettere in ginocchio il nemico è rappresentato dallo scavare un tunnel. Gli scava tori pos sono aprire dei varchi sotto le strutture difensive nemiche, per far crollare poi il loro tunnel insieme alle fondamenta di tutto ciò che si trova sopra di esso. Per agire in questo senso, seleziona uno scavatore e clicca sull'apposllo pulsante: sceq Il una zona

vicino al castello nemico, in quando c'è una distanza massima che il tunnel può coprire prima di crollare. Una volta scesi sottoterra. gli scava tori si dirigeranno subito verso il muro, la torretta o il posto di guardia più vicino, per cominciare a miname le fondamenta. Tieni presente che gli scava tori non possono passare sotto torri e fossati. anche se possono comunque attaccare le torrette più piccole.

7.9 Riempire un fossato



Puoi ordinare alle unità militari di riempire i fossati nemici: per fare ciò, seleziona un gruppo di unità e clicca sul fossato. non appena il puntatore assume la forma di una pala. Le tue truppe raggiungeranno subi to il fossato e comin ceranno a riempirlo.





8.0 Sezione di riferimento

Questo capitolo fornisce informazioni addizionali. che potresti trovare utili nel tuo cammino verso la vittoria.

8.1 Personaggi non militari:

	Lord: si tratta del personaggio più importante dell'intero gioco. È un combattente estremamente potente. oltre a svolgere il ruolo di signore di tutto il reame. Se dovesse cadere in battaglia. perderai la partita.
	Lady: anche se ha a cuore il bene del castello. può risultare un po' altezzosa. Era abituata a vivere in un lussuoso castello con suo padre e ora si lamenta di continuo delle squallide condizioni in cui la obblighi a vivere.
	Giullare: è sempre di corsa in giro per il castello. per divertime gli abitanti con le sue acrobazie. Non ha quasi mai una vita molto lung a.
	Taglialegna: abbattono gli alberi. Sono molto vanitosi e non perdono occasione di mettere in mostra i loro muscoli.
*	Cacciatori: uccidono i cervi per procurare del cibo. che poi trasferiscono nel granaio. Sono personaggi molto rudi. che apprezzano la buona birra.
	Contadini: questi popolani di basso livello si prendono cura dei tuoi raccolti. Sono soliti lamentarsi in continuazione per le loro misere condizioni di vita e disprezzano i cittadini.
1	Popolani: passano le loro giornate seduti intorno al fuoco da campo. in attesa di un lavoro.



Bambino: i bambini giocano in continuazione. creando scompiglio per tutta la giornata. Occasionalmente li vedrai impegnati in giochi tradizionali. come rimpiattino e guardie e ladri



Madri con bambino: compaiono ogni volta che crei una nuova casa. La madre fa di tutto per accudire al meglio il suo bambino e tenere sempre in ordine la casa. allarmandosi quando il bambino piange e combina disastri. Quando il nemico assalta il castello. puoi vedere le madri mentre fuggono dalle loro abitazioni.



Scalpellini: questi personaggi lavorano nelle cave. dove spaccano pietre in continuazione. Ogni tanto si riuniscono nella loro misteriosa società segreta. dove eseguono i loro rituali.



Minatori di ferro: passano lunghe ore sotto la superficie del suolo. estraendo il ferro. Questi minatori sono individui dal cuore freddo. cinici nei confronti della vita. Può essere molto difficile superare il loro guscio esteriore.



Addetti alla pece: queste persone sono addette all'estrazione della pece dalle paludi. Purtroppo il lavoro in questi ambienti ha un effetto deleterio sul loro senso dell'olfatto: i loro problemi di igiene personale sono estremamente evidenti. anche per gli standard del cittadino medioevale.



Ragazzi del mulino: questi giovani si occupano di trasportare il grano al mulino. per poi andare a consegnare la farina dove è necessario. Sembrano avere una scorta infinita di energia.



Fornaio: inforna di continuo il pane necessario per sfamare la tua gente. È una persona molto allegra e sensibile ed è sempre al centro di tutti i pettegolezzi in città.



Birraia: distilla la birra che viene servita nelle taverne. La birraia ha una certa difficoltà nel concentrarsi e nel camminare dritta. perché assaggia sempre la sua produzione. finisce sempre per trovarsi nei guai per via degli insulti che urla contro la gente di passaggio.







Taverniere: distribuisce la birra fra i tuoi lavoratori. Il taverniere è un personaggio dal volto sempre arrossato, sempre aggiornatissimo su tutto quanto awiene nel reame.



Ubriaco: questi individui spreg evoli compaiono insieme alle tue taverne. Potrai sempre vederli camminare a zig-zag, oppure intenti a bere boccali di birra



Creatore di frecce: questa persona crea archi e balestre per le truppe. Invita sempre gli amici a prendere il tè, in modo da raccontare loro della sua gamba malata.



Armaiolo: crea delle corazze di metallo per la protezione dei tuoi soldati. È un veterano dell'esercito e una figura molto rispettata, nel castello, sempre pronto a raccontare le sue gesta ai bambini.



Fabbro: forgia le spade e le mazze usate dai tuoi soldati. Solitamente il fabbro è una persona tranquilla e riservata, ma purtroppo ha poca pazienza e tende a lasciarsi andare a esplosioni improwise di rabbia.



Creatore di lance: questo personaggio si preoccupa di creare lance e picche per le tue truppe. Passa intere giornate a contemplare un pezzo di legno rotante e questo fa di lui una persona piuttosto introversa. In realtà, è la persona più saggia dell'intero castello.



Conciatrice: è una donna dawero folle, che non ha alcuna difficoltà nell'uccidere le mucche per fame degli attraenti indumenti in cuoio per i tuoi soldati. La conciatrice ha maniere molto bru sche e una personalità che si impone su quella di tutti coloro che la circondano.



Sacerdote: i sacerdoti si occupano di benedire la gente e celebrare matrimoni. Per via delle rigide regole del loro ordine, non sorridono mai.



Guaritore: si occupa di eliminare i focolai delle epidemie che minacciano il tuo castello. Il guaritore passa molto tempo nei boschi, per recuperare le erbe necessarie alle sue arti. A volte scompare per giornate intere.



Mercante: si farà vivo non appena costruirai un mercato. Il mercante è un personaggio dalla parlantina scio Ita, abile nelle trattative. Cerca sempre di concludere l'accordo più vantaggioso, owiamente per se stesso.



Giocoliere: arriva nel tuo castello insieme alla fiera itinerante e diverte i tuoi sudditi. Il giocoliere è una persona imprevedibile, incapace di restare ferma per più di due minuti e spaventata da qualsiasi incarico noioso.



Mangiafuoco: anche il mangiafuoco fa parte del personale delle fiere itineranti ed è in grado di deliziare il suddito con il suo numero incredibile, Non ha peli sull'intero corpo, per via di uno sfortunato incidente con un braciere.









8.4 Tavola degli edifici

THE REAL PROPERTY.	EDIFICIO	CATEGORIA	COSTO	LAVORATORI RICHIESTI	DESCRIZIONE
	Maniera	Castello	Gratuito	N/D	Selezionando questo edificio puoi modificare la tassazione. Il maniero fornische otto popolani e deve essere posizionato prime di quaslsiasi altra struttura.
	Fortezza in legno	Castello	Gratuito	N/D	Il passaggio successivo al maniero. La fortezza di legno fornisce spazio a sufficienza per dieci popolani.
	Fortezza in pietra	Castello	Gratuito	N/D	La fortezza di dimensioni maggiori, con spazio a sufficienza per dodici popolani.
	Piccolo posto di guardia in pietra	Castello	10 pietra	N/D	Il posto di guardia più economico: permette ai tuoi sudditi di entrare e uscire dal castello, mentre tiene lontani i nemici. Difendilo al meglio, o il nemico portrebbe catturarlo.
	Grande posto di guardia in pietra	Castello	20 pietra	N/D	Questo posto di guardia è più costoso, ma è in grado di resistere a maggiori quantità di danni.
	Ponte levatoio	Castello	10 legname	N/D	Puoi posizionarlo dinanzi al tuo posto di guardia, per rallentare l'avanzata del nemico.
	Torre d'osser- vazione	Castello	10 pietra	N/D	La più alta di tutte le torri. Le unità a distanza nemiche dovranno avvicinarsi di molto prima di poterla assalire con successo.
	Torre perimetrale	Castello	10 pietra	N/D	Vanno a incrementare la forza delle difese del castello.

- 1	EDIFICIO	CATEGORIA	COSTO	LAVORATORI RICHIESTI	DESCRIZIONE
	Torre difensiva	Castello	15 pietra	N/D	Possono sostenere più danni delle torri perimetrali.
	Torre quadrata	Castello	35 pietra	N/D	Potenziano le tue difese e sono abbastanza grandi per sosterne delle macchine d'assedio.
	Torre rotonda	Castello	40 pietra	N/D	Sono più robuste delle torri quadrate, per via della loro forma circolaire. Possono ospitare delle macchine d'assedio.
	Armeria	Castello	5 legname	N/D	Le armi e le corazze prodotte nelle tue officine vengono immagazzinate qui.
	Caserma di legno	Castello	15 pietra	N/D	Se hai dei popolani disponibili e armi e oro a sufficienza, qui puoi addestrare delle truppe.
	Sede dei mercenari	Castello	10 legname	N/D	In questa struttura puoi assoldare le truppe arabe pagando una certa somma in oro.
0	Gilda dei genieri	Castello	100 oro 10 legname	N/D	QUesto edificio ti permette di resclutare scalatori e genieri.
	Abisso mortale	Castello	6 legname	N/D	Potenziano e difese del castello e sono invisibili al nemici. Gli abissi mortiali non provocano danni alle tue unità.





	EDIFICIO	CATEGORIA	соѕто	LAVORATORI RICHIESTI	DESCRIZIONE
	Fonditore	Castello	10 Ferro 100 oro	1 geniere	Prepara delle pentole di olio bollente a disposizione del genieri, che le versano sul nemico. Il primo geniere si occupa di presidiare la struttura, gli altri prelevano le pentole colme d'olio.
*	Pozzo della pece	Castello	2 pece ogni 5 riquardi	N/D	Sono delle pozze piene di pece infiammabile. Un arciere staziona nei pressi, pronto a dar loro fuoco.
	Gabbia per cani	Castello	10 legname 100 oro	N/D	Quando apri la gabbia, dei cani feroci escono e assalgono l'unità o il lavoratore più vicino.
	Tenda d'assedio	Castello	N/D	1 o più genieri	Compaiono quando ordini ai tuoi genieri di creare delle macchine a'assedio. Proteggile al meglio, in quanto le armi da mischia le distruggono facilmente.
	Scuderia	Castello	20 legname 400 oro	N/D	Ogni struttura di questo tipo produce quattro cavalli, che puoi usare per generare dei cavalieri.
	Gilda degli scavatori	Castello	10 legname 100 oro	N/D	Questa struttura ti permette di treclutare degli scalatori.
	Fruterra	Fattorio	5 legname	1	Qui crescono le mele che vengono po inviate al granaio.
	Caseificio	Fattoria	10 legname	1	Il formaggio viene prodotto qui, prima di essere inviato al granaio. Il caseificio serve anche per produrre corazze di cuoio, mentre le mucche si possono anche lanciare contro il nemico per provocare delle epidemie.

		EDIFICIO	CATEGORIA	соѕто	LAVORATORI RICHIESTI	DESCRIZIONE
		Fattoria di luppolo	Fattoria	15 legname		Qui cresce il luppolo, che viene usato per ottenere birra, bevanda alla fondamentale per un cospicuo bonus popolazione.
		Capanno di caccia	Fattoria	5 legname	1	La carne, prima di essere inviata al granaio, viene lavorata qui.
		Fattoria di grano	Fattoria	15 legname	1	Qui cresce il grano, che viene poi tramutato in farina all'interno del mulino.
		Fornaio	Lavorazione del cibo	10 legname	1	Questo edificio transforma la farina in pane.
		Birraio	Lavorazione del cibo	10 legname	1	Qui viene preparata la birra, usando il luppolo proveniente dai tuoi campi. La birra può quindi essere distribuita alle taverne per ottenere un cospicuo bonus alla popolarità.
		Granaio	Lavorazione del cibo	5 legname	N/D	Qui viene immagazzinato il cibo. Cliccando sull'edificio puoi cambiare le razioni e le impostazioni relative al consumo di cibo. Per aumentare la capacità della struttura devi construirci accanto degli altri granai.
	The second	Taverna	Lavorazione del cibo	20 legname 100 oro	1	Queste strutture distribuiscono la birra e ti garantiscono un buon bonus alla popolarità.
		Mulino	Lavorazione del cibo	20 legname	3	Qui il grano viene tramutato in farina, per essere poi lavorato fino a diventare pane presso il fornaio.





EDIFICIO	CATEGORIA	соѕто	LAVORATORI RICHIESTI	DESCRIZIONE
Miniera di Ferro	Industria	20 legname	2	In questo edificioil ferro viene estratto dalle profondità della terra. Esso viene poi usato per forigare mazze, spade e corasse di metallo. Il ferro serve anche per realizzare il fonditore,
Mercato	Industria	5 legname.	N/D	Cliccando su questo edificio puoi acquistare e vendere diverse mercanzie.
Bue	Industria	5 legname	1	I buoni sono necessari per il trasporto della pietra dalla cava al magazzino.
Piattaforma della pece	Industria	20 legname	1	Si possono posizionare nelle paludi per estrarre della pece infiammabile, che potrà quindi essere impiegata nella difesa del castello.
Cava	Industria	20 legname	3	Le cave estraggono pietra dalla terra. Una volta che i buoi l'hanno trasportata al magazzino, la pietra si può usare per innalzare mure e torri.
Maggazino	Industria	N/D	N/D	Qui sono immagazzinate le tue risorse.
Taglialegna	Industria	3 legname	1	Questra struttura produce legno, necessario per la construzione della maggioranza degli edifici. Senza legname, il tuo castello non si può espandere.
Farmacista	Città	20 legname 150 oro	1	Grazie a questa struturra quoi ridurre i danni derivanti dalle epidemie. Più ne construisci, più le tue truppe saranno immuni alle malattie: inoltre, il farmacista si sposterà per il castello a caccia di nubi di pestilenza da disperdere.

EDIFICIO	CATEGORIA	COSTO	LAVORATORI RICHIESTI	DESCRIZIONE
Casupola	Città	6 legname	N/D	Ogni casupola fornisce otto posti letto aggiuntivi.
Cappella	Città	250 oro	1	Più strutture di questo tipo crei, maggiore è il bonus che ricevi dalla religione.
Chiesa	Città	500 oro	1	Sono identiche alle cappelle, ma forniscono un un bonus addizionale +1 alla popolarità.
Fornaio	Città	1000 oro	1	Questo edificio religioso fornisce un bonus addizionale +2 alla popolarità, oltre ai bonus usuali. Qui, inoltre, si possono addestrare i monaci guerrieri.
Pozzo	Città	30 oro	1	Questa struttura aiuta a combattere gli incendi.
Pozzo d'acqua	Città	60 oro	3	Questa struttura funziona come il pozzo, ma fornisce tre addetti ed è pertanto più efficace.
Elementi positivi	Città	20 a 30 oro	N/D	Queste strutture sono variabili per forma e dimensione. Il loro aspetto positivo consiste nell'aumento della popolarità e nel miglioramento del morale delle truppe. Il lato negativo è che riducono l'efficienza del lavoratori. Gli elementi positivi più grandi costano di meno di quelli piccoli.



	EDIFICIO	CATEGORÍA	COSTO	LAVORATORI RICHIESTI	DESCRIZIONE
	Armeria	Armi	20 legname 100 oro	1	L'armaiolo transforma il ferro in corazze di metallo.
	Fabbro	Armi	20 legname 200 oro	1	Il fabbro forgia mazze e spade dal ferro contenuto nel magaszzino.
	Officina dell'arciere	Armi	20 legname 100 oro	1	Archi e balestre sono prodotti in questa struttura, che lavora il legname del magazzino.
	Officina del lanciere	Armi	10 legname 100 oro	1	Lance e picche sono preparate qui, lavorando il legname del magazzino.
	Conciatrice	Armi	10 legname 100 oro	1	La conciatrice transforma le mucche in corazze di cuoio.
*	Cartello	Varie	N/D	N/D	Mostra il punto di arrivo del nemico.
	Ingresso del tunnel	Varie	N/D	N/D	Compaiono quando ordini agli scavatori di creare un tunnel.

8.5 Tabella delle Truppe Europee.

	Unità	Capacità dattacco	Capacità di difesa	Velocità	Arma	Corazza	L'unità può salire le scale?	L'unità può scavare fossati?
*	Arciere	Ridotta	Ridotta	Veloce	Arco	N/D	Sì	Sì
*	Balestriere	Ridotta	Media	Ridotta	Balestra	Cuoio	No	No
*	Lanciere	Media	Molto ridotta	Media	Lancia	N/D	Sì	Sì
育	Picchiere	Media	Alta	Ridotta	Picca	Metallo	No	Sì
1	Armigero	Alta	Media	Media	Mazza	Cuoio	Sì	Sì
A.	Spadaccino	Molto Alta	Molto Alta	Molto ridotta	Spada	Metallo	No	No
Á	Cavaliere	Molto Alta	Alta	Molto Veloce	Spada	Metal e cavallo	No	No
A	Scavatore	Media	Molto Ridotta	Veloce	Piccone	N/D	No	No
A	Scalatore	N/D	Molto ridotta	Veloce	N/D	N/D	No	No
-	Geniere	N/D	Molto ridotta	Media	N/D	N/D	No	Sì
*	Monaco nero	Media	Media	Ridotta	Bastone	N/D	No	No





8.6 Tabella delle Truppe Arabe.

	Unità	Capacità dattacco	Capacità di difesa	Velocità	Arma	Corazza	L'unità può salire le scale?	L'unità può scavare fossati?
1	Arciere arabo	Ridotta	Ridotta	Elevata	Arco	N/D	No	No
1	Schiavo	Estremame- nte ridotta	Estremame- nte ridotta	Elevata	Torcia	N/D	No	Sì
	Fromboliere	Ridotta	Molto ridotta	Elevata	Fionda	N/D	No	No
N	Assassino	Media	Media	Media	Scimitarra	N/D	No	No
5	Arciere e cavallo	Ridotta	Media	Media elevata	Arco	Cavallo	No	No
)	Spadaccino arabo	Elevata	Elevata	Media elevata	Scimitarra	Corazza metallica	No	No
1	Lanciatore di fiamme	Elevata	Ridotta	Media ridotta	Fuoco Greco	N/D	No	No

8.7 Comandi da tastiera



= Assegnare un gruppo di unità

+ clic sinistro = Punti di rotta multipli

Memorizzare una posizione - premi CTRL, ALT e un tasto da 0 a 9 per memorizzare la posizione attuale sulla mappa. In seguito, premi ALT e il tasto numerico appropriato per richiamare questa posizione.

+ tasto per centrare sull'edificio = Mostra il pannello della struttura

+ tasto per centrare sull'edificio. ritorna alla struttura e quindi alla posizione precedente premendo uno dei tasti assegnati a un edificio, come: A (armeria). B (caserma). M (mercato). N (sede dei mercenari). G (granaio). I (capanna dei genieri). T (gilda degli scavatori).puoi quindi premere Maiusc e il tasto usato in precedenza.

= Punti di raccolta delle truppe (caserma e sede dei mercenari) – Da 1 a 7. Puoi creare dei punti di raccolta per ogni tipo di truppe, nel pannello della caserma e della sede dei mercenari. Accedi alla caserma (B) e premi un tasto da 1 a 7 per posizionare una bandiera: le truppe create nella struttura raggiungeranno automaticamente questa posizione. Puoi impostare dei punti di raccolta anche per altri edifici, come la capanna dell'ingegnere, la gilda dello scavatore e la cattedrale.



= Scorrere la mappa

Pannello di gestione del castello

= Appiattisce il territorio

= Zoom





- = Ruota lo schermo in senso antiorario / orario
- (tastierino numerico) = Aumenta / diminuisce la velocità di gioco
- + Cattura un'immagine
- + + + Cattura immagini multiple
- = Abbassa il territorio
- S = Scorre i segnali
- (o rotella del mouse su) = Centra la visuale sulla fortezza
- = Centra la visua le sul granaio
- B = Centra la visuale sulla caserma
- = Centra la visua le sul mercato
- = Centra la visuale sulla sede dei mercenari
- = Capanna dei genieri
- = Gilda deg li scavatori
- Shirt + = Scorre i Lord
- = Raggiungi il Lord Q = Presid

- W
 - = Atteggiamento difensivo
- E
- = Atteggiamento aggressivo
- Esc
 - = Salta le direttive di missione

Double Click on unit: Select all units of that type Mouse wheel down: Cycle through bookmarks

8.8 Comandi multigiocatore

- = Chat
- Da F1 a F12 = Insulti

8.9 Comandi dell'editor di mappa

- + H = Interrompe la partita
- + | E | = Uccide tutti gli animali
- + # 0 = Imposta i livelli inizia li (nella sezione di modifica dello scenario)
- + | V = Rigenera il Lord
- + P = Mostra i livelli di connessione e collegamento
- + Cambia tipo di mappa (nella schemata principale)



9.0 Crusader Extreme

L'edizione Stronghold Crusader Extreme aggiunge nuove caratteristiche e funzionalità al gioco Crusader standard per dare vita a un'esperienza di gioco molto più intensa. Tra le novità vi sono la nuova barra di aiuto tattico, gli avamposti e

l'aumento del numero di truppe presenti nel gioco.

Per giocare a Stronghold Crusader Extreme, seleziona Stronghold Crusader Extreme dal menu Start Menu o dal menu Giochi.

Menu principale:

La campagna Extreme

Ouesto è un sentiero di 20 missioni in ordine di difficoltà crescente.

Multigiocatore Extreme

Questa è la modalità multigiocatore Extreme, che presenta le nuove meccaniche Extreme.

Editore di mappe Extreme Questo è un editor di mappe che ti permette di creare mappe Extreme da utilizzare Clicca con il pulsante sinistro in una zona vicino alla tua rocca per schierare questi rinforzi. partite multigiocatore.

Nuove caratteristiche Extreme

Avamposti

L'avamposto può essere occidentale o arabo. L'avamposto produce un gran numero di truppe per te o per i tuoi nemici. Il numero di truppe prodotte dall'avamposto aumenta lentamente nel tempo. Nell'editor di mappe è possibile impostare tipo e numero di truppe.

Barra di aiuto tattico

La barra di aiuto tattico si riempie nel tempo e conferisce una serie di preziosi benefici tattici. Il compito del giocatore è quello di fame buon uso, in modo da poter sopravvivere negli ambienti di gioco Extreme.

Mano a mano che la barra si riempie, si accenderà l'icona relativa al potere che si rende disponibile. Clicca con il pulsante sinistro del mouse sull'icona, quindi clicca con il pulsante sinistro sulla mappa per impostare il bersaglio che vertà colpito dal potere. Una volta utilizzato il potere. alla barra di aiuto tattico

verranno sottratti i corrispettivi punti utilizzati. In questo modo, con una barra piena i poteri di basso livello possono essere utilizzati più volte.

Gli aiuti tattici sono (in ordine ascendente):

Selva di frecce



Clicca con il pulsante sinistro del mouse in un punto qualsiasi della mappa per scagliare una selva di frecce. È un buon metodo per sbaragliare grandi gruppi di nemici piuttosto deboli.

Cura



Clicca con il pulsante sinistro del mouse su un gruppo di truppe in un punto qualsiasi della mappa per ripristinare l'energia delle truppe ferite o danneggiate

Spearmen



No Clicca con il pulsante sinistro in una zona vicino alla tua rocca per schierare questi rinforzi.

Engineers



Clicca con il pulsante sinistro in una zona vicino alla tua rocca per schierare questi rinforzi.

Mazzieri

Scopri oro



Questo potere ti permette di ottenere una quantità casuale di oro. È un ottimo metodo per farti uscire da una situazione economica altrimenti irrisolvibile.

Cavalieri



Clicca con il pulsante sinistro in una zona vicino alla tua rocca per schierare questi rinforzi.

Selva di pietre

l Clicca con il pulsante sinistro del mouse in un punto qualsiasi della mappa per scagliare una selva di pietre. È un buon metodo per sbaragliare grandi gruppi di truppe o per abbattere un castello nemico!

Maggior numero di truppe

Stronghold Crusader Extreme ha un limite di truppe/lavoratori più alto di Crusader. Infatti, è possibile avere fino a 10.000 truppe sulla mappa contemporaneamente.

Nuovi nemici

Stronghold Crusader Extreme, inoltre, comprende otto nuovi personaggi controllati dal computer, in precedenza contenuti solo nell'edizione Stronghold Crusader Warchest.







Credits

FireFly Studios

Design di gioco

Design addizionale

Programmazione

Produttore esecutivo

Produttore

Direttore artistico

Grafici

Grafica a ggiuntiva

Programmazione multigiocatore

Design audio e musiche origin ali

Manuale e camp rea lizzatida

Electronic Manuals

Website

Responsabile controllo

qualità

Testing Firefly

Simon Bradbury.

Eric Ouellette.

Simon Bradbury, Andrew Prime,

Andrew McNab.

Eric Ouellette.

Paul Harris.

Michael Best.

Jorge Cameo, Robert Thornley,

Darren White.

Darrin Horbal Jason Juta

Andy Prime.

Robert L. Euvino.

Casimir C. Windsor.

Darren Thompson. Niall Benzie.

David Robertson, Niall Benzie.

Darren Thompson.

Niall Benize.
David Robertson.
Phil Busuttil.
Casimir C. Windsor.
Stephen Pomphrey.

Musicisti

Bill Vanaver - Oud, Laouto, Lyra, Kemenche, Dumbek, Bouzouki, Tambura

Steve Gorn - Fl ûte bansuri, Clarinette, Sona, Mizmar

Lydia Pidlusky - Vocals

Patricia Bresnahan - Vocals

Nadege Foofat - Violin, Viola

Thomas Workman - Overtone Flute, Percussion

Ingegnere audio senior

Re sponsabile progetto

senior

Doppiatori

Creione scenari

Beta testers

Adam Chapman

Helen Pix - SDL Agency

Robert L. Euvino Luis Soto Christopher Kent Jay Simons Basel Abbas Issam Ikimawi Ray Greenoaken Jerry Kersey Anthony Mulligan John Tearney

Phil Busutti Eric Ouellette DarrenThompson Casimir C. Windsor

Alex Klotz, David Thurston, Denise Steele Gill Bilski, Francis Cermak, Gaál Viktor Hans Egon Hansen, JanJaap van den Hurk, Joel Pridgeon, Jon Breckon Jonathan Herman, Meredith Meadows Robert Philips, Robert Taylor, Rocklyn Lien Thomas Kamenick, Tom Mescher, Trevor Cape Trevor Winney, Vernon Suddaby

Special Thanks David Lester, Megan Ouellette





