

FATE



Copyright © 2005 WildTangent, Inc. Tutti i diritti riservati.

Questo gioco non può essere de-compilato, sottoposto a reverse engineering o disassemblato, se non nella misura e per gli scopi espressamente autorizzati dalla legge vigente. Il titolo, la proprietà e i diritti intellettuali, compresi eventuali diritti di brevetto, appartengono a WildTangent e/o ai suoi concessionari di licenza o fornitori. Il gioco è protetto dalle leggi statunitensi sul copyright e dagli accordi internazionali sul copyright. Non è consentito modificare questo gioco o creare opere derivate basate sul gioco stesso. Non è consentito affittare, noleggiare o ricevere compensi derivanti dal gioco, ivi incluso l'accorpamento del gioco ad altri prodotti a pagamento.

<http://www.wildtangent.com>
<http://playfate.com>
<http://support.wildgames.com>

Sito web dell'azienda
Sito web ufficiale del gioco
Assistenza tecnica on-line

Dopo giorni e giorni di viaggio lungo sentieri abbandonati, tu e il tuo fedele amico a quattro zampe raggiungete la città di Grove immersa nella foresta, dove si trova il cancello che porta alle fortune e alla gloria del leggendario mondo sotterraneo. Siete giunti qui in cerca di ricchezza, ma i racconti dei paesani impauriti vi spingono verso una causa più nobile: Giù, nei passaggi più oscuri dell'immenso mondo sotterraneo, una creatura terrificante brama vendetta contro gli spacciatori e i predoni del suo rifugio sotterraneo. La fortuna non ti abbandona, ma dovrai rinunciare al lusso per andare alla ricerca di una missione più nobile? Il tuo destino e tutte le risposte ti aspettano al di là dell'imponente Cancelli del mondo sotterraneo. Il coraggio e la determinazione sono le chiavi per trovare il tuo vero cammino...

Sommario

Come iniziare	1
Requisiti di sistema.....	1
Installazione di FATE	1
Installazione di DirectX	1
Introduzione	2
Alcuni termini importanti da sapere prima di iniziare	2
Inizio del gioco	2
Opzioni	2
Creazione del personaggio	2
Ingresso nella Città di Grove	3
Missioni.....	5
Esplorazione con la mappa	5
Viaggio nel mondo sotterraneo	6
Combattimento.....	6
Combattimento corpo a corpo	7
Combattimento a distanza.....	7
Tesoro	8
Elementi magici.....	8
Elementi rari	8
Artefatti	8
Sconfitta e scelta del proprio destino	9
Menu del gioco.....	10
Interfaccia di gioco del personaggio.....	10
Prospettiva di visualizzazione	10
Spostamento del personaggio	11
Statistiche sul personaggio	11
Uso degli elementi contenuti nell'inventario	11
Identificazione degli elementi.....	11
Libro degli incantesimi.....	12
Revisione delle abilità apprese	12
Diario	12
Missioni attive	13
Mappa	13
Altre opzioni.....	13
Esplorazione della città	14
Interazione con gli abitanti.....	14
Acquisti e vendite	15
Amico a quattro zampe	17
Pesca	19
Baule segreto.....	20
Portali della città	20
Sviluppo del personaggio	21
Guadagno di punti di esperienza e miglioramento del livello....	21
Attributi del personaggio.....	22
Forza	22

Destrezza	22
Vitalità	22
Magia	22
Abilità e incantesimi	22
Assegnazione di incantesimi a tasti di scelta rapida.....	24
Armi, armature ed altri elementi essenziali	25
Armi	25
Doppia impugnatura	26
Armatura	26
Elementi con castoni	26
Gradi degli elementi.....	26
Elementi legati al grado.....	27
Oro	27
Gioielli.....	27
Pozioni.....	28
Incantesimi di guarigione	28
Pergamene	28
Libri	28
Templi, incudini e altro.....	29
Mostri	30
Ritiro.....	31
Consigli e trucchi	32
Ringraziamenti	33

Come iniziare

Requisiti di sistema

CPU

FATE richiede un PC con processore Pentium da 800 MHz o superiore. Il computer deve disporre di almeno 256 MB di RAM di sistema in Windows 2000 o XP.

Sistema operativo

Windows 2000 o XP.

Browser

IE 5.5 o versione successiva.

Comandi

Per giocare è necessario disporre di tastiera e mouse.

Video

FATE necessita di una scheda di accelerazione video 3D compatibile con DirectX 8.0 o superiore. La scheda 3D deve disporre di almeno 32 MB di RAM video.

Audio

FATE funziona con qualunque scheda audio compatibile DirectX 8.0.

Installazione di FATE

Dopo aver scaricato FATE, installa il gioco sul disco rigido. Fai clic con il pulsante sinistro del mouse su "Install FATE" per avviare la procedura di installazione. Al termine dell'installazione, puoi iniziare l'avventura facendo clic con il pulsante sinistro del mouse sull'icona Play Fate che appare sul desktop.

Installazione di DirectX

FATE rileva automaticamente la versione DirectX in uso e, in caso di necessità, richiede un aggiornamento. Il programma di installazione di DirectX è reperibile sul sito web di Microsoft:

<http://www.microsoft.com/windows/directx/default.aspx>

Se si riscontrano problemi di grafica, è sempre opportuno scaricare da Microsoft l'ultima versione di DirectX, che generalmente risolve tutti i problemi che possono verificarsi.



Introduzione

Alcuni termini importanti da sapere prima di iniziare

Nonostante la ricchezza di dettagli e le complicate funzioni, FATE è un gioco semplice ed intuitivo. Questa introduzione contiene alcuni termini utili per la comprensione del gioco. La maggior parte dei comandi del gioco richiede l'uso del mouse. Quando nel manuale è indicato "fai clic" o "fai clic con il tasto sinistro", si intende la rapida pressione del pulsante sinistro del mouse. Con l'espressione "fai clic con il tasto destro" si intende la pressione del pulsante destro del mouse.

Molti comandi eseguiti con il mouse possono essere sostituiti dalla pressione di tasti prestabiliti sulla tastiera. Questi tasti o pulsanti di funzione vengono chiamati "tasti di scelta rapida".

Inizio del gioco

Per iniziare un nuovo gioco, fai clic con il tasto sinistro del mouse sul comando viola "Nuovo gioco" nella schermata iniziale di FATE. Puoi creare tutti i giochi che vuoi e passare da uno all'altro quando vuoi.

Opzioni

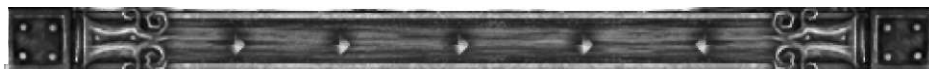
Se si verificano problemi di grafica o se vuoi migliorare le prestazioni del gioco, fai clic con il tasto sinistro del mouse sul comando "Opzioni" per riconfigurare il gioco. Tali opzioni permettono di migliorare l'esperienza di gioco in base alle prestazioni del computer e ai componenti installati. Puoi inoltre modificare il volume degli effetti audio e della musica del gioco e regolare la luminosità del monitor. Al termine, fai clic con il tasto sinistro del mouse sul pulsante "Fatto" per salvare le impostazioni definite.

Creazione del personaggio

Scelta di una sfida corrispondente all'abilità del giocatore

Dopo aver selezionato "Nuovo gioco", devi scegliere un livello di difficoltà. L'impostazione predefinita è "Avventuriero", ma se sei non hai alcuna esperienza nei giochi di ruolo, puoi eseguire una sessione di gioco impostando la difficoltà "Paggio". Dopo aver fatto pratica, puoi creare un nuovo carattere aumentando il livello di difficoltà a "Eroe" o "Leggenda". Dopo aver scelto il livello di difficoltà desiderato, fai clic sul comando "Accetta" per creare il personaggio.

Impostando i livelli "Eroe" e "Leggenda", i nemici saranno più forti, ma i tesori che troverai saranno più potenti e magici.



Scelta del genere

Nella schermata che segue puoi modificare il genere e l'aspetto del personaggio. La scelta di un personaggio maschile o femminile in FATE non comporta vantaggi o svantaggi. La scelta del genere ti consente semplicemente di creare il personaggio che ti piace di più.

Inserimento del nome

Dopo aver scelto il genere, inserisci il nome del personaggio oppure fai clic sul comando "Nome casuale" per selezionare un nome proposto dal programma. Fai clic più volte sul pulsante "Nome casuale" per vedere tutti i nomi disponibili oppure premi il tasto di ritorno unitario per modificare un nome casuale.

Scelta dell'aspetto

Dopo aver scelto il nome, fai clic sulle quattro frecce nell'angolo in alto a destra dello schermo per scegliere l'acconciatura e il volto del personaggio. Se non hai preferenze, fai clic su "Caratteristiche casuali" nell'angolo in alto a destra per scegliere una delle combinazioni di acconciatura e volto suggerite dal programma. Fai clic più volte sul pulsante "Caratteristiche casuali" per vedere tutte le combinazioni di volto e acconciatura fino a trovare quella preferita. Dopo aver assegnato al personaggio l'aspetto desiderato, fai clic sul pulsante "Accetta" per passare alla schermata successiva.

Scelta dell'amico a quattro zampe

Come compagno d'avventura puoi scegliere un cane o un gatto. Fai semplicemente clic con il tasto sinistro del mouse sull'icona corrispondente al tuo animale preferito. La scelta del cane o del gatto non comporta vantaggi strategici, ma può essere semplicemente dettata dalla preferenza del verso da ascoltare (abbaiato o miagolio). Dopo aver scelto l'animale, scrivi un nome o fai clic sul pulsante "Nome casuale" e seleziona uno dei nomi suggeriti dal programma. Fai clic più volte su "Nome casuale" per vedere tutti i nomi disponibili oppure premi il tasto ritorno unitario per modificare un nome casuale. Quando hai scelto il nome dell'amico a quattro zampe, fai clic su "Accetta" per passare alla schermata successiva.

Qualche ripensamento?

Se vuoi apportare una modifica all'ultimo minuto, fai clic sul pulsante "Indietro" nella schermata dell'animale per rivedere le precedenti schermate di configurazione del personaggio.

Ingresso nella Città di Grove

Dopo aver assegnato un nome all'animale e aver selezionato il comando "Accetta", ascolterai il racconto sul tuo arrivo nella città di Grove e sul Cancellino del mondo sotterraneo. Fai clic su "Continua..." per conoscere la tua missione più importante (un mostro terribile diverso per ogni sessione di gioco) e il pericolo che incombe su Grove. Al termine del racconto, fai clic su "Continua..." per caricare FATE ed iniziare l'avventura.



Suggerimenti e aiuti

La prima volta che entri a Grove apparirà un utile suggerimento di gioco. I suggerimenti appaiono ogni volta che entri in città o accedi ad un livello del mondo sotterraneo. Se preferisci, puoi rimuovere tutti i suggerimenti facendo clic sul segno di spunta rosso vicino all'opzione "Mostra suggerimenti", tuttavia può essere opportuno visualizzarli fino a quando non avrai acquisito completa familiarità con il gioco. Se disattivi i suggerimenti, puoi sempre riattivarli in qualunque momento dal menu Opzioni.

Fai clic sul pulsante "Fatto" per eliminare i suggerimenti; il personaggio e l'amico a quattro zampe appariranno al centro dello schermo. Nella schermata appare anche un pulsante quadrato rosso contenente una croce bianca sotto cui è scritto "Mostra la Guida". Fai clic sul riquadro rosso per vedere un riepilogo dei comandi del gioco. Il menu Guida può essere richiamato in qualunque momento premendo il tasto "H" sulla tastiera. Per chiudere il menu, fai clic sul pulsante "Chiudi la Guida" nella parte superiore dello schermo.

Pulsanti del sottomenu e riquadri per l'accesso rapido agli elementi

Nella parte inferiore dello schermo appaiono otto pulsanti di sottomenu e sei riquadri per l'accesso rapido agli elementi. Tre di questi riquadri contengono pozioni vitali che potrai utilizzare più avanti per recuperare forza durante il combattimento contro i mostri che vivono nel mondo sotterraneo. Per controllare il contenuto del tuo inventario, fai clic sul pulsante o sull'icona a forma di zaino.

Inventario iniziale

L'inventario mostra la dotazione del personaggio ed il contenuto del suo zaino. Tutti gli avventurieri iniziano il gioco con effetti personali comuni, ad esempio un'ascia leggera, tre pozioni vitali facilmente accessibili, una pergamena di identificazione ed una pergamena con i portali della città. Nell'angolo inferiore destro dello schermo appare un malloppo del valore di 250 monete d'oro. Nessuno ha mai detto che la vita di un esploratore del mondo sotterraneo sarebbe stata facile.

Facciamo quattro passi

Chiudi la finestra dell'inventario facendo clic sulla X bianca nell'angolo in basso a sinistra. Per far camminare il personaggio, sposta il cursore a forma di guanto nella direzione desiderata (prova a muoverti verso sinistra per attraversare il ponte e cerca il fabbro per ottenere un'arma migliore) e fai clic su un punto. Il personaggio inizia a muoversi nella direzione indicata nel momento in cui fai clic. Mentre il personaggio si sposta, anche il cursore a forma di guanto si sposta nella stessa direzione. Continua a fare clic fino a quando il personaggio non raggiunge la fontana al centro di Grove. In alternativa, tieni premuto il pulsante sinistro del mouse e trascina il puntatore all'interno dello schermo: vedrai che il personaggio ti seguirà.



Stai iniziando il tuo viaggio di esplorazione della città. Continua a leggere per conoscere le missioni, acquistare e vendere merce ai mercanti oppure mettiti in marcia e scopri il mondo a modo tuo. Ora che conosci le informazioni di base, sei praticamente pronto a varcare la soglia del mondo sotterraneo situata sul lato destro della città.

Missioni

All'interno della città si aggirano alcuni personaggi sulla cui testa compare un punto esclamativo (!) grigio argento. Fai clic con il cursore a guanto sul personaggio per interloquire con lui. I personaggi con il punto esclamativo sopra la testa hanno delle missioni che ti chiederanno di compiere. Dopo aver compiuto la missione assegnata, potrai tornare dal personaggio che l'ha richiesta per ricevere varie ricompense, tra cui oro, esperienza, fama e forse un oggetto prezioso. Quando cerchi le ricompense per le missioni portate a termine, cerca il personaggio con un punto esclamativo (!) color oro sopra la testa.

Stato della missione

Per controllare lo stato delle missioni, fai clic sull'icona Missioni attive (X con linea tratteggiata) situata sul lato destro della barra dei pulsanti del sottomenu oppure premi "Q" sulla tastiera. Il menu Missioni attive può contenere fino a tre missioni. Ad ogni missione corrisponde un riepilogo delle ricompense specifico, in cui appaiono la quantità di oro, esperienza, fama e eventuali oggetti che potrai guadagnare completando la missione selezionata.

Annullamento di una missione

A volte, dopo aver trovato un elemento indicato in una missione, può accadere che ti piaccia talmente tanto che non vuoi più restituirlo al personaggio che l'ha richiesta. Se desideri tenere un elemento di una missione, fai clic sul pulsante "ANNULLA" nel menu Missioni attive. In questo modo non dovrai restituire il tesoro prezioso, ma non riceverai fama, esperienza ed altre ricompense associate alla missione annullata.

Esplorazione con la mappa

Per attivare la mappa, premi il tasto Tab sulla tastiera. Nell'angolo in basso a sinistra dello schermo appare un riquadro trasparente contenente la mappa. All'interno della città di Grove, la mappa mostra persone e portali. Nel mondo sotterraneo, la mappa mostra le stanze esplorate durante la sessione corrente. Poiché ad ogni avventura le caverne del mondo sotterraneo cambiano, la mappa risulta uno strumento essenziale per ritrovare la strada, a condizione che si conoscano i seguenti simboli:



X bianca: indica la posizione del personaggio rispetto ai vari punti di riferimento e ai personaggi.

Rombo bianco: indica la posizione del tuo amico a quattro zampe e delle creature chiamate a combattere al tuo fianco.

Rombo verde: indica la posizione di un mercante amichevole o di un abitante.

Rombo giallo: indica la posizione di un paesano con una missione da assegnarti.

Rombo rosso: indica la posizione di un abitante in possesso della ricompensa da consegnarti a fronte di una missione completata.

Palla blu sfumata: indica la posizione del portale che riporta al mondo sotterraneo.

Freccia rossa: indica la posizione della scala che porta ad un livello inferiore del mondo sotterraneo. Nella città, la freccia rossa indica la posizione dell'entrata del mondo sotterraneo.

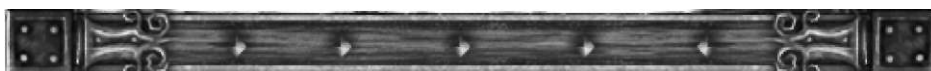
Freccia blu: indica la posizione della scala che porta ad un livello superiore del mondo sotterraneo.

Viaggio nel mondo sotterraneo

Fama e tesori costano fatica e sudore. Prima di avventurarti nel mondo sotterraneo oltrepassando il cancello sul lato destro della città di Grove, fai clic sul tuo inventario (icona con lo zaino) e verifica di avere a disposizione un'arma da impugnare nella mano destra (riquadro sul lato sinistro del personaggio). Nel momento in cui impugni un'arma e attivi la mappa (premendo TAB sulla tastiera o facendo clic sul pulsante corrispondente), puoi partire verso il tuo destino.

Combattimento

Non devi attendere a lungo prima di incontrare qualche bestia da attaccare. Per innescare un combattimento, porta il cursore su un nemico e fai clic con il pulsante sinistro del mouse. Il tuo amico a quattro zampe ti aiuterà fino a quando non avrai imparato a cavartela da solo. Procedendo nei livelli del mondo sotterraneo, troverai altre armi adatte ai due tipi di combattimento previsti in FATE:



Combattimento corpo a corpo

Il combattimento corpo a corpo prevede il contatto ravvicinato con uno o più nemici in spazi ristretti. Le armi previste per questo tipo di combattimento includono asce, spade, mazze, lance, bastoni, clave, martelli e giavellotti. Dal momento che ti trovi faccia a faccia con il nemico, il combattimento corpo a corpo ti espone a contraccolpi e danni. Se decidi di specializzarti nel combattimento corpo a corpo, è importante trovare o acquistare l'arma più adatta. Tenendo premuto il tasto Maiusc mentre fai clic su un nemico, il tuo personaggio rimane fermo in posizione e sferra colpi con l'arma da combattimento corpo a corpo, senza spostarsi.

Combattimento a distanza

Il combattimento a distanza prevede il lancio di armi verso i nemici lontani. In FATE, le armi per il combattimento a distanza prevedono archi e balestre, tuttavia è possibile attaccare i nemici anche lanciando incantesimi magici. Un grosso vantaggio del combattimento a distanza, rispetto al corpo a corpo, è che i nemici armati di armi per il corpo a corpo non possono colpirti fino a quando non si sono avvicinati a sufficienza. Se il tuo amico a quattro zampe si trova tra te ed il tuo nemico, attacchi a distanza eseguiti con successo usando arco, o balestra o incantesimi magici ridurrà il numero dei nemici. Uno svantaggio del combattimento a distanza è dovuto al fatto che archi e balestre sono armi da impugnare con due mani, pertanto non puoi usare uno scudo per proteggerti. Questo limite ti espone a un danno maggiore rispetto a quando usi uno scudo per proteggerti dai colpi del nemico.

NOTA: A volte il tuo personaggio si sposta per assestare un colpo migliore al nemico o per attaccarlo ad una distanza ravvicinata con arco o balestra. Tenendo premuto il tasto Maiusc mentre fai clic su un nemico, il tuo personaggio rimane fermo in posizione e combatte con l'arma di cui è dotato.



Tesoro

La maggior parte dei mostri lascia un tesoro dopo il combattimento o protegge scrigni contenenti armi e armature preziose e magiche. Un buon metodo per individuare i tesori consiste nel fare clic sulla piccola lente di ingrandimento corrispondente al comando Mostra tutti gli oggetti posta sopra la barra dell'esperienza oppure premere e tenere premuto Alt sulla tastiera. Attivando il comando Mostra tutti gli oggetti puoi identificare velocemente i tesori sparsi lungo il percorso e gli elementi magici rispetto agli altri oggetti senza dover esaminare il contenuto del tuo inventario strapieno. Quando l'inventario è pieno, usa la pergamena con i portali della città per tornare in superficie e vendere gli oggetti guadagnando un bel gruzzolo. In alternativa, puoi far compiere questa azione al tuo amico a quattro zampe (per ulteriori dettagli, vedi la sezione **Amico a quattro zampe**).

Elementi magici

Fai clic sulla piccola lente di ingrandimento sopra la barra dell'esperienza o premi Alt sulla tastiera per attivare/disattivare l'opzione "Mostra tutti gli oggetti". In questo modo potrai identificare gli oggetti preziosi sparsi nel mondo sotterraneo, che altrimenti rischieresti di perdere. I nomi degli elementi non magici appaiono sempre in bianco, mentre i nomi degli elementi con poteri magici o con castoni appaiono in viola. Tra tutti gli oggetti preziosi sparsi nel mondo sotterraneo, gli elementi i cui nomi appaiono in viola non devono mai essere ignorati.

Elementi rari

Gli elementi di colore blu-verde contenuti nell'inventario rappresentano armi, armature e gioielli rari. Questi artefatti preziosi possono farti guadagnare di più rispetto ad altri oggetti magici normali appartenenti alla stessa classe, ma ciò non significa che non troverai oggetti migliori sparsi altrove nel mondo sotterraneo.

Artefatti

A seconda della tua dose di fortuna e audacia, puoi inciampare su un elemento raro che irradia una luce gialla nel tuo inventario. Questi artefatti sono spesso potenti tesori, unici nel loro genere, con la quotazione più alta del mercato, soprattutto dopo che un avido mercante di Grove tenta di rivendertene uno.



Sconfitta e scelta del proprio destino

Anche il miglior giocatore può essere sconfitto. Il tuo personaggio cade a terra non appena scompare la riga rossa (o verde se è stato avvelenato) nella barra della vita. La tua morte non è mai definitiva in questo mondo, ma prima di poter tornare devi scegliere uno dei quattro destini:

Tornare nel pieno delle forze e continuare dal punto in cui sei caduto pagando una grossa quantità di oro ed alcuni punti di fama guadagnati.

Tornare nel pieno delle forze e pagare una quantità inferiore di oro, ma essere trasferito ad un altro livello vicino del mondo sotterraneo. La nuova destinazione può essere più semplice o più difficile rispetto a quella in cui ti trovavi prima di morire.

Tornare nel pieno delle forze ed essere trasportato tre livelli più su rispetto al punto in cui sei morto, pagando con tutto l'oro che possiedi.

Se nessuna di queste opzioni è di tuo gradimento, fai clic sul pulsante "Esci" nell'angolo inferiore destro per tornare al menu principale. Al riavvio del gioco, partirai dall'ultima posizione in cui hai usato le scale o una pergamena con i portali della città (riprendi dall'ultima istanza del gioco, come se fossi tornato indietro normalmente).



Menu del gioco

Interfaccia di gioco del personaggio

La schermata di gioco contiene due diverse sezioni: L'area grande in alto visualizza il tuo personaggio che si muove ed interagisce con gli altri personaggi e le creature che vivono nel mondo di FATE. La sezione più piccola in basso contiene importanti informazioni relative al livello di vita e di mana (energia magica) del personaggio, la barra dell'esperienza, la barra della forza vitale, i riquadri per accesso rapido agli elementi e la quantità di oro posseduto. Questa sezione contiene otto importanti pulsanti del sottomenu che ti consentono di gestire ed organizzare gli incantesimi, gli attributi, le missioni, gli inventari e così via. Per accedere a queste informazioni, sposta il cursore a forma di guanto sopra uno dei pulsanti quadrati del sottomenu e fai clic con il tasto sinistro del mouse.

Interfaccia di gioco del tuo amico a quattro zampe

Nell'angolo in alto a sinistra dello schermo vi è un riquadro composto da cinque riquadri più piccoli, corrispondenti a informazioni e comandi relativi al tuo amico. La barra rossa indica lo stato di salute del tuo amico (se è vuota, il tuo amico si sta allontanando per evitare di combattere). Fai clic sui tre riquadri più piccoli per vedere gli attributi e lo stato del tuo amico o per chiedergli di vendere la merce del suo inventario ad un mercante di Grove. Per nutrire il tuo amico, fai clic su un pesce contenuto nel tuo inventario e trascinalo sul riquadro più grande nella sezione relativa al tuo amico.

Incantesimo assegnato

Più avanti apprenderai gli incantesimi e sarai in grado di sceglierli dal tuo libro degli incantesimi. Quando riconosci ed assegni un incantesimo, nell'angolo in basso a destra dello schermo appare un riquadro bianco chiamato "riquadro dell'incantesimo" dentro cui appare l'icona dell'incantesimo appena scelto. Per lanciare l'incantesimo selezionato, che appare nel riquadro corrispondente, fai clic con il tasto destro del mouse.

Prospettiva di visualizzazione

In qualità di giocatore di FATE, hai la prospettiva asimmetrica di una terza persona, tuttavia hai la possibilità di migliorarla. Se il mouse è dotato di rotella, puoi utilizzarla per ingrandire o ridurre l'area circostante il tuo personaggio. La pressione della rotella del mouse serve anche a centrare la visualizzazione del personaggio sullo schermo. Se il mouse non è dotato di rotella, puoi usare i tasti freccia verso l'alto e verso il basso per ingrandire e ridurre allo stesso modo la visualizzazione. La pressione dei tasti freccia verso sinistra e verso destra consente di ruotare temporaneamente la vista intorno al personaggio, che tornerà alla prospettiva normale non appena i tasti verranno rilasciati.



Spostamento del personaggio

Per muoversi all'interno di FATE è sufficiente puntare verso la direzione desiderata e fare clic. Fai clic con il tasto sinistro del mouse su una destinazione, dopodiché il personaggio inizierà a camminare verso il punto selezionato. Puoi anche tenere premuto il pulsante sinistro del mouse in modo che il personaggio segua continuamente il cursore. Sopra la barra dell'esperienza si trova l'icona Attiva/disattiva corsa. Facendo clic con il guanto su questa icona o premendo il tasto "R" sulla tastiera, il personaggio correrà invece di camminare. In alternativa, puoi tenere premuto il tasto CTRL per correre solo temporaneamente. Correre è un'ottima soluzione per passare velocemente attraverso le aree già esplorate, ma se corri troppo a lungo esaurisci la barra della forza vitale (sotto la barra bianca dell'esperienza). Una volta terminata la forza vitale, non potrai più correre fino a quando non berrai una pozione di forza vitale o non si riempirà gradualmente la barra corrispondente.

Statistiche sul personaggio

Per vedere le statistiche e gli attributi del tuo personaggio, fai clic sul pulsante più a sinistra del sottomenu oppure premi il tasto "C" sulla tastiera. Il menu Statistica personaggio consente di assegnare nuovi punti di attribuito dopo aver guadagnato livelli o per controllare lo stato attuale di fama ed esperienza. Il menu Statistica personaggio mostra anche i punti di esperienza necessari per raggiungere il livello successivo. Per chiudere questo menu, fai clic sulla X nell'angolo in basso a destra del display.

Uso degli elementi contenuti nell'inventario

Per usare una pergamena, un libro o un altro elemento dell'inventario, fai clic sull'icona Inventario nella fila dei pulsanti del sottomenu oppure premi "I" sulla tastiera. Porta il cursore a forma di guanto sopra gli elementi contenuti nell'inventario e leggi le informazioni o i requisiti corrispondenti. Per usare un'armatura o un'arma, fai clic con il tasto sinistro del mouse sul riquadro dell'inventario e trascina l'elemento desiderato nella posizione corrispondente in alto (cioè sulla mappa che indica il punto in cui si trovano le armi e l'armatura relativamente al tuo personaggio). In alternativa, fai clic con il tasto destro del mouse su un elemento per indossarlo immediatamente. Per usare una pozione o una pergamena contenuta nell'inventario, sposta il cursore a forma di guanto sull'oggetto desiderato e fai clic con il tasto destro del mouse.

Identificazione degli elementi

Gli elementi magici che incontri nel mondo sotterraneo sono dotati di poteri magici che a prima vista non sono visibili. Questi elementi non sono ancora 'Identificati'. Passando il cursore sopra questi elementi dell'inventario noterai che non sono ancora stati identificati.

Per identificarli, utilizza le pergamene di identificazione o i libri delle identificazioni. Fai semplicemente clic sulla pergamena o sul libro di identificazione:



il cursore a forma di guanto visualizzerà un'icona a bersaglio. Quindi, fai clic sull'elemento da identificare e ti saranno rivelate le sue proprietà.

È disponibile anche un incantesimo di identificazione, tuttavia dovrai migliorare continuamente la tua abilità in Magia del talismano per identificare gli elementi con un livello di identificazione maggiore.

Libro degli incantesimi

All'inizio del gioco non conosci nessun incantesimo, ma con l'aumentare dell'esperienza guadagnerai punti di attributi e abilità che potrai usare per aprire la conoscenza degli incantesimi. Assegnando una parte dei punti di attributi alla magia, potrai usare gli incantesimi che incontrerai, acquisterai ed apprenderai. Gli incantesimi appresi vengono registrati nel libro degli incantesimi. Nel libro puoi registrare fino a sei incantesimi Magia d'attacco, sei incantesimi Magia di difesa e sei incantesimi Magia del talismano, ma FATE contiene ben più di 18 incantesimi. Mentre scendi nei livelli del mondo sotterraneo ed il tuo personaggio diventa sempre più forte, devi rimuovere gli incantesimi più deboli dal libro e sostituirli con altri più nuovi e più potenti. Per rimuovere un incantesimo dal libro degli incantesimi, fai clic sul pulsante corrispondente nel sottomenu (o premi "B" sulla tastiera), quindi premi il tasto CTRL mentre fai clic sull'icona dell'incantesimo da eliminare definitivamente.

Spostando il cursore a forma di guanto sopra l'icona di un incantesimo nel libro degli incantesimi, appariranno le diverse proprietà dell'incantesimo ed i requisiti necessari per usarlo. Aumentando l'abilità magica associata alla classe dell'incantesimo, aumenteranno anche le proprietà.

L'incantesimo predefinito Palla di fuoco non è molto potente, ma dopo aver investito nell'abilità Magia d'attacco, la sua potenza sarà formidabile.

Revisione delle abilità apprese

Per aprire il menu delle Abilità e rivedere i tuoi livelli di abilità, fai clic sull'icona Abilità nel sottomenu o premi il tasto "K" sulla tastiera. Ogni volta che vinci un livello o completi una missione speciale, guadagni punti speciali di abilità che puoi assegnare per migliorare le caratteristiche dell'arma e degli incantesimi. Aumentando i punti di abilità di un'arma, aumentano le possibilità del personaggio di infliggere un danno maggiore con l'arma impugnata. Aumentando i punti di abilità in una classe di magia, aumenta la potenza degli incantesimi appartenenti a quella classe.

Diario

Per aprire il menu Diario, fai clic sull'icona corrispondente nel sottomenu o premi il tasto "J" sulla tastiera. Il diario è un riepilogo statistico di tutto ciò che hai fatto finora nel gioco, dal conteggio dei mostri sconfitti alle singole azioni compiute. Questo



sommario ha solamente una funzione informativa e non incide in alcun modo sul gioco.

Missioni attive

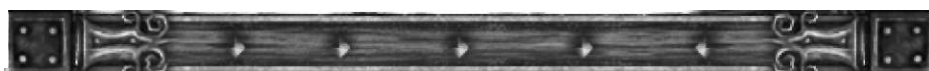
Per rivedere le missioni intraprese finora, fai clic sull'icona Missioni nel sottomenu o premi "Q" sulla tastiera. Il riquadro delle missioni attive può contenere fino a tre missioni accettate nel corso del gioco. Fai clic sul nome di una missione per visualizzare i requisiti e le ricompense corrispondenti.

Mappa

Fai clic sull'icona Mappa nel sottomenu o premi il tasto "M" sulla tastiera per attivare/disattivare la mappa nell'angolo inferiore sinistro dello schermo. La mappa è una delle funzioni più importanti del gioco e ti consente di mantenere l'orientamento. Dal momento che i livelli del mondo sotterraneo cambiano da una sessione di gioco all'altra, la mappa è indispensabile per trovare la strada verso la scala che sale o scende. Essa consente inoltre di trovare i personaggi con le ricompense per le missioni. Premendo TAB si può ridurre la visualizzazione della mappa. Sono disponibili 5 livelli di zoom che permettono di vedere meglio le aree circostanti. Per rendere ancora più misteriosa la tua avventura, disattiva la mappa e richiamala solo quando ne avrai bisogno.

Altre opzioni

Per salvare, uscire o mettere in pausa il gioco, fai clic sull'icona Opzioni nel sottomenu oppure premi il tasto "O" sulla tastiera, quindi scegli il comando adeguato. Il comando Pausa è utile quando vuoi mettere in pausa il gioco per evitare di essere attaccato dai mostri nel caso tu debba allontanarti dalla tastiera. Il menu Opzioni ti permette inoltre di salvare ed uscire quando hai finito di giocare.



Esplorazione della città

Interazione con gli abitanti

Per parlare con gli abitanti della città e con i mercanti erranti del mondo sotterraneo, è sufficiente puntare e fare clic sul personaggio desiderato. La maggior parte degli abitanti di Grove conduce una vita normale, ma a volte qualcuno sente parlare delle tue avventure e ti chiede di compiere una missione importante.

Missioni disponibili

Le missioni disponibili sono indicate da un punto esclamativo (!) bianco sopra la testa di alcuni personaggi. Parla con essi ed ascolta le loro richieste. Se accetti una missione, le informazioni correlate appariranno nel registro delle missioni. Se vuoi, puoi anche rifiutare una missione, ma in tal caso non guadagnerai i punti di esperienza e fama extra.

Registro delle missioni attive

Il registro delle missioni attive contiene tutti i nomi delle missioni non portate a termine, proposte dagli abitanti di Grove. Fai clic sul nome di ciascuna missione attiva per rivedere i requisiti corrispondenti. Sotto la descrizione della missione, appare un elenco della ricompensa in oro, esperienza, fama e qualunque altro elemento che riceverai a completamento della missione. Tieni presente che le missioni hanno diversi livelli di difficoltà e di ricompensa, quindi a volte potrai non ricevere alcun elemento a fronte di un duro lavoro.

Guarigione

Jinn la guaritrice si trova vicino alla locanda. Jinn può ridare piena forza a te ed al tuo amico a quattro zampe, quindi vai a farle visita quando sei in città.

Rollo il menestrello

Rollo si trova generalmente vicino a Jinn la guaritrice, a fianco della locanda. Dietro compenso, puoi convincere Rollo a cantare le tue gesta, aumentando così la tua fama al grado successivo. Dato che l'aumento della fama è accompagnato da bonus per ottenere punti di abilità, nel caso tu abbia parecchio denaro può essere un'ottima opportunità per acquisire abilità extra. Più avanti nel gioco, quando troverai elementi legati al grado il cui utilizzo richiede fama, dovrai investire rapidamente in Fama per utilizzare questi potenti oggetti.



Acquisti e vendite

In FATE, l'acquisto e la vendita di oggetti sono operazioni facili ed intuitive. Per parlare con un mercante, posiziona il cursore su di esso e fai clic con il tasto sinistro del mouse. Il personaggio ti chiederà se vuoi acquistare o vendere della merce. Se rispondi "Sì", sul lato sinistro dello schermo apparirà un riquadro contenente la merce del mercante, mentre sul lato destro apparirà il tuo inventario. Per acquistare un elemento, posiziona il cursore sull'oggetto desiderato; a questo punto compariranno il nome dell'oggetto ed una breve descrizione. Se hai abbastanza denaro e spazio, fai clic sull'elemento e trascinalo nel tuo inventario. Per acquistare o vendere rapidamente gli elementi, tieni premuto il tasto Maiusc mentre fai clic sull'elemento da scambiare.

Merce evidenziata

Gli elementi contenuti nei riquadri bordati di rosso hanno un costo superiore all'oro attualmente in tuo possesso e non possono essere acquistati. Gli elementi evidenziati in viola sono magici e possiedono 1-2 proprietà magiche. Gli elementi evidenziati blu-verde sono rari e possono avere fino a 8 proprietà magiche. Gli elementi evidenziati in giallo sono artefatti ed hanno una speciale combinazione di proprietà magiche e potenza di danno che li differenziano da tutte le altre armi. Gli artefatti sono elementi molto rari e speciali.

Nota sulla vendita

Spostando il cursore a forma di guanto sopra l'inventario del mercante, appariranno il pezzo ed il nome degli elementi, nonché informazioni sul combattimento nel caso in cui si tratti di un'arma o un'armatura. Se i requisiti nella parte inferiore della descrizione sono evidenziati con una striscia rossa, non sarà possibile utilizzare l'elemento, l'armatura o l'arma al momento dell'acquisto. Se i requisiti sono evidenziati con una striscia verde, puoi immediatamente usare la merce dopo l'acquisto.

Acquisti e confronti

È sempre importante rivedere le descrizioni complete di ogni elemento prima di effettuare un acquisto. Se stai pensando di migliorare l'arma o l'armatura, prima di procedere all'acquisto confronta i valori di danno di attacco e di difesa con gli oggetti attualmente in uso.

Vendita della tua merce

La procedura per la vendita della merce ad un mercante è praticamente identica a quella dell'acquisto; l'unica differenza è che devi invertire la posizione in cui fare clic e trascinare. Fai clic con il tasto sinistro del mouse sull'elemento da vendere e trascinalo sul riquadro del mercante. Mentre fai clic su un elemento, apparirà il prezzo che il mercante vuole pagare.



Tutti i mercanti contano di guadagnare il più possibile per rimanere in affari, quindi non sorprenderti se tentano di rivenderti un oggetto ad un prezzo più alto di quello a cui l'hai venduto tu.

Definizione dei prezzi

Se vuoi definire un giusto prezzo per la vendita di un elemento magico, è importante identificarlo con una pergamena o un incantesimo prima di effettuare la vendita. Infatti, i mercanti acquistano gli elementi non identificati, ma solo allo stesso prezzo di un elemento non magico. Pertanto, vendere merce non identificata in qualità di avventuriero non è un metodo vantaggioso per fare affari.

Modifica degli inventari

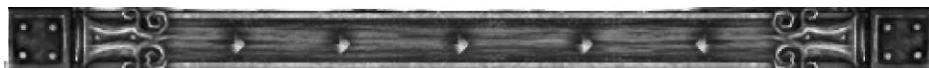
I mercanti cambiano continuamente la merce ogni volta che entri nel mondo sotterraneo. Anche se non hai nulla da vendere o non pensi di aver bisogno di altra merce, fermati comunque e dai un'occhiata alla merce che ti offrono; puoi sempre trovare qualcosa di interessante. Alcuni mercanti modificano la loro merce per venderti oggetti leggermente al di sopra o al di sotto delle tue possibilità. Se vedi una spada rara e potente che puoi permetterti economicamente, ma per la quale il tuo personaggio necessita di altri punti di forza per brandirla, puoi sempre acquistarla e lasciarla nel tuo inventario fino a quando non avrai punti di forza sufficienti. Data la presenza di così tanti tesori in FATE, alcune opportunità di acquisto si verificano una sola volta in tutta la vita del personaggio.

Invio dell'amico a quattro zampe al mercato

Puoi ordinare al tuo amico a quattro zampe di vendere la sua merce tenendo premuto il tasto Maiusc sulla tastiera mentre fai clic con il cursore a forma di guanto sul tuo amico. Ricorda che il tuo amico venderà gli oggetti al miglior prezzo possibile solo SE avrai identificato tutti gli oggetti contenuti nel suo inventario.

Scommesse

La vita può essere una scommessa, ma le scommesse di Zim nella città di Grove sono certamente un modo semplice per guadagnare punti vitali rispetto ad un combattimento nel mondo sotterraneo. Se sei disposto a rinunciare ad una parte del tuo oro, puoi provare ad acquistare le armi e le armature magiche del suo inventario, ma verrai a conoscenza di ciò che hai comprato solo dopo aver pagato. Cerca Zim davanti all'edificio nella parte inferiore sinistra della fontana di Grove. Fai clic su Zim per vedere quali scommesse ha da proporti, quindi decidi tu come meglio procedere. Fino a quando non fai clic su un elemento e non hai pagato, non saprai se hai fatto un affare o hai pagato eccessivamente un luccicante oggetto senza valore.



Amico a quattro zampe

Prima di entrare nel gioco, devi scegliere se il tuo amico a quattro zampe sarà un gatto o un cane. Non vi è alcuna differenza di forza tra cane e gatto, però potrai nutrire il tuo amico con un pesce pescato con la canna da pesca trasformandolo in un'altra divertente creatura che ubbidirà ai tuoi ordini.

Pasto

Per nutrire il tuo amico a quattro zampe, fai clic su un pesce nel tuo inventario e trascinalo sull'icona più grande nell'angolo in alto a sinistra dello schermo. Posiziona il pesce sopra l'icona di nutrimento dell'amico e fai nuovamente clic. Puoi anche far mangiare un pesce al tuo amico portando il cursore a forma di guanto su un pesce nel tuo inventario e facendo clic con il tasto destro del mouse sul pesce. Generalmente la trasformazione del tuo amico è temporanea, tuttavia alcuni pesci rari lo trasformano in una specifica creatura fino a quando non gli fai mangiare un altro pesce. Ricorda che il gattuccio riporta sempre il tuo amico al suo formato originale.

Fuga in battaglia

Gli amici a quattro zampe sono fedeli e non abbandonano il loro padrone davanti alle difficoltà, tuttavia se la loro barra della salute si esaurisce, essi scappano. Se ciò accade, usa un incantesimo o una pozione vitale per ridare il forza al tuo amico in battaglia. Il tuo amico si riprende gradualmente e ritorna in forma per la battaglia, tuttavia una pozione vitale è sempre il metodo più veloce per riportarlo nella mischia.

Attributi dell'amico a quattro zampe

Per rivedere lo stato dell'amico a quattro zampe, fai clic sul pulsante Statistica amico nell'angolo in alto a sinistra oppure premi "T" sulla tastiera. A differenza del tuo personaggio, i punti di attributi dell'amico a quattro zampe vengono automaticamente assegnati tra forza, destrezza, vitalità e magia senza l'intervento del giocatore.

Inventario dell'amico a quattro zampe

Il tuo amico dispone di un inventario che contiene elementi, armature e armi extra. Puoi trasferire manualmente questi elementi facendo clic sulle icone del tuo inventario e di quello del tuo amico (oppure premi "I" e "P" sulla tastiera), quindi trascina gli elementi nell'inventario del tuo amico. In alternativa, tieni premuto il tasto Maiusc mentre fai clic su un elemento per inserirlo automaticamente nell'inventario del tuo amico (sempre che vi sia spazio sufficiente). Puoi anche ordinare al tuo amico di raccogliere gli oggetti sparsi nel mondo sotterraneo tenendo premuto il tasto Maiusc mentre fai clic su di essi; il tuo amico correrà a prenderli.



Vendita di oggetti dall'inventario dell'amico a quattro zampe

Per vendere tutti gli oggetti contenuti nell'inventario del tuo amico a quattro zampe, tieni premuto il tasto Maiusc mentre fai clic su un mercante. Ricorda che non riceverai il giusto compenso per gli oggetti che non sono stati identificati. Puoi anche mandare il tuo amico a vendere la merce fuori dal mondo sotterraneo facendo clic sulla piccola barra sotto l'icona di nutrimento dell'amico a quattro zampe, ma in questo modo dovrai procedere da solo fino al ritorno del tuo fedele compagno. Tieni presente che più ti trovi ad un livello inferiore, più tempo impiegherà il tuo amico a tornare.



Pesca

Il ritrovamento o l'acquisto di una canna da pesca è uno dei migliori investimenti che puoi effettuare nel corso del gioco. Anche se puoi trovare casualmente uno o due pesci, per procurarti altri pesci avrai bisogno della canna da pesca. La pesca è uno dei metodi più rapidi e facili per nutrire il tuo amico a quattro zampe, inoltre puoi sempre pescare un tesoro prezioso!

Luoghi di pesca

Dopo esserti procurato una canna da pesca, puoi pescare ovunque sia presente una nuvola di lucciole. Questi luoghi di pesca elusivi e remoti si trovano sia nella città di Grove che nel mondo sotterraneo, tuttavia i pesci migliori si trovano solo negli strati più profondi della terra.

Come pescare

Per pescare, avvicinarti alle lucciole volanti e porta il cursore a forma di guanto sopra lo sciame. Fai clic sul comando "Pesca" e lancia (non è necessario impugnare la canna nella mano destra, puoi lasciarla nell'inventario). Porta il cursore a forma di guanto sopra il comando "Tira!", ma fai clic su di esso solo quando vedi il punto esclamativo (!) color oro sopra la testa del tuo personaggio. La velocità è importante quando tiri, tuttavia può accadere che il pesce scappi, ma non preoccuparti. Puoi continuare a pescare fino a quando pensi di aver trovato pesce o tesori a sufficienza, a condizione che non ti dispiaccia aspettare tra un tiro e l'altro. Se pensi che i pesci siano terminati, scegli il comando "Smetti di pescare".



Baule segreto

Il tuo baule segreto è un baule grande vicino all'entrata del mondo sotterraneo ed ha una capacità doppia rispetto al tuo inventario. È il luogo perfetto in cui conservare le gemme, le armature e le armi incastonate che non puoi usare finché il tuo personaggio non raggiunge punti di attributi più alti.

Uso dell'inventario

A mano a mano che avanzi di livello, è importante rivedere il contenuto del tuo baule per verificare che le gemme preziose, gli oggetti e le armi che vi hai nascosto siano ancora utili. Se trovi qualcosa che non ha più valore, vendilo in modo da lasciare spazio a tesori più nuovi e armi da usare in futuro.

Portali della città

Le pergamene e i libri con i portali della città rappresentano il metodo più rapido e semplice per uscire dal mondo sotterraneo e tornare in città. Invece di ripercorrere all'indietro tutto il mondo sotterraneo, entra in un portale della città così tu, il tuo amico a quattro zampe ed eventuali creature richiamate tornerete a Grove. Il portale della città rimarrà disponibile anche dopo aver salvato e chiuso il gioco, ma una volta ritornati nel mondo sotterraneo, il portale in superficie scomparirà. Per precauzione, tieni sempre di scorta una pergamena con i portali della città.



Sviluppo del personaggio

Man mano che il tuo personaggio esplora l'oscurità, aumentano la sua fama, fortuna, talento ed esperienza. Sapendo come associare esattamente le nuove abilità e risorse trovate, l'avventura diventerà più facile o più ardua.

Guadagno di punti di esperienza e miglioramento del livello

Mentre sconfiggi mostri e porti a termine le missioni, la barra bianca dell'esperienza al centro dell'area del sottomenu procede lentamente verso destra. Quando la barra è piena, nell'angolo inferiore sinistro dello schermo appare un riquadro rosso contenente una croce bianca. Questa icona ed un messaggio informano che il tuo personaggio ha raggiunto un nuovo livello di esperienza e abilità. Fai clic sulla croce bianca per aprire il menu relativo alle statistiche e alle abilità del personaggio. Quando entrambi i pannelli sono aperti, il gioco si interrompe, quindi non temere di essere attaccato. Ad ogni avanzamento di livello, il tuo personaggio guadagna punti da assegnare ad attributi e abilità. È importante come vengono assegnati questi punti: I personaggi di maggior successo sono quelli che si specializzano in determinati settori, sommando punti di attributi e abilità per dar vita ad una potenza formidabile. Ad esempio, se ti vuoi specializzare nel combattimento, aggiungi punti di attributi extra a forza, destrezza e un'abilità di arma per il corpo a corpo. Se ti vuoi specializzare nel lancio di incantesimi, assegna la maggior parte dei punti guadagnati alla magia, quindi assegna i punti di abilità nel lancio di incantesimi e abilità magiche (attacco, difesa o talismani). Non c'è nulla di male nel creare un personaggio equilibrato, assegnando i punti a tutti gli attributi e abilità, ma in questo modo impiegherai più tempo a migliorare i vari livelli rispetto all'assegnazione diretta dei punti solo a determinate aree.

Creazione di un piano

Dopo aver assegnato i punti di attributi, non puoi modificare i valori degli attributi, quindi è importante definire all'inizio un piano di sviluppo del tuo personaggio. Se vuoi sapere quanti punti mancano al tuo personaggio per passare al livello successivo, sposta il cursore a forma di guanto sopra la barra dei punti di esperienza. Il numero a sinistra indica quanti punti di esperienza possiedi, mentre il numero a destra mostra quanti punti ti servono per passare al livello successivo. Dovresti avere già un'idea di dove allocare i punti futuri prima che la barra dell'esperienza del personaggio raggiunga il limite.



Attributi del personaggio

Il tuo personaggio ha quattro attributi chiave che permettono di scoprire i suoi punti di forza e di debolezza. I giocatori più esperti conoscono perfettamente questi attributi e creano personaggi con abilità corrispondenti ai punti di attributi più alti. Tutto sta nel definire un piano basato su questi quattro punti importanti:

Forza

La forza influisce sulla quantità di danno inflitto ad un nemico. Maggiore è il punteggio della forza, maggiore sarà il danno inflitto in combattimento e più grandi saranno le armi che potrai usare. Alcune armature e armi avanzate, tra cui spade, asce, mazze e martelli, richiedono molti punti di forza per poter essere usate al meglio.

Destrezza

La destrezza aumenta le probabilità di colpire un nemico e di scansare un attacco. Alcune armature e armi avanzate, quali archi e giavellotti, richiedono più punti di destrezza per essere efficaci nelle mani di un avventuriero esperto.

Vitalità

La vitalità aumenta i punti di vita e migliora la forza vitale necessaria per correre. Aumentando la vitalità, man mano che avanzi nei livelli, riceverai più punti di vita, cosa che ti trasformerà in un avversario formidabile in battaglia.

Magia

La magia influisce sul numero di punti di mana (energia magica) e incantesimi che puoi lanciare. Alcuni elementi magici, quali cappelli, bastoni o altre armi, richiedono una determinata quantità di punti di magia prima di poter essere usati contro un nemico.

NOTA: alcune armature, armi ed oggetti magici aggiungono bonus speciali agli attributi del tuo personaggio. Tali bonus applicati appaiono in riquadri evidenziati in verde nel menu Statistica personaggio. Spostando il cursore sopra un riquadro evidenziato in verde, vedrai i valori esatti dei punti applicati al bonus del tuo personaggio. È importante confrontare questi bonus quando rimuovi elementi magici o assegni un elemento magico diverso al tuo personaggio.

Abilità e incantesimi

A differenza dei giochi di ruolo che limitano il personaggio a determinate classi o professioni, in FATE hai la libertà di scegliere le abilità che desideri sviluppare per il tuo personaggio. Ad esempio, uomo o donna che sia, il tuo personaggio può brandire una spada e lanciare incantesimi indossando un'armatura oppure può impugnare armi in entrambe



le mani ed usare talismani – dipende solo da te. Mentre il tuo eroe avanza e porta a termine missioni speciali, vinci punti di abilità che puoi assegnare a talenti specifici. Apri il menu Abilità del tuo personaggio facendo clic con il cursore a forma di guanto sull'icona Abilità oppure premendo "K" sulla tastiera.

Abilità spada

Aumenta le tue possibilità di successo e i danni inflitti con la spada.

Abilità clava e mazza

Aumenta le tue possibilità di successo e i danni inflitti con la clava e la mazza.

Abilità martello

Aumenta le tue possibilità di successo e i danni inflitti con il martello.

Abilità ascia

Aumenta le tue possibilità di successo e i danni inflitti con l'ascia.

Abilità lancia

Aumenta le tue possibilità di successo e i danni inflitti con la lancia.

Abilità bastone

Aumenta le tue possibilità di successo e i danni inflitti con il bastone.

Abilità giavellotto

Aumenta le tue possibilità di successo e i danni inflitti con il giavellotto.

Abilità arco e balestra

Aumenta le tue possibilità di successo e i danni inflitti con arco e balestra.

Abilità colpo critico

Aumenta le tue possibilità di infliggere un colpo critico o mortale ad un nemico.

Abilità lancio incantesimi

Ricevi il tempo necessario per lanciare un incantesimo.

Abilità doppia impugnatura

Aumenta la velocità e il danno dell'arma impugnata con l'altra mano (quella dello scudo).



Abilità battaglia con scudo

Aumenta le tue possibilità di successo nel parare un colpo con lo scudo.

Abilità magia d'attacco

Aumenta la forza e l'efficacia degli incantesimi di attacco contro i nemici.

Abilità magia di difesa

Aumenta la forza e l'efficacia degli incantesimi di difesa contro i nemici.

Abilità magia del talismano

Aumenta la forza e l'efficacia degli incantesimi di magia contro i nemici.

Assegnazione di incantesimi a tasti di scelta rapida

Se il tuo personaggio passa da un incantesimo all'altro durante i combattimenti, puoi velocizzare il tempo di lancio assegnando gli incantesimi ai tasti da F1 a F12 sulla tastiera. Per assegnare un incantesimo, fai clic sull'icona di incantesimo attualmente selezionato (riquadri degli incantesimi) nell'angolo inferiore destro dello schermo. In questo modo si aprirà un'area speciale contenente le icone relative a tutti gli incantesimi contenuti nel libro degli incantesimi. Sposta il cursore a forma di guanto sopra ogni icona di incantesimo e premi il tasto di scelta rapida a cui assegnarlo (da F1 a F12). In questo modo potrai lanciare velocemente numerosi incantesimi da tastiera senza dover aprire alcun menu.

Sostituzione degli incantesimi

Con l'avanzare dei livelli, guadagnerai incantesimi più potenti rispetto a quelli già in tuo possesso. Riassegna i tasti di scelta rapida aprendo il contenitore di incantesimi e premendo altri tasti di scelta rapida sulla tastiera mentre sposti il cursore sopra l'icona di incantesimo da riassegnare. I giocatori generalmente raggruppano gli incantesimi in base allo scopo, riunendo gli incantesimi di attacco in un gruppo di tasti di funzione e gli incantesimi di difesa o di guarigione in un altro gruppo. Questo approccio organizzativo facilita il reperimento degli incantesimi anche dopo vari aggiornamenti del libro degli incantesimi.



Armi, armature ed altri elementi essenziali

Armi

Tipo di danno

Ad eccezione di arco e balestra, la maggior parte delle armi in FATE è prevista per i combattimenti corpo a corpo. Tutte le armi sono caratterizzate da tipi di danni, danni d'attacco e velocità. Il tipo di danno inferto dipende dall'arma. Le mazze e i martelli infliggono danni da frantumazione, mentre asce e spade infliggono danni da lacerazione. Alcune armature e mostri nel gioco subiscono danni inferiori se colpiti con armi dotate di particolari tipi di danno, pertanto per sconfiggere tali mostri è importante avere un'abilità per la seconda arma con un diverso tipo di danno.

Livello di danno

Il livello del danno di attacco di un'arma indica la quantità di punti di vita che l'arma toglie al nemico con un solo colpo, in base all'abilità e alla fortuna del giocatore. In base al tipo di arma, la forza del personaggio può aggiungere punti extra al livello del danno di attacco di un'arma. La velocità della classe dell'arma indica la velocità con cui si può brandire l'arma o lanciarla durante il combattimento. Nella maggior parte dei casi, ma non è una regola generale, le armi più lente infliggono un danno maggiore rispetto alle armi più leggere e veloci. Se il tuo personaggio ha un'ascia enorme che infligge un danno notevole ma è troppo pesante da impugnare, puoi decidere che il tuo eroe o la tua eroina abbia un'arma più leggera per resistere ai colpi. Per questo motivo è importante accoppiare l'arma del personaggio ad un'armatura appropriata.

Velocità delle armi

La velocità di un'arma dipende spesso dalle dimensioni e dalla complessità dell'arma stessa. Il tipo di danno provocato dall'arma può comportare vantaggi o svantaggi nel combattimento con determinati mostri. Ad esempio, nei combattimenti contro gli scheletri, le armi che infliggono un danno da perforazione non sono adatte, mentre invece risultano devastanti armi con danno da frantumazione quali mazze e clave. Di seguito viene fornita una breve descrizione delle classi di armi, le relative velocità e i tipi di danni:

Classe ascia: velocità da lenta a veloce, danno da lacerazione

Classe clava e mazza: velocità lenta, danno da frantumazione

Classe arco e balestra: velocità da lenta (balestra) a veloce (arco), danno da perforazione.

Classe martello: velocità da lentissima a lenta, danno da frantumazione

Classe giavellotto: velocità lenta, danno da perforazione

Classe lancia: velocità normale, danno da perforazione

Classe bastone: velocità lenta, danno da frantumazione

Classe spada: velocità da normale a veloce, danno da lacerazione



Doppia impugnatura

Le armi da impugnare con una sola mano possono essere usate in coppia. Invece di impugnare uno scudo, il tuo personaggio può brandire un'altra arma nella mano sinistra. Gli attacchi sferrati in questo modo risultano leggermente più veloci durante il secondo colpo, pertanto usando due armi è possibile aumentare l'entità del danno. Sfortunatamente, questo vantaggio si trasforma in una sfortuna: il danno inferto con l'arma della mano destra viene leggermente ridotto, mentre il danno inferto con l'arma della mano sinistra viene ridotto maggiormente. Tuttavia, c'è anche un lato positivo. Migliorando l'abilità doppia impugnatura, puoi ridurre questo svantaggio, aumentando la velocità dell'attacco con le mani impegnate. I giocatori che usano due armi con abilità elevata diventano avversari formidabili. Questi combattenti possono anche combinare diversi tipo di danni in base alle varie situazioni, cosa importante quando si affrontano mostri con elevata resistenza ad un determinato tipo di danno.

Armatura

Maggiore è la potenza dell'armatura, migliore sarà la protezione del personaggio durante il combattimento. In base alla situazione, è spesso importante abbinare un'arma ad una determinata armatura. Se impugni un'arma grande e lenta, proteggiti con un'armatura extra contro i colpi del nemico mentre aspetti di infliggere il colpo successivo. A differenza degli altri giochi di ruolo in cui il personaggio è limitato ad una determinata armatura a seconda della classe, in FATE gli specialisti di lancio degli incantesimi possono indossare pesanti armature in ferro. Ciò può apparire un po' insolito, ma scoprirai presto che alcuni tipi di armatura dispongono di speciali bonus di attributi a favore di determinate specialità del personaggio, quindi non vendere o eliminare tutti gli indumenti che trovi nel mondo sotterraneo. Un'armatura con castoni è particolarmente preziosa in quanto ti permette di personalizzare la tua protezione con gemme, aumentando la forza e proteggendo i tuoi punti deboli.

Elementi con castoni

Le armi con castoni e tutti gli elementi magici con castoni appartengono ai tesori più preziosi del gioco. Per aggiungere un nuovo gioiello ad un elemento con castoni, cerca Samwen il goblin vicino al fabbro in città. Egli può rimuovere le gemme da qualunque oggetto, ma le gemme si romperanno. Il lavoro di Samwen ti permette di conservare le armi con castoni e di potenziarle con gemme migliori che troverai più avanti nel corso del gioco.

Gradi degli elementi

Le armi e le armature del gioco sono divise per gradi. Oltre al grado predefinito, vi sono i gradi Superiore, Eccezionale e Intero. Questi gradi aumentano il danno o la difesa di un'arma, ma non ne aumentano i requisiti. Cerca questi preziosissimi elementi, in quanto sono in grado



di fornirti protezione o potenza di attacco extra che altrimenti riceveresti ad un livello più avanzato.

Tieni presente che i gradi non appaiono in tutti i livelli di difficoltà. Nel livello Paggio, non si trovano elementi con gradi. Nel livello Avventuriero si trovano solo elementi di grado Superiore. Nel livello Eroe, si trovano gli elementi di grado Eccezionale. Solo nel livello Leggendaro si trovano armi e armature di grado Integro.

Elementi legati al grado

Oltre agli elementi con gradi, nel mondo sotterraneo appaiono anche gli elementi legati al grado. Gli elementi di classe Elite e Leggendaro sono molto più potenti dei corrispondenti di livello medio e i rispettivi requisiti sono più elevati. Questi elementi legati al grado permettono al personaggio di ottenere una potenza di gran lunga superiore a quella raggiunta con le normali armi o armature. Tuttavia, per poter utilizzare gli elementi legati al grado, è necessario possedere Fama. Per poter essere utilizzato, ciascun elemento legato al grado prevede che venga soddisfatto un determinato requisito di Fama.

Oro

L'oro è la valuta standard, anche se si sospetta che oltre il cancello del mondo sotterraneo le monete accumulate superino qualunque fortuna presente in superficie. A differenza degli avventurieri inesperti che vanno alla ricerca dell'oro perso dai mostri, gli avventurieri esperti accumulano grandi ricchezze portando a termine missioni locali. La vendita di tesori e gemme magiche inutilizzate è un altro metodo vantaggioso per guadagnare gruzzoli di monete scintillanti.

Gioielli

Puoi indossare anelli normali e magici, amuleti e collane, alle dita e al collo del tuo personaggio. Se non ne hai necessità, pensa se farli indossare al tuo amico. I gioielli normali vengono usati come denaro, ma alcuni elementi magici posseggono proprietà speciali che possono migliorare la tua potenza di attacco e difesa in combattimento. Vi sono anche elementi che migliorano le tue possibilità di trovare tesori di maggior valore perduti dai mostri.

Gemme

Le gemme sono presenti in varie forme e condizioni e possono disporre di poteri magici su armature, armi e gioielli con castoni. Una gemma in buone condizioni darà a un elemento con castoni una potenza maggiore di una gemma con imperfezioni dello stesso tipo. Vicino alla superficie troverai gemme con varie incrinature e imperfezioni ma, più scendi nel mondo sotterraneo, più le gemme saranno integre con l'aggiunta di proprietà magiche sorprendenti.

Gemme ed elementi con castoni

Quando fai clic su una gemma, qualunque elemento con castoni nel tuo inventario o baule verrà automaticamente selezionato. Ciò serve a indicarti quali elementi, armature e armi possono essere dotati di



gemme per migliorare le tue prestazioni. Molti giocatori conservano le gemme extra nel baule finché non trovano un'armatura o arma superiore con castoni che possono usare per migliorare le capacità di combattimento del loro personaggio.

Rimozione di gemme

Se desideri estrarre una gemma intatta da un elemento con castoni, vai da Gann Gar il goblin vicino all'entrata del mondo sotterraneo di Grove. Estrarrà la gemma senza romperla a costo di distruggere l'elemento con castoni.

Pozioni

Il mondo sotterraneo dispone di una grande gamma di pozioni vendute dai mercanti, ma i preparati più comuni sono mana (blu), vita (rossa), forza vitale (gialla) e antidoto (viola). Pozioni di valore inferiore sono le più economiche, ma miglioreranno di poco le tue condizioni. Le pozioni di maggior valore sono perfette, ma costano moltissimo. Sono disponibili anche versioni super di queste pozioni, che forniscono un miglioramento significativo rispetto alle pozioni di maggior valore. I preziosi antidoti sono venduti in un solo pratico formato.

Incantesimi di guarigione

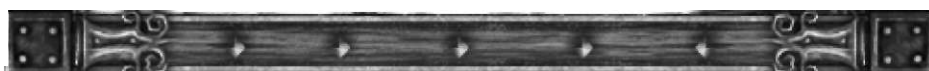
Gli incantesimi di guarigione funzionano esattamente come le pozioni vitali, ma possono essere usati 8 volte consecutive. Ciò è molto comodo per le aspre battaglie, in cui le metterai nei riquadri per l'accesso rapido nella parte inferiore dello schermo.

Pergamene

In FATE sono presenti due tipi di pergamene: Pergamene blu con i portali della città e pergamene rosse di identificazione. Dal momento che grandi collezioni di pergamene occupano molto spazio nell'inventario, quasi tutti gli avventurieri portano con sé al loro posto i libri di identificazione e i libri dei portali della città. Nota che esistono anche degli incantesimi di magia che servono allo stesso scopo, per giocatori più inclini alla magia.

Libri

Vi sono due tipi di libri nel mondo di FATE: i libri di identificazione e i libri dei portali della città. Appena acquistati, questi volumi contengono dieci pergamene di identificazione e dieci pergamene dei portali della città, ma ogni libro necessita di due riquadri di inventario o baule. Una volta usati, non puoi ricaricare i libri di identificazione e il libro dei portali della città con pergamene inutilizzate: dovrai acquistare o trovare un nuovo libro prima di esaurirlo. Nota che esistono anche degli incantesimi di magia che servono allo stesso scopo, per giocatori più inclini alla magia.



Templi, incudini e altro

Templi I templi della conoscenza contengono testi antichi in gradi di insegnarti talenti che ti aumentano gli attributi. Non saprai mai quali attributi acquisirai o perderai in un tempio. Per leggere il testo, fai clic sull'opzione "Sì" quando trovi un tempio della conoscenza.

Incudini magiche Le incudini magiche richiamano martelli spettrali che si avventano sulle tue armi attrezzate, aggiungendo potenzialmente castoni o incantesimi preziosi. I martelli spettrali non sono fissi, per cui ogni modifica dovrà essere considerata un dono generoso del destino. Se non vedi l'ora di trovare un'incudine magica, vai da Rikko l'incantatore a Grove, ma stai pronto a pagare un prezzo elevato per i suoi servizi.

Fontane A seconda del tipo di fontana, puoi ricaricare salute, mana o forza vitale a una fontana gorgogliante. Potrai inoltre far bere il tuo amico a una fontana tenendo premuto il tasto Maiusc mentre fai clic con il mouse sul cursore a forma di guanto sulla fontana.

Statue Dovunque nel mondo sotterraneo ci sono delle statue del destino. Quando ti avvicini a una di esse, potrai staccare le gemme dalla statua, forse procurandoti gemme preziose per i tuoi elementi con castone. Tuttavia è molto probabile che il guardiano della statua ti veda e ti attacchi.



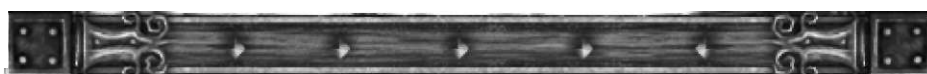
Mostri

Man mano che procedi nel mondo sotterraneo, incontrerai bestie cattive incantate con poteri speciali. Questi pericolosi nemici sono talvolta immuni a determinati incantesimi elementali e ad altri attacchi. Anche se non avrai quasi mai il tempo di studiare il profilo di un mostro in una battaglia, scoprire quale arma funziona al meglio renderà più difficile l'autodifesa di quel mostro. I mostri capo hanno un'aura brillante rossa e sono spesso associati a una missione. Se incontri un mostro capo, tieni presente che ti darà dura battaglia, ma la ricompensa sarà molto maggiore in termini di esperienza, bottino e fama.

Talvolta, orde di mostri più deboli potranno essere altrettanto feroci quanto un capo di livello superiore, in particolare se si trovano entrambi nella stessa camera. L'uso degli incantesimi di magia per richiamare altre bestie in tuo aiuto può essere utile per ripulire questi affollati rifugi. Puoi aspettare fuori dalla stanza finché i tuoi sgherri non avranno fatto piazza pulita delle creature più deboli, oppure usarli come diversivo per avanzare nella mischia mirando al mostro più pericoloso e più minaccioso. Ricorda solo che alcuni mostri riconoscono gli incantesimi di richiamo e ti attaccano intenzionalmente per primi.

Mostri legati al grado

Come gli elementi, più avanti nel gioco anche i mostri appaiono come mostri legati al grado. Queste versioni Elite e Leggendarie dei mostri sono notevolmente più potenti delle loro controparti da giardino, e possono essere eccezionalmente difficili da battere.



Ritiro

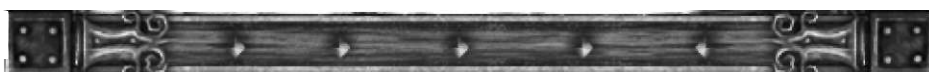
Quando hai completato la missione che ti era stata affidata all'inizio del gioco, devi ritornare e parlare a Bremen di Grove. Ricompenserà le tue gesta e ti fornirà la possibilità di ritirarti. Nota che il ritiro non è necessario, ma vi sono vantaggi unici se lo accetti.

Il ritiro rimuoverà dal gioco il tuo personaggio per sempre. Continuerai a vederlo sullo schermo, ma lui e l'amico a quattro zampe non saranno più disponibili per le avventure. Tuttavia, se ti ritiri, avrai la possibilità di giocare come discendente del tuo personaggio e di iniziare un gioco completamente nuovo.

I discendenti ricevono vantaggi esclusivi. Tanto per cominciare, partono da un livello superiore fin dall'inizio del nuovo gioco. Poi, acquisiscono maggiore fama grazie al loro lignaggio. Maggiore è il numero di volte che ti ritiri, maggiore sarà la fama iniziale con cui i tuoi discendenti inizieranno. Questo è importante, perché ciò consente ai tuoi discendenti di usare gli elementi Elite e Leggendaro molto prima nel gioco.

Oltre a ciò, quando ti ritiri, puoi passare una preziosa eredità di famiglia al tuo discendente. Qualunque proprietà magica di tale elemento sarà migliorata automaticamente del 25% al momento della sua cessione. Le armi e armature aumentano di un livello di grado, fino a divenire Integri. I giocatori saggi trasferiscono armi, armature e gioielli con bassi requisiti, in modo che i discendenti li possano usare prima.

Quando crei un tuo discendente, avrai anche la possibilità di selezionare un nuovo livello di difficoltà. Se sei pronto per una sfida più intensa, scegli le difficoltà Eroe o Leggendaro per dare al tuo personaggio un assetto più esaustivo.



Consigli e trucchi

Ti servono altri suggerimenti per esplorare meglio il mondo sotterraneo? Dedica un minuto o due a provare questi consigli pratici:

Risparmia spazio nell'inventario del tuo amico. Potrai riportare in città molto più tesoro e altri elementi, facendo meno viaggi dal mondo sotterraneo, se ti ricorderai di trasferire al tuo amico il tuo nuovo bottino e gli elementi più ingombranti.

Se incontri un mostro capo particolarmente difficile, usa una pergamena con il portale della città per ritirarti e riposarti. Ravviva il tuo personaggio, ricarica la tua scorta di pozioni e usa un'altra pergamena con il portale della città se necessario. Il mostro del mondo sotterraneo non può ristorarsi, quindi potrai tornare da lui e sconfiggerlo quando il tuo personaggio è completamente ravvivato e ricaricato.

Non dimenticare di dare al tuo amico amuleti, collane e anelli per migliorare i suoi attributi e la sua energia in battaglia. Man mano che sostituisci i tuoi vecchi gioielli incantati con merce migliore, dai i gioielli vecchi al tuo amico, come potenti riserve.

Ogni volta che ritorni dal mondo sotterraneo, i mercanti avranno merce diversa. Se cerchi qualcosa di speciale, come ad esempio una gemma superiore, prova ad entrare nel mondo sotterraneo per un attimo, quindi ritorna immediatamente per vedere cosa hanno aggiunto alle loro merci. Attraversare un ingresso di superficie ti risparmia lo spreco di una pergamena con il portale della città.



Ringraziamenti

-Produttori-

Travis Baldree Jay Minn

-Design/Programmazione-

Travis Baldree

-Direzione artistica-

Travis Baldree

-Artisti-

Jason Beck - Kevin Green
Jeff Selbig - Mike Fisher
Travis Baldree - Martin Bartsch
Tito Pagan - Donnavon Webb
Jurgen Brenkert - Liquid Development
Nikitova

-Responsabile del test-

Marcus King

-Addetti al test-

Scott Branston - Greg Brown
Tony Case - Bill Dennes
John Dunbar - Todd Dymment
Deon Miyoi - Chris Mosconi
Sergio Sanchez

-Audio-

Marc Pospisil - Travis Baldree
Altra musica su licenza di LicenseMusic.com

-Voci-

Henry Dardennes - Lynn McManus
Dave White - John Patrick Lowrie

-Manuale-

Terry Munson

-Sito Web-

Janet Chang

