



Consigli e piste

L'IMPERO DI GENGIS KHAN

La campagna L'Impero di Gengis Khan consta di due missioni in cui dovrai impersonare il mitico guerriero nella sua avventura alla conquista dell'Asia. Questi consigli ti potranno essere molto utili se non riuscirai ad avanzare nella campagna o se ti vedrai superato dalle orde delle tribù locali..

MISSIONE 1: La proclamazione del Khan

In questa missione dovrai recuperare la leadership del tuo popolo e sottomettere le tribù rivali per proclamarti Gengis Khan. Nel corso della missione verranno proposte diverse sfide, alcune delle quali non sarà obbligatorio risolvere. Ciononostante, quanti più obiettivi riuscirai a raggiungere, più potente sarà l'esercito di cui disporrai per far fronte alla tua prossima sfida: la conquista di Pechino.

1° - In fuga dai Taichiutos: Temujin è stato incarcerato con sua madre e i suoi fratelli. Per scappare dovrai rompere la palizzata: cerca il punto più fragile e dopo aver selezionato le tue unità, clic destro per abatterla. Una volta fuori, potrai cercare di rubare legna ai taichiutos. La legna si trova vicino al magazzino nemico che potrai vedere a nord-est dello steccato dove hai iniziato. C'è un punto dove potrai abbattere lo steccato che protegge la legna senza cadere sotto le frecce delle torri di vigilanza. Attenzione alle sentinelle che fanno la guardia all'accampamento!

2° - In fuga dai Taichiutos: se sei riuscito a fuggire dai taichiutos, dirigiti verso il tuo accampamento (lo vedrai segnato al centro della minimappa colorato di rosso) e costruisci una segheria. Avrai bisogno di legna per costruire la fattoria e rinforzare il tuo accampamento. Se hai rubato legna dall'accampamento dei taichiutos, potrai immagazzinarla nella segheria che hai appena costruito, selezionando l'unità che porta la legna e facendo clic destro sulla tua segheria. Il bosco situato a sud dell'entrata principale dell'accampamento è un luogo ideale per costruire la segheria. Le tue unità potranno trasportare la legna più velocemente, ma dovrai proteggerti da possibili attacchi, dato che non puoi più contare sulla copertura fornita dalla palizzata del tuo accampamento.

3° - Posto di Guardia: cominciando a giocare noterai che il tuo accampamento è stato quasi completamente distrutto. Sono rimasti in piedi soltanto una casa e il posto di guardia, un edificio in fiamme posto nell'angolo superiore destro dell'accampamento. Cerca di ripararlo velocemente prima che venga distrutto. Nel posto di guardia le tue unità potranno curarsi le ferite: per farlo, seleziona un'unità e, in seguito, clic destro sull'edificio. L'unità si posizionerà all'interno dell'edificio e automaticamente comincerà a recuperare vita.

NOTA BENE: se l'unità che desideri curare è un contadino e il posto di guardia è danneggiato, dovrai fare clic destro ancora una volta allorché l'unità arriva all'edificio. Se non lo fai, inizierà a ripararlo.

4° - Accampamento di Temujin: dopo aver riparato il posto di guardia cerca di riparare la palizzata di difesa che circonda il tuo accampamento. Ti risulterà di grande aiuto per respingere futuri attacchi nemici. Se il nemico riesce ad infiltrarsi nel tuo accampamento, potrebbe causare stragi.

5° - Cattura della stalla: se vuoi che Temujin possa recuperare i suoi cavalli, dovrai catturare la stalla. Per riuscirci dovrai selezionare i tuoi contadini e portarli fino all'edificio. Una volta giunti, con queste unità selezionate, basterà clic destro sulla stalla affinché inizino a catturarlo. Non dimenticare di proteggerlo da possibili attacchi nemici!

6° - Obiettivi: se hai qualche dubbio sui tuoi obiettivi, potrai consultarli in qualsiasi momento cliccando su "Menù" e selezionando l'opzione "Istruzioni" ". Li puoi consultare anche premendo il tasto "Q". Quando avrai accumulato più di due obiettivi simultaneamente, potrai vederli in successione utilizzando le frecce sulla parte inferiore della finestra.

7° - Raccogliere e consegnare oggetti: nel corso dell'avventura troverai oggetti con poteri speciali. Per raccogliarli sarà sufficiente farci sopra clic destro. Una volta che ne sarai in possesso se vorrai potrai consegnarli ad un'altra tua unità. Per farlo, evidenzia l'unità con l'oggetto e in seguito clic sinistro sull'icona a forma d'occhio che appare nella scheda del personaggio, sulla sinistra dello schermo. Tale icona ti consente di accedere all'inventario dove dovrai selezionare l'oggetto con clic destro e poi consegnarlo all'unità scelta con clic sinistro su di essa. L'oggetto passerà automaticamente a far parte dell'inventario della nuova unità. Tutti i personaggi in possesso di oggetti magici, sia amici che nemici, sono facilmente riconoscibili, dato che emettono un riflesso luminoso di colore diverso a seconda dell'oggetto (scudi, archi, spade, ecc...)

8° - Allenare unità: grazie a questa funzione potrai allenare le tue unità di combattimento per incrementare la loro difesa e la potenza d'attacco. Per utilizzare la funzione dovrai costruire un fantoccio da esercitazione. Seleziona un contadino con il mouse e, facendo clic sinistro sulle icone corrispondenti, assegnali i seguenti ordini: **costruire edifici/speciali/fantoccio da esercitazione**. Se preferisci puoi ottenere lo stesso risultato con le scorciatoie, utilizzando la sequenza: **tasto "B"** (costruire), **clic destro sull'icona "speciali"** e **tasto "D"** (fantoccio da esercitazione).

9° - Sfide nascoste: la prima missione racchiude diverse sfide che si trovano nascoste in tutta la mappa. Per questo motivo è molto importante che non trascuri di esplorare tutte le zone della mappa. Se vuoi sopraffare i tuoi nemici avrai bisogno di tutti gli aiuti che potrai trovare.

10° - Un ultimo consiglio: salva la partita frequentemente. Ciò ti permetterà di sperimentare diverse strategie e non dovrai ricominciare dall'inizio, nel caso non lo volessi.