

**NewGame
SOFTWARE**

www.newgame.agava.ru

presenta:

THE GENERAL



Manuale di riferimento

traduzione italiana e impaginazione grafica a cura della redazione di

www.nontipago.it

portale di servizi e programmi gratuiti selezionati e illustrati



"The General"

è un gioco di strategia economica e militare di tipo classico a turni. Governerete una nazione che dovrà crescere economicamente ed espandersi sino a conquistare tutto il mondo.

Per raggiungere l'obiettivo dovrete gestire l'economia, la ricerca scientifica e la macchina bellica del vostro stato.

Il gioco è per uno o più giocatori (sino a 20) e può essere giocato anche in rete locale o attraverso internet. Una buona AI controlla i giocatori non reali ed è davvero difficile a volte riuscire a capire la differenza.

C'è anche, come negli scacchi, un temporizzatore nel gioco, così nessuno può rallentare il gioco e tre persone possono concludere il tipo di gioco più complesso in 3-4 ore.

Pur essendo a turni il gioco usa una tecnica simultanea simile a quella di "Master of Orion": ciò dà a tutti i giocatori uguali possibilità quindi chi gioca per primo non ha vantaggi né svantaggi.

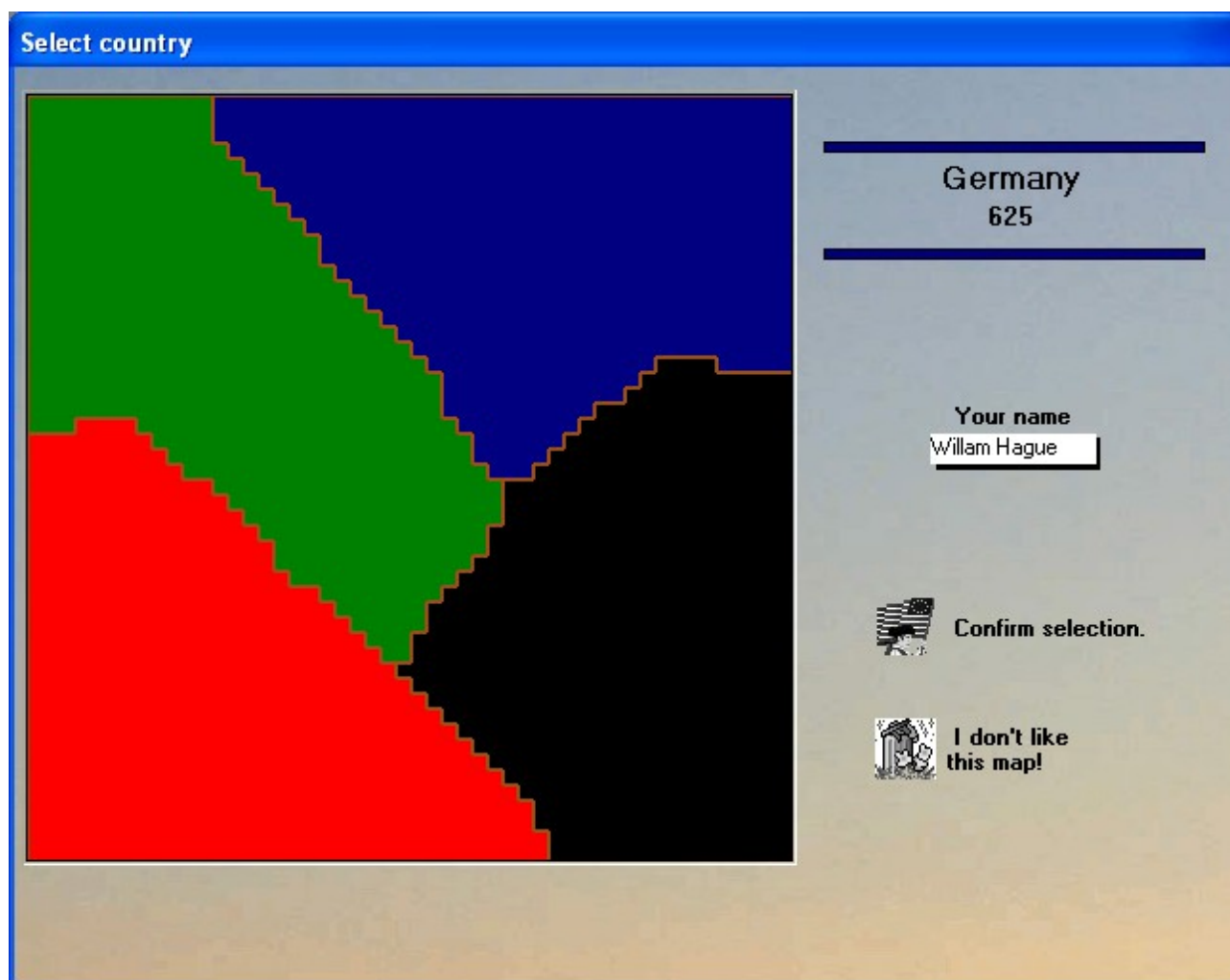
E' prevista una guida in linea (Help) per tutte le informazioni sul gioco.

Le regole del gioco

Le è affidato il comando di uno dei paesi nel mondo e il suo obiettivo è conquistare tutti gli altri stati catturando il loro territorio. Per questo avrà bisogno di gestire l'economia, la ricerca tecnologica, i conflitti sia difensivi che offensivi e di assumere generali.

All'inizio del gioco tutti i paesi hanno approssimativamente lo stesso territorio, con la differenza al massimo di 50 unità tra il più grande ed il più piccolo. Si deve preservare ed espandere il stato per vincere il gioco.

Tutti i paesi hanno la stessa popolazione. Durante il gioco la popolazione può crescere, in funzione di due indici: Demografico ed Urbano. Ogni paese all'inizio possiede una piccola riserva di grano. Il primo turno quasi sempre consiste nel seminare tutto il grano disponibile.



Scelta iniziale del territorio

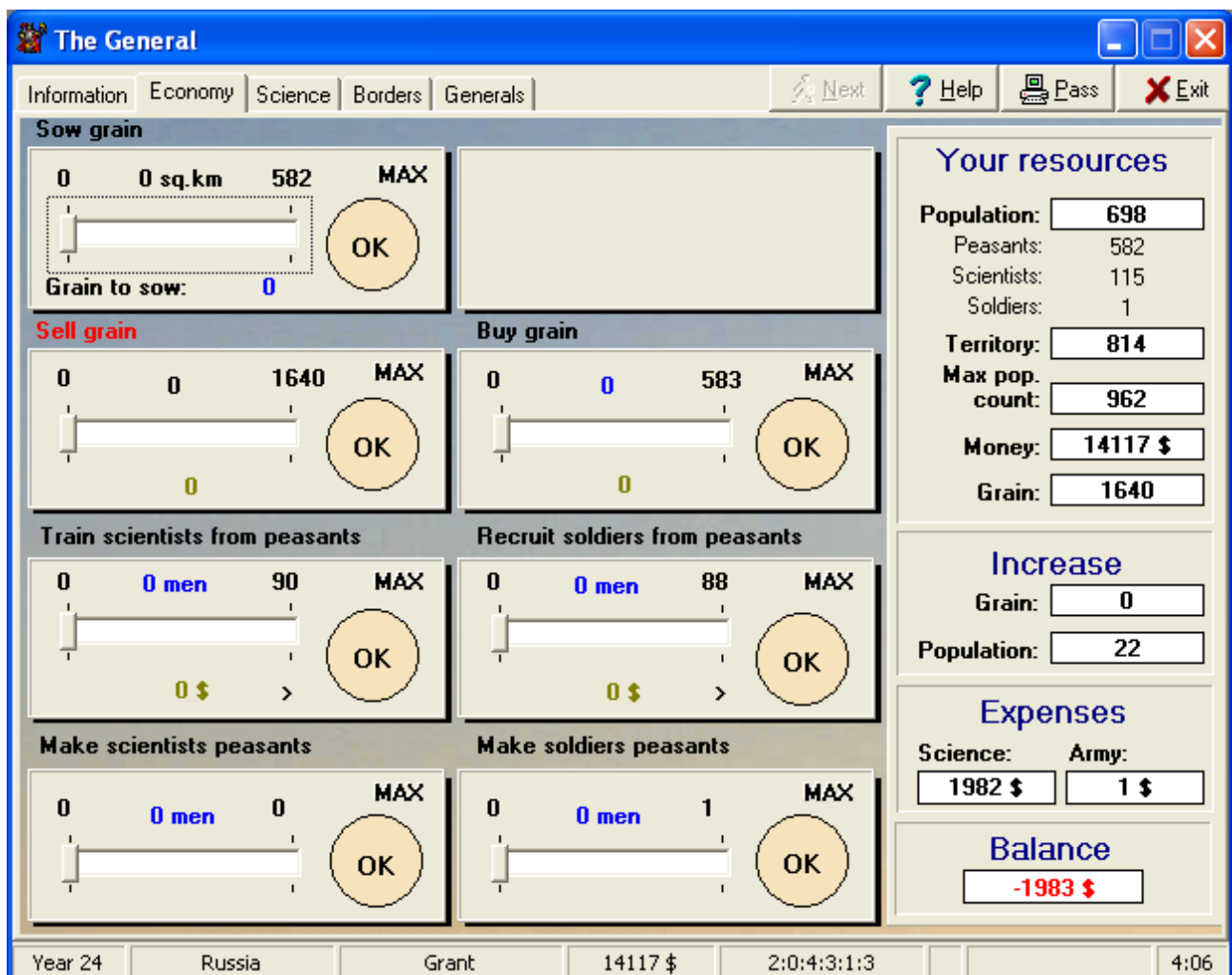
in un caso come questo è certamente più conveniente scegliere il territorio blu o quello rosso perché confinano con solo due altri stati e, almeno nelle fasi iniziali, la difesa del nostro territorio sarà meno impegnativa

(screenshot www.nontipago.it)

Economia

L'indice base economico è la quantità di soldi posseduti. L'unico modo di aumentarlo è coltivare e vendere grano.

Per fare questo è necessario seminare la terra, ogni turno. Per seminare, sono necessari grano e contadini, quindi è una pessima mossa vendere immediatamente tutto il grano ed assumere scienziati e soldati.



Finestra della gestione economica

ad ogni turno è necessario seminare il grano (Sow grain), se disponibile venderne per ottenere soldi (Sell grain) e reclutare scienziati per la ricerca (Train scientist from peasants) e soldati per le necessità militari (Recruit soldiers from peasants) è ovviamente antieconomico comprare grano o riconvertire scienziati e soldati in contadini e va fatto solo in casi disperati

(screenshot www.nontipago.it)

Comprare il grano costa il doppio che coltivarlo e c'è bisogno di alimentare soldati e scienziati altrimenti muoiono di fame.

Naturalmente può essere coltivato solamente il territorio in proprio possesso. Ogni raccolto produce il doppio del grano seminato. Ma, se un nemico attacca e cattura la Sua terra, Lei perderà parte del Suo raccolto. Quindi, è necessario difendere i confini.

Quando viene conquistato del territorio il grano va perduto. Quando le battaglie sono combattute sui campi di grano, non molto grano sopravvive...

I soldi sono la base della prosperità.

Con i soldi, si possono addestrare scienziati, arruolare soldati e acquistare generali.

Gli scienziati servono per sviluppare le tecnologie. Senza di queste la vittoria è impossibile.

Addestrare uno scienziato costa 100 monete. Dopo, ogni scienziato richiede un po' di soldi come stipendio. Gli scienziati possono essere aumentati di livello e forniranno migliori prestazioni ma richiederanno stipendi maggiori.

I soldati servono per le azioni militari, difendono il Suo paese e conquistano territori avversari ma devono essere comandati da un generale. Arruolare un soldato costa 100 monete. Dopo i soldati, come gli scienziati hanno bisogno di stipendi, l'unica differenza è che i loro sono più costosi.

Scienziati e soldati non appaiono dal cielo ma provengono dalle fila dei contadini.

Aumentando il numero di scienziati e soldati si diminuisce nello stesso numero la popolazione dei contadini, così è necessario guardarsi bene dal portare il paese ad una crisi finanziaria.

Scienza

Ci sono 6 direzioni di sviluppo scientifico nel gioco per tutte è necessario disporre di scienziati. Non si può vincere il gioco se non si migliora la propria tecnologia. Anche se si riesce a conquistare i territori limitrofi, un nemico più forte e più sviluppato apparirà prima o poi e vi conquisterà.

The screenshot shows the 'The General' game interface with the Science management window open. The window has a blue title bar and a menu bar with 'Information', 'Economy', 'Science', 'Borders', and 'Generals'. There are also buttons for 'Next', 'Help', 'Pass', and 'Exit'. The main area is divided into six panels, each representing a different scientific field. Each panel shows the current level, the number of scientists needed, the discovery time in years, and a progress bar. The progress bars are color-coded: white for Population density, yellow for Monetary system, red for Population growth, black for Defense strength, green for Agriculture, and orange for Scientific potential. Below the panels is an 'Idle scientists' section with a 'Remove all' button. The bottom status bar shows 'Year 24', 'Russia', 'Grant', '14117 \$', '2:0:4:3:1:3', and '2:20'.

Field	Current level	Need scientists	Discovery in (years)	Progress (%)	Min	Max
Population density (urbanisation level)	2	186	99	1%	0	0
Monetary system (financial level)	3	258	8	13%	35	35
Population growth (demographic level)	0	100	8	13%	14	14
Defense strength (military level)	1	134	5	21%	27	27
Agriculture (agrarian level)	4	143	99	58%	0	0
Scientific potential (scientific level)	3	255	7	16%	39	39

Finestra della gestione scientifica

sono ben presentati i sei quadri delle diverse branche della ricerca che presentano moltissime informazioni tra le quali le più importanti sono:

il livello raggiunto

il valore o il moltiplicatore attuale relativo alla risorsa

la barra verticale di avanzamento della ricerca

il tempo in anni (turni) per raggiungere il prossimo livello con il numero di scienziati attualmente dedicati al progetto

(screenshot www.nontipago.it)

Livello scientifico: la più importante ricerca scientifica permette di sviluppare la ricerca stessa e permette scoperte nuove e più rapide in tutti i campi.

Livello Urbano: aumenta la qualità della vita e permette a un maggior numero di abitanti di vivere su un determinato territorio. Ci sono due modi di aumentare la Sua popolazione: catturare nuovi territori dai paesi vicini o sviluppare il livello demografico.

Livello Demografico: definisce la percentuale della crescita di popolazione. Più è sviluppata, più grande è la percentuale dalla quale aumenta la popolazione del Suo paese. Questo, per esempio compensa le perdite sul campo di battaglia.

Livello Agricolo: determina quanto grano un contadino può seminare. Più è avanzata, più i contadini seminano e raccolgono. Naturalmente, Lei avrà bisogno di più grano per seminare, anche se il Suo territorio resta lo stesso. E' uno dei modi di aumentare il Suo reddito.

Livello Finanziario: definisce, quanti soldi che guadagnerà vendendo un'unità di grano. Più è avanzata più il grano è costoso. Anche, questo è uno dei modi di aumentare il Suo reddito.

Livello Militare: per ottenere soldati addestrati forti e sani che attaccano e difendono meglio. Senza lo sviluppo di questa tecnologia i soldati saranno troppo deboli per lottare.

Azioni militari

E' il solo modo di vincere. I soldati attaccheranno solamente se condotti da un generale: quindi è necessario assumere un generale.

Si possono attaccare solamente territori adiacenti. Per attaccare uno stato confinante bisogna arruolare soldati, selezionare il territorio da attaccare sulla mappa, dare ad un generale l'ordine «Attack» e assegnare soldati. In caso di vittoria verrà conquistato parte del territorio nemico che non è linearmente proporzionale al numero di soldati che sopravvivono alla battaglia così come alla capacità del generale.

Potrebbe inoltre succedere che il territorio che sta attaccando abbia contemporaneamente attaccato Lei. In questo caso, ci saranno due battaglie, una sul confine e l'altra sul territorio del paese che perde la prima lotta. Se Lei è inizialmente vittorioso, è probabile che Lei incontri un altro esercito al secondo punto, con un generale fresco, quindi attenzione! Comunque, se non ci sono difensori, conquisterà una parte di territorio di nemico.

Lei può difendere il Suo paese dando ad un generale l'ordine «Defend», in questo caso, ricordi di lasciare alcuni soldati di guardia lungo il confine.

Se ha dei soldati in difesa, ma privi di generale a comandarli sarà il generale «Imbecille» che condurrà i soldati in battaglia con esiti il più delle volte disastrosi. Il nostro consiglio è assegnare sempre un generale alla difesa, anche se non molto bravo sarà sempre migliore di «Imbecille».

Tutte le battaglie combattute determinato la velocità del generale «Speed». Può capitare che un Suo generale, al quale è stato ordinato di attaccare rimarrà inattivo perché un altro, più veloce, attaccando voi gli "rubi" il confine comune. Generali più veloci dei Suoi possono attaccare il Suo paese e possono prendere tutto il Suo territorio prima che il Suo generale faccia la sua mossa e Lei perderà.

Catturando tutto il territorio di un paese si causa la sua distruzione ed è rimosso dalla mappa e dal gioco.

Assunzione dei generali

I generali sono l'essenza del gioco, sono i leader che prendono i Suoi soldati per combattere ed aiutarla a conquistare il mondo.

Ogni generale possiede certe qualità personali che definiscono il prezzo che sarà pagato per loro.

Età: ogni generale ha un'età che aumenta ad ogni turno sempre compresa fra 15 e 100 anni. Ogni generale è sicuro di vivere solamente fino a 60 anni, dopo può morire in qualsiasi momento, quindi è piuttosto rischioso spedire un vecchio generale a combattere, può morire a causa dell'età proprio quando si ha più bisogno di lui. Maggiore è l'età del generale meno costa assumerlo.

Abilità: il livello dell'esperienza del generale determina che genere di ordini può dare in battaglia. Questa varia da 1 a 100. L'abilità iniziale non può essere maggiore di 30. I generali devono studiare ed ottenere esperienza in battaglia per crescere ulteriormente. Più alto è l'abilità maggiori i costi di nolo.

Grado: la capacità del generale di aumentare la sua abilità è determinata dall'ordine «Study». L'altro modo di aumentare l'abilità è spedire il generale a combattere. Più la battaglia dura, maggiore abilità ottengono i generali.

Velocità: la caratteristica che definisce l'ordine degli attacchi quando due generali prendono parte alla battaglia. Il primo ad attaccare è quello che ha la velocità più alta. Ogni volta il più veloce generale è il primo ad andare a combattere, poi il secondo più veloce ecc. Se la velocità del difensore è più alta dell'assalitore, lui ha il tempo per prepararsi alla battaglia e dà ai suoi soldati un bonus di 150 centesimi mentre difende. Se l'abilità dei generali è uguale, il più veloce generale ha più opportunità perché è il primo ad attaccare. Naturalmente maggiore la velocità maggiore il costo del generale.

Un'altra importante caratteristica è il morale del generale che varia da 100 a 0. Un generale di fresca nomina ha morale 100. Andando a combattere perde morale: 10 unità di morale negli attacchi + 5 se la battaglia ha luogo lungo confine, in difesa perde 3 unità di morale ogni volta. Un generale che è stanco compie il suo lavoro molto peggio. Per ripristinare il morale gli dia l'ordine di riposarsi «Rest».

Battaglie

Il generale può dare 8 tipi di ordini, che dipendono dall'abilità e dal morale, e anche dalle situazioni in battaglia. Gli ordini possono essere offensivi o difensivi:

- «Passively observe the opponent» osserva l'avversario senza fare nulla,
- «Cautious advance» cauta avanzata,
- «Advance in wedge formation» avanzata in formazione a cuneo,
- «All to attack» tutti all'attacco,
- «Organised attack» attacco organizzato,
- «Hold defence» strenua difesa,
- «Active defence» difesa attiva,
- «Surround opponent» circonda il nemico.

Un generale con abilità di 30 è capace di dare 3 di questi ordini, con abilità di 60 5 ordini, con abilità di 70 o più tutti gli 8 ordini.

Per eseguire il terzo, quarto e quinto ordine il morale dei soldati deve essere alto, 90-95%.

The screenshot shows the 'The General' game interface. The top menu includes 'Information', 'Economy', 'Science', 'Borders', and 'Generals'. The main window is divided into several sections:

- Your achievements this year:** General Kutuzov1 has gained 10 skill units. Your peasants have grown 1640 tonnes of grain, worth \$19844. The population of your country has grown by 21 people. You have paid \$1982 to your scientists. You have paid \$1 to your soldiers.
- Military action:** France - Russia 0.5 : 0.5 (61 -> 38, 81 -> 2) 20h. USA - Russia 0 : 1 (1 -> 0, 2 -> 1) 1h.
- Army and Morale graphs:** Two line graphs showing the progress of the battle. The 'Army' graph shows a red line (France) and a green line (Russia) both decreasing over time. The 'Morale' graph shows a red line (France) that remains high and a green line (Russia) that drops significantly.
- Battle progress:** France has attacked Russia. Attacking commander is Suvorov3. Defending commander is Kutuzov1. France moves. Order: Make wedge formation and attack. The troops form a wedge and move towards the passive opponent. Casualties:Knights: 1, Archers: 1, Cavalry: 1, Russia moves. Order: Passively observe opponent. The soldiers are passively observing the enemy's wedge going right through.
- Battles:** France - Russia, USA - Russia.
- Bottom status bar:** Year 24, Russia, Grant, 14117 \$, 2:0:4:3:1:3, 9:33.

Il resoconto di un turno

con le informazioni sul territorio e sulle battaglie combattute (screenshot www.nontipago.it)

Tutti i soldati sono divisi in tre tipi: cavalieri, arcieri e cavalleria. Ognuna di queste truppe avrà il suo ruolo in battaglia; alcuni di loro sono più forti in difesa, altri in attacco.

I generali attaccheranno l'un l'altro gli eserciti fino a che uno di loro perde tutti i soldati. Oppure la battaglia finisce in parità se dopo un certo numero di turni nessuno distrugge completamente l'avversario.

Il primo a colpire è il generale più veloce. Se il generale più veloce difende, avrà tempo per preparare il suo esercito per la battaglia, e i suoi soldati riceveranno un bonus molto consistente del 150%.

Gli Autori

"Akasoft@mail.ru" di Alessandro

Dmitri "newgame@mail.ru"

Software di NewGame "<http://newgame.agava.ru>"

Tradotto da Natalia Biletska "leto218@mail.ru"

(C) Software di NewGame, 2000-2003