

The Guild 2

Renaissance



Manuale

JoWood ENTERTAINMENT AG

Heiligenstädter Straße 201-203/Top 19,
1190 Vienna, Austria



Homepage JoWood: www.jowood.com
Homepage "The Guild 2": www.diegilde2.com

© 2010 by JoWood Entertainment AG, Heiligenstädter Straße 201-203/Top 19,
1190 Vienna, Austria, Austria. Developed by RuneForge Game Studio.

Uses **Gamebryo 3D Graphics Engine**. Copyright © 2007 by Emergent Game Technologies.
Used under license.

Uses **SpeedTreeRT**. Copyright © 2007 Interactive Data Visualization, Inc. Used
under license.

Uses **FMOD Sound System**. Copyright © 1994-2007 by Firelight Technologies, Pty, Ltd. Used
under license.

Software, grafica, musica, testi, nomi e manuale sono tutelati da copyright. Il software e il manuale non possono essere copiati, riprodotti o tradotti senza il consenso della JoWood Entertainment AG, né riprodotti, per intero o parzialmente, su alcun supporto elettronico o in qualsiasi forma di linguaggio macchina. La maggior parte dei marchi hardware e del software inclusi nel presente manuale sono marchi registrati e come tali devono essere trattati.

AVVERTENZA EPILESSIA

Alcuni individui potrebbero andare incontro alla perdita di conoscenza o ad attacchi epilettici, se esposti a un certo tipo di effetti luminosi o a lampi di luce. Taluni effetti grafici nei videogiochi possono innescare un attacco epilettico o una perdita di conoscenza in queste persone. È inoltre possibile che venga indotta una predisposizione per l'epilessia, prima ignota ai soggetti. Se tu o qualcun altro nella tua famiglia soffrite di epilessia, ti preghiamo di consultare il tuo medico prima di utilizzare questo gioco. Se provi sintomi quali stordimento, visione confusa, spasmi muscolari od oculari, disorientamento o qualsiasi tipo di movimento involontario oppure crampi durante il gioco, spegnilo IMMEDIATAMENTE e consulta un medico prima di ricominciare a usarlo.

INFORMAZIONI TECNICHE/HOTLINE

Hai avuto problemi durante l'installazione del software oppure sei bloccato nel gioco e non sai come andare avanti?

e-mail: support@quanticlab.com
Skype: [support.quantic.lab](https://www.skype.com/en/contacts/quanticlab) (Lunedì - Venerdì 10.00 - 18.00)

SOMMARIO

JoWood ENTERTAINMENT AG	2
AVVERTENZA EPILESSIA	2
INFORMAZIONI TECNICHE/HOTLINE	2
1. SEZIONE TECNICA.....	4
REQUISITI DI SISTEMA	4
INSTALLAZIONE	4
COMINCIARE A GIOCARE	4
COME GIOCARE	5
NAVIGAZIONE NEI MENU	5
2 MAPPE.....	6
2.1 NUOVE MAPPE.....	6
3 NUOVE PROFESSIONI.....	7
3.1 MUGNAIO (CLASSE RISTORATORE).....	7
3.2 FRUTTICOLTORE (CLASSE RISTORATORE)...	7
3.3 BECCHINO (CLASSE STUDIOSO).....	7
3.4 BANCHIERE (CLASSE STUDIOSO).....	9
3.5 SPACCAPIETRE (CLASSE ARTIGIANO).....	10
3.6 GIOCOLERE (CLASSE TRUFFATORE).....	11
3.7 TAVERNIERE (CLASSE TRUFFATORE)	12
3.8 MERCENARIO (CLASSE TRUFFATORE)	13
4 NUOVI TITOLI.....	14
5 EDIFICI NUOVI E MIGLIORATI.....	15
5.1 ARSENALE.....	15
5.2 TENUTA DI CAMPAGNA.....	15
5.3 VILLA.....	16
5.4 PALAZZO.....	16
5.5 MUNICIPIO.....	16
6 MIGLIORIE AGGIUNTIVE.....	16
6.1 MATRIMONIO COMBINATO.....	16
6.2 GUERRA.....	16
6.3 PIANI DI INCROCIO	17
6.4 VIE COMMERCIALI AUTOMATICHE.....	17
6.5 DEPOSITO DI DENARO	17
6.6 SISTEMA EDUCATIVO	17
6.7 PERSONALE	19
6.8 LAVORATORI	19
7 RICONOSCIMENTI	20

1. SEZIONE TECNICA

REQUISITI DI SISTEMA

Per giocare a „The Guild II: Renaissance“, il tuo computer deve rispettare i seguenti requisiti minimi:

Sistema compatibile con DirectX 9, con Windows XP o Vista, processore a 2,2 GHz e 1 GB di RAM (con Vista, 2 GB)

Sono consigliati i seguenti requisiti di sistema:

- Processore a 2 GHz (Pentium o AMD Athlon XP 2400+)
- Scheda video compatibile con DirectX 9, con funzione pixel shader modello 2
- 1 GB di RAM (con Vista, 2 GB)

INSTALLAZIONE

Inserisci il DVD-ROM di „The Guild II: Renaissance“ nell'unità DVD. Se la funzione di Autoplay è attiva, il programma d'installazione si avvia automaticamente. Qualora così non fosse, avvia manualmente il programma, cliccando due volte sull'icona Risorse del computer, sul desktop, sull'icona dell'unità DVD e, infine, su „autorun.exe“ o su „setup.exe“. Si aprirà il menu d'installazione: seleziona Installa e segui le istruzioni su schermo.

Questo gioco NON richiede una precedente installazione di Guild 2/Pirates of The European Seas/Venice!

COMINCIARE A GIOCARE

Prima di avviare il gioco, ricorda di disattivare tutti i dischi virtuali!

AVVIARE DA DVD

Dopo aver inserito il DVD-ROM di „THE GUILD II: RENAISSANCE“ nell'unità DVD, compare il menu di avvio del gioco. Clicca su Gioca per iniziare a giocare.

AVVIARE DAL DESKTOP

Se il DVD-ROM di „THE GUILD II: RENAISSANCE“ è già inserito nell'unità DVD, ma il menu di avvio del gioco non compare automaticamente, puoi avviare manualmente „THE GUILD II: RENAISSANCE“ cliccando su Tutti i programmi nel menu START e quindi su „THE GUILD II: RENAISSANCE“. Seleziona l'opzione Gioca.

COME GIOCARE

NAVIGAZIONE NEI MENU

Usa il mouse per spostarti all'interno dei menu e la tastiera per digitare parole o numeri.

MENU PRINCIPALE

Il menu principale compare all'avvio di „THE GUILD II: RENAISSANCE“, oppure quando annulli una partita in corso.

GIOCATORE SINGOLO

Cliccando su questo pulsante puoi avviare il tutorial del gioco, iniziare una nuova partita in modalità giocatore singolo o caricare un salvataggio in questa stessa modalità.

OPZIONI

Apri il menu delle opzioni.

RICONOSCIMENTI

Mostra l'elenco di tutte le persone che hanno contribuito alla creazione di „THE GUILD II: RENAISSANCE“.

ESCI

Esci da „THE GUILD II: RENAISSANCE“ e torna al desktop.

GIOCATORE SINGOLO

Se vuoi cominciare una partita in modalità giocatore singolo, puoi scegliere fra tre diverse opzioni.

INIZIA PARTITA

Per una descrizione completa, consulta il paragrafo INIZIARE UNA NUOVA PARTITA.

TUTORIAL

Prendi familiarità con „THE GUILD II: RENAISSANCE“ grazie al tutorial, che ti illustrerà i comandi di base e le caratteristiche più importanti.

CARICA PARTITA

Carica una partita salvata in precedenza e riprendi il gioco.

MENU OPZIONI

Il menu Opzioni offre diverse impostazioni per intervenire sulla grafica e sull'audio di „THE GUILD II: RENAISSANCE“, oltre a diverse opzioni relative alla meccanica di gioco.

GRAFICA

Qui puoi regolare qualità grafica, risoluzione, luminosità, contrasto e livello di dettaglio.

GIOCO

Da qui puoi impostare velocità di gioco, velocità della visuale, indicazioni testuali, suggerimenti e opzioni di autosalvataggio.

AUDIO

Tramite questa funzione puoi intervenire sul volume degli effetti sonori e dei dialoghi di „THE GUILD II: RENAISSANCE“.

2 MAPPE

2.1 NUOVE MAPPE

Questa espansione offre 5 nuove mappe su cui giocare.

CASTRUM NOVAESIA

Città: Colonia, Novaesium, Düsseldorf e Leverkusen.

Sedi: Bonn

ARCIDUCATO DEL TIROLO

Città: Hall, Kufstein e Innsbruck

Sedi: Augusta, Milano e Praga

AREA DI KUFSTEIN

Città: Hall, Kufstein

Sedi: Praga

TRANSILVANIA

Città: Törzburg

Sedi: stazioni commerciali e accampamenti carovanieri

HERZOGENFURT (mappa duello per 4)

Città: Herzogenfurt

Sedi: Stromfurt, Steintal, Hohnquell e Bruning

DUCATO DI DRAGENTHAL

Città: Herzogenfurt

Sedi: Stromfurt, Steintal, Hohnquell e Bruning

3

NUOVE PROFESSIONI

3.1

MUGNAIO (CLASSE RISTORATORE)



Livello di costruzione: mulino a vento

Requisiti: Ristoratore, livello 1



Farina d'orzo

La farina si ottiene macinando l'orzo. Ha un aspetto simile allo zucchero in polvere, ma ha un gusto del tutto diverso.



Farina di frumento

La farina di frumento è molto simile a quella d'orzo, solo che viene preparata con un cereale diverso.

3.2

FRUTTICOLTORE (CLASSE RISTORATORE)



Livello di costruzione: Frutticoltore

Requisiti: Ristoratore, livello 1



Miele

Tutto il mondo va pazzo per il miele, esattamente come l'ape Maia e il suo pigro amico Billy. Il suo sapore è dolcissimo e, nelle capaci mani di un fornaio, può essere la base per dolci deliziosi. Viene usato anche nella preparazione dell'idromele.



Frutta

Dovresti mangiare frutta almeno 5 volte al giorno, anche sotto forma di dolci alla frutta.

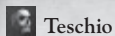
3.3

BECCHINO (CLASSE STUDIOSO)



3.3.1 LIVELLO DI COSTRUZIONE 1: SOTTERRANEO

Requisiti: Studioso, livello 1



Teschio

Queste ossa un tempo appartenevano a qualche povera anima...



Ossa

Il becchino è in grado di utilizzare qualsiasi cosa: che cosa ricaverà da queste ossa?



Ectoplasma

Indispensabile per alcuni prodotti. I dipendenti del becchino lo utilizzano come fosse una colla.



Teschio con candela

Per quanto possa fare paura, si tratta di un oggetto perfetto per trascorrere una serata a lume di candela.



Bracciale d'osso

Un gioiello creato con delle ossa di persone morte molto tempo fa, oppure da pochi giorni...



3.3.2 LIVELLO DI COSTRUZIONE 2: CRIPTA

Requisiti: Studioso, livello 3



Documento da stregone I

Questo documento fornisce la prova di un crimine, presentando una testimonianza contro l'accusato.



Abitino funebre

Alcune persone sono così generose che sarebbero disposte a dare la propria camicia per il bene degli altri, ma... questo varrà anche per i cadaveri? Beh, in questo caso non è che lo facciano proprio di loro spontanea volontà, bisogna dar loro una mano.



Polvere del decadimento

Se usi questa polvere contro un tuo rivale, lo vedrai deperire con una rapidità davvero sbalorditiva.



3.3.3 LIVELLO DI COSTRUZIONE 3: CIMITERO

Requisiti: Studioso, livello 5



Documento da stregone II

Più efficace del documento da stregone I, questo fornisce due prove distinte.



Abito da stregone

Se ti vesti con l'oscuro abito degli stregoni, ricevi un bonus a retorica, arte delle ombre ed empatia.

Nello stesso tempo, però, vedi calare il tuo carisma. Il che non deve sorprendere, il viola è un colore fuori moda!

3.4

BANCHIERE (CLASSE STUDIOSO)



Per prestare del denaro ai tuoi concittadini, per prima cosa devi mettere da parte un certo capitale. Senza soldi, non si fanno affari! A quel punto potrai limitarti alla gestione dei tuoi crediti, decidendo quanto denaro vuoi lasciare a disposizione della banca. Ovviamente fornisci credito a un determinato livello di interesse, non sei certo un ente di beneficenza...



3.4.1 LIVELLO DI COSTRUZIONE 1: BANCO DEI PEGNI

Requisiti: Studioso, livello 1



Moneta di rame

Monete coniate usando del rame, diventano verdi con il passare del tempo.



Carta notarile

Un contratto verbale ha il suo valore, ma se è necessario qualcosa di più serio è meglio metterlo per iscritto. Se mai l'altra parte dovesse cambiare idea, ci sarà sempre tutto nero su bianco.



3.4.2 LIVELLO DI COSTRUZIONE 2: USURAIO

Requisiti: Studioso, livello 3



Moneta d'argento

Esiste un detto: „L'argento vale meno dell'oro, e l'oro vale meno della virtù“. Rimane il fatto che l'argento non è da buttar via.



Certificato

Un certificato serve sempre. Per ogni impresa compiuta, grande o piccola che sia, si ottiene in premio un certificato.



Obbligazione

Le obbligazioni sono estremamente importanti: consentono di non scordare chi ti deve cosa.



3.4.3 LIVELLO DI COSTRUZIONE 3: BANCA

Requisiti: Studioso, livello 5



Moneta d'oro

Non è oro tutto ciò che luccica. In questo caso sì, però.



Mandati di acquisto delle merci per oro, argento, ferro

Hai bisogno urgente di oro, argento o ferro, e non riesci a trovarne? Con questi mandati il problema è risolto! Ti assicurano la fornitura di una certa quantità del metallo desiderato.

3.5 SPACCAPIETRE (CLASSE ARTIGIANO)



3.5.1 LIVELLO DI COSTRUZIONE 1: FABBRICA DI MATTONI

Requisiti: Artigiano, livello 1



Argilla

Il Signore in persona apprezza le qualità dell'argilla, tanto che l'ha usata per dare forma all'uomo. In una fabbrica di mattoni viene usata per realizzare vasi e svariati altri oggetti..



Mole

Sono necessarie per affilare le lame.



Vaso d'argilla

Un semplice vaso d'argilla, dove mettere dei fiori.



3.5.2 LIVELLO DI COSTRUZIONE 2: SPACCAPIETRA

Requisiti: Artigiano, livello 3



Blocco di pietra

Blocchi squadrati di solido granito. L'ideale per innalzare mura, si possono anche lavorare per ottenere altri oggetti.



Sassolino

I bambini imparano di più quando possono farlo divertendosi. Dagli un giocattolo e otterranno preziosi punti esperienza..



Busto

Le persone importanti fanno scolpire nella pietra la loro immagine, per passare alla storia e dimostrare a tutti quanto contano.



3.5.3 LIVELLO DI COSTRUZIONE 3: CAPANNA DELLO SCALPELLINO

Requisiti: Artigiano, livello 5



Statua

Che cosa c'è di più imponente di una statua? Ancora oggi le statue testimoniano la gloria di persone morte da moltissimi anni.



Pietra della fortuna

Ci sono persone nate fortunate: per tutti gli altri esistono le pietre della fortuna. Posto che tu creda in questo genere di cose, ovviamente...

3.6 GIOCOLERE (CLASSE TRUFFATORE)



3.6.1 LIVELLO DI COSTRUZIONE 1: ACCAMPAMENTO DEI VAGABONDI

Requisiti: Truffatore, livello 1



Vimini di salice

La flessibilità di questo legno lo rende estremamente popolare fra artigiani e giocolieri.



Fuso della bella addormentata

Il tuo rivale ha buone possibilità di aggiudicarsi l'incarico al quale tieni così tanto? Beh, che impressione farebbe all'onorevole presidente, se trascorresse tutta una seduta del medesimo dormendo su una panca? Di sicuro la sua scelta verrebbe rimessa in discussione, aprendo la strada ad altri candidati meritevoli... come te!



3.6.2 LIVELLO DI COSTRUZIONE 2: ACCAMPAMENTO DEI GIOCOLIERI

Requisiti: Truffatore, livello 3



Argilla

Questa risorsa non è soltanto molto popolare tra chi lavora pentole e tegami, ma è anche un materiale estremamente versatile. Il giocoliere riesce a ricavarne diversi oggetti, che vende con profitto.



Pendolo dell'ipnosi

Utilizzando questo perfido oggetto, puoi distrarre la tua povera vittima, facendola sembrare uno scemo. Che l'altra persona se lo meriti o meno, perderà un sacco di appuntamenti importanti, come udienze a corte o riunioni del consiglio dove avrebbe potuto votare a tuo sfavore.



3.6.3 LIVELLO DI COSTRUZIONE 3: ACCAMPAMENTO DEI VIANDANTI

Requisiti: Truffatore, livello 5



Bambola vudù

Grazie a questa bambola disponi di uno strumento di grande potere. Ti basterà infilare qualche spillone nella bambola, magari con un bel ghigno stampato in faccia, per far rotolare il tuo avversario a terra, in preda a dolorosi spasmi. Vedrai: in futuro ti tratterà con più riguardo.

3.7 TAVERNIERE (CLASSE TRUFFATORE)



Livello di costruzione 1: pub
Requisiti: Truffatore, livello 1

Il pub non è semplicemente un locale di dubbia reputazione: è un autentico luogo di piacere. E se le ragazze non sono abbastanza carine per te, puoi distrarti col gioco d'azzardo. Ti ritieni un gran bevitore? Allora mettiti alla prova in una gara di bevute. Se poi sei in vena di emozioni forti, giocati tutto quello che hai in una partita a dadi.



Livello di costruzione 2: bettola
Requisiti: Truffatore, livello 3

Sul mercato scarseggia qualche articolo, oppure la tua città è nella morsa del proibizionismo? Non c'è problema: se sei un taverniere, hai sempre una seconda possibilità. Il tuo „mercante alternativo“ di fiducia (ma qualcuno lo definirebbe contrabbandiere) ha sempre qualche raro pezzo da parte per te. Per impedire che le guardie ti colgano sul fatto durante lo scambio, manda i tuoi dipendenti a distrarle.



Livello di costruzione 3: birreria
Requisiti: Truffatore, livello 5

Perché non ricorrere ai tuoi dipendenti per giocare uno „scherzetto“ ai tuoi rivali? Mandali vicino a uno di loro e fai in modo che vendano dell'ottima birra, usando l'azione Avvelena i nemici. Lo sventurato non saprà resistere e si ritroverà ubriaco perso dopo un solo boccale. Se poi vuoi arricchirti rapidamente, approfitta di questa situazione per far rapinare il tapino.

3.8 MERCENARIO (CLASSE TRUFFATORE)



Livello di costruzione 1: caserma dei mercenari
Requisiti: Truffatore, livello 1

Manda i tuoi mercenari a riscuotere il denaro per la protezione, o a esigere un pedaggio. Guai a chi rifiuterà di pagare!



Livello di costruzione 2: castello dei mercenari
Requisiti: Truffatore, livello 3

Hai le prove necessarie per dimostrare le malefatte dei tuoi rivali? Allora vesti i panni del giustiziere e organizza un'incursione contro l'officina di uno di quei delinquenti...



Livello di costruzione 3: fortezza dei mercenari
Requisiti: Truffatore, livello 5

Organizza un protettorato e i tuoi mercenari non saranno più costretti a trattare ladri e farabutti con i guanti di velluto. La città ti mostrerà la sua riconoscenza con del denaro sonante.

Descrizione dei titoli:

POPOLANO

Costo: -
Edifici concessi: 1
Residenza: capanna
Privilegi: -

BORGHESE

Costo: 500 monete d'oro
Edifici concessi: 2
Residenza: casa
Privilegi: -

CITTADINO SENZA DIRITTI CIVILI

Costo: 2.500 monete d'oro
Edifici concessi: 4
Residenza: casa
Privilegi supplementari: richiesta di incarichi di basso livello

CITTADINO

Costo: 10.000 monete d'oro
Edifici concessi: 7
Residenza: magione
Privilegi supplementari: richiesta di incarichi

LIBERO CITTADINO

Costo: 25.000 monete d'oro
Edifici concessi: 10
Residenza: magione
Privilegi supplementari: insulto

PATRIZIO

Costo: 100.000 monete d'oro
Edifici concessi: 15
Residenza: dimora patrizia
Privilegi supplementari: riconoscimento politico

NOBILUOMO

Costo: 250.000 monete d'oro
Edifici concessi: 30
Residenza: dimora patrizia
Privilegi supplementari: reclutamento sostenitori

BARONE

Costo: 500.000 monete d'oro
Edifici concessi: 45
Residenza: maniero
Privilegi supplementari: nobili origini

BARONE

Costo: 1.000.000 di monete d'oro
Edifici concessi: illimitati
Residenza: maniero
Privilegi supplementari: Cucchiaino d'oro

CONTE

Costo: 5.000.000 di monete d'oro
Edifici concessi: illimitati
Residenza: maniero
Privilegi supplementari: -

MARCHESE

Costo: 10.000.000 di monete d'oro
Edifici concessi: illimitati
Residenza: maniero
Privilegi supplementari: -

5

EDIFICI NUOVI E MIGLIORATI

„The Guild II: Renaissance“ non solo introduce diversi nuovi edifici, ma presenta delle versioni riviste e migliorate di quelli già esistenti.

5.1

ARSENALE



Qui puoi equipaggiarti prima di andare in guerra.

5.2

TENUTA DI CAMPAGNA



Requisiti: nobiluomo

Le quattro pareti della tua dimora ti stanno già strette? Allora è il momento di cercare un nuovo luogo di residenza, consoni al tuo rango. E poi così sarà più facile sfuggire alle riunioni di famiglia...

5.3 VILLA



Requisiti: nobiluomo

Le persone di classe al giorno d'oggi raggiungono in carrozza la loro villa. Che camminino le classi inferiori: i tuoi piedi e il tuo tempo non si possono sprecare!



5.4 PALAZZO

Requisiti: nobiluomo

Se puoi dire di essere proprietario di questo castello, sei davvero un uomo arrivato! Forza, ora devi occuparti di ciò che conta davvero nella vita: qualche intrigo, per esempio!

5.5 MUNICIPIO

In futuro, il municipio sarà sempre a disposizione degli abitanti della città, anche durante le sessioni della corte e le riunioni del consiglio. Grazie alla nuova struttura è stato creato un ingresso, dove è possibile richiedere incarichi, ottenere titoli e presentare denunce, senza disturbare le varie attività istituzionali.

6 MIGLIORIE AGGIUNTIVE

6.1 MATRIMONIO COMBINATO

Basta spendere denaro in lunghi e costosi corteggiamenti: ora puoi puntare direttamente al bersaglio grosso. Hai visto per strada qualche persona che ti piace ed è ancora libera? Non esitare! I costi del matrimonio combinato dipendono dal titolo e dalla fortuna del giocatore e della persona da sposare.

6.2 GUERRA

C'è una guerra in corso e gli uomini più valorosi del paese stanno impugnando le armi. Tu avrai il coraggio necessario per fare altrettanto? Unisciti alla campagna, o lascia che siano altri a rischiare la vita per la tua gloria... In questo modo non otterrai solo una parte del bottino, ma anche un bonus alla reputazione imperiale, posto ovviamente che la guerra sia vinta. In caso di sconfitta, infatti, sarai obbligato a versare un tributo, a meno che tu non cada direttamente in battaglia...

Per poter prendere parte a una guerra, devi trovarti vicino a un arsenale. A quel punto avrai la possibilità di assoldare dei mercenari per i colori della tua città, o di arruolarti come ufficiale in prima persona.

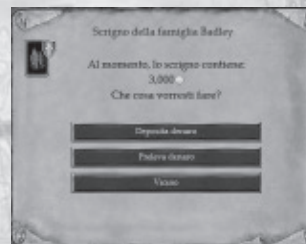
6.3 PIANI DI INCROCIO

L'allevamento di massa è ormai superato in „The Guild II: Renaissance“. Grazie all'utilizzo di nuove tecniche, le pecore sopravvivono alla tosatura e non restano più uccise, come accadeva in passato. Purtroppo per loro, invece, i bovini finiscono ancora al macello.

6.4 VIE COMMERCIALI AUTOMATICHE

Ora puoi impostare delle vie automatiche per i tuoi carri. Puoi decidere i singoli punti di passaggio delle tratte e che cosa trasportare.

6.5 DEPOSITO DI DENARO



Finalmente puoi proteggere il denaro dalle grinfie dei tuoi famelici parenti e di altri lesotofanti, custodendolo in un nascondiglio.

6.6 SISTEMA EDUCATIVO

6.6.1 SCUOLE:

SCUOLA DEL MONASTERO

Nella scuola del monastero, tuo figlio riceve un'educazione di base e una preparazione religiosa.

Costo: 500 monete d'oro

SCUOLA DELLA GILDA

Tuo figlio riceve un bonus nella reputazione della gilda.

Costo: dipende dalla reputazione della gilda

SCUOLA DI UNA DIMORA NOBILIARE

Tuo figlio beneficia di una maggiore reputazione imperiale e riceve un'educazione di qualità superiore a quella impartita nelle scuole di monasteri e gilde.

Requisiti: titolo di cittadino

Costo: dipende dalla reputazione imperiale

6.6.2 APPRENDISTATO:

GILDA DEGLI ARTIGLIANI O DEI RISTORATORI

Manda il tuo rampollo presso una gilda e apprenderà le relative abilità, a seconda delle decisioni del maestro della gilda.

Costo: 1.000 monete d'oro

CHIESA

In un monastero, tuo figlio impara a leggere e a scrivere, oltre ai segreti delle erbe.

Costo: 1.000 monete d'oro

CAPITANO DELLA GUARDIA

Il capitano della guardia insegnerà a tuo figlio tutto ciò che deve sapere un buon guerriero.

Costo: 1.000 monete d'oro

FORNAIO DI CORTE

Se vuoi davvero che tuo figlio faccia strada nella vita, allora forniscigli il titolo necessario e spedisilo a fare l'apprendista dal fornaio di corte. Soltanto così potrà imparare come preparare le deliziose brioche agognate dalla nobiltà. Mmmh, che profumino...

Requisito: titolo di barone

Costo: dipende dalla reputazione della gilda

APPROVVIGIONATORE DI CORTE

La nobiltà merita il meglio del meglio. Se tuo figlio imparerà dai migliori, si sarà assicurato un futuro luminoso.

Requisito: titolo di barone

Costo: dipende dalla reputazione della gilda

CONSIGLIERE DI CORTE

Chi potrebbe educare tuo figlio con maggior profitto del consigliere di corte? Una persona in grado di consigliare l'imperatore è sicuramente in grado di fare del tuo erede una persona di successo.

Requisito: titolo di barone

Costo: dipende dalla reputazione imperiale

ESERCITO

Se vuoi che tuo figlio intraprenda la carriera militare, allora la caserma è il posto giusto per farne un valido e coraggioso soldato.

Requisito: titolo di barone

Costo: dipende dalla reputazione imperiale

ISTRUZIONE DOMESTICA

Trasmetti di persona a tuo figlio tutto ciò che hai appreso a duro prezzo durante la tua vita: chi meglio di te potrebbe istruirlo come si deve? E poi, così non spenderai niente.

Costo: -

6.7

PERSONALE



Puoi assoldare dei lavoratori in base al loro livello di esperienza. C'è una differenza in termini di costo fra apprendisti, operai e maestri.

6.8

LAVORATORI

I lavoratori nel cantiere del tuo vicino sono dei fenomeni, mentre da te si vedono soltanto degli scansafatiche? Migliora la tua reputazione presso la gilda e vedrai che i tuoi edifici verranno completati in un attimo!

Runeforge Game Studio

Project Lead
Heinrich Meyer

Lead Artist
Stephan Kubisch

Lead Game Design
Heinrich Meyer

Technical Director & Programming
Fabian Hackhofer

Additional Concept & Game Design
Jakob Marczynski
Fabian Hackhofer
Tobias Horn

Scripting
Fabian Hackhofer
Heinrich Meyer
Jakob Marczynski

2D & 3D Artists
Stephan Kubisch
Jakob Marczynski

Additional Artists
Andre Panzerzynski
Isabell Panzerzynski

Map Design
Tobias Horn
Stephan Kubisch
Heinrich Meyer

Quality Assurance Manager
Tobias Horn

Renaissance Soundtrack & Sound FX
Yannick Süß
Robin Birner

Manual
Angelika Lorenz
Betatesting
Alex „Rocky_4r“ Marocchi
Ivan „Aragornil“ Lábaj
Patrick „pad11“ Donghia
„Siriusgirl“
Marcus Reichel
Alexander Just
Angelika Lorenz

Forenmoderatoren
„Merlin1“
„Freiherr Reinhold“
„nirvana“

JoWood Entertainment AG

Production

Producer
Reinhard Pollice

Testing Coordinator
Dan Dawang

Localisation Manager
Gennaro Giani

Marketing and PR – Europe

Head of Publishing
Stefan Berger

Marketing Manager
Markus Reutner

Product Marketing Manager
Roswitha Hauke

PR Manager
Tamara Berger
Clemens Schneidhofer

Community Management
„Megalomaniac“

Graphic Artist
Sabine Schmid

Web
Ernst Satzinger
Christian Hutterer

Trailer Creation
Ernst Satzinger

Age Rating Coordinator
Thomas Reisinger

International Sales
Roland „HobbiBobbi“ Hobiger

Online Sales
Thomas Reisinger

Manufacturing
Masen Watt

Legal Affairs and Business Development

Legal Affairs
Kourosh Onghaie

Business Development
Reinhard Pollice
Stefan Berger

Executive Management JoWood Group

CEO
Franz Rossler

CFO
Klemens Kreuzer

Dreamcatcher Interactive

Marketing and PR – North America

Product Marketing Manager
Dan Dawang
Bryan Cook

PR Coordinator
Michael Mota
Art Director
Jay Kinsella

Graphic Designers
Esther Sucre

Online Marketing and Web Design
Ted Thompson

Sales
Eric Edwards

CEO
Roman Wenzl

External QA:

Quantic Lab
www.quanticlub.com

CEO
Stefan Seicarescu

Lead Tester
Pap Szilveszter

Testers
Szilagyi Zoltan
Christian Arva

CONTRATTO DI LICENZA CON L'UTENTE FINALE

Questo software originale è protetto dalle leggi sui marchi e copyright.

Può essere venduto solo da rivenditori autorizzati e può essere utilizzato solo a fini personali.

Si prega di leggere attentamente questo contratto di licenza prima di utilizzare il software.

Installando o utilizzando questo software si accettano automaticamente le condizioni del presente contratto.

Licenza di utilizzo del prodotto software

Questo contratto di licenza con l'utente finale sancisce i seguenti diritti:

Questo contratto di licenza è legalmente vincolante per l'acquirente del prodotto software (sia esso una persona fisica o giuridica) e JoWood Entertainment AG.

Acquistando questo software originale si acquisisce il diritto di installare il software e utilizzarlo su un unico computer.

JoWood Entertainment AG non offre alcun diritto di proprietà del software, e questo contratto di licenza non costituisce una forma di „vendita“ del software stesso.

L'utente acquisisce la proprietà del CD-ROM sul quale è stato memorizzato il software, mentre JoWood Entertainment AG rimane l'unico proprietario del software contenuto sul CD-ROM e della relativa documentazione, e rimane proprietario di ognuno e di tutti i diritti di proprietà intellettuale e industriale ivi contenuti.

Questa licenza non esclusiva e personale garantisce all'utente il diritto di installare, utilizzare e visualizzare una copia di questo software su un unico computer (ad esempio una singola postazione di lavoro, un singolo terminale, un singolo PC portatile, un singolo pager, ecc.).

Qualsiasi altro utilizzo, in particolare il noleggio non autorizzato, la visualizzazione in pubblico o altri tipi di presentazione (per esempio a scuola o in università), copie,

installazioni multiple o trasferimenti e qualsiasi altro processo grazie al quale questo software o parti di esso possano essere messi a disposizione del grande pubblico (anche online, via Internet o con altri mezzi), senza una preventiva autorizzazione scritta è vietato.

Se il software permette di stampare immagini relative a personaggi di JoWood Entertainment AG, protetti dalle leggi sui marchi, questa licenza autorizza esclusivamente la stampa di immagini su carta per uso esclusivamente personale e non a scopi commerciali o governativi (per esempio, non è permesso esporre al pubblico o vendere le immagini), purché siano rispettate tutte le istruzioni relative al copyright riportate sulle immagini generate dal software.

La memorizzazione dei dati, in particolare nella forma di mappe elaborate con l'ausilio di Level Editor, o come MOD (Modifiche) create con un software di sviluppo SDK (Software Development Kit), nel caso in cui tali Level Editor o SDK siano inclusi nel software, è permessa esclusivamente a scopi non commerciali. Non sussistono altre licenze per copiare, distribuire o utilizzare a scopi commerciali tali dati. Sono vietati l'uso, la copia o la distribuzione di mappe o modifiche che abbiano contenuto offensivo o illegale, o violino in qualsiasi modo la legge o i diritti di terze parti, ed è inoltre vietato integrare tali mappe o modifiche con il suddetto materiale offensivo, illegale o oltraggioso. Si accetta di essere i soli responsabili di tutti i dati di gioco quali modifiche e mappe. JoWood Entertainment AG e i suoi dipendenti e agenti saranno difesi, indennizzati ed esonerati da qualsiasi rivendicazione, danno, perdita, azione e responsabilità derivanti da creazione, uso, combinazione, duplicazione, distribuzione, o promozione delle mappe o dei dati di gioco modificati.

L'Editor e tutti i componenti SDK vengono forniti senza alcuna aggiunta o modifica („as is“). Queste parti non hanno garanzia e non si garantisce alcun supporto tecnico per l'Editor e i componenti SDK.

Descrizione di altri diritti e limitazioni

Copia di sicurezza

È possibile effettuare un'unica copia del software ed esclusivamente per motivi di sicurezza o archiviazione.

Garanzia limitata

JoWood Entertainment AG garantisce per un periodo di 90 giorni, a partire dalla data dell'acquisto, che il software funzionerà essenzialmente come indicato sul materiale stampato a esso allegato.

La responsabilità complessiva di JoWood Entertainment AG e i rimedi esclusivi del cliente saranno, a discrezione di JoWood Entertainment AG, il rimborso del prezzo di acquisto, la riparazione o la sostituzione del software che non rispetti i termini della garanzia limitata di JoWood, purché esso sia restituito a JoWood Entertainment AG insieme a un documento comprovante l'acquisto.

Questa garanzia limitata non è valida se il malfunzionamento del software è dovuto a incidenti, cattivo uso o applicazioni scorrette.

Altre forme di garanzia non considerate

La suddetta garanzia viene emessa da JoWood Entertainment AG in qualità di produttore del software.

Qualsiasi altra garanzia legale o richiesta di assunzione di responsabilità cui l'utente possa avere diritto nei confronti del rivenditore dal quale è stato acquistato il software in oggetto non viene sostituita o limitata dalla presente garanzia.

Limitazione di responsabilità

Nella massima misura applicabile dalla legge, JoWood Entertainment AG non si assume alcuna responsabilità per danni particolari, accidentali, indiretti o conseguenti risultanti dall'utilizzo o dall'impossibilità di utilizzo del presente software, compresi i casi in cui JoWood Entertainment AG abbia preventivamente rilevato il rischio che tali danni si possano verificare.

Marchi

Questo contratto di licenza non attribuisce alcun diritto legato ai marchi di JoWood Entertainment AG.

Scadenza del contratto / Conclusione

Questo contratto di licenza è valido fino a quando una delle due parti non vi ponga termine. È possibile porre fine al contratto in qualsiasi momento restituendo il software a JoWood Entertainment AG o distruggendolo insieme alla relativa documentazione e a tutte le sue copie e installazioni, indipendentemente dal fatto che rispettassero i termini di questo contratto. Questo contratto di licenza verrà sospeso immediatamente senza preavviso da parte di JoWood Entertainment AG nel caso in cui l'utente violi una qualsiasi delle condizioni di questo contratto, nel qual caso l'utente è tenuto a distruggere tutte le copie del software.

Clausola di salvaguardia

Se una qualsiasi delle condizioni di questo contratto dovesse perdere di validità o diventare inapplicabile, le rimanenti parti del contratto resteranno inalterate.

Legislazione valida

A tutte le questioni legali legate a questo contratto verrà applicata la legislazione vigente in Austria.

www.diegilde2.com
www.jowood.com
www.runeforge-games.com

