

# FATE of the DRAGON: I TRE REGNI

di Massimiliano Cimelli

Questo incredibile "strategico" in tempo reale, tratto dall'omonimo romanzo storico attribuito a Luo Guanzhong scritto nel 1230 d.C., trasporterà il giocatore ai tempi dell'antica Cina, in un periodo di circa cento anni di turbolenti eventi, di sanguinose battaglie che caratterizzarono gli anni del declino della dinastia Han (dal 184 d.C. al 220) e il momento di splendore dei Tre Regni (dal 220 d.C. al 280). In questa affascinante epoca vestirete i panni di uno dei tre "Signori della Guerra", creere un vasto dominio addestrandone un potente esercito, sviluppando appropriate tecnologie ed essenziali rapporti diplomatici, riunendo sotto un unico vessillo il dilaniato paese.

Una novità fondamentale che appare appena inizierete la prima missione è sicuramente l'interfaccia; certo, in un primo momento potrà somigliare al rinomato "Age of Empire", ma se osserverete con attenzione noterete una doppia finestra radar: la prima visualizzerà



Un tipico assalto alla stupenda muraglia cinese con ovviamente qualche scaletta di supporto.



Questa volta le difese sulle mura non sono state sufficienti: che il massacro inizi!

Notate il ciclo di addestramento: i servitori entrano negli alloggi dei guerrieri per l'addestramento, in seguito escono come soldati pronti per salire sul cavallo appena sfornato dalla scuderia. Il risultato, un bel cavaliere pronto alla battaglia.

la mappa dei territori, mediante la quale sarà possibile osservare le condizioni generali del campo di battaglia, mentre la seconda, relativa alla città in esame, permetterà di monitorarne le condizioni e l'eventuale sviluppo. Di conseguenza, l'avventura partirà dal vostro nucleo cittadino centrale, protetto da un'imponente muraglia, posta per dissuadere almeno i primi avventori. Quindi non preoccupatevi! Il nemico di solito attaccherà solo con grandi ondate di coraggiosi guerrieri, quindi avrete il tempo necessario per sviluppare il vostro centro cittadino. Di solito partirete

con gli unici due edifici che non possono essere ricostruiti (se distrutti perderete istantaneamente): il Centro Amministrativo adibito alla regolazione del tasso d'imposta, dove raccoglierete il fondamentale oro, e l'Arco Cerimoniale per reclutare i manovali. Con i vostri servitori inizierete la raccolta del legname e del ferro, quindi costruirete le case con relativa fattoria per la raccolta del grano e l'allevamento dei poveri maialini. Fondamentale anche il laboratorio per la manipolazione degli alimenti e del vino, e infine, l'indispensabile magazzino. A questo punto avrete le materie necessarie per costruire tutti i vari alloggi della fanteria, dove verranno addestrati i vostri manovali, variandosi in arcieri, picchieri e spadacci-

## FATE of the DRAGON: I TRE REGNI

**Produttore:**  
Eidos Interactive

**Distributore:**  
Leader Spa

**Prezzo** al pubblico (IVA inclusa): Lit. 99.900

### **RICHIESTE DI SISTEMA:**

Pentium II a 233 MHz con 32 MB di memoria (Pentium III 300 con 64 MB di Ram consigliato) - scheda grafica compatibile con le Direct X 7.0 - 340 MB di spazio su hard disk.

ni, mentre con la realizzazione della scuderia trasformerete un soldato in un cavaliere e viceversa. Durante l'evoluzione sarà necessario ampliare le abilità e i gradi dei guerrieri con piccole battaglie e con appropriate scelte della destinazione tattica, oppure riportandoli di forza ad un nuovo addestramento. Se, talvolta, vi ritroverete con i magazzini ridotti all'osso, non disperate, ma cercate le piccole statue di Buddha senza testa: una volta identificate, dovrete solo setacciare il territorio per riunirle con le rispettive teste, in questo modo sarete ricompensati con un gradevole bonus, costituito da un "gruzzoletto" di materie prime o da nuove unità. Dopo l'esercito, bisogna pensare al commercio, allora passerete alla creazione del mercato e del cantiere navale. Da non trascurare anche il Tempio, con i consueti sacrifici per limitare i danni da nefaste calamità naturali, l'Accademia Nazionale per la ricerca scientifica e per il fondamentale potenziamento delle truppe, e infine, il Laboratorio Meccanico per la produzione degli armamenti. L'equipaggiamento che svilupperà il laboratorio è sicuramente affascinante, dal carro di supporto per il trasporto



L'Accademia Nazionale ricca di ogni potenziamento possibile. Ovviamente tramite una piccola scorciatoia

degli approvvigionamenti o per la trasformazione in accampamento mobile alla scala per assediare le mastodontiche mura nemiche, dal classico carro catapulta e ballista a tre frecce al sorprendente aquilone malefico, singolare oggetto ideato per lanciare letteralmente due unità della fanteria nelle linee nemiche, colpendo inesorabilmente l'impianto di produzione. Per espandere il vostro territorio dovrete creare anche degli adeguati accampamenti, rifornendoli costantemente, altrimenti l'umore e la resa dell'avamposto o della città conquistata scenderà a livelli insostenibili, quindi perderete lo spazio conquistato con tanta fatica. Se in un particolare momento vi troverete in difficoltà, ricordate



sempre la via diplomatica, essenziale risoluzione se sarete circondati da più città. Infine, la modalità multiplayer fino a quattro contendenti strutturata su scenari precostituiti teletrasporterà il campo di battaglia su Lan o sul Web. Insomma, come avrete intuito il gioco propone una vera ricostruzione storica con un altro livello strategico, quindi risulta molto interessante per i neofiti guerrieri da tavolo ed assolutamente imperdibile per tutti gli amanti del genere.



Il reggimento pronto alla conquista del West: cavalieri, arcieri, generali, catapulte, carri e le indispensabili scale.



La schermata principale per realizzare la vostra campagna multiplayer preferita.