



- Manuale delle istruzioni -

- Indice -

Cos'è 2rA? _____	02
Come iniziare a giocare _____	02
Modalità: Online - Offline _____	03
Features dell'Online _____	03
Schermata dei titoli _____	04
Iniziare una nuova partita _____	04
Caricare una partita salvata _____	04
Creare e inizializzare un account 2rA _____	05
Scelta del personaggio: Daniel o Catherine _____	06
Esplorazione e Comandi _____	07
Battaglia e Comandi _____	08
Attacchi _____	09
Poteri ESP _____	10
Inventario rapido _____	11
Fuga _____	11
Menù del personaggio _____	12
Parametri del personaggio _____	13
Equipaggiamento _____	14
Inventario _____	14
ESP _____	15
Sviluppare e memorizzare i poteri ESP _____	16
Talenti _____	17
Sviluppare i Talenti _____	17
Affinità _____	18
Sviluppare le Affinità _____	18
Documenti _____	19
Mappa locale _____	20
Obiettivi _____	20
Achievements _____	21
Opzioni/Esci _____	21
Baratto _____	22
I tavoli da lavoro _____	23
Combinare oggetti _____	23
Modificare le armi _____	23
Quick Time Events _____	24
Spostarsi per Londra _____	24
Salvare la partita _____	25
I capitoli successivi _____	26
Contatti _____	26

- Cos'è 2rA? -

2rA (Two Roses: ArcA) è un videogioco amatoriale realizzato con RPG Maker XP. Come genere potremmo definirlo un survival-rpg poiché per le sue caratteristiche trae spunto da videogiochi survival-horror (come Resident Evil) e rpg (come ShadowHearts o il più noto Final Fantasy), una commistione già riuscita col celebre Parasite Eve (della Squaresoft).

La realizzazione di 2rA (ancora in corso) è lunga e travagliata, con continue modifiche al sistema di gioco e alla storia, e va avanti da più di due anni.

Il gioco è ambientato a Londra e la storia inizia precisamente il 29 Ottobre 2011.

La trama ruota attorno a Daniel, Catherine, Penelope e Matthew, quattro personaggi alla ricerca della sorella di Daniel, Emily, in una Londra gettata nel caos dalla comparsa di strane creature, fino ad arrivare alla scoperta di un segreto nascosto sin dall'epoca della Guerra delle Due Rose.

- Come iniziare a giocare -

Prima di tutto bisogna installare il gioco. Potete trovare un link per scaricare l'installer in fondo alla home del sito ufficiale di 2rA : www.project2ra.altervista.org

Una volta scaricato l'installer fatelo partire e seguite le indicazioni del wizard.

Una volta installato troverete sul desktop un'icona di 2rA, fate doppio click e il gioco partirà.

IMPORTANTE: il gioco parte automaticamente a schermo intero, ma è possibile giocare a finestra premendo ALT+INVIO in un qualunque momento (l'operazione è reversibile premendo i medesimi tasti).



- Modalità: Online-Offline -

Il gioco consente di giocare in due modalità, quella Online e quella Offline e la scelta di quale modalità utilizzare viene chiesta ogni volta che si avvia il gioco.

Le differenze consistono solo in alcune features accessibili solo nella versione Online: gli autoupdates e il sistema degli achievements.

! Attenzione !

Questo gioco offre l'opportunità di inviare alcuni dati della propria partita al sito ufficiale:

www.project2rA.altervista.org

Tali dati permetteranno a tutti gli utenti di visualizzare gli **ACHIEVEMENTS** raggiunti nel gioco e di stilare una classifica dei giocatori. Per il corretto funzionamento di tale sistema è necessario essere **collegati ad internet** ed essere **registrati al sito**. Dopo esservi registrati vi verrà inviata un'email come conferma, in tale email riceverete un ID che dovrete inserire nel gioco all'inizio di una nuova partita.

Onde evitare possibili **crash** del gioco nel momento del caricamento o del salvataggio della partita, è **necessario** dichiarare ora in quale modalità si intende giocare:

- **online** (che supporta l'invio di dati, ACHIEVEMENTS inviati al momento del salvataggio)
- **offline** (non supporta l'invio di dati, ACHIEVEMENTS inviati dalla prossima partita "online")



Modalità Online

Modalità Offline

All'inizio di una nuova partita (e solo all'inizio) è possibile inserire il proprio ID e la propria password. Ciò sarà possibile solo con la modalità **online**.

Perciò quando si inizia una nuova partita si raccomanda di selezionare la modalità **online**!

- Features della modalità Online -

-Autoupdates:

Gli autoupdates permettono al gioco di aggiornarsi autonomamente e risolvere i vari bugs che potrebbero essere scoperti dopo l'installazione, inoltre potrebbero risultare disponibili nuovi eventi o luoghi da esplorare.

-Achievements: (richiede un account sul sito ufficiale)

Il sistema degli achievements invece permette al gioco (nel momento del salvataggio e del caricamento delle partite) di comunicare con il sito e riportare alcune delle azioni compiute dal giocatore durante la sua partita, sbloccando alcuni achievements (trofei). Tali dati vengono poi utilizzati dal sito per stilare una lista dei giocatori e, nelle prossime versioni, permetteranno ai giocatori di sbloccare contenuti esclusivi del gioco. Gli achievements vengono sbloccati anche giocando in Offline, ma verranno caricati sul sito solo alla successiva partita in modalità Online.

Nel menù delle opzioni è possibile passare dalla modalità Online a quella Offline a piacimento durante una partita (gli autoupdates però NON verranno effettuati). Bisogna effettuare questo passaggio soprattutto per passare dalla modalità Online a quella Offline in caso di un crollo della linea, per evitare che il gioco possa crashare (accade se il gioco tenta di accedere a funzioni Online in assenza di linea).

- Schermata dei titoli -

Una volta scelta la modalità di gioco (ed eventualmente effettuati gli updates) apparirà la schermata dei titoli del gioco.



Inizio

Memoria

Abbandona

- Iniziare una nuova partita -

Per iniziare una nuova partita sarà sufficiente selezionare l'opzione "Inizio".

Il gioco vi porterà alla schermata di inizializzazione del vostro account (vedi il paragrafo: "Creare e inizializzare un account 2rA") e in seguito partirà il gioco vero e proprio.

- Caricare una partita salvata -

Per caricare una partita salvata in precedenza (vedi il paragrafo: "Salvare la partita") bisogna selezionare l'opzione "Memoria" e, una volta comparsa la schermata dei salvataggi, selezionare il salvataggio che si vuole caricare.

- Creare e inizializzare un account 2rA -

Alcune features del gioco richiederanno un account 2rA.

Per crearlo non dovrete far altro che andare sul sito ufficiale (www.project2ra.altervista.org), cliccare sulla voce "Registrazione" e riempire l'apposito form.



Una volta riempito il form vi verrà inviata un'email con il vostro ID (segnatevelo da qualche parte) e un link per confermare la registrazione. Una volta confermata potrete lanciare il gioco e gustarvi tutte le sue funzioni.

Conferma le impostazioni e inizia la partita.(necessita la modalità Online!)



Modalità:	Online
ID utente:	8 1 9 3
Password utente:	PASSWORD

Quando inizierete una nuova partita troverete questa schermata. E' importante iniziare SEMPRE una nuova partita in modalità Online, poichè non sarà possibile giocare Online con un salvataggio di una partita iniziata in Offline.

Per inizializzare il vostro salvataggio vi basterà inserire i dati del vostro account (ID e Password) nelle apposite sezioni e poi selezionare la voce "Conferma".

- Scelta del personaggio: Daniel o Catherine -

Una volta finita l'introduzione dovrete scegliere con quale personaggio giocare.

I personaggi tra cui scegliere sono due: Daniel e Catherine.

La storia principale e la maggior parte delle aree da esplorare sono comuni ad entrambi i personaggi, ma alcune sezioni di esplorazione, alcuni boss e alcuni eventi saranno disponibili solo per l'uno o l'altro.

A livello di gameplay la differenza maggiore consiste nelle Affinità di partenza (vedi il paragrafo: "Affinità"), perciò sentitevi liberi di seguire il personaggio che preferite.

Naturalmente è possibile giocare due partite, una con un personaggio e una con l'altro.

E' consigliabile tuttavia aspettare che il gioco sia completo in tutti e quattro i suoi capitoli, poiché una volta completato il gioco sarà possibile ricominciarlo con l'altro personaggio avendo però dei bonus per aver completato già una volta il gioco.



Nome: Daniel
Cognome: Avalon
Sesso: M
Età: 19
Nazionalità: Inglese
Residente a: Londra
Nato il: 04/26/1991
Carta rilasciata il: 05/03/2008



Nome: Catherine
Cognome: Lovelace
Sesso: F
Età: 17
Nazionalità: Inglese
Residente a: Londra
Nato il: 09/14/1993
Carta rilasciata il: 09/15/2009

- Esplorazione e Comandi -

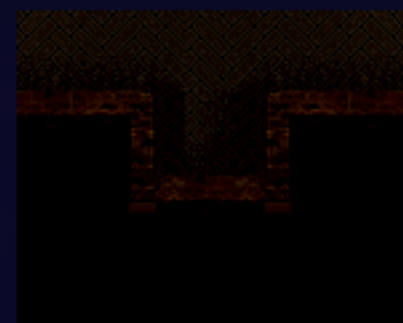
Per la maggior parte del tempo della partita avrete la possibilità di vagare più o meno liberamente nelle varie aree di gioco. La schermata si presenta in questa maniera:



La finestra in alto a sinistra rappresenta lo stato del personaggio (punti ferita, azione e arma equipaggiata). Per maggiori dettagli sul significato dei parametri vedi il paragrafo: "Parametri del personaggio". Nelle fasi di esplorazione i comandi sono i seguenti:

IMPORTANTE: alcune porte non sono visibili ma sono rappresentate da delle caselle di pavimento sporgente come negli esempi qui di fianco!

Per aprire le porte bisogna premere il tasto [C]!



-Formato Tastiera-

[Q] Corsa/Camminata	[W] Inventario rapido	
[A] Utilizzo Poteri ESP	[S] ---	[D] Ricarica arma
[Z] ---	[X] Menù personaggio	[C] Esamina/Parla/Apri

-Formato Joypad-

[L] Corsa/Camminata	[R] Inventario rapido	
[X] Utilizzo Poteri ESP	[Y] ---	[Z] Ricarica arma
[A] ---	[B] Menù personaggio	[C] Esamina/Parla/Apri

- Battaglia e Comandi -

Quando un nemico entrerà in scena inizierà una battaglia (potete riconoscere l'inizio della battaglia perchè lo schermo diventerà in bianco e nero e sentirete un cuore battere). In battaglia potrete muovervi liberamente per la mappa ed evitare gli attacchi dei nemici, ma non potrete aprire le porte.



In battaglia faranno la comparsa due nuove finestre: l'Enemy Status e la finestra di aiuto dei comandi. L'Enemy Status riporta il nome, il livello e la barra della vita dei vari mostri presenti in battaglia. La finestra di aiuto dei comandi invece riporta un utile memo delle azioni che si possono effettuare in battaglia.

E' importante sapere che per effettuare una QUALUNQUE azione è NECESSARIO avere almeno 100 punti Act (la barra gialla apparirà piena e sentirete un suono ogni qual volta riempiendosi tornerete a 100 punti Act). Ogni azione compiuta consuma un tot di punti Act che verranno recuperati col tempo in base al parametro "Rapidità" del personaggio.

-Formato Tastiera-

[Q] Fuga	[W] Inventario rapido	
[A] Utilizzo Poteri ESP	[S] ---	[D] Ricarica arma
[Z] Mira/Attacca	[X] Menù personaggio	[C] ---

-Formato Joypad-

[L] Fuga	[R] Inventario rapido	
[X] Utilizzo Poteri ESP	[Y] ---	[Z] Ricarica arma
[A] Mira/Attacca	[B] Menù personaggio	[C] ---

- Attacchi -

Quando avrete il turno (ovvero quando avrete almeno 100 Act) potrete sferrare un attacco.

Per farlo dovrete premere il tasto per Mirare ([Z] su tastiera e [A] su joypad).

Un mirino apparirà sul nemico selezionato, sarà GIALLO se il nemico rientra nella gittata dell'arma, mentre sarà ROSSO se il nemico è troppo lontano. Se si attacca un nemico troppo lontano con un'arma da fuoco, la probabilità di colpire è dimezzata, mentre se lo si attacca con un'arma da mischia lo si manca sempre.



Mentre si mira è possibile effettuare tre tipi di attacchi, in base al tasto che si preme: l'attacco 'a catena', l'attacco 'standard' e l'attacco 'minimo'; il numero di attacchi varia in base al valore Act massimo e all'arma equipaggiata poiché ogni arma ha un costo Act per attacco diverso.

L'attacco 'minimo' effettua un singolo attacco con l'arma, consumando il minimo di Act.

L'attacco 'standard' effettua tanti attacchi quanti servono all'arma per consumare al massimo 100.

L'attacco 'a catena' effettua tanti attacchi quanti sono quelli possibili con i punti Act attuali.

In battaglia appare il numero di attacchi legati al tasto ("N x hit" dove N è il numero di attacchi).

-Formato Tastiera-

[Q]---	[W]---	
[A] Attacco A Catena	[S] Attacco Standard	[D] Attacco Minimo
[Z] ---	[X] Annulla	[C] ---

-Formato Joypad-

[L] ---	[R] ---	
[X] Attacco A Catena	[Y] Attacco Standard	[Z] Attacco Minimo
[A] ---	[B] Annulla	[C] ---

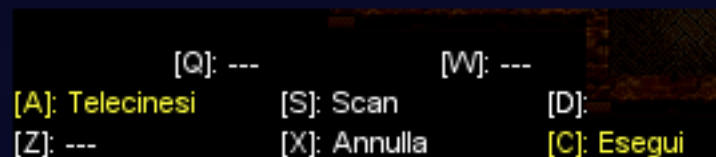
- Poteri ESP -

Da un certo momento del gioco sarà possibile utilizzare i Poteri Extra Sensoriali (ESP). Quando avrete il turno in battaglia, o durante l'esplorazione, potrete utilizzarli premendo [A] sulla tastiera o [X] sul joypad. Per poter utilizzare un ESP bisogna prima memorizzarlo (vedi paragrafo: "Sviluppare e memorizzare i Poteri ESP"), ma se ne possono memorizzare solo tre per volta.



Per utilizzare un ESP bisogna prima di tutto selezionare il nemico, poi tenere premuto il tasto legato all'ESP memorizzato che si vuole utilizzare (si illuminerà di giallo la sua scritta) e mentre lo si tiene premuto premere il tasto "Esegui".

Utilizzare un Potere ESP consuma dei punti ESP che verranno recuperati in parte alla fine di ogni battaglia oppure utilizzando oggetti appositi come le bibite.



-Formato Tastiera-

[Q]---	[W]---	
[A] ESP 1	[S] ESP 2	[D] ESP 3
[Z] ---	[X] Annulla	[C] Esegui

-Formato Joypad-

[L] ---	[R] ---	
[X] ESP 1	[Y] ESP 2	[Z] ESP 3
[A] ---	[B] Annulla	[C] Esegui

- Inventario rapido -

In battaglia (quando si ha il turno) o durante l'esplorazione è possibile aprire l'inventario rapido ([W] da tastiera e [R] da joypad).



E' molto comodo per utilizzare rapidamente gli oggetti, soprattutto in battaglia, oppure per utilizzare oggetti come chiavi per aprire le porte o oggetti chiave per la risoluzione di enigmi. E' possibile utilizzare gli oggetti anche tramite il menù normale, senza alcuna differenza, tuttavia l'Inventario rapido è, per l'appunto, più rapido da utilizzare.

- Fuga -



Premendo il pulsante specificato precedentemente è possibile tentare la fuga da una battaglia. Ogni volta che si utilizza il comando "Fuga" gli Act vengono azzerati e la barra Fuga guadagna un segmento su quattro.

Quando la barra Fuga è piena si uscirà automaticamente dalla battaglia.

IMPORTANTE: rientrando nella stessa stanza si ritroverà nuovamente la stessa battaglia.

IMPORTANTE: ogni qual volta si tenta di effettuare un'altra azione, si mira o si apre un menù, la barra della Fuga si svuota istantaneamente.

- Menù del personaggio -

Il Menù del personaggio ha questo aspetto:

Visualizza i poteri ESP appresi.



Status

Daniel	Hp	39 / 39	Act	109 / 109	ESP	15 / 15
[Normale]	Danno	4+	10	Munizioni	13/	13
Lv 9	Tp 8	Dif Fisica	0	Precisione		80
Exp 68%	Dif ESP	0	Rapidità			8
Energia 849	Gittata	6	Evasione			2

Dati

Tempo di gioco: 02:36:06
Round: 1

Affinità

Vigore	Lvl 1
Vitalità	Lvl 1
Volontà	Lvl 2
ESP = 15	
Destrezza	Lvl 1
Agilità	Lvl 1
Riflessi	Lvl 1
Potenza	Lvl 1

Equip

Arma		Browning HP
Vestiaro		Tuta ginnica

Inventario



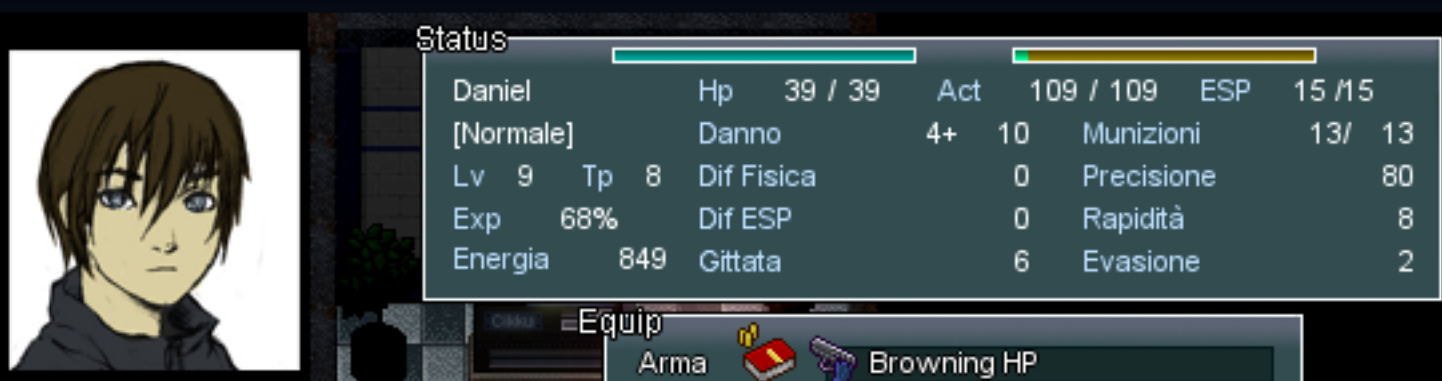
ESP
Talenti
Documenti
Mappa
Obiettivi
Achievements
Opzioni / Esci

[A] Telecinesi	4
[S] Scan	2
[D]	

- In cima c'è la finestra del help che visualizza informazioni su ciò che si sta selezionando col cursore.
- La finestra **Status** rappresenta lo stato del personaggio, con tutti i suoi parametri.
- La finestra **Equip** visualizza le armi e i vestiti posseduti ed equipaggiati.
- La finestra **Inventario** visualizza e permette di utilizzare gli oggetti posseduti.
- La finestra **Dati** mostra da quanto tempo dura la partita e quante volte si è completato il gioco.
- La finestra **Affinità** visualizza i livelli delle Affinità del personaggio e il loro effetto.
- La finestra **ESP** visualizza i tre ESP memorizzati e il loro costo in punti ESP.
- Il comando **ESP** fa visualizzare la finestra degli ESP sbloccati dal personaggio.
- Il comando **Talenti** fa visualizzare la finestra con la descrizione dei talenti appresi dal personaggio.
- Il comando **Documenti** permette di accedere al menù dei documenti.
- Il comando **Mappa** apre la mappa locale, se posseduta.
- Il comando **Obiettivi** permette di accedere alla schermata degli obiettivi.
- Il comando **Achievements** visualizza la finestra degli achievements sbloccati (premendo [C] si naviga da una pagina all'altra degli achievements)
- Il comando **Opzioni / Esci** permette di accedere al menù delle opzioni.


- Parametri del personaggio -

La finestra **Status** rappresenta lo stato del personaggio, con tutti i suoi parametri.



Daniel		Hp	39 / 39	Act	109 / 109	ESP	15 / 15
[Normale]	Danno	4+	10	Munizioni	13 / 13		
Lv 9	Tp 8	Dif Fisica	0	Precisione	80		
Exp 68%	Dif ESP	0	Rapidità	8			
Energia 849	Gittata	6	Evasione	2			

Equip

Arma  Browning HP

- Lv:** Rappresenta il livello di esperienza del personaggio, tanto più è alto tanto più il personaggio è potente. Salendo di livello aumentano anche i parametri base: Hp, Act, Precisione, Rapidità ed Evasione.
- Tp:** Rappresenta i punti talento, ovvero il grado di apprendimento di talenti del personaggio. Se ne riceve uno ogni volta che si sale di livello e possono essere spesi per apprendere nuovi talenti.
- [Stato]** Rappresenta la salute del personaggio, è ottimale quando è [Normale], ma in determinati casi il personaggio potrebbe ritrovarsi [Avvelenato] o subire una [Emorragia], è importante utilizzare quanto prima gli oggetti curativi appositi per guarire.
- Hp:** Rappresentano i punti ferita del personaggio, la sua vita. Se raggiungono lo zero è Game Over istantaneo. E' possibile recuperarli utilizzando oggetti curativi. Sono rappresentati dalla barra azzurra nella parte superiore-sinistra della finestra.
- Act:** Rappresentano i punti azione del personaggio, in battaglia sono necessari per effettuare una QUALUNQUE azione. Il minimo necessario in battaglia per effettuare un'azione è 100 punti Act, ma salendo di livello il massimo di Act supererà il 100 e sarà possibile mettere da parte punti Act extra per sferrare potenti Attacchi A Catena. Sono rappresentati dalla barra gialla nella parte superiore-destra della finestra, se si hanno più di 100 Act la barra comincerà a riempirsi nuovamente, questa volta in verde, per rappresentare i punti Act extra.
- Danni:** Questo parametro si compone di due parti: Danno Base + Danno Plus. Il Danno Base è il danno che infligge l'arma equipaggiata. Il Danno Plus è invece un bonus del danno e dipende dal Lv del personaggio, ed equivale al $Lv / 2$.
- Dif Fisica:** Questo parametro rappresenta il danno fisico assorbito dal vestito indossato.
- Dif ESP:** Questo parametro rappresenta il danno di attacchi ESP assorbito dal vestito indossato.
- Gittata:** Questo parametro rappresenta il numero di caselle entro le quali l'arma equipaggiata può colpire con piena Precisione, oltre il quale la Precisione viene diminuita.
- Munizioni:** Questo parametro rappresenta il numero di munizioni in canna/contenibile dall'arma.
- Precisione:** Questo parametro rappresenta la somma tra la Precisione del personaggio e la Precisione dell'arma equipaggiata.
- Rapidità:** Questo parametro rappresenta la velocità con cui si recuperano i punti Act.
- Evasione:** Questo parametro rappresenta la probabilità del personaggio di eludere un attacco quando viene colpito in battaglia.
- Exp:** Questo parametro rappresenta il quanta percentuale di punti esperienza si ha rispetto a quanta ne serve per salire di livello. I punti esperienza si guadagnano vincendo battaglie o partecipando a determinati eventi.
- Energia:** Questo parametro rappresenta le unità di energia che il personaggio racchiude, tale energia può essere spesa per sviluppare i poteri ESP sbloccati dal personaggio.

- Equipaggiamento -

La finestra **Equip** rappresenta le armi e i vestiti posseduti ed equipaggiati.



Si possono equipaggiare solo due cose contemporaneamente: un'arma e un vestito.

Le armi possono essere di due tipi: da mischia oppure balistiche.

Quelle balistiche per essere utilizzate necessitano specifici proiettili, mentre quelle da mischia possono essere utilizzate senza limiti.

Le armi hanno i seguenti parametri:

Danno: E' il Danno Base inflitto dall'arma. Ad esso va sommato il Danno Plus spiegato precedentemente.

Caricatore: E' il numero di proiettili che possono essere messi in canna.

Precisione: E' la Precisione dell'arma, un'arma con bassa Precisione permetterà al nemico di Eludere gli attacchi con più facilità. Inoltre la Precisione si abbassa se si esce dalla Gittata dell'arma (il mirino diventa rosso) e si dimezza per le armi balistiche mentre si azzerava per le armi da mischia.

Gittata: E' il numero di quadratini di distanza dalla quale l'arma può essere utilizzata senza problemi.

Costo Act: E' il numero di punti Act che l'arma richiede per un singolo attacco.

I vestiti hanno i seguenti parametri:

Dif Fisica: Questo parametro rappresenta il danno fisico assorbito dal vestito.

Dif ESP: Questo parametro rappresenta il danno di attacchi ESP assorbito dal vestito.

Rapidità: Questo parametro rappresenta la velocità con cui si recuperano i punti Act.

Evasione: Questo parametro rappresenta la probabilità del personaggio di eludere un attacco quando viene colpito in battaglia.

- Inventario -

La finestra **Inventario** permette di utilizzare gli oggetti posseduti.



Una volta selezionata questa finestra si potrà navigare liberamente con le freccette tra un oggetto e l'altro. Si possono utilizzare oggetti curativi, oppure i proiettili per ricaricare un'arma (nel caso non lo si voglia fare con il tasto rapido) o ancora si possono utilizzare oggetti chiave per aprire porte o risolvere enigmi.

IMPORTANTE: In battaglia utilizzare gli oggetti consuma punti Act.

- ESP -

La finestra **ESP** visualizza i poteri ESP sbloccati dal personaggio, il loro costo e una breve descrizione.

Visualizza i poteri ESP appresi.



Status

Daniel	Hp	39 / 39	Act	109 / 109	ESP	15 / 15
[Normale]	Danno	4+	10	Munizioni	13 / 13	
Lv 9	Tp 8	Dif Fisica	0	Precisione	80	
Exp 68%	Dif ESP	0	Rapidità	8		
Energia 849	Gittata	6	Evasione	2		

ESP

Telecinesi	4	Manipolando l'energia mentale provoca un'onda d'urto che danneggia un nemico.
Scan	2	Permette di analizzare il soggetto in questione in ogni suo particolare.

Ogni ESP ha un suo gruppo di parametri specifico, il più delle volte simile a quello delle armi, ma con alcune aggiunte singolari, come la possibilità di infliggere stati negativi sui nemici, come la [Combustione] o il [Veleno].

I parametri specifici dei vari ESP si possono vedere nel menù di sviluppo degli ESP che può essere raggiunto solo attraverso i "Nodi di flusso", che sono dei cerchi che si possono trovare sparsi qua e là per Londra e sono del tutto simili a questo:



- Sviluppare e memorizzare i Poteri ESP -

Dai Nodi di Flusso si accede alla finestra **Sviluppo e Memorizzazione ESP** dalla quale potrete memorizzare tre ESP premendo il tasto su cui volete memorizzarli ([A][S][D] per tastiera o [X][Y][Z] per joypad). Premendo [C] invece si accede alla schermata di sviluppo vera e propria.

Poteri Extra Sensoriali:

Telecinesi
Scan

ESP:

4
2

ESP Memorizzati:

[A] Telecinesi
[S] Scan
[D]
[A]-[S]-[D]: Memorizza
[C]: Menù sviluppo

Descrizione:

Manipolando l'energia mentale provoca un'onda d'urto che danneggia un nemico.

Nella schermata di Sviluppo degli ESP è possibile navigare tra i vari parametri dell'ESP e spendere i punti Energia per potenziarli. Sotto al nome del parametro sono presenti dei quadratini che rappresentano il livello di potenziamento del parametro, i quadratini gialli sono i potenziamenti già effettuati, quelli bianchi sono quelli che si possono ancora effettuare.

Per ogni parametro ci sono due numeri a destra: il valore del parametro e il costo in Energia per potenziarlo.

IMPORTANTE: il parametro ESP rappresenta il costo in punti ESP di quel Potere ESP, potenziandolo il suo valore DIMINUIRA'!

Sviluppo Potere ESP

Telecinesi

ESP

■■■

Danno

■■■■■■■

Gittata

■■■■■

4

Costo :1000

20

Costo :100

6

Costo :100

ESP Memorizzati:

[A] Telecinesi
[S] Scan
[D]

Energia : 849

Descrizione:

Manipolando l'energia mentale provoca un'onda d'urto che danneggia un nemico.

- Talenti -

Da un certo momento in poi è possibile apprendere i **Talenti**.

I Talenti sono delle abilità particolari che modificano le stesse meccaniche di gioco a vantaggio del giocatore. Ce ne sono di tipologie diverse e ognuno ha un suo particolare effetto. Dal menù del personaggio è possibile visualizzare i talenti appresi.

Visualizza i talenti appresi.



Status

Daniel	Hp	39 / 39	Act	109 / 109	ESP	15 / 15
[Normale]	Danno		4+	10	Munizioni	13 / 13
Lv 9	Tp	0	Dif Fisica		Precisione	80
Exp	68%		Dif ESP		Rapidità	8
Energia	849		Gittata	6	Evasione	2

- Talenti -

Iniziativa

Si iniziano tutte le battaglie con l'Act carica al massimo.

Scivolata

Effettua una scivolata premendo il tasto [S].

- Sviluppare i talenti -

Ci sono alcuni personaggi all'interno del gioco che si definiscono dei Talent Scout, tali personaggi vi permetteranno, una volta trovati, di acquisire nuovi talenti spendendo i vostri **Tp**.

E' possibile apprendere solamente un massimo di 20 talenti su un personaggio, tuttavia nelle prossime versioni sarà possibile resettare i talenti e recuperare i Tp investiti.

Per apprendere alcuni talenti tuttavia non sarà sufficiente spendere Tp: alcuni talenti hanno dei requisiti che devono essere riscontrati come un adeguato livello di esperienza del personaggio oppure l'apprendimento di altri talenti.

Bisogna prestare molta attenzione a quali talenti si sceglie di sviluppare poichè possono modificare pesantemente lo stile di gioco del giocatore.

Elenco dei talenti:

Determinazione

Primo soccorso

Estrazione rapida

Incalzare

Vampiria

Assimilazione

Trafficante d'armi

Commerciante

Descrizione:

In ogni battaglia la prima volta che si muore, il personaggio resta in vita con 1 Hp.

Costo Tp:



Talent points: 8

Requisiti:

Ivl: 20

Primo soccorso

Inarrestabile

- Affinità -

Oltre ai talenti ogni personaggio ha anche determinate **Affinità**.
Le affinità sono caratteristiche speciali del personaggio che modificano profondamente i suoi parametri di base.

Vigore: Aumenta di una determinata % gli Hp massimi.

Vitalità: Aumenta di una determinata % gli Act massimi.

Volontà: Aumenta di un tot i punti ESP massimi.

Destrezza: Aumenta di una determinata % la Precisione.

Agilità: Aumenta di una determinata % la Rapidità.

Riflessi: Aumenta di una determinata % l'Evasione.

Potenza: Diminuisce il divisore nell'espressione del Danno Plus.
(Danno Plus = $M / \text{DIVISORE}$ di base il DIVISORE è 2).

Affinità	
Vigore	lv 1
Vitalità	lv 1
Volontà	lv 2 ESP = 15
Destrezza	lv 1
Agilità	lv 1
Riflessi	lv 1
Potenza	lv 1

- Sviluppare le affinità -

Similmente ai talenti è possibile sviluppare anche le proprie affinità fino al livello massimo (5) sempre dai Talent Scout. Tuttavia ci sono alcune differenze importanti che non vanno dimenticate. Per sviluppare un'affinità non sono necessari Tp, bensì bisogna consegnare un oggetto al Talent Scout. Ci sono due possibili oggetti che il Talent Scout può richiedere per lo sviluppo di un'affinità: l'**Award Argenteo** e l'**Award Dorato**.

Quale dei due oggetti richiede dipende dall'affinità e dal livello cui la si vuole sviluppare.

E' importante sapere che non si possono recuperare gli Award nè resettare le affinità e che in una partita non ci saranno abbastanza oggetti Award per sviluppare al massimo tutte le affinità.

IMPORTANTE: nel primo capitolo non sono ancora presenti oggetti Award!

Affinità:

Vigore [█████]

Vitalità [█████]

Volontà [█████]

Destrezza [█████]

Agilità [█████]

Riflessi [█████]

Potenza [█████]

Richiesta:

x 1

x 1

x 1

x 1


x 1

x 1

x 1

Oggetti d'interesse:

 Award Argenteo x 0

 Award Dorato x 0

Descrizione:

Conferisce un bonus di Hp: Hp + 0 % -> HP + 25%

- Documenti -

Nota sull'assenteismo



Questa settimana la nostra scuola ha visto diminuire il numero di studenti frequentanti fino alla soglia di un terzo degli iscritti. Anche gli studenti più ostinati cominciano a non frequentare. Di questo passo saremo costretti a sospendere le lezioni.

Durante il gioco è possibile raccogliere dei documenti che possono tornare utili nel risolvere alcuni enigmi o nello svelare porzioni di storia altrimenti non conoscibili.

Una volta raccolto un documento esso verrà automaticamente inserito tra i documenti e sarà possibile esaminarlo nuovamente dall'apposito menù nel menù del personaggio.

- Documenti -

Istruzioni 1



- Mappa locale -

Talvolta è possibile trovare la mappa di un'area che si sta esplorando, quando ciò accade diventa possibile, dal menù, esaminare la mappa in questione tramite l'apposito comando.



- Obiettivi -

Proseguendo nella storia può capitare di non sapere più cosa si deve fare principalmente. Per ovviare a questo problema è possibile consultare la schermata degli obiettivi, la quale riporta in prima posizione l'obiettivo principale per proseguire nella storia, seguito poi da gli obiettivi delle missioni secondarie ufficialmente accettate.

Se una missione è stata completata apparirà nella lista con la scritta verde.

Nella finestra in basso a destra è possibile visualizzare quale sia la location dell'obiettivo selezionato, quale sia lo stato e (se presente) quale sarà la reward.

Seleziona un obiettivo per visualizzare le informazioni.

Obiettivi:

Lezione di matematica 2

Inseguimento!

Ora che abbiamo la chiave dell'aula di matematica, dovremmo essere in grado di entrarci. Chissà se Emily è fi...

Obiettivo Principale => St. Amelia School

Stato: Incompleto

- Achievements -

Gli **Achievements** sono dei particolari trofei che non hanno influenze dirette sul gioco.

Essi attestano semplicemente che il giocatore è riuscito a completare determinate attività come il completamento di determinate missioni o l'uccisione di determinati mostri.

Ci sono già molti achievements e aumenteranno con il proseguire del progetto.

Non tutti gli achievements saranno sbloccabili giocando, alcuni saranno legati a contest specifici del gioco o ad eventi particolari legati al progetto.

Per consentire al sito la gestione degli achievements e l'inserimento nella classifica dei giocatori, dovrete registrarvi sul sito e inizializzare il vostro account (per maggiori informazioni vedi il paragrafo: "Registrare e inizializzare un account 2rA").

Visualizza gli achievements sbloccati.



Status

Catherine	Hp	12 / 23	Act	102 / 102		
[Normale]	Danno		1+	7	Munizioni	5 / 12
Lv 2	Tp 1	Dif Fisica		0	Precisione	77
Exp 1%		Dif ESP		0	Rapidità	6
		Gittata		5	Evasione	5

Achievements

Pagina 1 / 5

Inizializzato

Registrazione sul sito e della nuova partita effettuata con successo.

- Opzioni / Esci -

Nel menù delle Opzioni è possibile uscire dal gioco e modificare alcune impostazioni come il livello dell'audio, il riferimento dei tasti (tastiera o joystick), la comparsa o meno della finestra help in battaglia, la modalità Online o Offline. Quest'ultimo comando è comodo per cambi repentini di connessione in quanto se si tenta di caricare o salvare una partita in modalità Online in assenza di una connessione, il gioco crasherà.

IMPORTANTE: se si passa da modalità Offline a modalità Online senza avere una connessione il gioco crasherà!

Suoni


Musica

Tasti

Mostra help

Modalità

Abbandona

0  100 80/100

0  100 80/100

Tastiera

Controller

Attiva

Disattiva

Online

Offline

ID: 0001

- Baratto -

Con determinati personaggi o elementi sulla mappa sarà possibile barattare alcuni oggetti raccolti esplorando con altri oggetti più utili per la sopravvivenza tra le strade di Londra.

Ogni baratto ha alcuni oggetti di interesse specifici che servono per effettuare lo scambio, tali oggetti possono variare da carte da collezione a gettoni e altro ancora.

Ciò che si può ottenere da un baratto può variare a seconda dell'entità con cui si effettua il baratto, ma anche dalla percentuale di completamento della storia.

Tramite baratto non solo è possibile ottenere oggetti utili, ma anche ricevere cure ai propri Hp o punti ESP, è quindi consigliabile cercare di scovare tutti i baratti possibili!

Listino:

- Proiettili 9mm x 10
- Proiettili calibro 12 x 5

Baratto per:

- Carte da collezione x 1
- Carte da collezione x 1

Oggetti d'interesse:

- Carte da collezione x 9

Posseduti:

- Proiettili 9mm x 56

Un distributore di bevande a gettoni...

- Gettone x 9

- Gettone x1: Acqua fresca
- Gettone x3: Cola frizzante
- Gettone x5: Integratore minerale

Lascia stare

- I tavoli da lavoro -

In determinati luoghi è possibile trovare dei Tavoli da lavoro. Tali tavoli permettono al personaggio di combinare tra loro diversi oggetti o di modificare le proprie armi.

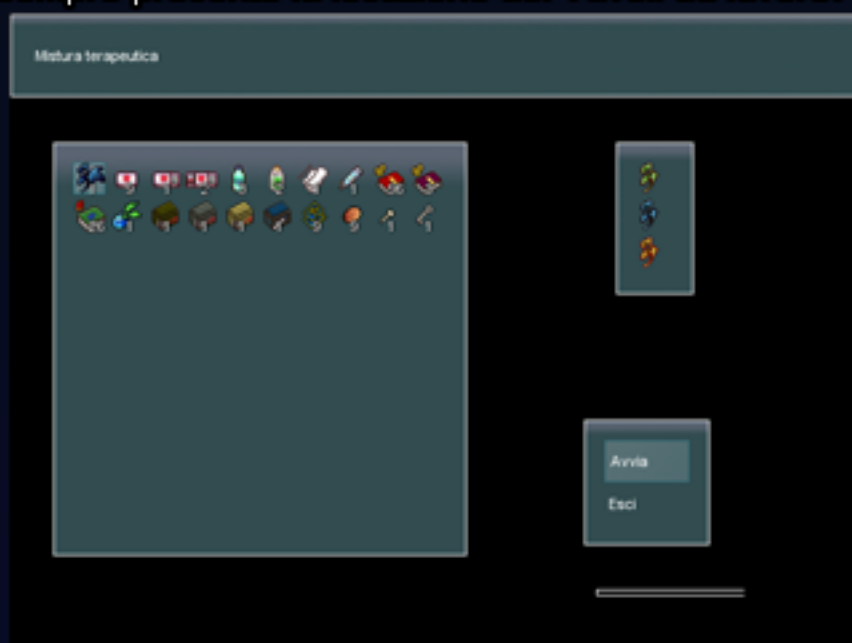


- Combinare oggetti -

Da qualsiasi Tavolo da lavoro è possibile accedere alla schermata per combinare gli oggetti. Si possono selezionare fino a tre oggetti dell'inventario e poi premere [Z] con la tastiera o [A] con il joypad per passare al menù di conferma dove selezionare "Avvia". Una volta avviata una combinazione, il personaggio perderà gli oggetti mescolati e ne riceverà uno nuovo.

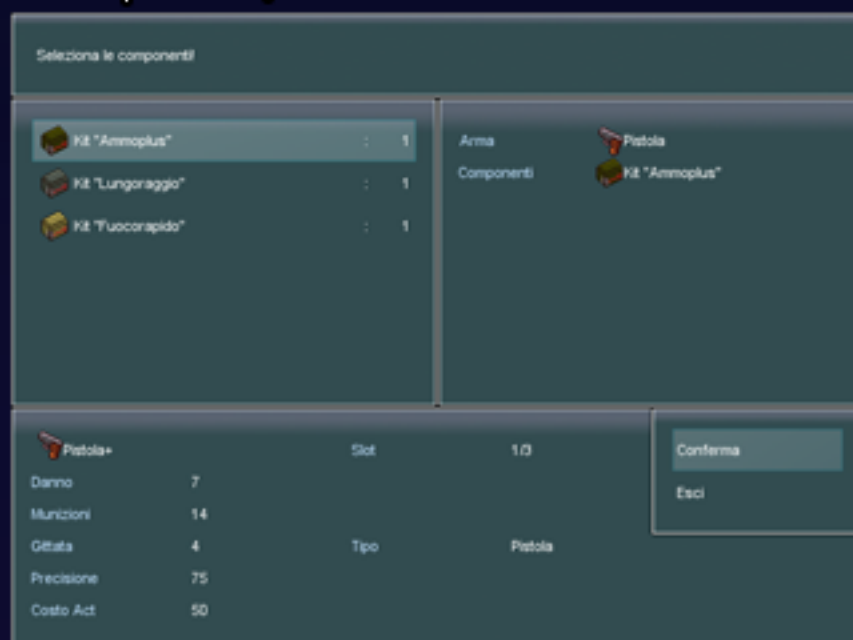
E' molto utile mescolare le erbe per ottenerne di nuove e più potenti. Ogni erba ha un effetto diverso quando viene mescolata, ma quale sia l'effetto dovreste dedurlo o trovarlo nei vari documenti sparsi qui e là.

A volte per risolvere un enigma potrebbe risultare necessario combinare alcuni oggetti, quindi è consigliabile tenere sempre presente la locazione dei Tavoli da lavoro.



- Modificare le armi -

Da qualsiasi Tavolo da lavoro è possibile accedere alla schermata per modificare le armi. Per modificare le armi sono necessari degli specifici "kit" di potenziamento. Ogni kit ha un effetto diverso sulle armi, potrebbe aumentare il Danno Base dell'arma, il Caricatore, la Gittata, la Precisione oppure potrebbero diminuire il Costo Act. Ogni arma però può subire al massimo tre modifiche, perciò bisogna decidere attentamente cosa aumentare ad ogni arma, in base al proprio stile di gioco, anche perchè le modifiche sono irreversibili. Per passare dalla selezione dell'arma/componente, alla finestra di conferma si usano le frecce direzionali.



- Quick Time Events -



In certi moenti lo schermo si oscurerà e aparirà la schermata dei Quick Time Events. In queste schermate avrete pochi istanti per premere il tasto giusto, fallire potrebbe costarvi Hp, punti Exp, l'accesso a eventi particolari o talvolta addirittura il Game Over. Per facilitare la localizzazione del tasto da premere, apparirà al centro dello schermo una piccola ricostruzione della tastiera o dei tasti del joypad, e si illuminerà quello corretto da premere. **IMPORTANTE:** cosa appare (la ricostruzione della tastiera o del joypad) non dipende da quale state usando al momento, ma da quale opzione avete selezionato nella schermata delle Opzioni (vedi il paragrafo: "Opzioni / Esci").

- Spostarsi per Londra -



Quando avrete la libertà di uscire dalla location in cui vi trovate potrete accedere alla Mappa di Londra (o almeno di una porzione di Londra) che vi permetterà di spostarvi tra una location e l'altra.

Una volta entrati nella schermata della Mappa di Londra potrete spostare il cursore (che seleziona la location in cui entrare) con le frecce direzionali, e potrete accedervi premendo [C]. Ogni volta che una location viene sbloccata si aggiunge la sua icona e si illumina un pezzo di mappa.

Per sbloccare una nuova location è necessario ricevere l'indirizzo oppure partecipare ad un particolare evento. Genericamente le location si sbloccano proseguendo con la storia, ma alcune location speciali si sbloccheranno soltanto completando missioni secondarie o risolvendo particolari enigmi ed eventi.

- Salvare la partita -

Per salvare la partita in corso è necessario raggiungere un Save Point, rappresentato da una coppia di rose, una rossa e una bianca, illuminate, come nell'esempio ed esaminarle.



Così facendo lo schermo lampeggerà e avrete accesso al menù di salvataggio.

Sulla sinistra c'è l'elenco dei salvataggi (fino ad un massimo di 99) mentre a destra troverete: il personaggio con cui state giocando, il suo livello, l'ID dell'account 2rA con cui avete inizializzato la partita, la durata complessiva della partita, ed un piccolo frame dell'area in cui avete salvato l'ultima volta.

Tale schermata è del tutto identica a quella per caricare una partita salvata.

Seleziona lo slot nel quale vuoi salvare.

1	02/2011	14:58	132 Kb
2	03/2011	13:59	160 Kb
3	11/2010	12:03	127 Kb
4	11/2010	23:42	208 Kb
5	11/2010	13:12	138 Kb
6	11/2010	12:32	124 Kb
7	11/2010	17:56	183 Kb
8	11/2010	18:58	173 Kb
9	11/2010	00:47	171 Kb
10	11/2010	12:36	139 Kb
11			
12	12/2010	19:03	155 Kb



Daniel

Lv 10

ID

0001

Tempo di gioco

: 02:43:56

Area



- I capitoli successivi -

Al momento 2rA è giocabile solo fino alla fine del primo capitolo: "A b d i c a t e".

Nei prossimi mesi verranno sviluppati i capitoli successivi del gioco, ogni volta che un nuovo capitolo verrà rilasciato, l'installer verrà aggiornato e sarete invitati a ri-scaricare il nuovo pacchetto.

Presumibilmente, assieme all'installer anche questa guida verrà aggiornata, nel caso ci siano novità legate al gameplay.



Per ora è tutto non mi resta che augurarvi una buona partita, divertitevi più che potete!

- Contatti -

Per effettuare un bug reporting o per contattarci in qualunque modo potete inviare un'email ai seguenti indirizzi:

vesper@hotmail.it
project2rA@hotmail.it

Oppure potete cercarci sul sito ufficiale:

www.project2ra.altervista.org

O ancora potete contattarmi sul forum:
rispondo al nick di "nihilomen".

www.rpg2s.net