

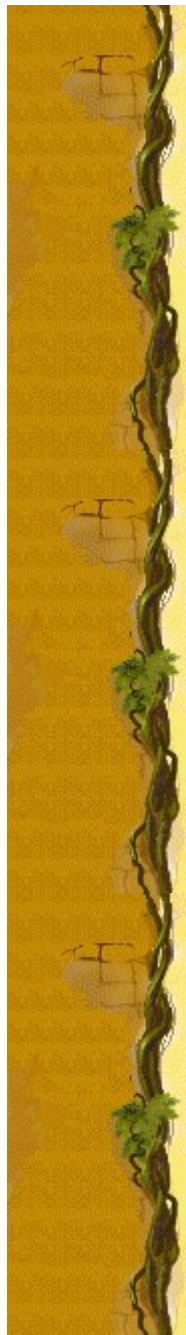


Scopo del gioco

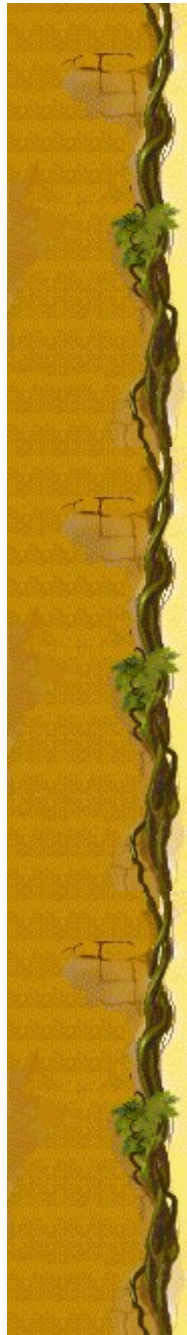
Il gioco consiste nell'eliminare i vasi colorati incantando i serpenti con il flauto finché non raggiungono la vite. Quando un serpente raggiunge la vite, il vaso in cui era nascosto scomparirà e si guadagneranno dei punti. I cuori sul lato sinistro dell'area di gioco indicano le nove vite a disposizione. Fare attenzione ai coperchi che cadono. Quando un coperchio cade su un vaso, si perderà una vita. La partita terminerà quando si saranno perse tutte le vite a disposizione o una pila di vasi avrà raggiunto la vite.

Vedere anche

[Spiegazione del gioco](#)









Level (Livello)

Indica il livello corrente.

Score (Punteggio)

Indica il punteggio corrente.

Cuori

Indicano il numero di vite a disposizione. Quando un coperchio cade su un vaso, si perderà una vita.

Flauti

I flauti incantano i serpenti per farli uscire dai vasi. Il movimento dei serpenti cambia a seconda del tipo di flauto utilizzato. Per cambiare tipo di flauto, premere la BARRA SPAZIATRICE.

Serpenti

I serpenti sono nascosti nei vasi e vengono incantati con i flauti allo scopo di spingere i coperchi fino all'altezza della vite.

Vite

Quando un serpente raggiunge la vite, il vaso in cui era nascosto scomparirà dalla pila.

Pappagallo

Se un serpente raggiunge la vite mentre il pappagallo sbatte le ali, si guadagnerà una vita.

Uomo misterioso

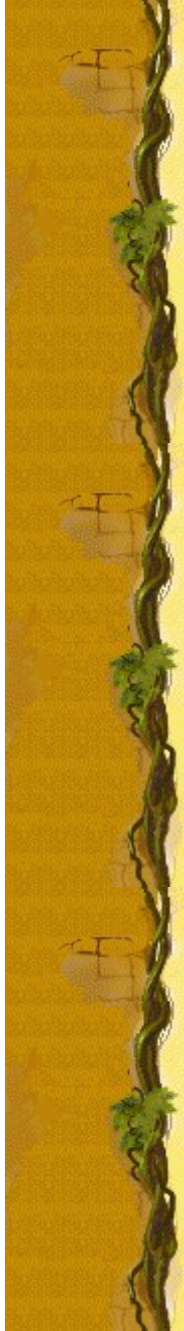
Se un uomo misterioso compare sulla porta, i serpenti si spaventeranno e rimarranno nascosti nei vasi.

Coperchio

Quando i coperchi cadono dalla vite, occorrerà incantare i serpenti affinché li spingano in alto. Se un coperchio cade su un vaso, si perderà una vita e verrà aggiunto un altro vaso alla pila.

Vasi

I vasi vengono eliminati incantando i serpenti finché non raggiungono la vite. Quando tutti i vasi sono stati eliminati, si passerà al livello successivo.



Spiegazione del gioco

- Premere la freccia SINISTRA o la freccia DESTRA per posizionare il flauto sotto un vaso e incantare un serpente.
- Per eliminare un vaso, incantare un serpente fino a fargli raggiungere la vite.
- Per cambiare tipo di flauto, premere la BARRA SPAZIATRICE.
- Quando un coperchio cade dalla vite, incantare un serpente affinché lo riporti in alto. Se un coperchio colpisce un vaso, si perderà una vita e comparirà un altro vaso. La partita terminerà quando si saranno perse tutte le vite a disposizione o una pila di vasi avrà raggiunto la vite.

Vedere anche

Scopo del gioco

Area di gioco

Suggerimenti e strategie

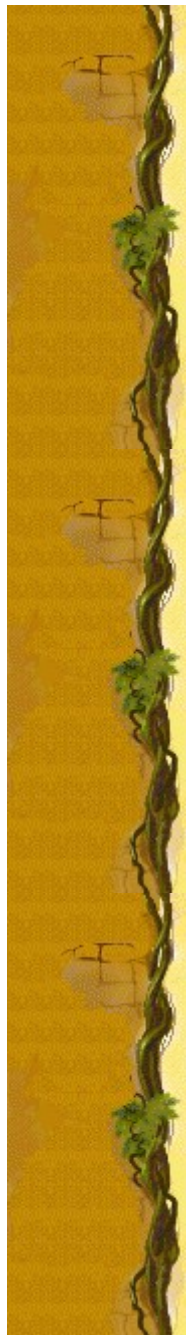
Inizio, sospensione e fine di una partita



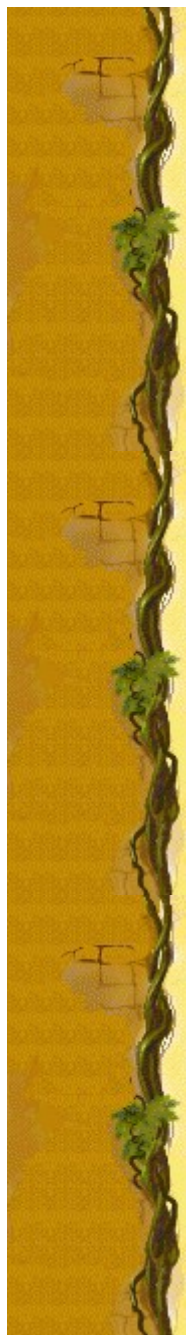


Serpenti

Il movimento dei serpenti varia a seconda del tipo di flauto utilizzato. Osservando le differenze sarà possibile migliorare la propria abilità di gioco.







Flauti

Ciascun flauto ha un effetto diverso sul movimento dei serpenti. Utilizzare il flauto appropriato per far muovere il serpente nel modo desiderato. Per cambiare tipo di flauto, premere la BARRA SPAZIATRICE.

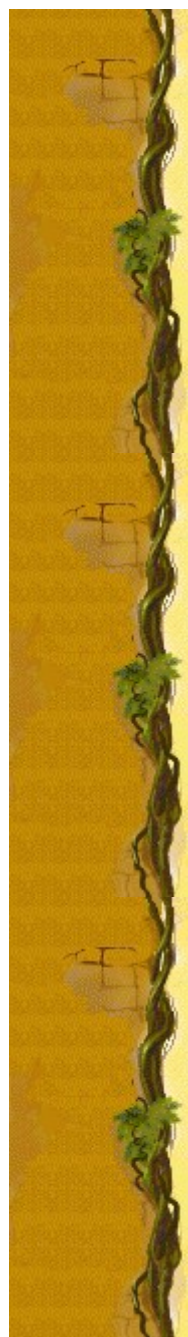




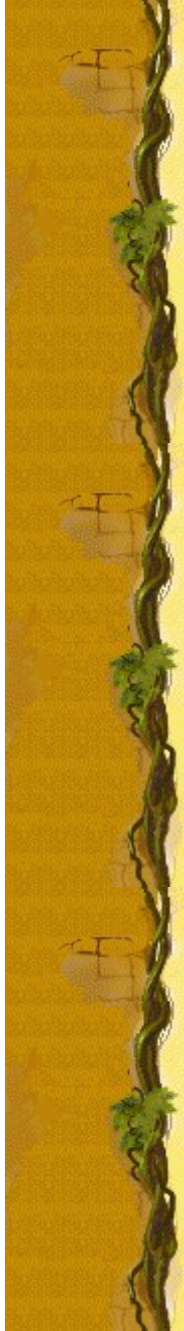
Punteggio

Nella tabella che segue sono riportati i punti guadagnati per ogni vaso eliminato a ciascun livello.

Difficoltà	Punti per vaso
Bassa	10
Media	20
Elevata	30







Suggerimenti e strategie

- Ogni serpente si muove in modo diverso. Osservando le differenze sarà possibile migliorare la propria abilità di gioco.
- Ogni flauto influisce in modo diverso sul movimento dei serpenti. Cambiare tipo di flauto per far muovere il serpente nel modo desiderato.
- Quando cadono più coperchi contemporaneamente, è possibile incantare più di un serpente per spingere i coperchi verso l'alto. Non è necessario che un serpente spinga il coperchio fino all'altezza della vite. È sufficiente colpire appena un coperchio perché questo raggiunga la vite, evitando così di perdere sia un vaso che una delle vite a disposizione.
- Se un serpente raggiunge la vite mentre il pappagallo sul lato destro dell'area di gioco sbatte le ali, si guadagnerà una vita.
- Se un uomo misterioso compare sulla porta, i serpenti si spaventeranno e rimarranno nascosti nei vasi.
- In Charmer ci sono 10 livelli. È possibile modificare il livello iniziale della partita. Aumentando il livello, le pile di vasi e i vasi in esse contenuti saranno sempre più numerosi.

Vedere anche

[Spiegazione del gioco](#)

[Area di gioco](#)

[Punteggio](#)





Inizio, sospensione e fine di una partita

Per iniziare una nuova partita

- ▶ Scegliere **Nuova partita** dal menu **Opzioni** o premere F2.

Per sospendere una partita

- ▶ Fare clic su **Pausa** sulla barra dei menu o premere F3. Per riprendere la partita, fare clic su **Gioca**.

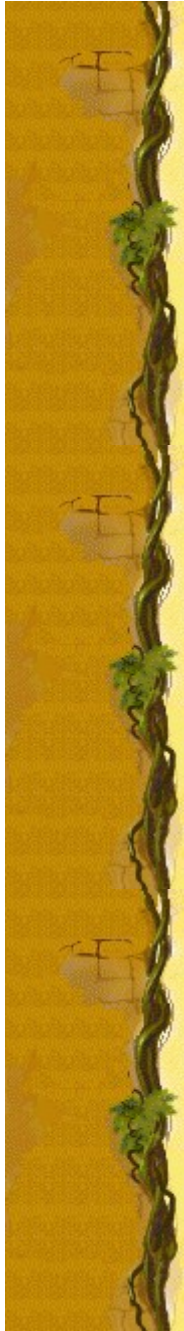
Per terminare una partita

- ▶ Scegliere **Esci** dal menu **Opzioni**.

Vedere anche

[Spiegazione del gioco](#)

[Impostazioni di gioco](#)







Impostazioni di gioco

È possibile personalizzare le impostazioni di gioco modificando il grado di difficoltà o il livello, cambiando il nome predefinito visualizzato nella classifica dei punteggi migliori e attivando o disattivando la musica di sottofondo e gli effetti sonori. È possibile inoltre impostare il gioco in modo che venga chiesto il nome del giocatore ogni volta che si raggiunge un punteggio tra i primi dieci, azzerare i punteggi migliori e attivare o disattivare le Istruzioni preliminari e il comando **Mostra suggerimenti**.

Fare clic su uno dei seguenti argomenti:

[Modifica del grado di difficoltà](#)

[Modifica del livello iniziale](#)

[Modifica del nome del giocatore predefinito](#)

[Attivazione e disattivazione della musica di sottofondo](#)

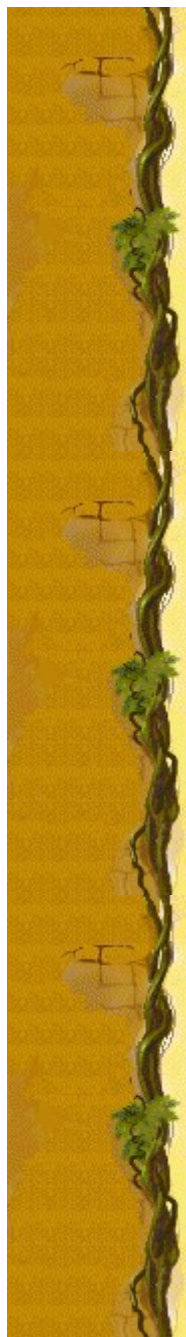
[Attivazione e disattivazione degli effetti sonori](#)

[Attivazione e disattivazione della richiesta del nome del giocatore](#)

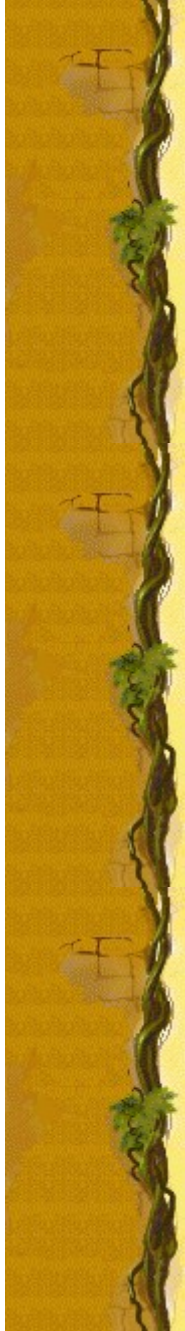
[Azzeramento dei punteggi migliori](#)

[Attivazione e disattivazione delle Istruzioni preliminari](#)

[Attivazione e disattivazione di Mostra suggerimenti](#)







Per modificare la difficoltà del gioco

- 1** Scegliere **Impostazioni** dal menu **Opzioni**.
- 2** Nella finestra di dialogo **Impostazioni di Charmer** fare clic su **Bassa**, **Media** o **Elevata** nella sezione **Difficoltà**.

Aumentando la difficoltà, i coperchi dei vasi cadranno più velocemente.

Vedere anche

[Impostazioni di gioco](#)





Per modificare il livello iniziale

- 1** Scegliere **Impostazioni** dal menu **Opzioni**.
- 2** Nella finestra di dialogo **Impostazioni di Charmer** fare clic sulla freccia Su o Giù della casella **Livello iniziale** per aumentare o diminuire il livello iniziale della partita. Aumentando il livello, i vasi in ogni pila saranno sempre più numerosi.

Vedere anche

[Impostazioni di gioco](#)





Per cambiare il nome del giocatore predefinito

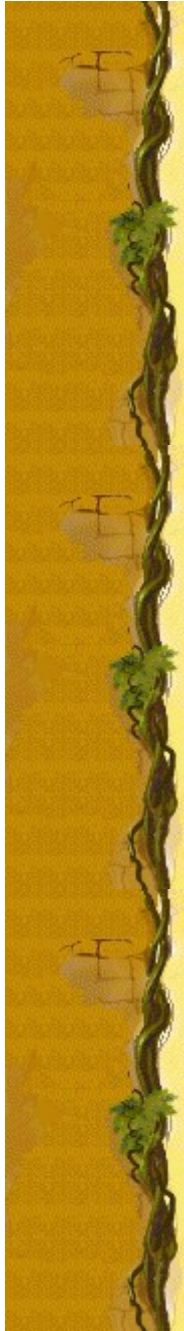
È possibile cambiare il nome del giocatore predefinito visualizzato nella classifica dei punteggi migliori.

- 1 Scegliere **Impostazioni** dal menu **Opzioni**.
- 2 Nella finestra di dialogo **Impostazioni di Charmer** digitare il proprio nome nella casella **Nome giocatore**. Selezionare la casella di controllo **Chiedi nome giocatore** se si desidera digitare un nome ogni volta che verrà raggiunto un punteggio tra i primi dieci. Deselezionare la casella di controllo se si desidera che il proprio nome venga automaticamente visualizzato nella classifica dei punteggi migliori.

Vedere anche

[Impostazioni di gioco](#)

[Richiesta del nome del giocatore](#)





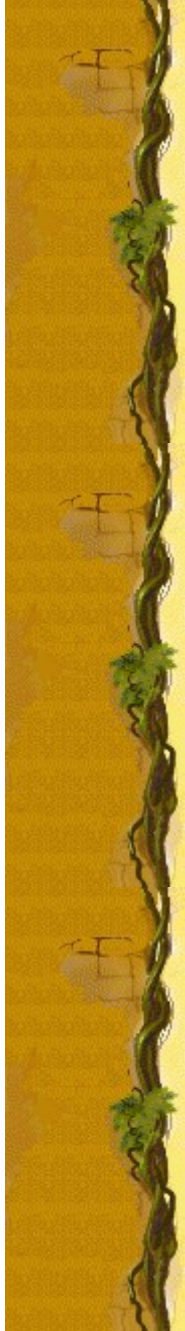


Per attivare o disattivare la musica di sottofondo

- 1 Scegliere **Impostazioni** dal menu **Opzioni**.
- 2 Nella finestra di dialogo **Impostazioni di Charmer** selezionare o deselezionare la casella di controllo **Musica di sottofondo**.

Vedere anche

[Impostazioni di gioco](#)





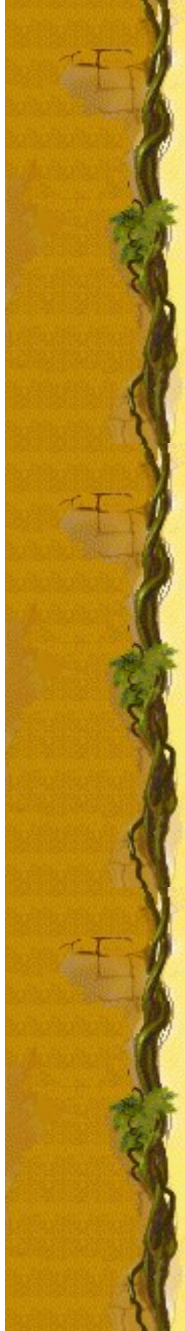


Per attivare o disattivare gli effetti sonori

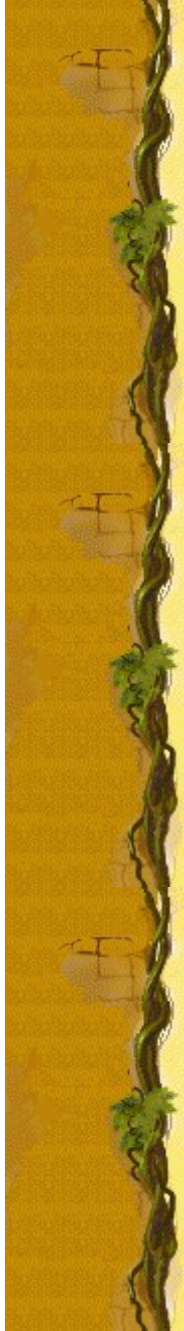
- 1 Scegliere **Impostazioni** dal menu **Opzioni**.
- 2 Nella finestra di dialogo **Impostazioni di Charmer** selezionare o deselezionare la casella di controllo **Effetti sonori**.

Vedere anche

[Impostazioni di gioco](#)







Per attivare o disattivare la richiesta del nome del giocatore

È possibile impostare il gioco in modo che il proprio nome venga visualizzato automaticamente nella classifica dei punteggi migliori quando si ottiene un punteggio elevato oppure in modo che venga chiesto il nome del giocatore ogni volta che si raggiunge un punteggio tra i primi dieci.

- 1** Scegliere **Impostazioni** dal menu **Opzioni**.
- 2** Nella finestra di dialogo **Impostazioni di Charmer** selezionare la casella di controllo **Chiedi nome giocatore** se si desidera digitare un nome ogni volta che verrà totalizzato un punteggio tra i primi dieci. Deselezionare la casella di controllo se si desidera che il proprio nome venga visualizzato automaticamente nella classifica dei punteggi migliori.

Vedere anche

[Impostazioni di gioco](#)





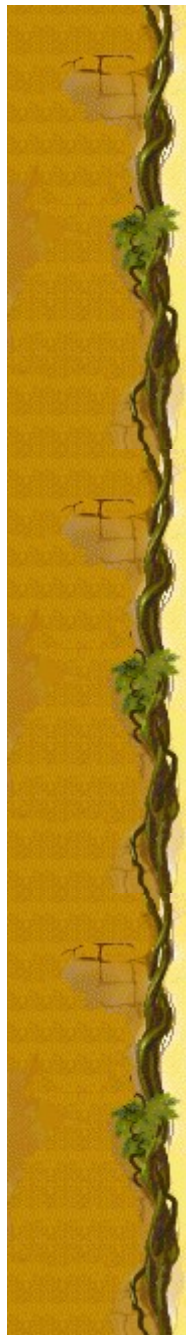
Per azzerare i punteggi migliori

Quando si azzerata la classifica, tutti i punteggi migliori verranno azzerati.

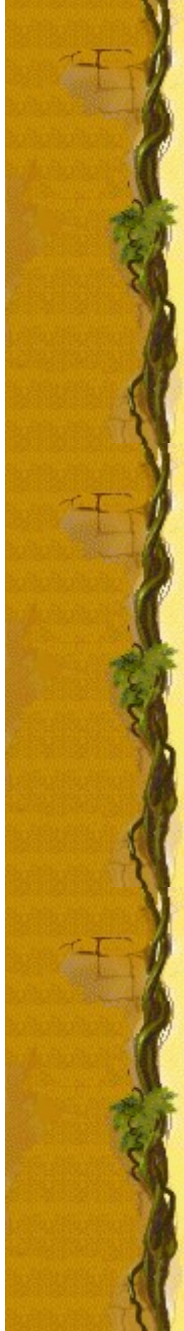
- 1 Scegliere **Impostazioni** dal menu **Opzioni**.
- 2 Nella finestra di dialogo **Punteggi migliori di Charmer** scegliere il pulsante **Azzerata**.

Vedere anche

[Impostazioni di gioco](#)







Per attivare o disattivare le Istruzioni preliminari

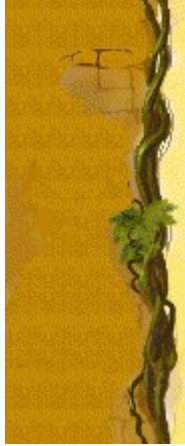
Nella finestra di dialogo **Istruzioni preliminari** vengono fornite brevi istruzioni sullo scopo e le regole del gioco.

- 1** Scegliere **Istruzioni preliminari** dal menu ?
- 2** Nella finestra di dialogo **Istruzioni preliminari di Charmer** selezionare o deselezionare la casella di controllo **Non mostrare queste istruzioni all'avvio**.

Vedere anche

[Impostazioni di gioco](#)





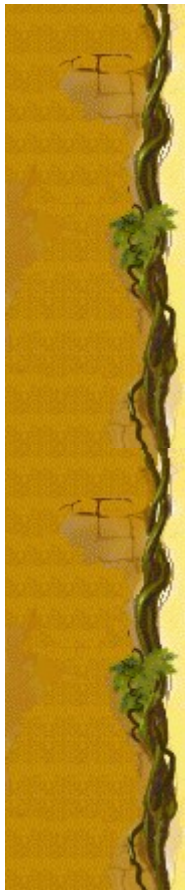
Per attivare o disattivare Mostra suggerimenti

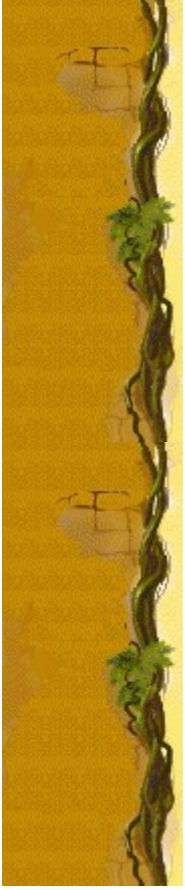
Questo comando consente di visualizzare una serie di brevi informazioni sulle caratteristiche del gioco o di un particolare livello.

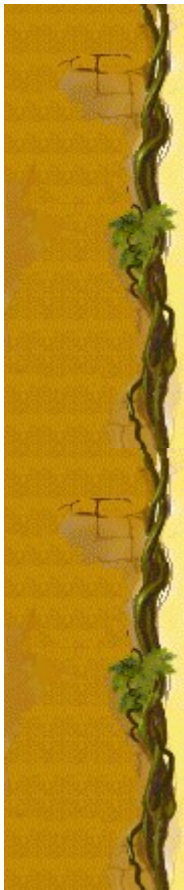
- 1** Scegliere **Mostra suggerimenti** dal menu ?
- 2** Quando accanto al comando **Mostra suggerimenti** appare un segno di spunta, nel corso del gioco verranno visualizzati dei suggerimenti. Se accanto al comando non appare un segno di spunta, non verrà visualizzato alcun suggerimento.

Vedere anche

[Impostazioni di gioco](#)







Altri dati

Mir-Dialogue

Responsabile progetto: Valeri Mirantsev

Ideazione: Alexey Pajitnov, Vladimir Pokhilko

Produzione: Andrey Novikov

Responsabile programmazione: Nickolay Reshetnyak

Programmatori: Vadim Kuznetsov, Nadya Romanchuk

Grafica: Marina Lenskaya

Musica: Igor Krasilnikov

Responsabile testing del software: Yury Romanchuk

Responsabile supporto tecnico: Sergey Pshenichnikov

Microsoft

Produzione: Zachary M. Drake

Progettazione: Alexey Pajitnov

Pianificazione prodotto: Heather Burgess

Responsabile prodotto: Ann Martinson

Responsabile localizzazione: Laurence K. Smith

Responsabile supporto tecnico: Steven Kastner

Responsabili testing del software: Steve Sanford, Matt Gradwohl, Eric Spunaugle

Testing del software: Brian Hunt, Paul H. Gradwohl, Sean Kellogg

Coordinatore versioni beta: Andy Wood

Programma di installazione: David Shoemaker

Guida in linea: Maximilien X. Klaisner

Testi: Tricia Hoffman, Pamela Janello, Alexandra Shapiro

Redazione: Amy Robison

Direzione artistica: Jennifer Epps

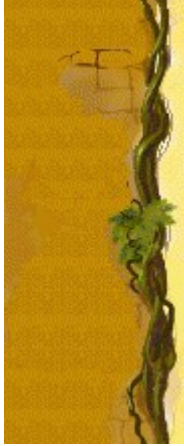


Grafica copertina CD: Chris Lassen

Icone: Connie Braat

Usabilità prodotto: Sean Draine

Gestione: Stuart Moulder, Brian Bennink, Jo Tyo, Craig Henry, Ed Ventura



Supporto Tecnico

Per informazioni sul supporto tecnico contattare la casa produttrice del proprio PC. Il numero di telefono del supporto tecnico è incluso nella documentazione fornita con il PC.

